

## فراتر از تقابل ماده - صورت

### نگاهی به چگونگی بهره‌گیری شیلر از مفهوم بازی در گذر از این تقابل

دکتر محمدرضا ریخته‌گران\* - دانشیار دانشگاه تهران

محمدباقر قمی\*\* - دانشجوی دکترای دانشگاه تهران

(تاریخ دریافت مقاله: ۸۹/۶/۲۰ تاریخ پذیرش نهایی: ۸۹/۸/۱۹)

**چکیده:** شیلر در جستارهای نه چندان کمی که در حوزه‌های زیبایی‌شناسی، اخلاق و فلسفه دارد همواره مسأله‌ای واحد را در سطوح مختلف دنبال نموده است. مسأله شیلر، گسست یا تقابل حادی است که در سطوح مختلف گریبان‌گیر فرهنگ، جامعه و سیاست شده است؛ این تقابل حاد چیزی نیست جز همان تقابل متافیزیکی کهن میان ماده و صورت. از طرف دیگر مبنای همه این تقابل‌ها در سطوح مختلف را باید در انسان جستجو کرد. انسان مدرن، برخلاف انسان یونان باستان موجودی گسسته است چراکه همواره به استیلائی یک بعد وجودی خود بر دیگر ابعاد وجودی‌اش تن در داده است. شیلر از دو رانه یا غریزه در انسان سخن می‌گوید: رانه حس و رانه فرم. رانه حس نماینده بعد حسی و مادی انسان است و رانه فرم نماینده بعد عقلانی و اخلاقی او. شیلر با استفاده از رانه بازی به عنوان رانه سوم تلاش می‌کند مسأله گسست میان ماده و صورت و به تبع آن حس و عقل و رانه‌های حس و فرم را از میان بردارد. آنچه به پرسش مقاله پیش رو تبدیل می‌شود این است که شیلر چگونه از مفهوم بازی در حل مسأله بزرگ خود که همان مسأله گسست است بهره می‌گیرد؟ شیلر به واسطه مفهوم بازی از دوگانگی و گسست بیان شده فراتر می‌رود. انسان تنها هنگامی می‌تواند یک انسان باشد که این دو رانه را به یک رانه سوم فرابرد. این رانه سوم رانه بازی است و انسان کامل انسان بازبگر. آنچه در اینجا نشان خواهیم داد آن است که رانه بازی نه تعادل و توازن دو رانه بلکه فراتر رفتن از آن‌ها است. انسان توسط این رانه از حس و عقل فراتر می‌رود و به جای حس کردن و یا فکر کردن صرف، بازی می‌کند. آنچه سبب می‌شود که انسان به این رانه فرارود، «زیبایی» است. انسان تنها با زیبایی بازی می‌کند و زیبایی تنها موضوع بازی است. اما زیبایی «آزادی در نمود» است و نمود تنها قلمرو بازی.

**واژه‌های کلیدی:** ماده، فرم، رانه حس، رانه فرم، رانه بازی، زیبایی، نمود.

\* mrgran@ut.ac.ir

\*\* ghomiy@gmail.com

## مقدمه

می‌توان فلسفه شیلر را فلسفه‌ای افلاطونی - کانتی خواند و یا چنانکه اسپاریوس\* می‌گوید، فلسفه‌ای که «در محتوا افلاطونی و در روش کانتی است» (Spariosu 1989: 54). روحیه کلی فلسفه شیلر به شکل آشکاری افلاطونی است؛ نگاه موازی او به انسان، طبیعت و سیاست، تشخیص عناصر سه‌گانه در هر یک از آن‌ها و مساله‌ای که به طور موازی در این حوزه‌ها طرح می‌شود، نشانگر همین نکته‌اند. اما شیلر هم‌چنین متأثر از کانت است و مساله خود را در چارچوبی کانتی پایه‌ریزی می‌کند. رابطه شیلر با کانت را باید بیشتر در تکمیل راه‌حل ارائه شده (و البته از نظر شیلر راه حل ناقص) کانت به گسست میان دو عقل نظری و عملی جستجو کرد. این راه‌حل چیزی نیست جز زیبایی‌شناسی. کانت در نقد قوه حکم<sup>†</sup> تلاش کرد میان دو نقد پیشین، میان عقل و اراده و میان جبر و اختیار واسطه‌ای ایجاد کند. این خواست کانت در فلسفه شیلر اهمیتی دوچندان می‌یابد (۱) یکپارچه کردن انسان و وحدت بخشیدن به حس و عقل و فرارفتن از این تقابل به مساله شیلر تبدیل می‌شود. اما شیلر هم‌چنین در راه‌حل این مساله یعنی مفهوم بازی نیز کانتی است.

در میان آثار زیباشناختی یا فلسفی شیلر، نامه‌هایی در تربیت زیبایی‌شناختی انسان (که از این پس در این جستار «نامه‌ها» خوانده می‌شود)، مهم‌ترین این آثار محسوب می‌شود که شامل ۲۷ نامه است. مبنای مساله شیلر، انسانی است که در تقابل حاد ماده - صورت گرفتار آمده است. شیلر از مفهوم بازی در فرارفتن از این تقابل و ایجاد وحدت استفاده می‌کند. مساله ما این است که شیلر چگونه بازی را مبنای حل مساله گسست قرار می‌دهد؟ در این جستار خواهیم دید که شیلر به واسطه مفهوم بازی از تقابل ماده - صورت / حس - عقل فراتر می‌رود؛ این مفهوم بازی است که به واسطه آن شیلر این دوگانگی‌ها را وحدت می‌بخشد. شیلر از زیبایی برای وحدت

\* - Mihai Spariosu

† - Critique of Judgment

بخشیدن به این دو عنصر و در نتیجه وحدت بخشیدن به انسان بهره می‌گیرد؛ وحدتی که خود چیزی نیست جز بازی. بنابراین خواست غایی شیلر انسان بازیگر یا انسان کامل است. این غایت تنها از راه زیبایی قابل تحصیل خواهد بود و به همین دلیل است که شیلر می‌خواهد به تربیت زیباشناختی انسان پردازد.

### ۱. گسست؛ مسأله‌ی شیلر

مهم‌ترین مسأله‌ای که بنیان دغدغه‌های شیلر را شکل می‌دهد و به گونه‌ای همه حوزه‌های پراکنده‌ای که او همزمان بدان‌ها می‌پردازد را شامل می‌شود، مسأله‌ای است که آن را در اینجا «مسأله گسست» می‌نامیم. (۲) شیلر در همه حوزه‌هایی که بدانها می‌پردازد یعنی انسان، فرهنگ، جامعه و سیاست همواره به گونه‌ای گسست می‌رسد، گسستی که تلاش می‌کند با مفهوم بازی و تحت عنوان زیبایی به حل آن پردازد. این گسست هر چند تحت عناوین مختلفی چون دوگانگی حس و عقل، ماده و صورت، فیزیکی و اخلاقی بیان می‌شود، معنای واحدی را دنبال می‌کند. از طرف دیگر همه حوزه‌هایی که مورد بحث شیلر قرار می‌گیرند، از این جهت با هم پیوسته‌اند، بدین معنا که نه تنها بسته به سطح خود گسستی از نوعی واحد دارند بلکه نوع نگاه پیوسته‌ای را دنبال می‌کنند.

شیلر با فلسفه کانت مواجه است که گسستی عمیق میان عقل نظری و عملی به جای گذاشته است و پس از آنکه در این دو نقد انسان را دوپاره می‌کند، در نقد سوم در پرکردن شکاف ایجاد شده طرفی نمی‌بندد. آنچه شیلر به دنبال آن است، صرفاً پیروی از دعوی عقل و جستجوی حاکمیت آن نیست. او پس از تاکید بر گسست در همه جنبه‌ها تلاش می‌کند بدون تسلط بخشیدن به عقل بر آن‌ها فائق آید. به زعم شیلر باید در همه سطوح فرهنگ، اجتماع و سیاست بر مسأله گسست غلبه کرد.

## ۱-۱. یونان، دنیای بدون گسست

نگاه شیلر به یونان به عنوان فرهنگی که برخلاف فرهنگ مدرن، فاقد گسست میان حس و عقل یا ماده و صورت است، در درک مساله گسست نزد او اهمیتی اساسی دارد:

«برای یونانی، هرگز طبیعت به طور محض طبیعتی فیزیکی نیست و به همین دلیل او از محترم شمردن آن شرمند نمی‌شود؛ و هرگز طبیعت برایش به طور محض عقلانی نیست... طبیعت فیزیکی و احساسات اخلاقی، ماده و ذهن، زمین و آسمان با یک زیبایی حیرت‌آور در شعر یونانی در هم ذوب می‌شوند.» (2007:

183)

از نظر شیلر روحیه یونانی روحیه‌ای است که زیبایی و هنر را در خود جای داده و آنها را با هم ترکیب کرده است. او می‌گوید: «ما آن مردم جالب توجه را می‌بینیم که به یکباره کمال صورت را با کمال ماده\* متحد کردند» (نامه ۶) از نظر شیلر، در فرهنگ یونان «ماده و روح هیچ ویژگی کاملاً متمایزی نداشتند.» (همان) هنرمند یونانی کسی است که تسلیم حس یا عقل نمی‌شود: «یونانی هرگز از طبیعت شرم نمی‌کند؛ او به حس همه حقوقش را می‌دهد و همچنان کاملاً مطمئن است که هرگز تحت فرمان آن در نمی‌آید.» (Schiller 2007: 157) این در حالی است که در یونانیان «ادراک زیبایی به بالاترین حد خود رسیده است.» (نامه ۱۰) انسانیت، آنچه بیشترین دغدغه شیلر است، در یونانیان است که به اوج خود می‌رسد. (نامه ۶) «این تنها انسانیت است که برای یونانیان شامل تمام ایده زیبایی و کمال می‌شود.» (Schiller

2007: 183)

برخلاف یونانیان، انسان مدرن نتوانسته است وجود خود را وحدت بخشد؛ این انسان موجودی است گسسته. بخشی از دلیل این گسستگی انسان مدرن را باید در تقسیم کار جستجو کرد. نزد شیلر، تقسیم کار سبب می‌شود که به جای آنکه انسان در تمامیت خود شکوفا شود،

\* - substance

تنها بخشی از وجود انسانی رشد یابد. به قولی چون دولت «تنها خواستار یک کارکرد تخصصی شده از هر یک از اعضای خود می‌باشد آن‌ها نه تنها نمی‌توانند همه وجوه شخصیت خود را توسعه دهند، بلکه فراتر از آن کارکرد، هیچ معنایی از مسئولیت‌پذیری را در برابر زندگی عامه احساس نمی‌کنند.» (Sharp 1991: 154) به همین دلیل است که یک یونانی می‌تواند نمونه زمانه‌اش باشد در حالی که انسان مدرن چنین ویژگی‌ای ندارد؛ چرا که، به زعم شیلر، «طبیعت با همه وحدت‌بخشی خود صورت‌های خود را به یونانی افاضه می‌کند [در حالی که] فاهمه با همه تجزیه‌کنندگی خود صورت‌های خود را به ما می‌دهد.» (نامه ۶)

#### ۲-۱. گسست انسان میان حس و عقل

شیلر انسان را همواره به عنوان موجودی دویاره در نظر می‌گیرد؛ موجودی که از یک طرف دارای حس است و از طرف دیگر دارای عقل. این حس و عقل گاهی به شکل ماده و صورت و گاهی به شکل دو رانه حس و فرم در ادبیات شیلر ظاهر می‌شوند. از نظر او، این دو نیرو در انسان به صورت متضاد عمل می‌کنند و همواره با غلبه یک نیرو بر نیروی دیگر انسان از انسانیت خویش دور می‌شود. ظاهراً این نکته نزد شیلر به عنوان امری مفروض در نظر گرفته می‌شود و او سعی در اثبات تعارض این دو امر در انسان ندارد. درک این نگاه شیلر نیز چندان مشکل نیست چرا که چنین نگاهی به انسان همواره هم در فلسفه از افلاطون و ارسطو تا کانت و هم در عرف عام وجود داشته است. شیلر حتی انسان را دارای دو اصل یا طبیعت\* می‌داند (2007: 164)؛ انسانی که در عصر او همواره به غلبه یکی از این دو طبیعت بر دیگری تن داده است. هنگامی که حس بر عقل غلبه می‌کند، انسان به یک موجود حسی و هنگامی که عقل بر حس غلبه می‌کند به یک موجود عقلانی تبدیل می‌شود. «اما او نباید هیچ کدام از آن‌ها باشد: او باید یک انسان باشد.» (نامه ۲۴)

\*- nature

شیلر به سه نوع رابطه ممکن میان حس و عقل اشاره می‌کند که باید از میان آنها رابطه‌ای را انتخاب کرد که برای انسان مناسب‌تر باشد و بتواند «زیبایی» را در او قوام بخشد. (2007: 205) او معتقد است که نه غلبه حس و نه غلبه عقل بلکه «هماهنگی» میان آنهاست که به این مهم دست می‌یابد. انسانی که به غلبه حس تن می‌دهد، انسان فیزیکی\* است که شیلر معتقد است یک «واقعیت» است. (نامه ۳) چرا که انسان‌ها در واقع این گونه‌اند. در طرف دیگر، انسان اخلاقی<sup>†</sup> قرار دارد که از نظر شیلر غیرواقعی<sup>‡</sup> است.

### ۳-۱. گسست رانه‌های انسان

در اینجا آنچه در بند پیش تحت عنوان گسست حس و عقل بیان کردیم، تحت عنوان گسست رانه‌های انسان به طور کامل مورد بحث قرار می‌گیرد. شیلر دو رانه یا گزینه<sup>§</sup> در انسان تشخیص تشخیص دهد، دو نوع تمایل که به وضوح در انسان دیده می‌شوند: رانه حس یا ماده\*\* و رانه فرم یا صورت<sup>¶</sup>. یک تقسیم‌بندی به وضوح ارسطویی. آنچه شیلر تحت این دو عنوان دنبال می‌کند، گسستی است که انسان دچار آن است. همانطور که از شاعر بزرگی همچون شیلر انتظار می‌رود، او به هیچ وجه تلاش نمی‌کند که این دو رانه را اثبات یا استنتاج نماید و حتی در بسیاری موارد بدون هیچ گونه تمایزی آنها را در سطوح مختلف به کار می‌برد و معانی مختلفی بر آنها بار می‌کند.

شیلر در نامه دوازدهم رانه حس را به مثابه «وجود فیزیکی انسان» یا «طبیعت حسی» او معرفی می‌کند؛ رانه‌ای که انسان را «در محدوده‌های زمانی» نگاه می‌دارد و از او یک «وجود

\*- physical man

†- moral man

‡- problematical

§- trieb / drive / impulse

\*\* - stafftrieb / sense drive / matter drive

††- form tribe / form drive

مادی» می‌سازد. آنچه رانه حسی به دنبال آن است زندگی است، «زندگی در گسترده‌ترین حالت پذیرندگی \* آن». (نامه ۱۵) شیلر معتقد است که با این مفهوم «همه وجود مادی و همه آنچه که بی‌واسطه در حواس حاضر است» را بیان نموده است. این رانه می‌خواهد «قلمرو خود را بر تمام عرصه نامحدود در انسان بسط دهد». (نامه ۱۲) او در رانه حس به بُعد حسی انسان می‌پردازد؛ بعدی از انسان که «حس می‌کند، آرزو می‌کند و تحت‌تأثیر میل عمل می‌کند». (نامه ۱۱) هر چند حس، بعدی از وجود انسان است اما، بر اساس نظر شیلر، باید بر «رانه» بودن آن به عنوان محرکی درونی در انسان تأکید کرد. این رانه را باید به مثابه محرکی در نظر آورد که مبنای خود را در نوعی تمایل بنیادین در انسان می‌یابد. تنها بر این اساس است که می‌توان آن را رانه خواند.

شیلر رانه فرم را از «وجود مطلق» و «طبیعت عقلانی» انسان بیرون می‌کشد که در تقابل با وجود فیزیکی و طبیعت حسی رانه حس قرار می‌گیرد. در حالی که رانه حس تمایل به تغییر دارد، این رانه می‌خواهد «علیرغم همه تغییر حالات، شخصیت انسان را حفظ کند». (نامه ۱۲) هیچ تغییری در این رانه راه ندارد و آنچه که این رانه می‌خواهد، برای همیشه می‌خواهد؛ برخلاف رانه حسی که در زمان‌های متفاوت خواست‌های متفاوتی دارد. به همین دلیل رانه فرم «کل توالی زمان‌ها» را در برمی‌گیرد؛ این رانه می‌خواهد «آنچه واقعی است ضروری و ابدی باشد و آنچه ابدی و ضروری است به واقعیت بدل گردد: به عبارت دیگر این [رانه] به حقیقت و عدالت تمایل دارد.» (همان)

هدف این رانه «شکل یا فرم» است. (نامه ۱۵) از نظر شیلر این مفهوم همه ویژگی‌های صوری اشیاء و روابط آن‌ها با قوای نظری را در برمی‌گیرد. هنگامی که این رانه حاکم است، «عین محض بر ما عمل می‌کند». (نامه ۱۲) در این حالت، وجود به بالاترین گستره خود می‌رسد

---

\*- acception

چرا که همه موانع ناپدید می‌شوند و انسان به «وحدت ایده» دست می‌یابد. در این حالت، «ما دیگر در زمان نیستیم بلکه زمان با توالی نامحدود خود در ماست.» (همان) در اینجاست که انسان نه فرد بلکه نوع است، کسی که حکم او حکم همه روح‌هاست و انتخاب او انتخاب همه قلب‌ها.

رانه فرم نیز هر چند برای انسان ضروری است، به تنهایی و بدون رانه حس کافی نیست. «تا آنجا که انسان صرفاً فرم باشد، هیچ فرمی ندارد و شخصیت انسان توسط شرایط ناپدید می‌شود.» (نامه ۱۳) در حالی که رانه حس رانه‌ای منفعل است و «می‌خواهد تعیین شود» (نامه ۱۴)، رانه فرم رانه‌ای فعال است و «می‌خواهد خود را تعیین بخشد»؛ در حالیکه رانه حس می‌خواهد عین را بپذیرد، رانه فرم می‌خواهد آن را «ایجاد» کند. انسان هنگامی که تسلیم هر یک از دورانه حس یا فرم می‌شود و یکی را بر دیگری برتری می‌دهد، از انسانیت خود خارج می‌شود. هنگامی که رانه حس بر انسان سلطه می‌یابد، او دیگر «هرگز یک من\* نخواهد بود» و هنگامی که رانه حس را تسلیم رانه فرم می‌کند، هرگز یک جز - من<sup>†</sup> نخواهد بود. در نگاه شیلر در هر دو حالت غلبه رانه حس و یا رانه فرم، انسان «هیچ چیز نیست» (نامه ۱۳)؛ فرد تا هنگامی که خود را منحصرأ به یکی از دورانه تسلیم کرده است، هرگز یک انسان نخواهد بود. (نامه ۱۴) هنگامی که تنها حس می‌کند از شخصیت غافل می‌ماند و هنگامی که تنها فکر می‌کند، وجود زمانی‌اش از چشمش پنهان می‌ماند.

شیلر میان دو رانه یک رابطه دو طرفه برقرار می‌کند، رابطه‌ای که در آن: «عمل یک رانه به طور همزمان عمل دیگری را بنا می‌نهد و آن را محدود می‌کند و هر یک از آن‌ها هنگامی که به تنهایی در نظر گرفته شود، فقط به خاطر فعال بودن دیگری به بالاترین ظهور خود می‌رسد.» (همان)

---

\*- Ego

†- non – Ego



به زعم شیلر، هیچ دو چیزی بیش از این دورانه متضاد نیستند (نامه ۱۳)؛ یکی به دنبال تغییر است و دیگری به دنبال ثبات. پرسش شیلر این است: در حالی که هر گونه واسطه‌ای میان این دو رانه «غیر قابل درک» است، «چگونه خواهیم توانست وحدت طبیعت انسانی را دوباره بنا کنیم؟ وحدتی که به واسطه این تقابل حاد و اولیه کاملاً ویران شده است؟» (نامه ۱۹) نوع نگاه شیلر به دورانه انسانی، ناگزیر به این تقابل حاد کشیده می‌شود. او می‌پرسد «چگونه دو تمایل چنین متضادی در کنار هم در یک وجود جمع می‌شوند؟» (همان)

## ۲. بازی و فرا روی از تقابل ماده - صورت در انسان

### ۲-۱. مفهوم بازی

هر چند شیلر بسیار از مفهوم بازی بهره می‌گیرد و آن را به مثابه واژه‌ای فنی مورد استفاده قرار می‌دهد، چندان به تعریف آن نمی‌پردازد و هرگز توضیح نمی‌دهد که چرا از این مفهوم بهره گرفته است. تنها به واسطه کارکردهایی که او به بازی می‌بخشد است که می‌توانیم دریابیم چه جایگاهی برای آن در نظر گرفته است. شیلر مفهوم «بازی» را از کانت اخذ می‌کند و آن را برجسته کرده و به صورت مفهومی مشروع در متن گفتمان فلسفی درمی‌آورد.

شیلر نخستین فیلسوفی است که این مفهوم را صریحاً در متن فلسفه خود جای می‌دهد و کارکردهای مشخصی بدان می‌بخشد. از این نقطه نظر اهمیت کار شیلر «بازاستقرار قطعی بازی به مثابه عنوانی مشروع در گفتمان جدی فلسفی است که انقلابی را در تاریخ مدرن مفهوم بازی به بار می‌آورد.» (Spariosu 1989: 54) او نه تنها این مفهوم را از کانت اخذ می‌کند بلکه آن را در همان حوزه‌ای که کانت به کار می‌گیرد مورد استفاده قرار می‌دهد و بدان اعتبار می‌بخشد. او به عنوان کسی که نقدهای کانت را پشت سر گذاشته است و گسست حوزه‌های اندیشه را در تقابل دو نقد اول و دوم مشاهده کرده است، ایده «بازی» به عنوان مفهومی برای نشان دادن راه خروج از این تقابل، را از خود کانت می‌گیرد.

اما کدام ویژگی بازی است که سبب می شود شیلر این مفهوم را در کانت مورد توجه قرار دهد و به آن کارکردی گسترده تر بخشد؟ آنچه این ویژگی خاص را به این مفهوم می دهد آن است که شیلر آن را به عنوان آنچه نه به طور ذهنی و نه عینی اتفاقی\* نیست و در عین حال ضرورت را نه به طور بیرونی و نه درونی تحمیل نمی کند (نامه ۱۵)، در نظر می گیرد؛ بازی مفهومی است میان ضرورت و اتفاق؛ نه این است و نه آن و در عین حال هر دو را در خود دارد. این ویژگی بازی در جمع کردن دو امر متضاد است که شیلر را جذب این مفهوم می کند. پل دومان<sup>‡</sup> می گوید:

«بازی پیش از هر چیز به معنای میدان<sup>§</sup> است؛ بازی، مکانی [است] که بدان نیاز دارید تا از وقوع مواجهه دیالکتیکی جلوگیری کنید. شما به کمی فاصله میان دو چیز نیاز دارید تا آن‌ها را از تصادم با هم حفظ کنید.» (2002: 151)

در عین آنکه بازی قوانینی دارد، همواره در بازی «چیزی عمیقاً دلخواهی<sup>¶</sup> در مورد آن قوانین وجود دارد.» (همان)

شیلر در نامه چهاردهم رانه بازی را به عنوان رانه سوم معرفی می کند. رانه‌ای که در آن دو رانه دیگر بدون تسلط بر هم در کنار هم قرار می گیرند. رانه بازی وحدت بخش عمل دو رانه دیگر است. عمل انسان در رانه بازی<sup>\*\*</sup> دیگر نه فیزیکی است و نه اخلاقی؛ انسان از هر دوی این‌ها رها شده است. رانه بازی به عنوان رانه‌ای که دو رانه متضاد حس و عقل را در خود دارد، به عنوان مجموع حس و عقل، ضرورت و تصادف، قانون و آزادی، و ماده و صورت در نظر گرفته می شود. شیلر بازی را در عمیقترین معنای آن مورد استفاده قرار می دهد فراروی.

---

\*- accidental

†- Paul De Man

‡- spielraum

§- arbitrary

\*\* - spieltrieb / play drive

## ۲-۲. فرارفتن از تقابل دو رانه

رانه‌های فرم و حس و چگونگی تقابل آن‌ها در انسان را بیان نمودیم و گفتیم که شیلر این دو رانه را در غایت تضاد با هم می‌بیند و هر گونه واسطه‌ای میان آن‌ها را «غیر قابل درک» می‌خواند. انسانی که این دو گزینه متقابل را در خود دارد از وحدت خود دور می‌شود و نمی‌تواند وجودی یکپارچه داشته باشد. شیلر که در برخی جملات خود چنان نشان می‌دهد که گویی وساطت میان این دو رانه و در نتیجه وحدت وجود انسانی غیرممکن است - مثلاً این بیان که «تنها در وجود مطلق ضرورت فیزیکی و اخلاقی با هم جمع می‌شوند.» (نامه ۴) -، در نامه چهاردهم به معرفی رانه سوم می‌پردازد: رانه‌بازی؛ رانه‌ای که در آن هر دو رانه دیگر، با هم عمل می‌کنند. در حالی که انسان همواره به غلبه یک رانه بر رانه دیگر تن داده است، در رانه بازی می‌تواند آن دو رانه را در کنار هم داشته باشد؛ بی‌آنکه یکی را بر دیگری مسلط کرده باشد. رانه حسی متمایل به تغییر است و به محتوای زمان و آنچه در گذر زمان تغییر می‌کند، توجه دارد و رانه فرم خواهان امتناع زمان و عدم وجود تغییر است. اما «رانه بازی رفع زمان در زمان را به عنوان هدف خود دارد و می‌خواهد شدن و گذار را با وجود مطلق و تغییر را با این همانی همراه کند.» (نامه ۱۴)

در حالی که رانه حس به ضرورت فیزیکی و رانه فرم به ضرورت اخلاقی گرایش دارند، اولی به قانون طبیعت متمایل است و دومی به قانون عقل؛ «رانه‌بازی که عمل دو گانه دو رانه دیگر را وحدت می‌بخشد هم از نظر اخلاقی و هم از نظر فیزیکی با ذهن مقابله می‌کند. از این رو، همانطور که به هر آنچه اتفاقی\* است پایان می‌دهد، هر گونه جبری را نیز به پایان می‌رساند و انسان را هم از نظر فیزیکی و هم از نظر اخلاقی آزاد می‌سازد. (همان) هنگامی که انسان به رانه سوم می‌رسد، دیگر نه به طور فیزیکی عمل می‌کند و نه به طور اخلاقی؛ دیگر نه تابع قانون

\* - contingent

طبیعت است و نه تابع قانون اخلاق؛ چرا که در این رانه از هر دو رها شده است. شیلر می گوید که این رانه سبب می شود هر دو رانه دیگر اتفاقی شوند و در نتیجه کمال و سعادت انسان نیز اینگونه گردد. اما از طرف دیگر «به همین دلیل که باعث می شود هر دوی آن‌ها تصادفی شوند و چون تصادف با ضرورت ناپدید می شود، [رانه بازی] تصادف را در هر دو رفع می کند و بنابراین صورت را به ماده و واقعیت را به صورت می دهد». (همان)

آنچه شیلر می گوید بسیار پارادوکسیکال به نظر می رسد. اما شاید این نکته بیش از آنکه ضعف بحث شیلر باشد، نقطه اهمیت آن است. شیلر رانه بازی را به عنوان رانه‌ای که دو رانه متضاد را در خود جمع کرده است، به عنوان جمع ضرورت و تصادف، در نظر می گیرد؛ مجموع قانون و آزادی، حس و عقل و ماده و صورت. آنچه باید پرسیم این نیست که او چرا چنین می کند زیرا این همان چیزی است که او می خواهد و مطلوبش است. آنچه باید مورد سؤال قرار گیرد این نکته است که شیلر در این مفهوم چه قابلیت را مشاهده می کند که به واسطه آن می خواهد از این پارادوکس بزرگ متافیزیکی فراتر رود؟ چرا شیلر گمان می کند که این مفهوم می تواند بار این تناقض را به دوش کشد و از آن رها شود؟

اغلب مفسرین شیلر رانه بازی را به عنوان رانه‌ای که میان دو رانه دیگر وساطت می کند و تعادل آن‌ها را حفظ می نماید تفسیر می کنند. (۳) به گمان اغلب خوانندگان نامه‌ها، آنچه شیلر در نظر دارد انسانی است که در او دو رانه حس و عقل در کنار هم و به گونه‌ای متعادل هر یک به فعالیت خود می پردازند. بر اساس این نگاه رانه بازی بیش از آنکه رانه سومی باشد، حالتی است که در آن دو رانه دیگر درست عمل می کنند؛ حالت تعادلی که در آن هیچ یک از دو رانه به حریم دیگری تجاوز نمی کند. البته من (مولف) انکار نمی کنم که بسیاری از جملاتی که شیلر بیان می کند موید این نگاه هستند (۴)؛ اما آنچه سبب می شود این نگاه قابل قبول ننماید همان پرسش پیشین است: چرا شیلر از مفهوم بازی برای رفع تناقض دو رانه بهره می گیرد؟ اگر شیلر صرفاً به وساطت میان دو رانه و تعادل آن‌ها و حفظ هر یک از آن‌ها در مرز خود نظر

داشت، کافی بود که این تعادل را به عنوان چاره گسست عنوان می‌کرد. اما در آن صورت انسان همچنان دوپاره می‌بود. اما شیلر از وحدت سخن می‌گوید؛ وحدتی که از بازی ناشی می‌شود. استفاده شیلر از این مفهوم به خودی خود تفسیر پیش گفته را باطل می‌کند، هر چند که شیلر صراحتاً این کار را نکرده باشد.

اینکه شیلر وحدت دو رانه را تنها در خنثی شدن آن‌ها می‌داند، رانه بازی را بیشتر به سنتز هگلی شبیه می‌سازد. در دیالکتیک هگل، سنتز نه تعادل و توازن تز و آنتی تز بلکه از میان رفتن آن‌ها در امر سومی است که در عین آنکه هیچ یک از آن‌ها و یا جمع آن‌ها نیست، آن‌ها را در خود دارد. شیلر می‌گوید:

«چون هر دو وضعیت به طور ابدی در تضاد با یکدیگر قرار دارند، به هیچ گونه‌ای نمی‌توانند وحدت یابند مگر با فرونشاندنشان. بنابراین وظیفه دوم ما این است که این ارتباط را کامل کنیم و آن‌ها را با چنان خلوص و کمالی به انجام رسانیم که هر دو وضعیت کاملاً در یک امر سوم ناپدید شوند و هیچ نشانه‌ای از جدایی در کل باقی نماند؛ در غیر این صورت، ما جدا می‌کنیم اما وحدت نمی‌بخشیم.» (نامه ۱۸)

رانه بازی را نباید به عنوان رانه سومی در کنار دو رانه دیگر در نظر گرفت بلکه باید آن را فوق این دو رانه و شامل آن‌ها دانست؛ درست مثل نسبت میان یک بازی و دو بازیگر آن. این گونه نیست که بازی امر سومی باشد در کنار دو بازیگر بازی؛ بازی هر چند دو بازیگر متقابل دارد که در برابر هم و بر ضد هم بازی می‌کنند، اما این تقابل وحدت بازی را خدشه‌دار نمی‌کند چرا که بازی علیرغم این تقابل امری واحد است. رانه بازی رانه‌ای است که دو رانه دیگر در آن هضم می‌شوند. دیگر مساله این نیست که ماده و صورت در توازن با هم باشند بلکه بازی از این تقابل فراتر می‌رود. ایده شیلر در خصوص انسان کامل، موید همین نظر است.

### ۲-۳. انسان کامل: انسان بازیگر

شیلر معتقد است که مسئله تعامل میان دو گزینه، مشکلی است که «انسان تنها در کمال وجودی خود قادر به حل آن است.» (نامه ۱۴) تنها هنگامی که انسان **کامل** باشد می‌تواند مسئله رابطه میان دو رانه را حل کند:

«باید مشارکتی میان رانه فرم و رانه مادی باشد - یعنی باید رانه بازی وجود داشته باشد - چرا که این تنها وحدت واقعیت با فرم، اتفاقی با ضروری، وضعیت منفعل با آزادی است که در آن مفهوم انسانیت کامل می‌شود.» (نامه ۱۵)

اینکه یکی از رانه‌ها دیگری را از فعالیت بازدارد سبب «نقصان طبیعت انسانی» می‌شود: «بنابراین، برای آنکه مطلب یک بار برای همیشه عنوان شود، انسان تنها هنگامی بازی می‌کند که به تمام معنای کلمه انسان است و تنها هنگامی کاملاً انسان است که بازی می‌کند.»

شیلر این جمله را به عنوان اصلی که سالها پیش، «در احساس و هنر یونانیان» زنده بود و اکنون از یاد رفته است معرفی می‌کند و قول می‌دهد این اصل، حامی هنر و زندگی باشد.

انسان کامل، انسان بازیگر است؛ انسانی که بازی می‌کند. او اساساً تنها هنگامی انسان است که بازی می‌کند. آیا این بدان معناست که شخص تنها هنگامی می‌تواند انسان باشد که دو رانه او در تعادل با هم باشند؟ در این صورت چرا نباید کسی که یکی از رانه‌ها را اندکی غلبه داده است را نیز انسان خواند؟ این چندان معنادار نخواهد بود که بازی بدین معنا، یعنی به معنای صرف توازن دو رانه، بر سازنده انسانیت باشد. نگاه شیلر به انسان کامل تنها در پرتو تفسیر دیگری از مفهوم بازی معنادار خواهد بود. انسان تنها هنگامی لایق این عنوان است که دیگر نه ماده باشد و نه صورت؛ نه تابع اتفاق باشد و نه ضرورت؛ نه مطیع قانون طبیعت باشد و نه مطیع قانون اخلاق. او تنها هنگامی انسان است که از این تقابل‌ها آزاد شده و به امری فراتر از آن‌ها دست یافته باشد. او هنگامی انسان است که بازی کند؛ درست همان گونه که یک بازیگر بازی می‌کند. انسان به تمام معنای کلمه کسی است که بازی می‌کند نه کسی که با احساس خود

حس می‌کند و یا با عقلش فکر می‌کند. انسان بازیگر البته هم حس می‌کند و هم فکر؛ اما این بدان معنا نیست که او میان این دو، تعادل برقرار می‌کند. بازی را هرگز نمی‌توان به تعادل و توازن معنا کرد. بازی فضایی آزاد است که حس و عقل در آن مشارکت می‌کنند اما آنچه حضور دارد خود بازی است. انسان بازیگر بیش از آنکه حس باشد یا عقل یا توازن آنها، همین بازی است.

### ۳. بازی و زیبایی

شیلر میان انسان و زیبایی پیوندی عمیق برقرار می‌کند. او انسانیت و زیبایی را لازم و ملزوم هم می‌داند:

«وقتی عقل حکم می‌کند که «انسانیتی هست» همزمان این قانون را اعلام می‌کند که «آنجا یک زیبایی هست.» (همان)

انسان بدون زیبایی کسی است که:

«به طور ابدی به اهدافش بسته است و در احکامش متزلزل است؛ همواره در جستجوی خویشتن است بدون آنکه خودش باشد. او کسی است که بی‌آنکه در زنجیر باشد آزاد نیست، برده‌ای است که به هیچ قانونی خدمت نمی‌کند.»

(نامه ۲۴)

در رساله **در باره والا** شیلر می‌گوید که انسان در وجود خود «یک تمایل زیباشناختی می‌یابد که به نظر می‌رسد صراحتاً در آنجا به ودیعه نهاده شده است.» (2007: 145)

زیبایی، ویژگی مهمی دارد که می‌تواند نقش مهمی در تفکر شیلر ایفا کند. زیبایی از یک طرف «فرم» است چرا که ما آن را به اندیشه می‌آوریم و از طرف دیگر «به همان اندازه زندگی است زیرا آن را حس می‌کنیم.» (نامه ۲۵) می‌توانیم در زمان آرامش، از زیبایی هیجان طلب کنیم و در زمان بی‌تابی، تعدیل و آرامش. (نامه ۱۶) زیبایی با وجود آنکه عینی است همواره «در خود چیزی تصادفی به همراه دارد.» (Schiller 2007: 182) این دوجویی بودن

زیبایی سبب می‌شود که به واسطه آن وحدت وجود انسانی برقرار شود. «بدون زیبایی همواره یک نزاع ابدی میان سرشت عقلانی و طبیعی ما وجود می‌داشت.» (Ibid: 154)

این که در مواجهه انسان با زیبایی هم تفکر و هم حس حضور دارند و هر دو در حکم زیباشناختی وحدت می‌یابند، شیلر را بر آن داشته است که از این مفهوم در جهت درک وحدت وجود انسان و در نتیجه انسانیت استفاده کند. در اینجا به وضوح می‌توان تاثیر نقد سوم کانت را در تبیین بینابینی زیبایی به مثابه آنچه از یک طرف حسی است و از طرف دیگر با «شناخت به وجه عام» ارتباط دارد، دریافت. نزد شیلر، زیبایی امری است که «انسان حسی را به فرم و فکر هدایت می‌کند» و در عین حال به واسطه آن «انسان روحی به ماده و به عالم حس برگردانده می‌شود». (نامه ۱۸) زیبایی در عین آنکه ما را به عالم ایده‌ها هدایت می‌کند، ما را از عالم حس دور نمی‌سازد. (نامه ۲۵)

اما فاصله ماده و صورت یا حس و فکر «ابدی است و به هیچ وجه قابل وساطت نیست.» (نامه ۱۸) شیلر می‌پرسد: چگونه می‌توانیم این تناقض را حل کنیم؟ از یک طرف این فاصله قابل وساطت نیست و از طرف دیگر زیبایی سبب وحدت آن دو می‌شود. شیلر نیز این پرسش را واجد اهمیتی اساسی عنوان می‌کند؛ پرسشی که اگر به شکلی موفقیت‌آمیز از عهده آن برآئیم، «کلید» زیباشناختی را یافته‌ایم. پاسخ او این است:

«زیبایی دو وضعیت متضاد احساس و تفکر را مزدوج می‌کند و [با این وجود]

هنوز مطلقاً هیچ میانجی‌ای بین آنها نیست. اولی به طور بی‌واسطه و از طریق

تجربه و دومی از طریق عقل معین می‌شود.» (همان)

منظور شیلر چندان مشخص نیست. او در عین آنکه می‌خواهد میان دو وضعیت متقابل آشتی دهد، گویا نمی‌تواند از تناقض عبور کند. (۵) در نامه نوزدهم نیز شیلر تاکید می‌کند که میانجی‌گری زیبایی میان احساس و تفکر «نباید اینگونه فهمیده شود که زیبایی می‌تواند شکافی



که احساس را از تفکر و منفعل را از فعال جدا می‌کند، از میان بردارد. این شکاف بی‌نهایت است.» (نامه ۱۹)

زیبایی نتیجه تقابل دو رانه و ارتباط دو اصل متضاد است (نامه ۱۶)؛ زیبایی ایدئالی است که وحدت میان «واقعیت و فرم» را برقرار می‌کند. اما این عمل به هیچ وجه کامل نخواهد بود؛ چرا که این توازن همواره یک ایده باقی می‌ماند، ایده‌ای که واقعیت هرگز نمی‌تواند به طور کامل بدان دست یابد. زیبایی آنچنان که فیلیپ کین می‌گوید «به طور همزمان در فعالیت کامل بودن» دو رانه (Kain 1982: 17) (۶) نیست بلکه وحدت آنهاست. درست در همین جاست که رابطه زیبایی و بازی ظهور می‌کند. زیبایی «نه می‌تواند صرفاً زندگی باشد... و نه می‌تواند صرفاً فرم باشد... آن در عوض موضوع مشترک هر دو رانه است یعنی [موضوع] رانه بازی.» (نامه ۱۵) از یک طرف زیبایی به واسطه آنکه هر دو عنصر حس و فکر را در خود دارد به وحدت این دو میانجامد و از طرف دیگر رانه بازی رانه‌ای است که این هر دو رانه را در خود حفظ می‌کند و با عبور از تقابل آنها به وجود انسان وحدت می‌بخشد. اکنون رابطه زیبایی و بازی را چگونه باید فهمید؟ جمله نقل قول پیشین می‌تواند به درستی این رابطه را مشخص کند: زیبایی **موضوع** بازی است. انسانی که از تقابل دو رانه حس و عقل خود گذشته و به رانه بازی رسیده است، زیبایی را در مقابل خود می‌بیند چرا که تنها زیبایی است که در مقابل این رانه قرار می‌گیرد. آنچه که زیبا نیست همچنان در بند حس یا عقل است و تنها آنچه که هر دو را در خود دارد زیبا است. رانه بازی به عنوان رانه‌ای که خود از این تقابل گذشته است تنها می‌تواند با زیبایی سنخیت داشته باشد. به همین دلیل است که شیلر می‌گوید «انسان فقط با زیبایی بازی می‌کند و فقط با زیبایی [است که] بازی می‌کند» (همان) و زیبایی تنها چیزی است که می‌تواند موضوع بازی باشد و بازی تنها رانه و روحیه‌ای است که می‌تواند به درک زیبایی نائل شود. شیلر «زیبایی حاضر فعلی» را موضوع «رانه بازی حاضر فعلی» می‌نامد و «ایدئال زیبایی» را موضوع «ایدئال رانه بازی».

مشکلی که شیلر خود آن را مطرح می‌کند این است که ممکن است با «بازی صرف ساختن» از زیبایی، از ارزش آن کاسته شود. او به این مشکل با این سؤال پاسخ می‌دهد که «وقتی می‌دانیم که در همه وضعیت‌های بشر تنها بازی است که انسان را کامل می‌کند و طبیعت دووجهی او را به طور همزمان توسعه می‌دهد، بازی صرف چه معنایی دارد؟» (همان) در حقیقت شیلر با این پاسخ توجه ما را به ارزش عملی بازی جلب می‌کند و از ما می‌خواهد از بار منفی واژه بازی به مثابه «بازی صرف» نهراسیم. نتیجه‌ای که حاصل می‌شود این است که «بنابراین هیچ اشتباهی رخ نخواهد داد اگر ما ایدئال زیبایی را در همان مسیری بجوییم که در آن رانه بازی خود را ارضا می‌کنیم.» (همان)

آلن مژیل\* رابطه بازی و زیبایی در تفکر شیلر را در عبارت زیر به خوبی توصیف کرده است: «به زعم شیلر، این در هنر است که رانه بازی ظهور می‌کند... تنها در بازی هنر رانه حس و رانه فرم به هم آورده می‌شوند؛ تنها در تفکر درباره امر زیبا است که انسان هماهنگ می‌شود.» (1987: 14)

شیلر از زیبایی با عنوان «فرم زنده»<sup>‡</sup> یاد می‌کند چرا که زیبایی هم عنصر حس و زندگی را در خود دارد و هم عنصر فرم و قانون را. اما این همه مطلب نیست، چراکه فرم زنده چیزی بیش از داشتن فرم و زندگی است. این نکته بحث ما درباره اینکه زیبایی از جمع و تعادل میان دو عنصر حس و عقل فراتر می‌رود را تایید می‌کند. شیلر می‌گوید: «امر زیبا نه تنها باید زندگی و فرم باشد بلکه [باید] یک فرم زنده باشد.» (نامه ۱۵) شیلر در این بیان به خوبی نشان می‌دهد که فرم زنده صرفاً فرم به همراه زندگی نیست بلکه چیزی فراتر از آن است. یک تخته سنگ اگر چه بی‌جان است می‌تواند به یک فرم زنده تبدیل شود در حالی که یک انسان اگر چه هم فرم دارد و هم زندگی می‌کند لزوماً یک فرم زنده نیست. برای اینکه یک چیز فرم زنده باشد،

\*- Allen Megill

‡- lebend Gestalt / living Form

«ضروری است که فرمش زندگی باشد و زندگی اش فرم.» (همان) این فرم زنده «موضوع رانه بازی» است (همان) چنان که زیبایی موضوع بازی است.

#### ۴. بازی و نمود

در نامه بیست و ششم، شیلر از نمود\* سخن می گوید و آن را به دو نوع نمود زیباشناختی<sup>□</sup> و نمود منطقی<sup>‡</sup> تقسیم می کند. در حالی که در نمود زیباشناختی ما میان نمود و حقیقت تمایز قائل می شویم و نمود را فقط به خاطر نمود بودنش می پذیریم، نمود منطقی صرفاً یک فریب است؛ فریبی که مایل است نمود را به جای حقیقت معرفی کند. در نمود زیباشناختی انسان هرگز در خطر جایگزینی نمود به جای حقیقت نیست.

کانت در نقد سوم و در بررسی هنر شعر می گوید «شعر با نمود<sup>□</sup> که به میل خود آن را ایجاد می کند بازی می کند بی آنکه فریبش را بخورد؛ زیرا مشغله خود را به عنوان یک بازی صرف تعریف می کند.» (کانت ۱۳۷۷: ۲۷۰) او همواره تأکید می کند که شعر «صداقت» دارد یعنی ادعای بیان حقیقت را ندارد: «در هنر شعر همه چیز با صداقت و خلوص جریان دارد. شعر اعلام می کند که یک بازی صرفاً سرگرم کننده از قوه متخیله است و می خواهد از حیث صورت، هماهنگ با قوانین فاهمه جریان یابد و مایل نیست به کمک نمایش محسوس، فاهمه را مطیع و مسحور کند.» (همان: ۲۷۱) برخلاف خطیب که «وظیفه ای جدی را وعده می دهد» اما چندان از عهده آن برنمی آید، «شاعر صرفاً بازی سرگرم کننده ای با اندیشه ها را وعده می دهد اما آن قدر چیزها از آن دستگیر فاهمه می شود که گویی مقصودش فقط انجام وظیفه برای

\*- schein/semblance

†- aesthetic semblance

‡- logical semblance

§- schein

فاهمه بوده است.» (همان: ۲۶۳) این بازی شعر با نمود و انجام وظیفه برای فاهمه، نکته مهمی است که می‌تواند مبنای فهم نمود زیباشناختی و رابطه آن با بازی نزد شیلر باشد. (۷)

شیلر می‌گوید «رانه بازی نمود را دوست دارد» (نامه ۲۶) و به وسیله رانه تقلیدگر فرم که «با نمود به مثابه یک شی مستقل برخورد می‌کند» دنبال می‌شود. شیلر قلمرو بازی را همان قلمرو نمود معرفی می‌کند؛ قلمرویی که از هر دو قلمرو نیروها و قوانین متمایز است: «در میانه قلمرو سهمگین نیروها و نیز امپراطوری مقدس قوانین، رانه زیباشناختی فرم به درجات مختلف یک قلمرو سوم و لذت‌بخش می‌آفریند، قلمرو بازی و نمود...» (نامه ۲۷) رانه بازی نمود را به مثابه نمود و نه به مثابه یک شی مستقل در نظر می‌گیرد. اما در عین حال این گونه نیست که این رانه به واقعیتی فراتر از این نمود علاقه داشته باشد. بازی به نمود به خاطر نمود بودنش علاقه دارد. زیبایی موضوع بازی است و چنانکه شیلر می‌گوید «سلطه زیبایی بر نمود گسترده می‌شود.» (همان) بازی نه با واقعیت سر و کار دارد و نه با فریب؛ موضوع بازی نه واقعیت است و نه نمودی که خود را به جای حقیقت می‌نشانند و ادعای واقعیت دارد (نمود منطقی)؛ موضوع بازی نمود زیباشناختی است. موضوع بازی نمودی است که خود را به مثابه نمود ظاهر می‌کند و نه نمودی که خود را بیش از آنچه هست و به صورت فریب نمودار می‌کند. در اینجا است که بازی در مقابل فریب قرار می‌گیرد:

«این بدیهی است که من از نمود زیباشناختی در تفاوت با واقعیت و حقیقت سخن می‌گویم و نه از نمود منطقی که با آن‌ها همسان است. بنابراین اگر این مورد علاقه است به خاطر آن است که یک نمود است و نه به خاطر آنکه قرار بوده است چیزی بهتر از آنچه هست باشد: اصل اول به تنهایی یک بازی است در حالی که دومی یک فریب است.» (نامه ۲۶)

### نتیجه‌گیری

شیلر از دو وجهی بودن زیبایی و بازی در فرارفتن از مساله گسست بهره می‌گیرد. همانطور که زیبایی در خود شامل هر دو دقیقه حس و عقل است، مفهوم بازی نیز ترکیب منحصر به فردی از این دو عنصر را در خود دارد. بازی بدون آنکه از میان حس و عقل یکی را بر دیگری برتری دهد، در عین آنکه شامل هر دو عنصر می‌شود از آن‌ها فراتر می‌رود. شیلر با تفسیر بازی بر مبنای این فراروی، از آن در گذر از تقابل ماده و صورت استفاده می‌کند و زیبایی را به عنوان آنچه فراتر از آن‌هاست موضوع این بازی قرار می‌دهد. مساله‌ای که شیلر به آن توجه می‌کند تقابلی کهن در تاریخ متافیزیک است که او به واسطه توجه به مفهوم بازی که تقریباً در تمام این تاریخ به فراموشی سپرده شده بود، از آن عبور می‌کند. به زعم شیلر، بازی تنها مفهومی است که توانایی این فرارفتن را در خود دارد. این مفهوم با انتخاب زیبایی به عنوان موضوع خود، دیگر نه صرفاً حسی و نه صرفاً عقلی است. بر این اساس بازی با زیبایی، انسان را از گسستگی و یک‌جانبه‌گرایی حسی یا عقلی نجات می‌دهد و از او یک انسان کامل می‌سازد. انسان تنها به عنوان یک موجود بازیگر می‌تواند انسان باشد.

ما در اندیشه دیگر فیلسوفان نیز شاهد این فراگذر بازی از تقابل‌ها هستیم که به عنوان نمونه می‌توان به فراتر رفتن بازی از تقابل جبر- اختیار و ضرورت - اتفاق در اندیشه نیچه و یا تقابل سوژه - ابژه در گادامر اشاره کرد؛ این پرسش همچنان گشوده می‌ماند که چگونه مفهوم بازی این توان فراروی را در خود دارد؟ چرا بسیاری از اندیشمندان برای فراتر رفتن از گسست‌ها و تقابل‌های متافیزیکی به «بازی» متوسل می‌شوند؟

پی‌نوشت‌ها:

۱. «کانت می‌خواست نقد سوم‌اش میان تره‌های پیشین‌اش به عنوان یک «پل» قرار گیرد.... این امر واگذاشته شد به ... شیلر تا در یک مجموعه از نامه‌ها ... چنین دلیلی را فراهم کند و در واژه‌هایی انضمامی‌تر، بر تقسیم افسرده‌کننده میان طبیعت انسانی و عقل اخلاقی «پل» بزند. در انجام چنین عملی، او در زنجیره متفکران آلمانی - مثلاً شلینگ و هولدرلین - اولین کسی بود که در هنر تعهد حقیقت یا هماهنگی میان شخص و جامعه را ملاحظه کرد.» (Cooper 1997: 123)
۲. البته شیلر از هیچ کلمه خاص و معینی برای بیان گسست میان ماده و صورت و یا حس و عقل استفاده نمی‌کند و ما این واژه را در اینجا به طور کلی برای بیان مساله شیلر جعل کرده ایم که ترجمه هیچ واژه مشخصی نیست بلکه به طور کلی بر دوگانگی ماده - صورت و یا حس - عقل در انسان و همه عرصه‌های اجتماعی و فرهنگی حکایت می‌کند.
۳. مثلاً جوکا گرونو می‌گوید «وظیفه رانه یا غریزه بازی ایجاد تعادل میان رانه‌های ماست - یا شاید بهتر باشد از قالب‌بندی و طرح‌ریزی خواسته‌های انسانی بدون استفاده از خشونت یا زور سخن بگوییم.» (2001: 154) دومان می‌گوید «بازی در شیلر به معنای توازن و هماهنگی در سطح اصول است؛ بین قاعده و ضرورت از یک طرف و اتفاق و آنچه تصادفی است از طرف دیگر.» (2002: 157) دیوید پاف اما معتقد است که «شیلر، تحت تاثیر فیثته، به دنبال یک فرمول پیچیده‌تر است و پیشنهاد می‌کند که بازی که از تعامل آن‌ها [طبیعت و عقل] برانگیخته می‌شود سبب می‌شود که دو امر قهری یکدیگر را حذف کنند.» (1996: 337)
۴. به عنوان مثال شیلر در نامه سوم می‌گوید: «ضروری است که اولی را با قوانین هماهنگ کنیم و دومی را با تاثرات حسی؛ مناسب می‌بود که اولی را بیشتر از ماده دور کنیم و دومی را بیشتر بدان نزدیک کنیم؛ به طور خلاصه، یک شخصیت سومی ایجاد کنیم که با هر دوی آن‌ها مرتبط باشد»
۵. شاید هنوز زود است و باید منتظر هگل بمانیم.
۶. البته همواره می‌توان جملاتی از شیلر یافت که با این تفسیر موافق باشد، تفسیری که می‌خواهد زیبایی را صرفاً به معنای حضور حس و عقل و نه عبور از آن‌ها در نظر بگیرد. به عنوان مثال شیلر در نامه پانزدهم می‌گوید: «همانطور که ذهن در شهود امر زیبا خود را در یک وساطت شاد میان قانون و ضرورت می‌یابد، به دلیل اینکه خود را میان هر دو قسمت می‌کند، از فشار هر دوی آن‌ها آزاد می‌شود.» (نامه ۱۵)

---

فرا تر از تقابل ماده - صورت

۷. برنارد بوزانکت می‌گوید «دکترین نمود زیباشناختی توسط شیلر بر مبنای نظر کانت از فرم زیباشناختی در بحث از شعر توسعه داده می‌شود. او هم‌چنین آن را به عنوان نمودی که فریبنده نیست توصیف می‌کند.... بنابراین نمود زیباشناختی از فریب متمایز می‌شود.» (2005: 292)

منابع فارسی

کانت، ایمانوئل (۱۳۷۷) «نقد قوه حکم» ترجمه عبدالکریم رشیدیان، تهران: نشر نی

References:

1. Beiser, Frederick 2005. Schiller as Philosopher, Oxford: Oxford University Press
2. Bosanquet, Bernard 2005. A history of Aesthetics, New York: Cosimo Inc.
3. Carl Wilm, Emil 2009. The Philosophy of Schiller in its Historical Relations, South Carolina: Bibliobazaar
4. Cooper, David E. 1997. Aesthetics: The Classic Reading, Oxford: Blackwell
5. DeMan, Paul, Andrzej Warminski 2002. Aesthetic Ideology, Minneapolis: University of Minnesota Press
6. Gronow, Jukka 2001. The Sociology of Taste, London: Routledge
7. Kain, Philip J. 1982. Schiller, Hegel and Marx: state, society and the aesthetic ideal of ancient Greece, Canada: McGill- Queen's University Press
8. Megill, Allan 1987. Prophets of Extermity: Nietzsche, Heidegger, Foucault, Derrida, California: University of California Press
9. Pugh, David 1996. Dialectic of Love: Platonism in Schiller's Aesthetic, Canada: McGill- Queen's University Press
10. Schiller, Friedrich 2007. Aesthetical and Philosophical Essays, South Carolina: BiblioBazaar
11. Sharp, Lesley 1991. Friedrich Schiller: drama, thought and politics, Cambridge: Cambridge University Press
12. Sharp, Lesley 1995. Schiller's aesthetic essays: two centuries of criticism, USA: Camden House Inc.
13. Spariosu, Mihai I. 1989. Dionysus Reborn, Play and the Aesthetic Dimension in Modern and Scientific Discourse, New York: Cornell University Press
14. Thomas, Calvin 2006. The Life and Works of Friedrich Schiller, South Carolina: BiblioBazaar