



<https://mph.ui.ac.ir>

Metaphysics

University of Isfahan E-ISSN: 2476-3276

Vol. 17, Issue 1, No. 39, Spring and summer 2025

(Research Paper)

Phenomenology of Play and the Foundation of Truth: Gadamer and Dufrenne

Sepehr Salimi 

PhD candidate of Philosophy of art, philosophy of art, Art and Architecture Faculty, Bu Ali Sina university, Hamedan, Iran
sepehrsalimi9271@gmail.com

Ali Salmani *

Associate professor of philosophy of Art, Philosophy of art, Art and Architecture Faculty, Bu Ali Sina university, Hamedan, Iran
Salmani@basu.ac.ir

Ali Asghar Morovat

Assistant professor of philosophy of Art, Philosophy of art, Art and Architecture Faculty, Bu Ali Sina university, Hamedan, Iran
ali1387m@yahoo.com

Abstract

Hans-Georg Gadamer explains the audience's encounter with a work of art within the framework of Dasein's projection into the play of the work. This play has an existential dimension, and the meaning of the audience's presence lies in establishing a relationship with the world of the work, the ground which is rooted in historical-cultural projection. The present study aims to elucidate the audience's encounter with the artwork in terms of its role in determining the meaning of truth. According to the research findings, from Gadamer's perspective, the opening of the artwork to the audience is realized only through its realization (Vollzug) and the presence of the audience. Thus, the audience—as a thrown-projecting being—is both affected by the play of the work and affects it in return. On the other hand, Mikel Dufrenne argues that the transformation of the artwork into an aesthetic object entirely depends on the audience dwelling within the work and participating in it when the work calls upon them. While much has been said about the concept of play, the precise role of the engaged participant has been a fundamental concern for both thinkers. This raises the question: How does the event of encountering the artwork lead to the aletheia of truth? After conducting a descriptive-analytical study, it becomes clear that the ontological encounter between the audience and the work ultimately reveals the truth. However, the degree of mutual influence between the player and the play differs: Dufrenne describes a relationship based on exchange, whereas Gadamer speaks of a dialectical interplay of simultaneous and co-constitutive fusion of horizons. For Dufrenne, presentation and interpretation remain distinct, whereas for Gadamer, they fuse into one another.

Keywords: Gadamer, Dufrenne, Play, Audience, Understanding, Communication.

* Corresponding Author

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND 4.0 License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)



[10.22108/mph.2025.145483.1643](https://doi.org/10.22108/mph.2025.145483.1643)



دوفصلنامه علمی متافیزیک

دوره ۱۷، شماره اول (پیاپی ۳۹)، بهار و تابستان ۱۴۰۴ ص

تاریخ وصول: ۱۴۰۴/۳/۱۸، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۱۰/۲

(مقاله پژوهشی)

پدیدارشناسی بازی و بنیادگذاری حقیقت؛ گادامر و دوفرن

سپهر سلیمی ، دانشجوی دکتری فلسفه هنر، گروه فلسفه هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران

sepehrsalimi9271@gmail.com

علی سلمانی*، دانشیار فلسفه هنر، گروه فلسفه هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران

Salmani@basu.ac.ir

علی اصغر مروت، استادیار گروه فلسفه هنر، فلسفه هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران

ali1387m@yahoo.com

چکیده

هانس-گئورگ گادامر مواجهه مخاطب با اثر هنری را پرتاب دازاین به درون بازی اثر قلمداد می‌کند. این بازی شأن وجودی دارد و بمعنای گفت‌وگو با عالم اثری است که زمینش مامن حولت تاریخی-فرهنگی است. هدف پژوهش حاضر تبیین مفهوم بازی اثر هنری و بنیادگذاری نسبتی است که هر دو متفکر، برای تبیین حقیقت، با هایدگر برقرار می‌کنند. بر اساس یافته‌های پژوهش، مشخص می‌شود از نظر گادامر، گشوده‌شدن اثر هنری به روی مخاطب فقط با اجرای اثر محقق می‌شود؛ از این رو، مخاطب که پرتاب‌شده طرح‌افکن است، هم از بازی اثر متأثر است و هم بر آن تأثیرگذار. از طرفی دیگر، میکِل دوفرن معتقد است تبدیل اثر هنری به ابژه زیباشناختی کاملاً بستگی به این دارد که مخاطب در اثر سکنی گزیند و زمانی که اثر او را فرامی‌خواند، در اثر شرکت کند. حال این پرسش پیش می‌آید که چگونه حضور در بازی اثر هنری منتج به بنیادگذاری حقیقتی می‌شود که هر دو فیلسوف از یک نفر، یعنی هایدگر، اخذ کرده‌اند. بعد از انجام پژوهشی توصیفی-تحلیلی، مشخص می‌شود مواجهه هستی‌شناختی مخاطب با اثر در نهایت حقیقت را نامستور می‌کند، اما میزان تأثیر و تأثر میان بازیگر و بازی متفاوت است. دوفرن رابطه‌ای مبتنی بر دادوستد را تبیین می‌کند، اما گادامر از دو تبدیل هم‌زمان و تضایفی دیالکتیک میان افق‌ها صحبت می‌کند. نزد دوفرن، نمایش و تفسیر از هم متمایز هستند، اما نزد گادامر در یکدیگر ذوب می‌شوند.

واژگان کلیدی: گادامر، دوفرن، بازی، حقیقت، فهم، هایدگر.

۱- مقدمه و بیان مسأله

خاستگاه‌های ریشه‌شناختی بازی مبهم هستند؛ به نظر

* نویسنده مسئول



This is an open access article under the CC-BY-NC-ND 4.0 License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)



[10.22108/mp.2025.145483.1643](https://doi.org/10.22108/mp.2025.145483.1643)

می‌رسد معنای اولیه آن رقص یا رقصیدن باشد. هراکلیتوس در قطعه ۵۲ درباره فرایندهای کیهانی (aion) به کودکی در حال بازی اشاره می‌کند که شن‌ریزه‌ها را پس‌وپیش می‌برد و از این طریق، سلطنت و پادشاهی را در اختیار دارد. در کتاب‌های دوم و هفتم قوانین (نوموس) افلاطون، انسان‌ها همچون عروسک‌های خدایان هستند و برتری انسان نیز در همین است؛ به همین دلیل، هر انسانی باید بکوشد تا زندگی خود را سلسله‌ای از بهترین بازی‌ها درآورد. قربانی‌کردن، سرودخواندن و رقصیدن بازی‌هایی جدی هستند که به وسیله آنها، از یک سو، انسان عنایت خداوند را جلب می‌کند و از سویی دیگر، مشق رزم می‌کند تا در هنگام جنگ بتواند بر دشمن فائق آید و از میدان نبرد پیروز درآید (افلاطون، ۱۴۰۳، صص. ۲۱۰۳-۲۱۰۴). بازی و بازیگوشی تا قرن هجدهم همچنان بر مبنای توهّم تعریف می‌شوند. بازی و توهّمی که از آن پدید می‌آید، در تضاد با شناخت حقیقی در نظر گرفته می‌شوند. کانت به ویژگی غیرالزام‌آور بازی خیالی اشاره می‌کند که بنا به ادعای او، هیچ بنیانی در حقیقت ندارد؛ او بازی را فعالیتی تعریف می‌کند که صرفاً برای خود لذت‌بخش است. بازی آزاد قوای تخیل و فاهمه در سوژه احساس لذت ایجاد می‌کند. (کانت، ۱۳۹۹، صص. ۹۹-۱۰۰). در این میان، اولین کسی که بازی را وارد ساحت هستی‌شناسی می‌کند اوینگن فینک است. در پژوهشی انتقادی درباره متافیزیک بازی در لندیشه نیچه، فینک از نظر انسان‌شناختی-کیهانی، بازی را بررسی می‌کند و تعریفی جامع از مفاهیم بنیادین متافیزیکی همچون فضا، زمان و حرکت را به مثابه هستی، حقیقت و جهان ارائه

می‌کند. برای جلوگیری از اطالۀ کلام و اطناب سخن، نسبت گادامر و فینک را در پاورقی بیان می‌کنیم.^۱ بحث گادامر درباره بازی را به هیچ وجه نباید با استدلال‌هایی این‌همان دانست که هنر را بازی یا وقت‌گذرانی پیش‌پاافتاده تلقی می‌کنند. بازی برای وی شأن وجودی^۲ دارد. وی بسیار متأثر از سنت شیلر و نامه‌هایی در باب تربیت زیباشناختی است. به گفته شیلر، انسان دقیقاً در همان حوزه‌هایی که حقیقتاً انسان است، بازیگوشانه عمل می‌کند و فقط در جایی که بازی می‌کند، کاملاً انسان است؛ اما چگونه می‌توان از صرف بازی سخن گفت، در حالی که می‌دانیم این بازی و فقط این بازی است که از میان تمام حالات و شرایط انسانی، تنها وضعیتی است که او را یکپارچه و هر دو سوی طبیعت او را هم‌زمان می‌گشاید (Schiller, 2000, p. 62).

گادامر مفهوم بازی را از آن رو انتخاب کرده است که بیان کند همانند رویدادهای ورزشی، هنر از جنس رخداد^۳ است. از جنس رخداد بودن به این معناست که وقوع بازی از اراده حتمی و قطعی بازیگر جداست؛ بازیگر در جریان بازی پرتاب می‌شود و انتخاب می‌کند تا بازیگر بدی باشد و بد بازی کند، یا به‌خوبی نقش خود را ایفا کند. به قول گروندن، گادامر از مقوله بازی استفاده می‌کند تا اتفاقاً محدودیت‌های تلقی شیلر، بلکه محدودیت‌های کل زیباشناسی مدرن را عیان کند. گادامر بیان می‌کند سوژه در بازی هنر وانهاده به خود نیست و از انتظارات شناختی و عملی خویش رها نمی‌شود. بازی از دیدگاه گادامر حکایت از این دارد که ناظر یک اثر هنری در رخدادی تنیده شده است که بر آن سیطره ندارد و در اختیار او

^۱ در این بستر، وی بازی را به عنوان استعاره‌ای هستی‌شناختی معرفی می‌کند که رابطه فرد با خویش را بیان می‌دارد؛ انسان در بازی، رفتاری استثنائی نسبت به هستی خویش اتخاذ می‌کند که خود بازنمایی از جهان است. بازی دیگر فقط شیوه‌ای از درک نیست، بلکه معیایی هستی‌شناختی است که در سنت افلاطونی میمیس پنهان شده؛ سستی که ادعا می‌شود بازی (Spiel) را با بازتاب (Spiegelung) جایگزین کرده است. در حالی که بزرگسالان در زمانی بسته اقامت دارند که تاریخ‌پذیر است، کودک نخستین بار به درون زمان گام می‌نهد؛ او همچنان در گذار از گهواره شده بانه فوسیس به روش نایی روز جهان فردیت یافته است. بازی کودکانه در بی‌زمانی و بی‌غایتی اش به معنای

هستی‌شناختی برای گذار جهان از نیستی به هستی بدل می‌شود. این بازی نه صرفاً ظهور، بلکه تجلی و نمود^۱ به معنای گستردۀ آن است (Fink, 1960, pp. 241, 249). در واقع، آنچه فینک از گفتن این گزاره‌ها قصد می‌کند بیان این نکته است که بازی عالمی را بر پا کرده است و بازیکن (در مثال فینک: کودک) درون این عالم و با قوانین این عالم شروع به بازی کردن می‌کند. در چنین فضایی است که دغلغۀ فهم، گادامر را وامی‌دارد تا در یک‌سوم ابتدایی حقیقت و روش از هنر و بازی هنر سخن به میان آورد.

^۲ Seinsstand

^۳ Ereignis

نیست که افق متداول تجربه و انتظاراتش را از دور خارج کند. گادامر تأکید می‌کند هنر نوعی خطاب است که انتقالش به یک واسطه دیگر امکان‌پذیر نیست و به عبارت بهتر، نوعی مورد خطاب قرار گرفتن مخاطب است؛ بنابراین، دازاین بیشتر به بازی گرفته می‌شود. تجربه یک اثر هنری بیشتر نوعی جای گرفتن در بازی است. زمانی که زمانی می‌خوانید، خود را کشیده‌شده به درون قلمروی می‌یابید که آن را همچون فعلیتی فائق بر خویش محتمل می‌دانید. در اینجا، مفهوم کلیدی همبازی^۱ نزد گادامر رخ می‌نماید (گروندن، ۱۳۹۹، صص. ۱۴۹-۱۵۲). گادامر بیان می‌کند پذیرفتن نقش تماشاگرانه توسط دازاین مستلزم غرق‌شدن در چیزی است که آگاهی فردی دازاین نمی‌تواند آن را به طور کامل پیش‌بینی یا مهار کند. آنچه مارتین هایدگر در اصل بنیاد بیان می‌کند، بسیار مسیر گادامر را برای رسیدن به چنین تبیینی از بازی هموار می‌کند. برخلاف سایر نظریه‌های بازی که اصل هستی‌شناختی-تعالی‌بخش (بازی) را از فعالیت تجربی-واقعی (بازی‌کردن) جدا می‌کنند، هایدگر این تمایز را نه به عنوان جدایی، بلکه به عنوان امری برآمده از خود بازی تعبیر می‌کند: فقط تا زمانی که انسان خود درون این بازی قرار داده و در آن به قمار گذاشته می‌شود، می‌تواند حقیقتاً بازی کند و در بازی باقی بماند (Heidegger, 1997, p. 186).^۲ توجه به افعال هایدگر در صیغه مجهول نکته‌ای بنیادین است که گادامر به‌خوبی به آن آگاه است. گادامر بیان می‌کند اثر هنری به مثابه بازی دارای خودجنبشی است که تماشاگر، اگر قصد دارد در مقابل اثر گشوده بماند، باید با آنچه به وجود می‌آید، همراهی (بازی) کند (Gadamer, 1976, p. 23). گادامر همچنین بسیار بر اولویت بازی بر آگاهی تأکید می‌کند؛ به این معنا که نباید بازی را چیزی تقویم‌یافته توسط خودآگاهی دازاین بدانیم. بازی مفهومی انتیک^۳ نیست و باید کاملاً انتولوژیک بررسی شود. «بازیکنان صرفاً محمل اجرای بازی هستند»

(Gadamer, 2004, pp. 92, 98). زمانی که دازاین در تماشای یک تابلو مستغرق می‌شود، در واقع در بازی‌ای شرکت کرده است که رخدادی خودآیین بوده و مستقل بر روی پای خودش ایستاده است؛ از این رو، به طور خلاصه، از نظر گادامر، آنچه میان مخاطب و اثر هنری در حال رخ دادن است به ترتیب زیر بیان می‌شود؛ شایان توجه است که موارد زیر در بدنه پژوهش تدقیق خواهند شد.

۱. ناظر یک اثر هنری در رخدادی تنیده شده است، یعنی بیشتر از بازی کردن به بازی گرفته می‌شود. از این رو، تجربه یک اثر هنری بیشتر تجربه جای گرفتن در بازی‌ای است که بر ما فائق است و دقیقاً در همین نقطه اثر هنری از برابر ایستاد متمایز می‌شود؛ زیرا بازیکن مجال ندارد با اثر همان نسبتی را برقرار کند که با برابر ایستاد برقرار می‌کند. بازیکن میان بازی‌ها یکی را انتخاب می‌کند، اما جز آن هیچ اراده فعال و قاهر دیگری ندارد. درباره مفهوم «میدیا» این نکات را به تفصیل شرح و بسط خواهیم داد (Grondin, 1998, pp. 268-70). یکی از اصلی‌ترین وجوه اتخاذ مفهوم «پرتاب‌شدگی» هایدگر توسط گادامر در اینجا رخ می‌نماید. دازاین موجودی محدود و در نتیجه زمان‌مند است که در میان امکانات محدود، آزاد است دست به انتخاب بزند، یعنی دازاین همان پرتاب‌شده جهان-ساز (افکنده طرح‌افکن)^۴ است. پس از انتخاب، دیگر بیشتر متأثر است تا مؤثر.

۲. درگیری مخاطب با اثر بر اساس گفت‌وگویی هستی‌شناختی رخ می‌دهد که از خلال این گفت‌وگو، به حرکتی رفت‌وبرگشتی تبدیل می‌شود، خصیصه‌ای اگزیستانسیال و هرمنوتیک به خود می‌گیرد و رخداد تجربه زیباشناختی به تحقق گشودگی حقیقت امر بازی معطوف می‌شود (علیا، ۱۴۰۰، صص. ۴۹۳-۴۹۵). بازی هنر هرگز به تمامی به چنگ نمی‌آید، فقط در آن سهیم می‌شویم، تأثیر می‌گذاریم و تأثیر می‌پذیریم و به آن مجال می‌دهیم تا با ما گفت‌وگو کند.

^۳ پژوهش انتولوژیکى مقدمتاً با هستی و پژوهش اونتیکی با هستند سروکار دارد (هایدگر، ۱۴۰۰، ص. ۱۶).

^۴ der geworfene Entwurf

^۱ Mitspielen

^۲ Nur insofern der Mensch in dieses Spiel gebracht und dabei aufs Spiel gesetzt ist, vermag er wahrhaft zu spielen und im Spiel zu bleiben.

۳. برقراری گفت‌وگو همان وجهی است که گادامر آن را مستمسک قرار داده تا مواجهه سوژکتیو و کانتی مدرن از اثر هنری را متزلزل کند و حضوری اگزیستانسیال برای مخاطب، درون ساحت بازی اثر هنری، را قوام بخشد. رفت‌وبرگشت مخاطب یعنی مواجهه افق فهم و تفسیر^۱ وی با افق گشوده اثر. به بیانی دیگر، فهم و تفسیر زمانی برای من رخ می‌دهد که معنا و مفهوم اثر را به زمان و مکان و فرهنگ و سنت^۲ خودم منتقل کنم و گشودگی اثر در این دوره جدید را به نظاره بنشینم؛ رخدادی که از آن به عنوان هم‌افق‌شدن یا امتزاج افق‌ها^۳ یاد می‌کنند - مفهومی که جلوتر بیشتر آن را بررسی خواهیم کرد.

۴. مخاطب مانند تئوروس^۴ باستان (Gadamer, 1976, p. 24) نه فقط در رخدادی که اثر هنری است مشارکت می‌کند، بلکه به طور بالقوه به دست آن تبدیل می‌یابد. در این مرحله است که گادامر مفهوم «تغییر فرم به سازه»^۵ (Gadamer, 2004, p. 109) در بازی را مطرح می‌کند.^۶

۵. تمثیل بازی نزد گادامر این نکته را یادآوری می‌کند که سوژکتیویته هنرمند نمی‌تواند آغازگاه فرایند تفسیر باشد. آنچه در آگاهی بازیکن تقویم می‌شود، تمامیت بازی رخ داده نیست. بازسازی زندگی آگاهانه هنرمند، برخلاف هرمنوتیک مدنظر دیلتای که مبتنی بر باززیستن^۷ زندگی هنرمند توسط مخاطب است، ممکن است وجوهی جالب از قصد و نیت هنرمند را آشکار کند، اما سوژکتیویته (انفسی‌بودگی) هنرمند را نمی‌گشاید.

میکل دوفرن، در اثر اصلی خود، پدیدارشناسی تجربه زیباشناختی، و هم در دیگر آثار خود بر این عقیده پافشاری می‌کند که مخاطب، در مواجهه با اثر، وارد اثر

می‌شود؛ به طوری که کیفیت جهان اثر ایجاب می‌کند برای دریافتن جهان اثر، سوژه مدرک باید به جهان ابژه مدرک ورود کند و در آن سکنی^۸ گزیند؛ جهانی که دست‌کم نسخه‌ای از آن در او وجود دارد. ابژه زیباشناختی مستلزم مطالعه‌ای پدیدارشناختی است، زیرا این ابژه دقیقاً اثر هنری است که در ادراک ظاهر می‌شود؛ اثری که «به خاطر خود اثر درک می‌شود» (Dufrenne, 1973, p. 16). ابژه زیباشناختی و اثر هنری در تجربه زیباشناختی عمیقاً به هم مرتبط هستند: «ابژه زیباشناختی به اثر ارجاع دارد و از آن جدایی‌ناپذیر است» و می‌توان آن را به عنوان اثری هنری در نظر گرفت که «به‌دست‌آورنده ادراکی هست که به دنبالش بوده و لیاقتش را نیز دارد». تمام این اتفاق برای دوفرن از خلال مراوده با امر محسوس صورت می‌پذیرد؛ چیزی که دوفرن از آن به عنوان «شکوه امر حسی» یا «تقدس^۹ امر حسی» یاد می‌کند (Dufrenne, 1973, pp. 14, 339). هنر در واقع تولید وجه محسوس^{۱۰} است؛ امری که تاروپود مشترک میان اثر هنری به عنوان امری تجربه‌شده و سوژه انسانی به عنوان محور آن تجربه را می‌بافد. ابژه زیباشناختی آفرینش مشترک این دو است و هر زمان که انسان‌ها به هنر توجه می‌کنند، پدیدار می‌شود. دوفرن سه سطح را در هنر ردیابی می‌کند: حضور بدنی محض؛ تصور (عمدتاً به عنوان تخیل)؛ و احساس (که در بیان به اوج خود می‌رسد). دقیقاً در جایی که تخیل می‌تولند از فرایند هنری منحرف شود، احساس عمیقاً درگیر می‌شود. احساس نه غیرفعال است و نه صرفاً بدوی، بلکه هوش خاص خود را دارد که به عنوان پیوندی میان سوژه و ابژه زیباشناختی عمل می‌کند. «احساس به

^۶ گادامر تغییری را که طی آن بازی انسان به تکامل حقیقی هنربودن می‌رسد، انقلاب به سازه هنری نام نهاده است. با این انقلاب (تغییر فرم) است که بازی تازه به مرتبت ایده‌آل خود می‌رسد... در این انقلاب است که بازی گویی جدا از فعل تجسمی بازیگران، خود را آشکار می‌کند و نمود محض چیزی می‌شود که بازیگران آن را بازی می‌کنند (طاهری، ۱۳۸۹، ص. ۹۴).

⁷ Nacherleben

⁸ Dwell

⁹ Apotheosis

¹⁰ le sensible

¹ Auslegung

^۲ آنچه گادامر سنت می‌نامد عبارت است از بده‌وبستانی که در خلال آن، فهم میان انسان و دقایق تقطیع‌شده محقق می‌شود. زمینه مشترک و امر جامع (Tertium comparationis) که در آن این‌بده‌وبستان رخ می‌دهد را گادامر انتقال (Übertragung) نامیده و این انتقال قوام‌بخش سه اختار «اس تعاره» است؛ از این رو، همان‌طور که تفسیر نزد گادامر، کاربست (آنوندونگ) فهم است، استعاره نیز کاربست امتزاج افق‌هاست.

³ Horizontverschmelzung

⁴ Theoros

⁵ Gebilde

همان اندازه که در سوژه است، در ابژه نیز تعبیه شده» (Dufrenne, 1973, p. 445). «احساس فقط به عنوان عملی تأملی می‌تواند ارزش داشته باشد که بخشی از آن غلبه بر تأمل پیشین است و بخشی دیگر گشوده به تأملی جدید» (Dufrenne, 1973, p. 416). احساس همچنین دارای عمقی است که سوژه احساس‌کننده و اثر هنری احساس‌شده را در نوعی «هم‌آوایی» و «مشارکت» به هم پیوند می‌دهد (Dufrenne, 1973, pp. 225, 483). احساس، عمیقاً درون ابژه زیباشناختی، جهانی تقریباً مبهم و متشکل از رویدادها، شخصیت‌ها، رنگ‌ها و فواصل احساس را به خود جذب می‌کند و نگاه می‌دارد، اما در همین نقطه متوقف نمی‌شود و فراتر از مجموع ساده این محتواهای خاص می‌رود. در واقع، حیث وجودی سوژه، در جهان اثر، به حیث ادراکی وی از ابژه زیباشناختی که از خلال امر محسوس (وجه محسوس) تکنون می‌یابد، برمی‌گردد. به عبارت دقیق‌تر، بدن-ابژه، مواجهه و درگیری جسم با ابژه اثر است و بدن-سوژه در مقام مدرک‌بودگی‌اش به جهان لایه زیباشناختی و حیث فرمال آن ورود می‌کند و در آنجا ساکن می‌شود.

دوفرِن اذعان می‌کند اثر از سوژه دعوت می‌کند تا خود را به مثابه یک نگاه محض و به عنوان یک گشودگی آزاد به روی ابژه زیباشناختی قوام دهد (Dufrenne, 1973, p. 63). در اینجا، به نظر می‌رسد دوفرِن به دنبال راه فراری از درگیرشدن با سوژکتیویسم و روانشناسی‌گرایی است؛ زیرا همواره سعی می‌کند تا جریان این حرکت و دعوت از ابژه به سوی مخاطب باشد و نه برعکس.

دوفرِن در قسمتی از کتاب پدیدارشناسی تجربه زیباشناختی، بخش اثر چه چیزی را برای مخاطب به ارمغان می‌آورد، زیربخش ذوق، در عبارت‌هایی که ادبیات هگل در آنها ملموس است، بیان می‌کند ذوق چیزی است که از سوی اثر داده می‌شود و در مخاطب از امر جزئی به سوی امر کلی حرکت می‌کند (Dufrenne, 1973, p. 63).

مواجهه با اثر هنری ملاقاتی است حاصل دو گشودگی؛ گشوده‌بودن مخاطب نسبت به اثر که به راه‌یافتن او به جهان گشوده اثر منجر می‌شود. در این گشودگی، ورود و سکنی‌گزیدن، فهم و احساس آنچه فقط به نحو زیباشناختی می‌تواند فراچنگ آید، روی می‌دهد (Dufrenne, 1973, p. 63). و نیز از پس گشودگی محض و حضور سوژه، گشودگی اثر ادراک می‌شود. حال می‌توان پرسید این گشودگی در چه ساحتی از ساحات ادراک زیباشناختی رخ می‌دهد. با توجه به سیاق گفتاری و تفکری دوفرِن، میتوان اذعان کرد این گشودگی در حضور بدن‌مند سوژه اتفاق می‌افتد؛ یعنی هر گونه مواجهه بدن‌مند با اثر، مخاطب و ابژه را قادر به این گشودگی حضورمند می‌کند. در حقیقت، اثر در گشودگی و گشاینده‌گی خویش به حد اعلای زیباشناختی خویش می‌رسد؛ در آن مرحله که اثر «جهان» خویش را به روی سوژه می‌گشاید. فهم و احساس مخاطب در همین گشایش جهان اثر رخ می‌دهد (Dufrenne, 1973, p. 63). آنچه بیان شد، به بیانی مهم‌ترین وجه شباهت دوفرِن با گادامر و هایدگر، یعنی حضور و تبدل‌های بدن‌مند و، در سطح بعدی، اگزیزستانسیال مخاطب در مواجهه با اثر هنری است؛ رخدادی که مقدمه ظهور و بروز مفهوم حقیقت و نامستوری و آشکارگی معناست؛ معنایی که برای هایدگر و گادامر در جریان سیال تاریخ و سنت رخ می‌دهد، اما برای دوفرِن آنچنان سویه تاریخی و سنتی ندارد.

هر دو متفکر در راستای نیل به حقیقت به هایدگر چشم دوخته‌اند. برای هر دو، حقیقت نوعی نامستورشدن است و پیش‌کشیدن مفهوم بازی اثر هنری مستمسکی برای تبیین این مفهوم از حقیقت است. حال مسأله اصلی این پژوهش درباره این پرسش اساسی تقویم می‌شود: چگونه می‌توانیم نسبت دیالکتیکی مخاطب با بازی اثر را در پروژه فلسفی این دو متفکر و نسبت ارگانیسم فلسفی هر دو را در راستای بنیادگذاری مفهوم حقیقت از نظر هایدگر مشخص کنیم؟ برای رسیدن به پاسخی مناسب برای

است. منابع مربوط به گادامر از آلمانی و دوفرن از انگلیسی ترجمه شده‌اند.

۴- یافته‌های پژوهش

هانس-گئورگ گادامر و میکِل دوفرن، هر دو با تأثیرپذیری از پدیدارشناسی و هرمنوتیک، به طور عمیق چگونگی رخداد اثر هنری و نقش مخاطب را تحلیل کرده و با نصب‌العین قرار دادن مفهوم حقیقت نزد هایدگر، تبیین چگونگی تحقق این مفهوم را مطمح نظر قرار داده‌اند. اگرچه هر دو تحت تأثیر هایدگر هستند، رویکردهای آنها تفاوت‌هایی بنیادین دارند. آنچه در خصوص یافته‌های بدیع و اصیل پژوهش حاضر می‌توان بیان کرد این است که پرابلماتیک مدنظر این دو متفکر حول مفهوم حقیقت می‌گردد. هنر برای گادامر فرایند معناسازی در بستر تاریخ و زبان است. در مقابل، دوفرن هنر را تجربه حسی و عاطفی محض در لحظه ادراک تلقی می‌کند؛ اما هر دو بر این نکته توافق دارند که اثر هنری شیئی منفعل نیست، بلکه واقعییتی پویاست که مستلزم مشارکت مخاطب است. مسیر گادامر به رخداد فهم منتج می‌شود و مسیر دوفرن به وقوع تجربه‌ای صرفاً زیباشناختی. برای گادامر هنر دست‌مایه و برای دوفرن مقصد است. اما در نهایت و به صورت مشترک، هر دو متفکر نتیجه پروژه خود را نامستورشدن حقیقت می‌دانند؛ با این تفاوت متمایزکننده که گادامر رویداد حقیقت در هنر را به واسطه تاریخ‌مندی و زبان بنیادگذاری می‌کند، در حالی که دوفرن ادراک حسی بی‌واسطه را برای کشف حقیقت زیباشناختی کافی می‌داند.

۵- بحث

بنیادگذاری حقیقت نزد هایدگر

مفهوم لوگوس نزد هایدگر به گفتار یا سخن ترجمه می‌شود. هایدگر از اصطلاح یونانی *αποφαίνεσθαι* (آپوفاینستای) که به معنای «خود را نشان دادن» است، برای شرح واژه لوگوس بهره می‌برد؛ از این رو، هایدگر معتقد است «فنون‌ها» تمامیت آن چیزی هستند که خود را نشان می‌دهند. از طرف دیگر، لوگوس آشکارکننده آن چیزی است

پرسش مطرح شده، ابتدا مفهوم حقیقت نزد هایدگر بررسی می‌شود، سپس بازی اثر هنری را نزد گادامر و دوفرن تبیین می‌کنیم، در نهایت هم چگونگی تحقق حقیقت در بازی اثر هنری نزد دو فیلسوف و نسبتی که هر دو با هایدگر برقرار می‌کنند را مطمح نظر قرار می‌دهیم.

۲- پیشینه پژوهش

پس از تدقیق و غور در پژوهش‌های موجود، رساله یا جستاری در خصوص مسأله پژوهش حاضر، چه در منابع فارسی و چه غیرفارسی زبان، یافت نشد. پژوهش‌ها عمدتاً به صورت مجزایه متفکران مدنظر توجه داشته‌اند. یکی از پژوهش‌های مدنظر قرار گرفته «پدیدارشناسی ادراک زیباشناختی از دیدگاه میکِل دوفرن» توسط **فاطمه بنویدی (۱۳۹۳)** است که در دوفصلنامه شناخت به چاپ رسیده است. این پژوهش در بخشی کوتاه به مخاطب اثر هنری توجه دارد، اما نه مقایسه‌ای صورت می‌گیرد و نه شرح و بسطی داده می‌شود.

دیگری رساله کارشناسی ارشد فلسفه هنر با عنوان «نقش بدن در تجربه استتیک از منظر پدیدارشناسی دوفرن» است که توسط حسین **منصورسمائی (۱۴۰۰)** در دانشگاه هنر تهران با راهنمایی مسعود علیا دفاع شده است. در این پژوهش نیز ساحت تخیل مخاطب اثر و نسبت آن با حقیقت درون‌ماندگار در وجه محسوس اثر هنری بررسی شده است. در مقابل، خبری از مطالعه‌ای تطبیقی نیست و تمرکز صرفاً به ادراک حسی مخاطب اثر هنری معطوف است.

درباره مفهوم حقیقت، دکتر سید مسعود حسینی در رساله دکتری خود بر روی موضوع بنیادگذاری مفهوم حقیقت و مواجهه گادامر و هایدگر با آموزه افلاطون کار کرده است. این رساله نیز مطمح نظر قرار گرفت و در بخش گادامر استفاده شد. اما درباره مواجهه گادامر و دوفرن صحبتی در این منبع به میان نیامده است.

۳- روش پژوهش

روش پژوهش حاضر توصیفی-تحلیلی بوده و با تکیه بر منابع کتابخانه‌ای به پرسش پژوهش پاسخ داده شده

که انسان در سخن خود به آن اشاره می‌کند. لوگوس مجال می‌دهد آن چیزی که سخن درباره آن است و قصد دارد گشوده شود، برای گوینده به منصه ظهور درآید.

این تعریف از پدیده و لوگوس برای تبیین مفهوم حقیقت نزد هایدگر بسیار راهگشاست. لوگوس مجال می‌دهد چیزی که گفتار درباره آن است، برای گوینده دیده شود. *απο* (آپو) معادل واژه گفتار است و به معنای «از جانب خود مجال دیده شدن به چیزی را می‌دهد که گفتار درباره آن است». این مفهوم حقیقت است که نقد اصلی هایدگر به مفهوم حقیقت به مثابه مطابقت عقل (یا حکم) را بنیادگذاری می‌کند. در واقع، هایدگر بیان می‌کند پیش از گفتن (یعنی لوگوس) باید آنچه درباره آن گفته می‌شود آشکار شده باشد. هایدگر توضیح می‌دهد لوگوس یک مجال دادن به دیده شدن است، پس می‌تواند صادق یا کاذب باشد. اما همه چیز به این بستگی دارد که خود را از مفهومی تصنعی از حقیقت به معنای مطابقت رها نگاه داریم. این ایده، نخستین ایده در معنای *aletheia ἀλήθεια* (نامستوری) نیست. حقیقی بودن^۱ لوگوس به مثابه *aletheuein* (نامستور یا حقیقی بودن) به این معناست که در *legein* (گفتن) به مثابه *apophainestai* (مجال دادن به دیده شدن)، هستنده‌ای که متعلق سخن است و از خفا بیرون آورده شده و مجال دیده شدن می‌یابد، را کشف کنیم. بر همین قیاس، *pseudesthai* (کاذب بودن^۲) همان فریب دادن به معنای پوشاندن است؛ یعنی چیزی را جلوی چیزی قرار دادن، چیزی را جای چیزی دیگر جازدن (هایدگر، ۱۴۰۰، صص. ۴۳-۴۵)

اولین بیان نظام‌مند مسئله حقیقت را باید در بند ۴۴ وجود و زمان جست‌وجو کرد. در این بند، هایدگر یادآور می‌شود که از دیرباز نسبت میان حقیقت و وجود نزد فلاسفه مطرح بوده است. هایدگر بیان می‌کند به صورت سنتی حقیقت «مطابقت عقل با ابژه» در نظر گرفته می‌شود. از این رو، آنچه باید اثبات شود تطابقی میان تصورات، تطابقی میان یک تصور و یک ابژه واقعی یا تطابقی میان

شناختن و ابژه یا میان امر روانی و امر فیزیکی نیست؛ تطابقی میان محتویات آگاهی هم نیست. شناخت یا حقیقت نحوه‌ای از وجود دازاین است. گزاره بر پایه در-جهان بودن حقیقی می‌شود. شناخت یا حقیقت عبارت از کاشفیت دازاین است. از این رو، حقیقت مطابقت با موجودی خارجی نیست، بلکه کشف یا پرده برداری از موجودی درون جهانی است. بنابراین، گفتن اینکه فلان حکم صادق است، به این معناست که این حکم از ابژه همان گونه که در خود هست پوشش برمی‌دارد. چنین حکمی مجال می‌دهد که ابژه در نامستوری‌اش دیده شود. صادق بودن حکم به مثابه آشکارکننده بودن حکم فهم می‌شود (Kockelmans, 1984, p. 4).

هایدگر با ترجمه *ἀλήθεια* (آلتیا) به نامستوری فقط کنشی اتیمولوژیک (ریشه‌شناسانه) انجام نمی‌دهد، بلکه می‌کوشد تا تجربه یونانیان باستان از این پدیدار را از نو زنده کند. نزد ارسطو، بیان یا حکم (لوگوس در معنای *apophansis* آپوفانسیس) هنوز هم نوعی حقیقی بودن است (یعنی همان آپوفانیستی). این اصطلاح اخیر به این معناست: مجال دادن به دیده شدن به موجوداتی که از پوشیدگی به ناپوشیدگی آورده می‌شوند. سپس، وی رابطه میان دازاین و حقیقت را تبیین می‌کند و نشان می‌دهد «صحیح بودن» و «حقیقی بودن» را باید نخست طریقه وجود انسان در مقام دازاین تلقی کرد؛ طریقه‌ای که در آن، دازاین به گونه‌ای آشکارکننده عمل می‌کند. دازاین از طریق گشودگی ذاتاً در حقیقت است. گشودگی نوعی هستی است که ذاتی دازاین است. حقیقت هست فقط و فقط تا زمانی که دازاین هست (هایدگر، ۱۴۰۰، صص. ۲۹۲-۲۹۳). در این نوع تلقی از حقیقت، قرار نیست با ابتنا بر مطابقت عقل با واقعیت، حکمی سوژکتیو صادر شود، بلکه حقیقت به میان دازاین و موجودات منتقل می‌شود و هر دو در تشکیل این نسبت سهمی اساسی دارند.

حال که معنای حقیقت نزد هایدگر مشخص شد، در واقع یک ضلع مثلث ما ترسیم شده است؛ ضلعی که در

^۲ Falschheit

^۱ Wahrsein

قاعده قرار دارد و به مثبته بنیاد مطالعه تطبیقی-پژوهشی حاضر تلقی می‌شود. دو ضلع دیگر شامل خوانش گادامر و دوفرن از هایدگر برای بنیادگذاری حقیقت بازی اثر هنری هستند. ابتدا با گادامر آغاز می‌کنیم، سپس به سراغ دوفرن می‌رویم.

گادامر؛ دعوت مخاطب به درون بازی و رخداد حقیقت

اصلی‌ترین پرسشی که محتملاً به ذهن متبادر می‌شود این است که هنر و زیباشناسی در مسیر پروژه فلسفی گادامر که در آن، تبیین هرمنوتیکی فهم به صورت عام است، چه نقشی را بازی می‌کند. وی چه امکانی در این سپهر می‌بیند که بتولند طرح فلسفی او را توجیه کند؟ به‌طور خلاصه و صریح، آنچه می‌توان بیان کرد این است که اگر ما بتوانیم در عرصه هنر که مصداقی حاد در علوم انسانی است، ظهور حقیقت و رخداد فهم را نشان دهیم، گویی این کار را برای کل حوزه علوم انسانی انجام داده‌ایم. بحث از هنر و اثر هنری نزد گادامر در راستای یافتن نسبت آن با حقیقت و حیات کنونی ماست. پرسشی بنیادین که گادامر مطرح می‌کند این است که آیا اثر هنری صرفاً ابژه زیباشناختی است یا حاوی حقیقتی است که می‌تواند ما را با خودش درگیر کند و موجب خودفهمی‌مان شود (Gadamer, 1976, p. 96).

هرمنوتیک فلسفی گادامر به دنبال ایجاد مفاهیم و در نتیجه فهم متقابل و فهم خویشستن^۱ است. دیگران نیز می‌توانند حق داشته باشند و محق باشند. دازاین در جهان پرتاب شده است، انتخاب‌هایی پیش رو دارد، دست به انتخاب می‌زند و جهان خودش را وسیع می‌کند.

پرتاب‌شدن یعنی در یک صف قرار گرفتن. هم متأثر هستیم و هم مؤثر.^۲ تأثیر می‌پذیریم و تأثیر می‌گذاریم، میزانی از عقل، شعور و فاهمه را در دازاین‌ها پیش فرض می‌گیریم و به مفاهیم مشغول می‌شویم (اصل چریتی) تا در نهایت به فهم خویشستن و فهم وجود (حقیقت) برسیم.^۳ حال در این مسیر، آثار هنری به بی‌واسطه‌ترین شکل با ما سخن می‌گویند و تمامی وجود ما را به خود معطوف می‌کنند؛ گویی هیچ فاصله‌ای در میان نیست و در مواجهه با اثر هنری، در حقیقت با خویشستن خویش روبه‌رو می‌شویم. اگر قرار است فهم همواره رخ دهد، باید مستمسکی داشته باشد که مانند خودش بی‌زمان و همیشه معاصر باشد.^۴ اثر هنری حقیقتاً این ویژگی را دارد و هیچ‌گاه دیالوگ برقرارشده با مخاطب را متوقف نمی‌کند (Gadamer, 1976, pp. 100-101). حال اگر گادامر بخواهد نمونه‌ای انضمامی بیابد تا از یک طرف، بر مخاطب اثر هنری قابل اطلاق باشد و از طرفی دیگر، ویژگی‌های رخداد فهم را نیز برای خواننده کتاب خود (حقیقت و روش) تبیین کند، هیچ مفهومی بهتر از بازیگر یک بازی بودن نمی‌تواند منظور گادامر را مشخص کند. معنای آثار هنری آن چیزی است که در بده‌وبستان (گفت‌وگو) اثر و مفسر برگشوده می‌شود. معنای اثر هرگز فرجامین نیست، درست چنانکه بازی هرگز به فرجامی حقیقی نمی‌رسد، بلکه به طور مستمر بازیکنان به درون افق بازی کشانده می‌شوند.

از نظر گادامر، هنگامی که از بازی در ارتباط با تجربه هنری سخن می‌گوییم، منظور جهت‌گیری و حتی حالت سوژکتیو خالق اثر نیست، بلکه شیوه وجود خود اثر هنری

عام) معرفی می‌کند و اسه تدلال می‌کند: هر مفسر/بیننده پیشاپیش فرض می‌گیرد که اثر مد نظر دارای وحدت معنایی (کمال) است، حتی اگر این وحدت هنوز به طور کامل آشکار نشده باشد. این پیش‌انگاره شرط ضروری برای هر گونه تفسیر است: ما همواره اثر را به مثابه کلیتی معنادار پیش فرض می‌گیریم. این ایده از دور هرمنوتیک گادامر جدایی‌ناپذیر است: فهم از کل به جزء و برعکس حرکت می‌کند و (کمال) غلبیت این فرایند است (Gadamer, 1977, p. 29).

⁴ Gleichzeitig

¹ Seinsverständnis

² Wirkungsgeschichte

³ به آلمانی: Nachsichtigkeit، به انگلیسی: the principle of charity

این اصل بیان می‌کند که اگر پیش از مفاهیم، گفت‌وگو و به‌طور کلی هر امتزاج افقی، برای فرد مقابل حداقلی از وجود شعور، درک و قوه فاهمه، و نیز برای متن وحدت معنایی را پیشاپیش فرض نگیریم، هیچ‌گونه توافق، مفاهیم و امتزاجی محقق نخواهد شد. شایان توجه است که گادامر گزاره‌ای را به کار می‌برد که با اصل چریتی قیامت دارد: vorgriff der vollkommenheit. گادامر این مفهوم را در تحلیل خود از فهم متون و آثار هنری (فهم

مدنظر است. در تحلیل آگاهی زیباشناختی، تصور این آگاهی به مثابه امری که در برابر یک ابژه قرار می‌گیرد، به درستی وضعیت واقعی را منعکس نمی‌کند؛ به همین دلیل، پیش از تبیین نقش پدیدارشناسی مخاطب اثر، مفهوم بازی به ما هو اهمیت می‌یابد. با اتنا بر هرمنوتیک هستی‌شناختی گادامر، ما بی‌شک می‌توانیم میان بازی و رفتار بازیگر تمایز قائل شویم؛ رفتاری که خود در زمره سایر رفتارهای سوژه قرار می‌گیرد. بازی رابطه‌ای ویژه با امر جدی دارد، و از آن مهم‌تر، خود بازی فی‌نفسه نوعی جدیت مقدس را نیز شامل می‌شود. با این حال، در جریان بازی، تمامی آن روابط غایت‌مندی که هستی‌فعال و دغدغه‌مند انسان را تعیین می‌کنند، به شیوه‌ای شگفت‌آور معلق می‌شوند (Gadamer, 1994, p. 56).

کسی که بازی را جدی نگیرد، «خراب‌کننده بازی»^۱ خواهد بود. شیوه هستی بازی به بازیگر اجازه نمی‌دهد که با آن همچون یک ابژه علی‌السویه رفتار کند. گادامر مصرانه بیان می‌کند ما در حال بررسی شیوه هستی خود بازی اثر هستیم، نه صرفاً یک استعاره برای آن. بازی با اثر نسبتی کاملاً انتولوژیک و اگزیستانسیال دارد. ما دیده‌ایم که نه آگاهی زیباشناختی، بلکه تجربه هنر^۲ و به تبع آن، پرسش از شیوه هستی اثر هنری، باید موضوع پژوهش ما درباره پروژۀ فلسفی گادامر قرار گیرد. اما این همان تجربه‌ای از اثر هنری است که در تقابل با روند هموارسازی و سطحی‌سازی آگاهی زیباشناختی مطرح می‌شود: یعنی اینکه اثر هنری یک ابژه نیست که در برابر یک سوژه به طور مستقل ایستاده باشد، بلکه هستی حقیقی اثر هنری در این نهفته است که تبدیل به تجربه‌ای می‌شود که شخص تجربه‌کننده را دگرگون می‌کند. اگزیستانس مخاطب را در بر می‌گیرد و در وهله نخست، برای وی ایجاد یافت‌حال^۳ متفاوت می‌کند (Gadamer, 2004, p. 110). گادامر به لحاظ التفات به وجود و از نظر انتولوژیک، مفهوم بازی را از هایدگر وام گرفته است. به تعبیر هایدگر،

بازی انسان به تکامل حقیقی هنر بودن می‌انجامد. در عین حال، همین بازی است که به نحو اگزیستانسیال در عالم انسانی تقرر دارد. من نیستم که بازی اثر هنری را به بازی می‌گیرم، بلکه بازی من را به بازی می‌گیرد و من در آن مستحیل می‌شوم و درون آن است که حقیقت اثر حجاب خود را کنار می‌زند. به قول هایدگر، این عالم (نزد گادامر: بازی) اثر هنری بی‌بنیاد است، بیرون از خود غایتی ندارد، هرچه هست درون است (خاتمی، ۱۴۰۱، صص. ۱۷۳-۱۷۶).

گادامر معتقد است آن چیزی که به مثابه سوژه تجربه هنر باقی می‌ماند و دوام می‌یابد، نه سوژکتیویته سوژه‌ای است که آن را تجربه می‌کند، بلکه خود اثر است. در این نقطه است که وجود بازی معنایی خاص می‌یابد؛ به این دلیل که بازی ذات خاص خود را دارد و مستقل از آگاهی کسانی است که بازی می‌کنند. بازیکنان سوژه‌های بازی نیستند، بلکه بازی صرفاً از طریق آنها به عرضه‌داشت^۴ (اجرا/نمایش)^۵ می‌رسد. این امر را می‌توان از کاربرد واژه «بازی» دریافت، به ویژه از کاربردهای استعاری متعدد آن. همانند همیشه، کاربرد استعاری از اولویت روش‌شناختی برخوردار است. اگر واژه‌ای در حوزه‌ای به کار رود که اصالتاً به آن تعلق ندارد، معنای «اصلی» آن واژه به وضوح آشکار می‌شود (Grondin, 1995, pp. 29-32). حال اگر کاربرد واژه «بازی» را بررسی کنیم و بر معانی اصطلاحاً استعاری آن تمرکز کنیم، با اصطلاحاتی همچون «بازی نور»، «بازی امواج»، «بازی نیروها» و حتی «بازی با واژگان» مواجه می‌شویم. در هر مورد، آنچه مدنظر است، حرکتی رفت‌وبرگشتی است که به هیچ هدفی که آن را متوقف کند، مقید نیست. به طور متناظر، گادامر بیان می‌کند واژه Spiel در اصل به معنای «رقص» است و این معنا هنوز در بسیاری از مشتقات زبانی آن حفظ شده است؛ برای مثال، در واژه Spielmann که به معنای نقال یا نوازنده دوره‌گرد است، یا در واژه jongleur که به هنرمندان سیار قرون وسطی اطلاق

^۴ Darstellung

^۵ Darstellung

^۱ A wet-blanket

^۲ Erfahrung

^۳ Befindlichkeit

می‌شود. حرکت بازی در تکراری مداوم خود را بازی می‌آفریند. این حرکت رفت‌وبرگشتی آنچنان برای تعریف بازی اساسی است که هیچ اهمیتی ندارد چه کسی یا چه چیزی این حرکت را انجام می‌دهد. خود حرکت بازی، به گونه‌ای، هیچ جوهر یا زیربنایی ندارد. بازی به‌ماهو است که انجام می‌شود، مهم نیست فاعلی باشد که آن را بازی کند یا نه. بازی همان رخداد حرکت است. از این رو، ما از «بازی رنگ‌ها» سخن می‌گوییم و منظورمان فقط این نیست که یک رنگ در برابر رنگ دیگر به بازی درمی‌آید، بلکه این است که فرایندی یا منظری در جریان است که تنوعی دگرگون‌شونده از رنگ‌ها را به نمایش می‌گذارد (Gadamer, 2004, pp. 110-112).

با توجه به آنچه گادامر و گروندن بیان کردند، مشخص می‌شود بازیگر نمی‌تواند به طور پیش‌فرض و پیشینی، حتی استعلایی درک و فهمی از هدف و غایت داشته باشد، یا نمی‌تواند از معنایی نهایی سخنی به میان آورد؛ از این رو، مخاطب اثر هنری هیچ ایده‌ای درباره نتیجه مواجهه خود با اثر ندارد. در سالن کنسرت، پیش از شروع، نمی‌دانیم پس از اتمام اجرا در چه یافت‌حالی^۱ یا حال مندی^۲ به سر می‌بریم. اینجا، تقدم بازی بر آگاهی بازیگر به طور بنیادین مورد تأکید قرار می‌گیرد؛ در واقع، بازی به‌وضوح نمایانگر نظمی است که در آن، حرکت رفت‌وبرگشتی بازی به طور خودانگیخته جریان می‌یابد. ساختار بازی، بازیگر را در خود جذب می‌کند و به این ترتیب، او را از بار سنگین ابتکار عمل رها می‌کند که همان تنش بنیادی هستی است (Gadamer, 1994, p. 60).

هر نمایشی^۳ به طور بالقوه یک بازی برای کسی است. همین امکان بازیابی ویژگی بنیادین هنر به مثابه بازی است. جهان بسته بازی، به‌نوعی، یکی از دیوارهای خود را فرومی‌ریزد. آیین مذهبی و نمایش تئاتری آشکارا همانند بازی کودکان بازیابی نمی‌کنند. وجود آنها صرفاً در این نیست که خود را عرضه کنند، بلکه در عین حال، به آن سویی اشاره دارند که در آن، تماشاگران با مشاهده آنها مشارکت می‌کنند. در اینجا، بازی دیگر صرفاً

خودظاهرسازی یک حرکت سامان‌یافته نیست و نه صرفاً بازیابی‌ای که کودک غرق‌شده در بازی کاملاً در آن مستغرق است، بلکه اکنون، نوعی «بازیابی برای کسی» است. این وجه جهت‌مند بازیابی در اینجا برجسته می‌شود و به خصلت انتولوژیک هنر بدل می‌شود. برای بازیگران، این امر بدان معناست که آنها صرفاً نقش‌های خود را همچون هر بازی دیگری ایفا نمی‌کنند، بلکه آنها این نقش‌ها را به گونه‌ای بازی می‌کنند که برای مخاطب بازیابی شوند. شیوه مشارکت آنها در بازی دیگر صرفاً به این واقعیت که کاملاً در آن غرق شده‌اند وابسته نیست، بلکه به این بستگی دارد که نقش خود را در رابطه و پیوند با تمامیت نمایش بازی کنند؛ زیرا این مخاطب است که باید در نمایش غرق شود، نه آنها. هنگامی که بازی به مثابه نمایش درمی‌آید، تحولی اساسی رخ می‌دهد. این امر تماشاگر را جایگزین بازیگر می‌کند. این تماشاگر است - و نه بازیگر - که نمایش برای او و در او اجرا می‌شود. البته این بدان معنا نیست که بازیگر از تجربه معنای کلی که در آن نقش خود را بازیابی می‌کند ناتوان است، بلکه تماشاگر فقط از نظر روش‌شناختی اولویت دارد: از آنجا که نمایش برای او ارائه می‌شود، این امر آشکار می‌شود که نمایش در درون خود معنایی برای فهمیدن دارد که می‌تواند از رفتار بازیگر جدا شود. در بنیاد امر، تفاوت میان بازیگر و تماشاگر در اینجا برطرف می‌شود. الزامی که نمایش خود به عنوان امری معنادار قصد شود، برای هر دو یکسان است (Risser, 1997, p. 39).

فارغ از این عوامل تعیین‌کننده کلی و مبتنی بر نظرات اگزیستانسیال و انتولوژیک گادامر تا اینجا، به نظر می‌رسد ویژگی بنیادین بازی انسانی این است که بازی چیزی را به بازی می‌گیرد؛ به این معنا که نوع رخداد بازی کیفیتی معین دارد که خود بازیگر آن را «انتخاب» می‌کند. نخست، او به طور آگاهانه رفتار بازی‌گونه خود را از دیگر رفتارهای جدا می‌کند، زیرا می‌خواهد بازی کند. اما حتی در دل این آمادگی او برای بازی نیز نوعی گزینش رخ

³ Darstellung

¹ Befindlichkeit

² Stimmungen

می‌دهد؛ او این بازی را بر بازی دیگر ترجیح می‌دهد. پس این فرض که مخاطب مستغرق شدن در اثری هنری را ناخودآگاه انتخاب می‌کند، دست کم از نظر گادامر، باطل است. تمام بازی‌ها به معنای بازی کردن چیزی هستند؛ جایی که حرکت سامان یافته رفت و برگشتی بازی به عنوان نوعی از رفتار و برقراری نسبت^۱ در میان دیگر اشکال رفتار تعریف می‌شود. شخصی که بازی می‌کند، حتی درون بازی نیز همچنان کسی است که سلوک خاص خود را دارد؛ هرچند ذات اصیل بازی در این است که او خود را از تنش‌های برخاسته از سلوک غایت‌مند خویش رها کند. این نکته دقیقاً روشن می‌کند چرا بازی همواره «بازی چیزی» است. هر بازی، فرد بازیگر را در برابر وظیفه‌ای قرار می‌دهد. او نمی‌تواند آزادی بازی کردن را تجربه کند، مگر اینکه اهداف و رفتار غایت‌مند خود را به تکالیف صرف بازی بدل کند (Gadamer, 2004, pp. 112-114).

از این رو، بازی بازیگر همانند بازی در اثر هنری‌ای که به اجرا درمی‌آید نیست، بلکه بازیگر زهانی در بازی قرار می‌گیرد و با بقیه هم‌بازی می‌شود که در جایی یک خطاب، یا یک سخن خطابی یا بیان وی را متأثر کرده باشد. در این نقطه، افق‌های مخاطب با اثر امتزاج پیدا می‌کنند و تجربه فهم و تجربه با هم بودن و با هم سخن گفتن ایجاد می‌شود.

به این ترتیب، نوعی زمان‌مندی خاصی در تجربه هنری برای مخاطب وجود دارد؛ تجربه زمان‌مندی حاضر بودن در چیزی برای لمحّه یا برهه‌ای. بازی هنر هرگز به چنگ نمی‌آید، ما فقط در آن سهیم می‌شویم، تا جایی که اجازه دهیم جادوی آن به ما دست یازد. در هنگام گوش دادن به موسیقی، به طوری جادویی به هم‌خوانی و رقص دعوت می‌شویم. پا بکوبیم و زمزمه کنیم. تا آخرین لحظه با آن هم‌بازی هستیم. این همراه شدن با اثر بیرونی نیست، بلکه جزو بیان‌گری اثر است. هر تجربه‌ای در هنر، تجربه همراهی در تحقق^۲ است. از این رو، اثر هنری همیشه می‌خواهد در همراهی با مخاطب

خود تحقق یابد، یعنی برگزار شود (گروندن، ۱۳۹۹، صص. ۱۵۲-۱۵۳).

بنابراین، اگر قرائتی هایدگری از فلسفه شاگردش، گادامر، داشته باشیم، با بازی است که وجود انسان تعین و تحقق و به تعبیر هایدگر اجازه ظهور می‌یابد. تحقق وجود انسان عبارت است از بازی با امکانات و راه‌حل‌های آن. با تحقق بازی، یک سلسله امکانات اگزیستانسیال برای بازیگر پیدا می‌شود. از نظر هایدگر، من به مجموعه‌ای از امکانات پرتاب شده‌ام. خود پرتاب شدن^۳ با خواست من نبوده است، اما اکنون که اینجا هستم (در-جهان-بودن) باید به انتخاب دست بزنم. در بازی، بازی نکردن محال است؛ یا بازی می‌کنیم، یا بد بازی می‌کنیم. بازی نکردن هم معنی مردن است. از نظر گادامر، بازی فاعل ندارد؛ بازی است که ما را به بازی می‌گیرد. معادل هایدگری این حرف این است که عالم هویت دازاین را شکل می‌دهد. عالم هنری به دازاین اجازه تقرب به حقیقت را می‌دهد. هایدگر متأخر تمامی جهان را دارای هسته‌ای می‌داند که به گونه‌ای تقلیل‌ناپذیر، بازتاب خود ورطه است - یک بازی آینه‌ای^۴ میان زمین و آسمان، میان امر الهی و امر فلانی (Heidegger, 2000, p. 181). این بازی نه دلیلی دارد و نه «چرایی»؛ همان‌گونه که جهان بدون هیچ دلیلی، جهان است، بازی نیز بازی است، زیرا بازی می‌کند. این بیان هایدگر افقی جدید را به روی گادامر می‌گشاید. در اینجا، گادامر مفهومی دیگر را پیش می‌کشد؛ مفهوم مدیال بودن اثر هنری و مواجهه دازاین با آن (خاتمی، ۱۴۰۱، صص. ۱۹۵-۱۹۲).

از نظر گروندن (۱۳۹۹)، تکیه گادامر به هایدگر بیشترین نمود خود را در مفهوم فهم نمایان می‌کند. از نظر این دو فیلسوف، فهم مراتب معنایی دارد: ۱. فهم عقلی، ۲. فهم عملی، ۳. فهم زبانی و ۴. فهم مدیال.

۱. فهم عقلی: آدم وقتی می‌فهمد، چیزی را در قالب

³ Geworfenheit/throwness

⁴ Spiegel-spiel

¹ Verhalten

² Vollzug/realization

مفهوم درک می‌کند^۱، خواه چیزی را روشن‌تر ببیند، مثلاً وقتی عبارتی ناواضح قابل درک می‌شود، یا چیز دیگری را در یک کل بزرگ‌تر در خود جای دهد. در اینجا، گروندن از ديلتای سخن به میان می‌آورد که هم برای درک این نوع از فهم راه‌گشاست و هم در کلیت پژوهش حاضر، می‌توان بنیان فهم مدیال (جلوتر تبیین خواهد شد) را صورت‌بندی کرد. ديلتای فهم را یک رویه می‌داند که تمام علومی که مبتنی بر فهم مدرک هستند (فهم انسانی) از آن برخوردار هستند؛ در فهم، یک بیان به تجربه زیسته‌ای^۲ ارجاع داده می‌شود که انسان می‌تواند آن را در فهم خود یک بار دیگر زیست کند. این فهم کاملاً در امتداد *intelligere* است که مقصود از آن درکی عقلی^۳ از یک ساختار معنایی^۴ است.

۲. فهم عملی: مرحله بعدی فهم عقلی یا روحانی است که با «توانستم» هم‌معنی می‌شود. هایدگر آن را به «خود را به چیزی توانا یافتن» تعبیر می‌کند. هایدگر بیان می‌کند فهمیدن متعین با حال است. گادامر، همانند هایدگر، فهمیدن را به مثابه اگزیستانس دازاین و وجه هستی آن تعریف می‌کند؛ فهمیدن از پس چیزی برآمدن است، صلاحیت انجام چیزی را داشتن. در ۳۱۸ هستی و زمان، هایدگر ادامه می‌دهد دازاین هستنده‌ای فرادستی نیست که افزون بر آن، موهبت توانایی انجام کاری به وی هبه شده باشد، بلکه از همان آغاز همان ممکن‌بودن است. دازاین، در اصیل‌ترین حالت اگزیستانسیال خود، همان هستن‌توانستن است.

۳. فهم زبانی: گادامر بیان می‌کند در زبان آلمانی، فهم به معنای یکدیگر را فهمیدن^۵ یا تفاهم‌داشتن^۶ نیز هست. از این رو، فهم در اینجا عبارت است از پیدا کردن زبانی برای... من، کسی یا چیزی را می‌فهمم؛ اگر بتوانم آن را به طور زبانی دنبال کنم. فهم، توانستن برای پاسخ‌دادن است. از همین رو، زبان هم تحقق هرمنوتیکی است و هم متعلق هرمنوتیکی، هم فهم است و هم آنچه می‌کوشیم بفهمیم. فهم یعنی جستن زبانی برای فهم وجود. از همین رو، یکی

از مهم‌ترین گزاره‌های گادامر در اینجا شکل می‌گیرد: وجودی که بتواند فهمیده شود زبان است.

۴. فهم مدیال: کسی که اثر هنری را می‌فهمد، مجال می‌دهد تا پایش به اثر هنری کشیده شود. بازیگر بازی در جریان وقوع بازی مطیع اتفاقی بزرگ‌تر می‌شود و در اختیار استقلال بازی قرار می‌گیرد. رقااص تابع ضرب‌آهنگ موسیقی است، بازیکن تنیس منتظر دریافت توپ تنیس است، و از طرفی دیگر، بازی بازیگر در گرو تحقق اثر است، شعر باید خوانده شود و سمفونی نیز نواخته. مقصود از فهم مدیال صیغه مدیال در زبان یونانی است. در کنار عاشق‌شدن که صیغه معلوم است و مورد عشق قرار گرفتن (معشوق‌شدن) که صیغه مجهول است، در زبان یونانی صیغه سومی نیز وجود دارد که می‌شود خود را به عشق درآوردن. این صیغه بر نوعی فعالیت و رخداد دلالت دارد که همراه با سوژه به‌وقوع می‌پیوندد. در حالت مدیال، فعل از فاعل صادر می‌شود، اما به‌جای تعدی به غیر، بر خود فاعل اعمال می‌شود؛ بنابراین، خود فهم برای گادامر مدیال است. کسی که می‌فهمد، کسی است که به نحو مدیال مجال می‌دهد پایش به یک بازی کشانده شود؛ از این رو، برای مخاطب اثر هنری، فهم اثر به معنای به درون فهمیدن اثر کشانده شدن است. برای بازیگر (بازیکن)، بازی کردن نه در سوژکتیویته وی رخ می‌دهد و نه در ناخودآگاهی وی؛ بازی بازیکنان را به درون حوزه خود می‌کشاند و وجود آنها را آکنده می‌کند. از چه؟ از وجود خود بازی. در رابطه با اثر هنر چطور؟ وجود مخاطب آکنده از عالم اثر می‌شود و مخاطب در بازی اثر هنری در واقع به بازی گرفته می‌شود (گروندن، ۱۳۹۹، صص. ۱۲۰-۱۲۷).

حال اگر بخواهیم قرلثت گادامر از هایدگر را در قالب تشابه و تمایز مطمحنظر قرار دهیم، مفهوم سازه به بهترین شکل این کار را انجام می‌دهد. به عقیده گادامر، تجربه بازی اثر برای مخاطب نوعی تجربه دگرگون‌کننده است؛ تا اینجا نیز از آنچه بیان شد، رسیدن به این نتیجه ناگزیر

^۴ Sinngebild/ semantical structure

^۵ Sichverstehen

^۶ Sichverständigen

^۱ Begriff/ concept

^۲ Erlebnis/ lived experience

^۳ Geistig/ conceiving

دوفرن: پدیدارشناسی مخاطب اثر هنری

دوفرن در مهم‌ترین اثر خود، *پدیدارشناسی تجربه زیباشناختی*، تلاش می‌کند تا پدیدارشناسی تحویلی هوسرلی مآب را با ظرافتی خاص به تجربه زیباشناختی اطلاق کند. البته دوفرن مخالف ایدئالیسم استعلایی هوسرل است، زیرا به نظر او حق مطلب را درباره ذات ادراک حسی ما ادا نمی‌کند. وی اگرچه، همانند هوسرل، روان‌شناسی‌گری و نسبی‌انگاری را نقد می‌کند و در روش توصیف پدیدارشناسی از او پیروی می‌کند، سوژکتیویته استعلایی هوسرل را به طور جدی نقد می‌کند و بر حقیقت عینی ابژه هدرک در ارتباط با عمل ادراک تأکید می‌کند. از این رو، جهان در پدیدارشناسی دوفرن به عنوان امری از قبل داده‌شده و چیزی که مستقیماً درک می‌شود، غیرقابل تحویل است و ابژه نیز به عنوان موجودی مستقل از آگاهی لحاظ می‌شود. پرابلماتیک اصلی دوفرن دادوستد عین زیباشناختی است که از نظر وی فرای نمود محض می‌رود. دوفرن می‌کوشد تا از طریق بحث درباره ادراک حسی، ماهیت تجربه زیباشناختی را روشن کند. دوفرن مرحله ادراک ابژه را که پیشاتأملی است به دو بخش حضور و خیال تقسیم می‌کند. حضور همان حاضرشدن ابژه برای بدن سوژه است که ادغام بدن با ابژه همان آگاهی متجسد را ایجاد می‌کند. او نخست به سوژه استعلایی طبیعت می‌بخشد (آن را طبیعی می‌کند) و به جای آن از تعبیر «آگاهی متجسد انسانی»^۲ استفاده می‌کند. این کار به او اجازه می‌دهد تا قبل از هر چیزی، از ایدئالیسم پدیدارشناسی دور شود. در مرحله خیال نیز وی بیان می‌کند خیال همان تعمیق‌یافتن ادراک حسی و حضور بدنی است. در واقع، وی معتقد است شکل‌گیری ابژه بازنمایی در خیال به واسطه تعمیق یادشده محقق می‌شود. خیال شرط ذات آگاهی است. وی خیال را به استعلایی و تجربی تقسیم می‌کند. نوع استعلایی خیال امکان تحقق بازنمود را فراهم می‌کند، و نوع تجربی نیز معنی‌دار بودن بازنمود را. در واقع، در این مرحله، برای تقریب ذهن، دوفرن بیان می‌کند ادغام فرم محض شهود با فاهمه در کانت، یا در-

است. تبدیل‌شدن به سازه^۱ به بهترین وجه این تبدیل و دگرگونی را مطرح می‌کند. این تعبیر بسیار یادآور در-کار-نشانندن حقیقت نزد هایدگر است. هر دو متفکر بر این عقیده هستند که اثر هنری (سازه هنری) از واقعیت بُعد دیگری به دست می‌دهد؛ انگار اولین بار است که موضوع مورد بحث در اثر هنری به نمایش درآمده است. مواجهه ما با اثر همین گفت‌وگوی ما با اثر است و در نهلیت، با پیگیری منطقی گفت‌وگو و پرسش‌وپاسخ، به فهم حقیقت اثر که همان فهم خویش است، نائل می‌شویم. اصلی‌ترین شباهت میان هایدگر و گادامر بیان شد. اما، در خصوص تفاوت، می‌توان به همین گفت‌وگوکردن اثر با مفسر، در دل سنت و تاریخ، اشاره کرد. منظور این نیست که در هایدگر خبری از دیالوگ نیست، بلکه گفت‌وگوکردن با سنت و تاریخ صرفاً پیش‌ساخت ظهور و بروز حقیقت نیست. مواجهه بی‌واسطه با حقیقت اثر نزد هایدگر همان اجازه‌دادن به اثر برای نامستورشدن است. گادامر این موضوع را نفی نمی‌کند، اما دیالکتیک گفت‌وگو و پرسش‌وپاسخ در بازی اثر هنری شرط اساسی نائل‌آمدن به فهم حقیقت است.

بیان شباهت‌ها و تفاوت میان هایدگر و گادامر، و هایدگر و دوفرن، مسیر را برای تطبیق نهایی میان گادامر و دوفرن هموار می‌کند. زمانی که مشخص شود هر دو متفکر (گادامر و دوفرن) در چه دقیقه‌ای و نقطه‌ای مسیر خود را از هایدگر جدا کرده‌اند، می‌توان با اتکا به همین دقیقه (دقایق)، تطبیقی مسئله‌محور و انضمامی‌تر انجام داد.

اکنون وقت آن رسیده است تا حقیقت بازی اثر هنری از نظر میکِل دوفرن را نیز زیر ذره‌بین قرار دهیم، و به قولی، با دوفرن وارد گفت‌وگو شویم. افقی که گشوده خواهد شد را با افق گشوده‌شده تا اینجا بحث امتزاج خواهیم داد تا به وضعیتی جدید برسیم. سپس می‌توانیم درباره میزان شباهت و تباین میان نقش مخاطب در بازی اثر هنری نزد این دو فیلسوف نتیجه‌گیری کنیم و دریابیم کدام رویکرد برای هنر و مخاطب امروز قابل‌استنادتر و نیز متقن‌تر است.

^۲ Human embodied consciousness

^۱ Verwandlung ins Gebilde

عالم-بودن هایدگر با فاهمه به خیال استعلایی منتج می‌شود (اسپیگلبرگ، ۱۴۰۲، صص. ۸۷۹-۸۸۳).

دوفرن معتقد است از آنجا که در امر محسوس معنا نهفته است و از آن رو که حضور ابژه زیباشناختی برای بدن لازم است، خود باید بدن را نیز متحول کند؛ از این رو، ادراک هنری از ساحت بدن از معنی متداول خود فراتر می‌رود. تلاقی اثر هنری و بدن فرد ادراک‌کننده، همانند یقین حسی نزد هگل، نخستین مرحله از ادراک هنری است و نخستین حرکت ادراک حسی، ادراک کردن یک ابژه است؛ خواه یک ابژه واقعی، و خواه یک امر بازنموده. اما بدن برای این عمل ادراک کافی نیست و به عناصر دیگر نیاز است؛ عنصری به نام قوه خیال. دوفرن تأکید می‌کند قوه خیال با بازنمایی متعین می‌شود، همان‌طور که بدن با حضور. بازنمود یک چیز متوقف است به خیال استعلایی، اما معنی داربودن یک بازنمود به خیال تجربی بازمی‌گردد. از همین نقطه، قرائت ما از دوفرن مستدل می‌شود که وی اثر را میزبان حضور مخاطب می‌داند. درست است که وی یک بار بیشتر از لفظ بازی (نه به معنای نمایش یا نمایش‌نامه) استفاده کرده است، همین یک بار راه را برای همراهی بیشتر با وی در رابطه با نسبت میان مخاطب و بازی اثر هموار می‌کند (خاتمی، ۱۳۹۲، صص. ۹۲-۹۸):

اما نخست باید به پرسشی بازگردیم که آن را معلق گذاشته‌ایم. در آن دسته از هنرهایی که در خلوت و تنهایی مورد درک و تحسین قرار می‌گیرند، آیا تماشاگر که نخستین شاهد^۱ خواهد بود، خود یک اجراگر نیست؟ بی‌تردید، اجرا یک بار و برای همیشه از سوی آفریننده فرض شده است و تنها مسأله، همکاری تماشاگر در آن، همانند آنچه در ارائه نمایشی رخ می‌دهد، خواهد بود. اما در هنرهای تجسمی، ممکن است وسوسه شویم که عنوان اجرا را به آن گونه از «بازی [jeu]» اطلاق کنیم که تماشاگر باید در برابر اثر انجام دهد^۲ [jouer] تا دیدگاه‌های خود را انتخاب یا تکثیر کند. این ترفند تماشاگر بی‌اهمیت نیست،

همان‌گونه که هگل اشاره کرده است. اثر هنری عاشقی نیرومند است که تماشاگر را دقیقاً به همان نقاطی می‌کشاند که باید در آنها قرار گیرد تا به شاهد بدل شود (Dufrenne, 1973, p. 51).

دوفرن بیان می‌کند اثر به مخاطب نیاز دارد، درست به همان میزان که اجراگر خود به آن نیازمند است. از این رو، تماشاگر در اجرا مشارکت می‌کند و هنگامی که اجرا در حضور او رخ می‌دهد، در قالب یک مخاطب ظاهر می‌شود. دوفرن در اینجا اصطلاح محدودتر «مخاطب» را به جای «عموم» به کار می‌برد تا به گروهی فشرده و گذرا اشاره کند که در یک اجرا حضور می‌یابند. همچنین، معتقد است آیین‌های عمومی به ما کمک می‌کنند تا این نقش مخاطب را بهتر دریابیم. خواه در جشن‌های دربار و رسای باشد، خواه در مراسم مذهبی یا رژه‌های نورنبرگ، تماشاگر در همان حال که ناظر است، خود نیز در قامت یک بازیگر ظاهر می‌شود و تحت تأثیر این رخدادها به وجد می‌آید. گویی تمام این واقعه، با تمام انضباط و وقارش، تحت اراده نوعی کارگردان صحنه به یک اثر هنری بدل شده است. و اگر هیچ نمایشی از آن ارائه نشود، خود جمعیت به نمایش بدل می‌شود، «زیرا همه چیز برای یک نمایش مهیاست». حتی می‌توان گفت در اینجا ادراک زیباشناختی بدون یک ابژه زیباشناختی در کار است. این امر به ویژه زمانی صادق است که رابطه منضبط میان بدن و خیال که به پیکره انسانی زیبا، متوازن و رها منجر می‌شود و خود یکی از مضامین محبوب هنر است، شرطی اساسی برای ادراک زیباشناختی و شاید حتی آفرینش زیباشناختی به شمار می‌آید. وی اضافه می‌کند: «همین جمعیت را بار دیگر در تالار نمایش یا کنسرت ملاقات می‌کنیم، جمعیتی که خود را در همان نمایش یا اجرای موسیقی درمی‌یابد» (Dufrenne, 1973, pp. 48-49). آنچه دوفرن مدنظر دارد این است که مخاطب اثر، به شرط حضوری کامل در محضر اثر، از یک هم‌ذات‌پنداری صرف فراتر می‌رود و خود را در میان اثر و در کنار دیگر پرتاب‌شدگان به درون

² play or act out

¹ witness

اثر می‌بلبد. در اینجا، دوفرن از امیل آلن^۱ نقل می‌کند: «این دریای عظیم از گوشت که به واسطه آن پیام‌ها بی‌وقته پژواک می‌یابند، پژواکی که به واسطه گفت‌وگوی خاموش میان آنها (مخاطبان) همواره نیرومندتر می‌شود» (Alain, 1931, p. 124). در وهله نخست، درک این پژواک خاموش میان مخاطبان برای خود اجراگر ضروری است. در پروژه پدیدارشناسی دوفرن، پیش از آنکه به مخاطب و نقش او در مواجهه با اثر هنری برسیم، باید نقش بازیگر اثر را بررسی کنیم، سپس به مخاطب برسیم و در نقش وی مذاقه کنیم. دوفرن نیز همین دیدگاه را بسط می‌دهد و بازیگر را به همان زبانی که آلن سخن گفته است، وادار به بیان‌گری می‌کند: «من به آنها نگاه می‌کنم، و تئاتر چیزی نیست جز گوشت زنده و آراسته... آنها به من گوش می‌سپارند و کلماتم را در ترازویی می‌نهند؛ آنها به من می‌نگرند، و من به درون روحشان گام می‌نهم، گویی که به خانه‌ای خالی وارد می‌شوم» (Casey, 1966, p. 20). از این رو، دوفرن معتقد است بازیگر از این دادودش نیرو می‌گیرد؛ از همین روست که او نقش خود را زیسته و بدان تسخیر می‌شود. در خلال تمرینات، او به این رابطه دوسویه می‌لندیشد و روی آن کار می‌کند. سپس، به واسطه تمرینات سختی که پشت سر گذاشته است، در برابر مخاطب بداهه‌پردازانه زندگی می‌کند، دیگر به نقش خود نمی‌لندیشد، بلکه فقط به مخاطب توجه دارد، و به این ترتیب، او کاملاً در لحظه حاضر است و از خلال او، اثر نیز حاضر می‌شود. متن صدایی می‌یابد که به‌راستی صداست، زیرا این صدا «خطاب به مخاطبی است که سکوتش تأثیرگذارترین پاسخ است» (Dufrenne, 1973, pp. 50-51). به این ترتیب، توجهی که در ابتدا متوجه بازیگر است، به سوی اثر نیز معطوف می‌شود. به علاوه، این درک یاری‌رسان اثر است – زیرا در اینجا، «درک کردن» همان «هم‌آگاهی» است. اگر چنین باشد، چنانکه خواهیم دید، اوج ادراک زیباشناختی در احساسی نهفته است که بیانگری اثر را آشکار می‌کند و یکی از بنیادی‌ترین

صورت‌های این احساس را می‌توان در گرمای انسانی و هیجانی یافت که از جمعیتی مسحور تراوش می‌کند. «آن ژرفای فیزیولوژیکی غنی که در تئاتر، همچون در آیین‌ها (که در آنها همه‌چیز است)، چیزی را می‌آفریند که حرفه‌ای‌ها آن را «فضا» می‌نامند» (Alain, 1931, p. 126). آنچه دوفرن و آلن درباره تئاتر گفته‌اند، بدون شک درباره رقص نیز صدق می‌کند؛ زیرا یک رقصنده خوب کسی است که به اندازه کافی به خود اطمینان دارد تا حرکاتی را که بر او تحمیل شده است، به نشانه‌هایی معطوف به تماشاگر تبدیل کند. به بیان دیگر، او می‌تولند در اجرای خود فراتر رود، نه فقط با افزودن ظرافت، بلکه با دمیدن عنصر خودانگیختگی^۲ در چیزی که با دقت از پیش تعیین و تنظیم شده است.

از خلال این توجه به ابژه و ویژگی‌های آن، نمایش، انسان را در هیئتی آرام و خودمختار، به منزله یک تماشاگر، صورت‌بندی می‌کند و او را به آن فرامی‌خولند که خود باشد و در این میان، از خودبیگانگی‌هایی یابد. به عبارت دیگر، تماشاگر به دو طریق در نمایش مشارکت می‌کند. از یک سو، به عنوان عضوی از یک جمع، در اجرای اثر همکاری می‌کند، در حالی که هم‌زمان خود را در وضعیتی قرار می‌دهد که بتواند آن را دریافت کند. اما از سوی دیگر، او به مثابه یک آگاهی تأملی و منفرد، با اثر هم‌آوایی می‌کند تا این اثر در ساحت زیباشناختی متحول شود. در این حالت، او همان شاهدهی است که اثر به آن نیاز دارد؛ آن سوژکتیویته‌ای که ظهور اثر به او ارجاع داده می‌شود و از خلال او و برای او، این ظهور به بیان درمی‌آید (Dufrenne, 1973, pp. 51-53).

اما مهم‌ترین نکته‌ای که از دل آن نقش مخاطب مشخص می‌شود، گذار از اثر هنری به ابژه زیباشناختی است. این گذار معلول وقوع یک رخداد و حضور مخاطب در حالتی خاص است. آن رخداد چیزی نیست جز انقلاب اثر هنری به ابژه زیباشناختی. آنچه اثر را به ابژه زیباشناختی تبدیل می‌کند حضور یافتن آن در مقابل ادراک‌کننده‌ای است که اثر را

^۱ (۱۸۶۸-۱۹۵۱)، فیلسوف و روزنامه‌نگار فرانسوی.

^۲ Spontaneity

زیباشناختی درک کند. اجرای اثر مهم‌ترین رخدادی است که این حضور را ممکن می‌کند. از نظر دوفرن، اجرا یعنی حضور یافتن برای آگاهی و بدل شدن به ابژه، آن هم برای آگاهی (Dufrenne, 1973, p. 4).

انقلاب اثر هنری به ابژه زیباشناختی فقط زمانی با اجرای اثر حضور می‌یابد و محقق^۱ می‌شود که مخاطب آن را درک کند؛ در غیر این صورت، اثر به ابژه تبدیل نمی‌شود و محقق هم نمی‌شود (Dufrenne, 1980, p. 67). ظهور ابژه کاملاً بستگی به این دارد که مخاطب در اثر قرار بگیرد (به قول هایدگر سکنی بگزیند) و برای اثر باشد، زمانی که اثر او را فرامی‌خولند، همانند شرکت در یک آیین، در اثر شرکت کند و خود را به روی آن بگشاید. در کنار چشم‌ها و گوش‌های مخاطب که به ضیافت دعوت شده‌اند، تمام وجود مخاطب حاضر است (Dufrenne, 1973, p. 11). پس اگر دوفرن معتقد است حضور تام و تمام اثر به مثابه ابژه زیباشناختی مشروط به حضور تام و تمام مخاطب (ناظر/تماشاگر) است، می‌توان نتیجه گرفت از نظر وی، مخاطب عملاً اجراکننده اثر نیز هست. در برخی از هنرها این امر واضح است؛ خواننده‌ای که شعری را بلند می‌خواند، متن خوانی که نمایش‌نامه‌ای را نمایش‌نامه‌خوانی می‌کند، قوالی که داستان شاهنامه را بلند می‌خواند و به همراه رستم بر سر سهراب گریه می‌کند، عملاً اجراکننده این آثار هستند. دوفرن از نظری ایتروسوژکتیو بیان می‌کند معمولاً خالق، حین خلق اثرش، مخاطبی را در گوشه ذهن خود همراه دارد. زمانی که آفرینش تمام می‌شود، اثر وی مخاطبانی پیدا می‌کند که مسئولان اصلی تکمیل اثر هستند (Dufrenne, 1973, p. 74).

نسبت اثر و مخاطب نسبتی دوسویه است: اثر از مخاطب نوعی خاص از مواجهه را می‌طلبد، و نیز از حضور وی متأثر می‌شود، سپس به ابژه زیباشناختی تبدیل می‌شود و بر مخاطب تأثیر می‌گذارد. حال پرسش این

است که اثر دقیقاً از مخاطب یا ناظر خود چه چیزی را طلب می‌کند. پیش‌تر پاسخ دادیم. مخاطب به روی اثر گشوده باشد و آن را تکمیل کند. ناظر در دو مقام مشارکت خود را در ابژه زیباشناختی انجام می‌دهد: اجراکننده و شاهد.^۲ دوفرن برای نشان دادن اینکه ناظر یا تماشاگر به یک معنا بازیگر اثر نیز هست از جشن‌های عمومی، کارناوال و مانند اینها مثال می‌آورد که یادآور بحث گادامر در همین زمینه با نظر به مفهوم تنوروس^۳ است (علیا، ۱۳۹۵، ص. ۱۰۶). دوفرن معتقد است مخاطب از خودش واقعیت‌زدایی می‌کند تا واقعیت جهان اثر به منصفه ظهور برسد. همان‌طور که بازیکنان فوتبال یا حاضران در یک کارناوال، خارج از فضای و مکان مربوط نه بازیکن فوتبال هستند و نه شرکت‌کننده کارناوال، مخاطبان سالن کنسرت یا بیننده تابلوی نقاشی را نیز نمی‌توان بی‌ارتباط با ظهور ابژه زیباشناختی دانست. دوفرن از بخش ارباب و بنده پدیدارشناسی روح هگل کمک می‌گیرد تا آخرین گزاره‌های خود درباره مخاطب اثر هنری و نقش وی را مطرح کند. همان‌طور که در دیالکتیک هگلی آدمی می‌خواهد دیگری او را به رسمیت بشناسد، اثر نیز نیازمند آدمی است تا به عنوان ابژه‌ای زیباشناختی به رسمیت شناخته شود؛ نیازمند مخاطبی که در بازی اثر مسخر شود، با تحقق اثر پر شود و با ورود به درون جهان اثر، در آن سکنی گزیند (Dufrenne, 1973, pp. 52-55).

از این رو، به طور خلاصه، آنچه دوفرن در رابطه با مناسبات میان اثر و مخاطب اثر درصدد بیان است، اجمالاً به شرح زیر تبیین می‌شود. در این قسمت، نسبت دوفرن با هایدگر را نیز مشخص می‌کنیم تا با محور قرار دادن هایدگر، در نهایت بتوانیم نسبت میان گادامر و دوفرن را مشخص کنیم.

³ Theoros

¹ Vollzug

² Performer and the witness

هنر ایستا نیست، بلکه در طول زمان شکل می‌گیرد (مانند خواندن رمان یا تماشای تئاتر). معنای اثر در جریان تعامل مخاطب تکامل می‌یابد (David, 1997, pp. 111-128). دوفرِن و هایدگر هر دو بر تعامل تأکید دارند، اما چگونگی وقوع آن مدنظر است. تعامل در هایدگر به ایجاد گشودگی در نسبت با رخداد وجود منتج می‌شود. با اینکه در دوفرِن، تعامل در راستای بنیادگذاری معنا از طریق برقراری نسبت با وجه محسوس اثر متعین می‌شود.

به طور خلاصه، از نظر هایدگر، حقیقت به مثابه آشکارگی وجود فهم می‌شود. او در سرآغاز اثر هنری و دیگر آثار متأخر خود، حقیقت را نه مطابقت ذهن و عین، بلکه به مثابه رویدادی هستی‌شناختی تعریف می‌کند. حقیقت به مثابه نامستوری (ἀλήθεια) فرایند غلبه بر پوشیدگی وجود است که اثر هنری زمینه‌ساز این آشکارگی محسوب می‌شود. اثر هنری در فلسفه هایدگر، عرصه تقابل «جهان» به عنوان حوزه معنا و تاریخ‌مندی و «زمین» به عنوان سوبیه پنهان و غیرقابل تقلیل وجود است. حقیقت در همین تقابل آشکار می‌شود و اثر هنری امکان بازتعریف رابطه انسان با وجود را در بستر تاریخی خاص فراهم می‌کند.

در مقابل، دوفرِن در پدیدارشناسی تجربه زیباشناختی، بر ابعاد ادراکی و حسی تجربه هنری تأکید می‌کند. از نگاه او، اثر هنری حامل معنایی بیانی است که ماهیتی اساساً حسی دارد. درک حقیقت هنری از طریق ساختاری عاطفی-حسی صورت می‌گیرد که او آن را «پیشینی عاطفی» می‌نامد. اثر هنری از استقلال وجودی برخوردار است و حقیقت آن در خود اثر نهفته است. دوفرِن بر استقلال شیء زیباشناختی تأکید می‌کند و هنر را روشنگر واقعیت از طریق بُعد حسی می‌داند.

حال که نسبت گادامر و دوفرِن با هایدگر، به عنوان متفکری که هر دو نگاهی ویژه به وی داشته‌اند و کسی مانند گادامر که مستقیماً تحت تأثیر وی پروژه فلسفی خود

۱. مخاطب به مثابه هم‌آفریننده معنا^۱: دوفرِن معتقد است یک اثر هنری بدون مشارکت مخاطب کامل نمی‌شود. مخاطب به صورت فعال در تفسیر و تحقق ابژه زیباشناختی نقش دارد. آنچه شایان توجه است، این نکته است که برای دوفرِن، حضور مخاطب در عالم یا بازی اثر در راستای حفظ تمایز سوژه-ابژه و تعدیل آن در تجربه زیباشناختی متعین می‌شود. ادراک حسی مخاطب بنیان این تجربه خاص است. در مقابل، نزد هایدگر، اثر هنری فراتر از روابط دوگانه مخاطب-اثر قرار دارد و اثر و مخاطب در واقع یکی می‌شوند و اگر نسبت‌هایی با وجود برقرار شوند، به این معناست که به راز حواله تاریخی-فرهنگی وجود قدم نهاده‌ایم و می‌توانیم رخداد حقیقت را شاهد باشیم.

۲. تمایز میان ابژه زیباشناختی و ابژه مادی: اثر هنری به عنوان یک شیء فیزیکی (مانند بوم نقاشی یا امواج صوتی) با ابژه زیباشناختی تفاوت دارد. تجربه و احساس زیباشناختی حاصل گفت‌وگوی مخاطب با ابژه زیباشناختی است.

۳. نقش توجه زیباشناختی: مخاطب باید نگرشی گیرا و تأملی داشته باشد، فارغ از دغدغه‌های کاربردی. برخلاف ادراک معمولی، ادراک زیباشناختی شامل حساسیتی عمیق به فرم، احساس و معناست.

۴. بُعد عاطفی دریافت هنری: دوفرِن بر پاسخ عاطفی مخاطب به عنوان بخشی ضروری از تجربه زیباشناختی تأکید دارد. اثر هنری احساساتی را برمی‌انگیزد که صرفاً سوژکتیو نیستند، بلکه به کیفیت‌های بیانی اثر نیز گره خورده‌اند.

۵. نقش عموم در اعتباربخشیدن به اثر هنری: اگرچه هنرمند خالق اثر است، معنای آن توسط واکنش مخاطب تأیید می‌شود. دریافت جمعی از هنر به معنای فرهنگی و تاریخی آن شکل می‌دهد. در اینجا، نگاه دوفرِن بسیار نزدیک به هایدگر است.

۶. بُعد زمانی دریافت اثر هنری: مواجهه مخاطب با

¹ The Audience as Co-Creator of Meaning

را تبیین کرده است، مشخص شد، می‌توانیم پژوهش خود را به سمت انجام تطبیق‌نهایی میان گادامر و دوفرن هدایت کنیم و در نهایت هم نتیجه‌گیری کنیم.

گادامر و دوفرن: تمایزات در یک نگاه

۱. نقش مخاطب در شکل‌گیری معنا: نزد دوفرن، مخاطب شریک فعال در آفرینش معناست. اثر هنری بدون تجربه زیباشناختی مخاطب ناقص است، اما از نظر گادامر، مخاطب در فرایند تفسیر تاریخی (هرمنوتیک) قرار دارد. فهم اثر هنری از طریق ادغام افق‌های معنایی^۱ صورت می‌گیرد.

۲. از نظر دوفرن، رابطه مخاطب با اثر هنری رابطه‌ای حضوری و ادراکی است. اثر هنری از طریق تجربه حسانی و عاطفی مخاطب فعلیت می‌یابد. در واقع، معنای اثر برای دوفرن، به صورت درون‌ماندگار در وجه محسوس اثر نهفته است. اما نزد گادامر، رابطه مخاطب و اثر مبتنی بر تاریخ و زبان است. اثر هنری در بستر سنت و پیش‌فهم‌های مخاطب معنا می‌یابد. مخاطب از پیش درون تاریخ و سنت و فرهنگ، یعنی همان افق، حضور دارد و با مواجهه با افق اثر درون همان تاریخ و زمان و فرهنگ و سنت، اثر را فهم می‌کند.

۳. جایگاه احساس و عاطفه: برای دوفرن، احساس مخاطب جزء ذاتی اثر هنری است. اثر، یک احساس و عاطفه عینی‌شده^۲ را منتقل می‌کند. برای گادامر، در مقابل، اگرچه احساس مهم است، تفسیر و فهم تاریخی برجستگی بیشتری دارد. اثر هنری بیشتر یک رویداد حقیقت^۳ است تا یک تجربه عاطفی محض.

۴. استقلال اثر هنری از مخاطب: نزد دوفرن، اثر هنری وابسته به ادراک مخاطب است، اما ساختار عاطفی خود را دارد که مستقل از تفسیرهای فردی است. اما از نظر

گادامر، اثر هنری در سنت زبانی و تاریخی مستقل است، اما فهم آن همواره متکی به موقعیت هرمنوتیکی مخاطب در سنت، زمان، مکان و فرهنگ است.

۶- نتیجه‌گیری

مبتنی بر پژوهش انجام‌شده، افقی که پرسش پژوهش پیش روی ما می‌گشاید، مبنی بر بنیادگذاری مفهوم حقیقت از خلال رخداد بازی اثر هنری، در رابطه با گادامر این نتیجه حاصل می‌شود که نتیجه رخداد حضور مخاطب در بازی اثر هنری تحقق شکلی اصیل از فهم است و نسبت مخاطب اثر با بازی اثر در تضایفی دیالکتیکی بنیادگذاری می‌شود. آنچه نزد گادامر اهمیت می‌یابد، «فزون‌بودن»^۴ است؛ یعنی ادغام افق مخاطب با افق بازی اثر به تحقق یک آگاه‌بودن (Bewusstsein) منتج می‌شود، امری که بیش از آگاهی (Bewusst) یک بودن (sein) است. گادامر معتقد است مشاهده یک تابلوی نقاشی در نهایت به فهم وجود^۵ منتج می‌شود؛ فهمی که از مجموع تمام قسمت‌های یک اثر و مواجهه مخاطب با این تکه‌ها فراتر می‌رود و معنای وجود نامستور می‌شود. آن چیزی که آگاهی «هست»، بیش از آنکه موکول به آگاه‌بودنش باشد، در بند تعیین تاریخی‌بودنش است. اما در دوفرن، نسبت مخاطب با اثر فقط در یک همکاری و دادوستد تبیین می‌شود. درست است که در هر دو فیلسوف، نسبت مخاطب با اثر، هستی‌شناختی است، اما در نهایت این نسبت در گادامر به هم‌افزایی ختم می‌شود و در دوفرن صرفاً به یک گفت‌وگو.

اگر بخواهیم به صورت شماتیک تقریب ذهن کنیم، این‌طور می‌شود که در گادامر دو تبدل (انقلاب) رخ می‌دهند:

^۴ Seinszuwachsen

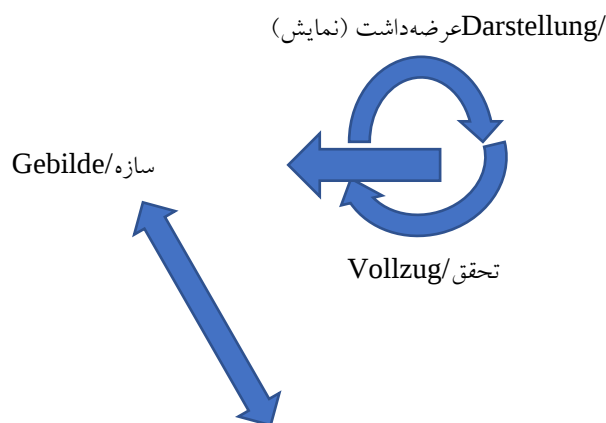
^۵ Seinsverständnis

^۱ Horizontverschmelzung

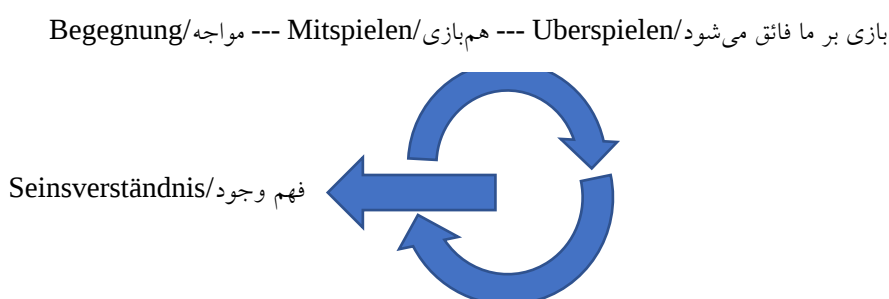
^۲ affective a priori

^۳ Wahrheit Ereignis

تبدل در اثر



تبدل در دازاین



Verstehen/فهم --- auf angehauchte weise/می کنیم

در مقابل، از نظر دوفرن، هیچ کدام از تبدل‌های بیان‌شده رخ نمی‌دهند. مخاطب اثر هنری صرفاً در بازی اثر دادوستد می‌کند. برای مثال، دوفرن از کنسرت سخن به میان می‌آورد. مخاطب، در بازی کنسرت موسیقی، باید سکوت را رعایت کند تا وقوع بازی اثر رخ دهد، در حین بازی، مخاطب بده‌وبستان می‌کند و حتی حال‌وهوایی جدید را تجربه می‌کند، اما خبری از انقلابی اگزیستانسیال نیست. مبتنی بر مفهوم بازی اثر هنری نزد این دو فیلسوف، نمی‌توان به طور حتم رخداد بازیگری مخاطب در بازی اثر هنری را نقطه اشتراک دانست. درست است که مواجهه هر دو فیلسوف به صورت هستی‌شناختی است، میزان افتراق و تمایز در تأثر و تأثیر میان بازی و بازیگر آنقدر زیاد است که نمی‌توان از اشتراکی ملموس سخن گفت. فقط می‌توان اذعان داشت که هر دو فیلسوف از نقطه‌ای

آنچه به صورت شماتیک بیان شد، فقط و فقط برای تقریب ذهن است، وگرنه تمام مراحل بیان‌شده هم‌زمان و خارج از اراده دازاین رخ می‌دهند. از این رو، رخداد تبدل در مخاطب اثر هنری به رخداد فهم منتج می‌شود. به بیان دیگر، همان‌طور که در پاراگراف اول بخش نتیجه‌گیری بیان شد، مقصود نهایی گادامر از بیان بازی، همان مفهوم تاریخ تأثر و تأثیر^۱ است، مخاطب به درون بازی که خود آن را انتخاب می‌کند، پرتاب می‌شود. تمام رخدادها پس از پرتاب شدن خارج از اراده مخاطب صورت می‌پذیرند. نقش مخاطب برای گادامر در راستای وقوع فهم متعین می‌شود؛ فهمی که به صورت عام در تمام حوزه‌های علوم انسانی، به طور مشابه رخ می‌دهد؛ شباهتی که در هنر به بهترین وجه قابل پیگیری است، زیرا مواجهه دازاین با اثر هنری به انضمامی‌ترین و بی‌واسطه‌ترین شکل خودش رخ می‌دهد.

¹ Wirkungsgeschichte

مشترک شروع به حرکت می‌کنند؛ نقطه‌ای که در هستی‌شناسی متعین می‌شود، اما مسیر گادامر به رخداد فهم منتج می‌شود و مسیر دوفرن به وقوع تجربه‌ای صرفاً زیباشناختی. برای گادامر هنر مستمسک است، اما برای دوفرن مقصد. اما به صورت مشترک، هر دو متفکر نتیجه پروژه خود را نامستور شدن حقیقت می‌دانند. از این رو، با تمام تمایزهایی که میان گادامر و دوفرن با هایدگر بیان شد، در نهایت می‌توان نتیجه گرفت رخداد حقیقت به مثابه نامستوری اساس بنیادگذاری مفهوم حقیقت نزد هر دو متفکر است. رخداد بازی اثر برای هر دو فیلسوف متفاوت رخ می‌دهد؛ در گادامر به تبدلات گوناگون در دازاین آن هم در بستر تاریخ و سنت منتج می‌شود، اما در دوفرن صرفاً دادوستدی است میان مخاطب و بیانگری وجه محسوس اثر، اما در نهایت آنچه رخ می‌نماید حقیقت است. حقیقت برای دوفرن در همان وجه محسوس خانه دارد، اما برای گادامر فهم حقیقت منوط به سکنی‌گزیدن مخاطب در دل سازه^۱ هنری است.

منابع

اسپیگلبرگ، هربرت (۱۴۰۲). جنبش پدیدارشناسی: درآمدی تاریخی (مسعود علیا، مترجم؛ جلد دوم؛ چاپ ششم؛ ویراست دوم). مینوی خرد.

افلاطون (۱۴۰۳). دوره آثار افلاطون، قوانین (نوموس) و رسائل منسوب به افلاطون (محمد حسن لطفی تبریزی و رضا کاویانی، مترجمان؛ جلد چهارم؛ چاپ ششم). خوارزمی.

The phenomenology of aesthetic experience (pp. xv–xlii). Evanston, IL: Northwestern University Press.

David, C. H. (1997). The Post-Cartesian Interpretation: Gadamer and Davidson. In *The philosophy of Gadamer* (pp. 111-128). Illinois University Press.

Dufrenne, M. (1973). *Phénoménologie de l'expérience esthétique* (Vol. 2; 2nd ed). Paris: Presses Universitaires de France; (1973), *The phenomenology of aesthetic experience* (E. S. Casey et al., Trans.). Evanston: Northwestern University Press.

بنویدی، فاطمه (۱۳۹۳). پدیدارشناسی ادراک زیباشناختی از دیدگاه میکِل دوفرن. *دوفصلنامه شناخت*، ۷(۱)، ۶۹-۱۰۶.

https://kj.sbu.ac.ir/article_97673_4c49e781dfe427240bb61eee37af1332.pdf

خاتمی، محمود (۱۳۹۲). گفتارهایی در پدیدارشناسی هنر (چاپ دوم). فرهنگستان هنر.

خاتمی، محمود (۱۴۰۱). *گادامر و مسئله هرمنوتیک* (چاپ دوم). علم.

طاهری، سید رضا (۱۳۸۹). *زیباشناسی و فلسفه هنر در هرمنوتیک گادامر*. نگاه معاصر.

علیا، مسعود (۱۳۹۵). جایگاه امر حسی در پدیدارشناسی هنر دوفرن. *مجله پژوهش‌های فلسفی (ویژه‌نامه پدیدارشناسی)*، ۱۰، ۹۵-۱۰۹.

https://philosophy.tabrizu.ac.ir/article_14935.html

علیا، مسعود (۱۴۰۰). *دانش‌نامه استنفورد، زیباشناسی آلمانی* (چاپ دوم). ققنوس.

کانت، ایمانوئل (۱۳۹۹). *نقد قوه حکم* (عبدالکریم رشیدیان، مترجم؛ چاپ سیزدهم). نی.

گروندن، ژان (۱۳۹۹). *از هایدگر تا گادامر، در مسیر هرمنوتیک* (سید محمدرضا حسینی بهشتی و سید مسعود حسینی، مترجمان؛ چاپ دوم). نی.

منصورسمائی، حسین (۱۴۰۰). *نقش بدن در تجربه استتیک از منظر پدیدارشناسی دوفرن* [پایان‌نامه کارشناسی ارشد]. دانشگاه هنر تهران.

هایدگر، مارتین (۱۴۰۰). *هستی و زمان* (عبدالکریم رشیدیان، مترجم؛ چاپ دهم). نی.

References

Alain, E. (1931). *Vingt Lecons sur les beaux-arts*. Paris: Galimard.

Benvidi, F. (2014). Phenomenology of aesthetic perception from Mikel Dufrenne's view. *Quarterly Journal of Knowledge*, 7(1), 69-106. https://kj.sbu.ac.ir/article_97673_4c49e781dfe427240bb61eee37af1332.pdf [In Persian]

Casey, E. S. (1966). Translator's introduction. In M. Dufrenne, *The notion of the A Priori* (E. S. Casey, Trans.; pp. xviii–xxviii). Evanston, IL: Northwestern University Press.

Casey, E. S. (1973). Translator's introduction. In

¹ Gebilde

- Dufrenne, M. (1980). "*La sensibilite generatrice*" dans *esthetique et philosophie* (tome 1). Paris: Ed Klincksieck.
- Fink, E. (1960). *Spiel als weltsymbol*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Gadamer, H.-G. (1976). Aesthetics and hermeneutics. In *Philosophical hermenutics*, (D. E. Linge, Trans.; pp. 95-104). Berkley: California University Press.
- Gadamer, H.-G. (1977). *Die aktualität des schönen. Kunst als spiel, symbol und fest*. Stuttgart: Reclam; (1986), *The relevance of the beautiful and other essays* (R. Bernasconi, Trans.). Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Gadamer, H.-G. (1994). *Literature and philosophy in dialogue*. Albany: State University of New York Press.
- Gadamer, H.-Georg. (2004). *Truth and method* (J. Weinsheimer & D. G. Marshall, Trans. 3rd ed.). London: Sheed and Ward.
- Grondin, J. (1995). *Sources of hermeneutics*. Albany: States University of New York Press.
- Grondin, J. (1998). The overcoming of aesthetics consciousness and the hermeneutical truth of art. In *Encyclopedia of aesthetics* (Vol. 2; pp. 267-271). New York: Oxford university Press.
- Grondin, J. (2020). *From Heidegger to Gadamer: Towards hermeneutics* (S. M. R. Hosseini Beheshti & S. M. Hosseini, Trans.; 2nd ed.). Ney. [In Persian]
- Heidegger, M. (1991). *Der Satz Vom Grund* (P. Jaeger, Ed.; Gesamtausgabe 10). Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann; (1997), *The principle of reason* (R. Lilly, Trans.). Bloomington: Indiana University Press.
- Heidegger, M. (2000). *Vorträge und aufsätze* (F.-W. von Herrmann, Ed.; Gesamtausgabe 7). Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann.
- Heidegger, M. (2021). *Being and time* (A. Rashidian, Trans.; 10th ed.). Ney. [In Persian]
- Kant, I. (2020). *Critique of the power of judgment* (A. Rashidian, Trans.; 13th ed.). Ney. [In Persian]
- Kockelmans, J. (1984). *On truth of being: Reflections on Heidegger's later philosophy*. Indiana: Indiana University Press.
- Khatami, M. (2013). *Discourses on phenomenology of art* (2nd ed.). Publishing House of Iranian Academy of Art. [In Persian]
- Khatami, M. (2022). *Gadamer and the problem of hermeneutics* (2nd ed.). Elm. [In Persian]
- Mansoursamaee, H. (2021). *The role of the body in the aesthetic experience from the perspective of Dufrenne's phenomenology* [Master's thesis]. Tehran University of Art. [In Persian]
- Olia, M. (2016). The place of the sensuous in Dufrenne's phenomenology of art. *Journal of Philosophical Investigations (Special Issue on Phenomenology)*, 10, 95–109.
https://philosophy.tabrizu.ac.ir/article_14935.html [In Persian]
- Olia, M. (2021). *Stanford encyclopedia of philosophy: German aesthetics* (2nd ed.). Ghoghnoos. [In Persian]
- Plato. (2024). *The complete works of Plato: Laws (Nomoi) and attributed epistles* (M. H. Lotfi Tabrizi & R. Kaviani, Trans.; Vol. 4; 6th ed.). Kharazmi. [In Persian]
- Risser, J. (1997). *Hermeneutics and the voice of the other: Rereading Gadamer's philosophical hermeneutics*. Albany: State University of New York Press.
- Schiller, F. (2000). *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen* (K. L. Berghahn, Ed.). Stuttgart: Reclam.
- Spiegelberg, H. (2023). *The phenomenological movement: A historical introduction* (M. Olia, Trans.; Vol. 2; 6th ed.; 2nd rev. ed.). Minoye Kherad. [In Persian]
- Taheri, S. R. (2010). *Aesthetics and philosophy of art in Gadamer's hermeneutics*. Negah-e Moaser. [In Persian]