

## یادداشتی از آرتور دانتو<sup>۱</sup> درباره بروس نومن<sup>۲</sup>

مترجم: پگاه زرگر<sup>۳</sup>

لودویگ ویتگنشتاین<sup>۴</sup> در اواخر سال‌های ۱۹۳۰ شروع به نوشتن در مورد «بازی‌های زبانی»<sup>۵</sup> کرد، او آنها را به مثابه اشکال بنیادی زبان که در ارتباط متناظر با اشکال ساده زندگی هستند در نظر گرفت.<sup>۶</sup>

ویتگنشتاین بر این گمان بود که این بازی‌ها همچون «شکل ابتدایی بکارگیری زبان توسط کودکانی است که تازه شروع به استفاده از زبان می‌کنند» ولی وی [ویتگنشتاین] از آنها [بازی‌های زبانی] به عنوان ابزاری جهت تحلیل آنچه در تبادل زبانی روی می‌دهد استفاده کرد. «وقتی به این اشکال ساده زبان توجه می‌کنیم، ابهامی که زبان هر روزه ما را احاطه کرده است، محو می‌شود.»

در پژوهش‌های فلسفی<sup>۷</sup> مثالی از بازی زبانی ذکر می‌کند بین بنا و دستیارش. آنها از زبانی استفاده می‌کنند که تنها شامل این

کلمات است: درسته، راسته، تخت، نیمه<sup>۸</sup>. بازی بدین صورت است: بنا می‌گوید «تخت» و دستیارش تخت را می‌آورد. پس علاوه بر واژگان، بازی شامل امر («تخت» به معنای «برایم تخت بیاور» است) و اجابتی می‌شود که به زبان نمی‌آید. به زبان آوردن کلمه «تخت» همان قدر یک اقدام در بازی زبانی است که آوردن تخت. بنابراین بازی‌های زبانی متشکل اند از کلمه و عمل.

آثار زیادی از نومن شامل «صدور اوامر» است و از آنجایی که گفته می‌شود نظرات ویتگنشتاین در باب زبان بر نومن مؤثر بوده‌اند، در نظر گرفتن برخی آثار نومن به عنوان آثاری که چارچوب و منطق بازی‌های زبانی را دارند راهگشاست؛ چون ما مخاطب این اوامر هستیم باید در مقام پاسخ عملی برآییم (باید در برابر آثار نومن کاری کنیم) این شیوه در تقابل است با آثاری که صرفاً حس زیباشناختی را در ما برمی‌انگیزند. آثار نومن که به شکل بازی‌های زبانی طراحی شده‌اند، از ما بیشتر از بیننده یک شرکت‌کننده می‌سازند. مشاهده آثار نومن، در سطحی فراتر از تمجیدش به

۳. دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشگاه تهران

خطا»<sup>۱۱</sup> (تصویر ۱) که در آن هر کلمه در یک خط آمده به طور پشت و رو. در مورد آن اثر جان یائو<sup>۱۲</sup> منتقد می‌گوید: با توصیف تجربه



Pay Attention

تصویر ۱: لیتوگراف - دستوره‌ای غیرقابل سرپیچی نومن

<https://www.publishersweekly.com/9-14082-262-0-978>



تصویر ۲: کلاژ - دستوره‌ای غیرقابل سرپیچی نومن

<https://www.artbasel.com/catalog/artwork/70826/Bruce-Nauman-Pay-Attention>

عنوان اثر هنری، به منزله تعامل با آن است. بیایید با نوع به خصوصی از امر کردن شروع کنیم، نوعی که «دستیار» به محض فهمیدنش توان سرپیچی از آن را ندارد (این با بازی‌های زبانی ویتگنشتاین که در بالا ذکر شد متفاوت است زیرا در بازی ذکر شده دستیار، هرچند که احتمالش در این بازی‌های ابتدایی کم است، می‌تواند بگوید ولم کن بابا و شغش را ترک کند) مثلاً در بازی بیس بال اعتصاب نوعی بازی نکردن است. من در واقع بازی‌های غیرقابل اعتصاب را مدنظر دارم، جایی که فیلسوفان قاره‌ای از عبارت «ادراک از پیش حاضر»<sup>۹</sup> استفاده می‌کنند و خیلی دیر است برای رد تقاضایی که از فرد شده. «این جمله را بخوان!» موردی است که نشان می‌دهد: خواندن جمله معادل است با فراهم کردن شرایط اطاعت از دستور جمله. در کنار این جملات دستوری، جملاتی داریم که بطور منطقی غیر-غیرقابل سرپیچی هستند مانند: «بین!» (آخ خیلی دیر گفتی) «این جمله را نخوان!» (مثل قبلی). این دست جملات با جملات دستوری که بطور روزمره با آن مواجهیم متفاوت‌اند مانند «پنجره را باز کن». مخاطب این جمله بجز صرف فهمیدن جمله، باید عملی در راستای سرپیچی یا فرمانبرداری از این دستور انجام دهد.

نومن «دستوره‌ای غیرقابل سرپیچی»<sup>۱۰</sup> را به فرمی هنری تبدیل می‌کند که هوادارانش می‌ستایند: «توجه کن!» به چند صورت آمده است. یک لیتوگراف «توجه کن مادربه

و شرایط وجودی ما، «توجه کن...» آگاهی و ادراکمان را در هم ادغام می‌کند. ما به آنچه می‌بینیم عمل می‌کنیم.

صورت دیگری از این اثر که ملایم‌تر است به این شکل است «لطفاً توجه کن، لطفاً»<sup>۱۲</sup> (تصویر ۲) این بار به شکل کلاژ. در مورد این اثر رابرت ستور<sup>۱۴</sup> کیوریتور می‌گوید: «با خواندن کلمات این کلاژ فرد خود به خود خواهش سوزناک آن جمله را برآورده می‌کند. بسیاری از آثار نومن بیننده را به درون ساختار اثر فرو می‌برد و اثر تعیین می‌کند چگونه تحلیل شود، یا توسط شاهکارهای امری یا تخیلی یا با محدود کردن حرکات بیننده.» همین‌طور پال شیمل<sup>۱۵</sup> کیوریتور می‌نویسد: با آثار نومن ما شکار می‌شویم، کنترل، کسل، عصبانی و ترسیده می‌شویم، مورد توهین قرار می‌گیریم، مورد خطر و آزمایش قرار می‌گیریم، ما بینندگان آثارش مورد دستکاری قرار می‌گیریم تا آثارش را آن‌گونه که برایمان تعیین کرده تجربه کنیم، معنای اثر کاریست که با ما می‌کند».

استفاده مداوم از واژه «بیننده»<sup>۱۶</sup> در این متون من را متحیر می‌کند، چون واژه بیننده به تجربه معمول در موزه اطلاق می‌شود ولی گستره دلالت‌های این واژه را بسط می‌دهند و آن را در حوزه وسیعی به کار می‌برند، مثلاً در مورد آثار نومن با آن «دستورهای بی‌چون و چرا» که بابتش ستایش می‌شود. به یاد داشته باشید ما «آنچه می‌بینیم

انجام می‌دهیم». و این انجام دادن ما «معنی اثر» است. پس «دیدن» فقط مرحله‌ای از پاسخ ماست، با ادامه این فرآیند فیلسوف وادارمان می‌کند اعتراف کنیم آنچه رخ داده یک فعل بوده است. هرچند فعلی خفیف و سطحی است، ولی در مواجهه با اثر نمی‌توانیم انجامش ندهیم. ما توجه کردیم. به طور معمول در تاریخ هنر، امیدواریم آثار صرفاً موجب اغنای حس زیباشناسی نشوند و ناظران را متأثر کنند. مثلاً دلیل خلق آثار در هنر کلیسایی باروک این بود: موجب تقویت ایمان در ناظران شوند. پس به هنرمندان سفارش می‌دادند که مسیح و شهیدان را در عذاب بازنمایی کنند، و منطقی است که بیانگری<sup>۱۷</sup> فوق‌العاده این بازنمایی‌ها را کاری حساب شده بدانیم. این آثار حس همدردی را در بیننده ایجاد می‌کردند، همدردی با زجرکشیدگان، تحقیرشدگان و مصلوبان. من عمداً واژه بیننده را آوردم، ولی، در واقع تأثیراتی که هدف خلق این آثار بوده است بیش از همه متوجه مسیحیان است و آنها هنگام انجام فرایض مذهبی از جمله نماز خواندن در برابر این نقاشی‌های محرابی قرار می‌گرفتند. یک اثر محرابی طوری ساخته شده که بین قدیسی که به درگاهش دعا می‌شود و مؤمن ارتباط مؤثرتری ایجاد شود. اینکه این رویه چقدر مؤثر بوده به این وابسته است که روانشناسی باروک تا چه حد دقیق بوده و هنرمندان باروک تا چه حد

قابلیت شکل‌دهی به افکار عمومی را داشتند. این همان امیدی است که هنر مذهبی معمولاً و هنر سیاسی همواره آرزویش می‌کند: دیدن اثر موجب نوعی دگرگونی شود. قطعاً این دگرگونی در اکثر مواقع روی می‌دهد طوری که فقط در مخالفت با زیباشناسی فرمالیستی است که ذکرش می‌کنیم. ما به عنوان بیننده با آثار هنری مواجه می‌شویم ولی بصورت موجوداتی تغییر یافته آنها را ترک می‌کنیم، چه این تغییر در آنها محاسبه شده باشد چه نه. در هر حال این تغییر ناگزیر نیست: تغییر حتمی نیست. مانند بازی پیش پا افتاده فرمان و فرمانبرداری<sup>۱۸</sup> که امکان سرپیچی در آن وجود دارد، روح هم می‌تواند سرپیچی کند و [به اثر هنری] پاسخ نگوید: اثر ممکن است باورپذیر نباشد، یا خیلی بی‌روح باشد،... یا حسش نیست متأثر شویم.

سفارش‌دهندگان آثار دوران باروک چه استقبالی می‌کردند اگر گونه‌ای مواجهه با اثر وجود داشت که صرف دیدن اثر موجب تغییر فرد می‌شد، هرچند فرد می‌توانست مقاومت کند و مقاومت هیچوقت قابل پیش‌بینی نیست.

دیدن «توجه کن» باعث می‌شود توجه کنیم. ولی مسئله این است که بجز مغلوب شدن در یک بازی زبانی چه چیزی حاصل می‌شود؟ ما به چه چیزی توجه می‌کنیم؟ به یک دستور و دیگر هیچ. زمانی که ما به

ترتیب حروف توجه می‌کنیم، که آیا حروف پیش رونده‌اند یا پس‌رونده، که آیا دستور ناپسندی است یا حالت التماس کردن دارد، در خدمت دستورالعمل نیستیم بلکه صرفاً یک ناظر می‌شویم به همان صورت که آثار هنری را در گالری‌ها نظاره می‌کنیم، ما خارج از افق بازی‌های زبانی قرار می‌گیریم. پس دستاورد هنرمند ناچیز است، مثل خواندن نوشته «ببین» وقتی چیزی برای دیدن وجود ندارد به جز فرمانی که داده شده است.

توجه کن اثری ناچیزتر از آن می‌نماید که بخواهیم در موردش چنان نقادی کنیم اما می‌تواند نماینده تمام حروف‌چینی‌های نومن باشد. غیرمنتظره، حمله‌ور و خشونت‌بار است؛ از ادبیاتی گستاخ استفاده می‌کند (در موردی که لیتوگراف است)؛ هم پوستر است هم اثر هنری است (در موردی که کلاژ است) - مثلاً می‌تواند تذکری بر دیوار کارگاه باشد تا افراد هنگام کار حواسشان را جمع کنند - هم می‌تواند سوالات هستی‌شناختی که از زمان دوشان<sup>۱۹</sup> با ماست را مطرح کند؛ قرارگیری در مرز بین تصویر و نوشتار که خود تعیین‌کننده یکی از ژانرهای هنری بوده است؛ استفاده از اشیاء زشت (در مورد کلاژ) و مواد بی‌ارزشی که جنبش مینیمالیست‌ها و ایدئولوژی‌های متنوعشان را معین می‌کرد. استفاده از مواد بی‌ارزش تناظری ایجاد کرد بین هنر آمریکا در اواخر دهه ۶۰ و جنبش‌های هنری اروپا مانند هنر ناچیز<sup>۲۰</sup>

که موجب استقبال وسیعی از نومن در قاره اروپا شد (توجه کن برگرفته از یک مجموعه ایتالیایی در MoMA بوده).

تمام این موارد موجب شد نومن در مرکز توجه قرار گیرد. آثارش مخاطبان را مسحور می‌کند و موجب استقبال جامعه هنری است. چهار نفر از کیوریتورهای برجسته با او همکاری کرده‌اند. اما منتقدان در نقد آثارش رویکرد یکسانی نداشتند. من آثاری از نومن دیده‌ام که به نظرم فوق‌العاده بودند مثل اثر بزرگ انسان/جامعه: انسان/جامعه<sup>۲۱</sup> (تصویر ۳) که در سال ۱۹۹۱ در MoMA نمایش داده شد، در آن سر یک مرد کچل و جدی در ابعاد و جهت‌های مختلف توسط پروژکتور نمایش داده شد که به سبک هاراگریشنا<sup>۲۲</sup> مکرر و لاینقطع، همزمان با خودش تکرار می‌کند «بخوردم بده/ بخور مرا/ انسان شناسی. کمکم کن/ اذیتم کن/ جامعه شناسی<sup>۲۳</sup>». ایستادن در آن گالری بزرگ در میان این سرهای سخنگو، حس تأثر و ناتوانی را در فرد ایجاد می‌کرد، و انگار به طور جنون آمیزی این سخنان از دهن ابنا بشر بود.

در همان مکان نومن نمایش دیگری برگزار کرد از آثاری بر روی کاغذ به نام تمثیل‌های مدرنیسم<sup>۲۴</sup> (تصویر ۴) که شامل فتومونتازی بود از فرم‌های حیوانی به نام مدلی برای هرم حیوانی دو و نقاشی از یک حیوان زیبا و نحیف در حال زجر کشیدن، به تأثر برانگیزی انسان/جامعه. در کاتالوگ این نمایشگاه عکسی

از هرم حیوانی است، حیوان‌هایی که به شکل حرکات آکروبات روی هم قرار گرفته‌اند (نومن از تاکسیدرمی برای این کار استفاده می‌کرده است) به طوری که در پایه‌اش چند آهو قرار دارند و بالای آنها حیوانات کوچکتر. من مضمون پنهان این اثر را نمی‌دانم اما حالتی معنادار را منتقل می‌کند که مبنای تمجید من از کارهای نومن است. به مناسبت جایزه‌ای که می‌خواستند به نومن عطا کنند نوشتیم: نومن هنرمند پیشتاز (آوانگارد) دوران ماست. محتوای آثارش وضع بشر است و هدفش این است که ما را از محدودیت‌ها و نیازهایمان آگاه کند.

شاهکار نومن در MoMA اثر شکنجه دلکک<sup>۲۵</sup> (تصویر ۵) است که در سال ۱۹۸۷ برگزار شد و مانند انسان/جامعه از تعدادی تصویر ویدیویی شکل گرفته است هرچند که محتوای بسیار متفاوتی دارد. ویدیو‌ها دلکک‌هایی را نشان می‌دهند که در حال انجام دلکک بازی‌اند، مثلاً تُنگ ماهی قرمز را با چوب جارو در مجاور سقف نگه داشته‌اند همراه سروصدا و هیاهوی بسیار. هر آنچه انجام می‌دهند، دوباره و دوباره تکرار می‌کنند، پس «تکرار» محتوای اثر است همان طور که در انسان/جامعه بود. میان این صداها مغشوش جوکی بی‌مزه می‌شنویم که دلککی تکرار می‌کند، منطق این جوک نزدیک به اثر توجه کن است؛ «نگار و تکرار روی پرچین نشسته بودند، نگار می‌آفته، کی می‌مونه؟ تکرار.





تصویر ۳: ویدئو آرت، سرهای بزرگ در اتاق تکرار می کنند: بخوردم بده/ بخور مرا/ انسان شناسی- کمکم کن/ اذیتم کن/ جامعه شناسی  
<https://wsimag.com/hamburgkunsthalle/artworks/105761>

Allegories of Modernism



تصویر ۴: فتومونتاژ برای هرم حیوانی دو- نقاشی از حیوان زجر کشیده  
<https://wsimag.com/hamburgkunsthalle/artworks/105761>

Clown Torture



<https://www.mediamatic.net/en/page/40330/clown-torture-video-still-bruce-nauman>

<https://www.artforum.com/print/201808/on-the-art-of-bruce-nauman76749->

تصویر ۵: ویدئو آرت از دلگک در حال تکرار افعال مختلف  
<https://www.theblock.art/shows/bruce-nauman-disappearing-acts-at-schaulager>

نگار و تکرار روی پرچین نشسته بودند، نگار می‌آفته، کی می‌مونه؟ تکرار...»<sup>۲۶</sup>

جوک به جایی ختم نمی‌شود یا شاید ختم می‌شود به جایی ختم نشدن، ولی دلچک‌ها یاد نمی‌گیرند. اگر آنها را به مثابه تمثیلی از وضع بشر در نظر بگیریم، زندگی انسان بدون تغییر است و مدام تکرار می‌شود و ما هرگز یاد نمی‌گیریم. در این اثر صدای دیگری می‌شنویم که از دلچکی است که به پشت دراز کشیده، پاهایش رو به ماست و آن را تند تند تکان می‌دهد و جوری ضجه می‌زند انگار در شرف شکنجه است، «نه! نه! نه! نه! نه! نه! نه! نه!...» و قسمت آخر «دلچکی در حال مدفوع کردن» است. نمایشگاه مملو است از سر و صدا و عجز و لابه و تکرار مکررات که روی صفحات مختلفی نمایش داده می‌شوند.

در مورد آیکونوگرافی تصویر دلچک روی توالی مطمئن نیستیم، هرچند اثر صدها نفر زندگی می‌کنند و می‌میرند<sup>۲۷</sup> می‌تواند راهنمایمان باشد؛ متشکل از صد نوشته جبری با لامپ‌های نئونی است که به تناوب روشن و خاموش می‌شوند و در میان آنها دو جمله «مدفوع کن و زندگی کن» و «مدفوع کن و بمیر» وجود دارد (سایر نوشته‌ها شامل «حرف بزن و بمیر»، «بخند و بمیر»، «گریه کن و بمیر» است) مجموعه کاملی از اعمال اولیه انسانی سمت چپ قرار دارند، «بمیر» و «زندگی کن» به طور متناوب سمت راست. ما زندگی می‌کنیم، ما می‌میریم و تناوب

اعمال گوارشی ما در برابر تفاوت بین مرگ و زندگی تغییر نمی‌کند، مانند تناوبی که در سایر اعمال ماست؛ خوردن، نوشیدن، خوابیدن، معاشقه و...

بطور کلی آنچه از صدها نفر زندگی می‌کنند و می‌میرند قابل برداشت است تا حدی کرگوردی است: «اگر ازدواج کنی پشیمان می‌شوی، اگر ازدواج نکنی هم پشیمان می‌شوی، اگر ازدواج کنی یا ازدواج نکنی در هر دو حالت پشیمان می‌شوی، چه ازدواج کنی چه ازدواج نکنی در هر دو صورت پشیمان می‌شوی». «زندگی من مطلقاً بی‌معناست».

راوی در یا این/ یا آن<sup>۲۸</sup> در برابر مرگ و زندگی اعلام می‌کند که هرآنچه انجام می‌دهیم بی‌معناست. چیزی شبیه به این هدف غیرمستقیم وردهایی است که در اثر صدها نفر... بیان شده‌اند. رابرت ستور می‌گوید در اولین مواجهه‌اش با اثر، دو دختر بلافاصله این دو جمله را در اثر می‌خوانند: «با احساس باش و بمیر، بی‌احساس باش و زندگی کن». از طرف دیگر شاید این تفسیری است که دلچک روی مستراح را زیادی دست بالا می‌گیرد. نومن به ستور گفته بود زمانی که تولید اثر هنری سخت است بسیار شبیه به زمانی است که یبوست داریم. ستور می‌نویسد: «پس تصویر دلچکی که در حال مدفوع است (نه در یک توالی خانگی، در سرویس بهداشتی‌های عمومی است مانند توالی‌های فرودگاه و پمپ بنزین؛ اماکنی که

فضای خصوصی در آنها مهم یا در معرض خطر است) هم راستا با همان [وضعیت هنرمند] است. «چگونه به این هم‌راستایی پردازیم؟ آیا باید این طور فکر کنیم که مقصود نومن ایجاد اثر هنری بعد از حل مشکلات بوده است؟ پرسیدن سوال به طور استفهام انکاری هم یک بازی زبانی است.

به هر حال این تناظر موردی نیست که من اظهار کرده باشم. ولی هنرمندی که تصویر مورد علاقه‌اش برای خشکیدن جوهر هنری یبوست باشد چه نظری نسبت به آثار خودش دارد؟ نوعی پیوستگی ناپخته بین این تصویر که استعاره‌ای است و عکس‌هایی در دهه شصت که نومن از خودش گرفته وجود دارد. در این عکس‌ها نومن در حال انجام دادن بازی پانتومیم<sup>۲۹</sup> است و جواب معمای هر عکس با یک ضرب المثل است. مثلاً پاهایش را با گل پوشانده «پای گلی»<sup>۳۰</sup> (ریگی توی کفششه). مثال دیگر هنرمند را نشان می‌دهد در حال خوردن قطعاتی از نان که هر قطعه به شکل حرفی نوشته شده بصورت ک-ل-م-ه «کلماتتو بخور» (حرفت رو پس بگیر) در سال ۱۹۶۷ نومن از دست، بازو، قسمتی از گردن و قسمتی از چانه‌اش قالب گرفت و عنوان «از دست تا دهن»<sup>۳۱</sup> را به این اثر داد. این آثار هم ویژگی بازی‌های زبانی را دارند یا نوعی بازی با کلمات‌اند که با ضرب المثل‌ها معنی تصاویر را می‌فهمیم. ستور درباره «کلماتتو بخور» می‌نویسد: «یک

عبارت پیش پا افتاده را به یک مثل تأثیرگذار تبدیل می‌کند.» اما این مبدل‌ها به نظرم آبکی و احمقانه‌اند. ارائه جناس تصویری برای عبارت «از دست تا دهن» چه نتیجه‌ای دارد؟ معنایش به عنوان یک اصطلاح انجام حرکت کششی نیست، طوری که یک طرف دست باشد و یک طرف دهن، بلکه اشاره دارد به وضعیت وجودی فردی که دست و دهنش در تماس‌اند چون به قدری بی‌حال است که فقط توان گذاشتن غذا در دهانش را دارد. معادلی که نومن برای این اصطلاح آورده از بخشی از معنای این اصطلاح غفلت کرده یا سعی کرده تغییرش دهد.

می‌توانیم از زاویه دیگری به این آثار نگاه کنیم، نظریات دیگری در باب زبان که قدیمی‌تر از بازی‌های زبانی ویتگنشتاین هستند. در تفسیر خواب فروید آمده است: رویا-افکار و رویا-محتوا همانند دو روایت از موضوعی به دو زبان مختلف بر ما عرضه می‌شوند. یا، درست‌تر، رویا-محتوا شبیه رونوشتی از رویا-افکار به طرز بیان دیگری است، که ویژگی‌ها و قوانین نحوی‌اش را ما باید از رهگذر مقایسه متن اصلی و ترجمه، کشف کنیم... رویا-محتوا از سوی دیگر به صورت خطی تصویرنگاشتی عیان می‌شود، که ویژگی‌های آن می‌باید تکتک به زبان رویا-افکار ترجمه شود.<sup>۳۲</sup>

معمولاً در تفسیر کلاسیک خواب، فرد از رویا-افکار به رویا-محتوا می‌رسد به شرطی که



جناسی را که سبب می‌شود یکی به دیگری تبدیل شود بیابد، به طوری که فقط با فهمیدن هر دو سوی جناس رویایش معنا می‌دهد.

روانکاوی می‌شناسم که می‌گفت وقتی دوره آموزشی‌اش را در آلمان می‌گذرانده، یکی از همکارانش خواب مراجعش را که یک «رُز تازه» بوده به «اعصاب» تفسیر کرده. چه ارتباطی بین این دو وجود دارد؟ فقط در زبان آلمانی این جناس بین neue rose و neurose (اولی رُز نو، دومی اعصاب) وجود دارد. جناس‌ها همواره در زبانی جناس‌اند که برای هر دو سوی جناس یک تلفظ دارند اگر فردی فرانسوی زبان خواب «رُز تازه» ببیند خوابش تفسیر دیگری دارد. فروید و لکان رویاها را به مثابه پازل‌های تصویری بررسی می‌کنند. مجسمه‌ها و تصاویر نومن به همین صورت تفسیر دارند اما یک تفاوت دارند: حل کردن آنها ما را به جایی نمی‌رساند. توجه کن: راه‌حل راهگشا نیست.

ارزیابی فوق قابل تعمیم است به نوع دیگری از بدویت که در آثار نومن شاهدیم. متفکران سانسکریت در دوران باستان سعی داشتند راز چیزها را با واکاوی کلمات کشف کنند. اوپانیشادها سرشار از بازی‌های لغوی دیوانه‌وار است مثلاً معادل سرود در آن سَمَن است شامل sa یعنی او (مونث) و ama یعنی او (مذکر) است همانطور که خود سرودها قرار است زنان و مردان را بهم برساند. طوری

استنتاج می‌کنند که از شکل حروف به حقیقتی کیهانی دست یابند. سَمَن همچنین شامل sama است که به معنای برابر است و در اوپانیشادها سرود معادل جهان است. «آن کس که با سرود یکی می‌شود، جهان متعلق به اوست». اوپانیشادها این طور ادعا می‌کنند که کشفی صورت گرفته است. اما مثل این است که بگویم چون در کلمه She کلمه He وجود دارد پس در زنانگی وجهی از مردانگی وجود دارد. این یک جادوی لغوی قدیمی است اما حکیمان معتقد بودند که با یافتن کلمات در دل کلمات و اشیاء در دل اشیاء نکته‌ای دریافته‌اند. نومن هم از این روش استفاده کرد. مثلاً در واژه DEATH کلمه EAT را یافت یا کلمه EROS سروده می‌شود SORE. او در شکل کلمات یا عبارات اشکالی می‌یابد و آنها را طوری به ما ارائه می‌دهد انگار معنایی ورای تبدیل اشکال به یکدیگر دارند. یکی از ژانرهای آثارش علائم نئونی است. (تصویر ۶) مثلاً در اثری که سال ۱۹۸۱م ارائه داد باید همراه او به دنبال ارتباطی باشیم بین Silence, Violence, Violins. آیا ارتباطی وجود دارد؟ به جز شباهت تلفظ این کلمات آیا ارتباطی در افق‌های معنایی دارند؟

اثری متعلق به سال ۱۹۸۸م از نومن با عنوان درماندگیِ آموخته شده موش‌ها (درامر راک اند رول)<sup>۳۳</sup> (تصویر ۷) ارائه شد که ویدیویی از موش‌ها درون یک هزارتو و یک درامر نمایش می‌دهد. مفهوم «درماندگی آموخته شده»



تصویر ۶: لامپ‌های نئونی با صد عبارت جبری که جفت‌های متضاد در کنار هم قرار گرفته‌اند

<https://www.jimonlight.com/28/02/2013/one-hundred-live-and-die-from-bruce-nauman>

Learned Helplessness in Rats  
(Rock and Roll Drummer)



<http://mindcontrol-research.net/documents/dossier-17-psyched-driving/>



تصویر ۷: ماکت هزارتو و ویدیو از موش‌ها و درامر

<https://ph.asiatatler.com/life/basel-ny-announce-bruce-nauman-retrospective-for2018->

اشاره دارد به آنچه تحت شرایطی دردآور و غیرقابل اجتناب بر سر موش‌ها می‌آید. به موش‌ها شوک وارد می‌شود طوری که راهی برای اجتناب از آن ندارند. موش‌ها در طول این مدت درمانده می‌شوند، برعکس گروهی از موش‌ها در شرایطی قرار می‌گیرند که امکان دخالت و تغییر در محیط برایشان فراهم می‌شود در نتیجه یاد می‌گیرند چگونه از شوک‌ها اجتناب کنند. در آزمایش‌های بعدی موش‌های درمانده خیلی دیرتر از موش‌های دیگر می‌آموزند و سطح استروئید خونشان افزایش می‌یابد. چند سال پیش «درماندگی آموخته شده» در علم آسیب‌شناسی روانی به آسیب‌هایی اطلاق می‌شد که نتیجه ناتوانی انسان در کنترل محیط زندگی‌اش بودند [فردی که در برابر محیط زندگی‌اش هیچ قدرتی ندارد دچار آسیب‌هایی می‌شود که از نوع درماندگی آموخته شده‌اند] مثلاً افسردگی در برخی افراد نوعی درماندگی آموخته شده است و این راهکاری برای درمان ارائه می‌دهد.

مخاطبان نومن از جهتی دچار درماندگی آموخته شده می‌شوند، ما تحت شوک‌هایی قرار می‌گیریم که غیرقابل اجتناب‌اند به جز اینکه برخلاف موش‌های آزمایشگاهی می‌توانیم محل را ترک کنیم<sup>۳۴</sup> درماندگی آموخته شده ما می‌تواند استعاره‌ای باشد از وضعیت انسان مثل اثر صدها نفر زندگی می‌کنند و می‌میرند که پنجاه جفت حالت

دارد، که آن حالت‌ها تحت اختیار ماست، با وجود این زندگی و مرگ را بسان مواردی باقی می‌گذارد که دست ما نیست. پس نمایشگاه نومن می‌تواند معنایی فلسفی و جامع داشته باشد تا اینکه صرفاً آثاری باشد که حس درماندگی را ایجاد می‌کنند، هرچند این فقط یک نظر است. نمایشگاه نومن خشونت‌بار و زنده است، گوش‌خراش و گستاخ‌آمیز است، احمقانه است و رویدادی موثر است.

#### پی‌نوشت

۱. Arthur Danto
۲. Bruce Nauman
۴. Ludwig Wittgenstein
۵. Language Games
۶. ویتگنشتاین در کتاب متأخر خود «پژوهش‌های فلسفی» به جنبه کاربردی زبان توجه می‌کند این برداشت در برابر مفهوم معمولی زبان قرار می‌گیرد. مفهوم معمولی زبان آن را به صورت مجموعه‌ای از نشانه‌ها تلقی می‌کند و در مقابل آن مفهوم بازی زبانی به جنبه کاربردی زبان توجه می‌کند.
۷. Philosophical Investigations
۸. این اصطلاحاتی است که بنیان هنگام چیدن دیوار به کارگری که باید آجر را به آنها برساند برای تعیین نوع آجر می‌گویند و لابد ناشی از تجربیات دوره فترت فلسفی ویتگنشتاین هستند که به کار ساختمان مشغول بود. (فاطمی، ۱۳۹۸: ۳۰)
۹. Always Already ترجمه کلمه به کلمه این عبارت می‌تواند «همواره پیشاپیش» باشد. این عبارت در زمینه‌های مختلفی از فلسفه قاره‌ای به کار رفته است. آلتوسر، از فیلسوفان مارکسیست، ذکر می‌کند سوژه همواره پیشاپیش یک سوژه است چون نقش و هویتش توسط ایدئولوژی‌ها تعیین یافته حتی وقتی هنوز به دنیا نیامده است. پدیدارشناس‌ها این عبارت را در تبیین وجود به کار می‌برند: وجود همواره پیشاپیش داده شده.
۱۰. non-disobeyable commands
۱۱. \*\*\*\*\*PAY ATTENTION MOTHER
۱۲. John Yau
۱۳. PLEASE PAY ATTENTION PLEASE

Pete and Repeat were sitting on a fence.	۲۶	Robert Storr	۱۴
Pete fell off. Who was left? Repeat		Paul Schimmel	۱۵
One Hundred Live and Die	۲۷	Viewer	۱۶
Either/Or by Kierkegaard	۲۸	expressiveness	۱۷
Shrade	۲۹	Command and Obey	۱۸
Feet of Clay	۳۰	Marcel Duchamp	۱۹
From Hand to Mouth	۳۱	Arte Povera	۲۰
برگرفته از تفسیر خواب ترجمه شیوا رویگریان	۳۲	Anthro Socio/ Anthro Socio	۲۱
(۱۳۹۶: ۲۹۶)		نوعی ذکر گویی مداوم در رسم بهاکتی برای بیدار کردن	۲۲
Learned Helplessness in Rats (Rock and Roll	۳۳	روح	
(Drummer)		Feed me/Eat me/Anthropology. Help me/	۲۳
اشاره دارد به جمله ای از نورمن: یک اثر هنری خوب	۳۴	Hurt me/Sociology	
باید جوری باشد که با دیدنش بخواهید اتاق را ترک		Allegories of Modernism	۲۴
کنید .		Clown Torture	۲۵

## منابع

### منبع:

- The Nation, 8 May 1995

### منابع مترجم:

- ویتگنشتاین، لودویگ (۱۳۹۸/۱۹۵۳)، پژوهشهای فلسفی، مترجم: فریدون فاطمی، چ نهم، تهران:

نشر مرکز

- فروید، زیگموند (۱۳۹۶/۱۸۹۹)، تفسیر خواب، مترجم: شیوا رویگریان، چاپ بیستم، تهران: نشر

مرکز