

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



ترجمه متون برگزیده علوم انسانی

Art, Emotion, and Morality

Author: Noël Carroll

Source: Carroll, Noël. Beyond aesthetics: Philosophical essays. Cambridge University Press, 2001

گزارش تفصیلی کتاب

ورای زیبایی‌شناسی: جستارهای فلسفی

فصل چهارم: هنر، هیجان و اخلاق

نویسنده: نوئل کرول

مترجم: مهدی شمس

مجموعه ترجمان، تلاشی برای ترجمه متون برگزیده علوم انسانی است. ترجمه صداهایی که کمتر شنیده شده‌اند و اندیشه‌هایی که مهجور، اما بدیع و راهگشایند. هدف ما، غنا بخشیدن به تفکر انتقادی و گفتگویی است، برای همراهی با ما، متن‌های مناسبی را که می‌شناسید، پیشنهاد دهید، یا در ترجمه آن‌ها با ترجمان همراه شوید. پست الکترونیکی ترجمان: info@tarjomaan.com

حق انتشار جزء یا تمام متن، برای مؤسسه ترجمان محفوظ است

ISSN: 2345-282x



از شش مقاله این بخش ۳ مقاله انتخاب و ترجمه شد. دلیل حذف دو مقاله «هنر، روایت و فهم اخلاقی» و «اخلاق‌گرایی معتدل» این است که کرول در مقاله دیگری با نام «هنر و نقد اخلاقی» موضع خود را در این رابطه به تفصیل بیان کرده و ترجمه آن مقاله که توسط همین مترجم انجام شده، در سایت ترجمان موجود است. مقاله «پارادوکس تعلیق» نیز به دلیل فرعی بودن موضوع و عدم تأثیر آن در بحث‌های اساسی زیبایی‌شناسی ترجمه نشد تا فضای بیشتری به سه مقاله دیگر اختصاص داده شود.

مقاله اول: هنر، روایت و هیجان

(Art, Narrative, and Emotion)

۱. طرح مسئله و مشخص کردن مسیر تحقیق

علی‌رغم علایق بسیار به دریافت هنر و رسانه‌ها در سال‌های اخیر، به اینکه قصه‌های روایی، چه والا و چه سطح پایین، چگونه هیجان‌های خوانندگان، شنوندگان و بینندگان را متأثر می‌کنند، توجه کمی شده است. در عوض، عموماً روی هرمنوتیک تأکید شده است. تفسیر آنچه که با تسامح معنای اثر خواننده شده است، در علوم انسانی توجه زیادی را به خود جلب کرده است. تفاسیر جدید که اغلب خوانش‌های علائمی^۱ «متن» خوانده می‌شود، هنوز برنامه روزانه مجلات هنرهای آزاد هستند. آنچه که به صورت شایسته‌ای روی آن مطالعه نشده است، این است که چگونه آثار هنری هیجان‌های مخاطبان را درگیر می‌کنند. در این مقاله می‌خواهم این موضوع را بررسی کنم که چگونه می‌توانیم سراغ این کار برویم. علی‌الخصوص، زمان کنونی برای انجام این کار خوش‌یمن است، زیرا در دو دهه گذشته

^۱ symptomatic readings



تحقیقات اخیر درباره هیجان‌ها در حیطه‌هایی مانند روانشناسی و فلسفه امکان بررسی نسبت هنر و هیجان‌ها را، به‌لحاظ درجه دقت میسرتر از هر زمان دیگری ساخته است.^۱

گواه اهمیت درگیری هیجانی برای دریافت هنر روایی فقط این نیست که آن یک مشخصه هنر عامه‌پسند و ژانرهایی مانند ملودرام، یا وحشت، است. زیرا ارسطو بسیار پیش از این نشان داد که برای واکنش تراژیک به هنر والا، فراخواندن ترحم و ترس در مخاطب، ضروری است.

۲. افلاطون در برابر نظریه شناختی هیجان‌ها

همانطور که کالینگوود^۲ می‌داند، همه فلاسفه مخالف پیوند زدن هنر با انگیزتگی هیجان‌ها نبوده‌اند. یونانی‌ها موافق آن بودند و به همین دلیل کالینگوود دیدگاه آن‌ها را نظریه فنی هنر می‌نامد. افلاطون این دیدگاه را با تفصیل بسیار در «جمهوری»^۳ توضیح می‌دهد، اگرچه همانطور که معروف است، او این کار را برای تبعید هنرها از مدینه فاضله انجام می‌دهد.

استدلال اصلی افلاطون وابسته به این اعتقاد است که هیجان‌ها غیر عقلانی هستند، به این معنا که فرمانروایی عقل را، در افراد و در نتیجه در جامعه، تخریب می‌کنند. هیجان‌های خاصی مانند ترحم و ترس از مرگ، برای افلاطون اهمیت خاصی داشتند، زیرا آن‌ها توانایی سربازان برای جنگیدن را تخریب می‌کنند. افلاطون نه تنها نگران بود که برخی هیجان‌های ناهنجار از طریق تأثیر و همذات‌پنداری با شعر نمایشی منتشر شوند. او همچنین به تأثیر هیجانی شعر و نقاشی، گذشته از هیجان‌های خاصی که فرا می‌خوانند، اعتماد نداشت، زیرا او معتقد بود که تحریک هیجان‌ها در کل مشکل‌دار است. زیرا از نظر او احساسات، درمقابل عقل هستند و هر تهدیدی علیه عقل، تهدیدی علیه کل جامعه خواهد بود.

^۱ این مقاله در ۱۹۹۷ نوشته شده است و منظور کروول در اینجا اشاره به استفاده از علوم شناختی است در فلسفه هنر است.

^۲ از فیلسوف‌های هنر که کروول نظریه هنر او را زیر نظریات بیانی هنر دسته‌بندی می‌کند. Collingwood, R.G.

^۳ Republic

پیش فرض افلاطون این است که عقل و هیجان‌ها، به یک معنا با هم مخالفت دارند. عقل باید بر هیجان‌ها مسلط باشد. گویی اگر هیجان‌ها به حال خود رها شوند، به سمت امر غیرعقلانی جذب می‌شوند. برای تعیین اینکه هیجان‌ها غیرعقلانی هستند یا نه، نیاز داریم تا مفهومی از این داشته باشیم که یک هیجان چیست. شاید اولین جوابی که می‌توانیم به طور طبیعی به آن روی بیاوریم این است که یک هیجان یک احساس است. وقتی که ما در یک حالت هیجانی هستیم، بدن ما تغییر می‌کند. ضربان قلبمان ممکن است تغییر کند؛ ممکن است احساس کنیم که سینه‌مان دارد منبسط یا می‌شود. وقتی که خشمگین هستیم ممکن است احساس کنیم «زیر یقه‌مان داغ است»^۱. اما آیا این تغییرات فیزیکی و پدیدارشناسانه در بدن تمام داستان هستند؟ در حمایت از این دیدگاه، می‌توانیم به این موضوع توجه کنیم که ما در زبان انگلیسی اغلب به هیجان‌ها تحت عنوان «احساسات»^۲ ارجاع می‌دهیم.

اما احساسات مساوی هیجان‌ها نیستند. ممکن است شما در حالت فیزیکی ناخوشایندی باشید، اما نمی‌توان گفت که شما در حالت هیجانی خشم هستید، مگر اینکه کسی یا چیزی باشد که شما فکر کنید در حقتان بدی کرده است. زیرا حالت‌های هیجانی جهت‌دار هستند - شما از جنگ می‌ترسید، یا عاشق کسی هستید. اما احساسات بدنی نسبت به چیزی جهت‌دار نیستند. آن‌ها حالت‌های فیزیکی هستند. آن‌ها درونی هستند، بدون مرجع خارجی.

اما پیوند میان حالات احساسی درونی و اشیاء و موقعیت‌های خارجی چه چیزی است؟ پل ارتباطی در اینجا چه چیزی است؟ نظریه پردازان شناختی هیجان‌ها می‌گویند که این پیوند همان حالت‌های شناختی ما است (به همین دلیل است که آن‌ها را نظریه پردازان شناختی می‌نامند). فرض کنید که من معتقدم که جورج پول من را برداشته است و اینکه او با این کار در حق من بدی کرده است. این وضع مستعد برآمدن خشم است. من احساس در تنگنا قرار گرفتن می‌کنم. به همین دلیل است که هرگاه او را می‌بینم خون من به جوش می‌آید. به طور خلاصه، باور من به اینکه جورج پول من را دزدیده است، علت به جوش آمدن خون من است.

^۱ «احساس داغی زیر یقه» در زبان انگلیسی کنایه از خشمگین شدن است.

^۲ feelings



اگر از من پرسید که چرا خشمگین هستم، دلیل من این است که فکر می‌کنم که در حق من بدی شده است. اگر پرسید که چرا ترسیده‌ام، دلیل من این است که تهدید شده‌ام. چرا به ادیوس ترحم می‌کنم؟ زیرا او از بداقبالی دردناکی رنج کشید. چرا به «دونالد ترامپ»^۱ حسودی می‌کنم؟ زیرا او بسیار پولدار است و من نیستم.

اگر آنچه تاکنون گفتیم، قانع‌کننده باشد، پس به نظر می‌رسد که انگار هیجان‌ها لاجرم با عقل اداره می‌شوند. در واقع، اگر بگویم که من، بدون ارزیابی شناختی لازم، در یکی از این حالت‌های هیجانی هستم، گفته‌ی من تقریباً خود-متناقض خواهد بود. گفتن اینکه من از سیب‌زمینی‌ها می‌ترسم و باور راستین به اینکه آن‌ها مضر نیستند، یک یاوه محض است، یک چرند منطقی - آنچه که «گیلبرت رایل»^۲ آنرا اشتباه مقوله‌ای می‌نامد.

پس برخلاف نظر افلاطون، هیجان‌ها به طور طبیعی دارای نوعی از عقلانیت هستند. هیجان‌ها ضرورتاً غیرعقلانی نیستند. بنابراین نیازی نیست که برانگیختن هیجان‌ها توسط نمایش یا روایت، ضرورتاً عقل را تخریب کند.

با اینکه هیجان‌ها تحت تأثیر فرهنگ هستند، ریشه در زیست‌شناسی نیز دارند. و به‌عنوان پدیده‌های زیست‌شناسانه، ماندگاری آن‌ها می‌تواند بر اساس اصل انتخاب طبیعی تبیین شود. یعنی برخلاف این بدگمانی افلاطون که هیجان‌ها ناهنجار هستند، می‌توانیم استدلال کنیم که ما به این خاطر دارای هیجان‌ها هستیم که آن‌ها به توانایی‌های ارگانیسم انسان بهره‌بخشی می‌کنند. به عبارت دیگر، ما دارای هیجان‌ها هستیم چون آن‌ها موفقیت ما را برای بقا افزایش می‌دهند.

بنابراین افلاطون اشتباه می‌کند که هیجان‌ها را ناهنجار می‌داند. همچنین، فکر نمی‌کنم که او بتواند دلیل بیاورد که برخی از هیجان‌ها - مانند ترحم و ترس - همیشه ناهنجار هستند. برای مثال، ترس از مرگ ممکن است برای سربازی که در میدان نبرد است ناهنجار باشد، اما برای فرد دیگری، مثلاً یک فیلسوف - پادشاه که از سر راه یک ارباب در حال نزدیک شدن کنار می‌رود، ناهنجار نیست.

^۱ Donald Trump

^۲ Gilbert Ryle



همانطور که به یاد دارید، افلاطون نظریه‌ای نیز درباره نحوه پیوند هیجان‌ها با نمایش داشت. نظریه او شاید اولین نظریه همذات‌پنداری^۱ در تمدن غربی است. ما در موارد معمولی به لحاظ هیجانی با شخصیت‌ها همذات‌پنداری نمی‌کنیم. وقتی که در پایان یک فیلم به خاطر رسیدن دو عاشق به یکدیگر خوشحال هستیم، این خوشحالی نتیجه این نیست که ما در واقع عاشق آن شخصیت‌ها هستیم. اصلاً معشوق ما کدامیک از شخصیت‌ها می‌تواند باشد؟ هر دو؟ اما اگر عاشق هر دو باشیم، ما دارای حالتی هیجانی هستیم که هیچیک از شخصیت‌ها ندارند، چراکه هر کدام از آن‌ها عاشق یک نفر است.

به طور خلاصه در موارد معمولی، یک نسبت نامتقارن بین حالت هیجانی شخصیت‌ها و مخاطب وجود دارد، درحالی‌که همذات‌پنداری نیازمند این‌همانی^۲ هیجان‌ها است که نسبتی متقارن است.

۳. یک گزارش بدیل درباره نسبت هیجان و روایت

هیجان‌ها رابطه بسیار نزدیکی با «توجه»^۳ دارند. از آنجایی که آثار هنری، در موارد معمول، «توجه» می‌طلبند نه کنش، این جنبه از هیجان‌هاست که باید برای نظریه پرداز هنر مهم باشد، نه آن جنبه از هیجان‌ها که تحریک‌کننده کنش‌ها است. به علاوه من پیشنهاد کرده‌ام که هیجان‌ها به سازوکارهای^۴ متمرکزکننده توجه نیز مربوط هستند. آن‌ها توجه ما را به جزئیات خاصی معطوف می‌کنند؛ آن‌ها ما را قادر می‌سازند تا آن جزئیات را در کل‌ها یا گشتالت‌های معناداری سازمان دهیم. هیجان‌ها مانند نورافکن عمل می‌کنند و آن جزئیات را در پرتوی پدیدارشناسانه خاصی برجسته می‌کنند.

^۱ identification

^۲ identity

^۳ attention

^۴ mechanism



حالا اگر این تصویر از نحوه درهم‌بافتگی «هیجان‌ها»ی ما با «توجه» دقیق باشد، طریق سودمندی برای تفکر درباره درگیری هیجانی با قصه‌های روایی در اختیار ما می‌گذارد. در زندگی، برخلاف قصه، هیجان‌های ما در یک موقعیت باید جزئیات مربوطه را از میان توده‌ای از جزئیات بی‌ساختار انتخاب کنند. ما در اتاقی نشسته‌ایم و با چند دوست صحبت می‌کنیم؛ بویی خفیف از سوختگی به مشام می‌رسد. هیجان‌هایمان به ما درباره خطر هشدار می‌دهند؛ توجه‌مان به سوی در جلب می‌شود. شروع می‌کنیم به بوکشیدن و جستجوی شواهد بیشتر برای آتش و خودمان را آماده می‌کنیم تا با آن مواجه شویم یا اینکه فرار کنیم.

اما در قصه، موقعیت از پیش برای توجه ما ساختارمند شده است. نویسنده از پیش، بیشتر کار را برای متمرکز کردن توجه ما انجام داده است. از این گذشته، نویسنده نه تنها موقعیتی که با آن مواجه می‌شویم را انتخاب و در واقع اختراع کرده است، بلکه تصمیم گرفته است که کدامیک از این رویدادها ارزش دارند تا از آن‌ها معانی ضمنی و تفاسیر بیرون کشیده شوند. پس «هریت بیچر استو»^۱ در «کلبهٔ عمو تام»^۲ ما را با خانواده‌هایی که از هم جدا شده‌اند مواجه می‌کند و، مورد به مورد، روی بی‌گناهی و نجابت برده‌هایی که پیوند خانواده آن‌ها از هم گسسته است و خشونت و سنگدلی عاملین آن، تاکید می‌کند. در نتیجه، این احساس خشم ناشی از تبعیض هم ما را به جزئیات متن متصل می‌سازند و هم آماده‌مان می‌سازد تا در جستجوی شواهد بعدی بی‌عدالتی باشیم که البته متن آن‌ها را به وفور در اختیارمان می‌گذارد.

البته سرنخ‌های هیجانی متن می‌تواند نهفته‌تر و ظریف‌تر هم باشد، ممکن است وارون‌گویی (آیرونی) یا ابهام آن‌ها را مخفی کرده باشد و زمان بیشتری ببرد تا خواننده متوجه آن‌ها بشود. این امر به‌خصوص در مواردی که از فرهنگ عامه‌پسند فاصله می‌گیریم و به هنر والا نزدیک می‌شویم، می‌تواند دیده شود. اما من فکر می‌کنم که حتی در این موارد نیز همان قواعد را در کار می‌بینیم.

^۱ Harriet Beecher Stowe

^۲ Uncle Tom's Cabin

از نظر افلاطون درگیری هیجانی ما با متن به دلیل همذات‌پنداری^۱ ما با شخصیت‌های روایت است. یعنی هیجان‌های شخصیت‌ها از طریق همذات‌پنداری به تماشاگر یا خواننده منتقل می‌شود. در مقابل، من معتقدم که متن ساختاری دارد که واکنش‌های هیجانی خاصی را می‌طلبد. حالت‌های هیجانی شخصیت‌های داستان می‌تواند به حالت هیجانی ما مربوط باشد، مثلاً وقتی که می‌فهمیم شخصیتی دچار اضطراب و ناراحتی است ممکن نسبت به او دل بسوزانیم. اما این به معنای همذات‌پنداری ما با آن شخصیت داستانی نیست.

مؤلف‌های روایت‌ها قادرند تا هیجان‌های مربوطه را در ما برانگیزند - به خصوص هیجان‌های اصلی (مانند خشم، ترس، نفرت و غیره) - زیرا آن‌ها با مخاطبان‌شان زمینه مشترکی دارند (زمینه فرهنگی که در عین حال بیولوژیک هم هست). از آنجایی که مؤلف‌ها عموماً زمینه مشترکی با مخاطبان‌شان دارند، می‌توانند از خودشان مانند ردیاب استفاده کنند تا بفهمند که مخاطبان تمایل خواهند داشت چگونه به متن آن‌ها پاسخ دهند. آن‌ها می‌توانند از واکنش‌های خودشان برای پیش‌بینی واکنش‌های مخاطب معمولی استفاده کنند.

البته مؤلفان در این رابطه مصون از خطا نخواهند بود. «برت ایستن ایلیس»^۲ انتظار داشت خوانندگان به کتابش «روانی آمریکایی»^۳ با شادی پاسخ دهند - چون او یک پارودی پست‌مدرن را قصد کرده بود - اما مخاطبان از کتاب اظهار نفرت کردند. اما در مورد بیشتر قصه‌های روایی، ناهمخوانی تأثیری که مؤلف قصد کرده با تأثیر واقعی استثنا است نه قاعده.

از آنجایی که درگیری مخاطب با روایت معمولاً سرنخ‌هایش را از اهداف شخصیت‌ها می‌گیرد، ممکن است وسوسه شویم تا انگاره افلاطونی همذات‌پنداری را دوباره مطرح کنیم و ادعا کنیم که مخاطب‌ها با همذات‌پنداری با شخصیت‌ها اهداف آن‌ها را هدف خود می‌دانند. اما به دلیل اینکه جهت هیجان‌های ما در بسیاری از داستان‌ها با جهت هیجان‌های قهرمان ناهمسو است، این گونه از همذات‌پنداری نمی‌تواند برایمان نظریه‌ای عام درباره چگونگی برانگیخته شدن هیجان‌ها توسط روایت‌ها فراهم آورد.

^۱ identification

^۲ Brett Easton Ellis

^۳ American Psycho

برخلاف نظر افلاطون، سازوکار مربوطه در اینجا همذات‌پنداری نیست. ما تبدیل به شخصیت داستانی نمی‌شویم و اهداف او را بایسته نمی‌دانیم. هیجان آن شخصیت به ما منتقل نمی‌شود. بلکه، آرایش هیجانی از پیش موجود ما با ظرفیت‌های بازشناسی‌اش و تمایل‌های از پیش موجود ما به ارزش‌ها و ترجیح‌های خاصی توسط متن تحریک می‌شود، متنی که ملاط مؤثری فراهم می‌کند که توجه ما را روی خودش ثابت می‌کند و آنرا به سمت داستان در حال تکوین سوق می‌دهد.

به علاوه، افلاطون تلاش کرد تا کارکرد هیجان‌ها در نمایش را صرفاً بر حسب ضرورت اقتصادی تبیین کند. افلاطون معتقد است که مخاطب کم می‌فهمد، پس تنها راه درگیر کردن او از طریق هیجان‌ها است که نیروهای غیرعقلانی هستند. من این گزارش را رد می‌کنم، چون فکر می‌کنم هیجان‌ها با شناخت^۱ ارتباط دارند.

۴. پاسخ به نگرانی‌ها درباره نظریه شناختی هیجان‌ها

تا اینجا، چارچوبی برای فهم درگیری هیجانی با روایت‌های ساختگی بسط دادم. در انجام این کار، فرض کردم که این درگیری به لحاظ منطقی ممکن است. اما برخی ملاحظات نظری هستند که روابطی را که من تلاش کردم توضیح دهم، اساساً ناممکن می‌دانند. پس در باقیمانده کوتاه این مقاله، بگذارید به این نگرانی‌ها پاسخ دهم.

من برای توصیف درگیری ما با روایت‌های تخیلی از یک نظریه شناختی درباره هیجان‌ها استفاده کرده‌ام. نظریه‌های شناختی هیجان‌ها بیان می‌کنند که یک مؤلفه‌ای اصلی هیجان یک حالت شناختی، مثلاً یک باور، است. اما اگر آنطور که برخی از نظریه پردازان شناختی معتقدند، باور لازمه و قوام‌بخش حالت شناختی باشد، دشوار است که بفهمیم قصه‌های روایی چگونه می‌توانند هیجان‌های خوانندگان، بینندگان و شنوندگان را تحریک کنند، زیرا چنین مخاطب‌هایی می‌دانند که روایت‌های مربوطه قصه هستند و بنابراین آن‌ها را باور نمی‌کنند. مثلاً من چگونه می‌توانم با علم به اینکه یک رمان خون‌آشامی، تخیلی است به خاطر خواندن آن در حالت ترس قرار بگیرم؟

^۱ cognition



خون آشام‌ها وجود ندارند و در نتیجه خون آشام‌هایی که در رمان ذکر شده‌اند نمی‌توانند به من آسیب برسانند. شاید واکنش‌های هیجانی به قصه‌ها واقعاً ناممکن باشند.

پاسخ من به این چالش بر این اساس قرار گرفته که من قبول ندارم هیجان‌ها در همه موارد روی باورها تکیه می‌کنند. نظریه شناختی هیجان‌ها نیازمند یک مؤلفه شناختی است، اما شکلی که این مؤلفه می‌تواند بخود بگیرد فقط شامل باورها نمی‌شود، بلکه افکار^۱ و شاید حتی الگوهای توجه را نیز شامل می‌شود. بنابراین شکلی که برای فهم ما از واکنش‌های هیجانی‌مان به روایت‌های تخیلی، مناسب‌تر است خیال^۲ است، نه باور^۳.

اما منظورم از «خیال» در این سیاق چیست؟ برای پاسخ به این پرسش بگذارید آنچه را خیال می‌نامم با باور در تقابل باهم بگذارم. باور به اینکه میزی در مقابل من هست، یعنی پایبندی به صدق این گزاره که «یک میز در مقابل من هست». اما یک خیال، بصورت غیرقطعی گزاره‌ای را در ذهن می‌گذارد، مثلاً وقتی کسی از شما می‌خواهد که فرض کنید که «آلبانی، ایالات متحده را فتح کرده است» یا تصور کنید که «جزیره منهن از پیتزا ساخته شده است». تصور کردن به معنای بی‌طرف ماندن نسبت به دانستن یا باورداشتن آنچه تصور کرده‌ایم است. تصور کردن به معنای بی‌طرفی نسبت به ارزش صدق است.

به‌علاوه به نظر من مسلم است که فرآیند قراردادن گزاره‌های غیرقطعی در برابر ذهن، می‌تواند هیجان‌ها را برانگیزد. مثلاً وقتی در حال خورد کردن سبزیجات هستید، تصور کنید که چاقوی خیلی تیزی را که در دستتان است داخل چشمتان فرو کنید. ناگهان احساس لرزش می‌کنید. لازم نیست باور داشته باشید که چاقو را داخل چشمتان فرو خواهید کرد. در واقع، شما می‌دانید که اینکار را نخواهید کرد. اما صرف این خیال کافی است تا دچار لرزش و وحشت شوید. بیشتر ما می‌توانیم با فرض اینکه غذایی که در دهانمان است در واقع استفراغ

^۱ thoughts

^۲ thought

^۳ belief



فرد دیگری است، خودمان را دچار تهوع و اوق‌زدن کنیم. بنابراین هیجان‌ها بر مبنای خیال‌ها عمل می‌کند، نه صرفاً بر مبنای باورها. مؤلف یک قصه در عمل به مخاطب می‌گوید: «این گزاره‌ها را بصورت غیرقطعی در ذهن داشته باش»- یعنی «فرض کن الف» یا «تصور کن الف» یا «الف را بصورت غیرقطعی در ذهن بیاور».

بنابراین، اگر جدای از باورها، خیال‌ها نیز بتوانند واکنش‌های هیجانی را پشتیبانی کنند، آنگاه می‌توانیم واکنش‌های هیجانی‌ای به قصه‌ها داشته باشیم که مربوط به موقعیت‌ها، اشخاص، اشیاء و چیزهایی هستند که وجود ندارند. زیرا می‌توانیم تصور کنیم یا فرض کنیم که وجود دارند.

در گزارش من از درگیری هیجانی با روایت‌های تخیلی، مؤلف‌ها گزاره‌هایی را برای تصور به مخاطب ارائه می‌دهند که موقعیت‌هایی را توصیف یا ترسیم می‌کنند که جهت‌دار هستند و ما را چنان درگیر خود می‌کنند که به‌طور عاطفی روی متن متمرکز می‌شویم. نه تنها مؤلف‌ها از وضع طبیعی از پیش موجود هیجانی ما استفاده می‌کنند تا توجهمان را جهت دهند و بتوانیم جاهای خالی داستان را پر کنیم تا معنادار شود؛ بلکه هیجان‌هایمان لحظه به لحظه ما را روی متن قفل نگاه می‌دارند.



مقاله دوم: وحشت و شوخی

(Horror and Humor)

۱. توضیح مسئله و مشخص کردن مسیر تحقیق:

طی دهه گذشته^۱، زیرگونه^۲ وحشت-کمدی اهمیت بیشتری پیدا کرده است. بنیان فیلم‌هایی مانند «بیتل جوس»^۳، بر این قرار گرفته که وقتی به طور معمول باید جیغ کشید ما را به خنده وا دارند، یا برعکس، یا اینکه در طول فیلم بین خندیدن و جیغ کشیدن در گذر باشیم. به نظر می‌رسد یکی از اهداف این ژانر این باشد که مود^۴ (وضع روانی) ما را به سرعت تغییر دهد- چرخش از وحشت به شوخی یا برعکس در یک فاصله کوتاه.^۵

البته همه تلاش‌های اخیر برای ترکیب وحشت و شوخی موفق نبوده‌اند. اما آنچه از دیدگاه نظری بیشتر گیج‌کننده است این نیست که برخی از ترکیب‌های وحشت و شوخی شکست خورده‌اند بلکه این است که چگونه مواردی موفق بوده‌اند. زیرا، در نگاه اول به نظر می‌رسد که وحشت و شوخی وضعیت‌های ذهنی متضاد باشند. وحشت زده بودن باید مانع سرگرمی حاصل از شوخی بشود. و آنچه باعث

این مقاله اول بار در ۱۹۹۹ چاپ شده است.

^۲ subgenre

^۳ Beetlejuice فیلمی به کارگردانی تیم برتون

^۴ mood

^۵ مثال‌هایی از این گونه (ژانر) فیلم‌ها:

“Gremlins”, “Ghostbusters”, “Arachnophobia”, “The Addams Family”, “Mars Attacks”, “Men in Black”

می‌شود بخندیم نباید قادر باشد ما را به جیغ کشیدن وا دارد. احساس روانشناسانه‌ای که معمولاً با شوخی همراه است شامل حسی از نوع رهایی و سبکی و انبساط خاطر است؛ در طرف مقابل، احساس‌های مرتبط با وحشت احساس‌های فشار، سنگینی و انقباض است.

با اینحال، شواهد فیلم‌های معاصر، نمایش‌های تلویزیونی، کمیک استریپ‌ها و رمان‌ها نشان می‌دهند که این امر ممکن است. به‌علاوه، اگرچه مثال‌های من همه مربوط به دوران اخیر هستند، این پدیده سابقه‌ای طولانی دارد. از فیلم‌های قدیمی‌تر می‌توانیم به «ابوت و کاستلو با فرانکشتاین ملاقات می‌کنند» و قبل از آن شوخی کثیف «جیمز ویل»^۱ در فیلم «عروس فرانکشتاین» و «مرد بارانی» و حتی جالب‌تر از آن‌ها، فیلم «خانه تاریک قدیمی» از او اشاره کنیم.^۲

به‌علاوه، از زمان ظهور ژانر وحشت در ادبیات رابطه متقابل نزدیکی بین وحشت و کمدی وجود داشته است. با توجه به تطابق تکان‌دهنده وحشت و شوخی، شگفت‌انگیز نیست که به رابطه دوسویه این دو توجه شده باشد. مثلاً استوارت گوردون، کارگردان فیلم‌های *Re-Animator* و *From the Beyond* می‌گوید:

هیچکاک همیشه به «روانی»^۳ به‌عنوان یک کمدی ارجاع می‌داد. من بعد از سه یا چهار بار دیدن فیلم شروع کردم به دیدن آن به‌عنوان یک کمدی. او می‌گفت که مرز باریکی بین خندانند کسی و وادار کردن او به جیغ کشیدن وجود دارد. چیزی که من یاد گرفتم این است که خنده پادزهر [وحشت] است. وقتی که فکر نکنید مجبورید بخندید، آنگاه راحت‌تر می‌خندید. وقتی که اینکار را انجام می‌دهید باید مراقب باشید، چون شما نمی‌خواهید به بهای ترس بخندید. بهترین حالت آن است که بتوانید بین این دو جابجا شوید. تنش را بالا ببرید و سپس با یک خنده آن را آزاد کنید.

چیزی که من فهمیدم این بود که هیچ مخاطبی به اندازه مخاطب فیلم وحشت، آماده خندیدن نیست.^۴

^۱ James Whale

^۲ *Abbott and Costello Meet Frankenstein, Bride of Frankenstein, The Invisible Man, Old Dark House.*

^۳ Psycho



«رابرت بلوخ»^۱ سر کرده نویسنده‌گان وحشت آمریکا و مؤلف رمان روانی دقیق‌تر از گوردون مطلب را بیان می‌کند:

کمدی و وحشت دو سوی متقابل یک سکه‌اند. . . هر دو با امر زشت [گروتسک] و غیرمنتظره سروکار دارند، اما طوری که دو واکنش فیزیکی کاملاً متفاوت را برانگیزند. کمدی فیزیکی معمولاً فانتزی است؛ مبالغه نیست، مثلاً وقتی «دابلو. سی. فیلدز»^۲ از یک فروشگاه حیوانات خانگی در شهری کوچک با یک شترمرغ زنده خارج می‌شود. تعلیقی حاصل از ناباوری در اینجا وجود دارد اما معمولاً آنرا فانتزی به حساب نمی‌آوریم، زیرا طراحی شده تا خنده را برانگیزد، نه تنش یا ترس را.^{□□}

درواقع شاید میراث نظری ما درباره تأثیر دوسویه وحشت و شوخی متکی بر یک انحراف باشد. یعنی، می‌بینیم که گاهی نظریه‌های کمدی را می‌توان بجای نظریه‌های وحشت به کار برد. مثلاً فروید ابژه مزاح را چیزی می‌داند که می‌توان نام آنرا «کارجوک»^۳ گذاشت که نحوه‌های سرکوفته تفکر ناخودآگاه را «ابراز می‌کند»^۴. اما درعین حال، در مقاله معروفش «امر ناشناخته»^۵ - که در آن فروید به یک نظریه وحشت نزدیک می‌شود - ابژه احساس‌های ناشناختگی را نیز ابراز^۶ نحوه‌های ناخودآگاه و سرکوفته تفکر می‌داند، مانند توانایی مطلق فکر.^{□□□} بنابراین، در نظریه فروید، مسیر خنده کمیک و مسیر احساس‌های ناشناخته بطرز مرموزی یکی هستند.

^۱ Robert Bloch

^۲ W. C. Fields

^۳ jokework

^۴ manifests

^۵ The Uncanny

^۶ manifestation

همچنین در مطالعه «جنج»^۱ درباره امر ناشناخته که فروید هم به آن ارجاع می‌دهد، ابژه ایده‌آل برای بروز احساس ناشناختگی، «آدم مکانیکی» است که تا حد زیادی جاندار و مانند انسان به نظر برسد. اما همانطور که دانشجویان نظریه کمیک می‌دانند، این مشاهده جنج با نظر برگسون درباره ابژه خنده، یعنی انسانی که در پوسته یک امر مکانیکی فرو رفته، همپوشانی دارد.

این شواهد نشان‌دهنده این هستند که رابطه خویشاوندی نزدیکی بین وحشت و شوخی وجود دارد. اما با وجود اینکه این رابطه اجتناب‌ناپذیر به نظر می‌رسد، در عین حال متناقض‌نما یا حداقل اسرارآمیز است. زیرا همانطور که قبلاً اشاره شد این دو حالت ذهنی نمی‌توانند بیش از این متفاوت باشند. وحشت، به یک معنا، انسان را پریشان می‌کند؛ کمدی رها می‌کند. وحشت پیچ را سفت می‌کند، کمدی آنرا شل می‌کند. کمدی محظوظ می‌کند، وحشت افسردگی، پارانویا و بیم را برمی‌انگیزد.

در آنچه خواهد آمد طی دو مرحله ادامه می‌دهم: در مرحله اول خطوط کلی یک نظریه وحشت ترسیم می‌شود و سپس در مرحله دوم بحثی نظری از شوخی ارائه می‌شود تا تشابهات و تفاوت‌های آن با وحشت مشخص شود.

۲. نظریه وحشت

باید توجه کنیم که ما در اینجا با وحشت و کمدی در ژانرهای شناخته‌شده سروکار داریم، نه با وحشت در زندگی واقعی - مثلاً وحشتی که هنگام خواندن درباره خشونت شهری در یک روزنامه بر ما مستولی می‌شود. به بیان دقیق‌تر ما می‌توانیم از «وحشت-هنر»^۲ حرف بزنیم یعنی نوعی وحشت که با یک ژانر خاص در هنر توده‌ای^۳ سروکار دارد.

^۱ Jentsch

^۲ art-horror

^۳ mass art

اصطلاحی است که کروئل از آن استفاده می‌کند تا به چیزی ارجاع دهد که دیگران *popular art* می‌نامند. اما تفاوت در اینجاست که *mass art* برخلاف *popular art* یک جنبه تاریخی دارد و فقط در مورد جوامع صنعتی و با قابلیت تولید توده‌ای بکار می‌رود. یعنی کروئل معتقد است که نمی‌توان مثلاً از *mass art* در قرن ۱۴ میلادی

اما ژانر وحشت چیست؟ چه چیزی ژانر وحشت را از دیگر ژانرهای مردم‌پسند^۱ مانند وسترن یا هیجان‌انگیز کارآگاهی^۲ متفاوت می‌کند؟ شاید یک طریق سودمند برای پاسخ به این سؤال این باشد که به این امر توجه کنیم که ژانرها اغلب، علاوه بر چیزهای دیگر، با شخصیت‌هایی که مقیم آن‌ها هستند شناسایی می‌شوند. وسترن‌ها داستان‌هایی هستند که در آن‌ها گاوچران‌ها هستند. هیجان‌انگیزهای کارآگاهی باید کارآگاه داشته باشند- یا حرفه‌ای (پلیس یا کارآگاه خصوصی) یا مردم عادی که به این نقش کشانده می‌شوند (مانند شخصیت «تورن‌هیل»^۳ که در «شمال از شمال غربی»^۴ «کری گرانت»^۵ آنرا بازی کرده است).

در رابطه با شخصیت برای فیلم‌های وحشتناک یک کاندیدای مشخص داریم، یعنی هیولا^۶. دراکولا، گرگ آدم‌نما، کینگ کونگ، گودزیلا و مرده زنده همه‌شان هیولا هستند. به علاوه همانطور که این مثال‌ها نشان می‌دهند، قصه‌های وحشتناک معمولاً عنوانشان را از نام هیولایی که در آن‌ها اقامت دارد می‌گیرند.

می‌توانم بگویم که هیولاها موجوداتی هستند که علم تجربی وجود آن‌ها را انکار می‌کند. از نظر این تفسیر ما کرم‌هایی به بلندی قطار باری، خون‌آشام‌ها، ارواح، موجودات چشم‌حشره‌ای از دیگر سیارات و خانه‌های تسخیرشده بوسیله ارواح، همه هیولا هستند. اما برخی

سخن گفت اما می‌توان از popular art در آن دوره حرف زد. علاوه بر این، mass art جنبه ارزشی ندارد حال آنکه popular art به هنری ارجاع می‌دهد که برای طبقات پایین جامعه و عوام طراحی شده است. برای اطلاعات بیشتر رجوع کنید به:

Noel Carroll, The Ontology of Mass Art, The Journal of Aesthetics and Art Criticism 55 no.2 spring, 1997.

^۱ popular

^۲ Detective thriller

^۳ Thornhill

^۴ North by Northwest

^۵ Cary Grant

^۶ monster



فیلم‌ها حاوی هیولا هستند و آن‌ها را فیلم وحشتناک نمی‌دانیم. مثلاً شخصیت «چوباکا»^۱ در «جنگ ستارگان»^۲. پس سؤال این است که چه تفاوتی میان یک قصه وحشتناک و یک قصه غیروحشتناک مانند جنگ ستارگان که دارای یک هیولا است، وجود دارد؟ یک تفاوت واضح بین این دو مبتنی بر واکنش هیجانی ما به هیولا در قصه وحشتناک است. ما از هیولاهایی که در قصه‌های وحشتناک هستند می‌ترسیم، اما از موجوداتی مانند چوباکا در جنگ ستارگان نمی‌ترسیم. ما به لحاظ هیجانی چوباکا را مانند بقیه شخصیت‌های فیلم در نظر می‌گیریم. پس راه‌حل مسئله تشخیص این دو نوع قصه از یکدیگر، بسته به این است که واکنش‌های هیجانی ما به هیولاهای وحشت‌آور دقیقاً چه عناصری دارند.

نخست، به نظر می‌رسد که این وظیفه‌ای ناممکن باشد. آیا واکنش هیجانی هر کس به وحشت یگانه نیست؟ و در هر حال، از آنجائیکه این واکنش ساجکتیو و ذهنی است، چگونه می‌توانیم امید داشته باشیم که به آن دست پیدا کنیم، به طریقی که بتوانیم تعمیم‌های^۳ دقیق از آن بیرون بکشیم؟ با اینحال، وقتی بفهمیم که قصه‌های وحشتناک عموماً طراحی شده‌اند تا واکنش مخاطب را به سوی خاصی هدایت کنند، مسئله بالا این قدر هم مرعوب‌کننده نخواهد بود. به خصوص وقتی که بدانیم، چنین قصه‌هایی عموماً طراحی شده‌اند تا واکنش‌های هیجانی مخاطب‌های وحشت را به مسیری هدایت کنند که مشابه واکنش‌های هیجانی شخصیت‌های داخل قصه‌های وحشتناک در مواجهه با هیولا باشد.

^۱ Chewbacca

^۲ Star Wars

^۳ generalizations

اما شخصیت‌های تخیلی چگونه به هیولاهایی که در داستان‌های وحشتناک با آن‌ها مواجه می‌شوند، واکنش هیجانی نشان می‌دهند؟ بگذارید این نمونه بارز از رمان «چیزهای لازم»^۱ اثر «استفن کینگ»^۲ را بنیان بحث خود قرار دهیم.

عنکبوتی با منشأ ماوراءطبیعی به شخصیت زن داستان به نام «پالی»^۳ حمله کرده است. در همین زمان، در حال بزرگ‌شدن نیز هست. همین حالا نیز از یک گربه بزرگ‌تر شده است. کینگ می‌نویسد:

پالی نفس را داخل کشید تا جیغ بزند و آنگاه پاهای جلویی آن، مانند بازوهای مردی شهوت‌ران با زخم‌های دلمه بسته روی شانه‌هایش افتاد. چشم‌های بی‌حالِ یاقوتی‌رنگ عنکبوت به چشم‌های او خیره شد. دهان نیشدارش باز شد و او می‌توانست بوی نفسش را احساس کند - تعفنی از ادویه‌های تلخ و گوشت گندیده.

دهانش را باز کرد تا جیغ بکشد. یکی از پاهای آن درون دهانش غلتید. پرزهای خشن و نفرت‌انگیز، دندان‌ها و زبان‌ها را نوازش کرد. عنکبوت مشتاقانه ناله کرد.

پالی در برابر غریزه اولیه‌اش مقاومت کرد تا وحشت را از خودش دور کند. او دل به دریا زد و پای عنکبوت را گرفت. در همین زمان با تمام قدرتی که در آرواره‌هایش بود گاز گرفت. چیزی مانند لقمه‌ای از لاستیک در دهانش خرد شد و مزه تلخ سردی مانند چای مانده دهانش را پر کرد. عنکبوت فریادی از درد کشید و سعی کرد تا عقب بکشد. . . .

عنکبوت سعی کرد عقب بپرد. پالی درحالی‌که مایع سیاه داخل دهانش را تف می‌کرد و می‌دانست که زمان بسیار بسیار درازی طول می‌کشد تا کاملاً از دست آن مزه خلاص شود، دوباره با ضربه‌ای آنرا عقب راند. قسمتی دور از وجودش از این نمایش قدرت شگفت‌زده بود، اما قسمت دیگری از او بود که کاملاً آنرا می‌فهمید. او ترسیده بود، مضمّن شده بود.

^۱ Needful things

^۲ Stephen King

^۳ Polly



در این پاره که تکرارِ بیشمارِ جنبه‌های اصلی آن را می‌توان در قصه‌های وحشت دید، کینگ با توضیح مفصل، به ما دربارهٔ طبیعت واکنش هیجانی پالی به عنکبوت اطلاعات می‌دهد. این واکنش، در شرایط عادی باید واکنش ما نیز باشد. نکته‌ای که باید به آن توجه کرد این است که واکنش او و واکنش ما صرفاً از سر ترس نیست. بلکه ما نیز همراه با پالی نسبت به هیولا احساس تهوع داریم.

وقتی که با چنین موجودی مواجه می‌شویم واکنش ما پس زدن است، نه تنها به دلیل اینکه می‌ترسیم آن موجود به ما صدمه بزند، بلکه به این دلیل نیز که با یک چیز پلید، زنده، ناپاک، یک چیز کثیف و چرکین مواجهیم. بنابراین، بگذارید بر اساس این مثال که من ادعا می‌کنم نمونه‌ای و سرمشق‌وار است، فرضیه‌سازی کنیم که قصه‌های وحشت نه صرفاً به خاطر داشتن هیولا بلکه به این دلیل متمایز می‌شوند که هیولایی از نوع خاصی دارند، یعنی هیولایی که نه تنها وجودش توسط علم رد می‌شود، بلکه موجودی است که طراحی شده تا واکنش‌های هیجانی ترس و نفرت را هم در شخصیت‌های تخیلی و هم در مخاطب برانگیزد.

رابطهٔ بین عناصر فکر و عناصر احساس در یک وضعیت هیجانی، رابطهٔ علیت است. یعنی وقتی که من در یک وضعیت هیجانی قرار دارم، باید افکار^۱ مشخصی دربارهٔ یک شیء به خصوص داشته باشم، این افکار تحریک‌های فیزیکی خاص خود را دارند که نامشان را وضعیت احساسی می‌گذاریم. مثلاً ماری که روبروی من هیس هیس می‌کند، به مقولهٔ چیزهای مضر تعلق دارد و چنین افکاری احساس‌های خاصی را در من ناشی می‌شوند. مثلاً حالت روانی‌ای که می‌توان اینگونه توصیفش کرد که خونم یخ کرده است و بخاطر نوسان آدرنالین در سیستم گردش خون من تحریکی فیزیکی در من ایجاد شده است.

^۱ thoughts

بنابراین، هیجان‌ها با احساس‌ها^۱ و شناخت‌ها درگیرند، شناخت دربارهٔ مقوله‌های^۲ ابژه‌های آن حالت‌های هیجانی. با بکارگرفتن این مدل روی آن حالت‌های هیجانی که هیولاها در قصه‌های وحشتناک برمی‌انگیزند، می‌توانیم بگوییم که وقتی وحشت کرده‌ایم که هیولاها را (که ابژه‌های خاص حالت هیجانی ما هستند) مضر یا تهدیدکننده در نظر بگیریم (یعنی آن‌ها ترسناک هستند) و همچنین آن‌ها را ناپاک بدانیم (یعنی آن‌ها مشمئزکننده و تهوع‌آور هستند). اینگونه ارزیابی‌های مقوله‌ای، علت پدیدآمدن برخی حالت‌های احساسی در ما است - حالت‌هایی مانند چندش‌شدن، لرزش، یخ کردن (مانند یخ کردن پشت^۳)، حس اضطراب و غیره.

ما می‌توانیم به نوعی مفهوم ناپاکی را مشخص کنیم. چیزهایی ناپاک تلقی می‌شوند که برای مقوله‌های جاری ما یا چارچوب‌های مفهومی ما مسئله‌آفرین باشند. چیزهایی که میان مقوله‌ای باشند، یا از نظر مقوله‌ای متناقض، ناکامل، یا بی‌فرم باشند. هیولاها در قصه‌های وحشتناک دقیقاً عمل مسئله‌آفرینی مقوله‌ای را انجام می‌دهند. بسیاری از هیولاها میان مقوله‌ای هستند مانند گرگ آدما که یک پا را در مقولهٔ گرگ گذاشته و پای دیگر را در مقولهٔ انسان. هیولاها دیگر مانند دراکولا و مومیایی‌ها به لحاظ مقوله‌ای متناقض هستند، آن‌ها هم زنده هستند و هم مرده، همچنین زامبی‌ها. و فرانکشترین علاوه بر اینکه به یک معنا زنده و مرده است، در همان حال که پیر است تازه متولد شده است. ناکاملی مقوله‌ای نیز جنبهٔ معمول بسیاری از هیولاها و وحشتناک است - روح‌های بی‌سر، زامبی‌های بی‌دماغ. و سرانجام بی‌فرم بودن تقریباً تنها راهی است که می‌تواند مایع لزوج فیلم‌های وحشتناک را توصیف کند.

۱ توجه کنید که «احساس» ترجمهٔ کلمهٔ *feeling* است و کروئل هم در این مقاله و هم در مقالهٔ قبل، توضیح می‌دهد که مراد از احساس‌ها، حالت‌های بدنی هستند، مثلاً سرعت گردش خون، احساس داغی، سردی، لرزش و غیره. و این حالت‌های بدنی برابر با هیجان‌ها نیستند. مثلاً اگر توسط دارو آدرنالین خون شما بالا رود و جریان خونتان تند شود، نمی‌توانید بگویید که عصبانی هستید، زیرا هیجان‌ها قصدی یا التفاتی (*intentional*) هستند و عبارت دیگر دارای ابژه هستند. یعنی باید از چیزی عصبانی باشید، به کسی ترحم بورزید، چیزی یا کسی را دوست داشته باشید و غیره.

^۲ category

^۳ spine-chilling



پس برخلاف آنچه در نظر اول فکر می‌کردیم، مفهوم ناپاکی نه تنها نادقیق نیست، بلکه مشخص شد که در توصیف هیولاهایی که در قصه‌های وحشتناک می‌یابیم، بسیار هم دقیق است. واکنش احساسی ما به داستان‌های وحشت صرفاً شامل ترس نمی‌شود، بلکه مشتمل شدن و نفرت را نیز شامل می‌شود زیرا هیولاهای ناپاک تصویر می‌شوند.

به‌علاوه، تشخیص اینکه وحشت صمیمانه و ذاتاً با تخلف از مقوله‌ها و هنجارها و مفهوم‌ها، مسئله آفریدن برای آن‌ها و فراروی از آن‌ها پیوند دارد، ما را در جایگاه راهبردی (استراتژیک) خاصی قرار می‌دهد که می‌توانیم از آنجا نسبت بین وحشت و شوخی را جستجو کنیم، زیرا شوخی - یا حداقل یک فرم بسیار قانع‌کننده از شوخی - نیز ضرورتاً با تخلف از مقوله‌ها و هنجارها و مفهوم‌ها، مسئله آفریدن برای آن‌ها و فراروی از آن‌ها پیوند دارد.

۳. نظریه شوخی

هدف من در این بخش دو وجه دارد. اول می‌خواهم توضیح دهم که چگونه حرکت بین این دو وضعیت روانی ظاهراً متضاد، یعنی وحشت و حظاً کمیک مسئله‌ساز نیست بلکه تا حدی طبیعی هم هست. این امر نیازمند نشان‌دادن این است که این دو وضعیت چه چیز مشترکی دارند. از طرف دیگر، وحشت و شوخی دقیقاً یک چیز نیستند. به همین خاطر همیشه به هیولاهای نمی‌خندیم. پس باید از تفاوت میان این وضعیت‌های روانی نیز گزارشی بدهیم. در این بخش نظریه‌ای از شوخی را ارائه می‌دهم که تشابهات و تمایزات آنرا با وحشت روشن سازد.



در حال حاضر نظریه‌های پیش‌تاز کمیک از نوع نظریه ناهمخوانی^۱ هستند. از نظر تاریخی، به نظر می‌رسد که این نوع از نظریه کمدی شکل مدرنش را در قرن هیجدهم و در واکنش به نظریه «توماس هابز»^۲ درباره کمدی پیدا کرد. همانطور که مشهور است نظریه هابز درباره خنده مبتنی بر احساس برتری^۳ است. نظریه او خشن، زننده و کوتاه است. هابز در «لویاتان»^۴ می‌نویسد:

شادی ناگهانی عاطفه‌ایست که همه آن دهن‌کجی‌هایی را که خنده نامیده می‌شود می‌سازد؛ و خنده یا معلول یک عمل ناگهانی خودشان است که خرسندشان می‌کند؛ یا با درک یک چیز بدشکل شده در دیگری است که برابر است با تشویق کردن خودشان.^{□□}

یعنی، از نظر هابز منشأ خنده کمیک و در واقع همه خنده‌ها، احساس برتری است. اما این دیدگاه آشکارا ناقص است. خنده، به خصوص خنده کمیک، گاهی به این خاطر است که ما خودمان در یک جوک دوستانه همان شخصی می‌یابیم که ریشخند شده است. بنابراین برتری جویی شرط لازم برای حظ کمیک نیست. و البته نه خنده و نه حظ کمیک نیازی ندارند در موقعیت‌هایی روی دهند که خودمان را برتر می‌یابیم. همانطور که فرانسیس هاجیسن در واکنش به هابز می‌گوید، ما معمولاً به حلزون‌ها نمی‌خندیم.

هاجیسن پیشنهاد می‌کند که

^۱ incongruity

^۲ Thomas Hobbes

^۳ superiority

^۴ Leviathan

به‌طور عام علت خنده کنار هم گذاشتن تصاویری است که ایده‌های مکمل متقابلی دارند و همچنین تشابهی در ایده اصلی دارند. به نظر می‌رسد که جوهره امر مضحک^۱ این تضاد بین ایده‌های عظمت، نجابت، تقدس، کمال و ایده‌های فرومایگی، پستی، بی‌ادبی باشد؛ و بزرگ‌ترین بخش از شوخ‌طبعی و بذله‌گویی ما بر روی آن بنیان گذاشته شده است.^۲

یعنی برای هاچینسن، اساس حظّ کمیک ناهمخوانی است - یعنی کنار هم آوردن ایده‌ها یا مفاهیم متضاد یا نامتجانس. مثلاً گروه‌های کمیک، معمولاً از یک شخصیت لاغر و قدبلند و یک شخصیت چاق و قد کوتاه تشکیل شده‌اند. و اجراهای اروپایی دلکک‌ها معمولاً دو دلکک دارد، یکی کاملاً پاک، با لباس تنگ و کاملاً اندازه سفید - نمونه نظم و تمدن - و دیگری سرکش، ژولیده، پرمو و چرک - ارباب بی‌نظمی و شیطنت - است.

نظریه ناهمخوانی علاوه بر هاچینسن مورد قبول جیمز بیٹی، ویلیام هزلیت، سورن کیر کگارد و آرتور شوپنهاور نیز بوده است. نظریه مشهور برگسون که قبلاً به آن اشاره رفت نیز نمونه خاصی از کنار هم گذاشتن ناهمخوان‌ها است. برگسون خنده کمیک را حاصل درک یک امر مکانیکی در انسان می‌داند - کنار هم گذاشتن انسان و ماشین. نظریه پردازان متأخرتر نیز گونه‌های مختلفی از نظریه ناهمخوانی را پذیرفته‌اند.^۳

شوپنهاور فرضیه‌سازی کرد که فرم لازم ناهمخوانی در شوخی رده‌بندی نادرست یک امر جزئی تحت یک مفهوم است - یعنی نوعی اشتباه مقوله‌ای. کیر کگارد نیز از این ناهمخوانی با عنوان تناقض صحبت می‌کند.

بنابراین، بر اساس یک تفسیر بسیار دقیق از نظریه شوخی ناهمخوانی، ناهمخوانی‌هایی که اساس حظّ کمیک قرار می‌گیرند تناقضات هستند، در واقع تناقضات در مفاهیم و مقوله‌ها. این نسخه از نظریه ناهمخوانی بسیار پیراسته و برازنده است. اما بسیار محدود است و

^۱ burlesque



نمی‌تواند حیطة گسترده داده‌های کمیک را پوشش دهد. کنار هم گذاشتن یک دلکک دراز لاغر در کنار یک دلکک چاق می‌تواند باعث خنده کمیک شود، اما دشوار است که بفهمیم چگونه این خنده را می‌توان به یک تناقض ربط داد.

بنابراین، شیوه‌های فهم کنار هم نهادن امور ناهمخوان در رابطه با کمدی باید علاوه بر تناقض‌ها فرم‌های دیگر تضاد نیز را نیز شامل شود. خنده کمیک می‌تواند به جای یک رفتار متناقض حاصل یک رفتار نامناسب باشد، مثلاً استفاده از یک دستمال سفره بجای دستمال کاغذی. یا اینکه ناهمخوانی می‌تواند در اشتباه گرفتن دو امر مخالف به جای دو امر متناقض ریشه داشته باشد مانند گفتگوی زیر: «شما مایلید به بهشت بروید یا به جهنم؟» «متشکرم، من مایلیم همینجا بمانم».^۱

همانطور که حالت ذهنی ترس باید معطوف به یک ابژه مشخص باشد که بتوانیم آنرا تحت مقوله مضر بودن رده‌بندی کنیم، حالت ذهنی حظ کمیک نیز باید قابل رده‌بندی تحت مقوله ناهمخوانی باشد. به علاوه، از آنجایی که ناهمخوانی حاصل فراروی از مفاهیم، مقوله‌ها، هنجارها و انتظارات متداول است، نسبت میان وحشت و شوخی رو به آشکار شدن می‌گذارد. چون در بخش قبل استدلال شد که یک شرط لازم برای وحشت زده شدن ناپاکی موجود مورد نظر است و ناپاکی در تجاوز از مقوله‌ها، مفاهیم، هنجارها و انتظارات متداول فهم می‌شود.

تا اینجا چنان ادامه دادم که انگار نظریه ناهمخوانی مسئله‌آفرین نیست. اما مشخص نیست که این نظریه یک نظریه جامع برای کمدی باشد. زیرا همه انواع کمدی ساختار مورد نیاز برای این نظریه را ندارند. گاهی ما به چیزهای کاملاً بی‌معنی می‌خندیم - گاهی یک صدای مسخره، گاهی به یک جمله احمقانه مثل «تشت! بشین برو رشت!»^۲ - در این موارد هیچ تقابلی از نوعی که نظریه ناهمخوانی پیش فرض می‌گیرد را نمی‌توان مشخص کرد (هیچ مقوله یا مفهوم یا هنجار یا انتظار متضاد).

۱ از میان دو امر متناقض باید یکی درست باشد. مثلاً یا اسم شما حسن است و یا نیست. و شق سومی وجود ندارد. اما از میان دو امر مخالف ممکن است هیچیک درست نباشد. مثلاً بلندی و کوتاهی دو امر مخالف هستند اما یک اسب می‌تواند، نه بلند باشد و نه کوتاه. یعنی شق سومی وجود دارد که در این جا متوسط القامه بودن است.

۲ "see you in a while, crocodile"

اما حتی اگر نظریه ناهمخوانی، نظریه‌ای کامل درباره کمدی نباشد، هنوز می‌تواند برای مقاصد ما مفید باشد. نظریه ناهمخوانی می‌تواند در شناسایی بخشی از یک شرط کافی برای بخشی از شوخی موفق باشد.

ابژه حظ کمیکی مبتنی بر ناهمخوانی می‌تواند شامل جوک‌ها، مردم، موقعیت‌ها، شخصیت‌ها، افعال، اشیاء و رویدادها بشود، اما طبق نظریه من ابژه وحشت فقط می‌تواند موجودی از نوع خاصی باشد - که آنرا هیولا نامیدم. در هر حال، این هیولاها می‌توانند در نظریه شوخی مبتنی بر ناهمخوانی گنجانده شوند. مثلاً دلکک را در نظر بگیرید. بر حسب تعریف پیشینم دلکک یک هیولا است. بیولوژی‌اش با ما متفاوت است و می‌تواند ضرباتی با چکش یا آجر را به سرش تحمل کند که برای هر انسان معمولی مرگبارند. آن‌ها بدشکل و ناقص‌الخلقه و بنابراین متعلق به یک گونه تخیلی هستند. منابع انسان‌شناسانه درباره دلکک‌ها در مراسم مذهبی نشان می‌دهد که دلکک‌ها میان مقوله‌ای و فرارونده از مقوله‌ها هستند. مثلاً «پنا ورنر»^۱ دلکک عروسی‌های پاکستانی‌های مهاجر را نماینده جادویی گذار عروس از موجودی پیشاجنسی^۲ به موجودی جنسی^۳ می‌داند. این دلکک یک مرد پیر است که نقش او را زن جوانی که به سن ازدواج رسیده بازی می‌کند و تغییر شکل او نشان‌دهنده تغییر شکل‌های مذهبی است.^{□□□}

با توجه به شباهت زیاد بین دلکک در شوخی و هیولا در وحشت، نباید تعجب کنیم که در قصه‌های وحشتناک از دلکک به‌عنوان یک هیولای کارآمد استفاده شده است. یک نمونه از آن را می‌توان در رمان استفن کینگ با نام «آن»^۴ یافت که نسخه تلویزیونی آن نیز ساخته شده است و در آن در بیشتر داستان هیولای مربوطه به شکل دلککی به نام «پنی‌وایز» در می‌آید.^۵ مورد تخیلی ترش فیلم «دلکک‌های

^۱ Pnina Werbner

^۲ presexual being

^۳ sexual

^۴ It

^۵ Pennywise



قاتل از فضا»^۱ است که در آن فضایی‌های آدمخوار حیواناتی هستند که تصادفاً شبیه دلقک‌ها هستند. و قربانی‌هایشان را در پیله‌های بزرگی ذخیره می‌کنند که اتفاقاً به شکل پشمک هستند.

برای تبدیل یک دلقک به یک هیولا یا برعکس چه کاری لازم است؟ خوب است برای پاسخ به این پرسش، یک تک‌گویی کوتاه از کم‌دی ایستاده‌ای^۲ که «بیل کازبی»^۳ اجرا کرده را به یاد آوریم، او می‌گوید:

وقتی که بچه بودم عاشق فیلم‌های وحشتناک بودم. فرانکشتاین هیولا، مرد گرگ‌نما، مومیایی. مومیایی و فرانکشتاین را از بقیه بیشتر دوست داشتم. آن‌ها من را تا حد مرگ می‌ترساندند. اما حالا که بزرگ شده‌ام و به آن‌ها نگاه می‌کنم، می‌گویم که آن‌ها هرکسی را بگیرند حق اوست که بمیرد. آن‌ها بدون شک کندترین هیولاهای جهان‌اند. هرکسی را که بگیرند باید برود بمیرد. □□□□

در اینجا کازبی به نحو موثری هیولاهای مورد علاقه‌اش را به ابژه ریشخند شده کم‌دی تبدیل می‌کند. او چطور این کار را می‌کند؟ قبلاً گفتیم که هیولاها باید ترسناک و نفرت‌انگیز باشند و اساس نفرت‌انگیزی نیز ناپاکی آن‌ها است که به خاطر فراروی از مقوله‌ها پدید آمده است. کازبی با متوجه کردن ما به اینکه این هیولاها چقدر آهسته هستند، ترسناک بودن (خطرناک بودن) را از معادله بالا حذف می‌کند. وقتی که ترسناک بودن حذف شود، آنچه باقی می‌ماند خطاهای مقوله‌ای است که البته آن‌ها را برای شوخی ناشی از ناهمخوانی اهداف خوبی می‌سازد.

^۱ Killer Klowns from Outer Space

^۲ نوعی از کم‌دی که در آن معمولاً یک شخص روی صحنه می‌رود و با گفتن جوک و هجو و تقلید اطوار مخاطب‌ها را به خنده می‌اندازد.

^۳ Bill Cosby



همینطور در فیلمی مانند *بیتل جوس* وقتی که زوج جوانی که روح هستند تلاش می‌کنند تا خانه قبلی‌شان را تسخیر کنند، علی‌رغم ظاهر ترسناکشان باعث خنده می‌شوند. زیرا می‌دانیم که آن تلاش‌ها بی‌ثمر است، چون قربانی‌هایشان آن‌ها را نمی‌بینند و آن‌ها نیز قادر نیستند آسیبی به قربانیان برسانند.

حالا اگر سمت دیگر این موضوع را در نظر بگیرید، دلچک‌ها موجوداتی هستند که به‌لحاظ مقوله‌ای ناهمخوان هستند. بنابراین اگر وضعیت غیرعادی مفهومی آن‌ها را با ترس ترکیب کنیم، می‌توانند به موجودات وحشتناکی تبدیل شوند. قابلیت وحشت‌آور دلچک‌ها برای والدینی که کودکانشان از موجودات خنده‌داری مانند دلچک یا عروسک، یا آدمک می‌ترسند غریب نیست. زیرا آن کودکان هنوز قراردادهای مربوط به کمدی را نیاموخته‌اند.

به‌علاوه، نظریه ما با داده‌های تجربی نیز سازگار است. روانشناسی با نام «ماری راتبارت»^۱ استدلال کرده که در معرض ناهمخوانی قرار گرفتن می‌تواند منجر به واکنش‌های رفتاری متفاوتی شود که شامل ترس، حل مسئله و خنده می‌شود. یک محرک واحد بسته به اینکه تهدیدکننده باشد یا نه می‌تواند باعث پاسخ ترس یا پاسخ خنده شود.^۲ مثلاً یک کودک اگر بزرگسالی را بشناسد یا احساس امنیت کند به شکلک‌های او با خنده پاسخ می‌دهد اما وقتی که موقعیت امن نباشد یا آن بزرگسال غریبه باشد احتمال اینکه واکنش او نسبت به ناهمخوانی (شکلک‌ها) اضطراب و پریشانی باشد بیشتر است.^۳

ما موجودات وحشت‌آور در کمدی را وحشت‌آور در نظر نمی‌گیریم، چون کمدی حیطة‌ای است که اصولاً ترس در آن جایی ندارد، زیرا در کمدی درگیری، آسیب، درد و حتی مرگ بطور جدی و انسانی وجود ندارند و با شیوه‌های مهمی داخل پرائنتر قرار می‌گیرند. کمدی به‌عنوان یک ژانر، کاملاً غیراخلاقی است. در چارچوب کمدی صدمه، درد و مرگ اغلب عناصر یک جوک هستند و ما قرار نیست بر سرنتایج اخلاقی یا انسانی آن‌ها بحث کنیم. بنابراین از منظر مخاطب‌ها ترس یا ترسناک‌بودن بخشی از جهان کمیک نیست.

^۱ Mary Rothbart

مقاله سوم: شبیه‌سازی، هیجان و اخلاق

(Simulation, Emotion, and Morality)

۱. روانشناسی عامیانه و دو نظریه متفاوت: نظریه شبیه‌سازی در مقابل نظریه نظریه

اخیراً در فلسفه آنگلو-آمریکایی نظریه‌ای جدید درباره نحوه درگیر شدن هیجان‌ها توسط قصه‌های روایی و فهم اخلاقی مطرح شده است. این نظریه که گریگوری کوری و دیگران آنرا بسط داده‌اند، تلاش می‌کند تا نظریه‌ای بسط‌یافته در زمینه فلسفه ذهن را به کار گیرد تا درگیری هیجانی و اخلاقی ما با قصه‌ها را توصیف کند.^{□□}

این دیدگاه را می‌توان نظریه شبیه‌سازی نامید. به بیان کلی، نظریه شبیه‌سازی در فلسفه ذهن این فرضیه است که ما دیگران را با گذاشتن خودمان در جایگاه آن‌ها می‌فهمیم، تفسیر می‌کنیم و پیش‌بینی می‌کنیم، به عبارت دیگر، با از آن خود کردنِ منظرِ آن‌ها.^{□□□} فیلسوف‌هایی مانند گریگوری کوری پیشنهاد می‌کنند که دستگاه شبیه‌سازی در خواندن، دیدن، یا شنیدن روایت‌ها نیز مورد استفاده است.

بر اساس این فرضیه، فرآیند شبیه‌سازی، همان بخش درست نظریه «همذات‌پنداری»^۲ است. کوری می‌نویسد: «آنچه بیشتر اوقات همذات‌پنداری مخاطب با یک شخصیت نامیده می‌شود، به بهترین نحو اینگونه توصیف می‌شود: شبیه‌سازی ذهنی موقعیت شخصیت توسط مخاطبی که در این صورت می‌تواند تجربه شخصیت را بهتر تصور کند.»^{□□□□}

^۱ point of view

^۲ identification

با شبیه‌سازی وضعیت‌های ذهنی شخصیت‌های داستان، ما می‌توانیم تجربه کنیم که چه شکلی می‌شد اگر در موقعیتی بودیم نظیر آنچه که شخصیت‌ها در آن‌ها هستند. این به اخلاق نیز مربوط است، زیرا ما از طریق آشنایی یاد می‌گیریم که چه احساسی دارد اگر اعمال خاصی را انجام دهیم - مثلاً کشتن یک نفر چه حسی دارد.^۱ بنابراین درگیر شدن با قصه‌ها از طریق شبیه‌سازی یک منبع معرفت است، مثلاً، اینکه درباره هیجان‌ها بدانیم کدام اطلاعات به تعمد اخلاقی و بنابراین به اخلاق مرتبط هستند.

انگاره شبیه‌سازی در فلسفه ذهن حول این بحث شکل گرفت که چطور می‌توانیم به بهترین وجه توضیح دهیم که چگونه قادریم رفتار دیگران را در زندگی روزمره پیش‌بینی کنیم. یک دیدگاه در این باره را می‌توان «نظریه نظریه»^۲ نامید. از این دیدگاه ما هر چه بزرگ‌تر می‌شویم، می‌آموزیم که مردم چگونه رفتار می‌کنند. می‌آموزیم که مردم در موقعیت‌های خاصی به شیوه‌های پیش‌بینی‌پذیر خاصی رفتار می‌کنند. مثلاً اگر شما با تندی کسی را به چیزی متهم کنید، او متمایل به انکار اتهام است. معرفت ما از دیگران به تدریج رشد می‌کند. ما مقدار زیادی معرفت ناشی از روان‌شناسی عامیانه درباره رفتار دیگران به دست می‌آوریم.

این دیدگاه نظریه نظریه نامیده می‌شود زیرا این نظریه معتقد است که ما رفتار دیگران را با داشتن یک نظریه روان‌شناسی عامیانه تلویحی درباره رفتار انسان، می‌فهمیم و پیش‌بینی می‌کنیم، یک نظریه روان‌شناسی عامیانه که درجه دقت آن باید آرزوی هر دانشمند علوم اجتماعی باشد. به عبارت دیگر نظریه نظریه، این نظریه است که روان‌شناسی عامیانه یک نظریه است.

البته نظریه نظریه پرسش‌های آشکاری بر می‌انگیزد. آیا معقول است که فکر کنیم مردم واقعاً به طور ناخودآگاه چنین نظریه‌ای دارند؟ نظریه‌ای که توان پیش‌بینی کننده‌اش ورای هر نظریه‌ای است که اکنون در خودآگاه دانشمندان علوم اجتماعی موجود است؟ چنین

^۱ برای توضیح درباره معرفت از طریق آشنایی رجوع کنید به مقاله دیگر کروول، موجود در سایت ترجمان، با نام «هنر و نقد اخلاقی»، قسمت چهارم: «پاسخ‌هایی به استدلال بی‌مایگی شناختی».

^۲ Theory Theory



نظریه‌ای باید پیچیده‌تر از بیشتر نظریات فیزیکی باشد. با توجه به اینکه توان پیش‌بینی نظریات روانشناسانه رسمی اینقدر ضعیف و ساده است، چگونه می‌شود که ما در ساختن نظریات به طور ناخودآگاه اینقدر زیرک باشیم اما در نظریات خودآگاه اینقدر بد باشیم؟

نظریه شبیه‌سازی به‌عنوان جایگزینی برای نظریه نظریه پیشنهاد شده است - جایگزینی که نقایص آنرا ندارد. نظریه شبیه‌سازی انکار می‌کند که ما نظریه پیچیده‌ای درباره رفتار انسان داشته باشیم. بلکه، استدلال می‌کند که وقتی می‌خواهیم رفتار دیگران را بفهمیم، خودمان را جای آن‌ها می‌گذاریم. ما از باورها، میل‌ها و هیجان‌های پیش‌زمینه‌ای خودمان استفاده می‌کنیم تا ببینیم که اگر جای شخص مذکور بودیم چگونه واکنش نشان می‌دادیم و سپس پیش‌بینی می‌کنیم که آن شخص همانطور عمل خواهد کرد که ما عمل می‌کنیم. به عبارت دیگر، ما از خودمان به‌عنوان شبیه‌ساز استفاده می‌کنیم. بنابراین روانشناسی عامیانه یک نظریه نیست؛ روانشناسی عامیانه شبیه‌سازی است.

البته نظریه شبیه‌سازی فرض نمی‌گیرد که حالت ذهنی ما دقیقاً عین حالت ذهنی شخص مورد نظر ماست. زیرا وقتی که دیگری را شبیه‌سازی می‌کنیم، مثل این است که سیستم ذهنی خود را از سیستم عمل خود جدا می‌کنیم. یا آنطور که نظریه پردازن شبیه‌سازی، با استفاده از اصطلاحات تخصصی کامپیوتری، دوست دارند بگویند: ما برون‌خط^۱ (آفلاین) می‌شویم. یعنی اندیشه ما روی اعمال متمرکز نیست.

شبیه‌سازی نحوه‌ای از تخیل است. به‌علاوه ما فقط مقاصد رفتاری دیگران را شبیه‌سازی نمی‌کنیم. وقتی که تصمیم‌های عملی سنجیده را انجام می‌دهیم فعالیت‌های آینده خودمان را نیز شبیه‌سازی می‌کنیم. بنابراین، شبیه‌سازی عنصر مهمی در اندیشه عملی درباره اعمال خودمان است.

وقتی که دیگران را شبیه‌سازی می‌کنیم، باورها و امیال آن‌ها را ورودی جعبه سیاه سیستم شناختی آفلاین خودمان قرار می‌دهیم و سپس خروجی را پیش‌بینی رفتار آن‌ها در نظر می‌گیریم. واضح است که از یک منظر تکاملی توانایی استفاده از این شبیه‌سازی‌های آفلاین

^۱ off-line

یک امتیاز است. این یک راه اقتصادی برای فهم اعمال آینده دیگران است. (که شامل انسان‌های دیگر و شاید گاهی حیوانات می‌شود). اما ما فقط تمایلات رفتاری دیگران را شبیه‌سازی نمی‌کنیم. ما آینده خودمان را نیز شبیه‌سازی می‌کنیم. و این به ما امکان می‌دهد تا استراتژی‌های مختلف را در ذهنمان تست کنیم. از منظر نظریه تکامل، تبیین اینکه چرا ما قوه تخیل/شبیه‌سازی داریم این است که ما از این طریق قادریم راه‌های مختلف را آزمایش کنیم.^{□□□} شبیه‌سازی وسیله‌ای است برای تکرار بدون هزینه اعمال آینده که می‌تواند درباره خودمان یا دیگران به ما معرفت بدهد.

این نظریه که روانشناسی عامیانه شبیه‌سازی است، از بسیاری از مشکلات نظریه نظریه احتراز می‌کند. طبق نظریه شبیه‌سازی دلیلی وجود ندارد تا فرض کنیم که ما دارای یک نظریه ناخودآگاه، بسیار پیچیده هستیم. به علاوه استفاده از چنین نظریه پیچیده‌ای در موارد جزئی نیازمند زمان زیادی برای محاسبه خواهد بود، اما استفاده از شبیه‌سازی فرآیند بسیار سریع‌تری است.

۲. نظریه شبیه‌سازی در زیبایی‌شناسی و نقد نظر کوری

بکارگیری نظریه شبیه‌سازی در دریافت قصه‌ها بسیار سراسر است. وقتی که یک قصه را می‌خوانیم، می‌بینیم، یا می‌شنویم، سیستم شناختی خود را به‌طور آفلاین بکار می‌اندازیم؛ یعنی ما داستان را تخیل می‌کنیم. به علاوه، شبیه‌سازی یک مورد خاص تخیل است. نظریه پرداز شبیه‌سازی استدلال می‌کند که هنگام دنبال کردن یک متن شبیه‌سازی یکی از منابع اصلی تخیل است.

گریگوری کوری در رابطه با قصه‌ها دو نوع تخیل را متمایز می‌کند. تخیل اولیه که می‌توانیم آنرا اینگونه توصیف کنیم: در نظر گرفتن یک گزاره در ذهن به صورت غیرقطعی. این نوع همان تخیل کردن تحت راهنمایی مؤلف است، اینکه در جهان قصه قضیه از این یا آن قرار است. اما کوری معتقد است که نوع دیگری از تخیل کردن وجود دارد که در واکنش به قصه‌ها به کار می‌آید و شامل تخیل کردن - یعنی، شبیه‌سازی کردن - تجربه شخصیت می‌شود. قصه‌ها از طریق شبیه‌سازی معرفتی به ما می‌دهند که مرتبط با تصمیم‌های اخلاقی است. معرفت به اینکه چه شکلی می‌شد اگر (مثلاً معرفت به اینکه به لحاظ هیجانی چه حسی داشت اگر) یک دروغگو، متقلب، یا یک بشردوست باشیم.

به‌علاوه، این مفهوم از نسبت قصه با اخلاق وسیله مناسبی برای ارزشیابی روایت‌ها از یک منظر اخلاقی فراهم می‌آورد. مثلاً، «قصه‌هایی که تخیل نوع دوم را بر می‌انگیزند، اما راهنماهایی برای هدایت مسیر آن تخیل‌ها می‌گذارند که به طور سیستماتیک نتیجه آن تخیل‌ها را دچار انحراف می‌کند، می‌توانند باعث آسیب اخلاقی شوند، به این نحو که ما را قانع می‌کنند که آنچه ارزشمند نیست را ارزشمند بدانیم.»^{□□} و همانطور که انتظار می‌رود، قصه‌هایی که ما را تشویق می‌کنند تا آنچه را که ارزشمند است، ارزشمند بدانیم، در شرایط برابر^۱، باید از منظر اخلاقی به نحو مثبت ارزیابی شوند.

البته بحثی در فلسفه ذهن وجود دارد که آیا شبیه‌سازی فهم درستی از روانشناسی عامیانه هست یا خیر.^{□□□} این بحث درباره این نیست که آیا چیزی به نام شبیه‌سازی وجود دارد یا نه، بلکه درباره این است که آیا روانشناسی عامیانه اساساً بر مبنای شبیه‌سازی است، یا خیر. اما آن استدلال‌ها، هر قدر هم که جالب باشند، چیزی نیستند که ما نیاز داشته باشیم در اینجا در نظر بگیریم. پرسش ما این است که آیا مدل شبیه‌سازی به زیبایی‌شناسی مربوط است یا نه. به‌طور خاص، آیا شبیه‌سازی با دادوستد متداول ما (به‌خصوص دادوستد هیجانی ما) با قصه‌ها و ارزشیابی اخلاقی آن‌ها مرتبط است؟

برای کوری، شبیه‌سازی همه قضیه درگیری ما با قصه‌ها نیست. همچنین او ادعا نمی‌کند که شبیه‌سازی تنها نسبت قصه روایی با اخلاق است. شبیه‌سازی یک نسبت است، اما به نظر می‌رسد که کوری فکر می‌کند شبیه‌سازی نسبتی اساسی و جامع است. اما آیا واقعاً چنین است؟

شبیه‌سازی یا تخیل ثانویه، آنطور که کوری آنرا توصیف می‌کند، مساوی همذات‌پنداری نیست. زیرا برخلاف همذات‌پنداری، شبیه‌سازی پیش‌فرض نمی‌گیرد که همه حالت‌های شناختی و/یا هیجانی ما با حالت‌های شخصیتی که او را شبیه‌سازی می‌کنیم، این همان هستند. همانطور که در زندگی روزمره، شبیه‌سازی تنها نیازمند شباهت تقریبی است، نه آمیختگی ذهنی. شواهد روانشناسانه‌ای وجود

^۱ ceteris paribus

دارند که مخاطب‌ها حالت‌های هیجانی شخصیت‌ها را به‌طور ذهنی بازنمایی می‌کنند.^{□□□□} یک مسئله این است که آیا این بازنمایی فرم شبیه‌سازی به خود می‌گیرد یا نه. حداقل یک روانشناس پیشنهاد کرده که چیزی مانند شبیه‌سازی می‌تواند در فهم هیجان‌های شخصیت‌های قصه نقش داشته باشد؛ اما این هنوز به‌طور تجربی اثبات نشده است. اما با فرض اینکه شبیه‌سازی گاهی در فهم این هیجان‌ها نقش داشته باشد، پرسش این است که این پدیده چند وقت یکبار اتفاق می‌افتد؟ نظریه شبیه‌سازی به‌عنوان یک مدل جامع برای دادوستد ما با قصه‌ها چقدر سودمند است، به‌خصوص در رابطه با هیجان و اخلاق؟

نظریه شبیه‌سازی پیشنهاد می‌کند که ما از طریق شبیه‌سازی حالت‌های ذهنی شخصیت‌ها به‌لحاظ هیجانی با قصه‌ها درگیر می‌شویم. چنانکه گویی واکنش‌های هیجانی ما به قصه ریشه در حالت‌های هیجانی شخصیت‌ها دارد. ما قصه را به گونه‌ای تبیین می‌کنیم که انگار درون شخصیت‌ها هستیم. اما یک دیدگاه دیگر می‌تواند پیشنهاد دهد که واکنش‌های هیجانی ما به قصه مستقیم‌تر و بی‌واسطه‌تر است. ما در رابطه با قصه‌ها معمولاً از طریق شبیه‌سازی با حالت ذهنی یک شخصیت هیجان نشان نمی‌دهیم؛ بلکه می‌توانیم استدلال کنیم که ما به‌لحاظ هیجانی از بیرون به قصه واکنش نشان می‌دهیم. منظر ما منظر یک ناظر موقعیت است و نه، آنطور که نظریه شبیه‌سازی پیشنهاد می‌کند، منظر کسی که درگیر شبیه‌سازی شده است. وقتی که قرار است به شخصیتی حمله شود، ما برای او دلسوزی می‌کنیم؛ ما تخیل نمی‌کنیم که خودمان جای او هستیم و سپس ترس «متعلق به او» را تجربه کنیم.

در توضیح این مطلب خوب است که تمایز ریچارد ول‌هایم بین تخیل کردن مرکزی و تخیل کردن غیرمرکزی را به یاد بیاوریم. تخیل مرکزی این است که من تخیل کنم الف. اما تخیل غیرمرکزی این است که من تخیل کنم که چنین و چنان. نمونه تخیل غیرمرکزی این است که من تخیل می‌کنم که «کوبلا خان»^۱ «زانادو»^۲ را ساخت. نمونه تخیل مرکزی این است که من ساختن زانادو را تخیل می‌کنم. چنانکه گویی تخیل غیرمرکزی از بیرون است، اما تخیل مرکزی از درون. انگاره شبیه‌سازی یا تخیل ثانویه گریگوری کوری موردی از

^۱ Kubla Khan

^۲ یک مکان شگفت‌انگیز تخیلی. Xanadu

تخیل مرکزی است. اما دیدگاه من با تخیل غیرمرکزی مرتبط است؛ یعنی، بر طبق آن، ما به عنوان ناظر بیرونی به شخصیت‌های قصه واکنش نشان می‌دهیم. اما برای کوری وقتی که ما درگیر شبیه‌سازی یا تخیل ثانویه هستیم، با مرکز قرار دادن خودمان تخیل می‌کنیم که ما همان شخصیت مربوطه هستیم. کدامیک از این دو رویکرد جامع‌تر است؟ کدامیک واکنش ما به روایت‌های تخیلی را بهتر مدل‌سازی می‌کند؟

من فکر می‌کنم کاملاً واضح است که ما به عنوان مصرف‌کنندگان قصه‌ها معمولاً در جایگاه ناظر بیرونی هستیم. البته، فرد شبیه‌سازی‌گرا می‌تواند پاسخ دهد که ناظرهای بیرونی هم می‌توانند از شبیه‌سازی استفاده کنند. اما، من کنجکاوم بدانم که این مسئله چقدر عمومیت دارد. از این گذشته، در بیشتر روایت‌ها، به خصوص روایت‌های توده‌ای^۱ و عامه‌پسند، راوی همه‌چیزدانی هست که به ما می‌گوید در ذهن شخصیت‌ها چه می‌گذرد. نظریه شبیه‌سازی قرار است به ما اطلاع دهد که ما چگونه رفتار دیگران را پیش‌بینی می‌کنیم و حالت‌های ذهنی آن‌ها را فهم می‌کنیم. اما بیشتر روایت‌ها دسترسی آماده‌ای به حالت‌های ذهنی شخصیت‌ها - قصدها، میل‌ها و هیجان‌ها - را در اختیار ما می‌گذارند. پس ما چه نیازی به شبیه‌سازی داریم؟

نیازی نیست تا فرض بگیریم که حالت ذهنی ما باید از طریق شبیه‌سازیِ حالتِ ذهنیِ یک شخصیت در قصه به ما برسد. ما می‌توانیم با استفاده از اطلاعاتی که راوی درباره شخصیت مربوطه به ما می‌دهد، واکنش هیجانی خودمان را مستقیماً تولید کنیم.

اعتراض من دو قسمت دارد. اول اینکه در رابطه با روایت‌های معمول، شبیه‌سازی نقش کمی در قصه‌ها دارد - بخصوص قصه‌های نوشته‌شده - زیرا معمولاً راوی همه‌چیزدان برای ما تعیین کرده که چه چیزی در ذهن شخصیت‌ها می‌گذرد. بنابراین، برخلاف برخی از فیلسوفان ذهن که از نظریه شبیه‌سازی استفاده می‌کنند تا پیش‌بینی‌ها و دریافت‌های ما در زندگی روزمره را توضیح دهند، فیلسوفان هنر اجباری برای استفاده از شبیه‌سازی برای تبیین فهم ما از وضعیت ذهنی شخصیت‌ها ندارند. دوم، همان اعتراضی است که اغلب علیه

^۱ برای توضیح درباره دلالت واژه توده‌ای مراجعه کنید به پاورقی صفحه ۹۹ در مقاله «وحشت و شوخی» Mass narratives

انگاره همذات‌پنداری مطرح می‌شود. به نظر می‌رسد نظریه شبیه‌سازی تخیل مرکزی حالت‌های شخصیت‌ها را بیش از آنچه که هست، مهم می‌انگارد. بیشتر مواقع ابژه توجه ما موقعیتی است که شخصیت داستانی خود را در آن می‌یابد، نه موقعیت آنطور که شخصیت آنرا تجربه می‌کند. شخصیت قصه احساس سوگواری و اندوه دارد، اما ما نسبت به او حساس ترحم داریم. ابژه هیجان او مثلاً کودک اوست. اما ابژه هیجان ما موقعیت اوست. ما موقعیت او را شبیه‌سازی نمی‌کنیم. او احساس اندوه دارد و ما احساس ترحم نسبت به موقعیتی داریم که کسی در آن احساس اندوه می‌کند. بنابراین، دلیلی نداریم فرض بگیریم که عملیات شبیه‌سازی در پاسخ به قصه عمومیت دارد.

ممکن است استدلال شود که در روایت‌های دیداری مانند فیلم، شبیه‌سازی معمولاً نقش اساسی دارد، زیرا در فیلم‌ها متداول نیست که یک راوی همه‌چیزدان داشته باشیم که به ما دسترسی مستقیم به ذهن‌ها شخصیت‌ها بدهد. در روایت‌های دیداری رفتار آشکار شخصیت به ما داده می‌شود و ما باید از آنجا ادامه دهیم. آیا نمی‌تواند اینگونه باشد که ما از طریق شبیه‌سازی به این راه ادامه می‌دهیم؟

من متمایل به مقاومت در برابر این پیشنهاد هستم. اولاً شخصیت‌ها معمولاً آشکارا درباره حالت‌های ذهنی‌شان - قصدها و احساساتشان - به ما چیزهایی می‌گویند. علاوه بر این، در موارد معمول روایت مشکل عدم تقارن وجود دارد. معمولاً واکنش‌های هیجانی ما نسبت به شخصیت‌ها با واکنش‌های هیجانی آن‌ها متفاوت است. هنگامی که تعقیب‌کنندگان قهرمان داستان او را کنار یک پرتگاه محاصره می‌کنند ما از ترس خشکمان می‌زند، اما او سرکش و بی‌باک، به داخل آبی که ده‌ها متر زیر پای اوست، شیرجه می‌زند. ما برای شخصیت‌هایی که احساس گناه آن‌ها را خرد کرده، احساس اندوه می‌کنیم. یعنی هیجان ما با هیجان شخصیت متفاوت است. برخلاف نظریه شبیه‌سازی، هیچ تقارنی بین احساسات ما و احساسات شخصیت داستانی وجود ندارد. برعکس، حداقل در تعداد زیادی از موارد معمول، عدم تقارن وجود دارد. و به نظر نمی‌رسد که در آن موارد نظریه شبیه‌سازی بتواند مدل درستی برای واکنش‌های آن مخاطبان باشد.

اما می‌توان پرسید که ما چگونه می‌دانیم که احساس گناه آن شخصیت‌ها را خرد کرده است؟ زیرا تا این را ندانیم نمی‌توانیم نسبت به او احساس اندوه یا ترحم داشته باشیم. آیا برای توضیح این نیازی به شبیه‌سازی نداریم؟ من فکر می‌کنم نه و نه تنها به این خاطر که



شخصیت‌ها معمولاً حالت‌های درونی‌شان را به زبان می‌آورند، بلکه به این دلیل که ما می‌توانیم حالت‌های دیگران را بدون شبیه‌سازی تشخیص دهیم. این بازگشتی به نظریه نظریه نیست. بلکه فقط باید این فرض را مجاز بشمریم که مردم توانایی تشخیص الگوهای خاصی را دارند. مثلاً اگر یک متهم به قتل صورتش را در برابر دوربین تلویزیون می‌پوشاند، من برای تشخیص اینکه اینکار با حس شرم او مرتبط است نیازی به شبیه‌سازی حالت ذهنی او ندارم. به علاوه، گاهی شخصیت قصه از خطری که در کمین اوست بی‌خبر است، اما ما برای او احساس خطر می‌کنیم. اگر بنا بود حالت ذهنی او را شبیه‌سازی کنیم نمی‌بایست خطری احساس می‌کردیم.

نظریه پرداز شبیه‌سازی معتقد است که ما برای پیش‌بینی و فهم شخصیت‌ها از شبیه‌سازی استفاده می‌کنیم. در طرف مقابل، من ادعا کردم که شبیه‌سازی در بیشتر موارد نقشی ندارد. آیا راهی برای حمایت بیشتر از ادعای من وجود دارد؟ شاید واکنش ما به شرورها^۱ به این موضوع مربوط باشد. شرور معمولاً شخصیتی است که فهم او از همه سخت‌تر است. بنابراین ممکن است کسی بگوید که آن‌ها اهداف مناسبی برای شبیه‌سازی خواهند بود. ولی حتی نظریه‌پرداز شبیه‌سازی هم با ما موافق است که ما به ندرت تلاش می‌کنیم خودمان را به جای شرورها بگذاریم، اگر چه که بنا بر فرضیه ما، این‌ها شخصیت‌هایی هستند که برای شبیه‌سازی مناسب‌تر از بقیه هستند.

من آمادگی ندارم که ادعا کنم شبیه‌سازی هرگز اتفاق نمی‌افتد. اما من فکر می‌کنم که شبیه‌سازی بسیار کمتر از آنچه نظریه‌پردازانی مانند کوری فکر می‌کنند، اتفاق می‌افتد. آن‌ها طوری حرف می‌زنند که انگار شبیه‌سازی بسیار فراگیر است. اما من فکر می‌کنم که حتی اگر فرض کنیم شبیه‌سازی اتفاق می‌افتد، موارد آن بسیار نادر خواهند بود. از دیدگاه من نظریه‌پرداز شبیه‌سازی اهمیت تخیل مرکزی در واکنش ما به قصه‌ها را دست بالا می‌گیرد.

اما در هر صورت، بحث من این است که تخیل‌های مرکزی، از جمله شبیه‌سازی، ربط چندانی به واکنش معمول ما به قصه‌ها ندارند. اینجا بیشتر تخیل غیرمرکزی مطرح است. بر اساس تخیل غیرمرکزی موقعیت یک شخصیت (یعنی در نظر گرفتن یک تصور) از منظر

^۱ villains

یک ناظر بیرونی، ما واکنش هیجانی خودمان به آن موقعیت را صورتبندی می‌کنیم و اغلب حالت هیجانی آن شخصیت را به عنوان قسمتی از ابژه حالت هیجانی گسترده‌تر خودمان فهم می‌کنیم.

تا اینجا، روی قضیه شبیه‌سازی در رابطه با قصه‌ها تمرکز کرده‌ام. اما هنوز به پیوندی که نظریه پرداز شبیه‌سازی بین شبیه‌سازی و تعمد اخلاقی در نظر می‌گیرد، نپرداخته‌ام. نظریه‌پرداز شبیه‌سازی این پیوند را یکی از مهم‌ترین نسبت‌ها، اگر نگوییم مهم‌ترین، میان قصه روایی و اخلاق می‌داند. اگر شبیه‌سازی آنچنان که من بیان کردم نادر باشد، پس رابطه آن با اخلاق نمی‌تواند فراگیر باشد. اما حتی اگر شبیه‌سازی بیشتر از آنچه من بحث کردم، عمومیت داشته باشد، باید پرسید این پیوند چقدر می‌تواند مهم باشد؟

طبق نظر کوری، قصه با فراهم کردن اطلاعاتی درباره اینکه چه شکلی خواهد بود اگر اعمال خاصی را انجام دهیم، به بحث تعمد اخلاقی کمک می‌کند. با دیدن فیلم «سپیده‌دم»^۱ و شبیه‌سازی حالت ذهنی شوهر، یاد می‌گیرم که چه حسی خواهد داشت اگر قصد داشته باشم زنم را بکشم. این نوع اطلاعات به استدلال اخلاقی مربوط است. مثلاً، اگر کسی با تمرین دادن تخیل به این نتیجه برسد که انجام الف ناراحتی تحمل‌ناپذیری (به شکل عذاب وجدان) برای او خواهد آورد، این را باید دلیلی علیه انجام الف به شمار آوریم.

اما من در مورد این تصویر از نسبت اخلاق با قصه بسیار مشکوکم. نه تنها به خاطر اینکه فکر می‌کنم منظر ما نسبت به شخصیت‌ها در بیشتر موارد منظر یک ناظر است نه یک شبیه‌ساز، بلکه همچنین شک دارم که شبیه‌سازی شخصیت‌ها نقشی در تعمد اخلاقی داشته باشد، زیرا ما می‌دانیم که موقعیت‌های شخصیت‌های قصه، ساختگی است. من انکار نمی‌کنم که شبیه‌سازی نقشی دارد، ما خودمان را در جریان‌های متفاوت اعمال مختلف که مرتبط به موقعیت‌های خودمان باشند، شبیه‌سازی می‌کنیم. اما از آنجایی که موقعیت شخصیت‌های قصه ساختگی است، شک دارم که عامل‌های اخلاقی مرتباً از شبیه‌سازی وضعیت شخصیت‌های تخیلی استفاده کنند تا در زندگی واقعی گزینه‌های متفاوت کنش‌ها را ارزیابی کنند.

^۱ sunrise



گزارش تفصیلی کتاب ورای زیبایی‌شناسی: جستارهای فلسفی

ترجمه مهدی شمس

نوشته نونل کروول

نظریه شبیه‌سازی با کارنامه تأثیرگذاری که در فلسفه ذهن داشت، وارد زیبایی‌شناسی شد. اما پدیده‌هایی که فیلسوف‌های ذهن با آن‌ها سروکار دارند کمی متفاوت از پدیده‌هایی است که زیبایی‌شناسان باید هنگام تفکر درباره واکنش‌های هیجانی ما به قصه و اهمیت آن‌ها برای تعمد اخلاقی، در نظر داشته باشند. در این مقاله مختصر من تلاش کردم تا نشان دهم چرا آن تفاوت‌ها نشان می‌دهند که جای کمی برای مفهوم شبیه‌سازی در واکنش هیجانی ما به قصه‌ها وجود دارد. بنابراین، علی‌رغم رشد محبوبیت نظریه شبیه‌سازی در میان زیبایی‌شناسان انگلیسی زبان، به نظر من این یک پدیده مد روز است که باید اجازه دهیم از کنارمان عبور کند. □□□□



پی نوشتها:

- i Stuart Gordon, as interviewed in *Dark Visions*, ed. Stanley Wiator (New York: Avon, 1992), p. 84.
- ii Robert Bloch, as interviewed in *Faces of Fear*, ed. Douglas Winter (New York: Berkeley Books, 1985), p. 22.
- iii Sigmund Freud, "The 'Uncanny,'" in *Studies in Parapsychology* (New York: Collier, 1963), pp. 19–62.
- iv Thomas Hobbes, *Leviathan*, part I, chap. 6.
- v Francis Hutcheson, *Reflections on Laughter* (Glasgow, 1750), reprinted in John Morreall, ed. *The Philosophy of Laughter and Humor* (SUNY Press, 1987), p. 32.
- vi Arthur Koestler, *The Act of Creation* (London: Hutchinson, 1964); D. H. Monro, *Argument of Laughter* (Melbourne University Press, 1951); John Morreall, *Taking Laughter Seriously* (SUNY Press, 1983); Michael Clark, "Humor and Incongruity," *Philosophy* 45 (1970): 20–32.
- vii Pnina Werbner, "The Virgin and the Clown," *Man*, n.s. (1986): 21.
- viii This routine can be seen on *Great Comedians: TV – The Early Years*, which is distributed by Goodtimes Home Video Corp. 401 5th Avenue, New York, New York (Goodtimes Home Video Corp. 1987; Movietime Inc. Archives, 1986).
- ix Mary K. Rothbart, "Incongruity, Problem-Solving and Laughter," in *Humour and Laughter: Theory, Research and Applications*, eds. Antony J. Chapman and Hugh C. Foot (London: John Wiley and Sons, 1976), pp. 37–54. See also Mary K. Rothbart and Diana Pien, "Elephants and Marshmallows: A Theoretical Synthesis of Incongruity-Resolution and Arousal Theories of



Humour,” and “Psychological Approaches to the Study of Humour,” in *It’s A Funny Thing, Humour*, eds. Antony J. Chapman and Hugh C. Foot (New York: Pergamon Press, 1977), pp. 37–40 and 87–94, respectively. Rothbart’s work is also discussed by Paul Lewis in his book *Comic Effects: Interdisciplinary Approaches to Humor in Literature* (SUNY Press, 1989), chaps. 1 and 4.

x Mary Rothbart, “Laughter in Young Children,” *Psychological Bulletin* 80 (1973): 247–56.

xi See Gregory Currie, “The Moral Psychology of Fiction,” *Australasian Journal of Philosophy* 73.2 (June 1995): 250–59; and Gregory Currie, “Imagination and Simulation: Aesthetics Meets Cognitive Science,” *Mental Simulations*, ed. Martin Davies and Tony Stone (Oxford: Blackwell, 1995) 151–69. Susan Feagin also endorses the notion of simulation in her book *Reading With Feeling* (Ithaca, NY: Cornell University Press, 1996), as does Murray Smith in *Engaging Characters* (Oxford: Oxford University Press, 1995).

xii See especially Robert Gordon, “Folk Psychology as Simulation,” *Folk Psychology*, ed. Martin Davies and Tony Stone (Oxford: Blackwell, 1995) 60–73; Robert Gordon, “Simulation Without Introspection or Inference from Me to You,” *Mental Simulations* 53–67; Alvin Goldman, “Empathy, Mind and Morals,” *Mental Simulations* 185–208. These books contain a wealth of information about simulation theory, including arguments for and against. Robert Gordon also discusses simulation in his book *The Structure of Emotions: Investigations in Cognitive Psychology* (Cambridge: Cambridge University Press, 1987) 149–55.

xiii Currie, “The Moral Psychology of Fiction” 257.

xiv Ruth Millikan, *Language, Thought and Other Biological Categories* (Cambridge, MA: MIT Press, 1984).

xv Currie, “The Moral Psychology of Fiction” 258.



xvi See, for example, Stephen Stich and Shaun Nichols, “Folk Psychology: Simulation or Tacit Theory,” *Folk Psychology* 123–58; and Stephen Stich and Shaun Nichols, “Second Thoughts on Simulation,” *Mental Simulation* 87–108. Both these volumes also contain answers to Stich and Nichols, as well as further rebuttals and defenses of simulation theory.

xvii Morton Ann Gernsbacher, H. Hill Goldsmith, and Rachel R.W. Robertson, “Do Readers Mentally Represent Characters’ Emotional States?” *Cognition and Emotion* 6.2 (1992): 89–111.

xviii For further argumentation against simulation theory and for an alternative account of our emotional and moral engagement with fiction, see Noël Carroll, *A Philosophy of Mass Art* (Oxford: Oxford University Press, 1998) chapters 4 and 5.