

نا-شناخت و تمرد

ژرژ باتای آری سرارزش



متن پیاده شده‌ی سخنرانی ژرژ باتای به تاریخ 24 نوامبر 1952

من در طی چندین سخنرانی در این سالن کوشیده‌ام تا تجربه‌های خود درباره‌ی نا-شناخت را بیان کنم. اگرچه این تجربه‌ها از برخی جهات کاملاً مسائلی شخصی هستند، اما با این وجود من همچنان آن‌ها را دارای پتانسیل به اشتراک گذاشته شدن می‌دانم، چرا که در نهایت به نظر نمی‌رسد از پیش تمایزی میان این تجربه‌ها و تجربه‌ی دیگران وجود داشته باشد، مگر اینکه این تمایز را من خود ایجاد کرده باشم، یعنی اذعان به آگاهی از اینکه تجربه‌ای که از آن سخن می‌گویم تجربه‌ی نا-شناخت است.

البته واضح است که هر زمان من از نا-شناخت سخن می‌گویم، باید با همان مشکل روبه‌رو شوم، و از این رو هر بار باید به آن دشواری استناد کنم. اما با وجود این من، فوراً نا-شناخت را تصدیق می‌کنم و رد می‌شوم، زیرا که در نهایت ترجیح می‌دهم دوباره این ناسازه را در محضر شما بسط بدهم؛ ناسازه‌ی شناختِ نا-شناخت، دانش از فقدان دانش.

همانطور که از عنوان سخنرانی من برمی‌آید، قصد دارم از تمرد سخن بگویم. اعتقاد دارم که ما برده‌ی معرفت هستیم،

و اساس هر معرفت و شناختی شکلی از بردگی است: تصدیق شیوه‌ای از زندگی چنان‌که هر لحظه در آن صرفاً در نسبت با لحظه‌ای دیگر که از پس لحظه‌ی اول می‌آید، معنا دارد. برای ایضاح مطلب، آن را به این صورت ارائه می‌کنم. طبیعتاً شکست خواهم خورد، همانطور که پیش‌تر بارها شکست خورده‌ام. اما می‌خواهم پیش از هر چیز میزان شکست خود را به شما نشان بدهم. در واقع می‌توانم بگویم که اگر این بار موفق شوم، تماس بین ما به طرز محسوسی نه از جنس کار، که از جنس بازی خواهد بود. باید چیزی را به شما بفهمانم که برای شخص من معین و قطعی است: اینکه اندیشه‌ی من فقط یک ابژه دارد و آن بازی است، ابژه‌ای که کار فکری‌ام در نهایت در طی آن از بین خواهد رفت.

کسانی که خط فکری من را پی گرفته‌اند، می‌دانند که این امر [اندیشه] اساساً در طغیانی دائمی علیه خود بوده است. امروز می‌کوشم نمونه‌ای از این تمرد و طغیان را درباره‌ی نکته‌ای عرضه کنم که در ملاحظات فلسفی من بسیار اهمیت دارد، ملاحظاتی که در واقع نقطه‌ی عزیمت فلسفه‌ی من محسوب می‌گردند.

به طور خلاصه، بحث خود را با ایضاح فلسفه‌ای کلی شروع خواهم کرد که می‌توانم بگویم به نوعی فلسفه‌ی خودم است. با همین جمله بحث خود را شروع می‌کنم. مسئله بر سر فلسفه‌ای خام است، فلسفه‌ای که باید بسیار ساده به نظر برسد، و فیلسوفی که قادر به آری‌گویی به چنین پیش‌پاافتادگی‌هایی است، هیچ ارتباطی با اشخاص تیز و نافذی ندارد که امروزه فیلسوف خطاب می‌شوند. زیرا چنین ایده‌ای ممکن است واقعاً متعلق به هر کسی باشد. منظور من این است که چون این اندیشه‌ی مشترک را درک می‌کنم، پس آن را اندیشه‌ی خود می‌دانم. به یاد دارم که مدت‌ها پیش، یک کارآموز جوان پزشکی را که به چنین فلسفه‌ای باور داشت، ملاقات کردم. او با اعتماد به نفس فوق‌العاده‌ای که داشت، پیوسته به اندیشه‌ای تشریحی روی می‌آورد. از نظر او، همه چیز به غریزه‌ی بقاء مربوط می‌شد. این جریان برای سی سال پیش است. امروزه کسی چندان مشتاق شنیدن این ماجرا نیست. البته تصورات من مطمئناً چندان کهنه محسوب نمی‌شوند، و احتمالاً علی‌رغم همه این گفته‌ها بهتر به این ایده‌ی فلسفی پاسخ می‌دهند. مثل این است که بگویم همه چیز بازی است، هستی بازی است، ایده‌ی خدا نامطلوب و غیرقابل تحمل است، زیرا اندیشه‌ی انسان خدا را - که در ابتدا صرفاً می‌تواند بازی و خارج از زمان باشد - مطیع خلقت و همه‌ی دلالت‌های ضمنی خلقت می‌کند؛ دلالت‌هایی که در واقع در تضاد با بازی هستند.

علاوه بر این، در این زمینه ما، کهن‌ترین ثبت اندیشه‌ی بشری را تعدیل می‌کنیم، اندیشه‌ای که با در نظر گرفتن کلیت چیزها، عمدتاً در گنه‌ی ایده‌ی بازی باقی می‌ماند. با این حال، این گنندی [این تعدیل] به هیچ وجه مختص به تفکر مسیحی نیست. افلاطون پیوسته عمل مقدس - همان عملی که دین به انسان عرضه می‌دارد - را به عنوان یک بازی یا در واقع یک امکان مشترک در ماهیت اشیاء، قلمداد می‌کرد. با این وجود، مسیحیت، تفکر مسیحی همچون یک پرده ما را از آنچه من بصیرت سعادت‌آمیز بازی می‌خوانم، جدا می‌کند.

به نظرم تصور ما از جهان و از انسان در جهان مسیحی از همان ابتدا در برابر این اندیشه که همه چیز بازی است، می‌ایستد.

امکان فلسفه‌ی بازی - این پیشفرض مسیحیت است. اما مسیحیت صرفاً سخنگوی درد و مرگ است. در هر حال با توجه به شرایط فضا و دیرندی که در آن وجود دارد، می‌توان مجموعه‌ای از مشکلات ناشی از آن را مشاهده کرد. که البته قصد

ندارم درباره‌ی آن‌ها صحبت کنم. سؤال دیگری که مطرح می‌شود این است که: اگر کسی برخلاف مصلحت‌اندیشی عمل کند، بازی موردنظر را می‌توان یک بازی کوچکتر نامید. اما دشواری مسئله: اگر این یک بازی کوچکتر است، آن‌گاه نمی‌توان بازی را به فعالیت‌ی جدی بدل کرد. از سوی دیگر، ما نمی‌توانیم هیچ نتیجه‌ای غیر از نتیجه‌ی بازی را به عملکرد مفید نسبت بدهیم. در اینجا مشکلی وجود دارد.

اجازه بدهید بگوییم که می‌توان تا حدودی از بازی جلوگیری کرد. پس از این لحظه به بعد این بازی دیگر بازی نیست.

به نظر می‌رسد فلسفه‌ی بازی، به نحوی اساسی، حقیقی، مشترک و بی‌چون و چرا است؛ با این وجود، از آنجایی که این فلسفه تعادل ندارد ما رنج می‌کشیم و می‌میریم.

راه‌حلی دیگر: به این شرط که رنج و مرگ را به مبارزه بطلبیم، می‌توانیم بیان‌دیشیم و «در» بازی باشیم، می‌توانیم جهان و خودمان را به بازی تبدیل کنیم. اما در نهایت بازی بزرگتر-دشواری‌تر از آنچه ما تصور می‌کنیم- **دیالکتیک** اربابی است که با مرگ روبه‌رو می‌شود. اکنون، به زعم هگل، ارباب در اشتباه است، زیرا این برده است که او را مغلوب می‌سازد، اما با این وجود برده نیز علی‌رغم مغلوب ساختن ارباب در ادامه موجبات شکست خود را فراهم می‌کند. زیرا که پس از مغلوب ساختن ارباب می‌خواهد همچون او باشد حال آنکه او باید همچون یک متمرّد عمل کند: متمرّد و یاغی ابتدا می‌خواهد ارباب را از بین ببرد و او را از جهان بیرون براند، حال آنکه همزمان خود همچون یک ارباب عمل می‌کند و مرگ را به هم‌آوردی می‌طلبد. از این رو وضعیت متمرّدین بسیار دوپهلوی و مبهم است.

مسئله‌ی اساسی تمرّد در خلاصی‌بخشیدن انسان از التزام برده نهفته است.

نزد ارباب، بازی نه بزرگ‌تر بود و نه کوچک‌تر. با این حال، متمرّد-که در برابر خطر کوچک‌تر یا بزرگ‌تر دست به سرکشی و طغیان نمی‌زند- خود را ملزم می‌کند که بازی را به وضعیتی کوچک‌تر فروبکاهد، اما او همچنین باید ضرورت بازی بزرگ‌تر را نیز درک کند، که در اصل همان تمرّد از محدودیت‌های بازی است. بدون توجه به این نکته، این انسان کوچک [پست] است که بر عقل مسلط می‌گردد.

بنابراین متمرّد تحت فشار قرار می‌گیرد، زیرا که مجبور شده است مرگ را بپذیرد. او باید تا سرحدات تمرّد خود پیشروی کند، زیرا تا زمانی که او فرآیند تسلیم خود را کامل نکند، نمی‌تواند متمرّد خطاب شود. از اینجا می‌توان به این نکته پی برد که بدترین چیز همان بازی‌ست، و نفی قدرت رنج و مرگ. در این دورنماست که بزدلی نمایان می‌گردد.

با این حال، گمان می‌کنم که این بار از نخستین قضیه‌ی فلسفه‌ی بازی به خود بازی رسیده‌ام و [متن خط‌خورده: و هرگز کسی تعجب نخواهد کرد اگر بداند که] دامی چیده‌ام.

بنابراین به نظر می‌رسد که ما خود در حال خروج از فلسفه‌ی بازی هستیم، گو اینکه به نقطه‌ای رسیده‌ایم که در آن دانش [شناخت/معرفت] تسلیم می‌شود، آنجا که بازی بزرگ‌تر همان نا-شناختن است، و به همان اندازه غیرقابل‌تعریف، چیزی که حتی اندیشه نیز نمی‌تواند تصورش کند. این در واقع همان اندیشه‌ای‌ست که صرفاً حضوری

محبوبانه در من دارد، و از این رو بسیار بعید است که بخواهم آن را حفظ بکنم. همچون یک بزدل، نظیر کسی که باطناً از ترس دیوانه شده است؛ یک واکنش بزدلانه...

[لینک مقاله اصلی](#)

<https://apparatus.com/>