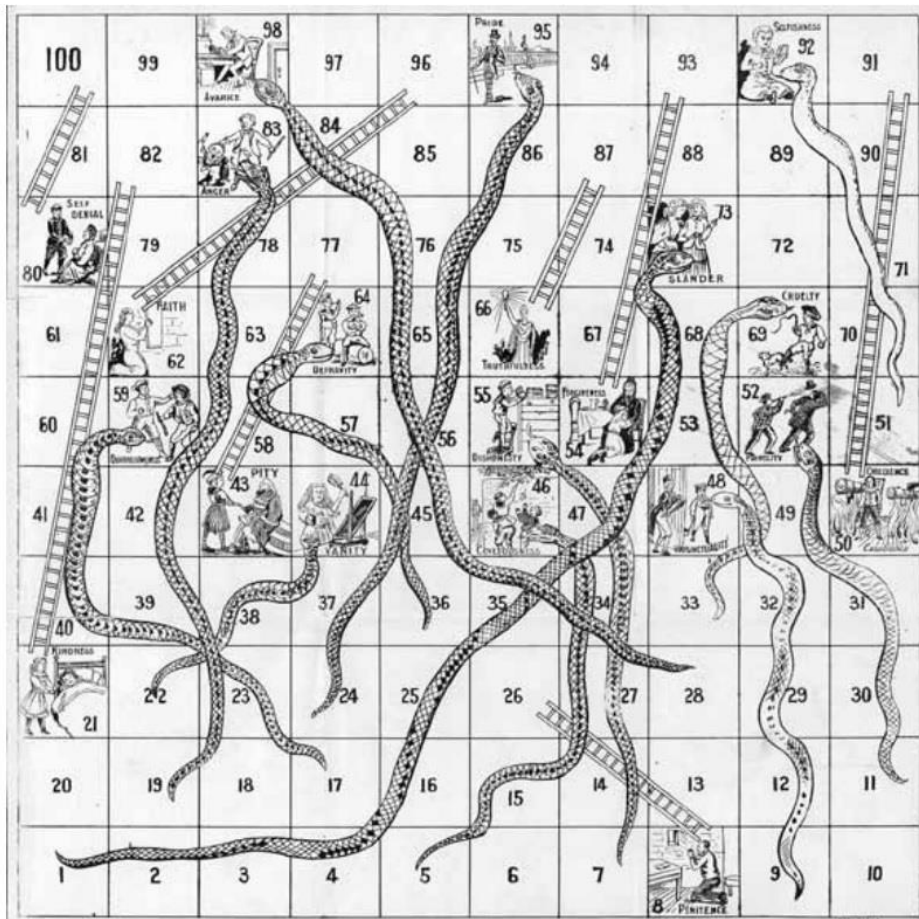


مار، بز و پله
(نردبازی خیمایرا)
رضا نگارستانی
ترجمه پیمان غلامی



سرودی مکان‌شناختی برای مفاک: نقشه شماتیک مفاک مدرن^۱ — یعنی شرحی پساکوپرنیکی از طبیعت — را میتوان بطور هندسی بصورت بازی صفحه‌دار ساده *مار و پله* طرح ریخت:

مار درست مثل وقتی که *پله طبیعت* (*scala naturae*) نهایتاً واژگون شده بود؛
پله و مار تکوین که مسئول هبوط آدم از بهشت به زمین است چون طنابی دیده شود که از هر دو سرش شل و باز شده باشد و علائم خوردگی کوپرنیک، داروین، و فروید را بر خود داشته باشد؛
مار پس نردبازی کلاسیک دستخوش تغییراتی میشود، پیام اخلاقی‌اش حذف میشود، هندسه‌اش مدرن میشود، و بازیکنانش دوباره مورد بحث قرار میگیرند.
مار به نفع «بریدن تاریخ طبیعی نوع‌بشر از کتاب مقدس»^۲؛
پله و دورریختن نمادگرایی آشکار *مار و پله*؛
مارها و پله سطح‌مشترک بازیگوشانه بازی را مدرن میکنیم.
مار لازم است که شخصیت بازیکن از نو کشف شود؛
پله و صدا، شأن، و تظاهرش؛
مارها و پله اکیدا برحسب طرح‌های هندسی مدرن بازی.
پله اگر تصویر مدرن از بشر با سحرزدایی علمی‌اش یک بازتاب موضعی گذرا از مفاک باشد؛
مار و بازیکن هم بر قواعد، سطح‌مشترک‌ها، خصایص تلویحی، و دینامیک کلی بازی تامل کند؛
مارها و پله در نتیجه میتوانیم بگوییم که نه فقط بازی جدید باید در بازیکن‌هایش بصورت نماهای پویای موضعی‌اش بازتاب پیدا کند بلکه بازیکن هم باید کلا برحسب دنیای خودبازتابی بازی درک شود.
پله از آنجا که *مار و پله* طرحی هندسی از مفاک است؛
مار پس باید تکامل بشر بمنزله بازیکن بالقوه این بازی را در نظر گرفت؛
پله نه برحسب صعود از شبکه‌ای با قیود استعلایی
مار نه برحسب نزول از گنبد مینایی با وضع استعلایی
مارها و پله بلکه برحسب خیره‌شدن درون مفاک مدرن از نظرگاهی هندسی. یعنی از نظرگاه‌مان در غیاب هر شبکه‌ای که بتوانیم به آن مقید شویم.
مار منظر ما؛
پله یعنی منظر هندسی؛
مار مقوم از فضایی کلی‌ست که در آن خصایص مفاک برحسب تمام شیوه‌های گذار ظاهر میشوند؛

^۱ «مفاک در مقام دهانه‌ای که همه چیز در آن بلعیده میشود از قبول بنیادریزی همه‌چیز امتناع میکند» (مارتین هایدگر) «چون در خودش از تمام قیود [استعلایی] مبرا است» (گابریل کاترن)، همینطور از تمام انسدادهای منطقه‌ای که تجربه‌اش یا رابطه مطلقش با خودش را بتوان به نام انسان، زمین، یا ماده خصوصی کرد. مفاک یک فضای باز عمومی حلولی‌ست که قانونش سلب‌مالکیت بدون جبران است.

^۲ Josiah Clark Nott, *Two Lectures on the Connection between the Biblical and Physical History of Man*.

پله تغییر مبنا و انتقال ساختار؛
 مار گذارها و رنگ‌مایه‌های بدیل؛
 پله نشانگرها و بردارها؛
 مار پله‌های معلق؛
 پله و مارهای سحرزوده.

مارها و پله همه‌اش هم کار رابطه مستمر و آزاد مغاک/طبیعت با خودش است.
 اسمش را می‌گذاریم بازیکن مدرنی که با صدای بظاهر متمایز بشر در طبیعت
 بر طرح هندسی مغاک تامل میکند و افق موضوعی بشر و صدایش را برحسب
 منظری هندسی در مغاک — خیمایرا — بازنابری میکند.

مار بعنوان چیزی که تعلق ندارد
 پله به هیچ «مفروض شخصی»،
 مار «خیمایرا یک انسان است» $(\Diamond \rightarrow p)$ ،
 پله و «خیمایرا یک انسان نیست» $(\Diamond p)$ ،
 مار و پله بطور همزمان.^۱

(خیمایرا نمای غیرموضوعی رابطه آزاد مغاک مدرن با خودش است — «نطفه‌ای
 هندسی» که روال‌های متعدد خیمایراسازی (موسیقایی-صوتی، فلسفی،
 بازیگوشانه، و...) و انشعابات با وجوه هیولایی میتوانند از آن رشد کنند و جوانه
 بزنند.)

مار، بز، و پله
 (نردبازی خیمایرا)

نحوه شروع بازی

«صفر فعل سرمدی‌ست. و سرمدی هیچ طبیعت است که نه هیچی مطلق بلکه فعلی
 عاری از بنیاد است.»^۲ بازی با ناوبری از 0 درمقام طبیعت تقسیم‌ناپذیر فعل اول آغاز میشود
 — عملی بدون بنیاد. این آغاز عبارت است از «وضع‌شدن» برحسب امکان ذاتی امر سرمدی، یا
 برحسب تاسی شامل که به سمت خودش برگشته است.

صحنه و سطح مشترک‌ها

مأمن خیمایرا — صفحه بازی — ورقه‌ای لاستیکی‌ست. هندسه‌اش هندسه ورقه‌ای
 لاستیکی‌ست که قابلیت خمش، پیچاندن، و تبدیل یا ازریختافتادگی دائمی را دارد بدون

^۱ William of Ockham, *Philosophical writings: a selection*.

^۲ Lorenz Oken, *Elements of Physiophilosophy*.

اینکه خصایص اساسی‌اش تغییر کنند یا به هم بریزند. هنگام ورود به مأمن خیمایرا نوشته‌ای خوانده میشود: ای همه کسانی که به اینجا وارد میشوید «استدلال مکان‌شناختی»^۱ را اتخاذ کنید.

صحنه دلخواه مدرن مار و پله فضایی مکان‌شناختی‌ست که با اتصال عمیق و رابطه متغیرش با خودش مشخص میشود. در این فضای مکان‌شناختی، هیچ رابطه موضعی، هیچ موجودیت، نقطه، مفهوم، فرد، یا بازیکن مجزایی نمیتواند هویتش را حفظ کند و نزولی بازگشتی به رابطه اولیه — یا اتصال — فضا با خودش نداشته باشد.

درحالیکه در نسخه پیشامدرن مار و پله، توزیع گام‌به‌گام خانه‌های شماره‌دار یا اصل‌موضوعی‌شده فضای ناورانه بازیکن را تعیین میکرد، در شکل تازه‌اش توزیع خانه‌ها و شماره‌های اصل‌موضوعی بر مبنای جوازپذیری مکان‌شناختی و رابطه یا اتصال فضا با خودش است که بر اصول و اعداد تقدم دارد.

دیگر نمیتوان منظره خیمایرایی فضای مکان‌شناختی بازی را بر یک جدول رسم کرد. این منظره بجای اینکه خانه‌ها را بطرزی استعلایی و اصل‌موضوعی به هم مقید کند طوریکه بازیکن (یعنی نمای بخصوصی از خود فضای بازی) از خلال خانه‌ها بالا یا پایین برود در عوض از همسایگی‌های مکان‌شناختی تشکیل میشود، یا:

— حالات محیط‌های مغاک/واقع که رابطه طبیعت با خودش را بطرزی تراوا عبور میدهند.

— مکان‌های فازی پیرامون نشان‌های واقعی که در آنها نقاط درآمیختنی و به لحاظ سنتزی قابل (نقاط بی‌نهایت کوچک از ریخت‌افتادگی یا امکانات زودگذر) انباشت میشوند.

— نماهای موضعی فضای بازی (یعنی بازیکن‌ها) که با اتصال یا رابطه شامل فضای بازی با خودش درهم‌تنیده میشوند.

لم خیمایرا: برخلاف زمین مشبک مار و پله که در آن ناوربری (صعود و نزول) منوط به تضایف بین مناطقی با قید اصل‌موضوعی و احتمال آماری مضمّر در تاس‌ریختن است، منظره خیمایرایی شبکه بازی را رها میکند و معبرهای انتقال دور از انتظاری را از خلال و بین همسایگی‌های مکان‌شناختی یا محیط‌های امر واقع باز میکند که به خیمایرا بمنزله تصویرش منجر میشود:

(اثبات لم)

● پیگیری هر مسیر ناورانه در منظره خیمایرایی مستلزم گذار از خلال همسایگی‌های مکان‌شناختی منظره است آنجا که امکانات و نقاط از ریخت‌افتادگی میتوانند از خلال روش‌های جراحی موضعی (کارگذاشتن، غرق کردن، پیوندزدن، و...) آمیخته، تلفیق، جابجا، و مخلوط

^۱ Guerino Mazzola, *The Topos of Music: Geometric Logic of Concepts, Theory, and Performance*.

شوند و بدین ترتیب تمام شیوه‌های از ریخت‌افتادگی، پیچ‌وتاب‌دادن، آلودگی، و گذارهای ترکیبی غیربدیهی بین همسایگی‌ها یا نماهای موضعی متفاوت فضای بازی / مگاک را موجب شوند.

○ وقتی بازیکن تلف‌شدنی G مسیر/نشانی بخصوصی ($@$) را در منظره خیمایرایی فضای مکان‌شناختی بازی دنبال میکند، میتوان رهیافت ناوبرانه‌اش به فضای بازی یا مگاک مدرن را به این شیوه صورت‌بندی کرد: $G^\circ @$ (مگاک مرکب / $@$).

○ چون $G^\circ @$ یک ترکیب انضمامی داده‌شده درون منظره خیمایرایی‌ست که از نماهای موضعی متفاوت یا از همسایگی‌های مکان‌شناختی فضای بازی تشکیل میشود و چون این همسایگی‌ها را برخلاف انتظار میتوان از شکل انداخت، تجزیه کرد، پیچ‌وتاب داد، پیوند زد، و در و درون یکدیگر غرق کرد، پس $G^\circ @$ را باید برحسب گذارهای بدیل بین همسایگی‌های مکان‌شناختی متعدد یا ترکیبات تعریف کرد.

بازیکن تلف‌شدنی G با عبور از مسیری بخصوص به ترکیبی انضمامی برای منظره خیمایرایی تبدیل میشود. ترکیب انضمامی $G^\circ @$ — یا به بیانی غیرصوری‌تر، $G^\circ At$ — را میتوان با گذارهای تعویضی متفاوتی تولید کرد که مرکب است از نماهای موضعی فضای بازی (یعنی بازیکن‌ها یا ابژه‌ها) و مسیرهای بدیلی (همچون ریختارها، یا مارها و پله‌های مجرد) که با آمیزش‌ها و پیوندهای همسایگی‌های مکان‌شناختی باز و توانا میشوند. به عبارت دیگر، بز میشود ترکیبی انضمامی برای تمام شیوه‌های از ریخت‌افتادگی مکان‌شناختی از یک ساختار به ساختار دیگر، هم‌صفحگی یا مرزهای مشترک بین خمینه‌های نامتجانس، جراحی‌های هیولالوجهی بین فعلیت، امکان، و کلیت، گذارهای غیربدیهی، آمیزش‌های بین عدم‌تناسب‌ها و سنتزهای تراجنسیتی.

همینکه بز به مرتع وحشی آبی نگاهی انداخت هیولایی جهت‌مند را نظاره میکند — و نه دیگر یک امتناع صرف را — که با «نامتغیرهایی فراسوی جریان تبدیلات»^۱ تولید میشود و با بی‌شمار گذار غیربدیهی پیچ‌وتاب برمی‌دارد که هر کدام «فضایش را با خودش حمل میکند مثل حلزونی که صدفش را با خودش حمل میکند»^۲. صدایی در گوش بز زنگ می‌خورد: «چون اگر سعی داشته باشی /خیمایرا را دنبال کنی/، طبیعت یاری‌ات خواهد کرد و کوشش‌هایت را به ثمر خواهد نشاند، و این کار هم مایه سرورت خواهد شد: چون باید رخ‌دادن چنین

^۱ Fernando Zalamea, *Peirce and Latin American "razonabilidad": Forerunners of Transmodernity*.

^۲ Mazzola, *The Topos of Music*.

چیزهایی را ببینی، چیزهایی که تصورشان را هم نمیکردی.»^۱
ناگهان دیگر نمیتوان از وسوسه نزول به مغاک ممانعت کرد.
در نتیجه خیمایرا پی برد که پس از تمام این داستان‌ها از
منظری هندسی راست بود، اینکه مغاک گویای تفاوت بین
یک بز، یک ماده‌شیر، و یک مار سحرزوده نیست.

(یک گریز از بحث تاریخی: گفته شده که خیمایرای اسطوره‌شناختی، ماده‌بز لیسیا، فرزند اکیدنا و تایفون بود که به عجیب‌ترین شیوه ممکن سه مرکب متمایز را درون خودش ترکیب کرد. این خیمایرا عوض اینکه یک هیولا محسوب شود چون «هیبریدی از اجزای متفاوت بدن»^۲ است ترکیب فراگیری از سه مرکب بخصوص بود — یک بز، یک ماده‌شیر، و یک مار که هر کدام فضای مربوطه‌شان را درون این جانور با خود دارد. خیمایرا به همین منوال یک ناهیولا تلقی میشد که تهدیدی را برای استدلال متریک سازنده‌اش مطرح میکرد که خود در لباس یک ناقص‌الخلقه‌شناس بود. از طرف دیگر برای کشیشی در لباس یک منطق‌دان خیمایرا چیستانی نسبت‌محور و جهتمند بود چون رشته‌ای از روابط را بین ابژه‌های نامتجانس یا نامتناسب (یا ترکیبات بخصوصی همچون $G^\circ @$) با خود داشت که تا جایی ممتنع دیده میشد که جهت منفصل هر حیوان تحت دخالت اتصال چندجهته خیمایرا قرار میگرفت.^۳ ولی مهمتر از همه، غرابت خیمایرا بسبب ترکیب‌بندی‌اش در صدایش تصعید میشد، سنتزی بین صامت‌های صفیری «هیس‌هیس» صامت لتوی بی‌صدا — اکیدنای ماده‌افعی — و سرکوب صامت انسدادی تایفون پدر. صدای خیمایرا ترکیبی بود از تلفظ‌های صوتی حیوانی متعددی که برحسب تشکلات درونی‌شان، اتصالات بین شیوه‌های بیان، روابط‌شان با فضای فراگیر و تعویض‌ها و انتقالات گوناگون بین‌شان به هم الصاق میشدند — ترکیبی شامل که همزمان قابل تحویل به اصوات مجزا نیست و از عطف کژآوایی‌شان فراروی میکند).

بازیکن خیمایرای

خیمایرا ترکیبی پساجهنمی‌ست. خیمایرا بجای اینکه انطباق کاملی با پارادایم تبدیل‌مبنا و ترکیب‌مبنای استدلال متریک داشته باشد برحسب پارادایمی مکان‌شناختی تولید میشود که در آن ترکیب «جایی در میانه بین هیولا‌های رام‌نشدنی و داده‌های اتمی‌شده بی‌اهمیت»^۴ است، ترکیبی بدیهی از اصوات منفصل و اتصالات غیرموضعی که میتوانند تغییرات دور از انتظار هر صدایی را بگسترانند.

خیمایرا بسادگی بازتاب $G^\circ @$ در اتصال متغیر طبیعت یا رابطه آزاد مغاک با خودش است. به همین منوال این بازتاب ترجمه $G^\circ @$ (G) در نشانی یا مسیری بخصوص) به معبرها

^۱ Giambattista della Porta, *Natural Magick*.

^۲ Ambroise Paré, *Des Monstres*.

^۳ See John Buridan, *Sophismata*, ch. 8, on Self-reference.

^۴ Mazzola, *The Topos of Music*.

و نماهای بدیل متعددی است که همگی شان با رابطه آزاد و عام طبیعت / فضای بازی با خودش فراهم می‌آیند.

از منظری هندسی، خیمایرا مجموعه‌ای از نشانی‌ها یا نماهای متفاوت برای @G° یا برای یک ترکیب بخصوص درون فضای مکان‌شناختی است.

اگر مارها و پله‌ها صرفاً بردارها و نشانگرهای خودنشانی داده‌شده‌ای هستند که معبرها را در محیط پیوسته و خودنسبت‌محور فضای بازی / طبیعت برجسته میکنند آنگاه میتوان خیمایرا را بمنزله مجموعه‌ای غیربدهی از مارها و پله‌ها تعریف کرد. یا به بیانی دقیقتر، خیمایرا مجموعه‌ای غیربدهی از مارها و پله‌هاست که در آن بازتاب بز در مفاک از منظری فراگیر نه تصویر بارز بز بلکه خیمایرایی با پیچ‌وتاب مکان‌شناختی را تصویر میکند که واجد تصویر مرسوم مفاک بر بز است.

پس از منظری هندسی و مکان‌شناختی، خیمایرا میتواند دلالت داشته باشد بر:

مارها و پله‌ها ← طبیعت / مفاک / فضای بازی ← بز (با خیمایرا در بردار دوم)

درون طرح هندسی مفاک مدرن، بالا رفتن از هر نردبان یا سر خوردن از هر مار به سمت یا دور از بز (بنا به تعریف، یک ترکیب موضعی) به یک خیمایرا منجر میشود، یعنی به بز با پیچ‌وتابی فراگیر.

خیمایرا بمنزله ترکیبی پساجهنمی پیشاپیش یک عامل موسیقایی-صوتی با قدرت‌های تحلیلی-سنتزی گسترده است که قابلیت‌های زیر را دارد:

۱. تحلیل‌های تابع‌گون‌مبنا و «انشعابات جهتمند»^۱، از خلال فنون تجزیه، نماهای بدیل یک ترکیب داده‌شده (مثلاً معادلات مکان‌شناختی، نقشه‌های تابع‌گون‌مبنای بدیل، تغییرات جهتمند، و الخ) را در محیطی متصل آزاد میکنند و بدین‌وسیله فضای دایره‌المعارفی را بسط میدهند.
۲. متعاقباً از ریخت‌انداختن، پیچ‌وتاب‌دادن، و درهم‌تنیدن نماهای بدیل پیش‌گفته با همدیگر در پالوده‌ترین ساختارهای فراگیر ممکن که انتظارشان نمیرود و ظرفیتی نامحدود برای اغتشاشات داخلی و سنتزهای بیشتر دارند بدون اینکه به آشفتگی تن دهند.

۱ برای اطلاقی جهت به یک نشانه در تغییرات یا دسته‌های معنایی موضعی متفاوتش، ر.ک.

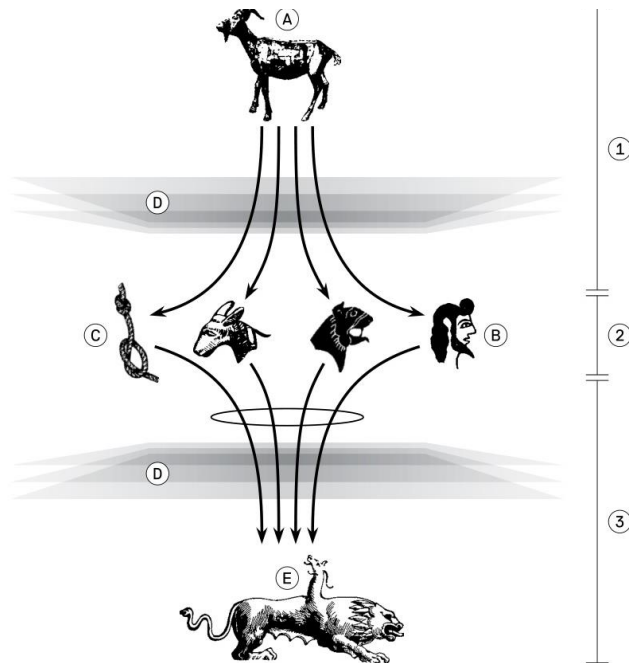
Fernando Zalamea, *Signos Triádicos. Lógica, Literatura, Artes. Nueve Cruces Latinoamericanas*

و برای متنوع‌شدن یک دلالت‌کننده صریح (نوع) به انواع بدیل و دلالت‌کننده‌های صریح متغیر با استفاده از انشعاب جهتمند، ر.ک. Mazzola, *The Topos of Music*.

۳. الحاق کردن، فهرست کردن، و آمیزش با موجودیت‌های «اضافی نامربوط» از خلال پی‌ریزی اتصالاتی بین ساحات موضعی متعدد (با استفاده از شیوه‌های متفاوت نزول به لایه‌های عمیق اتصال طبیعت/مغاک با خودش)، شیوه‌های غیرموضعی سنتز بین عناصر نامتناسب، ردیابی مرزهای مشترک بین ترکیبات متفاوت، ترسیم هم‌ارزی‌های مکان‌شناختی، و الخ.

وقتی بز شروع به جست‌وخیز میکند، بالا میرود، و با زحمت از پرتگاه‌های سرگیجه‌آور صعود میکند، خیمایرا هم‌نچندان بصورت یک بازتاب و بیشتر بصورت یک ورودی نمایان میشود، بصورت یک رهیافت انضمامی — متشکل از مسیرهای بدیل، انتقالات، مارهای درهم‌گره‌خورده، و نردبان‌هایی با سقوط آزاد که همچون مارپیچ دوگانه‌ای درهم‌تنیده شده‌اند که قابلیت انعکاسی ورطه را مدون میکند — آن‌هم به سوی رابطه آزاد طبیعت با خودش، رابطه‌ای که نمیتوان ترسیمش کرد مگر اینکه بز در ابتدا فروشکسته شود و بعد یکبار دیگر از منظر هندسی و پیوسته مغاک خیره‌به-خودش بازپرداخت شود. «خیمایرایی کردن» حالا یعنی «تبدیل — تحلیلی-سنتزی — یک بز (ترکیبی بخصوص یا افقی موضعی همچون افق بشر) به منظری غیربدیهی به مغاک، صدایی نو لایق خواندن «سرودی برای پرتگاه‌ها»^۱ — یعنی ترکیبی پساجهنمی که در آن صعود و نزول اتصالات ژرف خیمایرایی‌ترین منظره‌ها را موجب میشود.

^۱ Fernando Zalamea, *América—Una Trama Integral: Transversalidad, Bordes y Abismos en la Cultura Americana*.



شکل ۱. خیمایراسازی (یا سرود بز برای پرتگاه‌ها)
 (A) @ G° (B) نالبز (C) یک مار سحرزدوده (D) لایه‌های متفاوت اتصال (E) خیمایرا

سرود برای پرتگاه‌ها مرکب است از (۱) انشعاب بز یا ترکیبی بخصوص برحسب لایه‌ای از اتصال شامل (یعنی برحسب تغییرات جهت‌مند، نشانی‌های متفاوت، و بافت‌های باز نمودی که لایه خاصی از اتصال فراهم می‌آورد)؛ (۲) گستراندن افق سنتزی بز با استفاده از برجسته کردن معابر بدیل، نماهای متفاوت، تغییرات ترکیبی، و مرزهای متغیرش (یعنی بسط دادن فضای دایره‌المعارفی بز)؛ (۳) باز دست‌بندی و سنتز کردن این بدیل‌ها و تغییرات برحسب لایه‌ای عمیق‌تر/شامل‌تر از اتصال که در بنیادشان قرار می‌گیرد. بنابراین گذار از بز به خیمایرا — بمنزله رهیافتی به رابطه آزاد طبیعت با خودش — بالا و پایین رفتن بین لبه‌ها، اعماق، و مرزهای مختلف مغاک مدرن و بطور همزمان ترسیم مرزهای دسته‌های معرفتی و تعمیق افق هستی‌شناختی را شامل می‌شود.

طرز بازی

تزی درباره بازی کردن خیمایرا: از آنجا که خیمایرا ترکیب بخصوصی ($G^\circ @$) را برحسب ترکیبات مختلفی آزاد میکند که از ابژه‌ها و مسیرهای متفاوتی تشکیل میشوند که از خلال منظره خیمایرایی متصل و همسایگی‌های مکان‌شناختی‌اش باز شده‌اند، پس میتوانیم بگوییم:

— هرچه انعکاس بز در مفاک عمیقتر باشد شرح و بسط معبرهای بدیل و تغییرات ترکیبی بز هم گسترده‌تر است.

— هرچه معبرهای بدیل و تغییرات ترکیبی گسترده‌تر باشد خط‌وربط‌های بین‌شان هم عمیقتر و مفصلتر است.

— هرچه خط‌وربط‌ها و نقشه‌های رابط بین معابر و ترکیبات عمیقتر و مفصلتر باشد فرصت‌های بیشتری هم برای عملیات مکان‌شناختی، الصاقات، ازریخت‌افتادگی‌ها، پیوندها، و انتقالات کیفیات نامتجانس وجود دارد... و خیمایرا هم پراعوجاج‌تر است.

خلاصه اینکه هرچه آزاد کردن یک ترکیب بخصوص برحسب تغییرات متصل و نشانی‌های ترکیبی بدیلش بیشتر باشد آزادی انتخاب و انعطاف‌پذیری بداهه‌پردازانه هم بیشتر است و این یعنی یک شکل‌پذیری خیمایرایی بیشتر.