

تاریخ علم، دوره ۱۸، شماره ۱، بهار و تابستان ۱۳۹۹، ص ۱۳۱-۱۵۲

مدل‌های داستانی و مدل‌های استعاری: نگاهی انتقادی به داستان‌نگاری مدل‌های علمی^۱

حسین شیخ‌رضایی
استادیار، مؤسسه پژوهشی حکمت و فلسفه ایران

sheykhrezaee@irip.ac.ir

چکیده

داستان‌نگاری مدل‌های علمی رویکردی فلسفی است که طبق آن دسته مهمی از پرسش‌های فلسفی ناظر به مدل‌ها (مانند چیستی ماهیت مدل، چرایی وجود احکام صادق و کاذب در مدل‌های علمی و چگونگی دسترسی معرفتی به حقایق تازه در باره جهان از راه به‌کارگیری مدل‌های علمی) از طریق «داستان» انگاشتن مدل‌ها پاسخ می‌یابد، بدون اینکه تعهدی هستی‌شناختی به وجود مدل‌ها وجود داشته باشد. در این رویکرد فلسفی، «داستان» در معنایی خاص به کار می‌رود و مشتمل بر نوع خاصی از تخیل است که در آن مشارکت‌کننده به دلیل حضور چیزی که «اسباب‌صحنه» نامیده می‌شود در کنش «وانمود» کردن وارد می‌شود: او برخی احکام کاذب را صادق می‌انگارد و در جهان داستانی ساخته‌شده مشارکت می‌کند. در این نوشته، پس از تشریح نگاه کندل‌التون به مقوله داستان و بازی‌های وانمودی و تلاش او برای تبیین «استعاره» در همین چهارچوب، با بررسی نقدهای الیزابت کمپ به این نتیجه خواهیم رسید که چهارچوب پیشنهادی والتون برای تشریح و تبیین دسته خاصی از داستان‌ها و بازی‌ها، یعنی داستان‌ها و بازی‌های استعاری، کفایت لازم را ندارد. آنگاه استفاده کسانی مانند رومن فریگ از چهارچوب نظری والتون برای تحلیل مدل‌های علمی را بررسی می‌کنیم و خواهیم دید که ضعف چهارچوب مفهومی والتون در تشریح استعاره عیناً خود را در نظام مفهومی فریگ نیز نشان می‌دهد و این الگو از عهده تبیین مدل‌های استعاری بر نمی‌آید.

کلیدواژه‌ها: استعاره، باورآوری، تخیل، داستان، داستان‌نگاری، مدل علمی، وانمود.

۱. نویسنده از جناب دکتر حسین معصومی همدانی بابت قرائت نسخه اولیه مقاله و ارائه راهنمایی‌ها و نکاتی مفید برای اصلاح آن کمال تشکر را دارد.

درآمد

داستان‌انگاری^۱ در مورد حوزه‌ای مانند (الف) موضعی است فلسفی که طبق آن: (۱) برخلاف ادعای ابزارگرایان^۲ و غیرشناخت‌گرایان،^۳ احکام و ادعاهای مطرح‌شده در حوزه (الف) بازنمایی‌کننده اصیل حالات امور در جهان خارج‌اند و بنا بر این، به معنای واقعی کلمه صدق و کذب پذیرند؛ (۲) برخلاف ادعای برخی تقلیل‌گرایان،^۴ احکام و ادعاهای مطرح‌شده در حوزه (الف) را باید در معنای ظاهری آنها و به همان شکلی که کلمات به صورت طبیعی افاده معنا می‌کنند تعبیر و تفسیر کرد؛ (۳) برخلاف ادعای برخی واقع‌گرایان،^۵ هدف از طرح احکام و ادعای مطرح‌شده در حوزه (الف) نه تولید گزارشی صادق در باره قلمرو مورد بحث، بلکه ایجاد نظریه‌ای است که از برخی فضیلت‌ها (مانند کارآمدی) که می‌توان آنها را بدون برخورداری از صدق داشت، برخوردار باشد. (روزن، ۲۰۰۵^۶، ۱۴) داستان‌انگاری در حوزه‌های گوناگون از اخلاق گرفته تا متافیزیک کاربرد دارد؛ یکی از این حوزه‌ها قلمرو بحث‌های مربوط به مدل‌های علمی است. برای فهم بهتر داستان‌انگاری مدل‌های علمی، نخست نگاهی خواهیم انداخت به چهارچوب فلسفی کندل والتون^۷ برای تحلیل مفهوم «داستان». ^۸ پس از آن نگاهی خواهیم کرد به برخی از نقدهای الیزابت کمپ^۹ بر این چهارچوب فلسفی. آنگاه به استفاده رومن فریگ^{۱۰} از چهارچوب والتون برای تشریح مدل‌های علمی می‌پردازیم و در انتها خواهیم دید که این استفاده در ارائه شرح و تبیینی کامل از مفهوم مدل ناکام می‌ماند.

1. fictionalism
2. instrumentalist
3. non-cognitivist
4. reductionist
5. realist
6. Gideon Rosen
7. Kendall L. Walton
8. fiction
9. Elisabeth Camp
10. Roman Frigg

بازی باورآوری

کندل والتون در کتاب اثرگذار خود تقلید به‌مثابه باورآوری: در باب مبانی هنرهای بازنمایی‌کننده^۱ (۱۹۹۰) برای تحلیل و فهم مفهوم «داستان» پیشنهادی را مطرح کرد که می‌توان آن را اصالت «وانمود»^۲ نامید. برای فهم مفهوم وانمود، اما باید گامی به عقب گذاشت و مفهومی پایه‌ای‌تر به نام «تخیل»^۳ را بررسی کرد. آشکار است که انسان‌ها از توان ذهنی تخیل کردن برخوردارند، یعنی می‌توانند شیئی را که موجود است، یا پیش‌تر موجود بوده و اکنون مفقود است، یا اصولاً ناموجود است در پیش چشم ذهن خود آورند، یا موقعیتی خاص را برقرار تجسم کنند. به همین دلیل است که تخیل را به دو نوع اصلی تقسیم کرده‌اند: نخست، اتخاذ رویکردی شناختی نسبت به مجموعه‌ای از گزاره‌ها به‌شکلی که آنها را صادق بینگاریم؛ و دوم، حالتی حسی-تجربی که در آن شیء یا سناریویی خاص را پیش چشم ذهن مجسم کنیم، چنان‌که گویی آن را می‌بینیم. (کمپ، ۲۰۰۹، ۱۰۷)

اما از نظر والتون، گاه ساز و کار تخیل به‌واسطه حضور «چیزی» بیرونی فعال می‌شود (در مقابل مواردی که ذهن ممکن است به‌شکلی خودانگیخته و خودزا چیزی را تخیل کند). در اصطلاح‌شناسی والتون، به این «چیز» بیرونی که در عام‌ترین معنای آن می‌تواند هر یک از اثاثیه جهان خارج، شامل اشیا یا حالات امور باشد، «اسباب‌صحنه»^۴ می‌گویند. اسباب‌صحنه در عام‌ترین معنای آن هرچیزی است که توان تحت‌تأثیر قرار دادن ما برای برانگیختن تخیلمان را داشته باشد. (والتون، ۱۹۹۰، ۳۸)

اکنون مفهوم دیگری معرفی می‌شود که در چهارچوب نظری والتون از ارزش فراوانی برخوردار است: «باورآوری»^۵. اگر فرد به‌واسطه حضور چیزی (اسباب‌صحنه) چیزی دیگر را تخیل کند، درگیر نوعی بازی شده است که به آن باورآوری می‌گویند. باورآوری به آن معنا است که به‌واسطه حضور اسباب‌صحنه و به‌واسطه تخیل‌های برانگیخته شده

1. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*

۲. pretence؛ تعبیر «وانمود» در زبان فارسی ممکن است حاوی نوعی بار منفی به‌معنای فریب دادن و به دروغ تظاهر کردن باشد که در اینجا مد نظر نیست. شاید بتوان «در نقش فرورفتن» را معادل بهتری دانست، اما برای رعایت اختصار در کلام و از آنجا که در زبان انگلیسی نیز pretence چنین تضمّن معنایی منفی‌ای دارد، تعبیر «وانمود» را ترجیح دادیم.

3. imagination
4. prop
5. make-believe

توسط آن، فرد دارای مجموعه جدیدی از باورها شده که پیش‌تر از آنها برخوردار نبوده است. به عبارت دیگر، اسباب‌صحنه سبب باورآوری‌های خاصی در فرد می‌شود و او اکنون شبکه تازه‌ای از باورها دارد که پیش از مواجهه با اسباب‌صحنه فاقد آنها بوده است. برای نمونه، اگر کودکی با تکه‌ای چوب مواجه شود و این چوب در مقام اسباب‌صحنه موجب شود که او تخیل کند اسبی مقابل او است، این کودک اکنون باوری تازه (باوری داستانی) پیدا کرده است مبنی بر اینکه آنچه پیش روی او قرار دارد اسب است.

حال اگر فرد وارد جهانی شود که این باورهای داستانی ساخته‌اند و در چنین جهانی مشارکت کند (اعم از مشارکت بدنی، زبانی، احساسی، فکری یا ...) او در حال «وانمود» کردن است. به عبارت دیگر، وانمود کردن یعنی وارد بازی باورآوری شدن و در آن مشارکت داشتن (والتون، ۱۹۹۰، ۳۹۱). بسیاری از بازی‌های کودکان از سنخ بازی‌های وانمودی‌اند. در مثال پیشین، چنان‌چه کودک ما پس از تخیل چوب به‌عنوان اسب، در ذهن سوار این اسب شود و با سرعت از کشتزارها و جنگل‌ها عبور کند یا چنان‌چه در عمل به بدنش حرکتی دهد که نشان‌دهنده سوارکاری است، او وارد بازی باورآوری شده و در واقع در حال وانمود کردن است. از نظر والتون، در جهان بزرگسالان نیز بازی‌های باورآوری و وانمودی فراوان است. یکی از مهم‌ترین آنها داستان‌های ادبی است. در این داستان‌ها، متن مکتوب در حکم اسباب‌صحنه است که خواننده را وادار به تخیل برخی چیزها و برقرار دیدن برخی موقعیت‌ها می‌کند.

در هر بازی باورآوری، مجموعه‌ای از «اصول تولید»^۱ وجود دارد (والتون، ۱۹۹۰، ۳۸). در هر باورآوری، مجموعه‌ای از احکام و واقعیت‌های داستانی وجود دارد که به آنها تصریح شده است. برای نمونه، در متن داستانی ادبی ممکن است آمده باشد که شخصیت اصلی برای اصلاح روابط زوجی جوان از شهر خود به تهران رفت. این نمونه‌ای است از واقعیت‌های داستانی مصرّح در داستان. همچنین ممکن است در متن تصریح شده باشد که او این مسیر را با قطار طی کرد و دمای شهرش از تهران بالاتر بود و برای همین او در تهران لباس مناسب نداشت و سرما خورد. اینها نیز از دیگر واقعیت‌های مصرّح در داستان هستند. اما خواننده‌ای که با معنای مصطلح کلمات و جغرافیای ایران آشنا است ممکن است با کنار هم گذاشتن این واقعیت‌های مصرّح و با

1. principle of generation

استفاده از مجموعه‌ای از اصول تولید به این نتیجه برسد که شخصیت اصلی نمی‌تواند از شهرهای سردسیر غرب کشور آمده باشد، واقعیتی که در داستان به آن تصریح نشده است. تمام آن اصولی که به مشارکت‌کننده در جهان داستان اجازه می‌دهند بر مبنای واقعیت‌های داستانی مصرّح، واقعیت‌های داستانی غیرمصرّح را استنباط کند، اصول تولید خوانده می‌شوند. اصول تولید گاه عمومی و موردتوافق و تثبیت‌شده‌اند (مانند اصول فهم معنای کلمات و جملات در زبان طبیعی). بازی‌هایی که در آنها از چنین اصولی استفاده می‌شود از نظر والتون بازی‌های «رسمی»^۱ به حساب می‌آیند. (والتون، ۱۹۹۰، ۵۱) گاه نیز اصول تولید ارتجالی^۲ و موضعی و غیرعمومی هستند که تنها در آن بازی خاص برقرارند. برای نمونه، کودک مثال پیشین ما ممکن است بر اساس شکل ظاهری پُر پیچ و خم چوب، چنین استنباط کند که او اسبی سرکش دارد، درحالی‌که چنین اصل تولیدی برای دیگر کودکان وجود ندارد و آنان با دیدن چنین چوبی و حتی با تخیل آن در مقام اسب، این اسب را سرکش تجسم نخواهند کرد. بازی‌هایی که در آنها از چنین اصولی استفاده شود «غیررسمی» نامیده می‌شوند.

والتون بر این مبنای مفهوم «بازنمایی»^۳ را نیز تعریف می‌کند. از نظر او، در بازی‌های وانمودی، اسباب‌صحنه نقش بازنمایی‌کننده دارند؛ آنها بازنمایی تخیلاتی‌اند که به‌واسطه حضورشان برانگیخته شده‌اند. اما نکته مهم این است که بازنمایی از نظر والتون خصلتی جمعی و توافقی دارد و در هر بازی باورآوری نمی‌توان نشانی از آن یافت. اسباب‌صحنه هنگامی بازنمایی‌کننده‌اند که در یک بازی عمومی، موردتوافق و رسمی قرار گرفته باشند و کسانی که وارد آن بازی شده‌اند به‌شکلی جمعی به‌واسطه آنها به تخیلات یکسانی رسیده باشند. در این صورت، آن اسباب‌صحنه بازنمایی آن امور تخیلی مشترک به حساب می‌آیند. در بازی‌های شخصی و غیررسمی نمی‌توان از مفهوم بازنمایی سخن گفت. (والتون، ۱۹۹۰، ۵۱)

سرانجام، اشاره به جنبه و بُعد هنجاری در طرح پیشنهادی والتون در پیوند با مفهوم بازنمایی لازم است. اسباب‌صحنه به‌واسطه ویژگی‌های خود و نیز به‌واسطه قرار گرفتن در کنار اصول تولید نه تنها می‌توانند واقعیت‌هایی داستانی تولید و آنها را بازنمایی کنند،

1. authorized
2. ad hoc
3. representation

بلکه مشارکت‌کنندگان را به سوی دسته‌ای خاص از این واقعیت‌های داستانی «سوق» می‌دهند. به عبارت دیگر، از آنجا که بازنمایی در تعریف والتون خصلتی جمعی و توافقی دارد، جنبه‌ای هنجاری نیز می‌یابد: رسیدن به برخی واقعیت‌های داستانی «مرجح» و «درست» و «مطابق قاعده» و «بهنجار» است، و رسیدن به برخی دیگر در حکم «انحراف» از توافق جمعی به حساب می‌آید. در یک کلام، وقتی از داستان بودن متنی صحبت می‌کنیم به آن معنا است که این متن قابلیت اسباب‌صحنه بودن را داراست، به شکلی که با آن یک بازی باورآوری عمومی و مورد توافق و رسمی شکل می‌گیرد. در این بازی، به واسطه حضور اصول تولید امکان فراروی از آنچه تصریحاً گفته شده است وجود دارد.

از داستان به استعاره

والتون در نوشته‌های بعدی خود (والتون، ۲۰۱۵ الف، ۲۰۱۵ ب) کوشید چهارچوب نظری پیش‌گفته را بسط دهد و از آن برای تبیین مفهوم «استعاره»^۱ نیز استفاده کند. به عبارت دیگر، هدف او آن بود که چهارچوبی وحدت‌بخش عرضه کند که در آن تخیل و وانمود و باورآوری و داستان همچنان مفاهیم اصلی باقی بمانند و با کمک آنها مفهوم چالش‌برانگیز استعاره نیز توضیح داده شود. نقطه شروع والتون این است که می‌توان دو نوع باورآوری را از یکدیگر مجزا کرد: باورآوری معطوف به محتوا^۲ و باورآوری معطوف به اسباب‌صحنه^۳. برای توضیح این تمایز اجازه دهید باز به دنیای کودکان بازگردیم. تصور کنید کودکی با تکه‌ای کاغذ هواپیمایی کاغذی می‌سازد و وارد بازی‌ای محتوا محور می‌شود، به این معنا که به جهان تخیلی ساخته‌شده سفر می‌کند و با محتوای ساخته‌شده در این جهان درگیری فکری و عاطفی پیدا می‌کند. برای نمونه، کودک با هواپیما (و نه تکه‌ای کاغذ) به مکان‌های مختلف سفر می‌کند و از بالا مناظری گوناگون را می‌بیند و مثلاً با دیگر شخصیت‌های خیالی داستان گفت‌وگو و تعامل می‌کند. در این حالت، او درگیر محتوای باورهای ساخته‌شده است. اما در نقطه مقابل، ممکن است علاقه کودکی دیگر نحوه ساخت هواپیما با کاغذ، تاهای لازم برای تبدیل تکه‌ای کاغذ به هواپیما و نحوه پرواز هواپیما داخل اتاق باشد. در اینجا، درست است که کودک به آنچه ساخته‌شده همچنان به شکلی استعاری «هواپیما» می‌گوید، اما هدف از مشارکت

1. metaphor
2. content oriented make-believe
3. prop oriented make-believe

مدل‌های داستانی و مدل‌های استعاری... / ۱۳۷

در بازی، نگاه به خود اسباب‌صحنه است، و نه نگاه به صدق‌های داستانی‌ای که اسباب‌صحنه آنها را ایجاد کرده است. در اینجا، علاقهٔ کودک خود اسباب‌صحنه است. در بازی باورآوری اسباب‌صحنه‌محور، دست‌کاری و واریسی اسباب‌صحنه مهم‌تر است تا داستانی که به کمک آن گفته می‌شود. به دلیل محتوای باورهای ساخته‌شده نیست که کودک شیئی خاص را اسباب‌صحنه در نظر می‌گیرد و وارد بازی با آن می‌شود، بلکه ویژگی‌های خود این شیء برای او مهم است. در بازی‌های اسباب‌صحنه‌محور، تمایل کمتری به درگیر شدن عاطفی در جهان داستان وجود دارد. این نوع بازی باورآوری را به آن قصد انجام می‌دهیم که توصیف بهتر یا شناخت بیشتری از خود اسباب‌صحنه کسب کنیم. در این موارد، مشارکت در محتوای بازی باورآوری ممکن است چندان لذت‌بخش و علاقه‌برانگیز نباشد، اما مشاهدهٔ نقش اسباب‌صحنه در این بازی راهی است برای به نمایش گذاشتن وجوه مختلف آن (والتون، ۲۰۱۵، ب، ۱۷۶-۱۷۷).

مثال جالب‌توجه دیگری که والتون از دنیای بزرگسالان ذکر می‌کند و ما را یک گام به تحلیل او از استعاره نزدیک‌تر می‌کند مواردی است که در آن تعمیرکاران و متخصصان فنی به اتصالات مربوط به لوله‌کشی یا اتصالات برقی جنسیت نسبت می‌دهند. آنان اتصالات را بنا به شکل ظاهری و برجستگی و فرورفتگی‌شان به دو دسته «نر» و «ماده» تقسیم می‌کنند، به شکلی که هر قطعهٔ نر باید با قطعه‌ای ماده جفت شود (والتون، ۲۰۱۵، ب، ۱۷۶). در این مثال، این قطعات اسباب‌صحنه هستند و داستانی می‌سازند که در جهان آن این قطعات از جنسیت برخوردارند. اما هدف از وارد شدن تعمیرکاران به این بازی، درگیر شدن در محتوای چنین جهان تخیلی‌ای نیست، بلکه هدف آنها شناخت بیشتر و بهتر همان اسباب‌صحنه‌ها و نحوهٔ ترکیبشان در جهان واقع است. تعمیرکاری که در بازی در نظر گرفتن جنسیت برای اتصالات وارد می‌شود، اگرچه از این داستان آگاه است و به شکلی استعاری به قطعات جنسیت نسبت می‌دهد، اما درگیری عاطفی کمی با محتوای داستان ساخته‌شده دارد و علی‌رغم جاذبهٔ جنسی موجود در آن، کمتر ممکن است به صدق‌های داستانی موجود توجه کند.

اکنون به راحتی می‌توان دید که چگونه والتون بازی باورآوری اسباب‌صحنه‌محور را به استعاره پیوند می‌دهد. بسیاری از آنچه اصطلاحاً استعاره‌های مرده در زبان نامیده می‌شوند (تعبیراتی از قبیل «پای کوه»، «سینهٔ دیوار»، «شانهٔ جاده» و ...) از سنخ همین باورآوری‌های اسباب‌صحنه‌محور هستند که در آنها از شنونده انتظار درگیر شدن در

محتوای جهان ساخته شده نمی‌رود. اگرچه ممکن است روزگاری در این استعاره‌ها، هنگام معرفی و پیش از آنکه از استعاره زنده به استعاره مرده تبدیل شوند، از مخاطب انتظار مشارکت در محتوای جهان ساخته شده می‌رفته است، اما اکنون در چنین استعاره‌هایی محتوای جهان داستانی نقش شناختی چندان مهمی ندارد و عملاً قابل حذف و صرف نظر است. جهان تخیلی ساخته شده صرفاً ابزاری است برای تسهیل کار و بدون درگیر شدن در محتوای این جهان نیز می‌توان به هدف پیش‌بینی شده دست یافت.

جز استعاره‌های مرده، که ذکرشان گذشت، دیگر استعاره‌های مفهومی، مانند «استدلال‌آوری جنگ است» یا «وقت طلا است»، نیز آشکارا اسباب‌صحنه‌محور هستند و می‌توان با استفاده از چهارچوب مفهومی باورآوری اسباب‌صحنه‌محور آنها را تحلیل کرد (والتون، ۲۰۱۵، ب، ۱۸۳). در این استعاره‌ها، مشارکت در جهان تخیلی ساخته شده لازم نیست، و فقط کافی است شنونده متوجه چنین بازی‌ای باشد، بدون اینکه نیاز باشد خود در آن مشارکت کند. در اینجا، عبارت استعاری نوعی بازی را پیشنهاد می‌کند، اما می‌توان این عبارت را چنان «بازیان»^۱ کرد که محتوای آن حفظ شود، بدون اینکه نیازی به مشارکت در جهان تخیلی استعاره باشد. برای نمونه، وقتی کسی وقتش را تلف می‌کند، این عمل در حکم اسباب‌صحنه‌ای است که گوینده را تشویق به گفتن این عبارت می‌کند: «داری سرمایه‌ات را دور می‌ریزی». می‌توان این اظهار را چنان بازیان کرد که در آن جوهری از اسباب‌صحنه (فرد مشغول به بطالت) که سبب اظهار چنین جمله‌ای شده است (به بطالت گذراندن وقت) برجسته شود، بدون اینکه از بازی تخیلی سرمایه و طلا و پول و دور ریختن در آن خبری باشد.

از نظر والتون، بسیاری دیگر از استعاره‌ها نیز از سنخ همین باورآوری‌های اسباب‌صحنه‌محور هستند. آنها صرفاً شیوه‌ها و روش‌هایی رنگین و جذاب برای بیان محتوایی هستند که بدون توسل به استعاره نیز قابل بیان‌اند. برای نمونه، اگر پرتره معروف ناپلئون را از موزه‌ای به موزه دیگر با کشتی کوئین مری ببرند، کسی ممکن است در تعبیری استعاری بگوید که «ناپلئون مسافر کوئین مری است». چنین اظهاری صرفاً شیوه‌ای جذاب‌تر برای بیان محتوایی است که بدون به استخدام درآوردن این شیوه بیان رنگین و استعاری نیز قابل بیان است. این محتوا اصولاً ربطی به محتوای بازی استعاری

1. paraphrase

مدل‌های داستانی و مدل‌های استعاری... / ۱۳۹

شکل‌گرفته ندارد. در اینجا گوینده صرفاً در حال توصیف وجوهی از اسباب‌صحنه است، و بازی طراحی شده فقط نشان می‌دهد که چه وجوهی برای گوینده مهم بوده است (مثلاً اینکه تابلو سوار کشتی و در حال حرکت است، و نه اینکه بسته‌بندی شده یا برای مدتی در موزه مقصد خواهد ماند) (والتون، ۲۰۱۵، ب، ۱۸۲).

البته والتون به این نکته آگاه است که نمونه‌ها و مثال‌هایی از تعبیرات استعاری وجود دارند که در آنها محتوای بازی وانمودی نقشی مهم‌تر و حیاتی‌تر در توصیف و فهم اسباب‌صحنه دارد، ولی در هر حال در این مثال‌ها هم محتوای داستانی این باورآوری نیست که محل توجه و علاقه گوینده است. این محتوا ممکن است نقشی غیرقابل‌حذف‌تر داشته باشد، ولی خودش محل توجه و علاقه فرد نیست. برای نمونه، نقش‌ها و علامت‌های بصری‌ای که برای جدا کردن مکان‌های مردانه از زنانه از آنها استفاده می‌شود از چنان تنوع و گوناگونی‌ای برخوردارند که صرفاً با مشخص کردن ویژگی‌های فیزیکی و بصری خطوط و انحناهای به‌کار رفته در آنها نمی‌توان گفت نقش‌های دال بر مکان‌های مردانه در کدام ویژگی‌های بصری شریک‌اند و نقش‌های دال بر مکان‌های زنانه در کدام ویژگی‌ها. بنا بر این، فقط هنگامی در به‌کارگیری این علائم موفق خواهیم بود که تا حدی وارد جهان تخیلی ساخته‌شده توسط این اسباب‌صحنه‌ها شویم و آنها را «به‌مثابه» مرد یا زن «بینیم». مشارکت بیننده در محتوای چنین بازی‌ای بیشتر از مثال‌های قبلی است، و حداقلی از مشارکت او در محتوای بازی برای فهم درست اسباب‌صحنه لازم است؛ اما همچنان از نظر والتون این محتوا محل توجه اصلی بیننده نیست و او بیشتر علاقه‌مند به خود اسباب‌صحنه است تا داستان ساخته‌شده با آن (همان)

آیا در مثال‌هایی از این دست، بازی باورآوری علی‌الاصول قابل صرف‌نظر کردن است؟ شاید کسی ادعا کند به‌جای «دیدن» تصاویر و اشکال مذکور «به‌مثابه» مرد یا زن، می‌توان ترکیب فصلی پیچیده و بلندی از ویژگی‌های چنین اشکال و تصاویری فراهم آورد، به‌شکلی که هنگام روبه‌رو شدن با هر تصویر جدید، از راه مطابقت دادن ویژگی‌های فیزیکی و بصری آن با فهرست مذکور، بتوان تشخیص داد اینجا مکانی مردانه قرار دارد یا مکانی زنانه. به نظر والتون، ساخت چنین فهرستی از ویژگی‌ها اصولاً و عملاً ممکن نیست و در نتیجه، میزانی از مشارکت بیننده در محتوای بازی ساخته‌شده

ضروری است. اما همچنان، در این موارد با باورآوری اسباب‌صحنه‌محور مواجهیم (همان).

پیچیدگی بعدی مربوط به مواردی است که در آنها هم‌زمان هم به اسباب‌صحنه و هم به محتوای باورآوری علاقه‌مندیم. در این موارد، ابتدا برای فهم بهتر اسباب‌صحنه بازی‌ای پیشنهاد می‌شود که به کمک آن و با نگاهی رو به عقب توصیف یا فهم بهتری از اسباب‌صحنه به دست می‌آوریم. آنگاه در ادامه، با نگاه رو به جلو، در محتوای بازی ساخته‌شده هم مشارکت می‌کنیم. برای نمونه، وقتی هنگام گوش دادن و تحلیل قطعه‌ای موسیقی می‌گوییم «ملودی در اینجا اوج گرفت» و بعد پرنده‌ای را تصور می‌کنیم که در حال اوج گرفتن است، با چنین مثالی مواجهیم. در این مثال، ضمن اینکه علاقه‌ای به اسباب‌صحنه، یعنی اوج گرفتن ملودی، داریم و به کمک این استعاره آن را بهتر توصیف می‌کنیم یا می‌فهمیم، اما با تصور کردن پرنده‌ای که در حال اوج گرفتن است به نوعی در محتوای بازی مندرج در این استعاره نیز مشارکت می‌کنیم. در این مثال، هم به اسباب‌صحنه علاقه داریم و هم در جهان داستانی آن مشارکت می‌کنیم. از نظر والتون، اصولاً همه استعاره‌هایی که دلالت بر کیفیات بیانگرانه موسیقی دارند از چنین خصلت دوگانه‌ای برخوردارند؛ استعاره‌هایی از قبیل «ملودی خشمگین، آرام، آرزواندیشانه، سرخوشانه یا ... بود». با شنیدن این استعاره‌ها، علاوه بر توجه به خصلت‌های فیزیکی ملودی، احتمالاً انسانی را نیز تصور می‌کنیم که خشمگین، آرام، آرزواندیش یا ... است، و با این کار در محتوای بازی ساخته‌شده نیز مشارکت می‌کنیم. در مثال‌هایی از این دست شاهد حضور هم‌زمان دو مؤلفه‌ایم: از سویی مانند تصاویر دال بر مکان‌های مردانه و زنانه نمی‌توان با برشمردن ویژگی‌های فیزیکی و آکوستیک اصوات تشخیص داد که کدام آرام، کدام سرخوشانه و ... است؛ به عبارت دیگر، در این نمونه‌ها مشارکت در بازی باورآوری و «دیدن چیزی به مثابه چیزی دیگر» علی‌الاصول قابل‌نظر نیست. از سوی دیگر، در این موارد به محتوای بازی ساخته‌شده نیز علاقه‌مندیم و با مشارکت در آن فهم بهتری از اثر هنری پیدا می‌کنیم (والتون، ۲۰۱۵، ب، ۱۸۹).

نتیجه اینکه، از نظر والتون اغلب داستان‌های هنری، و نیز اغلب بازی‌های وانمودی کودکان، محتوا‌محورند: در آنها بر آنچه در جهان داستان رخ می‌دهد تمرکز می‌کنیم و نشانه آشکار این تمرکز بر محتوا آن است که با داستان و اتفاقات آن درگیری عاطفی پیدا می‌کنیم. در نقطه مقابل، در برخی از بازی‌های وانمودی تمرکز بر اسباب‌صحنه

است. برای نمونه، داستانی کوتاه ممکن است کمک کند کودک یاد بگیرد چگونه گره خرگوشی بزند. وقتی کودک طناب را طبق دستورالعمل این بازی دست‌کاری می‌کند، وارد جهان داستانی آن نمی‌شود یا با شخصیت‌های آن درگیری عاطفی پیدا نمی‌کند، بلکه این بازی معطوف به خود اسباب‌صحنه (طناب) است (والتون، ۲۰۱۵، الف، ۹۳). استعاره‌ها نیز عمدتاً اسباب‌صحنه‌محورند و در آنها نیازی به درگیر شدن در جهان داستانی وجود ندارد. البته استعاره‌هایی پیچیده‌تر و تلفیقی نیز وجود دارند و مواردی هم هستند که در جایی میانه دو سر طیف محتوا محور و اسباب‌صحنه محور قرار می‌گیرند. اما نکته مهم این است که همان چارچوب تخیل، وانمود، باورآوری و داستان برای تحلیل استعاره‌ها کافی است. استعاره‌ها نوع خاصی از بازی وانمودی هستند که در آنها تمرکز نه بر محتوا که بر اسباب‌صحنه است. حتی در استعاره‌هایی که عنصر «دیدن به مثابه» غیرقابل حذف می‌نماید، محتوا محل توجه اصلی بیننده نیست و او بیشتر علاقه‌مند به خود اسباب‌صحنه است تا داستان ساخته‌شده با آن.

«دیدن به مثابه»: هسته سخت مقاومت

الیزابت کمپ در مقاله «دو نوع تخیل ادبی»^۱ (۲۰۰۹) به نقد رویکرد والتون پرداخته است. نکته اصلی در کار کمپ این است که از نظر او استعاره مؤلفه‌ای منحصربه‌فرد دارد و به واسطه آن کاری ویژه انجام می‌دهد که در داستان‌های وانمودی موجود نیست. از نظر کمپ، چهارچوب نظری والتون این مؤلفه را تشخیص نداده و آن را درست تحلیل نکرده است. در استعاره عنصر «دیدن به مثابه» بسیار مهم است و به همین دلیل است که هنگامی به موضوعی مانند (الف) به مثابه (ب) می‌نگریم و آن را در این چارچوب «قاب‌بندی»^۲ می‌کنیم، در واقع از «منظر»^۳ی خاص به آن می‌نگریم. نگرستن از یک منظر خاص به (الف) یعنی قرار دادن آن در شبکه‌ای از مناسبات از پیش موجود (شبکه مناسبات (ب))، تشخیص اینکه چه وجوهی از (الف) در این شبکه مناسبات مهم‌اند و تعیین اینکه وزن هر کدام از این وجوه چقدر است. به همین دلیل، استعاره نیازمند نوع خاصی از تخیل است که با تخیل موجود در بازی‌های وانمودی متفاوت است. حال آنکه، نکته اصلی سخن والتون آن بود که برای تحلیل استعاره و داستان به نوع واحدی از تخیل (یعنی تظاهر به صدق کردن) نیازمندیم. تنها توضیح والتون برای

1. "Two Varieties of Literary Imagination: Metaphor, Fiction, and Thought Experiments"

2. framing

3. perspective

تمیز استعاره از داستان وانمودی این است که در داستان علاقه ما بیشتر معطوف به محتوا است و در استعاره معطوف به اسباب صحنه. والتون معتقد است همین نکته برای تحلیل پدیده «دیدن به مثابه» کفایت می‌کند (کمپ، ۲۰۰۹، ۱۰۸).

استدلال کمپ مبنی بر اینکه استعاره به دلیل وجود عنصر «دیدن به مثابه» به نوعی بازی تخیلی متمایز نیاز دارد چیست؟ به عبارت دیگر، چرا وانمود کردن و باورآوری نمی‌توانند از عهده تبیین عنصر دیدن به مثابه برآیند؟ یکی از دلایل کمپ اشاره به این نکته جالب است که بسیاری از استعاره‌ها «صادق» یا «پیش‌پافتاده» اند و برای تعبیر و تفسیر استعاری آنها لازم نیست وانمود کنیم که صادق‌اند. برای نمونه، دو مثال «انسان جزیره نیست» و «هر کسی خودش است» را در نظر بگیرید. در این دو مثال، که یکی حکمی صادق و دیگری حقیقتی بدیهی و حتی پیش‌پافتاده است، برای تعبیر استعاری جملات نیاز نداریم چیز خاصی را تخیل کنیم و در بازی وانمودی خاصی وارد شویم. به نظر می‌رسد سازوکار پیشنهادی والتون عمدتاً برای تعبیر استعاره‌های کاذب کارآیی دارد. از نظر کمپ، همین نکته نشان می‌دهد که باید به دنبال سازوکار تفسیری واحدی برای تفسیر استعاره‌های صادق، کاذب و پیش‌پافتاده باشیم (کمپ، ۲۰۰۹، ۱۱۰). از سوی دیگر، جز داستان چیزهای دیگری هم داریم که می‌توان با همان سازوکار وانمود کردن تفسیرشان کرد، در حالی که چنین مواردی استعاره نیستند. یکی از این موارد حکایت‌های «مثل این می‌ماند که...»^۱ است (همان). برای نمونه، فرض کنید با کسی روبه‌روید که همیشه خجالتی و شرمنده و خودمقصرپندار است. ممکن است در توصیف او بگویید: «قیافه مادرمرده‌ها را دارد». این مثال را می‌توان در چهارچوب پیشنهادی والتون با توسل به تخیل و وانمود و باورآوری توضیح داد، در حالی که از نظر کمپ این مثال فاقد عنصر دیدن به مثابه است. در نتیجه، نه تمام استعاره‌ها نیازمند وانمود کردن‌اند و نه هر چیزی که نیازمند وانمود کردن باشد استعاره است.

از نظر کمپ، یک جمله واحد را هم می‌توان تعبیر و تفسیر داستانی کرد و هم تعبیر و تفسیر استعاری. برای نمونه، در تفسیر داستانی از جمله «من آنا کارنینا هستم»، وانمود می‌کنیم که در خیال به آنا کارنینا تبدیل شده‌ایم؛ یعنی تغییراتی در جهان واقع در ذهنمان ایجاد می‌کنیم و در دنیای جدیدی که می‌سازیم با تغییر خود تبدیل به آنا کارنینا می‌شویم. اما در تعبیر استعاری همین جمله، در جهان واقع و وضعیت خودمان تغییری ایجاد

1. Just-so stories

نمی‌کنیم، بلکه از لنز و ابزار مفهومی آنا کارنینا بودن استفاده می‌کنیم تا به آنچه واقعاً در جهان اطرافمان می‌گذرد و به تلقی شخصی‌ای که از خودمان داریم ساختار و نظم دهیم. به عبارت دیگر، با این لنز مفهومی جدید (آنا کارنینا بودن) به اطلاعات احیاناً پراکنده‌ای که از محیط به ما می‌رسد و ما ممکن است نتوانیم معنادارشان کنیم، الگویی نسبت می‌دهیم و ساختاری مشخص در آنها می‌یابیم. آنچه پیش‌تر برای ما توده‌ای آشفته از واکنش‌های اطرافیان به شخصیت ما بود اکنون نظم و سلسله‌مراتب می‌یابد و ما برای آن نقشه‌ای مفهومی ترسیم می‌کنیم و وزن امور را با توجه به چهارچوب تفسیری‌ای که انتخاب کرده‌ایم تعیین می‌کنیم؛ همهٔ واکنش‌های پراکنده و ناهمگونی که پیش‌تر از اطرافیان گرفته بودم و نمی‌توانستم دلیلش را دریابم به آن دلیل بوده که من آنا کارنینا هستم و همچون او چنین واکنش‌هایی از اطرافیان می‌گیرم (کمپ، ۲۰۰۹، ۱۱۲).

تفاوت میان رویکرد تفسیر داستانی و تفسیر استعاری را به زبانی صوری‌تر می‌توان چنین توضیح داد: در حالت وانمودی و در تفسیر داستانی، شیء یا موقعیتی واقعی و موجود (الف) (مثلاً خود من) در حکم اسباب‌صحنه‌ای عمل می‌کند که به کمک آن چیزی دیگر (ب) (مثلاً آنا کارنینا) را تخیل و تصور می‌کنم. درحالی‌که در تفسیر استعاری، (ب) به عنوان ابزاری عمل می‌کند که به کمک آن (الف) را همان‌گونه که هست بهتر می‌فهمم. سازوکار و جهت منطبق کردن (الف) و (ب) در این دو حالت متفاوت است. در اولی، آن دسته از ویژگی‌هایی را که در (ب) مهم و چشمگیر می‌دانم به (الف) منتقل می‌کنم؛ درحالی‌که در دومی آن دسته از ویژگی‌های (الف) را که از جنبه‌هایی مهم شبیه ویژگی‌های (ب) هستند برجسته و پررنگ می‌کنم. تفاوت دیگر مربوط به این است که در تفسیر استعاری، نوعی دوگانگی و فاصله وجود دارد: ما در هر حال آگاه‌ایم که (الف) و (ب) دو پدیدهٔ مجزا هستند. درحالی‌که در وانمود کردن داستانی، اسباب‌صحنه چنین دوگانگی‌ای ندارد و چیزی جز اسباب‌صحنه نیست. به عبارت دیگر، وقتی چیزی اسباب‌صحنه بود، نباید مدام به آن به عنوان شیئی واقعی نگاه کرد، بلکه واقعی بودن آن باید چنان از نظر پنهان شود که با نگاه به آن فقط آنچه قرار است این شیء در بازی وانمودی بدل به آن شود پیش چشم آید. در بازی وانمودی، توجه باید صرفاً به جهان داستانی و تخیلی معطوف باشد و نه به جهان واقعی. اما در بازی استعاری، توجه هم‌زمان به دو جهان داستانی و واقعی لازم است (کمپ، ۲۰۰۹، ۱۱۳).

از نظر کمپ، هم در باورآوری اسباب‌صحنه‌محور و هم در باورآوری محتوا‌محور آن خصیصه دوگانگی و فاصله را که در تعبیر و تفسیر استعاری شاهدش هستیم نداریم. در تعبیر و تفسیر استعاری، شاهد حرکتی رفت‌وبرگشتی میان (الف) و (ب) هستیم، حال آنکه در تعبیر داستانی حرکتی یک‌طرفه داریم. همچنین در این دو نوع تفسیر، ویژگی‌هایی از (الف) که برجسته و پررنگ می‌شوند عموماً متفاوت‌اند. وقتی من آنا کارنینا را به عنوان لتری که قرار است از خلال آن خودم را بهتر بفهمم در نظر می‌گیرم (تعبیر استعاری)، ممکن است توجهم به برخی ویژگی‌هایی جلب شود که من از آنها برخوردارم اما آنا کارنینا به معنای دقیق کلمه از آنها برخوردار نبوده است. مثلاً ممکن است من در تعارضی میان زندگی حرفه‌ای و زندگی خانوادگی‌ام درگیر باشم، درحالی‌که آنا کارنینا چنین تعارضی نداشته و در عوض در تعارضی میان عشق به پسر و عشق به محبوب گرفتار بوده است. در این صورت، ممکن است بگویم تعارض او «همان/شبیبه» تعارض من است. درحالی‌که اگر وانمود کنم آنا کارنینا هستم (تعبیر داستانی)، لازم است تعارض‌های شخصی خود را انکار کنم و تعارض‌های فرضی آنا کارنینا را برای خود تجسم و تصور نمایم. آشکار است که پدی‌دارشناسی این دو فرایند با هم تفاوت دارد. در یکی ما خود را فراموش می‌کنیم تا در قالب فردی دیگر درآییم، و در دیگری ما خود را به کمک فردی دیگر می‌کاویم.

در نتیجه، طبق چهارچوب پیشنهادی کمپ، تخیل در دو سطح عمل می‌کند: یکی وانمود کردن که مشتمل است بر دست‌کاری در محتوای آنچه وجود دارد تا از این راه جهان جدیدی حاصل شود؛ و دیگری دیدن به مثابه که مشتمل است بر دست‌کاری در نحوه عرضه، ساختاردهی، صورت‌بندی و مفهوم‌پردازی محتوایی موجود. در اولی، نوعی تغییر و تبدل متافیزیکی در جهان می‌دهیم (البته در ذهن)، و در دومی نوعی تغییر و تبدل مفهومی برای فهم جهان (باز هم در ذهن).

گریختن استعاره از تور داستان

والتون در یادداشتی^۱ (۲۰۱۳) که در واکنش به نقد کمپ منتشر کرد کوشید از موضع پیشین خود دفاع کند و بدون معرفی ابزار مفهومی جدیدی نشان دهد بخش به‌زعم او نادرست سخنان کمپ ناشی از سوءبرداشت از آرای والتون و بخش به‌زعم او درست سخنان کمپ موافق با آرای پیش‌گفته والتون است. شاید تنها نکته بدیع در پاسخ والتون

1. "Prop Oriented Make-Believe, Metaphor, Fictionalism: Reply to Elisabeth Camp"

آن باشد که طبق صورت‌بندی جدید او، در بازی‌های باورآوری استعاری، چنین نیست که برخی صدق‌های داستانی مفروض و داده‌شده باشند و به آنها تصریح شده باشد، بلکه استعاره‌ها بازی‌هایی هستند که اصول تولید «شرطی» دارند، اصولی که می‌گویند برای اینکه آنچه داستان می‌گوید صادق از کار درآید، اسباب‌صحنه باید چه ویژگی‌هایی داشته باشند. مثلاً اگر قرار باشد داستان «این کامپیوتر ویروس دارد» صادق باشد، اسباب‌صحنه، یعنی کامپیوتر، باید چه ویژگی‌هایی داشته باشد. در اینجا کاربر باید بازی موجود زنده دیدن کامپیوتر را تشخیص دهد، اما برای فهم کامل استعاره لازم نیست جهان داستانی را بپذیریم یا در آن مشارکت کنیم. از نظر والتون، آنچه کمپ تفسیر و تعبیر استعاری می‌خواند همان چیزی است که قبلاً باورآوری اسباب‌صحنه محور نامیده شده است. و آنچه او تفسیر و تعبیر داستانی می‌خواند همان چیزی است که قبلاً باورآوری محتوا محور نامیده شده است. نکته‌ والتون این است که داستان و استعاره هر دو مشتمل بر باورآوری‌اند، یعنی تولید صدق‌های داستانی با استفاده از اسباب‌صحنه. اما این کار در این دو مورد به شکل‌هایی مختلف انجام می‌شود و اهدافی مختلف دارد. در یکی، هدف اشاره به گزاره‌های داستانی بیان‌شده است و در دیگری، هدف اشاره به شرایط و اشیای واقعی جهان که باعث می‌شوند جملات اظهارشده در داستان صادق باشند.

اما به نظر نگارنده می‌رسد که والتون در این پاسخ، که در واقع تکرار مطالب پیشین اوست، نکته‌ اصلی کمپ را درنیافته است. بین آنچه والتون استعاره می‌خواند و آنچه کمپ استعاره تلقی می‌کند تفاوتی بنیادین وجود دارد. در تلقی والتون، گویی چنین است که هنگام به‌کارگیری جملات و تعبیراتی استعاری مانند «الف ب است»، گوینده محتوایی روشن، قابل‌بیان و صورت‌بندی‌شده در باره (الف) وجود دارد و ما تنها به دنبال راهی برای بیان مختصر، رنگین یا تأثیرگذار آن و جلب توجه شنونده به وجوه خاصی از آن می‌گردیم. به‌عنوان نمونه، می‌دانیم که بیل فردی مصمم، قوی، مقاوم در برابر مشکلات و ... است. اکنون برای توصیف چنین شخصیتی، به‌سادگی می‌گوییم «بیل بولدوزر است». این جمله چیزی جز مجموعه‌ای از جملات مانند «بیل مصمم است»، «بیل قوی است» و ... نیست. اینها همان ویژگی‌هایی است که می‌خواهیم توجه شنونده را به آنها جلب کنیم. در این حالت، محتوای شناختی گزاره استعاری گویی به‌تمامه قابل‌ترجمه به مجموعه‌ای از جملات خبری غیراستعاری است.

اما در تلقی کمپ از استعاره، هنگام به‌کارگیری جملات و تعبیراتی استعاری مانند «الف ب است»، گوینده محتوایی روشن، قابل‌بیان و صورت‌بندی‌شده در باره (الف) ندارد و از قضا به دنبال راهی برای صورت‌بندی، ترسیم نقشه مفهومی، نظم‌دهی و سر در آوردن از این حوزه می‌گردد. استعاره مذکور تلاشی است برای ترسیم این نقشه مفهومی به کمک حوزه بیشتر شناخته‌شده (ب). این استعاره پیشنهاد و دعوتی است برای اینکه مناسبات و روابط حاکم بر حوزه (ب) را به حوزه (الف) نگاشت کنیم، تا شاید راهی برای فهم (الف) بیابیم. به عبارت دیگر، چنانچه (الف) را به مثابه (ب) و از منظر آن ببینیم، شاید راهی تازه برای فهم (الف) پیش روی ما گشوده شود. در اینجا، محتوای شناختی آماده‌ای در کار نیست که صرفاً بخواهیم آن را به کمک استعاره منتقل کنیم، بلکه هدف تولید چنین محتوایی است. استعاره در حکم دعوتی است برای آزمودن و بررسیدن اینکه چه چیزهایی از قلمرو (ب) به قلمرو (الف) قابل انتقال است و با این انتقال چه محتواهای جدیدی تولید می‌شود.^۱

تمایز میان این دو نوع نگرش به استعاره از سوی بسیاری از محققان استعاره و به‌ویژه فیلسوفان علمی که کوشیده‌اند از نقش استعاره در علم تجربی سخن بگویند مورد توجه بوده است. برای نمونه، ریچارد بوید^۲ در مقاله معروف و کلاسیک خود «استعاره و تغییر نظریه: «استعاره» استعاره چیست»^۳ (۱۹۷۹) میان دو نوع استعاره تمایز قائل می‌شود: استعاره تعلیمی^۴ و استعاره مقوم نظریه^۵. آنچه او در بافت و سیاق تغییر نظریه‌های علمی استعاره تعلیمی می‌نامد کاملاً با تلقی والتون منطبق است: دانشمندان در دوران علم نرمال محتوایی روشن و تأییدشده و قابل‌بیان دارند و به دنبال راهی برای «انتقال» آن به متعلمان و نوآموزان هستند. در اینجا، آنچه توسط استعاره انتقال می‌یابد علی‌الاصول با زبانی غیراستعاری نیز قابل انتقال است. اما در مقابل، در دوران انقلاب‌های علمی که دانشمندان مشغول ساخت نظریه‌های تازه هستند آنها از استعاره‌های مقوم نظریه سود می‌برند. هنگامی که، به عنوان مثال، آنان دانش زیادی از قلمرو مناسبات حاکم بر ذرات موجود در هسته اتم ندارند، این استعاره که می‌توان هسته

۱. تحلیل نحوه آموختن و کسب معرفت ما از استعاره با توسل به مفهوم «انتقال» بسیار شبیه پیشنهاد مکس بلک در تحلیل استعاره است (برای آشنایی با این تحلیل نک: شیخ‌رضایی، ۱۳۸۸).

2. Richard Boyd

3. "Metaphor and theory change: What is "metaphor" a metaphor for?"

4. Pedagogical

5. theory constituting

مدل‌های داستانی و مدل‌های استعاری... / ۱۴۷

اتم را به مثابه منظومه شمس دید کمکی است به آنان که ببینند آیا امکان انتقال دانش انباشته شده در حوزه مکانیک به حوزه ذرات اتمی وجود دارد یا خیر. این استعاره در واقع نوعی پیشنهاد پژوهشی است که به کمک آن می‌توان حوزه کمتر شناخته شده هسته اتم را با کمک الگوهای موجود در حوزه بیشتر شناخته شده مکانیک نظم و سامان داد.^۱

در فلسفه نیز میان ابزارهای مفهومی فیلسوفان، اصطلاح «پمپ شهود»^۲ دلالت بر چیزی مشابه استعاره مقوم نظریه دارد. پمپ شهود ایده و بصیرتی اساسی و بنیادین است که پیشنهاد می‌کند کل یک حوزه مفهومی را می‌توان در پرتو و از منظر مفهومی عاریتی دید تا بدین وسیله بتوان آن را به شکلی قابل قبول صورت بندی کرد. برای نمونه، اینکه ذهن را نرم‌افزاری بدانیم که بر سخت‌افزار مغز اجرا می‌شود، یکی از بهترین نمونه‌های پمپ شهود فلسفی (استعاره مقوم در نظریه کارکردگرایی در فلسفه ذهن) است.^۳ اینجا نیز نکته اصلی آن است که تا پیش از ارائه استعاره، محتوایی روشن و قابل بیان موجود نیست تا بخواهیم آن را منتقل کنیم. محتوای شناختی از خلال و در جریان معرفی پمپ شهود ساخته می‌شود.

خواهیم دید که ناتوانی چهارچوب مفهومی والتون در به رسمیت شناختن تخیل مجزایی که در استعاره وجود دارد و متمایز نکردن آن از تخیل داستانی برای دیگر متفکرانی که این چهارچوب را مبنای کار خود قرار داده‌اند نیز تبعاتی منفی داشته است.

از داستان به مدل علمی

آنچه والتون در خصوص داستان و نقش مهم وانمود کردن در ساخت واقعیت‌های داستانی ارائه داد به چشم بسیاری از فیلسوفان علم جذاب و ثمربخش آمده است. آنان به این فکر افتادند که اگر بتوان مدل‌های علمی را به مثابه داستان دید و آنچه را والتون در حوزه داستان عرضه کرده به حوزه مدل‌های علمی انتقال داد، احتمالاً بسیاری از مشکلات شناخته شده فلسفی در حوزه مدل‌ها حل یا منحل خواهند شد. به عبارت دیگر، آنان استعاره مقوم نظریه‌ای یافتند که طبق آن «مدل داستان است»، و سپس کوشیدند

۱. برای آشنایی با این نقش دوگانه استعاره در فرایند علم‌ورزی نک: شیخ‌رضایی، ۱۳۸۸.

2. intuition pump

۳. برای آشنایی بیشتر با این مفهوم و دیگر موارد کاربرد تخیل در روش‌های فلسفی نک: بگینی و فوسل، ۱۳۹۹، بخش‌های ۲-۶ و ۲-۷ و ۲-۹ و ۲-۱۰.

این برنامه «داستان‌انگاران» را پیش ببرند و نتایج آن را بیرون بکشند. در ادامه شرح مختصری از این رویکرد عرضه می‌کنیم.

مدل‌ها هویاتی بسیار شایع در علم‌اند و معمولاً گفته می‌شود نخستین و مهم‌ترین گام در حل یک مسئله علمی و عملی ساخت مدلی مناسب برای آن است. هم در علوم تجربی و هم در علوم انسانی، هم در علوم دقیق و سخت و هم در علوم تفسیری و نرم، هم در علوم تبیینی و هم در علوم توصیفی از مدل‌سازی به‌وفور استفاده می‌شود. در مدل‌سازی عموماً تصویری ایده‌آل‌شده، ساده‌شده، تحریف‌شده یا در هر حال «رام‌شده» از سیستم مورد مطالعه می‌سازیم و با این کار سیستمی فرضی (سیستم مدل) ارائه می‌دهیم. ادعا آن است که سیستم مدل بازنمایی‌کننده بخش یا جنبه‌ای از جهان (سیستم هدف) است. آنگاه نظریه‌ها و قوانین علمی را در حوزه سیستم مدل به کار می‌بریم و نتایج حاصل را به جهان بازمی‌گردانیم تا بتوانیم توصیف و/یا پیش‌بینی دقیق‌تری از سیستم هدف داشته باشیم. مدل‌سازی را در واقع می‌توان نوعی «استدلال نیابتی»^۱ دانست که به جای سیستم هدف، استدلال‌ورزی در سیستم مدل انجام می‌گیرد.

به‌طور کلی دو دسته سؤال فلسفی مهم در باره مدل‌ها وجود دارد: یکی اینکه ماهیت سیستم مدل چیست، به‌واسطه چه چیزی برخی احکام در آن صادق و برخی کاذب‌اند و چگونه در باره سیستم مدل چیزهایی یاد می‌گیریم (سؤالاتی معطوف به سیستم مدل)؛ دیگری اینکه چگونه سیستم مدل بازنمایی‌کننده سیستم هدف است (سؤالاتی معطوف به رابطه سیستم مدل و سیستم هدف). داستان‌انگاری مدل‌ها، یعنی این فکر که مدل را چیزی از سنخ داستان در نظر بگیریم، نظریه‌ای مربوط به سؤالات دسته نخست است. یکی از انگیزه‌های چنین کاری این است که در داستان و مدل، هر دو، فقط به دسته‌ای از ویژگی‌های ذاتی و مهم اشیا و اشخاص تصریح می‌شود، و بر مبنای همین ویژگی‌ها و احکام مصرح است که برخی دیگر از ویژگی‌ها و احکام غیرمصرح به کمک اصول تولید استنباط می‌شوند. به‌عبارت دیگر، در هر دو مورد، می‌توانیم از آنچه گفته شده است فراتر رویم و برای این فراروی نیز اصول تولید داریم که طبق آن برخی احکام صادق و برخی دیگر کاذب‌اند (فریگ، ۲۰۱۰، ۲۵۷).

1. surrogate reasoning

چنانچه بخواهیم دستگاه مفهومی والتون را در باره مدل‌ها به کار بریم، کاری که رومن فریگ در مقاله «مدل‌ها و داستان»^۱ (۲۰۱۰) کرده است، باید بگوییم متن توصیف‌کننده مدل همان اسباب‌صحنه زبانی‌ای است که ما به کمک آن سیستم مدل را تخیل می‌کنیم. بنا بر این، این متن بازنمایی‌کننده سیستم مدل است. سیستم مدل هویتی داستانی مانند احکام و واقعیت‌های خیالی یک داستان است. این هویت به نوبه خود بازنمایی‌کننده سیستم هدف است. برای تمایز گذاردن میان این دو نوع بازنمایی، اولی را «بازنمایی اسباب‌صحنه»^۲ و دومی را «بازنمایی هدف»^۳ می‌نامند. در فرایند مدل‌سازی، ابتدا به کمک بازنمایی اول، نوعی شیء فرضی را که هویتی داستانی و خیالی است (سیستم مدل) می‌سازیم و سپس ادعا داریم که این شیء داستانی و خیالی به کمک بازنمایی نوع دوم بخش یا جنبه‌ای از جهان (سیستم هدف) را بازنمایی می‌کند. در مدل‌های فیزیکی و انضمامی، اسباب‌صحنه نه متن، بلکه اشیائی است که سیستم مدل را بازنمایی می‌کند. اینکه اتخاذ چنین نگاهی به مدل‌های علمی در مقایسه با نگرش‌های بدیل چه مزایا و معایبی دارد و چه دستاوردهای فلسفی‌ای می‌توان از آن حاصل کرد موضوع بحث ما نیست. آنچه در بخش پایانی به آن خواهیم پرداخت این است که آیا اصولاً تلقی «مدل» به مثابه «داستان» (در معنای والتونی آن) تلقی‌ای موجه و جامع محسوب می‌شود یا خیر.

بار دیگر استعاره: مدل‌های استعاری

دیدیم که کمپ میان تخیل موجود در داستان و تخیل موجود در استعاره تمایزی مهم ترسیم می‌کند: در داستان دست به ساخت جهان خیالی جدیدی می‌زنیم (حرکتی متافیزیکی)، درحالی‌که در استعاره برای جهان موجود نقشه مفهومی جدیدی ترسیم می‌کنیم (حرکتی مفهومی). به نظر نگارنده، چنین تمایزی عیناً در حوزه مدل‌سازی نیز برقرار است. می‌توان مدل‌های علمی را به دو دسته داستانی و استعاری تقسیم کرد.^۴ در مدل‌های داستانی، جهان فرضی و خیالی جدیدی می‌سازیم که از برخی جهات با جهان واقعی فرق دارد یا اصولاً هویاتی در آن موجودند که در جهان واقعی نمونه‌ای ندارند؛

1. "Models and Fiction"

2. p(rop)-representation

3. t(arget)-representation

۴. دنیل بیلر-جونز (۲۰۰۰) با بررسی مدل‌های به‌کار رفته در بخشی از فیزیک (منابع رادیویی فراکهکشانی) نشان می‌دهد که برخی از این مدل‌ها استعاری و برخی غیراستعاری‌اند. او از اصطلاح «مدل داستانی» در مقابل «مدل استعاری» استفاده نمی‌کند، ولی مثال‌های او تصویر روشنی از ماهیت مدل‌های استعاری به دست می‌دهند.

برای نمونه، در جهان خیالی همه اجسام جرم نقطه‌ای دارند، اصطکاک وجود ندارد، می‌توان با سرعت نور حرکت کرد یا موجودی مانند شیطانک ماکسول وجود دارد. این جهان‌های داستانی را می‌سازیم تا نسخه‌ای «رام‌شده» از جهان واقعی در دست داشته باشیم. چنین مدل‌سازی‌هایی به راحتی در الگوی پیشنهادی والتون و فریگ می‌گنجند، چرا که می‌توان آنها را برساخت‌هایی داستانی و خیالی دانست که در آنها اموری کاذب را صادق فرض می‌کنیم. اما در نقطه مقابل، در مدل‌های استعاری، دست به ساختن جهانی جدید و خیالی نمی‌زنیم، بلکه از آنچه پیش‌تر به عنوان مدل در حوزه (الف) معرفی شده است، به عنوان سرچشمه الهام برای یافتن مدل در حوزه (ب) استفاده می‌کنیم. برای نمونه، به دلایلی ممکن است بیندیشیم مدل اشاره که در مکانیک سیالات موفق بوده می‌تواند مدلی کارآمد در تحلیل الکتریسیته باشد. در اینجا، به جهان الکتریسیته از خلال مدل مقوم شاره نگاه می‌کنیم.

اما نکته جالب در باره مدل‌های استعاری این است که آنها به راحتی در چهارچوب تحلیلی والتون و فریگ که در آن اصل بر صادق فرض کردن احکامی است که در واقع کاذب‌اند نمی‌گنجند. در مدل‌های استعاری نباید چیزی را که کاذب است صادق دانست، بلکه مدل در حکم «منظری» است که ما را به این سمت «سوق» می‌دهد که برای نظام‌مندسازی حوزه‌ای ناشناخته در مسیری معین (الگوبرداری از مدل مقوم) حرکت کنیم. اگر از تمثیل دونالد دیویدسون^۱ استفاده کنیم که استعاره را در حکم ضربه‌ای به سر می‌داند که توجه ما را به چیزی جلب می‌کند (دیویدسون، ۱۹۷۸، ۴۶)، مدل‌های استعاری توجه ما را به چیزی جلب می‌کنند و ما را به سمتی خاص سوق می‌دهند (به سمت الگوبرداری از مدل مقوم). این جلب توجه و سوق دادن لزوماً در بردارنده صادق یا کاذب فرض کردن چیزی نیست و اصولاً خود در رده هویات صدق و کذب پذیر نمی‌گنجد. ممکن است مدل مقوم ما خود مبتنی بر نظریه‌ای کاذب (مانند مکانیک نیوتنی) یا نظریه‌ای صادق (فرضاً مانند مکانیک کوانتومی) باشد. اما صدق و کذب نظریه‌های مندرج در مدل مقوم، ربطی به صدق و کذب استعاره مورد نظر ندارد؛ این استعاره اصولاً صدق و کذب بردار نیست و بیشتر باید از کارآمدی یا ناکارآمدی آن سخن گفت. حتی کارآمدی یا ناکارآمدی مدل مقوم در حوزه اولیه نیز لزوماً به کارآمدی یا ناکارآمدی مدلی که با الهام از آن در حوزه ثانویه شکل می‌گیرد ندارد. بدین ترتیب،

1. Donald Davidson

مثلاً می‌توان تصور کرد که بر مبنای نظریه‌ای کاذب، مدلی که در حوزه اولیه ناکارآمد است در حوزه ثانویه نقش مدل مقوم کارآمد را ایفا کند. در یک کلام، از آنجا که در بطن هر استعاره «امر» یا «پیشنهادی» مبنی بر دیدن (الف) به مثابه (ب) وجود دارد و امر و پیشنهاد از مقوله امور صادق و کذب بردار نیستند، به سختی می‌توان چهارچوب مفهومی والتون و فریگ را که بر مبنای صادق فرض کرن امور کاذب است در اینجا به کار برد.

در پاسخ به این نکته، کسی ممکن است بگوید که در تعبیر و مدل‌های استعاری نیز همچنان نوعی صادق فرض کردن وجود دارد: باید (الف) را (ب) فرض کرد. پس هنوز می‌توان از الگوی والتون سود جست. نکته مهم در اینجا همان است که از زبان کمپ به آن اشاره کردیم: نوعی دوگانگی و فاصله نازدودنی در استعاره وجود دارد. اگرچه در استعاره فرض می‌کنیم که (الف) همان (ب) است، اما همواره در ذهن داریم که این دو یکی نیستند و از راه فاصله انداختن میان آنها و دیدن یکی از خلال دیگری، بر دوگانگی آنها تأکید می‌کنیم. به این ترتیب، در مدل‌های استعاری، اگرچه می‌دانیم مدل (ب) مقوم مدل (الف) است، اما همواره به این نکته نطقن داریم که (الف) و (ب) یکسان نیستند و از قضا بررسی اختلاف‌های آنها می‌تواند بصیرت‌هایی درباره دو حوزه به ما بدهد. در مقابل، در تخیل داستانی، پس از اینکه (الف) را (ب) فرض کردیم دیگر به خصلت‌های مجزای (الف) و (ب) نمی‌پردازیم. در یک کلام، درست است که در مدل‌های استعاری تخیل نقش دارد و در آنها نیز می‌توان از مطالب و احکام مصرح به مطالب و احکام نامصرح رسید، اما نوع تخیل موجود در آنها با تخیل موجود در مدل‌سازی داستانی فرق دارد و این نکته‌ای است که داستان‌نگاری مدل‌ها از آن غافل بوده است.

منابع

- بگینی، جولیان و فوسل، پیتر. (۱۳۹۹ش). *جعبه‌ابزار فیلسوف: برگزیده‌ای از مفاهیم و روش‌های فلسفی. ترجمه کامران شهبازی. تهران: نشر کرگدن.*
- شیخ‌رضایی، حسین. (۱۳۸۸ش). «استعاره و علم تجربی.» اندیشه دینی، شماره ۳۰.
- Bailer-Jones, Daniela M. (2000). "Scientific Models as Metaphors." in Fernand Hallyn (ed.), *Metaphor and Analogy in the Sciences*. Springer, 181-198.
- Boyd, Richard. (1979). "Metaphor and theory change: What is "metaphor" a metaphor for?" in A. Ortony (ed.), *Metaphor and Thought*, 2nd Edition. Cambridge University Press, 481-532.
- Camp, Elisabeth. (2009). "Two Varieties of Literary Imagination: Metaphor, Fiction, and Thought Experiments." *Midwest Studies in Philosophy*, 107-130.
- Davidson, Donald. (Autumn 1978). "What Metaphors Mean." *Critical Inquiry*, Vol. 5, No. 1, Special Issue on Metaphor, 31-47.
- Frigg, Roman. (2010). "Models and Fiction." *Synthese*, 172, 251-268.
- Rosen, Gideon. (2005). "Problems in the History of Fictionalism." in Mark Eli Kalderon (ed.), *Fictionalism in Metaphysics*. Oxford University Press, 14-64.
- Walton, Kendall L. (1990). *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard University Press.
- Walton, Kendall L. (2013). "Prop Oriented Make-Believe, Metaphor, Fictionalism: Reply to Elisabeth Camp." <https://philpapers.org/archive/WALPOM-3.pdf>.
- Walton, Kendall L. (2015a). "Existence as Metaphor?" in Kendall Walton, *Other Shoes: Music, Metaphor, Empathy, Existence*. Oxford University Press, 89-113.
- Walton, Kendall L. (2015b). "Metaphor and Prop Oriented Make-Believe." in Kendall Walton, In *Other Shoes: Music, Metaphor, Empathy, Existence*. Oxford University Press, 175-195.