

The State of Play

In Recent Works of Mohammad Hossein Maher

Sohrab Mahdavi | October 2022

Figures with rotund bodies bearing tiny wings, the bleakness of the background in formal conformity with the foreground, the sparseness of details, the dominance of flat, earthy colors, the appearance of two animal characters, and a pot whose flowers look like cotton are significant to me in the latest works of Mohammad Hossein Maher ("Game", +2 Gallery, Tehran, September 2023). Each of these elements refer to a specific period in the work of an artist whose brush has stroked many canvases and whose mind has been in constant dialogue with techniques and with his surroundings. Perhaps "Game" is a compilation of Maher's diverse experimentations with different subject matter. My reading of this collection places it along the current state of human societies and their relationship to their environment. This note is greatly informed by Margaret Wheatley's *Who Do We Choose to Be?*

Human civilizations, in the not-too-long history of humanity on our planet, regardless of what technologies they were equipped with and what belief systems they professed, have acted pretty much in the same way. They have coursed through similar crests and falls; even their lifespan has been roughly the same (ten generations). A civilization forms around a pivotal and altruistic drive (the age of pioneers), strives to improve human life by expanding its reach (the age of conquest), improves on its modes of operation (the age of commerce), generates wealth and capacity (the age of affluence), becomes preoccupied with itself (the age of intellect), and distances itself from the formative ideas it began with (the age of decadence). Every generation lives in more comfort than the previous but this comfort doesn't lead to gratitude; it leads to a feeling of inadequacy and unhappiness. From this point of view, all civilizations are bound to collapse – the more we progress the more we want and the less satisfied we are. The wild horse of imagination wants more territories to claim and to do so it needs to expend more energy, energy that becomes less and less available. The relationship between background and foreground in these works is obvious and important to me. It's as if forms are not there only to make characters come out. If the background is void of details, underlining nothing in particular, the characters also have nothing to show. Theirs is more like a humdrum and harmless presence that doesn't affect their surrounding – they can easily be part of the background (wallpaper) – and their environment is much like an infant's room in a middle-class family. The lack of distinction between background and foreground is no doubt due to the similarity of color and texture, but curves play an important role. Angles and edges do appear here and there – the triangular ears, feet, and legs of dogs in one canvas and the legs of the sofa in another – but curves predominate and soften the edges. Abrasions are smoothed out. The combination of curves and non-invasive colors do not allow for tension to interpose. It is enough, however, for me to look at these canvases and a feeling of earthy heaviness overwhelms me. If there is still life in these canvases, listlessness is supreme. Curves and colors have taken the teeth from characters. It is as if they are submerged in a deadening comfort and their tiny wings cannot lift them from the state, they find themselves in.

Characters are engaged in a game, a sedentary one. What is in their hands appears at first to be cards. The outline of a table here and there reinforces this conclusion. A second look made me think that they could also be mobile phones, which have the same function – they are nodes of distraction. They could also be drink, a few. The artist has chosen the title "Game" for this collection, which has taken 10 years to complete. Perhaps "entertainment", which is a subset of game, would've been more appropriate. Characters are trying to entertain themselves.

Previous works of Mohammad Hossein Maher reveals an artist who has always dealt with fundamental issues relating to his surroundings. He says in an interview that most of his time is spent wrestling with a subject matter (with the exception of "Shock" series, which took place following the 2009 upheavals known as the Green Movement) that attracts his attention and, to untangle it, he goes to the drawing board, to examine the limitation of the medium, to

evaluate the size of the work apropos the subject matter, and to survey his potential audience. The execution of the work is, to him, the least demanding part of artistic creation. I see his work as a desire to connect, to understand and establish a relationship with what we know as "outer reality": the ecology, the spirit, or the rituals associated with it. If he focuses on the south of Iran (where he is from), it is to bring out the "spirit" of "Jonub" (1990-95) along with the smell of its spices, its accents, the imaginary world of its stories. Through such themes, Maher has tried to see who his heroes are, the ones that have guided him in his quest for the roots of his relationship with the world. I can see his "Masks" as a study of human faciality – what is it in a human face that makes it eternal? – to arrive at the primal essence of human beings.

Human being is at the center of his attention even when he focuses on plants. His plants appear to me to have come out of annals of taxonomy. The first time I saw these works I realized my deep connection to them. The artist is using illegible scripts, however, to remind me how much of my relationship with my surrounding is informed by my desire to understand and classify objects. I have passed these plants countless times without paying attention to their incredible beauty.

In "Monuments" (2012) I see how contemporary humans are dwarfed by their creations. Next to these monuments, human forms appear like effigies. Monuments at once stand witness to human greatness and fragility. To keep their subjects happy, to guarantee their continuity, civilizations have constructed monuments (hospitals and legal courts), raised institutions (the military), built structures (dams and mines), and drafted contracts (constitutions and declarations). They plough and excavate the land, improve their means of exploitation, bring more wealth, and engage in wars attrition, and to do so they inevitably widen their sphere of environmental destruction. Those who benefit from the riches find "leisure" time and do things that at the beginning of that civilization were considered "luxury" or "decadent" and the subaltern live under conditions deemed, by the very standards of those civilizations, to be inhuman. The civilization tries to deal with such inequalities by doing what it knows best – exploiting resources more – and even though it diversifies social classes, it also deepens the rift between them, not to forget depleting the resources of those who live outside the civilizational sphere. The inevitable outcome of civilizational expansion is environmental degradation, on the one hand, and the inefficiency of its institutions, organization, contracts, and structures, on the other. To meet the goals that it has set for itself, a civilization must degrade the environment and suppress any ambitious desire for freedom and equality between humans (what is better known as social control). Look at from this vantage point, "Game" is showing us individuals in what we can loosely call the contemporary middle-class. The people of "Game" have enough material comfort to lead a life of leisure, but their wings are small and has no power to uplift them. A debilitating self-sameness permeates their lives, but their distractions don't allow them to be conscious of it. A dog lounging next to characters in one of the canvases may be a companion who can save them from utter loneliness or possibly watch over their interests, but it can hardly constitute a way out of the insecurity and solitude of their lives. The cotton plant stands for fluffy comfort, a civilizational ploy (planting and harvesting cotton is the beginning of our current civilization) to keep subjects tame. The sculptures of a winged dog and a boar (two boars also appear in a canvas) point to those outside the civilizational sphere – terrorists, the uncivilized. "Game" pictures a situation in which human characters are slaves of their lifestyle and cannot comprehend the disaster that has befallen them. Perhaps it functions as a mirror for its viewer to reevaluate their civilization and see the role they play in its evolutionary course. Perhaps "Game" can reveal what our civilization has made of us and make us see the inevitability of collapse directly related to our way of life.

وجود شخصیت‌های انسانی درشت‌اندام و کوتاه‌بال، بی‌آرایگی پس‌زمینه در هم‌ترازی فرمال با پیش‌زمینه، اندکی جزئیات، حضور دو شخصیت حیوانی، سیطره رنگ‌های و سمه‌ای و پخ، و گلدانی که گُلش به غوزه پنبه می‌ماند در آخرین مجموعه محمدحسین ماهر («بازی») برایم برجسته است. هر کدام از این عناصر ممکن است به دوره‌ای از کارهای هنرمندی دلالت کند که سال‌هاست قلمش با بوم و کاغذ و ذهنش با مواد کاری و با پیرامونش در رفت‌وآمد بوده. شاید «بازی» تجمعی‌ست از نشانه‌های تجربی در زندگی کاری هنرمندی که تنوع خیره‌کننده و گاه متناقضی از درون‌مایه‌ها را به‌دست ورزیده است. خوانش من از این مجموعه آن را در امتداد وضعیت کنونی جوامع انسانی قرار می‌دهد و قصد دارد پلی باشد بین شرایطی که ایرانی خود را در آن می‌یابد و شرایطی که برای انسان و ساختارهای کلان در سراسر جهان ایجاد شده. ارجاعات این یادداشت به تمدن‌های بشری و سرنوشتی که برای همه‌شان رقم می‌خورد برگرفته از کتاب تازه منتشر شده می‌خواهیم چه کسی باشیم از مارگارت ویتلی‌ست (نشر نظر، ۱۴۰۱).

}.{

تمدن‌های انسانی در طول تاریخ نه‌چندان بلند آدمیت در کره خاکی، فارغ از میزان پیشرفت فنی و آداب زمانه‌شان، همواره به یک گونه رفتار کرده، فراز و فرودشان از گذرگاه‌ها و گردنه‌های همسان عبور کرده، و حتی طول عمرشان هم زیاد با هم تفاوتی ندارد (ده نسل). یک تمدن حول انگاره‌ای ایثارگرانه شکل می‌گیرد (عصر پیشگامان)، در تلاش برای بهبود زندگی انسان‌ها به گستردن قلمرو نفوذش دست می‌زند (عصر استیلا)، تجارت راه می‌اندازد (عصر سودا)، شیوه‌هایش را سخت‌تر می‌کند (عصر مکتب)، در خود شیفته و دقیق می‌شود (عصر دستاوردهای علمی، روشنفکری و هنری)، و شهروندان را از دیگرخواهی به خودخواهی می‌رساند (عصر زوال). اعضای هر نسل از نسل پیشترشان در رفاه بیشتری زندگی می‌کنند و این رفاه به قدردانی منتهی نمی‌شود که ناسپاس‌تر و خواهنده‌ترشان می‌کند. همه تمدن‌ها، در این ارزیابی، محکوم به تلاشی‌اند – هر چه بیشتر پیشرفت می‌کنیم بیشتر می‌خواهیم و کمتر راضی می‌شویم. توسن خیال قلمروهای تازه می‌خواهد و برای رسیدن به‌شان سوخت بیشتری نیاز دارد، سوختی که محدود و کمیاب‌تر می‌شود.

}.{

هم‌ترازی پس‌زمینه و پیش‌زمینه این آثار برایم بدیهی و مهم‌ست. انگار فرم‌ها تنها برای بیرون کشیدن شخصیت‌ها نقش نبسته‌اند. اگر پس‌زمینه عاری از جزئیات است (خودی نشان نمی‌دهد) برای این‌ست که شخصیت‌ها هم خودی برای نشان دادن ندارند. حضورشان بیشتر به وقت‌گذرانی ملال‌آور و بی‌آزاری می‌ماند که بر کیفیت بودشان تأثیری ندارد – به راحتی می‌توانند جزوی از نقوش دیوار شوند – کاغذ دیواری – و محیط زندگی‌شان به اتاق نوزاد در زندگی مرفه می‌ماند. بی‌شک هم‌ترازی پس و پیش‌زمینه مدیون بافت مشابه آنهاست، اما خطوط منحنی، که همه‌جا در این پرده‌ها چیره‌اند، نیز بی‌تأثیر نیست. چند جا خطوط تیز و لبه‌دار دیده می‌شود – گوش‌ها و پاها و دم مثلثی سگی در یک پرده و پایه‌های مبل راحتی در دیگری – اما منحنی‌ها چنان مسلطند که اجازه نمی‌دهند تیزی‌ها فضای تابلو را بخراسد. همه زبری‌ها گرفته شده است. ترکیب خطوط منحنی و رنگ‌های ناتهاجمی فضا را از تنش عاری کرده است. با این حال، یک نگاه به این پرده‌ها کافی‌ست تا به سنگینی جوّی که بر آنها حاکم است پی ببریم. اگر سکون کامل حکمفرما نیست سرددلی بختیارست. منحنی‌ها و رنگ‌ها نیش از شخصیت‌ها گرفته‌اند. انگار آنان در رفاهی ملال‌آور غوطه می‌خورند و بال‌های کوچک‌شان یارای به‌پرواز درآوردن آمال‌شان نیست.

شخصیت‌ها مشغول بازی‌اند، بازی نشسته، بازی بدون تحرک. آنچه در دست‌شان‌ست، در نگاه اول، به ورق بازی می‌ماند. پرهیپ‌دایره‌ای میزی اینجا و آنجا این مدعا را قوی‌تر می‌کند. در نگاه بعدی، به جای ورق بازی حتی موبایل در دست‌شان دیدم، که از نظر عملکردی بی‌شباهت به بازی با ورق نیست – مشغولیت است. شاید هم لیوانی مشروب باشد. یا چند لیوان. هنرمند نام این مجموعه را، که در طول ده سال شکل گرفته و اکنون در گالری دستان به نمایش می‌آید، «بازی» گذاشته. شاید «سرگرمی»، که زیرمجموعه‌ای از بازی‌ست، بیانگرتر باشد. شخصیت‌ها به وقت‌گذرانی مشغولند.

}.{

کارهای پیشین محمدحسین ماهر نشان از دغدغه‌های ریشه‌دار هنرمند دارد. در جایی می‌گوید بیشتر وقتش به کلنجر رفتن با درون‌مایه صرف می‌شود (به استثنای مجموعه «شوک» که پس از وقایع جنبش سبز شکل گرفت). چیزی توجهش را جلب می‌کند و برای مایه‌ور کردنش اتود می‌زند، محدودیت‌های مدیوم را می‌آزماید، تناسب ابعاد کار با درون‌مایه را می‌سنجد، و مخاطب فرضی‌اش را ورنه‌انداز می‌کند. اجرای کار از نظر او روان‌ترین بخش آفرینش هنری‌ست. آثار ماهر را برخواسته از میلی می‌بینم برای وصل شدن، برای درک نسبت و پیوند او با آنچه «واقعیت بیرونی»‌اش می‌خوانیم: اقلیم یا روح و آداب حاکم بر آن. اگر به جنوب می‌رود برای پرده‌برداری از روح «جنوب» است که جغرافیا را همراه با بوی ادویه و گویش و داستان‌های رایج به پیش می‌خواند. ماهر از خلال چنین جانمایه‌هایی به قهرمان‌های ذهنی‌اش رسیده و همین قهرمان‌ها او را به کاوش در ریشه‌های ارتباطی‌اش با جهان فرا می‌خوانند. می‌توان ماسک‌هایش را نیز برآمده از غور در عارض انسان - آن چیست در چهره یک انسان که جاودانه‌اش نگه می‌دارد؟ - برای رسیدن به جوهره فرد دانست.

هنرمند در مجموعه‌هایش انسان را در کانون توجهش قرار می‌دهد، حتی اگر به گیاهان می‌پردازد. گیاهانش انگار از دل کتاب‌های تاکسونومی بیرون آمده‌اند. اولین بار که این کارها را دیدم متوجه رابطه‌ام عمیق‌ام با آنها شدم. اما هنرمند با خطوطی که بی‌شبهت به نوشتار نیست به من یادآوری می‌کند چگونه جهان پیرامون‌ام را به واسطه میل‌ام به فهم و دسته‌بندی‌اش از خودم جدا کرده‌ام. بارها در دشت و بیابان از کنار این گیاهان گذشته‌ام بی‌آنکه به زیبایی حیرت‌انگیزشان توجه کنم. در «بناها» (۲۰۱۲) می‌بینم که چگونه انسان معاصر در کنار دستاوردهایش خفیف شده است. آدمک‌های بناها تزئین‌هایی بیش نیستند. بنا همزمان که به بزرگی انسان گواهی می‌دهد و او را کوچک می‌کند.

}.{

تمدن‌ها برای راضی نگه داشتن شهروندان، برای تثبیت و تداوم خود، سازمان (بیمارستان و دادگاه)، نهاد (ارتش و سپاه)، ساختار (آبراه و معدن) می‌سازند و قرارداد (قانون اساسی و میثاق‌های حقوقی) عقد می‌کنند. زمین را می‌کاوند و شخم می‌زنند، ابزار بهره‌برداری از منابع را بهبود می‌بخشند، ثروت بیشتری می‌آورند، وعده‌های بلند سر می‌دهند، و برای این همه ناخواسته قلمرو تخریب محیطی‌شان را گسترش می‌دهند. دوگانه‌های طبقاتی - توانگر و درویش، ارباب و رعیت، فرادست و فرودست، برده‌دار و برده - سر بر می‌آورد. توانگران «اوقات فراغت» پیدا می‌کنند و دست به کارهایی می‌زنند که در ابتدای تمدن «لوکس» و «زننده» قلمداد می‌شده و فرودستان در وضعیتی زندگی می‌کنند که استانداردهای تمدنی آن را دون شأن انسانی می‌شمارد. تمدن سعی می‌کند این دوگانه‌ها را با آنچه می‌داند - بهره‌کشی بیشتر از منابع - بهبود بخشد، و گرچه تنوع طبقاتی را بیشتر می‌کند، اما نه تنها به عمیق‌تر و متنوع‌تر شدن شکاف میان طبقات اجتماعی دامن می‌زند که منابع زیستی را برای کسانی که خارج از حوزه تمدنی زندگی می‌کنند، یعنی خارج از دوگانه فرادست و فرودست، نایاب‌تر و تنگ‌تر می‌کند و از تنوع می‌اندازدشان. پیامد ناخواسته پیشرفت تمدنی تخریب محیط زیست از یک سو و ناکارآمدی سازمان‌ها، نهادها، قراردادهای و ساختارهای تمدنی است. برای اینکه تمدن بخواهد به وعده‌هایش عمل کند نیاز به تخریب بیشتر محیط و سرکوب خواسته‌های بلندپروازانه برای آزادی و برابری پیدا می‌کند.

}.{

از این دید، کارهای محمدحسین ماهر شخصیت‌هایی را در جایگاه طبقه متوسط کنونی به ما می‌نمایاند. مردم «بازی» به اندازه کافی از رفاه بهره‌مندند که بتوانند اوقات فراغت داشته باشند اما بال‌هاشان کوچک است و به آنها اجازه بلندپروازی نمی‌دهد. سکون سترونی که فراگرفت‌شان نشان از رضایت ندارد، اما مشغولیت‌هاشان به آنها امکان درک آنچه می‌خواهند را نمی‌دهد. سگی که در یک نقاشی در کنار شخصیت‌های انسانی پرسه می‌زند مونس‌ست که شاید آنها را از گزند تنهایی و انزوا نجات دهد و شاید حافظ منافع‌شان باشد اما مرهمی بیش بر انزوا و ناامنی عمیقی که حس می‌کنند نیست. گلدان پنبه نماد راحتی‌ست، سازوکاری‌ست که تمدن (کاشت، داشت، برداشت پنبه سرآغاز تمدن غربی‌ست، یعنی تمدنی که بر ما حکمفرماست) برای رفاه شهروندان به آن دست یافته. مجسمه‌های سگ بال‌دار و گراز (و دو گراز در یک پرده نقاشی) از آثاری خبر می‌دهد که خارج از حوزه تمدنی قرار گرفته‌اند و از دیدگاه تمدنی، وحشی و عاصی و بی‌لگام تلقی می‌شوند.

«بازی» وضعیتی را تصویر می‌کند که در آن شخصیت‌های انسانی، اسیر در شیوه زندگی‌شان، متوجه فاجعه‌ای که در انتظارشان است نمی‌شوند. شاید آینه‌ای باشد برای بازدیدکنندگان که نگاهی دیگر به وضعیت تمدنی خود بیاندازند و نقش خود را در سیر تحولی‌اش دریابند. شاید انتخاب این عنوان باعث شود از چشم‌اندازی گسترده‌تر به تمدن خود نگاهی کنند و فروپاشی آن را به عنوان امری محتوم و وابسته به شیوه زندگی‌شان ببینند.