

Tiesos žaismas

HERMENEUTINIS GADAMERIO PROJEKTAS

HERMENEUTIKA IR METODAS

Filosofinė hermeneutika yra ta gyvenimo sritis, kuri domisi pačiu pažinimu, jo sąlygomis ir ribomis. Ilgą laiką buvo manoma, kad ko nors supratimas visada yra racionalus, dialektiškai išmąstytas supratimas. Gadamerio filosofinė hermeneutika betgi turi ne vieną, o du išeities taškus – meno patirtį ir „racionaliai suprantančią“ mokslų patirtį. Tai ir yra du patirties būdai, kuriuose betarpiškai dalyvauja paties asmens štai-buvimo supratimas.

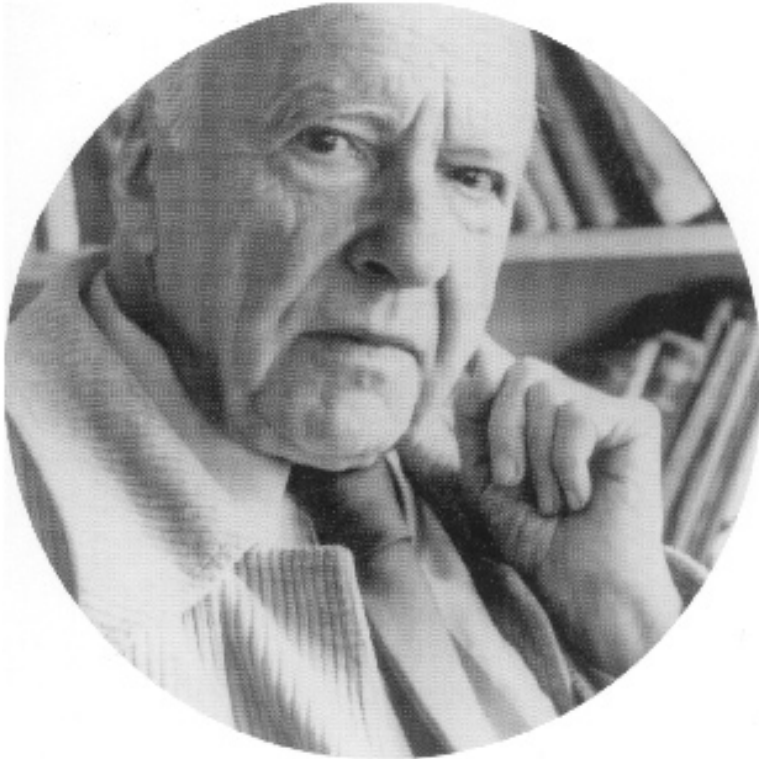
Heideggeris pirmasis atskleidė tokio egzistencinio supratimo struktūrą, pavadindamas ją faktiškumo hermeneutika. Žmogaus saviinterpretacija visada yra faktiška, nes štai-buvimas visada jau turi išankstinę savęs supratimą. Dabartinė paveldėta istorinės kultūros (estetinė ir istorinė) sąmonė atspindi istoriškai autentiškojo buvimo susvetimėjimą, todėl darosi labai sunku suvokti meno ir istorijos perteikiamą pirmapradę patirtį.

Hansas Georgas Gadameris kritikuoja buržuazinę kultūrinę sąmonę, kuri naudoja savo kultūros nuosavybę, laikydamasi ramaus atstumo. Ji apsigaua, nes nenujaučia, nepastebi, kad jau yra visada įtraukta į žaismą su tradiciniu paveldu. Nuo tradicijos, nuo išankstinio supratimo ji bando atsiriboti savimonei iliuzija, kurią hermeneutika bando įveikti žaismo sąvokos pagalba. Štai-buvimas yra įtrauktas į žaismą su tradicija ir čia

dalyvauja anaipol ne subjekto teisėmis. Heideggerio mąstymo *posūkis* ir buvo ta ribinė savipratos patirtis, kaip istorinis susivokimas, kuris yra veikiau pats buvimas nei sąmonė.

Pasak Husserlio, ko nors kaip ko nors suvokimas, juolab sprendimas ar svarstymas apie jo reikšmę ir vertę, yra aukštesnio laipsnio dvasinė veikla, išskylanti ant pamatinio jusliškai patiriamą reiškinio klodo. Tad hermeneutinis matmuo jam atsiranda tik vėliau. Pirmas dalykas jam buvo gyva suvokiamo objekto duotis „grynam“ suvokimui. Pats Husserlis, beje, savo kruopštų aprašomąjį darbą dirbo labai hermeneutiškai. Jis nuolat stengėsi „išsiaiškinti“ reiškinius, tolydžio plėsdamas akiratį ir didindamas tikslumą. Tačiau jis neatkreipė dėmesio į tai, kad pati fenomeno sąvoka yra glaudžiai susijusi su „išaiškinimu“.

Heideggeris atskleidė, kad Husserlio fenomenologiniame pagrinde būta slaptos dogminės išankstinės nuostatos. „Grynas“ suvokimas – tai abstrakcija, kuri, pasak Heideggerio, atsiribodama nuo visos išgyvento gyvenimo konkretybės, yra viena iš pamatinių mokslinio tyrinėjimo „objektyvumo“ prielaidų, bet kartu slepia išankstinę „ontologinę“ nuostatą, kurią galima išvelgti prisiminus metafizikos istoriją. Jau amerikietiškas pragmatizmas ir (kitu būdu) geštaltinė psichologija pastebėjo, kad suvokimas randasi pragmatiniame gyvenimo kontekste ir kad tokiu atveju pirminis reiškinys visuomet



Hansas Georgas Gadameris

yra ko nors kaip ko nors matymas, o ne juslinė patirtis, tariamai sugriebianti gryną subjekto duotybę.

Heideggeris išvelgė, jog „grynojo suvokimo“ dogmatizmą pagimdė graikų metafizika. Husserlio fenomenologinį posūkį nuo grynojo suvokimo „pačių daiktų link“ suklaidino aristotelinis mąstymas. Vakarų filosofijai pasukant nuo substancijos prie subjekto, graikų paveldas atsispindi jau pačioje kalboje. Juk ir *substancija* (lot. *stovintis, esantis po kuo nors*), ir *subjektas* (lot. *(pa)mestas, gulintis po kuo nors*) – abu yra galimi *υποκειμενον* (gr. *gulintis, esantis po kuo nors*) ar *ουσια* vertimai. Substancija ir subjektas reiškia tą patį (buvimą po kuo nors), tai, kas bet kokioje akcidenacijų kaitoje, reiškinių kaitoje išlieka nepakitęs, tvarus.

Ir šiandien bent jau idealistinėje pasaulėžiūroje sakant „subjektas“, turima omenyje buvimas pagrindu kažko tvaraus, palyginus su kintamu, buvimas substancija, būtent *σῆμονέ*, kurioje visi jos vaizdiniai, visos jos idėjos kinta, o ji lieka *pačia savimi* ir todėl yra savimonė. Negali būti vaizdinio, kuris nebūtų vaizdins to, kuris jį turi.

Tik Kantui ėmus vartoti subjekto sąvoką, atsiranda *substancijos* ir *subjekto* reikšmės perskyra, po kurios visą moderniąją filosofiją jau lydi refleksinė subjektyvumo struktūra. Heideggeris tuo tarpu šią struktūrą permastė dar ir istoriškumo šviesoje. Jis nustatė, kad sąvokos, kuriomis mąsto žmogus, visuomet jau mąsto už jį. Arba, kitaip sakant, sąvokos, kuriomis mėginama išreikšti savo mintis, iš anksto

formuoja ir nulemia tai, kas bandoma suprasti iš savosios mąstymo patirties. Taip iškilo kritinis klausimas, iš kur atsirado istorizmo problema, kadangi dabar centre atsidūrė nebe subjektas, objektas, sąmonė ir savimone, bet supratimo laikiškumas, išankstinis nusimanymas apie kai ką bei savęs kaip kai ko supratimas. Gadamerio mintimi, „fenomenologija tapo fenomenologiškesnė, nes ji ne imasi tariamai „gryno“ juslinio suvokimo „objekto“ „duoties“, o įtraukia praktinę gyvenimo patirtį, kuri visuomet yra laikiška, istoriška“ (3, p.157).

Istorinės sąmonės atpažinimas išryškino principinį kiekvieno supratimo kalbiškumą (sąsają su kalba) ir bet kokiam pasaulio suvokimui būdingą supratimo momentą. Iš čia seka hermeneutikos mokslo universalumas filosofijos, kuri visą laiką sukasi aplink pažinimą, atžvilgiu. Tai tačiau nereiškia, kad bet kokia pasaulio patirtis realizuojama šnekant ir šnekoje. Juk tiesioginė sandūra su pasauliu reiškiasi visokiomis ikikalbinėmis ir virškalbinėmis išvalgomis, nebylumu, nešnekumu. Niekas neneigs, kad būtent realios žmogaus gyvenimo sąlygos, alkis ir meilė, darbas ir valdžia nustato tą erdvę, kurioje gali būti kalbama vienas su kitu ir klausomasi vienas kito. Šios išankstinės žmonių mąstymo ir kalbėjimo sąlygos kaip tik ir reikalauja hermeneutinės refleksijos. Kita vertus, reikia pripažinti, kad asmeninė nuomonė dar nėra žinojimas, ir regimas paviršutiniškas sutarimas, kuriame gyvenama ir kalbama, nėra tikras sutarimas. Kartais sutarimas galimas ir nesuprantant teisingai. Tokiu atveju, anot Gadamerio, hermeneutinės žvalgos negalima apriboti meno ir istorijos „hermeneutiniais mokslais“, vien bendravimu su „tekstais“. Tai bet kokio susišnekėjimo pagrindų tyrimas.

Hermeneutinės problemos universalumas atsiranda iš racionaliosios visumos, tai yra iš visko, dėl ko galima tartis. Tačiau

dažnai yra šnekama skirtingomis kalbomis, ir susitarti, atrodo, būna neįmanoma. Hermeneutikos užduotis tokiu atveju ir yra surasti bendrą kalbą.

Bendra kalba 'žaidžia' tarp kalbančiųjų, – sako Gadameris, – 'susižaidžia' taip, kad jie gali pradėti susitarti; todėl ir nesutaikomai susidūrus skirtingiems 'požiūriams', santaros galimybės niekuomet negalima paneigti.

(2, p.144–145)

Pasak Herakleito, kalbų santykinumas nėra kliūtis protui, nes λογος bendras visiems. Bet kokia patirtis tačiau randasi nuolat bendraujant tarpusavyje ir taip plečiant pasaulio suvokimą. Tradicija, kurioje jau gyvenama, nėra pasaulio patirties dalis, nėra vadinamoji kultūrinė tradicija, kurią sudarytų tik tekstai bei paminklai ir kuri iš naujo pateiktų verbalizuotą, istoriškai dokumentuotą prasmę. Ne, pasaulis, visada pasiliekančias atvira užduotimi, yra nuolatos *perduodamas (traditur)* ir komunikatyviai patiriamas bei suvokiamas. Gadameris pažymi:

Šis pasaulis niekuomet nebūna pirmosios dienos pasaulis, bet visuomet jau mūsų paveldėtas. Visur, kur patiriamas pasaulis, kur nebelieka svetimumo, kur kas nors paaiškėja, yra suprantama, įsisavinama, – vyksta hermeneutinis įkurdinimo žodyje ir bendroje sąmonėje vyksmas. (2, p.145)

Panašiai atsitinka ir filosofijoje. Ji neatsiejama nuo hermeneutikos, nes siekia suprasti ir visada lieka priklausoma nuo tradicijos.

Tiesa, istoriniu požiūriu žvelgiant, reikia pastebėti, kad hermeneutikos problemas pradžioje plėtojo paskiri mokslai, ypač jurisprudencija ir teologija, o galiausiai taip pat istorijos mokslai. Romantikai vėliau vis dėlto giliai išžvelgė, kad suprantami ir interpretuojami yra ne tik raštu fiksuojami gyvenimo reiškiniai, kaip manė Dilthey'us, bet ir bendras žmonių tarpusavio santykis bei santykis su pasauliu. Tai atsispindi jau pačioje kalboje. Juk kai sakau „suprantu...“ arba,

tarkim, „dabar tave suprantu...“, tai nebūtinai reiškia „suprantu, ką sakai“, bet veikiau „suprantu tave visą – tavo mintis, jausmus, būseną, gyvenimą, praeitį ir ateitį, tiesiog jaučiuosi esąs tavo vietoje“. Tad sugebėjimas suprasti – tai pamatinė žmogaus galia, kuria remiasi jo bendras gyvenimas su kitais ir kuri dažniausiai pasireiškia per kalbą ir pokalbyje su kitu.

Nereikia betgi pamiršti, kad žmonių tarpusavio supratimo verbalinis aspektas kartu susiduria ir su neįveikiama kliūtimi, kai yra išsąmoninamas asmens buvimas paslaptimi, kurio verbalizuoti iki galo yra neįmanoma. Lieka tai, ką romantikai vadino *sensus communis*. Tačiau romantizmo pabaigoje suklestėjusi istorijos mokslų metodinė sąmonė kartu su triumfuojančių gamtos mokslų modeliu ėmė versti filosofinę refleksiją susisiaurinti hermeneutinę patirtį iki mokslinio „objektyvumo“. Tokios siauros hermeneutikos nepavyko išsamiai išplėsti nei Dilthey'ui, kuris stengėsi pagrįsti humanitarinių mokslų istoriškumą sąmoningai tęsdamas Schleiermacherio ir jo draugų romantikų idėjas, nei neokantininkams, kurie moksliskai teoriškai teisino humanitarinius mokslus savo transcendentine kultūros filosofija.

Hermeneutikos „atnaujinimo“ ėmėsi Gadameris, kritikuodamas idealizmo ir pažinimo teorijos metodologizmą. Čia jis rėmėsi pirmiausia Heideggeriu, kuris pagilino supratimo sąvoką iki egzistencialo, t.y. žmogiškojo štai-buvimo pamatinės kategorijos. Gadameriui hermeneutinė problema nebeišsitenka metodinėje diskusijoje, bet atsižvelgia ir į meno bei istorijos patirtį. Heideggeris, nagrinėdamas supratimą, paremia savo mąstymą iki jo jau vartota hermeneutinio rato koncepcija ir, suteikdamas šiam ratui pozityvią reikšmę, padarė jį savojo štai-buvimo analizės sąvoka.

Tai reiškia, kad supratimo srityje negalima pretenduoti į joki kildinimą vieną iš kito. Todėl loginė įrodymo klaida, vadinama *circulus vitiosus*, supratimo veikloje yra ne klaida, o tinkamas supratimo struktūros aprašymas. Atsižvelgiant į tai, kaip supratimas reiškiasi kalboje, hermeneutinis ratas nurodo pačią buvimo pasaulyje struktūrą, t.y. subjekto-objekto perskyros panaikinimą. Tas, kuris moka naudoti įrankį, nepaverčia jo objektu, bet juo darbuojasi. Taip ir štai-buvimo savojo buvimo ir savojo pasaulio supratimas yra ne santykis su tam tikrais pažinimo objektais, o pats štai-buvimo buvimas pasaulyje.

Vėliau Heideggeris atsisako hermeneutikos, manydamas, jog pralaužti užburto transcendentinės refleksijos rato neįmanoma. Gadameris betgi nesutinka, teigdamas, jog sąvokinė kalba nėra mąstymui neįveikiamas dalykas, jei tik mąstantysis pasikliauja kalba, t.y. jei jis leidžiasi į dialogą su kitais ir kitaip mąstančiais. Taigi pripažindamas Heideggerio subjekto sąvokos kritiką, kurios fonu jis įrodė esant substanciją, Gadameris pirmą kartą kalbos reiškinį stengiasi aptikti dialoge, kurio pavyzdį pateikia sokratiško-platoniško minties judėjimo menas. Be to, hermeneutinio pagrindo jis pirmiausia ieško ne „objektyviai“ mokslo apdorotame tyrinėjime, bet meno ir istorijos, kurie yra humanitarinių mokslų objektai, patirtyje. Nors meno kūrinys visuomet galimas suvokti kaip istorinė duotis ir kartu kaip mokslinio tyrinėjimo objektas, vis dėlto kažką sako pats, ko neįmanoma visiškai išsemti sąvoka. Panašiai yra ir su istorijos patirtimi, kuri jau yra istoriška. Istorinės patirties ypatybė yra ta, kad mes, būdami atsitikime, dar pilnai nesuvokiame, kas mums darosi, ir tik atsigręžę atgal pilnai išsąmoniname, kas atsitiko. „Todėl kiekviena nauja dabartis, – sako Gadameris, – turi iš naujo rašyti istoriją“ (4, p.173).

ŽAISMAS IR SUBJEKTYVUMAS

Hermeneutiniu Gadamerio požiūriu supratimas kyla ne vien iš subjekto pastangos ir gebos ką nors suprasti, bet veikiau iš abiejų: suvokėjo ir to, kas suvokiama, susitikimo vyksmo, kuris mums gali praiskleisti aiškinantis, pavyzdžiui, meno kūrinio buvimo būdą. Pastarąjį, anot Gadamerio, geriausiai mums perteikia žaismo* fenomenas. Pats *Tiesos ir metodo* autorius, fenomenologiškai ir gana nuosekliai aprašinėdamas žaismo fenomeną, pradeda sąvokos analize.

Nuo Kanto ir Schillerio iki pat šių dienų estetinės bei antropologinės minties žaismo sąvoka yra įgavusi stipriai subjektyvią reikšmę ta prasme, kad čia buvo ir yra turima omenyje menininko kūrybinė veikla bei įkvėpta, susižavėjimo persmelkta sielos būseną ar subjektyvumo išlaisvinimas ir laisvė apskritai. Tačiau Gadameris pasuka žaismo „išsubjektinimo“ keliu. Anot jo, žaismas – tai paties meno kūrinio, o ne subjektyvumo buvimo būdas. Meno kūrinys *žaidžia*(si). Sutikus su tokia nuostata, reikia pripažinti, jog nuo šiol estetinio skyrimo geba, skonis ir visa tai, kas nuo Kanto laikų iki šiandien yra įgavę estetinės sąmonės pavidalą, lemiamo vaidmens meno kūrinio patirtyje ir pažinime nebeveiks. Juk išgyvenantysis veikalą iš tikrųjų su juo susiliečia ne gebėdamas išskirti ar įvertinti jo estetiškas savybes, atpažindamas jo laikmetį bei stilių, trumpai tariant, rasdamas ką svarbaus *pasakyti apie jį*, bet veikiau išitraukdamas į žaismą su juo.

Ką betgi reiškia šis išitraukimas į žaismą? Pirmiausia pastebime, kad žaismas dažnam asocijuojasi su nerimta būseną. Žaidžiama tada, kai norima pailsėti, atsipalaiduoti, linksmai praleisti laisvalaikį, pramoga užpildyti nereikšmingą pertrauką reikšmingoje, svarbioje, tikslingoje veikloje, vadinamoje darbu. Rimta yra tai, kas turi tikslą anapus savęs. Tarkim, darbas pats savaime nėra sau tikslas: jis atliekamas dėl tikslo ir todėl reikalauja pastangų bei rimtumo. Tikslo, kurio link judama, priešakiškumas darbo laiką daro nepalaujamai bėgančiu ir brangiu. Tokį laiką privalu „taupyti“. Tuo tarpu žaismo laikas suvokiamas kaip grynas *dabar*, išgyvenamas, kaip tūlas sako, ar išgyventas, deja, tik vaikystėje. Tad žaismas neturi tikslo anapus savęs. Su Gadameriu čia visiškai sutinka kitas fenomenologinės krypties vokiečių mąstytojas Eugenius Finkas, pasak kurio, žaismas yra vienas iš pamatinių egzistencinių fenomenų, kaip antai: mirtis, darbas, valdžia, meilė. Visi pastarieji ontiniai žmogiškosios egzistencijos būdai yra tikslingi, tuo tarpu žaismo tikslas yra jis pats.

Mes stengiamės užsidirbti, užsikariauti ar per meilę pasiekti laimę bei gyvenimo pilnatvę, tačiau ties niekuo neapsistojame: visa tai, kas pasiekta, praranda traukos galią, ir bet kokią gerą dabartį mes pasiryžę paaukoti dėl „dar geresnės“ ateities. Tuo tarpu žaismas „nežvelgia“ už savęs, jis neturi jokio tikslo, nes jo tikslas ir prasmė yra jis pats. Žaidžiama ne dėl ateities palaimos – jau pats žaidimas yra laimė,

* Vokiškąjį daiktavardį *der Spiel* čia verčiu žodžiu *žaismas*, kartais *žaidimas*. Šias sąvokas galima būtų vartoti sinonimiškai, tačiau išlieka keletas netikslumų. Pirmiausia reikia pastebėti, kad nė vienas pastarųjų lietuviškų daiktavardžių neapima viso *Spiel* semantinio lauko. Mat vokiečių kalboje šis daiktavardis reiškia dar vaidinimą bei grojimą, o atitinkamai veiksmazodis *spielen* reiškia *žaisti, vaidinti, groti*. Kalbant ypač apie meno patirtį, Gadameriui vaidinimo ir žaismo sutaptis yra esminė. Šnekant lietuviškai, minėtas šio žodžio reikšminės konotacijos tenka vis paaiškinti arba tiesiog jas išlaikyti ir turėti omenyje. Na, o dažniau čia bus vartojamas žodis *žaismas*, bet ne *žaidimas* todėl, kad žaismas, atrodo, išreiškia veikimą, tiksliau, vyksmą, mažiau reikalaujantį subjekto nei žaidimas. Žaidimą visada *kas nors* žaidžia, kai tuo tarpu žaismas, atrodo, *žaidžiasi pats*. Tai liudija tokie lietuviški posakiai, kaip antai: *šešėlių, bangų, spalvų žaismas*. Gadameris pabrėžia, jog (į)vykstant akistatos su meno kūrinio žaismui, subjekto nėra, o tiksliau – subjektas yra pats žaismas. Bet nuodugniau tai bus nagrinėjama toliau.

save dovanojanti laiminga dabartis be jokio „futurizmo“. Žaidimą lydi malonumas ir džiaugsmas, kai tiesiog jaučiame pasitenkinimą savo laisve, pačiu savo buvimu, kuris veikiau yra veiksmas nei statiška padėtis. Žaidybinis malonumas yra ne tiek mėgavimasis kažkuo žaismo metu, kiek mėgavimasis pačiu žaismu. Tai malonumas pačia plačiausia prasme, integruojantis ir liūdesį, ir siaubą, ir nerimą. Žaidimui reikalingos taisyklės, bet tai vidinės taisyklės: pats žaidžiantysis (žaidžiantieji) laisvai nusistato sau ribas ir taisykles. Pagaliau žaismas, anot Finko, yra fundamentali mūsų egzistencijos ypatybė. Netiesa, kad žaidžiama tik vaikystėje.

Visi gyvenimo tarpiniai dalyvauja žaisme, – rašo Finkas, – visi yra apraizgyti žaismu ir tuo pat metu „išlaisvinti“, įgavę sparnus, apdovanoti laime jame – vaikutis smėlio dėžėje taip pat, kaip ir suaugęs savo konvencinių vaidmenų „visuomeniniame žaidime“ arba senis, vienuroje dėlįojantis sau „pasjansą“.

(20, p.369)

Tad žaismas nėra visiškai nerimta, pastangų nereikalaujanti pramoga. Savitiksliskumas neatima iš jo rimtumo, bet veikiau suteikia jam vidinį kone sakralų rimtumą. Žaidžiantysis suvokia, jog žaismas – tai viso labo tik „pažaidimas“, idant nors trumpam apleistum rūpesčių ir tikslų siekimo pasaulį, bet, kita vertus, rūpesčių ir poilsio skyrimo turėjimas omenyje kaip tik ir kliudo tam, kad žaismas būtų tikras. Žaismas išsipildo, kai į jį yra visiškai pasineriama. Šis išitraukimas kaip tik ir suteikia žaidimui rimtumą, rimtumą dėl savęs paties, o ne dėl išorinio tikslo. Kas žaidžia nerimtai, trukdo žaismui. Tokį žaismo dvilypumą Gadameris nusako samprotavimu:

Žaidžiantysis gerai žino, kas yra žaismas, ir kad tai, ką jis veikia, yra 'tik žaismas', tačiau jis nežino to, ką jis čia „žino“. (5, p.97–98)

Ir vėlgi grįždami prie žaismo esmės klausimo, turime pasakyti, jog mums čia nedaug ką gali duoti paties žaidėjo sub-

jektyvios refleksijos analizė. Gadameriui kur kas svarbesnis pasirodo pats žaismo buvimo būdas. Tad svarbiau yra ne tai, ką mąsto žaisdamas apie žaidimą žaidėjas arba kas ir kokia yra estetinė sąmonė meno atveju, bet – kaip vyksta pats žaismas arba kaip būva meno kūrinys. Mat veikalas nėra tik objektas, „pamestas“ priešais sau, savyje, dėl savęs ir savimi esantį subjektą. Veikiau pats meno kūrinio buvimas vyksta taip, kad tapdamas patirtimi įtakoja ir net keičia žaidžiančiojo subjektyvumą. Meno patirties subjektas čia yra ne subjektyvumas to, kuris (pa)tiria, bet pats meno kūrinys. Hermeneutinis estetiškos patirties būdas yra ne tai, kad aš bandau kai ką išgauti iš meno kūrinio, subjektyviai išgyvendamas, patirdamas ar net tyrinėdamas jį, bet tai, kad pats veikalas mane užkalbina ir įtraukia į savo žaidimą, o aš leidžiuosi įtraukiamas arba ne. Kaip tik žaismo vyksmas mums ir gali būti pavyzdžiu susitikimui su menu, nes pati žaismo esmė nepriklauso nuo žaidžiančiųjų sąmonės.

Žaismas būva taip pat ten ir pirmiausia ten, – sako Gadameris, – kur tematinis akiratis neapsiriboja subjektyviuoju sau-buvimu (*Fürsichsein*), kur iš viso nesama jokių subjektų, kurie elgiasi žaidybiškai. (5, p.98)

Žaismo subjektas nėra žaidėjas. Žaismas per žaidėjus reiškiasi, t.y. pasirodo.

Norint kuo išsamiau aprašyti žaismo sąvoką, labai svarbu atkreipti dėmesį į šio žodžio reikšmę, į tai, kaip šis žodis vartojamas kasdienėje kalboje. Esame girdėję kalbant apie bangų, šešėlių, šviesos, vaizduotės, žodžių žaismą. Visais šiais atvejais greičiausiai turimas omenyje judėjimas į priekį ir atgal, neturintis pastovios, tikslingos krypties. Žaismas, arba žaidimas, – tai pasikartojantis judesys, kurio nesustabdo pasiektas tikslas. Toks vyksmas įtraukia. Jis neturi pabaigos: žaidžiama yra tol, kol pabosta, arba žaismas yra tiesiog nutraukiamas, idant būtų galima imtis kitos veiklos ar tikslingo dar-

bo. Žaismo sąvoka iš esmės išreiškia tokią pasikartojantį, pirmyn atgal svyruojantį judesį, ir visai nesvarbu, kas tą veiksmą atlieka. Žaismas yra žaidžiamas ar tiesiog žaidžiasi, o žaidžiantysis subjektas dažnai net nefiksuojamas. Žaismas – tai judesio kaip tokio atlikimas. Kai, tarkim, kalbame apie spalvų žaismą, tai tuo nenorime pasakyti, kad viena spalva žaidžia su kita. Mes čia veikiau turime omenyje vieningą vyksmą, tiksliau, vaizdą, kuriame akį patraukia permaininga spalvų dermė. Ir vėl matome, kad žaismo būvis nereikalauja subjekto, kurio dėka žaismas vykėtų. Darosi aišku, jog veiksmožodis *žaisti* pirmapradiškai yra medialinis. Žaismas nėra aktyvi veikla. „Kalbai žaismo subjektas iš principo, atrodo, yra ne subjektyvumas to, kuris greta kitos veiklos dar ir žaidžia, bet pats žaismas“, – sako *Tiesos ir metodo* autorius (5, p.99).

Esminis žaismo judesys pirmyn-atgal nurodo mums į kitą svarbų jo aspektą – rungtynes. Čia susikuria įtampa tarp kelių žaidėjų, kurių tik vienas tampa laimėtoju. Grupinis pobūdis dar labiau išryškina žaismo neišsitemimą subjektyvumo lauke. Mat žaisti (su) savimi ir sau yra iš principo neįmanoma. Tiesa, žaisme nebūtinai turi dalyvauti kitas realus asmuo (nors varžybų atveju jis būtinas), tačiau visada čia privalo būti kas nors, su kuo žaidžiantysis žaidžia, dar kitaip sakant, tai, kas į žaidėjo judesį atsako priešpriešiniu judesiu. Todėl, pavyzdžiui, katė žaismui pasirenka siūlų kamuolį, kadangi šis gali „įsitraukti ir atsakyti“ į gyvūno veiksmus. Visais laikais gyvas žaidimas (su) kamuoliu kyla iš visapusiško ir laisvo kamuolio mobilumo: atrodo, kad jis tiesiog savaime sugeba atlikti netikėtus atsakomuosius judesius.

Žaismo pirmumas žaidėjų subjektyvumo atžvilgiu yra juslus pačioje žaidėjo patirtyje. Posakis *žaisti galimybėmis* mums byloja apie tai, kad čia žaidžiantysis suvokia ne visai rimtą savo svyravimą pasirenkant

tikslą ir veiksmo kryptį. Jis vis dar delsia, siekdamas kuo ilgiau išlaikyti pasirinkimo laisvės įtampą. Kita vertus, ši laisvė nėra visiškai netrikdoma ir absoliuti. Žaismas visuomet suponuoja riziką. Tai lyg žaidimas su lemtimi. Kiekvienas pasirinkimas, arba, atvirkščiai, „šanso“ praradimas gali būti lemtingas. Pastaroji aplinkybė žaismą daro rimtu ir kerinčiu. Čia gali mėgautis (apsi)sprendimo laisve, o kartu pajusti, kaip tam tikras laisvas ėjimas tau nesugrįžtamai susiaurina tolesnių ėjimų lauką. Puikiai tai iliustruoja „kantrybės žaidimas“ – pasjansas.

Žaismo rimtumą reiškiasi dar ir tuo, kad įtrauktasis į jį pralošia ne tik tada, kai suklysta, bet ir tada, kai nerimtai mėgaudamasis pasirinkimo laisve bei vengdamas rizikos, uždelsia ir laiku neatlieka reikiamo judesio. „Bet koks žaidimas yra buvimas žaidžiamam (*Gespieltwerden*)“, – sako Gadameris (5, p.101–102). Žaismo kerai pasireiškia tuo, kad žaidėjai čia yra tiesiog pagaunami, įtraukiami ir užvaldomi. Todėl *sekasi* žaisti arba ne, dažnai nepaisant visų pastangų. Žaidžiantysis su lemtimi netrunka atsidurti likimo žaislo padėtyje.

Žaismo dvasios neapima žaidžiančiojo nuotaika ar dvasinė būseną. Žaidėjų, dalyvaujančių skirtinguose žaismuose, sąmonės būklė ir patiriamas susižavėjimas bei malonumas yra veikiau pasekmė, o ne žaismų pobūdžio skirtingumo priežastis. Žaismų skirtumai išreiškia jų dvasios įvairovę, kuri kyla iš skirtingų judėjimo taisyklių nusistatymo.

Pasak Gadamerio, būtent judesių ir žaismo tvarkos taisyklės, pagal kurias judama apribotame žaismo lauke, sudaro žaismo esmę. Žaismo erdvė ir taisyklės yra apibrėžiamos iš vidaus. Asmuo, nusprendęs pažaisti, pirmiausia apsibrėžia savo elgesį tuo, kad jis *nori* žaisti. Toliau, po bendro pasirengimo žaisti, seka būtent šio, o ne kito žaismo pasirinkimas. Pasirengimas žaisti ir pereiti iš tikslingo

darbo į tikslo neturinčią veiklą reikalauja taip pat erdvės, išskirtos ir skirtos žaidybiniam judėjimui.

Žmonių žaismams reikia žaidimo aikštelių. Anot Huizingos, žaismo plotas – tai sakralaus rato analogija. Kaip sakrali erdvė griežtai be jokio perėjimo ar įtarpinimo atsiriboja nuo profaninės, taip žaismo laukas – nuo tikslų pasaulio (22, p.32). Žaismas neturi tikslo, tačiau iškelia užduotį. Žmogus visiškai išitraukia į žaismą tik tada, kai užsimiršta, užmiršdamas savo tikslingą elgesį ir perkeisdamas pastarąjį į žaidybines užduotis. Vaikas, žaisdamas kamuoliu, pats išsikelia sau žaidybines užduotis, o tikrasis žaismo „tikslas“ yra ne tos užduoties išsprendimas, bet paties žaidybinio judesio *tvarka* ir *raiškos būdas* (*Gestaltung*).

ŽAISMO PIRMAPRADIŠKUMAS BEI VISUOTINUMAS

Žaismas, kaip byloja ir daugelis nesenu antropologinių studijų, žaidžiasi savaime. Jis yra pirmesnis už žaidėjo su(si)vokimą. Ne žaidėjas sąmoningai atlieka judesius šen ten, bet vyksmas tarsi vyksta savo eiga. Žinoma, besimokant žaisti, reikalingos pastangos, suvokimas, o judesių dirbtinumumas yra neišvengiamas. Tačiau žaismas visiškai išsipildo, kai yra tiek „įvaldytas“ ir nevenigiantis spontaniškos improvizacijos, jog ima gautis savaime ir be įtampos, kartais nė nesuvokiant kaip. Žaidėjas tiesiog panyra ir ištirpsta žaisme. Judesiai spontaniškai siekia kartotis – tuo žaismas vis atsinaujina (tai mums liudija ir priedainių kartotė žaidybinėse liaudies dainose).

Žaismas, kaip mano Huizinga, glūdi jau bet kokios kultūros ištakose: kultūra remiasi pamatiniu žmogaus gebėjimu

žaisti (22, p.61–62). Filosofija, arba išminties meilė, be abejo, savo šaknimis taip pat yra įaugusi į išminties ir išminčių žosmės žaismo dirvą. Ne vienas filosofijos istorijos tyrinėtojas pastebi, jog išmintingų ištarmių lopšys buvo Delfų Apolono kultas, kuriam buvo būdinga vadinamoji $\mu\alpha\nu\acute{\alpha}$, arba šėlsmas, kai bylojama buvo savaimingai, spontaniškai.

Nietzsche mėgino supriešinti apoloniškąjį ir dionisiškąjį pradus, tik pastarajam priskirdamas spontanišką siautulio dvasią, tuo tarpu pirmajam – saiką ir santūrumą (15, p.35–40). Italų mąstytojas Giorgio Collis, atsigrėžęs ir iš naujo apžvelgęs graikiškosios išminties ištakas, nesutinka su tokia nepagrįsta perskyra. Anot jo, Apolonas ir Dionisas turi pamatinį bendrumą: abiejų prigimtis reiškiasi per $\mu\alpha\nu\alpha$. Tik Apolono atveju iš poetinio šėlsmo, mes sakytume žaismo*, kyla žosmė ir sąvoka, tuo tarpu Dioniso atveju erotinis šėlsmas išreiškia gyvenimo betarpiškumą (7, p.7–25).

Apie tokį apolonišką minties šėlsmą Sokrato lūpomis kalba Platonas *Faidre*. Jau pradžioje ekstatinį minties savaimingumą jis priešina blaiviam protui, savikontrolei ir, atrodo, paradoksaliai inversijos būdu pirmąjį iškelia kaip pranašesnę bei dievišką. Skaitome:

Didžiausios gėrybės atsiranda šėlo dėka, aišku, jei jis duodamas kaip dieviškas dovis. Mat Delfų pranašautoja ir Dodonės žynės, pagautos šėlo, pasitarnavo Heladai gausiai ir puikiai – tiek kiekvienam žmogui, tiek visuomenei, o būdamos blaivaus proto – nedaug arba nieko. (16, p.38)

Ryšys tarp $\mu\alpha\nu\alpha$ ir Apolono akivaizdus. Orakulo pranašystė čia įgauna pranašumą ta prasme, kad būtent dieviškoji bei lemtinga šėlstančios minties prigimtis, pasak Platono, kaip tik ir sudaro Delfų kulto pagrindą. Savo samprotavimą šis graikų filosofas paremia etimologija: $\mu\alpha\nu\tau\iota\kappa\eta$, t.y. pranašavimo menas, kyla iš $\mu\alpha\nu\alpha$,

*Juk šėlsmą ir žaismą kaip tik ir vienija spontaniškumas, natūralus judesio savaimingumas ir sąmoningo subjektyvumo stygius.

kuri savo autentiškumu ir sudaro išminties pagrindą (7, p.39). Tad Apolonas pasirodo ne kaip saiko ir rimties, bet veikiau kaip apsedimo ir šėlsmo dievas. Todėl galime sutikti su Collio išvada:

(...) jei išminties ištakų paieškos archainėje Graikijoje mus veda Delfų orakulo link, dievo Apolono sudėtinės prasmės link, tai $\mu\alpha\nu\tau\alpha$ mums regisi kaip dar pirmapradiškesnė, kaip pranašavimo fenomeno pamatas. Šėlas yra išminties iščios. (7, p.14)

Žaismu prasidėjusi Vakarų filosofija Graikijoje žaismu pasibaigia Hegelio dialektikoje, pagrįstoje tokiu minties judesiu, kuris sukuria prieštaravimą, o paskui jį įveikia, kartu sukurdamas naują prieštaravimą. Tai vis tas pats sąvokos judėjimas šen ten tarp opozicijų ir perskyrų. Anot Hegelio, tik neišspręstas prieštaravimas sukuria įtampą, teikiančią mąstymui dinaminę jėgą. Absoliuti dvasia – tai pats save judinantis, pereinantis savo momentus tieson nukreiptas procesas.

Taigi tiesa yra bakchantiškas svaigulys, – sako *Dvasios fenomenologijos* autorius, – ir nė vienas narys, pagautas šio svaigulio, nėra blavus; o kadangi kiekvienas narys, jei tik jis išsiskiria, lygiai taip pat betarpiškai ištirpsta tame svaigulyje, tai jis kartu yra skaidri ir paprasta ramybė. (12, p.59)

Dialektinį minties vyksmą, judantį nuo analitinio skyrimo prie sintezės tapatumo, o nuo pastarojo – vėl į analitinę išsklaidą ir atgal, Hegelis vadina jėga su savo išoriniais ir vidiniais momentais (12, p.121–122). Analizė, antitezė, skyrimas ir prieštaravimas – tai vis negatyvios jėgos momentai, tačiau save neigiantis negatyvumas tokio priešingų jėgų žaismo dėka virsta tiesa. „Šitoks jėgų žaismas yra išsivystęs negatyvumas, – sako Hegelis, – bet jo tiesa yra pozityvumas, būtent *bendrybė*, savyje estintis objektas“ (12, p.128). Dialektika, be abejo, remiasi gebėjimu žvelgti, išžvelgti ir apžvelgti. Todėl šis dialektinis žaismas yra spekuliatyvus.

Lotyniškai *speculor* reiškia atidžiai stebėti, (i)žvelgti, suprasti. Hegeliui ši spekuliatyvinė išvalga didžia dalimi

krypsta į skirties ir mąstymo opozicijų fiksavimą. Juk opozicijos yra opozicijos tik jų *atsispindėjimo* (lotyniškai *speculum* reiškia veidrodį) vienos kitoje dėka. Tai vis tas pats mus čia dominantis nepaliaujamas, savaimingas judėjimas šen ten. Hėgeliškąją dvasios fenomenologiją realizuoja toks pažinimas, kurio stichija reiškiasi nelygybe, negatyvumu, t.y. opozicijų žaismu, kurį galiausiai neigiant (vėl opozicija: opozicija ir tai, kas nebėra opozicija) randasi paprasta tiesa, paneigianti mąstymo ir būties opoziciją. Toki diferenciacinį sąvokos judėjimą, kitaip sakant, žaismą, Hegelis vadina *logika*, arba *spekuliatyvine filosofija* (12, p.53).

Anot Heideggerio, tokia spekuliatyvinė dialektika – tai jokiū būdu ne transcendentinis, kritiškai apibrėžiantis ar net poleminis minties pobūdis, bet veidrodinis opozicijos vidinis atsispindėjimas ir apjungimas kaip pats dvasios savikūros vyksmas (21, p.128). Pratešiant mintį, būtų galima teigti, jog dvasia kyla iš pamatinio sąvokos žaismo, kuris yra nuolatinis jos palydovas, o gal net savastis.

Hegelis, išjudinęs filosofiją iš sisteminio sąstingio letargo, vis dėlto galiausiai sustabdo dialektinį žaismą tiesoje, arba galutiniame neigimo neigime, ir rimtyje. Kai kurie mūsų dienų mąstytojai atsisako šios „rimties“, radikalizuodami spekuliatyvinę minties žaismo pobūdį. Tarkim, Jacques'as Derrida besižaidžiančiame skyrimo vyksme išvelgia patį buvimo pirmapradiškumą. Jis net sukuria kontaminacinį terminą *différance* (verskime *skirmsas*), suliejantį dviejų prancūziškų žodžių – *différence* (*skirtumas*) ir *deferment* (*atidėliojimas*) – reikšmes. Šis skirmsas – tai logocentrizmą neigianti pastarojo opozicija. Mat logocentrizmas teigia kalboje egzistuojant fiksuotas reikšmes, kurias palaiko užsistemine, nekontekstinė, substancinė prezencija ar kilmė. Tuo tarpu skirmsas suponuoja reikšmę kaip nuolat atidėliojamą ir priklausomą nuo santy-

kio (skirtumo) su kitomis reikšmėmis, todėl lakią bei nepastovią. Skirmsas – tai reikšmės žaismas, nepasiduodantis logocentriniam sąstingui.

Į šį faktą savo ruožtu dėmesį jau buvo atkreipęs ir Ludwigas Wittgensteinas, pagal kurį žodis turi reikšmę tik sakinyje panašiai kaip ir strypas, kuris tik naudojamas tampa svirtu. Negalime net nustatyti reikšmių aibės ribos.

Tačiau kiek yra sakinių rūšių? – klausia *Filosofinių tyrinėjimų* autorius. – Tvirtinimas, klausimas, paliepimas? – Tokių rūšių yra nesuskaičiuojama aibė: nesuskaičiuojama įvairovė vartojimo būdų to, ką vadiname „ženklais“, „žodžiais“, „sakiniais“. Ir ši įvairovė nėra kažkas tvirta, amžina; atsiranda vis nauji kalbos tipai, galima sakyti, nauji kalbos žaidimai, o kiti pasensta ir yra pamirštami. (...) Terminas „kalbos žaidimas“ čia turi pabrėžti tai, kad *kalbėjimas* yra tam tikros veiklos arba gyvenimo formos dalis. (9, p.129–130)

Vėl atsigręžus į Derrida požiūrį, tenka paantrinti Wittgensteinui ir pripažinti, kad reikšmė visuomet yra santykinė. Ji nėra pati save prezentuojanti ar pati save sudaranti. Per ją reiškiasi pats skirmsas, kurį Derrida aiškina štai kaip:

Pirma, *skirmsas* reiškia (aktyvų ir pasyvų) judėjimą, kurį sudaro atidėliojimas delsiant, siuntimą, (sprendimo) atidėjimą, referencijas, aplinkinį kelią, sulaikymą, rezervavimą. (...) Antra, *skirmsas*, kadangi ir produkuoja skirtingus dalykus, ir skiria juos, yra visų mūsų kalbos opozicinių sąvokų pagrindas (pvz., juslinis/intelektinis, intucija/signifikacija, prigimtis/kultūra ir t.t.). (...) Trečia, *skirmsas* taip pat yra, jei galima pasakyti, sukurtas šių skirtumų diakritiškumo, kurį Saussure'o lingvistika ir visi jos pagrindu modeliuoti struktūriniai mokslai vadino kiekvienos signifikacijos ir kiekvienos struktūros sąlyga. (...) Šiuo požiūriu *skirmsas* sąvoka nėra nei struktūralistinė, nei genetinė: tokia alternatyva pati yra *skirmsas* „efektas“. (9, p.8–9)

Skirmsu rašosi raštas (*l'écriture*), arba *archeraštas*. Tai dar viena Derrida sąvoka, atskleidžianti mums reikšmės žaismo savaimingumą. Archeraštą Derrida aiškina pasitelkdamas metaforą iš Sigmundo Freud'o esė *Pastaba apie mistinį bloknotę*.

Toks vaškinio paviršiaus bloknotas – tai vaikų žaislas, ant kurio galima rašyti kieta lazdele. Užrašą įmanoma „užlyginti“, t.y. veikiau paslėpti, o ne sunaikinti visiškai. Tokį vaškinį pagrindą su begale paslėptų užrašų Freudas lygina su pašamone, iš kurios (tai autorius pakartoja keletą kartų) niekas niekada nėra visiškai ištrinama. Bloknoto paviršius, kur *yra rašoma*, tokiu atveju pasitarnautų kaip sąmoningos omenies, kurios talpinama informacija ilgainiui nusėda pašamonėje, metafora.

Beje, Derrida atkreipia dėmesį, kad raštas, kuris tampa matomas ką nors parašius bloknote lazdele, jau yra tarsi ten buvęs, nes lazdelė tik padaro matomą iki parašymo. Šis froidiškos analogijos išplėtojimas leidžia suvokti, viena vertus, nesąmoningą psichę, antra vertus, tai, ką Derrida dar radikaliau vadina savaime besirašančiu raštu, kuris yra pirmesnis už bet kokią mokslą, istoriją (*Historie*) ar istorinį įvykią (*Geschichte*), bet kokią fizinį rašymą ar net kalbą ir suvokimą apskritai (8, p.27). Raštas – tai tiek filogenezės, tiek ontogenezės sąlyga.

Raštas pripildo percepciją dar prieš jai atsirandant (prieš jai išsąmoninant save), – teigia Derrida. – „Atmintis“, ar raštas, yra to pasirodymo proceso pradžia. Tas, kas „jusliškai suvokta“, gali būti tik praetyje, žemiau percepcijos ir po jos. (10, p.224)

Tenka prieiti išvadą, kad jokia percepcija negali būti gryna ir tiesioginė, bet visada sąlygota rašto, arba skirmsas, kuris yra už ją pirmesnis.

Pragmatizmo pradininkas Ch.S.Peirce'as pastebi, jog mes mąstome tik ženklais ir viską suvokiame kaip ženklus. Mąstymo sąvokos yra simbolinė mentalinio ženklo dalis. Mąstymas – tai simbolių kūrimas. Vieni simboliai kyla iš kitų. *Omne symbolum de symbolo*. Derrida, radikalizuodamas Peirce'ą, prieina išvadą, jog toks universalus mokslas kaip semiotika nebeturi remtis logika, nes pati logika ir yra semiotika, anot Peirce'o, „quasi-būtina, arba formali,

ženklų doktrina" (8, p.48). Peirce'as yra toli pažengęs de-konstruodamas transcendentinį signifikatą, kurio tikslas yra užtikrinti referencijos slankiojimo nuo vieno ženklo prie kito sustabdymą.

Derrida logocentrizmą apibūdina kaip griežtą, galingą, sisteminių ir nenumaldomą tokio signifikato geismą. Tuo tarpu Peirce'as kalba apie „begalinę semiozę" (Umberto Eco posakis), reikšmės žaismą, kurio negalima sustabdyti: kiekvienas *interpretantas* jau yra *objektas*, kuriam atstovauja *reprezentamenas*, reikalaujantis savo ruožtu *interpretanto*, ir t.t. Ir apskritai „pats daiktas yra ženklas" (8, p.49).

Peirce'as, anot Derrida, yra arčiau fenomenologijos, arba *faneroskopijos*, net už Husserlį. Jo manymu, reiškinys neatskleidžia prezencijos, bet sukuria ženklą. Fenomeno idėja sutampa su ženklo idėja*. Vadinamasis „daiktas savaime" visada jau yra *reprezentamenas*, uždengtas nuo paprasto intuityvumo. O kadangi egzistuoja tik reikšmių pasaulis, tai tėra ženklai, ir mes mąstome tik ženktais. Visa, kas mus supa (čia vidaus ir išorės perskyra neturi prasmės), yra *žaismas*, t.y. transcendentinio signifikato (vienintelės ir ne(anapus)kontekstinės prasmės) o kartu ir žaismo ribų nebuvimas, kuris sugriauna bet kokią ontoteleologiją ir prezencijos metafiziką. Jau minėtas Derrida raštas ir yra tas žaismas, arba transcendentinio signifikato nesatis, kalboje.

Platonas *Faidre* nuvertina raštą, vadinamas jį žaidimu (*παίδια*) ir supriešindamas šiam vaikiškumui suaugusių kalbos rimtumą (*σπουδή*) (16, p.93). Derridai ši Platono rašto kritika tampa pozityviu atspirties teiginiu, leidžiančiu padaryti tokią išvadą: „nuo dabar raštą privaloma mąstyti kaip žaismą pačioje kalboje" (8, p.50). Tai ne žaidimas ar vienas iš žaidimų, priklausančių pasauliui.

Ne, radikaliam mąstant, tai paties pasaulio žaismas. Šis reikšmės arbitralumas, arba žaismas, neturintis tikslo anapus savęs paties, yra vyksmas, o ne statinė būseną, simbolio demotyvacijos judesys, o ne duota struktūra. Radikalų yra tai, kad žaismo niekas nevaldo ir nieko nėra anapus žaismo. Žaismo subjektas yra pats žaismas (8, p.50–51).

Gadameris žaismo universalumą išvelgia jau pačios gamtos judesyje. Negalima sakyti, kad *ir* gyvūnai žaidžia. Šaltinio bei šviesos žaismas – tai ne metafora. Veikiau apie žmogų galima pasakyti – jis taip pat žaidžia. Žmogaus žaismas – tai natūralus vyksmas, nes būdamas gamtos dalimi, jis dalyvauja visatos žaisme. Medialinė žaismo prasmė mums byloja apie tai, kad gamta, kurioje žaidžia spontaniškai atsikartojantis ir save patį atnaujinantis žaismas, gali būti ir yra pavyzdžiu, kuriuo seka menas. Friedricho Schlegelio žodžiais tariant, „visi šventieji meno žaismai – tai tik pasaulio, to amžinai save tveriančio meno kūrinio, begalinio žaismo tolimos kopijos" (18, p.168).

PAŽINIMAS IR MĖGDŽIOJIMAS

Antikinė meno teorija, bet kokio meno ištakų ieškujusi pamėgdžiojime (*μιμησις*), pati aiškiai yra kilusi iš žaismo sąvokos. Pamėgdžiojimo sąvoka meno žaismo atveju svarbi tiek, kiek turi savyje ir išlaiko *pažintinę prasmę*. Juk mėgdžioti reiškia vaizduoti, o vaizduoti galima tik tiek, kiek jau pažįsti. Vaikas pradeda žaisti ir apskritai veikti mėgdžiodamas. Jis mokosi, o kartodamas patvirtina jau turimas savo žinias ir tampa labiau užtikrintu. Vaikų pomėgis persirenginėti išreiškia (priešingai suaugusiems) ne norą pasislėpti ar apsimesti kuo kitu, bet tiesiog kai ką

* Įdomu, kad lietuvių kalboje į tai rodo jau pats žodžių *reikšmė* ir *reiškinys* bendrašakniškumas.

pavaizduoti pamėgdžiojant. Atpažinti čia privalu ne tą, kuris persirenginėja ir slepiasi, bet veikiau tai, ką jis nori parodyti. Reikia atsakyti į klausimą, kas tai.

Tad jei pamėgdžiojimas suponuoja pažinimą, tai nuodugniau ištyrę pažinimo objektą, priartėsime prie ontinės pasirodymo prasmės. Juk meno kūrinio pažinimas reikalauja kuo pilnesnio tikrumo bei adekvatumo. Klausama yra, kiek čia įmanoma atpažinti, pažinti tai, kas rodoma, ir save. Atpažinimas, anot Gadamerio, būtų neleistinai susiaurintas, jei atpažįstama būtų vien tik tai, kas jau buvo žinoma. Atpažinimo džiaugsmą teikia tai, kad atpažįstant visada pažįstama, pastebima *daugiau*, negu buvo žinota. Tą patį atpažinus vis naujomis aplinkybėmis, galima vis labiau išryškinti esmę atsitiktinių savybių praeinamume.

Pažinimas Platonui taip pat pirmiausia siejasi su atpažinimu, arba prisiminimu (*αναμνησις*) (16, p.46). Kita vertus, dialektika būties tiesą siekia atpažinti pačiuose žodžiuose (*λογουι*), t.y. kalbos idealybėse. Dalykas pažįstamas įvardijimu, paremtu skyrimu bei apibendrinimu, o atpažintas ir igavęs fiksuotą esmę, jis išlaisvinamas iš atsitiktinumo (16, p.86). Analogiškas atpažinimas vyksta ir rodantis žaismui. Visa, kas nereikšminga, neesminga, spektaklio metu pasitraukia į antrą planą, net išnyksta.

Pavyzdžiui, mums visiškai nesvarbi pasirodo aktorius individualybė, kurią nukelia jo rodomas ir mums privalomas atpažinti vaidmuo. Negana to, pats provaizdis (tai, kas vaidinama-rodoma) pasiekia savo tikrovišką tiesą būtent ten ir tada, kur ir kada yra rodomas, vaizduojamas. Sutikime, Homero Achilas yra didingesnis už savo prototipą (5, p.109). Tad mimetinė reprezentacija mums kalba apie tai, kad (at)pažinimas čia įvyksta taip, jog pasirodytume atsiskleidžia esmė, o neesminiai dalykai atkrinta. Sceninis ar bet koks kitas mėgdžiojimas – tai ne tik

atsikartojanti kopija, bet ir esmės pagava, todėl čia reikalingas vėlgi žiūrovas, kitaip sakant, tas, kuriam pasirodymas yra skirtingas ir kuris rodomą esmę atpažįsta.

Žaismas, kaip esmėroda, yra ypatingas, rimtas mėgdžiojimas. Juk pamėgdžiojimas privalo kai ką praleisti, o kai ką išryškinti, užakcentuoti. Rodydamas kai ką, o kartu tai iškeldamas į pirmą planą, jis neišvengia perdėjimo ir nevisiško tapatumo. Čia ypač aiškiai pastebimas ontinis atstumas tarp vaizdo (personažo) bei provaizdžio (prototipo). Žinia, tai teigė jau Platonas, kuriam meno žaismas tarpo trečioje būties pakopoje kaip atvaizdo atvaizdas, arba pamėgdžiojimo pamėgdžiojimas (17, p.374–379).

Kita vertus, santykis tarp šių ontinių pakopų yra analogiškas. Tai atpažinimas, kuris meną daro artimą filosofijai: menas taip pat gali turėti reikalą su esmėroda bei esmėžiūra (atpažinimu). Tačiau menas reprezentuoja esmę savitai. Prisiminkime, juk čia pasirodymas yra savaiminis žaismas, nepavalduis jokiam subjektyvumui. Žaismas, kaip darinio išikūnijimo vyksmas, užkalbina žiūrovą-klausytoją pasirodymo būdu, kartu pranešdamas jam esmę, o pastarasis turi leisti užkalbinamas, kitaip tariant, išitraukti į žaismą. Ši hermeneutinė aplinkybė mums sako, jog meno veikalo, pavyzdžiui, spektaklio, esmė glūdi ne tiek užrašytame ir sustingusiame pjesės pavidale, kiek pačiame atliekamame žaismo atsitikime.

Žvelgiant iš subjektyvaus požiūrio taško, gali pasirodyti, kad pats spektaklio pastatymas, būdamas subjektyvus bei netvarus kaip ir estetinio subjekto išgyvenimai, nepriklauso tikrai veikalo (originalo) būčiai. Atsirėmus betgi į žaisminį meno buvimo būdą, atsiveria visai kitas akiratis. „Veikiau atlikime ir tik jame (ryškiausia tai muzikos atveju) yra sutinkamas pats kūrinys“, – sako Gadameris (5, p.111). Ištraukti meno veikalo iš esamo būvio aplinkos yra be-

veik neįmanoma, o jei kartais tai pavyktų, tokiu atveju atsidurtume ne priešais gyvą meno kūrinio žaismą, bet priešais gryną abstrakciją, negyvą schemą. Juk veikalas iš principo priklauso pasauliui, kurį vaizduoja ir visada būva organinė jo dalis. Spektaklis randasi tik tada, kai būna vaidinamas (žaidžiamas), o ką jau kalbėti apie muzikinį kūrinį. Iš to aiškėja, kad meno būvis negali būti autentiškai pažintas kaip estetinės sąmonės objektas. Estetinė sąmonė nepajėgi aprėpti tai, kieno dalimi (būtent žaismo) esti pati.

Tad galime teigti, jog žaismo akiratyje reprezentacijos aktas nėra vien taisyklių ar veikimo nuostatų schema, kurios rėmuose vyksta žaismas. Pasirodymas (spektaklis) ne vien patenkina subjektyvų poreikį žaisti. Žaismas turi visavertį, nuosavą, nepriklausomą buvimą. Šio buvimo ontinis statusas yra dvilypis. Viena vertus, tai paties atlikimo, žaismo įgyvendinimo vyksmo būvis. Betgi antra vertus, žaismo buvimas yra nepriklausomas, prie vieno kokio atlikimo neprikaustomas *darinys*, kuris gali būti pakartotinai įgyvendinamas vėl ir vėl. Darinys – tai tokia uždara prasmės visuma, kuri gali būti atpažįstama ir suprantama kiekvieną kartą, kai būna perteikiama pasirodymu. Šis abipusiškai dvilypis meno būvis kaip tik ir esti tai, ką taip sunkiai pagauna estetiškyrimas, griežtai skiriantis originalą ir reprezentaciją, kūrinio parodymą ir jo koncepciją ar pan.

Tokiai sąmonei Gadameris priešpriešina „*estetinį neskyrimą*“ (5, p.111). Pažinimo žaisme perskyra tarp pamėgdžiojimo, vaizdavimo ir to, kas pamėgdžiojama, vaizduojama, nėra nei pirmapradė, nei esminė. Žinoma, įmanoma skirti, pavyzdžiui, draminių veikalą ir vykusį arba ne jo pastatymą, galima daryti skirtumą tarp, sakykim, literatūrinio kūrinio formos ir „koncepcijos“, tačiau toks estetiškyrimas visada jau esti antrinis ir ne visada būtinas.

Be abejo, reikia pripažinti, jog tai, ką rodo artistas ir pažįsta žiūrovas, yra autoriaus sugalvoti būtent šie veikėjai, būtent šis veiksmas. Tačiau autorius, prisiminkime Platoną, taip pat nedisponuoja originalais. Vadinasi, čia turime reikalą su dvigubu mėgdžiojimu: vaizduoja autorius, vaizduoja ir aktorius. Ir vis dėlto šis dvigubas reprezentavimas yra vieningas, nes čia vaizduojama viena ir tas pats, o tai suvienija autonomiškas žaismo būvis. Tad mimetinis pasirodymas pačiu pasirodymo atsitikimu įgyvendina buvimą tai, ko iš esmės siekia veikalas.

Dvigubą veikalo bei jo „žaliavos“ ir veikalo bei jo atlikimo skyrimą čia pakeičia dvigubas neskyrimas kaip tiesos, pažįstamos meno žaisme, sąlyga. Jei, tarkim, klausydami skaitomo literatūros kūrinio, imtume analizuoti jo fabulą bei kilmę arba spektaklio metu imtume svarstyti pjesės koncepciją bei vertinti aktorių profesionalumą, tai atsidurtume anapus žaismo ribų, o neišitraukę į jį, prasilenktume ir su tikru jo pažinimu. Mat, kaip jau buvo minėta, meno darinys, būdamas uždaru kaip prasminė visuma, vis dėlto neegzistuoja savaime, bet savo būvį įgauna kaip tik įtarpinant atlikimą. Tai, beje, nereiškia, jog estetinė refleksija lieka visiškai nereikalinga. Skirtingi tos pačios pjesės pastatymai gali skirtis, o be to, vieni gali būti vykę, kiti – ne. Tai dar kartą įrodo, kad skirtumas tarp veikalo ir jo reprezentacijos vis dėlto egzistuoja, o atlikimai gali įvairuoti, tačiau jie negali būti visiškai savavališki, nes juose turi atsiskleisti pati darinio esmė. Todėl, pasak Gadamerio, „visos variacijos paklūsta pagrindiniam ‘teisingo’ perteikimo (*Darstellung*) kriterijui“ (5, p.113).

Atlikimo reikalaujantys menai (muzika, drama) iš principo skleidžiasi kūrybingos interpretacijos dėka, o tai reiškia, kad jų tapatybė bei tęstinumas visada būna atviri ateičiai. Vadinasi, „teisingo perteikimo“ kriterijus visada yra judantis bei

santykinis. Betgi pareiga tokio griežtai nefiksuoto kriterijaus laikytis pasilieka. Nevalia suvaržyti atlikėjo kūrybinės laisvės išoriniais bei antraeiliais veiksniais. Pilnatviškas atlikimas vienu metu turi būti ir laisvas, ir išpareigojęs veikalo žaismo dvasiai. Interpretacija tam tikra prasme taip pat yra kūryba, kuri seka pirminio darinio sukūrimą. Svarbu čia ne tiek chronologinė seka, kiek ontinė atlikimo pasekmė, padarinys (einantis *po darinio*) kaip darinio išikūnijimas, individualiai atlikėjui ir recipientui atradus jo prasmę. Todėl vienintelio teisingo atlikimo (interpretacijos) idėja neatitinka tikro meno veikalo pažinimo tiesos (5, p.114).

Kiekvienas atlikimas siekia būti teisingu, o autentiškas kūrinio pažinimas (išitraukimas į jo žaismą) paties darinio bei jo įtarpinimo (atlikimu) net neskiria. Estetinis veikalo ir įtarpinimo skyrimas, arba antrinė kritika, reikalinga tik tada, kai atlikimas patiria nesėkmę.

Pagal savo idėją įtarpinimas yra totalus, – sako Gadameris, o po to priduria: – totalus įtarpinimas reiškia, kad tai, kas yra įtarpinama, nukelia save kaip įtarpintą. (5, p.114)

Tik įtarpinime, atlikime, perteikimo vyksme veikalas pasirodo gyvas, organiškai įaugęs į mūsų gyvenimą. Nors meno veikalai pasiekia mus iš praeities, išsiliesdami į dabartį kaip paminklai, bet tai nereiškia, kad juos pažinti įmanoma tik estetinė ar istorinė sąmone. Jie yra bet kokios dabarties amžininkai tol, kol atlieka savo paskirtį. Kai ta paskirtis pasimiršta, tenka pažinimo aktu atsekti jo kilmės pėdsakus. Pats kūrinys savo poveikiu bei svarba „nusprendžia“, ką numarinti, o ką iškelti į aktualaus gyvenimo šviesą, tuo kas kartą vis naujai atskleisdamas savo savastį.

Kyla klausimas, kiek ta savastis yra tapati, vis kitaip apsireiškdamą amžių bėgyje. Išlaikydama tapatybę, žaidžianti savastis įgyja daug pavidalų, bet visi jie priklauso jai, visi yra su ja *vienalaikiai* (*gleichzeitig*), o ji pati visada esama.

HERMENEUTIKA IR EPISTEMOLOGINIS RELIATYVIZMAS

Matėme, kad Gadameris išlaisvina prasmę iš subjektyvumo, atsigręždamas į savaiminį pagaunamos prasmės žaismą, tuo tarpu kai kurie šių dienų mąstytojai eina dar toliau, žaisme aptikdami prasmės praradimo procesą. Jau buvo stabtelėta ties Derrida *raštu*, kuris žaidžiasi (rašosi), griaudamas bet kokią ontoteleologiją bei prezencijos metafiziką ir reikšdamas transcendentinio signifikato, ar prasmės, nesatį kalboje.

Gadamerio žaismas veda prasmės tikrovės link. Tiesa, originalą, provaizdį čia nukelia totalus įtarpinimas atlikimu, kuris ir yra autentiškoji tikrovė. Tuo tarpu postmodernistinis centruojančios prasmės praradimo žaismas griauna tikėjimą „tikruoju pasauliu“, originalu, daiktu savaime.

Originalo nėra, – teigia Jeanas Baudrillard'as, – nes kopijos modelis jau pats yra kopija. Taigi kopija yra kopijos kopija. Neliko apgaulingų kaukių, nes kaukės dengiamas veidas pats yra kaukė. Taigi kaukė yra tiktai kaukės kaukė.

(6, p.134)

Vadinasi, nebegalima teigti dar egzistuojant kokius nors faktus, nes tėra tik jų interpretacijos, o bet kokia interpretacija jau yra ankstesnės interpretacijos interpretacija. Pasaulis tampa besiaudžiančiu tekstu, o tai, beje, ir yra žaismas. Nėra nė autentiškos šio teksto versijos, o tik vienokie ar kitokie vertimai.

Yra tokių, kurie šią epistemologijos krizę aprauda, kiti tuo tarpu džiūgauja naujųjų laikų laisve. Pavyzdžiui, J.F.Lyotard'as, remdamasis Nietzsche, kuria *linksmojo mokslo* projektą.

Reikia pripažinti įvairių ir į kitas kalbas neišverčiamų kalbos žaismų specifika, pripažinti jų autonomiškumą, – sako *Postmodernaus žinajimo* autorius. – Vienu jų negalima paversti kitais. Egzistuoja visiems priimtina taisyklė: „Leiskite žaisti ir palikite mus žaidžiančius ramybėje!“ (14, p.135)

Toks žaidėjas, žinia, orientuojasi ne į tikslą, ne į sukuriamą ar perskaitomą prasmę, priešingai – jis maloniai palaiko, net stiprina neapibrėžtumą ir beprasmiškumą, priešindamasis bet kokiems mėginimams jį suprasti vienaip ar kitaip jį interpretuojant.

Matėme, kad interpretacijos nebuvimas griežtai fiksuota bei vienintele esti savi-tas ir Gadamerio hermeneutikai, tačiau prasmė vis dėlto pasilieka perskaitoma, o interpretacijos išlaiko teisingo supratimo kriterijų. Reikia pripažinti, kad šiandien darosi vis sunkiau tikėti sisteminio diskurso, apimančio bei įvaldančio visas diskurso rūšis, galimybėmis. Postmodernia save laikanti nuostata skelbia radikalų pliuralizmą, kritikuojanti bet kurią anapus-kontekstinės prasmės ieškančią ir ją palaikančią filosofavimo kryptį. Pastebima, jog ima trūkti centro su sprendžiamuoju balsu. Pliuralizmą postmodernioje industrinėje visuomenėje stiprina informacijos technologijos (telekomunikacija, internetas ir pan.), greitindamos vientiso logocentriško diskursyvaus mąstymo, kuriį Lyotard'as vadina metadiskursu, žlugimą.

Ši vieningo pažinimo praradimą, kaip jau minėta, ne visi traktuoja pesimistiškai. Tas pats Lyotard'as čia mato nemenko įdirbio vaisių:

Šiandien galima drąsiai sakyti, kad šis liūdnas darbas jau baigtas. Nėra reikalo pradėti vėl viską iš naujo. (...) Dauguma žmonių nebejaucia nostalgijos dėl prarasto pasakojimo. Tai jokiū būdu nereiškia, kad jie grimzta į barbarybę. Nuo jos apsaugo tai, kad šiuolaikiniai žmonės žino, jog legitimuoti gali tik jų praktinė kalbinė veikla ir komunikaciniai santykiai (*interaction*).

(13, p.102)

Filosofai, manantys, jog dvasinė Vakarų krizė dar nesibaigė, pastarosios priežastimi laiko tai, kad naujaisiais laikais buvo išgalvota visavaldžio subjekto doktrina, arba metafizika, kurią „išgydyti“ turi *dekonstrukcija*. Vienus, žinia, dekonstruoti skatina tik siekis nutraukti bet kokius ryšius su praeitimi ar tiesiog malonumas.

Kiti, tarp jų ir hermeneutinis projektas, dekonstrukcijos pozityvumą išvelgia galimybėje rekonstruoti. Manfredas Frankas apie tai sako štai ką:

Dekonstrukcija – tai Vakarų metafizikos mūro sugriovimas ne dėl to, kad jis būtų visiškai išardytas, o kad būtų atstatytas, rekonstruotas iš naujo ir visiškai kitaip. Dekonstrukcija primena psichoanalizę, kai į bet kokią šneką atsiliepiama klausimu: o kas gi vis dėlto už tų 'akivaizdžių turinių' yra 'mąstoma' iš tikrųjų?

(11, p.212)

Tad hermeneutikoje dekonstrukcija turi vesti į prasmės rekonstrukciją ir supratimą. Tam reikia kurti atpažinimo galimybes kuo platesniame kontekste, pasitelkus kuo daugiau perspektyvų. Norint suprasti bei perimti tradiciją, reikalingas istorinis išsilavinimas bei išsąmonintas tarpimas savoje kultūroje bei kalboje. Tik taip galime (ir hermeneutika tiki, kad tai yra įmanoma) išsivinti praeities kartoms ar kitai kultūrai, ar pagaliau Kitam savaime suprantamą žodyną, kuris mums tokiu duotas nėra.

Suprasti reiškia skaityti. Mokėjimas skaityti reiškia, kad raidės tampa nebepastebimos, ir iškyla vien teksto prasmė, kuri leidžia mums pasijusti kai ką supratus. Supratimas (suprastinimas?) ir yra dekonstrukcija aukščiau minėta prasme. Kad suprastum, turi išmokti sudėti paraidžiui, paskui skaityti, bet tai tik pirmasis aktyvios pastangos žingsnis. Supratimas išsipildo *žaisme*, kai leidiesi įtraukiamas ir užkalbinamas tave pasitinkančios ir su tavimi žaidžiančios prezencijos. Tai galioja tiek meno, tiek bet kokiam kitam supratimui.

Tad visada privalu turėti omenyje, kad mes kaip baigtinės būtybės vis dėlto priklausome tradicijoms. Naivu būtų manyti, jog galime pradėti viską iš naujo ir pradėti „nuo nulio“. Išsąmoninta tradicija siekia būti *perteikta*. Perteikti reiškia, kad niekas negali būti perduota užkonservuotu pavidalu ir visiškai nepakeista, kad sena reikia mokytiis pasakyti ir suvokti naujai. Perteikimas jau visada yra interpretacija ir vertimas. Vertimo fenomenas išties esti tradicijos perda-

vimo modelis. Betgi verčiame visada jau įtakoti savojo laikmečio, gyvenimo, bendravimo ir visų kitų įpročių. Suprasti praeitį reiškia ją sudabartinti. Suprasti apskritai kitą reiškia ne tik atrasti, bet ir sukurti prezenciją, ištraukiant į hermeneutinį žaisimą.

Turime leisti būti tam, kas yra, – sako Gadameris. – Tačiau 'leisti būti' nereikia vien kartoti tai, kas jau žinoma. Ne išgyvendami pasikartojimą, o patys paveikti susitikimo, mes leidžiame tam, kas buvo, būti ir mums, tokiems, kokie esame. (1, p.70)

LITERATŪRA

1. *Gadamer H.G.* Grožio aktualumas / Vertė G.Grinytė. Vilnius, Baltos lankos, 1997.
2. *Gadamer H.G.* Filosofija ir hermeneutika // Istorija. Menas. Kalba / Vertė A.Sverdiolas. Vilnius, Baltos lankos, 1999.
3. *Gadamer H.G.* Filosofija ir literatūra // Istorija. Menas. Kalba.
4. *Gadamer H.G.* Tekstas ir interpretacija // Istorija. Menas. Kalba.
5. *Gadamer H.G.* Wahrheit und Methode. Tübingen, 1960.
6. *Baudrillard J.* Cool killer, arba ženklo sukilimas. Cituota iš *Fürst M., Trinks J.* Filosofija / Vertė N.Matiukaitė, R.Grucė. Vilnius, Lumen, 1995.
7. Plg. *Colli G.* Filosofijos gimimas / Vertė D.Zabielaitė. Vilnius, Aidai, 2000.
8. Plg. *Derrida J.* Of Grammatology. Baltimore, Johns University Press, 1976.
9. *Derrida J.* Positions. London, Athlone Press, 1981.
10. *Derrida J.* Writing and Difference. London, Routledge, 1978.
11. *Frank M.* Kas yra neostruktūralizmas? Cituota iš *Fürst M., Trinks J.* Filosofija.
12. *Hegel G.W.F.* Dvasios fenomenologija / Vertė A.Sliogeris. Vilnius, Mintis, 1997.
13. *Lyotard J.F.* Postmodernus būvis / Vertė M.Daškus. Vilnius, Baltos lankos, 1993.
14. *Lyotard J.F.* Postmodernus žinojimas. Cituota iš: *Fürst M., Trinks J.* Filosofija.
15. Plg. *Nietzsche F.* Tragedijos gimimas / Vertė A.Tekorius. Vilnius, Aidai, 1997.
16. *Platonas.* Faidras / Vertė N.Kardelis. Vilnius, Aidai, 1996.
17. Plg. *Platonas.* Valstybė / Vertė J.Dumčius. Vilnius, Aidai, 2000.
18. *Schlegel F.* Gespräch über die Poesie // Werke in zwei Bänden. Berlin und Weimar, 1980. B.2.
19. *Vitgenšteinas L.* Filosofiniai tyrinėjimai // Rinktiniai raštai / Vertė R.Pavilionis. Vilnius, Mintis, 1995.
20. *Финк Е.* Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. Москва, Прогресс, 1988.
21. Plg. *Хайдеггер М.* Гегель и греки // Время и бытие. Москва, Республика, 1993.
22. Plg. *Хейзинга Й.* Homo ludens. Москва, 1992.

Gauta 2004 10 19
Parengta 2004 12 05

Nerijus ČEPULIS

THE PLAY OF TRUTH

The Hermeneutic Project of H.-G.Gadamer

A b s t r a c t

The article is dedicated to hermeneutic philosophy of H.-G.Gadamer. Philosophical hermeneutics is concerned with problems of knowledge, its conditions and limits. Philosophical hermeneutics of H.-G.Gadamer is based not only on the notion of rational understanding, but also on an experience of art. These two kinds of experience were first treated as existential self-understanding of a subject by Heidegger. According to hermeneutic view of Gadamer, understanding

arises not only out of the subject's endeavour and capacity to understand something, but rather out of the encounter, when one who understands and what is understood get together. This is best seen when we analyse the mode of being of the piece of art, which can be explained in terms of a play and playing. Gadamer's hermeneutic approach allows one to interpret anew such aesthetic notions as taste, an experience and knowledge of art.