

Nerijus ČEPULIS

Kauno technologijos universitetas

---

## Žaismas hermeneutiniu požiūriu

Straipsnyje aptariama žaismo sąvoka hermeneutinės filosofijos požiūriu. Žaismo sąvoka vaidina lemiamą vaidmenį hermeneutinėje estetikoje. Juk žaismas visada siekia reprezentuoti tai, kas būtų suprasta. Žaismo pasaulis yra virtualus, tačiau jame gimsta prasmė. Žaismas pasiekia savo atbaigtumą ir tampa menu, virsdamas į darinį. Virsmas į darinį pabrėžia, kad autoriaus ir aktorius subjektyvumas neturi lemtingos įtakos autonomiškam veikalui. Žaismu yra pažįstama būtis, bet galiausiai pažinimas čia randasi dar ir per tai, kad žaisdamas žmogus susivokia, tai yra pažįsta save. Žmogus žaidžia, nes nori suteikti trukmę, mokydamasis užtrukti.

The paper deals with the notion of play in hermeneutical philosophy. The notion of play is of crucial importance in hermeneutical aesthetics, for play always attempts to represent something that would be understood. The world of play is virtual, but with it originates the meaning. Play achieves its finality and becomes art by becoming form. Transmutation into form underlines that the subjectivity of the author or the actor does not have a decisive influence on the autonomous work. By play one cognizes the being, but at the very end cognition here emerges also in the sense that by play individual realizes himself, i.e., cognizes himself. A man plays because he wants to enact duration, by learning to linger.

### Įvadas

---

Menas, jo supratimas, estetika – visa tai priklauso hermeneutinių problemų sričiai. Tačiau, žvelgiant iš kitos pusės, pasirodo, kad ir pati hermeneutika yra ne griežtas, nuoseklus indukcinis metodas, o veikiau menas. Praeityje hermeneutikos paskirtis buvo pačiam interpretuojant išaiškinti ir perteikti tai, kas pasakyta kitų ir pasiekia mus kaip tradicija, jeigu tai nėra tiesiogiai savaime suprantama. Šiandien šio meno ribos gerokai prasiplėtė. Pastaruoju metu ypač gajai istorinė sąmonė leido suvokti, kad visa tradicija gali būti suprasta klaidingai arba likti nesuprantama. Be to, tęsiantis kartu su reformacija prasidėjusiam individualizacijos procesui, krikščioniškoji Vakarų visuomenė prarado savo vientisumą, todėl žmonės galiausiai tapo vienas kitam neįspėjama paslaptimi. Nuo vokiečių romantizmo laikų hermeneutikai yra keliama užduotis siekti išvengti klaidingo supratimo, arba nesusipratimo. Todėl hermeneutinio meno sritis iš principo ima aprėpti visas prasmės išraiškas, kurias pirmiausia sudaro visos kalbinės ištaros. Ne be pagrindo hermeneutikos – meno perduoti tai, kas pasakyta svetima kalba, kad kitas suprastų – pavadinimas kilo iš Hermio, dievų ištaros aiškintojo žmonėms, vardo. Tad visiškai akivaizdu, kad hermeneutiką domina pats kalbos fenomenas, o kartu ir vertimas bei galimybė versti iš vienos kalbos į kitą, tai yra – dviejų skirtingų kalbų santykis. Tačiau kadangi versti

iš vienos kalbos į kitą galime tik suprastdami to, kas pasakya, prasmę ir atkurdami ją kitos kalbos terpėje, tai toks susidūrimas su kalba ir jos vartojimas suponuoja supratimą, kuris hermeneutikos menui yra esminis.

Tačiau kaip su kalba yra mene? Hermeneutikai lemtingas yra meno kalbos klausimas. Juk bet koks supratimo aiškinimas, padedantis kitiems suprasti, yra kalbinio pobūdžio. Visa pasaulio patirtis yra perduodama kalba, ir tai apibrėžia tradicijos sąvoką plačiausia prasme. Nors tradicija pati savaime yra ne vien kalbinė, bet gali būti ir yra interpretuojama per kalbą. Meno kūrinys, kaip ir tradicija, pažįsta kartų kaitą. Bet jis „kalba“ ne tik taip, kaip istorikui byloja praeities pėdsakai, ir ne tik kaip kažką fiksuojantys dokumentai. Juk tai, ką vadiname meno kūrinio kalba, kurios dėka jis išlieka ir yra perduodamas, yra kalba, kuria byloja pats meno kūrinys, ar jis būtų kalbinio pavaldalo siaurąja prasme, ar ne. Meninis veikalas nėra tik pėdsakas. Jis žmogui kažką sako ne vien taip, kaip istorinis dokumentas istorikui. Jis kiekvieną užkalbina taip, tarsi prabiltų būtent į jį ir dabar, taip, kaip prabilo ne vieną sykį praeityje, pradėdant jo pirmuoju prabilimu iš karto po to, kai buvo sukurtas. Veikalo kalbėjimas visada yra esamas bei aktualus. Todėl randasi reikalas suprasti to, ką jis sako, prasmę, išsiaiškinti ją sau ir paaiškinti kitiems. Tad suprasti nekalbinį meno kūrinį taip pat yra tiesioginė hermeneutikos užduotis.

Aktualioji estetinė mintis yra atsidūrusi tarp dviejų skirtingų, viena kitai prieštaraujančių meno filosofijos srovių, kurias galėtume vadinti istorizmu bei progresyvizmu. Pirmasis teigia, jog reikšminga yra tik tai, kas paveldėta, ir pasistūmėti priekin jau nebeįmanoma. Tai rodo šiuolaikinio meno krizę, be to, progresas neįmanomas, nes viskas kartojasi. Tuo tarpu antrasis požiūris, įsivėlęs į nepaliaujamą ideologinę kritiką, tiki, kad su kiekviena diena randasi kažkas visiškai naujo, neturinio ar bent jau galinčio neturėti nieko bendra su adekvačiai nepažinia praeitimi. Hermeneutika yra tas vidurio kelias, vedantis į meno kūrinio mįslės įminimą per praeities ir dabarties *žaismą*, kuris grindžia tiek meno, tiek apskritai žmogiškojo būvio interpretavimo galimybę.

Šio tyrimo objektas yra žaismo išgyvenimas ir jo sąvoka.

Tikslas – aprašyti pagrindines žaismo apraiškas remiantis vaidybinio meno patyrimu bei atskleisti ypatingą žaismo svarbą žmogiškoje egzistencijoje. Siekiant šio tikslo, iškelti konkretūs uždaviniai: 1) atskleisti iš esmės medialinį ir reprezentatyvų žaismo pobūdį; 2) parodyti, koku mastu žaisme randasi supratimas; 3) išnagrinėti žaismo virsmą į darinį; 4) išryškinti ypatingą žaismo vietą žmogiškame pažinime bei savižinoje.

Tyrimo naudoti fenomenologinis patirties aprašymo bei sąvokų analizės metodai.

## Reprezentacija ir supratimas žaisme

Žaismo sąvoka vaidina lemiamą vaidmenį hermeneutinėje estetikoje. Juk žaismas visada siekia *perteikti, atvaizduoti, parodyti*<sup>1</sup> kai ką, kas būtų suprasta. Kita vertus, jis, neturėdamas jokio kito tikslo, yra vykdomas arba vyksta dėl savęs paties, kartu perteikdamas bei vaizduodamas save patį. Tuo jis primena gamtos buvimo būdą. Žaismas nenori į nieką rodyti ir nieko įrodyti kaip tik (į) save patį. Tad žaismas vyksta tokiu būdu: žaidžiantysis (įsi)vaizduoja pats, kartu reprezentuodamas žaismą. Vaizdavimas ir yra pagrindinė žaismo užduotis. Mat žaismas iš esmės yra *reprezentacija*. Tai mums puikiai iliustruoja vaikai,

žaidžiantys „vairuotojus“, „tėčius, mamas ir vaikus“, „karą“ ir pan. Kita vertus, žaismas, vaizduodamas save, visada gali vaizduoti ir kartu rodyti save kai kam. Tai yra kone svarbiausia meninio žaismo ypatybė, išskirianti jį iš kitų žaismų. Uždara žaismo pasaulio erdvė čia atsiveria, prarasdama vieną iš savo sienų. Tuo kultinis bei vaizduojantis žaismas (spektaklis) skiriasi nuo to, kaip, tarkim, žaismą įsivaizduodama vaizduoja mergaitė, žaidžianti su lėle. Šiuo atveju žaismo erdvė yra visiškai uždara. Taip pat uždara, tik kitaip, ši erdvė esti spektaklio metu. Mat čia „nukritusią“ vieną iš sienų pakeičia ir atstoja žiūrovai, tapdami dalyviais – žaismo dalimi. Todėl žaismas jau nebėsi vien tik savo taisyklių paisančio vyksmo vaizdavimasis, į kurį visiškai panyra žaidžiantis vaikas, bet ir vaizdavimas, (pasi)rodymas *kai kam*. Meninis žaismas, kaip ir bet kuris kitas žaismas, turi uždara erdvę, tik jo erdvė prasilečia įtraukiant žiūrovus. Pasak H.-G. Gadamerio (*H.-G. Gadamer*), „netiesa, kad būtent ketvirtosios sienos trūkumas žaismą daro reginiu (Schaustellung). Atvirą žiūrovui žaismą veikiau padaro jo uždaramas išorei. Žiūrovas tik įvykdo tai, kas žaismas yra kaip toks.“<sup>2</sup>

Pastaroji aplinkybė išryškina medialinį žaismo pobūdį, kurį lemia anaipatol ne žaidėjų subjektyvumas. Žaismą valdo ne žaidėjų sąmonė ar elgesys, bet, priešingai, žaismas, apkerėjęs ir užvaldęs žaidėjus, perduoda jiems savo dvasią. Žaismas apima ir pranoksta žaidėjų tikrovę. Ne viskas vyksta taip, kaip to nori žaidžiantysis. Žiūrovas ne visada supranta vaidinimą taip, kaip to norėtų režisierius ar aktorius. Žaismas turi savo autonomišką tikrovę, tvyrančią ne režisieriaus, aktorių ar žiūrovų sąmonėse, bet *tarp jų*. Tad spektaklis, arba pasirodymas (*Schauspiel*), yra tas pats žaismas (*Spiel*) su savo uždara erdve bei vidinėmis judėjimo taisyklėmis. Į šią uždara erdvę patenka ir žiūrovai, todėl vaizdavimas bei rodymas(is), kaip esminiai žaismo buvimo būdai, čia papildilo žiūrėjimu bei supratimu. Juk pasirodymo visumą ir prasmę geriau suvokti gali tas, kuris žiūri, o ne tas, kuris rodo. Čia žaismas tarytum pasiekia savo idealybę. Todėl spektaklio žaidėjai (aktoriai) ne tik atlieka savo vaidmenis kaip bet kurio kito žaismo atveju, bet kartu ir rodo, perteikia juos žiūrovui. Aktoriaus padėtis yra keblesnė nei žiūrovo, nes vaidindamas savo vaidmenį jis privalo atsižvelgti ir į bendrą sceninio žaismo vaizdą. Tuo tarpu visiškai įsitraukti į vaizduojamą žaismą gali tik žiūrovas. Tad meno žaismo atveju pagrindinio žaidėjo vieta atitenka būtent žiūrovui. „Tai jis, o ne vaidinantis (Spieler), – sako Gadameris, – yra tas, kuriam ir kuriame žaidžiasi žaismas.“<sup>3</sup> Be abejo, visuminę pasirodymo prasmę gali bei privalo suprasti ir aktorius. Supratimas arba privalėjimas atrasti vykstančio žaismo prasmę panaikina skirtumą tarp aktoriaus ir žiūrovo.

Santykį tarp supratimo vyksmo ir žaismo galėtume praskleisti pagalbon pasitelkę kele tą garsaus fenomenologinės minties atstovo E. Finko (*E. Fink*) išvalgų.<sup>4</sup> Jo manymu, įtampa tarp žaidimo ir mąstymo yra to paties lygmens kaip priešara tarp paties gyvenimo ir refleksijos, tarp buvimo ir sąmonės ar pan. Žaidimas, atrodo, yra tas pamatinis egzistencijos fenomenas, kuris labiausiai priešinasi sąvokai ir mąstymui apskritai. Kalbant apie sąvokų žaismą, omenyje turimas savavališkas, neį(si)pareigojantis, nerimtas mąstymas, laisvai besimėgaujantis skirmais, pseudoproblemomis, tuščiu sąmojaus pamiklinimu. Prieš tokią minties devalvaciją nusistatę filosofai mąstymą laiko per daug rimtu dalyku, kad būtų galima prilyginti jį žaidimui. Finkas sutinka, jog tokia požiūryje yra dalis tiesos, nes žaidimas iš principo yra svetimas sąvokai bei griežtam apibrėžimui, tačiau klystume teigdami, kad žaismas neturi nieko bendra su suvokimu arba supratimu apskritai.

Juk žaismas visada *reiškia* ir atveria erdvę reikšmei: žaismas kai ką reprezentuoja, parodo. Žaismas yra *pranešimas*, nes visada siekia pranešti kokią nors *prasmę*. Tačiau vaidinimas nėra priemonė (ženklas) ar būdas prasmei atskleisti. Pats vaidinimas ir yra savo paties prasmė. Žaidėjai (aktoriai) juda prasminiame savo pasirodymo lauke. Prasmė skirta ne tik aktoriams, bet ir (visų pirma) žiūrovams, kurie (čia Finkas visiškai pritaria Gadameriui) taip pat priklauso *žaidėjų bendrijai*. Pastaroji sąvoka vaidina lemtingą vaidmenį estetinio suvokimo vyksme, todėl ties ja vertėtų stabtelėti.

Žaidėjų bendrijai priklauso tiek vaidmenis atliekantys aktoriai, tiek įtraukti, dėmesingai dalyvaujantys vaidinime stebėtojai. Aktoriai juda žaidimo pasaulio „viduje“, žiūrovai buvoja „priešais“ pirmuosius. Jie, kaip jau buvo teigta, žiūri į kitų pasirodymą ne kaip nesuinteresuoti „prašalaičiai“. Publika aktyviai dalyvauja žaidėjų bendrijoje ta prasme, kad orientuojasi į tai, ką jai nori pranešti vaidinimas. Žiūrovų santykis su žaismu yra kitoks negu aktorių. Jie neturi vaidmens vaidinime, ir jų veidų nedengia kaukės. Jie tiesiog kontempliuoja žaidybinį maskaradą tarsi iš „išorės“ ir stebi priešais juos pateikiamą žaismo pasaulio regimybę. Žiūrovai netampa apgavystės aukomis ir nesumaišo žaisminio pasaulio įvykių su realaus pasaulio įvykiais. Jie suvokia, kad scenoje vaidina realus aktorius, bet įžiūri pastarajame „būtent šį vaidmenį“. Vaidybinis įvykis yra virtualus. Todėl tai suvokdamas aktorius nesiekia apgaudinėti nei žiūrovo, nei savęs, mėgindamas visiškai identifikuotis su vaidmeniu užsimiršimo stichijoje. Aktorius turi parodyti ar veikiau nurodyti į vaidmenį, kuris neša ir perduoda prasmę. Vaidinimas neturi susiliesti su kasdiene realybe, kur baimė ir užuojauta gali tiesiog persmelkti kraupios autoavarijos stebėtoją. Žiūrovas turi visiškai aiškiai suvokti vaidinimo erdvės ir įvykių virtualumą. Juk veikėjai tėra išgalvoti, sukurti, paprasčiausiai suvaidinti (sužaisti). Ispanų fenomenologo Ch. Ortegos y Gasseto (*J. Ortega y Gasset*) nuomone, vaidina ne realūs žmonės, bet idėjos, grynos schemas, ir visiškai nedera to slėpti po tarsi-tikrovės šydu.<sup>5</sup>

Ir vis dėlto, kas taip stipriai paveikia ar net pakylėja vaidinimo žiūrovą? Kur slypi meninio žaismo kerinčioji galia? Juk žaisminis pasaulis yra virtualus, realybėje jo nėra, tačiau yra vaidinimas, yra scenarijus su savo vaidmenimis. Per nerealų žaismo pasaulį, anot Finko, būna išsakyta tam tikra prasmė, kuri yra „realesnė“ už pačius faktus. Idant išsaugotų pro gyvenimo faktus besibraunančią prasmę, žaismas turi pasirodyti esąs „niekingesnis“ už faktus. „Žaismo nerealu, – sako Finkas, – pasireiškia esmės viršrealumas. Žaismas-vaidinimas siekia pranešti esmę.“<sup>6</sup> Paprastai manoma, kad esmė yra suvokiama, „sugriebiama“ tik diskursyvaus mąstymo procese, pasitelkus idėjos, tai yra bendrybės, rūšies, giminės ir pan. sąvokas. Mat atskirybė, kaip konkreti esybė, tik netobulu būdu dalyvauja bendroje esmėje: atskirybė siejasi su idėja per dalyvavimą, bet kartu jai neprilygsta dėl savo netvarumo, laikیشkumo. Faktiškas dalykas santykiu su esme kaip rūšies ir giminės pavyzdys (egzempliorius). Kitaip yra vaidinimo atveju. Čia matome ne bendrybę, bet būtent „šį“ žmogų, kuris veikia ir kenčia, įsitvirtina ir žūsta. Tai ne bendros idėjos kontempliacija, bet žvilgsnis į žmogų, bejėgį prieš savo lemtį, persmelktą kaltės bei kančios, ieškantį vilties ir galiausiai žūstantį. Iš regimybės suausto žaismo pasaulio virtualumas yra derealizacija, tam tikrų atskirų įvykių neigimas ir kartu reprezentacija to, kas bendra visiems. Pranešimo ir prasmės dėka vaidinimas yra *simbolinis*. Iš sąvokų suaustas diskursas negali atstoti vaidinimo, kuris be atskirybės ir bendrybės skirsmo simboliškai (atskirybei

ir bendrybei sutapus) perneša prasmę. Simbolis – tai paradigmėminė figūra. Juk veikėjas yra virtualus, nes neturi omeny kokio nors realaus asmens, bet kartu ir viršrealus, nes atskleidžia tai, kas yra esmiška ir galima kiekvienam. Tad, anot Finko, vaidinimo prasmė kartu yra virtuali ir esminė, nereali ir viršreali.

Žiūrovas, stebintis reginį, pajunta simbolinę savo ir aktorių, taip pat ir visos žmonijos vienybę. Tragedijos personažuose jis įžiūri ir atpažįsta galimybes, glūdinčias jame pačiame. Baimė ir užuojauta čia vis dėlto nėra lydimos refleksijos, kuri per bendrinę sąvoką galėtų kito kančiose suvokti grėsmę ir savam būviui. Beje, užuojauta ir baimė paprastai yra laikomos priešingų kryptių sielos proveržiais. Užuojauta kreipiamasi į kitus žmones, baimė – tai nerimas dėl savo (iš)likimo. Kaip jau buvo minėta, tragedijos žiūra panaikina skirtumą tarp manęs ir kitų žmonių. Tokiu būdu vaidinimo metu baimė tampa nebe susirūpinimu manuoju realiuoju Aš, bet nerimu dėl žmogaus kaip tokio, kuriam iškilusią grėsmę išvystame scenoje. Užuojauta čia krypta ne į išorę, į kitus, bet sugrįžta vidun, ten, kur kiekvienas individas turi ikiindividualų pagrindą. Aristotelis teigia, jog tragedijos poveikis yra paretmas baimės ir užuojautos išgyvenimu, iš kurio kyla sielos katarsis.<sup>7</sup> Finkas mano, kad taip atsitinka tik tada, kai abu minėti jausmai keičia savo intencinę kryptį, tai yra baimė ir užuojauta perima viena kitos struktūrą. Tačiau tai, kaip jau buvo minėta anksčiau, įmanoma tik tada, kai įsisąmoninama virtualioji meno ir žaismo apskritai prigimtis. Vyraujanti europietiškosios tradicijos meno metafizika visada rėmėsi Platono kova prieš poetus bei jo žaidimo aiškinimu ir Aristotelio *Poetika*. „Šią tradiciją vėl paversti atvira problema, – rašo Finkas, – iškelti klausimą dėl išmintų kelių tikrumo, kritiškai persvarstyti žaismo suvokimo ir suvokimo, būdingo sąvokiniam mąstymui, per glaudų suartėjimą, išlaikyti simbolio ir eidetinio suvokimo perskyrą – visa tai yra neatidėliotini klausimai, išskylančys filosofinei antropologijai, aiškinančiai vieną iš žmogaus gyvenimo sferų – žaismą.“<sup>8</sup>

## **Virsmas į darinį**

Žaismas pasiekia savo atbaigtumą ir tampa menu, virsdamas į *darinį*<sup>9</sup>. Darinys – tai grynas idealus žaismo pavidalas, įgijęs savarankiškumą žaidėjų žaidimo atžvilgiu. Taip žaismas gali būti nuolatos pakartojamas, išliekant galimybei improvizuoti. Ryšys tarp pasirodymo vyksmo bei fiksuoto darinio, žinoma, išlieka, bet tai nereiškia, jog dariniu tapęs veikalas lieka priklausomas nuo veikėjų (aktorių ir žiūrovų) ar autoriaus. Žaismas bei jo darinys yra autonomiškas pastarųjų atžvilgiu. Mat vaidinimas yra žaismas, kuris, pats būdamas žaismo subjektu, žaidžiasi per aktorius bei žiūrovus ir juose. Tuo tarpu rašytinio teksto pavidalą įgavusi pjesė, kitaip sakant, žaismas, virtęs dariniu, yra dar autonomiškesnė įvykusio spektaklio ir ją sukūrusio autoriaus atžvilgiu. Gadameris čia pasitelkia *virsmo* (*Verwandlung*) sąvoką, kuri padeda paryškinti dar vieną meno buvimo būdo aspektą. Visų pirma reikia pažymėti, jog virsmas – tai ne šiaip pokytis. Juk pokytis, koks totalus jis bebūtų, visada remiasi tapatybe, kuri išlieka. Kalbant klasikiniiais terminais, pokytis, pvz., kokybinis, visada yra akcidentinis pokytis, nepaveikiantis substancijos. O virsmas – tai substancinis virsmas, kai naujas darinys yra kita to, kas buvo, atžvilgiu. Darinys turi nuosavą būtį, ir buvusi būtis nebėra jos pagrindu. Tad menas, o ir buvimas apskritai, tikrovę įgauna tik aktualybėje, tai yra dabartyje.<sup>10</sup>

Virsmas į darinį dar kartą pabrėžia, kad autoriaus, aktoriaus subjektyvumas neturi lemtingos įtakos autonomiškam veikalui. Jei bandytume aprašinėti žaismą iš žaidžiančiojo subjektyvios perspektyvos, tuomet tektų iš akių išleisti tai, kas svarbiausia – būtent virsmą, ir susidurti veikiau su persirenginėjimo ar veidmainiavimo atveju. Svetimu apdaru besimaskuojantis žmogus stengiasi atrodyti ne tuo, kuo būva, bet kitu, ir, jei jam pavyksta, apgauti aplinkiniai palaiko jį ne tuo, kuo jis esti. Pats persirengėlis nenori būti atpažintas, vengia to, kas jis yra iš tikrųjų, ir bėga nuo tikrovės. Jis vaidina ir slepia save panašiai, kaip mes tai darome kasdieniame socialinių vaidmenų maskarade, apsimitinėdami, kurdami bei kaitaliodami įvaizdžius, arba regimybes. Nors dažnai tai vadiname žaidimu, kurį žaidžiame ar vaidiname, tačiau tai nėra tikras žaismas nei tikras spektaklis. Apsimetinėjime visada išlieka tapatybės, kuri yra slapstoma, arba slapstosi, tęstinumas. Tuo tarpu žaismas – tai totalus virsmas, o ne apsimitinėjimas. Aišku, kad žaidėjas (aktorius, autorius) negali pavirsti į personažą, todėl, viena vertus, aktorius ir neprivalo apsimitinėti, bandydamas „žaisti publikai“ ir apgaulingai teigti žiūrovui, jog jis – tai ne jis. Antra vertus, virsmas yra ne žaidėjų, o paties žaismo virsmas į nepriklausomą darinį, nes autentiško žaismo subjektas yra pats žaismas, nepavaldus žaidėjo (autoriaus, aktoriaus, žiūrovo) subjektyvumui. „Čia tik klausiamo, kas tai yra, kas čia „turima omenyje“, – sako Gadameris. – Nebėra žaidėjo (arba autoriaus), būva tik tai, kas yra jų žaidžiamą.“<sup>11</sup>

Autoriaus išnykimas ar bent jau sunykimas, jam praradus pagrindinį vaidmenį kūrinio žaisme, yra aktuali šiandieninės filosofijos, estetikos bei literatūrologijos tema. Tokie mąstytojai, kaip antai: R. Bartas (*R. Barthes*), M. Fuko (*M. Foucault*) ir kt., kalba apie *autoriaus mirtį*. Stabtelkime ties pavyzdžiu, kurį pateikia Bartas. Paimkime kokį nors romaną ar atsiverskime puslapį, kuriame yra atspausdintas pagrindinio herojaus monologas. Kyla klausimas, kas čia kalba. Pagrindinis romano herojus? O gal pats autorius čia dalinasi savo asmenine patirtimi? Gal autorius, kaip rašytojas, tiesiog perteikia literatūrinį aprašomo dalyko paveldą? O gal čia sudėta bendražmogiška išmintis? Gal vis dėlto tai romantinės (ar kokios kitos epochos) psichologijos atspindys?.. To sužinoti niekada nepavyks, kadangi raštas, kitaip sakant, *darinys*, panaikina tiesioginį balso skambėjimą ir jo šaltinį. „Raštas – tai tokio neapibrėžtumo, nevienarūšiškumo bei užuolankų sritis, – rašo Bartas, – kurioje dingsta mūsų subjektyvumo pėdsakai, tai juodai baltas labirintas, kur išnyksta bet kokia savitapatybė ir pirmiausia kūniškoji rašančiojo tapatybė.“<sup>12</sup> Ir taip, ko gero, buvo visada.

Jei apie ką nors yra pasakojama dėl paties pasakojimo, nesiekiant pakeisti tikrovės, atsisakant ideologijos ar kitokios kalbėjimo funkcijos ir tiesiog atsiduodant simbolizuojančio žaismo stichijai, tai balsas atskyla nuo savo šaltinio. Čia, anot Barto, esti ta vieta, kur autorius miršta ir gimsta raštas. Juk meno veikale ar bet kokiame kitame darinyje kalba ne autorius, o pati kalba. Raštas – tai iš principo savaiminis vyksmas, žaismas, kuriame veikia ne Aš, bet pati kalba žaidžia ir „performuoja“, taip sugrąžindama daugiau teisių skaitytojui. Autoriaus analizei ir dekonstrukcijai ypač pasitarnauja šiandieninė lingvistika. Jos požiūriu, autorius – tai tas, kuris rašo, lygiai taip, kaip Aš yra tas, kuris sako „aš“. „Kalba pripažįsta *veiksni*, bet ne *asmeni*“<sup>13</sup> – sako Bartas. Tad svetimu tapęs autorius pasirodo lyg nereikšminga figūrėlė pačioje literatūrinės scenos gilumoje. Tai ne tik istorijos faktas ar rašto padarinys. Šioje perspektyvoje tekstas transformuojasi iš pagrindų. Jis yra kuriamas ir skaitomas taip, kad autorius pasišalina visuose lygmenyse. Kinta ir laiko per-

spektyva. Tikintieji į autorių mąsto jį praeityje jo knygos atžvilgiu. Čia knyga ir autorius išsidėsto toje pačioje ašyje tarp *iki* ir *po*. Manoma, kad autorius knygą „išnešioja“, o po to „pagimdo“. Autorius yra pirmesnis. Jis mąsto, kenčia, gyvena dėl savo veikalo. Jo santykis su parašyta knyga yra toks, kaip tėvo su sūnumi. Naujuoju požiūriu, kurį išpažįsta Bartas, *rašytojas* (bet ne autorius) gimsta kartu su tekstu, neegzistuojamas iki ir anapus teksto. Jis – ne subjektas, kuriam knyga yra predikatas. Egzistuoja tik kalbinio akto laikas. Bet koks tekstas nuolatos rašosi *čia* ir *dabar*.

Raštas nebeturi balsinio šaltinio, nebent jis būtų skaitomas. Galime pasiremti taiklia analogija iš dramos žanro. Ne taip seniai buvo aptikta pamatinė graikų tragedijos dviprasmybė. Pastebėta, jog tekstas čia būna suauostas iš dvireikšmių žodžių, kuriuos kiekvienas iš veikiančių asmenų supranta vienareikšmiškai ir, deja, skirtingai. „Deja“, nes tai tampa nesupratimo, antagonizmo ir tragiškumo apskritai priežastimi. Bet vis dėlto kažkas išgirsta kiekvieną žodį su visa jo dviprasmybe ir išgyvena personažų kurtumą bei konfliktą. Tas „kažkas“ yra skaitytojas arba, spektaklio atveju, klausytojas („žiūrovas“). Tik jo akivaizdoje skleidžiasi pati rašto esmė: tekstas (darinys) yra sudarytas iš daugelio skirtingų rašto stilių, kilusių iš skirtingų kultūrų ir santykiaujančių tarpusavyje per dialogą, ginčą, parodiją, tačiau visas šis įvairialypiškumas susitelkia į tam tikrą tašką, kuris, beje, yra ne autorius, kaip kurį laiką buvo teigiama, bet skaitytojas. „Skaitytojas – tai ta erdvė, kurioje įsirašo visos citatos, iš kurių susidaro raštas. Tekstas tampa vieningu ne savo atsiradime, bet paskirtyje (...). Už skaitytojo gimimą tenka sumokėti autoriaus mirtimi.“<sup>14</sup> – galiausiai daro išvadą Bartas.

## Pažinimo džiaugsmas

Žaisme nelieta autoriaus. Lemiamo vaidmens čia ne vaidina ir anapus žaismo likęs pasaulis: žaismas, tarpstantis uždaroje erdvėje, savo kriterijų išlaiko viduje ir nėra matuojamas ar vertinamas pagal kokį nors išorės kriterijų. Spektaklio vyksmas remiasi į save patį, todėl yra nelygintinas su konkrečiais kasdienybės faktais, kuriuos, kaip kartais klaidingai yra manoma, vaidinimas perteikia. Klausimas, ar tai, ką rodo spektaklis, yra kada nors kam nors atsitikę, lieka beprasmis, nes žaismas siekia atskleisti kur kas pranašesnę tiesą. Šioje perspektyvoje nebelieka skirtumo, ar žaismas vyksta scenoje, ar gyvenime: abiem atvejais esmė yra tai, kad žmogus, atsidūręs priešais uždaro įvykio žaismą, siekia pagauti jo prasmę. O džiaugsmas, išpildžius prasmės lūkestį, abiem atvejais yra kiekvienam realizuotam žaismui savitas ir tas pats – tai *pažinimo* džiaugsmas. Pažinimas visada yra tiek tikras, kiek atskleidžia tikrovę, buvimą, kaip jis būva iš tikrųjų. Virsmas į darinį – tai kaip tik virsmas į tokį būvį, kuriame atsiskleidžia pati tiesa. Čia, Gadamerio žodžiais tariant, įvyksta „ne apkerėjimas burtų prasme, išsiilgęs žodžio, kuris jį atpirktų bei atverstų iš užburtos būsenos, bet pats virsmas kaip tik ir yra tas atpirkimas bei atbūrimas“<sup>15</sup>. Žaismo pasirodymas parodo tai, kaip būtis būva iš tikrųjų. Čia simboliniu būdu pasirodo tai, kas kitomis sąlygomis išslysta iš akiračio, ko nė nepastebime. Tas, kuris moka pagauti gyvenimo tragedijų bei komedijų prasmę, kartu sugeba apsaugoti nuo griežtai tikslinės sąmonės burtų, paslepiančių gyvenimo, kuris su mumis žaidžia, žaidybinį pobūdį.

Hermeneutika įveikia nesupratimo distanciją tarp sąmonių ir praskleidžia, aiškinasi kitos sąmonės kitoniškumą. Tačiau kitoniškumo atskleidimas, kaip jau matėme, nereiškia



vien tik veikalo pradinio sumanymo, jo pradinės reikšmės ir funkcijos pasaulio istorinio rekonstravimo. Visų pirma, tai išgirdimas ir suvokimas, kas mums sakoma buvimo veikalo akivaizdoje momentu. Ir vis dėlto tai yra daugiau nei „objektyvi“ veikalo prasmė. Panašiai kaip ir dviejų žmonių pokalbyje: tas, kuris man kažką sako, visada yra man svetimas ta prasme, kad esti anapus mano sąmonės ir mąstymo. Tas svetimumas yra dvilypis. Viena vertus, mane pasiekia pašnekovo ištartas sakinyš, kurio prasmę turiu suprasti, bet, antra vertus, jis nori tuo sakiniu kai ką pasakyti būtent man. Suprasti šneką reiškia ne tik suprasti pažodinę sakinio prasmę, „atkoduojant“ vieną po kitos žodžių reikšmes, bet aprėpti visuminę prasmę, dabar esamą ir skirtą man. Pastaroji prasmė visada pranoksta tai, kas yra savaime išsakyta sakiniu. Gali būti sunku suprasti, kas sakoma, susidūrus, tarkim, su svetima ar senąja kalba, bet dar sunkiau (netgi tuomet, kai be vargo suprantame, kas pasakyta) leistis, kad tai prabiltų ir ką nors pasakytų asmeniškai man. Ir viena, ir kita yra hermeneutikos užduotis. Neįmanoma suprasti nenorint suprasti, tai yra neatsiveriant tam, kas man yra sakoma, ar net nelaukiant, kad man būtų sakoma. Todėl neteisinga manyti, kad supratimo vyksmo pradžioje, rekonstruodami visą autoriaus ar to meto skaitytojo istorinį akiratį, turime tapti jų amžininkais, ir tik tuomet išgirsime ir suvoksime teksto prasmę. Tai, deja, yra neįmanoma, be to, pastangas suprasti jau iš pat pradžių orientuoja tam tikras prasmės laukimas.

Tai, kas ką tik buvo pasakyta apie pokalbį (skaitymą), tinka ir meno patirčiai. Susitikdami su meno kūrinium, patiriame ir suprantame ne tik tokią prasmę, kurią galime atpažinti ir prilyginti jau turimiems sąmonės prasminiams vienetams, kaip tai daro istorinė hermeneutika, nagrinėdama tekstus. Atsidūrę akistatoje su meno veikalu, esame išmušami iš to *paties* stichijos vėžių, išgirstame kai ką naujo, kitoniško. Tai panašu į atradimą to, ko nepametei, į slėpinio atskleidimą. Čia pranokstama visa, kas įprasta. Kaip susitikimas su esminiais dalykais, kaip suartėjimas su tuo, kas tave pranoksta, meno supratimas yra *patirtis* tikrąja šio žodžio prasme. Todėl kaskart iš naujo tenka įveikti patirties keliamą uždavinį: įjungti ją į savo orientacijos pasaulio ir savęs supratimo visumą. Meno kalba remiasi būtent tuo, kad savo dabartiškumu prabyla į kiekvienos kartos žmogaus savęs supratimą kaip kaskart esama ir aktuali. Būtent šis dabartiškumas ir paverčia veikalą kalba, kurią, beje, reikia suprasti, iš kurios reikia (*jei* ir *kai* reikia) išversti į kitą suprantamesnę kalbą. Tad daug kas priklauso nuo to, kaip yra sakoma, ir ar tai, kas sakoma, yra suprantama. Tačiau tai nereiškia, kad supratime svarbiausia kuo skrupulingiau reflektuoti ir ištyrinėti sakymo priemonės. Priešingai – kuo aiškiau ir įtikinamiau kas nors yra sakoma, tuo suprantamesnė ir natūralesnė atrodo vienkartinė ir unikali išraiška. Ji sutelkia klausytojo dėmesį tik ties tuo, kas jam sakoma, ir neleidžia pereiti prie abstraktaus estetinio skyrimo ir kritikos apskritai. Juk sakymo priemonių refleksija visuomet yra antrinė sakomo dalyko, tikrosios intencijos atžvilgiu. Įprastame dviejų vienas kitą suprantančių žmonių pokalbyje refleksija yra nebūtina, net žalinga. Mat kalbėjimo prasmės anaipol neišsemia tai, kas pasirodo loginiu sprendimo pavidalu kaip sprendinio turinys. Pokalbio prasmė išsipildo tuomet, kai vienas nori kai ką išsakyti asmeniškai kitam, o kitas leidžiasi, kad būtent jam tai būtų pasakyta, ir priima tai bei supranta. Kai vienas iš pokalbio dalyvių, bandydamas užbėgti už akių, iš anksto jau žino, ką pasakys kitas, tada tikras supratimas pasilieka neįmanomas.



Panašiai yra ir pokalbio su meno kūrinu atveju. Meno kalba suponuoja pačiame kūrinyje glūdinčią prasmę gausą, kuri kūrinį padaro neišsemiamą, kad ir kiek bandytume jį išversti į sąvokas, siekdami įvardinti „tikrąją“ ir vienintelę jo idėją. Todėl, anot Gadamerio, neteisinga būtų manyti, kad teksto keliamą uždavinį suprasti apriboja ir išsemia tai, ką juo norėjo pasakyti autorius savo meto skaitytojams. „Bet koks susitikimas su meno kalba, – rašo *Tiesos ir metodo* autorius, – yra susitikimas su neuždaru vyksmu ir netgi to vyksmo dalis.“<sup>16</sup> Visa, kas plačiausia prasme prabyla į mus kaip tradicija, kelia uždavinį suprasti, tačiau tai nereiškia, kad privalu iš naujo tobulai atkurti savyje kito mintis. Taip yra ne tik su meno patirtimi, bet ir siekiant suprasti istorijos raidą. Juk tikrasis istorijos mokslo uždavinys nėra išsiaiškinti subjektyvias istorijos dalyvių mintis, išgyvenimus, planus. Supratimo ir istoriko interpretacinių pastangų veikiau reikalauja didysis istorinės raidos prasmės kontekstas.<sup>17</sup> Įvykių reikšmė, jų tarpusavio kontekstinė priklausomybė ir padariniai, apsiereiškiantys istorinei retrospekcijai, pranoksta pačių istorijos dalyvių intencijas lygiai taip pat, kaip ir meno kūrinio patirtis pranoksta jo autoriaus intencijas.

Hermeneutinis akiratis aprėpia visa, ką apskritai įmanoma suprasti, net ir patį supratimą. „Buvimas, kurį galima suprasti, yra kalba,“<sup>18</sup> – sako Gadameris. Bet koks supratimas skleidžiasi ir užsisklendžia ten, kur yra kalbama ar veikiau yra kalbamasi. Kalboje visada susiduriame su reikšmiškumu, net su daugiareikšmiškumu. Garsiuoju Getės posakiu, *viskas yra simbolis*. Tai reiškia, kad kiekvienas dalykas rodo į kitą. Tai turbūt ir būtų hermeneutikos idėja plačiausia prasme. Žodžiu *viskas* norima nusakyti ne visą būtį, bet veikiau žmogaus supratimo ir viso, kas būva, santykių visumą. Nėra nieko, kas negalėtų ko nors reikšti žmogui. To *visko* kalbiškas, arba simbolinis, pobūdis primena mums ir esminį buvimo daugiareikšmiškumą. Simbolio samprata suponuoja ir tai, kad visų santykių apžvelgti net neįmanoma, ir tai, kad atskirybė atstovauja visumai. Juk ontinius, arba kontekstinius, ryšius atskleisti reikia tik todėl, kad jie yra paslėpti nuo mūsų akių. Hermeneutikos reikšmė išryškėja praradus savaimėsuprantamybės pagrindą ir pasiryžus nepaliaujamai simbolio supratimo kelionei. Ypač tai pasakytina apie žaismą. Meninio žaismo kalba pasižymi tuo, kad atskiras darinys sutelkia savyje ir perteikia simboliškumą, hermeneutikos požiūriu būdingą visam buvimui.

Žaismu yra pažįstama būtis, bet galiausiai pažinimas čia randasi dar ir tuo, kad žaisdamas žmogus susivokia, tai yra pažįsta save. Juk (dar kartą pasiremkiame Finku) žaismas, pvz., vaidinimas (*Spiel*), iš esmės yra *pavyzdys* (*Bei-Spiel*), paradigminė reprezentacija to, kas ir kokie mes esame. Ir vis dėlto tokia savivoka priklauso vaizduotei, o ne diskursyviai refleksijai: žaismas esmę parodo iki diskursyvaus susimąstymo. Žmogus yra santykis: santykis su savimi, daiktais, pasauliu. Žmogus egzistuoja erdvėje ir turi santykį su tėvyne, egzistuoja laike ir santykiyje su savo praeitimi. Giminė, lytis, šeima – tai vis santykiniai žmogaus apibūdinimai. Žmogus save suvokia per ir kaip santykį. Žaismas, pasak Finko, yra santykis su santykiniu žmogaus būviu. Visi pamatiniai egzistencijos fenomenai yra persipynę tarpusavyje, ir tik žaismas, kartu ir menas, savyje atspindi juos visus, kartu ir save patį. Žaisme per žiūrovo identifikaciją su veikėju, per ikiracionalią simbolinę savivoką bei gyvenimo supratimą žmogiškosios egzistencijos laikas yra išlaisvinamas iš realybės varžtų vaizduotėje. Žaismas apima visus kitus egzistencialus, apima ir save patį, galiausiai tapdamas švente kaip visų ontinių santykių surinkimas ir reprezentacija. Čia Finkas daro

išvadą, kad „žmogus žaidžia tada, kai jis švenčia buvimą“.<sup>19</sup> Žmogaus egzistenciją iš esmės išskiria tai, kad, turėdamas palyginti skurdžius instinktus ir būdamas nepakankamai determinuotas instinktyvių funkcijų, žmogus ir suvokia esąs laisvas, ir žino tą laisvę nesant nei absoliučia, nei savaime duota, o tai ir yra žmogiškumo esmė. Tad žmogiškojo būvio autentiškumas ypatingai pasireiškia išsivadavime iš grynojo gyvūniškojo *dabar* per dabarties bei praeities jungtį, visada jau suprojektuotą į ateitį. Žaismas, kaip vienas iš žmogaus santykių su pasauliu, kaip kūryba, yra jo pastanga sulaukyti praeinamybę. Šiuo požiūriu veikimas to, kas patinka, kas laisvai pasirinkta, ar tiesiog grožėjimasis rodo, jog toks žaismo vyksmas yra žmogiškojo būvio baigtinumo patirties atitikmuo. Galėtume pasakyti, žmogus žaidžia, nes nori suteikti trukmę, mokydamasis užtrukti.

## Išvados

1. Tiek meno, tiek apskritai žmogiškojo būvio adekvataus interpretavimo galimybių lauką atveria žaismo sąvoka.
2. Žaismo subjektas yra pats žaismas. Žaismas apima ir pranoksta žaidėjų tikrovę. Žaismas turi savo autonomišką tikrovę, tvyrančią ne režisieriaus, aktorių ar žiūrovų sąmonėse, bet *tarp* jų.
3. Žaismas yra *pranešimas*, nes visada siekia pranešti kokią nors *prasmę*.
4. Virsmas į darinį – tai virsmas į tokį būvį, kuriame kaskart iš naujo gali atsiskleisti tiesa. Žaismo pasirodymas parodo tai, kaip būtis būva iš tikrųjų.
5. Žaismas kaip pažinimas reiškiasi dar ir tuo, kad žaisdamas žmogus susivokia, tai yra pažįsta save.
6. Žaismas apima visus kitus egzistencialus, galiausiai tapdamas švente kaip visų ontinių santykių surinkimas ir reprezentacija.

## NUORODOS

- <sup>1</sup> Trim pastaraisiais veiksmažodžiais čia bandyta jei ne apimti, tai bent iš dalies perteikti sunkiai į lietuvių kalbą išverčiamo vokiško žodžio *darstellen* reikšmę. Paprastai jis yra verčiamas *pa-vaizduoti, su-vaidinti*, bet taip jo reikšmė susiaurėja iki vizualaus ir draminio meniškumo. Tačiau pati vokiško žodžio šaknis pirmiausia mums kalba apie *statymą prie, pristatymą*, todėl *pateikimą*, daugiau mažiau tai, ką išsako rusų kalboje puikiai prigijęs vertimas *пред-ставление*, be kita ko reiškiantis ir pasirodymą, vaidinimą, spektaklį. Savo ruožtu minėtasis vokiškas žodis perteikia tai, ką nori pasakyti lotyniškoji reprezentacijos (iš *re-praesentare* – *statyti akivaizdon*, bet ir *atlikti*) sąvoka. Lietuvių kalboje žodžio *pristatymas*, reiškiančio spektaklį, pasirodymą, vartoti negalime: kalbininkai tai laiko neleistinu vertimu iš rusų kalbos. Kyla klausimas, kiek tai pagrįsta; juk tai ne rusiška ir net ne vokiška, o pirmiausia lotyniška sąvoka, o filosofinėje filosofinės tradicijos neturinėjoje kalboje be vertimų naujadarais išsiversti neįmanoma. Belieka pasitenkinti tarptautiniu žodžiu *reprezentuoti* (be *atstovavimo* konotacijos) arba versti šį veiksmažodį į *vaizduoti, pasi-rodyti*, kartais *perteikti*, na o konotacijas ir vėl teks išlaikyti omenyje.
- <sup>2</sup> *Gadamer H.-G. Hermeneutik I: Wahrheit und Methode // Gesammelte Werke. Bd.1. Tübingen: J. C. B. Mohr (Paul Siebeck). 1986. P. 114–115.*
- <sup>3</sup> *Gadamer. Ten pat. P. 115.*
- <sup>4</sup> *Žr.: Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. Москва: Прогресс. 1988. P. 357–403.*

- <sup>5</sup> *Ortega y Gasset J.* Meno dehumanizavimas // Mūsų laikų tema ir kitos esė. Vilnius: Vaga. 1999. P. 496–498.
- <sup>6</sup> Финк. Ten pat. P. 386–387.
- <sup>7</sup> *Aristotelis.* Poetika // Rinkiniai raštai. Vilnius: Mintis. 1990. P. 294–296.
- <sup>8</sup> Финк. Ten pat. P. 388.
- <sup>9</sup> Žodžiu *darinys* čia išsakoma tai, ką, tarkim, vokiečių kalboje išreiškia žodis *Gebilde*, kurio reikšmė yra dvi-lypė. Viena vertus, jis reiškia sandarą, struktūrą, tai yra kokio nors dalyko vidų arba vidinę tvarką. Antra vertus, *Gebilde* – tai tam tikros veiklos pasekmė, rezultatas ir kartu pabaiga. Lietuvių kalboje galėtume sakyti *veikalas, kūrinys* arba tiesiog *darinys*. Darymo ir darinio santykis būtų santykio, kurį Aristotelis nustatė tarp *επέργεια* ir *ἔργον*, atitikmuo. Pastaroji reikšmė svarstomoje problematikoje yra esminė. Būtų galima aptariamą sąvoką išsakyti dažniau lietuvių kalboje vartojamu žodžiu *veikalas*, tačiau pastarajame iš viso „nesigirdi“ *sandaros* konotacijos, kai tuo tarpu hermeneutiniai estetikai ji yra svarbi, nors ir neesminė. Mat žaismas – tai iš vidaus apsibrėžiantis ir pats save grindžiantis vyksmas, todėl jį lemia sandara, o ne tikslas. Žodyje *darinys*, bent jau fonetiniame lygmenyje, girdisi *san-dara*, o jo semantika panaši į *veikalo*. Darinys yra tai, kame susitelkia ir išsipildo darymas, kaip veikale – veikimas, veikla.
- <sup>10</sup> *Gadamer.* Ten pat. P. 116.
- <sup>11</sup> *Gadamer.* Ten pat. P. 117.
- <sup>12</sup> *Барт П.* Смерть автора // Избранные работы. Москва: Прогресс. 1989. P. 384.
- <sup>13</sup> *Барт.* Ten pat. P. 387.
- <sup>14</sup> *Барт.* Ten pat. P. 390–391.
- <sup>15</sup> *Gadamer.* Ten pat. P. 117–118.
- <sup>16</sup> *Gadamer.* Ten pat. P. 105.
- <sup>17</sup> *Gadamer H.-G.* Istorija Menas Kalba. Vilnius: Baltos lankos. 1999. P. 33–34.
- <sup>18</sup> *Gadamer.* Wahrheit und Methode. S. 478.
- <sup>19</sup> Финк. Ten pat. P. 400.

## LITERATŪRA

1. *Aristotelis.* Poetika // Rinkiniai raštai. Vilnius: Mintis. 1990.
2. *Барт П.* Смерть автора // Избранные работы. Москва: Прогресс. 1989.
3. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. Москва: Прогресс. 1988.
4. *Gadamer H.-G.* Hermeneutik I: Wahrheit und Methode // Gesammelte Werke. Bd.1. Tübingen: J.C.B. Mohr (Paul Siebeck). 1986.
5. *Ortega y Gasset J.* Meno dehumanizavimas // Mūsų laikų tema ir kitos esė. Vilnius: Vaga. 1999.

Gauta: 2007 09 10

Parengta spaudai: 2007 12 19

Nerijus ČEPULIS

## HERMENEUTICAL UNDERSTANDING OF PLAY

### S u m m a r y

Art, its understanding, aesthetics – it all belongs to the field of hermeneutical problems. Although, on the other hand, it appears that hermeneutics itself is not a strict, consistent, inductive method, but rather art. The notion of play is of crucial importance in hermeneutical aesthetics, for play always attempts to *represent* something that would be understood. On the other hand, not having any other goal it happens or is enacted for itself, at the same time representing itself. One of essential features of play is its median character. The subject of play is not players but play itself. Let us take a theatre performance as an example. Performance has its autonomous

reality that dwells not in the minds of the director, actors and audience, but *among* them. Performance has its own enclosed space and its own inner rules of motion. This enclosed space includes the audience; therefore representation as an essential mode of being of play, here is supplemented by the spectating and understanding by the audience. According to Gadamer, only a spectator can fully get involved in the represented play. Furthermore, understanding or the obligation to find the meaning of the performed play cancels the difference between the actor and the spectator.

The world of play is virtual, but with it originates the meaning. The play *means*, it has a message. According to Fink, through the unreal world of a play a certain meaning is stated that is "more real" than facts themselves. In the un-reality of a play the supra-reality is expressed. The play of art seeks to announce the essence. Usually it is held that meaning is understood, grasped only in the process of the discursive thinking, by invoking the notions of idea, i.e., of generality, species, gender, etc; for the particularity as a concrete being participates in the general essence only in an imperfect way: the particularity connects with the ideas only through participation, at the same time failing to equal it because of its caducity, temporality. A factual thing is related to essence as an exemplar of species and gender. The language of art and its understanding question this established opinion of the Western tradition by presenting an alternative of symbolic cognition to the eidetic cognition.

Play achieves its finality and becomes art by becoming *form*. Form is pure ideal shape of play that gained autonomy from the play of the players. In such a way play can be continually repeated without cancelling the possibility of improvisation. Gadamer here invokes a notion of *transmutation* (*Verwandlung*) that helps to stress another aspect of the way art is. First of all it has to be noted that transmutation is not a mere change, for change, as total as it were, always relies on the identity that remains. To put it in classical terms, a change (e.g. qualitative) is always an accidental change that never touches the substance, while transmutation is a substantial transmutation, when a new form is something other in respect to the previous form. A form has its own being and the former being is not its foundation. Thus art and being in general achieve the status of reality only in actuality, i.e., in the present. Transmutation into form once again underlines that the subjectivity of the author or the actor does not have a decisive influence on the autonomous work.

The decay and even complete disappearance of the author, when he loses the basic role in the play of an artwork, is an actual theme of the contemporary philosophy, aesthetics and literary criticism. Such thinkers as Barthes, Foucault and others speak about the *death of the author*. Having become an alien the author appears as an insignificant figure in the background of the literary scene. It is not only a historical fact or a result of writing. In this perspective a text is essentially transformed. It is created and read in such a way that author disappears on all levels. The perspective of time is also changed. According to Barthes, *the scriptor* (and not the author) is born together with the text, but he does not exist neither before nor beyond the text. Only the time of the linguistic act exists. Any text is being written *here* and *now*. Thus the most important role is ascribed to the reader. Only in his presence unfolds the very essence of writing; the text (form) is shaped from many different styles of writing that originate from different cultures and relate to each other through dialogue, argument, parody, however, all this variety is gathered into one point that is not the author (as it was held for a long time), but the reader.

The world that stays beyond the play does not play a crucial role in the play of art in the sense that the play that dwells in the enclosed space holds the criteria within and is not measured or valued to any external criteria. The question is that, what the play shows, has ever really happened to anyone remains meaningless, because the play attempts to reveal a far more superior truth. In this perspective the difference if this happens on stage or in life disappears: in both cases the essence is that the individual, standing in front of the play of the enclosed event seeks to comprehend its meaning. And the joy that comes after fulfilling the expectation of the meaning is always the same for any realized meaning – it is the joy of *knowledge*. Knowledge is as real as it discloses the reality, being, the way in which it is. Transmutation into form is precisely the transmutation into such a being in which the very truth is disclosed. In the relation with an artwork we are knocked out of the realm of the *same*, we hear something new, other. As an encounter with the essential things, as an approach to that which exceeds you, understanding of art is *experience* in its precise meaning. That is why again and again one has to accomplish the task presented by experience: to include it into the whole of our orientation in the world and our self-understanding. The language of art is based precisely on the fact that with its being-in-the-present it speaks to the self-understanding of the individual of any generation as always present and actual.

By play one cognizes the being, but at the very end cognition here emerges also in the sense that by play individual realizes himself, i.e., cognizes himself. According to Fink, play (*Spiel*) in essence is *example* (*Bei-Spiel*),

a paradigmatic representation of who and what we are. Nevertheless, such a self-understanding belongs not to a discursive reflection, but to imagination – play shows the essence before the discursive reflection. Individual is a relation, a relation with himself, things, the world. He exists in the space and has a relation with his motherland; he exists in time and has a relation with his own past. Race, gender, family – all of them are the relative descriptions of the individual. He understands himself as and through relation. Play is a relation to the relative human existence. All fundamental existential phenomena are intertwined among each other and only play, and art at the same time, reflects in itself all of them, including itself. In spectacle through the spectator's identification with the character, through pre-rational symbolic self-understanding and the understanding of life the time of human existence is freed from the grip of reality in imagination. Play encompasses all other existentials (even itself) and becomes a celebration as a gathering and representation of all ontical relations. A man plays when he celebrates being. Human existence is exceptional because having relatively poor instincts and being insufficiently determined by instinctive functions a man both understands that he is free, and knows that this freedom is neither absolute, nor given by default. This is the very essence of being human. Therefore, the authenticity of human existence is especially expressed in the liberation from the pure animal-like *now* by the connection of the present and the past that is always projected onto the future. Play, as one of the human relations to the world, as creativity, is his attempt to hold onto the transience. In this respect doing what one likes, what one chooses, or a mere enjoyment shows that such an act of play is an equivalent of the experience of the finitude of human existence. One could say that a man plays because he wants to enact duration, by learning to linger.

---

PAGRINDINIAI ŽODŽIAI: žaismas, Gadameris, reprezentacija, darinys, autoriaus mirtis, pažinimas.

KEY WORDS: play, Gadamer, representation, form, death of the author, cognition.

---

**Nerijus ČEPULIS OFM** – filosofijos daktaras. Kauno technologijos bei Vytauto Didžiojo universitetų dėstytojas. Gilinasi į fenomenologines, hermeneutines bei medijų filosofijos problematiką. Adresas: Vilniaus 2, Kretinga, Lietuva. El. p.: sannereo@yahoo.com.

**Nerijus ČEPULIS OFM** – doctor of the humanities. Lecturer of Kaunas University of Technology and Vytautas Magnus University. Fields of interest: phenomenology, hermeneutics and media philosophy. Address: Vilniaus 2, Kretinga, Lithuania. E-mail: sannereo@yahoo.com.