## Gadamer, Hans-Georg: Aktualita krásného. Umění jako hra, symbol a slavnost (z německého originálu *Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest*, Stuttgart, Reclam 1977 přeložil, bibliografii a biografii sestavil David Filip), Triáda, Praha 2003

Kniha je přepracovanou verzí přednášek, které autor přednesl pod titulem *Umění jako hra, symbol a slavnost* u příležitosti Salcburských vysokoškolských týdnů v létě 1974. Poprvé byl vydán v roce 1975, tzn. patnáct let po vydání klíčového Gadamerova díla *Wahrheit und Methode*. Vůdčím motivem pojednání je otázka legitimity umění vzhledem k zakoušené diskontinuitě a napětí mezi klasikou a modernou. Toto téma Gadamer pojednává v pěti krocích. V prvním kroku vůbec explikuje problém a připravuje si půdu pro vlastní rozvinutí, které předvádí v následujících třech krocích na pojmech hra, symbol a slavnost. Pojednání uzavírá celkovou shrnující reflexí výše analyzované tematiky, kterou dále rozvíjí odkazy na další význačné motivy. Za vlastní Gadamerův text překladatel připojil *Slovníček vybraných pojmů a výrazů* (s. 61–62), *Výběrovou bibliografii H.-G. Gadamera* (s. 63–80), do které zahrnul i bibliografii českou a české i slovenské překlady Gadamerových textů, a nakonec *Stručnou biografii H.-G. Gadamera* (s. 81–86).

Zakoušení diskontinuity mezi klasikou a modernou lze v novověku sledovat od doby, kdy se dílo odpoutalo z jednotné integrující souvislosti náboženství, společnosti a samozřejmého porozumění tvořícího umělce. Rozbití souvislosti a svébytnost uvolněného díla staví umění do protikladu k potvrzování samozřejmě očekávaných významů na straně příjemců. Aby dílo zůstávalo dílem, vynucuje si tato situace experimentování a provokaci, namířenou proti samozřejmosti očekávaných významů. Experimentování a provokace mají příjemce nutit k aktivnímu spoludotváření zakoušeného díla a vytvářet tak vlastní komunikativní společenství. Obecněji jde ovšem o problém střetu samozřejmosti rozumění utvářeného tradicí s reflexivitou, která odkrývá právě nesamozřejmost nároku tradovaného na pravdu. Na druhou stranu koření reflektující vědomí právě v tradici, vůči jejímž nárokům a působení se obrací. Gadamer na základě tohoto hermeneutického náhledu klade otázku, zda lze nalézt nějakou perspektivu, v níž lze tematizovanou diskontinuitu překlenout.

Vodítka pro zaujetí této perspektivy nachází Gadamer ve filosofické tradici, v níž lze také odkrýt nesamozřejmost našeho vágního rozumění umění. Antika nezná umění v našem smyslu „krásných umění", nýbrž *umění* je znalost a schopnost výroby a jeho základním rysem je oddělení díla od vlastní činnosti zhotovení. Dílo je určeno k užití, čímž odkazuje do sféry obecné srozumitelnosti a komunikace. Umění v našem smyslu bylo spojováno s napodobováním, které má v Aristotelově pojetí v případě poezie blízko k filosofii tím, že učí vidět všeobecné (všeobecné ve smyslu toho, co se může kdykoli komukoli stát) v lidské činnosti a utrpení. *Krása* je pak v antice spojena s ukazováním se a s nárokováním uznání, smyslem krásného je představování sebe sama; v tom také spočívá jeho pravda ve smyslu ne-skrytosti. Krása spojuje idealitu a skutečnost, nestojí proti skutečnému. Prvky shodné s těmito náhledy Gadamer ukazuje na situaci filosofické estetiky, která je novověkou záležitostí a vzniká jako reakce na racionalismus na základě zakoušené odlišnosti pravdy v umění od pravdy v matematizované přírodovědě. V umění nejde o jednotlivé případy všeo-

becné zákonitosti, a přesto se zde klade nárok na obecnější uznání, které není otázkou jen subjektivní svévole, nýbrž otázkou kultivace, v níž se utváří vůbec schopnost rozlišovat více a méně krásné, a to nejen ve sféře kultury, ale i ve vztahu k přírodě, kde krásné má smysl jen ve svém předvádění. Odtud jsme odkázáni k dalšímu důležitému prvku, a sice, že na jedné straně krásu bezprostředně zříme v jejím ukazování se, na druhou stranu však vždy vidíme, resp. rozpoznáváme něco *jako* něco. Jde o neustálou souhru představivosti a rozvažování, v níž ovšem dochází i k souhře mezi dílem a příjemcem.

Aby však tyto vyzdvižené motivy řekly něco blíže o problému oprávněnosti pravdy umění, je třeba je sledovat ohledně hlubšího antropologického založení. To Gadamer činí na pojmech *hry, symbolu a slavnosti*. Nejelementárnější zkušenost s hrou lze charakterizovat několika rysy. O hře mluvíme u pohybu „sem a tam", který není vázán na cíl, který jako takový předpokládá volný prostor a odehrává se jako samopohyb. „Pohybovat se ze sebe" je antická charakteristika života. Hra je pak jako takovýto pohyb vyjádřením nadbytku života, sebepředstavování života. Rozum pak do hry u člověka vstupuje tak, že disciplinuje a pořádá herní projevy *jakoby* byly přítomny účely. To spolu s opakováním, jež v sobě nese intenci identity, nechává herní projev vidět *jako* něco, byť jen jako pouze samo sebou stanovené pravidlo hry. *Vidět hru* jako něco ovšem znamená participovat na hře. Divák nezachovává odstup, nýbrž spoluúčastní se hry. Zde lze navázat diskusí o moderním umění, které usiluje právě o prolamování odstupu diváka od díla a o zasažení diváka dílem. Smysl díla spočívá v jeho identitě, byť by šlo i jen o improvizaci – vždy mu rozumíme jako nějaké jednotě či svébytnému celku. Identita díla klade požadavek po porozumění (klade otázku, jako čemu mu jakožto celku rozumět) a očekává odpověď, kterou může být jen nějaká vlastní aktivita příjemce. Identita tak musí zároveň umožňovat variabilitu a diferenciaci, tzn. nechává příjemci volné pole, jinak by vůbec nemohla provokovat k přijetí a odpovědi. O to se explicitně snaží moderní umění, nicméně implicitně je tato neustálá reflexivní souhra představivosti a rozumějícího rozpoznávání nutně přítomná i u reflexe klasiky. Přítomná je ovšem pouze potud, pokud výzvu díla vezmeme na sebe jako úkol a nesklouzneme do předem o všem rozhodnutých klasicistických a formalistických určení. Moderna pak nebojuje proti starému umění samému, ale proti jistému přístupu k umění, které dopředu s odvoláním na vzdělání rozhoduje o tom, jako co má být viděno. Čím se tedy vyznačuje úkol rozumějící souhry představivosti a rozpoznání s dílem, která nemá nic společného s teoriemi napodobování apod.? To se má ukázat na fenoménu symbolu.

Pojem symbolu Gadamer odvozuje ze dvou antických odkazů. Symbol jednak svým původním významem znamená upomínací střep (*symbolon*), podle něhož se lze s někým navzájem poznat tak, že se střepy složí v jeden původní celek. Druhý odkaz Gadamer čerpá v Platónovu *Symposion* z fiktivního Aristofanova vyprávění, které charakterizuje lásku jako naplnění očekávajícího hledání původního jednotného celku. Souhrnně takto interpretovaný symbol znamená naplňování očekávajícího hledání původního jednotného celku, kteréžto naplňování se odehrává skrze části, jež k celku odkazují a zároveň jej zpřítomňují. Takto chápe Gadamer symbolickou funkci uměleckého díla. Krásné v díle odkazuje na „víc", než je bezprostředně nasnadě, odkazuje na totalitu světa, vzhle-

dem k níž se člověk v jedinečnosti díla setkává se sebou v jednotě světa, se sebou ve své situaci konečné bytosti, která přesto stojí v transcendenci. Symbolická povaha díla spočívá v *ukazování* a zároveň *skrývání* odkazovaného – ukazující se dílo skrývá víc, než je bezprostředně zřejmé, přičemž toto „víc" je v díle prezentováno, zpřítomněno. Nejde tedy o přenášení významu či o strukturu alegorie. Aby dílo naplňovalo svou symbolickou úlohu, odděluje se „skokem" od svého zhotovování a tvůrce, smysl díla je v tom, že tu jest a že ve své přítomnosti odkrývá, a tak zpřítomňuje ono „víc", k němuž odkazuje jako část k celku, který je vždy nedokonavě naplňován právě rozpoznáním v díle. Dílo je přírůstkem jsoucna a jako takové je neopakovatelné, nejde tedy o reprodukci či sériovou produkci technické výroby. Dílo je smysluplné ve své reprezentaci stejně jako hra, jež představuje sebe samu. Obojí ve své přítomnosti nechává rozpoznat nadbytek živosti či jsoucno samo. Rozpoznání se však děje v dvojznačnosti, neboť je rozpoznáváme vnímáním, které je zvyklé vnímat slova a tvary. Je zde vždy dvojznačnost hry rozpoznání odkazovaného celku a rozpoznávání díla jako něčeho. Vyžaduje se tak souhra díla a příjemce, která je zapotřebí jak u klasiky, tak u moderny. A stejně jako klasika promlouvala v bezprostřední souvislosti s náboženstvím a obcí, i řeč nového umění předpokládá, že ji může rozumět každý. To nás odkazuje k poslednímu pojmu – k pojmu slavnosti.

Základní zkušeností slavnosti je to, že je pro všechny, že utváří společenství, obec. Zároveň se slavnost vymezuje vůči sféře práce s jejím izolujícím sledováním účelů. Ve slavnosti se prolínají fenomény umění jako hry a díla jako symbolu. Slavnost stejně jako dílo odkazují svou přítomností na nedokonavě uchopovaný celek, pospolitost, neurčitou obecnost. Slavnost se stejně jako hra řídí svými vlastními pravidly a vyžaduje si opakování, čímž vytváří časový řád. Na slavnosti Gadamer explikuje právě svéráz časové struktury umění. Slavnost je časově význačná tím, že slavností „procházíme", nesledujeme nějaký cíl „po" slavnosti, ale její smysl je v přítomném prodlévání při slavnosti. Lze pak ukázat dvojí zkušenost s časem. Jednak o čase říkáme, že je prázdný, že je dlouhá chvíle a nuda, které si vyžadují zaplnění; nebo že jsme zaneprázdněni, že máme plno úkolů, které postupem času nějak zvládáme; v obou podobách je času rozuměno jako čemusi manipulovatelnému. Oproti tomu stojí jiná zkušenost času, který Gadamer nazývá vlastním časem (překladatel užívá pro německý „die Eigenzeit" termín „samočas", kterému se zde vyhýbám). Nejde o žádnou představu prázdného plynutí, které nějak zaplňujeme, nýbrž jde o vlastní čas něčeho, ve kterém bytostně prodlíváme. Jako příklad lze uvést to, že mluvíme o vlastním čase dětství, dospívání, dospělosti, stáří a smrti. Čas na slavnost je čas slavnosti a jeho smysl není v dospění k nějakému cíli, nýbrž v prodlévání právě ve slavnosti. Stejnou strukturu má i dílo. Dílo není k nějakému účelu, nýbrž pro sebe, má vlastní čas, ve kterém se utváří volný prostor pro hru identity a variabilit, která vyžaduje spoluúčast příjemce, a tak i komunikativní společenství. Časovým smyslem díla je prodlévání v souhře s dílem. V umění se učíme prodlévání, které se nestává dlouhou chvílí a které nás učí vidět ono víc nejen v díle, ale ve světě vůbec.

V motivu prodlévání se uzavírá Gadamerova analýza umění jako hry, symbolu a slavnosti, ve které nalézá legitimitu umění, resp. překlenutí zakoušené diskontinuity mezi modernou a klasikou. V umění jde o výkon pozdržení prchavého, v němž se

odráží i zkušenost konečnosti lidského bytí. To, co nás významově ve hře i v díle oslovuje, má povahu symbolu, který vzhledem k pozdržování prchavého znamená vůbec znovurozpoznání trvalého v letmém. To se může dít jen jako souhra, na kterou přistoupí příjemce – nechat se oslovit a odpovídat svým vlastním výkonem. To platí jak ohledně moderního umění tak i ve vztahu ke klasice, resp. tradovanému. Obojí se musíme podle Gadamera učit vždy znovu uchopovat. Pokud tomuto požadavku porozumíme, je zakoušená diskontinuita překlenována, neboť jde vždy o přítomné sjednocení minulého při otevřenosti budoucího. Motiv slavnosti pak vyjadřuje účast na takovémto přítomném sjednocování minulého a budoucího, které má charakter prodlévání. Nebezpečí, proti kterému se intuitivně obrací moderna pak spočívá v opuštění této účasti, které spočívá v pasivitě, jíž do světa vnáší reprodukce a sériovost jak na poli umění, tak i vzdělání. Odtud pak plynou dva extrémy, proti nimž se moderna obrací. Jednak proti kýči – neumění, tzn. opakovanému utvrzování se v tom, co známe, proti opakovaným vzdělanostním klišé, která škatulkují umění a předepisují způsob vidění; a jednak proti estetické vybíravosti a požitku, které upřednostňují zprostředkování a zprostředkovatele před vlastním dílem, upřednostňují např. vystupování herce a nezajímají se o to, co „víc" se skrývá v tom, co se hraje. Oproti tomu v účasti na umění běží o to stát mezi těmito extrémy, tzn. o sjednocující souhru pojmovosti rozvažování, zakořeněné v tradici, s vnímáním díla, dávané v přítomnosti. V tom je smysl prodlévání u díla a jeho stálá aktualita.

K vlastnímu Gadamerově pojednání toho není třeba mnoho poznamenávat. Jde o střípek z jeho celku filosofické hermeneutiky, ve které umění hraje význačnou roli už tím, že jde o sféru, na které lze ilustrovat, že pravdu zakoušíme i jinde a jinak než jako axiomatickou evidenci elementárních zákonitostí a uzavřenou nerozpornost systému, jež lze technicky ověřovat. Pravdu v umění zakoušíme jako neustálé dění snahy o porozumění, která je odpovědí na ono „víc", jež v odkrývající přítomnosti díla zakoušíme. Umění je však zároveň oblastí, na kterou se aplikuje univerzalita interpretace, jež je adekvátním způsobem přístupu k takto zakoušené pravdě. Ohledně vlastního tématu pojednání stojí za pozornost pokus odkrýt antropologický základ umění, přičemž zajímavý je i Gadamerův slovník, který pro některé klíčové popisy přebírá pojmy nejen z filosofické tradice, ale i z náboženství, čímž dochází k oboustrannému obohacení – sledovaná tematika překračuje do další dimenze a zároveň tradiční pojmy získávají nový rozměr. Zcela v souladu s Gadamerovou hermeneutikou je její *mírová* snaha o usmíření a překlenutí diskontinuity mezi tradicí a modernou, kteréžto překlenutí není pouze dialektickým zprostředkováním, nýbrž „zprostředkování" se odehrává tak, že se odkryje původnější jednotný základ. A nakonec je takovéto pojednání i příspěvkem k širší diskusi tématu. Zajímavá by byla diskuse s přístupy zakotvenými např. ve strukturalismu.

Překlad Gadamerova pojednání je zajisté přínosem a obohacením české filosofické publikační scény. V provedení překladu ovšem spočívá i jistý problém. Souvislost čtení a srozumitelnost místy narušuje ponechaná německá konstrukce vět. Diskutabilnější záležitostí jsou ovšem překlady některých pojmů. Jde jednak o pokusy překládat neologismy, což je vždy obtížné. Překladatel však zvolil tvorbu českých neologismů, z nichž jsou některé poněkud neústrojné (např. termín „nábraz" pro německé

„das Anbild"). Vhodnější než snaha o zachování slovníkové podoby by možná byl překlad opisem, který by blíže vystihoval smysl. Překladatel potíž s nezvyklými termíny částečně řeší připojeným překladovým slovníčkem, avšak jeho provedení je opět diskutabilní. Uvádějí se v něm převážně běžné překlady běžných slov, což je zbytečné, a naopak chybí některé stěžejní pojmy. To pak v souvislosti s některými neobvyklými překlady, jež jsou ve slovníčku uvedeny, může u čtenáře vzbuzovat nejistotu ohledně některých klíčových termínů, jež ve slovníčku uvedeny nejsou (příkladem nezvyklého překladu je překlad „die Orientierung" jako „specifikace", což je význačný významový posun). Na druhou stranu je diskutabilnost překladu kompenzována připojenou bibliografií, která spolu se stručnou biografií rozšiřuje možnosti studijního využití vydaného textu.

*Jaroslav Novotný*

## Sebastian Haffner: Příběh jednoho Němce (*Geschichte eines Deutschen*, DTV 2002, přeložila Jana Zoubková) Prostor, Praha 2002

V příštím roce to bude 60 let, co skončila Druhá světová válka a padl nacistický režim, stále ale není jasné, kde se vzal, jak a proč vůbec vznikl. Četli jsme desítky více méně důmyslných úvah o tom, čím byl nacismus umožněn a předznamenán v německém myšlení, kultuře, snad dokonce v „národní povaze" – anebo naopak způsoben otřesením hodnot, hospodářskou krizí, necitlivou politikou vítězů První války. Jenže to všechno byly pohledy zvenčí, které nemohly osvětlit tu skutečnou a nejhlubší záhadu: jak se tak primitivní a surová ideologie mohla ujmout a prosadit v jednom z nejvzdělanějších národů celé Evropy. Konec konců ani hluboká a přesná jazyková analýza Klempererova (*Lingua tertii imperii*, LTI), psaná uprostřed strašné represe, nebyla vlastně pohledem zevnitř: Klemperer byl od samého začátku Hitlerovým odpůrcem a nikdy ani trochu nepodlehl jeho svodu.

Teď jsme se konečně dočkali. Posmrtně vydané paměti německého právníka a žurnalisty na léta 1914 až 1933 (1938 Haffner emigroval do Londýna) podávají jedinečný vhled do toho, co se v duši „jednoho Němce" v té době mohlo odehrát. Haffner začíná svým dětstvím, jak pravidelně hltal denní hlášení o německých válečných úspěších asi tak, jako sledují fanouškové události hokejové ligy, a popisuje šok, když tyto zprávy v listopadu 1918 náhle a bez vysvětlení skončily. Úspěch za úspěchem – a najednou konec. Není v tom nějaká zrada?

Poválečná léta vzpour a revolucí popisuje Haffner jako řadu zklamání, kde se zdiskreditovali všichni, kdo se tvářili jako obránci svobody a spravedlivé vlády (Noske). Výmarskou republiku (zejména za Rathenaua a Stresemanna) popisuje se sympatií, nepřehlíží ale ani to, co se jí stalo osudným: slabost a nudu demokratické politiky, která nemohla lidi ničím nadchnout – a to je to, na co mladí Němci podle Haffnera čekali. Strhující program a rétorika Hitlerova se přesně strefila do této potřeby, neboť Haffner je přesvědčen, že jeho vrstevníci nedovedli ocenit obyčejnou svobodu a naplnit ji vlastními obsahy. Na jednom místě říká: „Neumějí žít, potřebují nějaké vysvobození, vykoupení."

Absurdní inflace 1923 zruinovala poctivé střádaly a vytvořila nové zbohatlíky, drzé, cynické a „úspěšné". V polovině 20. let se objevil nový zdroj nadšení a kolektivních úspěchů – sport, podle Haffnera „poslední německé masové šílenství, jemuž jsem sám podlehl". Hitlerův nástup popisuje očima