

Irodalomtanítás és játék

(A játék fogalmának gadameri újraértelmezése az irodalomtanításban)

A (fő)cím olvastán elsősorban az irodalomoktatásban alkalmazott didaktikai játékokra gondolhatunk. Mi lehetne más az irodalomtanításnak – mint a tantárgyak egyikének – a célja, tartja a köztudat, mint az irodalomról szóló, az irodalomra vonatkozó ismereteket átadni, s az ehhez szükséges didaktikai módszereket kidolgozni és gyakorlatba ültetni? Hogy mit tartunk „átadandó” irodalmi ismeretnek, milyen fogalmakat részesítünk előnyben az irodalom oktatásában, az az irodalom létmódjáról alkotott irodalomtudományi felfogásról is árulkodik, melyet az irodalomtanításnak – az oktatás parciális szférájaként – követnie kell. Az utóbbi években egy olyan paradigmaváltásnak lehettünk a részesei, amely pár évtizedes eltolódással követte az irodalomtudományban korábban bekövetkezett fordulatot: letűnt az ideje annak a felfogásnak, amely a műalkotást a szerzői élmény, illetve a szerzői intenció kifejeződéséként értelmezte, s helyette feltűntek a műalkotás autonómiáját előtérbe állító, s annak dekódolását lehetővé tevő fogalmak. Az irodalomról szóló beszédnek ezek a terminológiai – bár néha nehéznek bizonyulnak – taníthatók és elsajátíthatók (ha kell, didaktikai játékok „bevetésével”), legalábbis ezt látszanak bizonyítani az átmenő osztályzatok és a sikeresen letett érettségi vizsgák. Ám ennek az ismeretszerzésre fókuszáló irodalomoktatásnak a kísérője egy másik, nyugtalanító jelenség is, amelyet nem hagyhatunk figyelmen kívül, különösen, ha az irodalomoktatásnak az életben betöltendő szerepére gondolunk, tudniillik azt, hogy ezek az ismeretek, amelyek egy túlracionalizált tudományfelfogásra támaszkodnak, az idegenség irrelevanciáját idézik elő valamiképp a valós, felcserélhetetlen művészeti tapasztalattal szemben, amely a maga elevenségében a rejtélyest, a kimondhatatlant, a dekódolhatatlant is magában hordozza.

Gadamer „esztétikai megkülönböztetésnek” nevezi azt az esztétikai szemléletet, amelyen mind a szerzőközpontú, mind pedig a műalkotás autonómiáját dogmatizáló teóriák alapulnak, s amelynek lényege, hogy a műalkotást megkülönbözteti és szembeállítja annak tapasztalójával, illetve ellentétbe állítja azzal a valósággal, amelyhez természetesen szerint hozzátartoznék, s ezáltal megfosztja világától és igazságigényétől. (Vö. Gadamer, 1984,

Letűnt az ideje annak a felfogásnak, amely a műalkotást a szerzői élmény, illetve a szerzői intenció kifejeződéséként értelmezte.

„[a] szép és a művészet
csak mulékony és
megszépítő csillogást
kölcsonöz a valóságnak”.
(Gadamer)

79–80.) E felfogás szerint a műalkotás – legyen az akár a szerzője által intencionált „művészi üzenet” hordozója, akár nyelvi elemek zárt összefüggérendszerként értett fiktív világ – csupán „utánzás”, „látszat”, „elvalótlanítás”, „illúzió”, „varázslat”, „álom”, s e fogalmak „vonatkozást előfeltételeznek egy igazi létre, melytől az esztétikai lét különbözik”. (Gadamer, 1984, 77.) Más szavakkal – amely szavak e szemlélet köztudatban való meggyökerezett-ségét is kifejezik –: van egyfelől a gondokkal telített „igazi valóság”, másfelől a mű fiktív világa, amely-

nek rendeltetése, hogy időlegesen feledtesse a gondokat, kikapcsoljon, gyönyörködtesen, szórakoztasson. Míg a valóság megismerése, igazságának feltárása az objektív módszereket alkalmazó természettudományok feladata, a műalkotás fiktív világának – mely e felfogás szerint nem rendelkezik igazságérvénnyel –, azaz a „tiszta esztétikum” világának a vizsgálatával az esztétika, illetve az irodalomtudomány foglalkozik.¹ Hozzátehetjük: ez a valóság–fikció dichotómiáját tételező s a műalkotás igazságigényét elvitató esztétikai szemlélet lehet a forrása annak a mély gyanakvásnak is, amely – a köztudatban – megkérdőjelezi korunkban a művészet legitimitását, s amely – az iskolai oktatásba is beszűrődve – az irodalomnak – mint a tantárgyak egyikének – az oktatását alacsonyabb rendűnek tekinti a reál tárgyakkal szemben.

Gadamer az esztétikai megkülönböztetésen alapuló művészetszemlélet kritikájára alapozza azt a hermeneutikai fordulatot, amely – többek közt éppen a játék fogalmának az újraértelmezése révén – visszahelyezi jogaiba az esztétikai tapasztalatot és ezzel a műalkotás igazságigényét, új legitimációt biztosítva ezáltal a művészetnek.

Gadamer, amikor a játékot mint a művészet tapasztalatának antropológiai alapját értelmezi, az újkori esztétika játék-fogalmából indul ki, mégpedig úgy, hogy e játék-fogalom szubjektív jelentésektől való megszabadításának fontosságát hangsúlyozza.² Erre azért van szükség, mert a modern esztétika 18. századi előzményekre visszatekintő tudománya a művészetet mint játékot „az alkotó vagy az élvező viselkedéseként”, a műalkotást e „viselkedések” tárgyaként határozta meg, s ennek értelmében a művészetet – akár csak a játékot – a valóság ellentettjeként tüntette fel: „[a] szép és a művészet csak mulékony és megszépítő csillogást kölcsonöz a valóságnak”. (Gadamer, 1984, 77.) Más szavakkal: a hétköznapi valósággal szemben áll az azt megszépítő művészet, mint tűnékeny látszat. Ezzel szemben a szubjektív tartalmától megszabadított játék-fogalom Gadamer

¹ „E nézet szerint – világít rá Fehér M. István – a humán tudományok csupán annyiban válhatnak tudománnyá, amennyiben sikerül megközelíteniük az objektivitás természettudományokban elért fokát.” (Fehér M., 2003, 21.) Az esztétika tudományának ebből a megfelelési kényszeréből adódik, hogy „irracionalizált művészetszempontja hallgatólagosan egy túlracionalizált tudományfelfogásra támaszkodik.” (Uo., 163.)

² „Nekünk azonban ezt a fogalmat meg kell szabadítanunk attól a szubjektív jelentéstől, amelyben Kant és Schiller használja, s amely az egész újabb esztétikában és antropológiában uralkodik.” (Gadamer, 1984, 88.)

számára a továbbiakban alkalmassá válik arra, hogy ezt a szembeállítást megszüntesse, és „magának a műalkotásnak a létmódját” jellemezze. „Az esztétikai tudat elemzésénél felismertük – írja Gadamer –, hogy az esztétikai viszony nem írható le egy esztétikai tudat és egy tárgy szembenállásaként. Ezért fontos nekünk a játék fogalma.” (Gadamer, 1984, 88.)

Ha meg akarjuk érteni ennek az újraértelmezett játék-fogalomnak a lényegét, amely Gadamer szerint a műalkotás tapasztalatának a bázisát alkotja, először is a játék elsőbbségére kell tekintettel lennünk a játékosok tudatával szemben. „A játszó maga fölött álló valóságként tapasztalja a játékot.” (Gadamer, 1984, 93.). Ez azt jelenti, hogy nem annyira a játékos teremti a játékot – bár természetesen részt vesz annak beteljesülésében –, hanem éppen fordítva van ez: a játékban magában, a játékban mint „játszottságban” válik a játékos játékosná,³ miközben vállalja a játékeladatot: „a játékeladat vállalása valójában önmagunk játékba hozása” (Gadamer, 1984, 92.). A játék uralhatatlan elsőbbsége mármost a művészet tapasztalatában is érvényesül: a műalkotás nem tárgy, hangsúlyozza Gadamer, mely fölött az értelmező szubjektum uralmat gyakorolhatna (például a „művészi üzenet” megfejtése, a dekódolás művelete révén), hanem épp ellenkezőleg: a művészet tapasztalatának igazi szubjektuma maga a műalkotás, melynek „igazi léte abban áll, hogy tapasztalattá válik, mely megváltoztatja a tapasztalót” (Gadamer, 1984, 88–89). A műalkotás játékában szerzett tapasztalat hatalmáról tanúskodik, hogy valósággal „megváltoztatja a tapasztalót”; ilyen megváltoztató ereje Gadamer tanítása szerint elsősorban a negatív tapasztalatnak van,⁴ amely nemcsak, hogy megszakítja addigi tudásunk megszokott szövedékét, s új, jobb belátásra bír a dolgokkal kapcsolatban, hanem nyitottá is tesz az új tapasztalatok iránt, így a megértés és az önmegértés folytonosságát biztosítja, tehát egzisztenciális jelentősége van. A művészet tehát nem egyszerűen gyönyörködtet, illetve kikapcsol, hanem – ellenkezőleg – valódi, megváltoztató valóságtapasztalatban részesít.

Hogyan változtatható az irodalomóra az ilyen tapasztalatok játékterevé?

Hogy erre a kérdésre válaszolhassunk, előbb követnünk kell még egy ideig Gadamer gondolatmenetét a játék létmódjáról, annak önmagán kívüli célt nélkülöző és önmegmutató jellegéről, valamint az együttjátszást igénylő természetéről.

Evidencia – írja Gadamer –, hogy „a játék az emberi élet elemi funkciója, s így valamiféle játékelem nélkül teljesen elképzelhetetlen az emberi kul-

A művészet tehát nem egyszerűen gyönyörködtet, illetve kikapcsol, hanem – ellenkezőleg – valódi, megváltoztató valóságtapasztalatban részesít.

³ „A játék az, ami a játékost hatalmában tartja, ami behalózza a játékba, ami játszatja.” (Gadamer, 1984, 91.)

⁴ „[...] a voltaképpeni tapasztalat mindig negatív. Ha egy tárgyon tapasztalatot szerzünk, akkor ez azt jelenti, hogy mindaddig nem láttuk helyesen a dolgokat, s most már jobban látjuk, hogy mi a helyzet. A tapasztalat negativitásának tehát sajátosan produktív értelme van. Nem egyszerűen tévedés, melyet felismerünk s ennyiben helyesbítünk, hanem messze ható tudás, melyet megszerzünk.” (Gadamer, 1984, 248.)

túra” (Gadamer, 1994a, 38.). Ám az a „komoly” célok valósága felől ítélkező szemlélet, amely szembeállítja egymással e célok világát és a játékot, azt mondhatja: „Ami csak játék, az nem komoly”. Mégis, aki játszik – érvel Gadamer –, aki benne van a játékban, és komolyan veszi azt, már nem gondol erre a szembenállásra. „Hiszen a játszás csak akkor éri el célját, ha a játész feloldódik a játékban – írja. Nem az a komolyság teszi a játékot játékká, amely mintegy kivezet belőle, hanem csakis magának a játéknak a komolysága.” (Gadamer, 1984, 88.) A játékot nem valami rajta kívüli cél beteljesítéséért játsszák (ebben az értelemben megfontolandó: a didaktikai játék vajon „komolyan vett” játék-e?), a játékosok célja nem más, mint az, hogy a lehető legnagyobb mértékben „sikerüljön” a játék. És mivel – mint mondtuk – „a játéknak elsőbbsége van a játékos tudatával szemben”, „[a] játék rendje úgyszólván lehetővé teszi a játékosnak, hogy feloldódjék benne, s így átveszi tőle a kezdeményezés szerepét” (Gadamer, 1984, 90.). Innen adódik a játék könnyedsége, az, hogy bár erőfeszítést igényel, az ember mégis „megszabadul attól a feszültségtől, ahogyan céljaihoz viszonyul” (Gadamer, 1984, 92.). Továbbá az is figyelemre méltó, hogy a játékfeladat maga, amelyet a játész felvállal, magának a feladatnak a „sikerülésében” mutatkozik meg. Ezért a komolyan vett játék – mely nem rendelődik alá semmilyen rajta kívüli célnak – „valóban arra korlátozódik, hogy megmutatkozzék. Létmódja az önmegmutatás” (Gadamer, 1984, 92.).

Gadamer szerint a művészetnek – mint játéknak – sincs önmagán kívüli célja (nem célja például, hogy valamely őt megelőző „művészi üzenet”, „erkölcsi tanulság” közvetítésének pusztá eszköze legyen); a művészi játék szubjektuma maga a műalkotás, amelynek létmódja az önmegmutatás, s amely által a művészet igazságtapasztalatban részesít bennünket. A művészet tehát, akár csak a komolyan vett játék, nem pusztá fikció, gyönyörködtető látszat, hanem sajátos valóságosságot jelent: „A bemutatás játékában megjelenő világ nem úgy áll a valóságos világ mellett, mint valami képmás, hanem maga a valóságos világ, létének felfokozott igazságában” (Gadamer, 1984, 109.). Más szavakkal: a jó műalkotás nem egyszerűen „lemásolja” a valóságnak egy darabját, amely másolatnak – mint látszatvalóságnak – a „valóság hűségét” a befogadó az előzetes igazságtapasztalata alapján ítélné meg. Hanem – sajátos megformáltságának mikéntjével, amelynek játékába a befogadó is bevonódik – a mű a valóságot „felemeli a maga igazságába”, vagyis a hétköznapi szemlélet számára nem hozzáférhető, rejtekező lényegében mutatja be; így a befogadó „igazságtapasztalatban” részesül. „Az esztétikai tapasztalat [...] valódi igazságnak tekintti, amit tapasztal” (Gadamer, 1984, 77.).

A művészet az életben játszott meghatározó szerepét tehát éppen játékjellegénél fogva tölti be, épp azért, hogy a befogadó is lényegi módon hozzátartozik a művészet játékához: „a játék mindig együttjátszást igényel” (Gadamer, 1994a, 40.): a néző is saját erőfeszítést hajt végre, ami participációt, belső részvételt jelent a játékban.

Ezért a komolyan vett játék
– mely nem rendelődik
alá semmilyen rajta
kívüli célnak – „valóban
arra korlátozódik, hogy
megmutatkozzék.

Ezt a saját erőfeszítést igénylő cselekvő hozzátartozást (a játékhoz) példázza az írás olvasása is: az irodalomhoz lényegileg tartozik hozzá az olvasóra való vonatkozás; vagy, ahogyan Gadamer fogalmaz: „az irodalomnak [...] éppúgy eredeti létezése az olvasás, mint az eposznak a rapszódosz előadása, vagy a képnek az, hogy a néző szemléli” (Gadamer, 1984, 123.). Eszerint az olvasás nem passzív megismérlése a leírtaknak, hanem már mindig egyfajta reprodukció és interpretáció, belső beszéd, küzdelmes együttműködés, „együttjátszás” a szöveggel. Gadamer egyik sokat emlegetett példája, amellyel ezt megvilágítja, a felolvasás esete. A felolvasásból nem lehet kizárni a megértést; enélkül az csak betűzgetés, értelmetlen dadogás maradna. Ez az értelemanticipáció előrenyúló mozgását feltételezi, amelyet a szöveg folyamatosan irányít és korrigál. Alapvetően ez történik a néma olvasásban is: nem egyszerűen a szavak sorba állítása és kibetűzése, hanem artikuláció, hangsúlyozás, tagolás, amely a szöveget annak kifejlésében adja vissza. „Az olvasás [...] csendes módja annak, ahogyan valamit újra szóhoz engedünk jutni” – írja Gadamer egyik késői tanulmányában (Gadamer, 2001, 132.). A másik példa, az elakadás az olvasásban, amikor vissza kell térni, előlről kezdeni az egészet, szintén az olvasás történés-jellegére, az írás-olvasás viszonyában nélkülözhetetlen feladatra figyelmeztet: a nála-maradásra, amely a szöveg értelemigényének tesz eleget.

Gadamer késői tanulmányaiban külön figyelmet szentel az irodalmi műalkotásnak mint „eminens”, azaz nyelvileg kitüntetett szövegnek; „a tovahaladó beszéd áramából kiemelkedő” (Gadamer, 1994b, 194.), „eminens” szöveget épp az igazsággal kapcsolatos igénye tünteti ki. Jól ismerjük az érzést, ami elfog bennünket egy jól sikerült műalkotás olvastán: mennyire így vannak a dolgok, mennyire igaz! Ám igazmondó erejét a költői szó nem valamely tárgyvonatkozásnak való megfelelése által éri el – figyelmeztet Gadamer –, hanem nyelvi megjelenésének erejével, azzal, hogy a „mit” és a „hogyan” különbsége megszűnik a megértésben: „a vers: nyelv, amely nemcsak valamit jelent, hanem maga az, amit jelent” (Gadamer, 1995, 51.). Ezért nem helyes szétválasztani műelemzéskor a mű „tartalmát” a „költői eszközöktől”: a mű nem közöl semmilyen, megformáltságának mikéntjétől megkülönböztethető, elkülöníthető tartalmat. Más szavakkal: a műalkotás nyelvi megformáltsága, hangzása és értelme olyannyira felbonthatatlanul összefonódott, hogy nem helyettesíthető, nem fordítható le semmilyen más nyelvi formával anélkül, hogy ez magát az e forma kifejlésében teremtődő értelmét ne szünteté meg. De fordítva: a műalkotásnak mint a „tisza esztétikum” hordozójának, mint zárt nyelvi összefüggérendszernek a pusztán formai elemzése is elhibázott, hiszen az ilyen elemzés el akar vonatkoztatni attól az értelemről, „ami a művészi képződmények révén jelentőségével megszólít bennünket” (Gadamer, 1994a, 47.), s figyelmen kívül hagyja a

A mű nem közöl
semmilyen,
megformáltságának
mikéntjétől
megkülönböztethető,
elkülöníthető tartalmat.

A műalkotás és a befogadó játékszerű viszonyában a műalkotás fölényben van a befogadóval szemben.

műnek az olvasójára való vonatkoztatottságát.⁵ Az értelemnek és hangzásnak a műben megvalósuló egysége: „a műből eredő követelmény, mely válaszra vár – írja Gadamer. Választ akar, melyre csak az képes, aki elfogadta ezt a követelményt. S ennek saját válasznak kell lennie, melyet neki magának kell tevékenyen megadnia. Az együttjátszó hozzátartozik a játékhoz.” (Gadamer, 1994a, 43.)

„Az együttjátszó hozzátartozik a játékhoz.” Ezzel vissza is érkeztünk a műalkotás tapasztalatának Gadamer által meghatározott antropológiai bázisához, a játékhoz, amelynek most az irodalomórai szerepét is szemrevételezhetjük. Az eddig elmondottak alapján talán már beláthatóvá vált, hogy a játéknak az a koncepciója, amelyről Gadamer az irodalmi műalkotás és olvasása (eminens szöveg – eminens értelmezés) kapcsán beszél, lehetővé teszi, hogy a játéknak ne pusztán metodikai értelmet/szerepet tulajdonítsunk az irodalomórán, hanem – sokkal inkább – úgy tekintünk rá, mint a felcserélhetetlen és pótolhatatlan esztétikai tapasztalás létmódjára, ahol a játék szubjektuma maga a műalkotás. A műalkotás tapasztalatát Gadamer olyan tapasztalatnak tekinti, „amely túllép a tudományos metodika ellenőrzési körén” (Gadamer, 1984, 21.). Ennek értelmében elvételi feladatát az az értelmezői gyakorlat, amely bejáratott értelmezési sémáknak rendeli alá a műalkotást, s a művészet tapasztalatának megragadása érdekében az értelmezőnek fel kell adnia a dekódolás uralmi pozícióját is. A műalkotás és a befogadó játékszerű viszonyában a műalkotás fölényben van a befogadóval szemben (akárcsak a játék a játékkal szemben), miközben a mű csak a befogadás által, a befogadásban valósul meg, újra és újra. A befogadónak ez a lényegi hozzátartozása a műalkotás játékához azáltal valósul meg, hogy a mű – a maga „eminens” mivoltában – magába építi az olvasóra való vonatkozást, mintegy megszólítja, játékba vonja őt. A játékeladat vállalása az olvasó részéről a bemutatás játékában való saját teljesítményt nyújtó, megértő részvételt jelenti, amely tevékenység viszont „nem valami tetszőleges tevékenység, hanem irányított [ti. a mű formanyelvének és értelmének együttes kifejlése által irányított – O. Gy.], s minden lehetséges kitöltés számára egy bizonyos sémába szorítottatik.” (Gadamer, 1994a, 44.)

Mindezt szem előtt kell tartani azon az irodalomórán, ahol nem egy már meglévő értelmezés megismétlése (és számonkérése), hanem a játékeladatnak mint a műből eredő követelménynek a vállalása a tét, s ahol a műalkotást nem a műelemzés tárgyának, hanem valódi dialóguspartnernek tekintik, amely párbeszédszerű viszonyban az értelmező maga is kérdezetté válik, és igazságtapasztalatban részesül. És mivel a műalkotás „nem pusztán az értelemhez való elhatolás”, hanem „[á]llandó egybecsengése az értelemi megragadásnak és az érzéki hangzásnak, miáltal az értelem megtestesül” (Gadamer, 1994c,

⁵ „A kettős félresiklás, elfajulás a következőben áll. [...] a szöveg szövegszerűségére való koncentráció háttérbe tolja és feledésbe burkolja a szöveg *értelmét*. [...] A másik esetben a szöveg értelmének keresése háttérbe tolja és feledésbe burkolja a szöveg érzéki-esztétikai oldalát, s a műalkotást intellektualisztikusan elméleti képződménnyé párolja – a műalkotás megszűnik műalkotás lenni.” (Fehér M., 2003, 171.)

182.), az értelmezésnek nem egy műben előzetesen rögzített értelem dekódolására, hanem az értelemnek és hangzásnak a műalkotásban megvalósuló egységére kell irányulnia, az „érzéki igazságtapasztalat diszciplináját” valósítva így meg. Az ilyen értelmezés hasonlít egy zenei partitúra előadásához, amely minden egyes esetben egyéni (és ilyenként megismételhetetlen), ugyanakkor nem szabad önkényesnek lennie: felismerhetővé kell tennie a zeneművet.

Az ilyen értelemben vett irodalomóra nem a szó megszokott értelmében vett „tanóra”, ahol a tanár szerepe pusztán az, hogy ismeretek átadásának szócsöve és a tanulók általi elsajátításának ellenőre legyen, hanem olyan hermeneutikai szituáció, amelynek résztvevői – a tanár is, a diákok is – a műalkotás játékát beteljesítő *olvasó*ként a műalkotás tapasztalatában s a vele való találkozáson alapuló megértésben részesülnek. A tanár feladata itt annak a hermeneutikai szituációnak az előkészítése és kidolgozása, ahol a játékeladat vállalása, a szöveg értelemtörténéhez tartozó megértés, az érzéki megismerés folyamata az osztályban, egy sokpólusú dialógusfolyamatban megtörténhet. Talán sehol másutt nem mutatkozik meg jobban az értelmező közösség szerepe és jelentősége, mint épp az irodalomórán; hiszen az értelmezés itt – miközben érvényre juttatja az egyéni teljesítményeket is (mindenki elmondhatja, hogyan érzékeli/érti a művet) – közös teljesítményként mutatja be a szöveg hermeneutikai azonosságát (vigyáz arra, hogy a megértés eltérő változatai mellett a mű felismerhető maradjon). A tanárnak – mint a játékban részt vevő játékmesternek – e két teljesítmény együttes megvalósulására kell ügyelnie.⁶

A művészet tapasztalatának az érzéki tapasztalás és a megértés játékszerű együttállásaként történő felfogása az autentikus interpretáció kérdéséhez vezet el. Hogyan válhat a művészetértelmezés a művészi tapasztalat közvetítőjévé ott, ahol e tapasztalat egyik lényegi vonása éppen az a paradoxon, hogy miközben a *mű* szóra próbál bírni bennünket, ugyanakkor hallgatásra kényszerít? Hiába próbáljuk „lefordítani”, saját szavainkkal elmondani a költemény tartalmát: egy ilyen fordítás sohasem helyettesítheti autentikus módon a művet, hiszen – mint rámutattunk – annak tartalma elválaszthatatlanul egybekötött érzéki megjelenésével. De a tiszta önreferencialitás elvét valló irodalomelméletek fogalmainak és módszereinek való kitétség elidegenítő erejét is tapasztalhatjuk olyankor, amikor a formai vizsgálat tárgyaként tekintünk a műalkotásra.⁷ A fogalmak represszív erejének ki-

Talán sehol másutt nem mutatkozik meg jobban az értelmező közösség szerepe és jelentősége, mint épp az irodalomórán.

⁶ Nicolai Hartmann a zenemű előadásának kapcsán „hangversenyterem-jelenségnek” nevezi a művészeteknek azt az „eggyé olvasztó hatalmát”, amellyel képesek megteremteni a befogadók, a hallgatók közösségét: „átállítják, kiigazítják a lelkeket, összehangolják őket”. (Hartmann, 1977, 317.)

⁷ „Ez a fejlemény Gadamernek a strukturalista művészetelméletet illető kritikai megjegyzéseiből rekonstruálható. A hangzásnak, illetve az érzéki mozzanatnak a strukturalisták általi kitüntetettsége ugyanis nem annyira azt jelenti, hogy az értelem, a jelentés mozzanata itt kiküszöbölődne, mint inkább azt, hogy

tett műalkotásnak éppen az a képessége megy veszendőbe, amellyel a kimondatlant, a kimondhatatlant „hozza szóba”.⁸

Mindez nem arra figyelmeztet-e, hogy a hiteles interpretációban helyet kaphatnak a hallgatás, az elhallgatás pillanatai is? Hiszen a megértésnek nem föltétlenül kell verbalizált formát öltenie, s ezekben a néma pillanatokban a műalkotásnak gyakran elmélyültebb megértése valósulhat meg, mintha kijelentéseket tennénk a műről! A kimondhatatlanra való reflektálás ugyanakkor kifejtést is követelhet magának: erős készletettséget érezhetünk arra, hogy tapasztalatunkat artikulált formába öntve a magunk számára is kiéleltsük, és másokkal is megosszuk az élményt. Ehhez azonban szavakra van szükségünk.⁹

Honnan kapjuk, és hogyan bánjunk azzal a nyelvvel, amely az esztétikai tapasztalat hiteles közvetítője akar lenni?

Ha elfogadjuk, hogy a művészet tapasztalata játék, amelynek szubjektuma a műalkotás, akkor ismételten tekintettel kell lennünk arra, hogy az értelmezés sem lehet más, mint a „játékfeladat vállalása”, miáltal önmagunkat is „játékba hozzuk”. Ennek megfelelően – írja Gadamer – „az interpretáció bizonyos értelemben utánalkotás, de ez az utánalkotás nem egy előzetes teremtő aktust követ nyomon, hanem a megalkotott mű alakját, melyet úgy kell előadnunk, ahogy értelmet találunk benne” (Gadamer, 1994a, 99.). Más szavakkal: az értelmezés azt mondja el, *ahogyan* érti a művet, megformáltságának érzékelése által. Ehhez természetesen szükségünk lehet a formanyelv mikéntjét megnevező elméleti fogalmakra, ám fontos, hogy ezek a fogalmak ne egy, a műalkotás tapasztalatát megelőző, felülíró elméleti beállítódottságból származzanak, hanem magából az esztétikai tapasztalatból. És mivel az irodalmi műalkotás tapasztalatában a kimondottak mindig a kimondatlan nyitottságába vezetnek, az értelmezés sohasem lezárható valamely fogalmi magyarázattal.¹⁰ A tapasztalat artikulálásához szükséges fogalmakat és ismereteket magának az értelmezésnek a folyamatában keressük és „juttatjuk szóhoz”, mint a szóba hozás segédeszközeit. Ez azt feltételezi, hogy ezeknek a fogalmaknak ne a tapasztalatot felülíró, „elméleti” mivolta kerüljön előtérbe, hanem – minden egyes alkalommal – az éppen olvasott mű interpretációja számára nyerjék el jelentésüket. (A metafora szó jelentése a mindenkori mű metaforikusságának érzékelő értelmezésében kapja

Hiszen a megértésnek nem föltétlenül kell verbalizált formát öltenie.

a kettő közötti összefüggés külsődlegessé, önkényessé válik, ezáltal eltávolodik az élő beszéd jellegétől, túlintellektualizálja azt.” (Fehér M., 2003, 172.)

⁸ „A végső dolog mindig valami kimondatlan és kimondhatatlan marad.” (Hartmann, 1977, 281.)

⁹ „[...] ahhoz, hogy megértsünk, értelmezzünk, nem szükséges kijelentéseket tennünk, beszélnünk vagy akár csak megszólalnunk, ám – fordítva – ahhoz, hogy beszéljünk, nagyon is szükséges, hogy előzetesen értelmezést végezzünk” (Fehér M., 2003, 48.).

¹⁰ „[...] úgy látszik, hogy az egyedül helyes bemutatás eszméjében van valami képtelenség.” (Gadamer, 1984, 99.)

meg – újra meg újra – a jelentését, amely természetesen változó, mindig megújuló jelentés lesz.)

Azon az irodalomórán, ahol az esztétikai meg nem különböztetésre – a műalkotásnak a saját világa kontextusában történő megértésére – törekednek, szükségessé válik az irodalomtanításban utóbb gyökeret vert ahistorikus szemlélet elhárítása. Hiszen az esztétikai szféra absztrakt elkülönítése saját világtól, történeti horizontjától megszünteti a műalkotás és értelmezője összetartozását egy közös játéktérben, ellehetetleníti a művészet játékszerű tapasztalatát. Az „esztétikai tudat előítéletével” szemben, „mely szerint a voltaképpeni műalkotás az, ami minden téren és időn kívül, a megélés jelenében esztétikai élmény tárgya” (Gadamer, 1984, 122.). Gadamer a bemutatás játékában játékba hozott életvilágok, vagyis a játékosok történeti horizontjainak jelenlétét és mozgósításuk szükségességét hangsúlyozza. „Itt [n]em úgy áll a dolog – írja –, hogy a mű »magában véve« létezne, s csak a hatás lenne mindig különböző – maga a műalkotás az, ami a változó feltételek mellett mindig másképp mutatkozik meg.” (Gadamer, 1984, 115.) Ez teszi lehetővé a művészet (szakadásokkal szabdaltnak) történeti folytonosságát, azt, hogy a művek mindig újabb olvasókat, befogadókat képesek megszólítani, igazságtörténésük játékába vonni.

Ez teszi lehetővé a művészet (szakadásokkal szabdaltnak) történeti folytonosságát, azt, hogy a művek mindig újabb olvasókat, befogadókat képesek megszólítani, igazságtörténésük játékába vonni.

Ebből az értelmezés gyakorlata számára az a feladat következik, hogy az értelmezőnek, aki mindig a saját életvilág-horizontja által meghatározott értelemelvárással fordul a műhöz, ugyanakkor készen kell állnia ennek az elvárásnak a szöveg felőli módosítására, hiszen „az elvárásnak helyesbíthetőnek kell lennie, ha a szöveg ezt követeli” (Gadamer, 1984, 207.). Az „irodalomtörténeti ismeretek” szerepe az értelmezésben ezért hasonlós az irodalomelméleti fogalmak fentebb szóba hozott szerepéhez: ezek az ismeretek is, akárcsak a fogalmak, csak úgy járulhatnak hozzá a bemutatás játékának kiteljesítéséhez, ha nem előre kész előfeltevésekként vetítjük rá azokat a műalkotás horizontjára, hanem – fordítva – engedjük, hogy a mindenkor mű igényének megfelelően, a mű értelemigénye felől mozgósítva telítődjenek mindig új értelemmel.

Így lehet a műalkotás érzéki igazságtapasztalataként megvalósuló értelmezés a mindenkor másik megértése általi önmegértést is magában foglaló *játék*, amelynek hatóköre – talán nem is kell külön hangsúlyoznunk – túllép az irodalomóra keretein.

Irodalom

Fehér M. István (2003): *József Attila esztétikai írásai és Gadamer hermeneutikája. Irodalmi szöveg és filozófiai szöveg*, Kalligram, Pozsony.

Gadamer, H.-G. (1984): *Igazság és módszer: Egy filozófiai hermeneutika vázlatja*, ford. Bonyhai Gábor, Gondolat Kiadó, Budapest.

Gadamer, H.-G. (1994a): *A szép aktualitása* = H.-G. G., *A szép aktualitása*, ford. Bonyhai Gábor, T-TWINS Kiadó, Budapest.

Gadamer, H.-G. (1994b): *Az „eminens” szöveg és igazsága*, ford. Tallár Ferenc = H.-G. G., *A szép aktualitása*, T-TWINS, Budapest.

Gadamer, H.-G. (1994c): *Hang és nyelv*, ford. Tallár Ferenc = H.-G. G., *A szép aktualitása*, T-TWINS, Budapest.

Gadamer, H.-G (1995): *Filozófia és irodalom*, ford. Poprády Judit = *Az esztétika vége, vagy se vége, se hossza? A modern esztétikai gondolkodás paradigmái*, vál. Bacsó Béla, Ikon Kiadó, ELTE Esztétikai Tanszék, Budapest.

Gadamer, H.-G. (2001): Hallani – látni – olvasni, *Nagyvilág*, 1.

Hartmann, N. (1977): *Esztétika*, ford. Bonyhai Gábor, *Magyar Helikon*, Budapest.