

Miksi hermeneutiikan leikki pitää ottaa vakavasti?

Suomentajan esipuhe esipuheeseen

GADAMERIN TEOS *Wahrheit und Methode* asettaa filosofisen kysymyksen teoreettisen sitoutumisen [*Engagement*] luonteesta, kuten ”Toisen painoksen esipuheesta” käy ilmi. Gadamer painottaa ettei hän etsi metodia ihmistieteille. Sen sijaan hermeneutiikka asettaa itseymmärryskysymyksen siitä, mitä haluamisessamme ja tekemisessämme tapahtuu.

Tämän hermeneuttisen filosofian lähtökohdan voi kiteyttää seuraavasti: ”Ymmärtäminen on tulkintaa, joka laajentuu kielen ilmaisuista koko sosiaaliseen todellisuuteen. [...] Kaiken ymmärtämisen pohjana on ’aina jo ymmärretty’, ts. mikään ymmärtäminen ei ala absoluuttisesti alusta vaan sen perustana on ennakolta ymmärretty ”merkityskokonaisuus”.¹

Gadamer käyttää taideteosta yhtenä esimerkkinä tästä merkityskokonaisuudesta. Taideteos toimii omana, riippumattomana ja autonomisena merkityskokonaisuutenaan. Taiteen kokemisen teoreettisella tematisoinnilla on tällöin merkittävä rooli, jonka se saa erityistapauksena kaikesta inhimillisestä ymmärtämisestä.

Seuraavassa tarkastelen Gadamerin hermeneutiikan kysymystä sitoutumisesta lähinnä taiteen kokemuksen näkökulmasta asettamalla sen rinnakkain Nietzscheen varhaisfilosofian teemojen kanssa. Gadamerin hermeneutiikan ja Nietzscheen filosofian suhdetta voidaan verrata juuri taiteen kokemisen näkökulmasta ja yleisemmin inhimillisen kokemuksen perspektiivisyyden ja esteettisyyden kautta. Nietzscheillä tragedian synnyn, historian ja esimerkin pohdinta edeltää ja ennakoii hänen myöhemmän ajattelunsa perspektivismiä ja moraalien genealogiaa. Gadamerin hermeneutiikka puolestaan perustuu taiteen kokemuksen *esimerkille* autonomisena merkityskokonaisuutena.

Taiteen kokeminen, samoin kuin filosofian ja historiallisen tradition kokeminen, eroaa tieteellisen metodin tuotaman tiedon ja totuuden tavasta. Sekä Nietzsche että Gadamer yrittävät työstää

kokemisen ja totuuden teemaa samasta suunnasta, taiteen kokemisen käsitteen laajentamisen ja täydentämisen mielessä. Tämä työ tapahtuu kummallakin sekä käyttämällä taidetta esimerkkinä että ottamalla taiteen kokemisen käsite myös filosofisesti merkityksellisenä.

Historiallisesti hermeneutiikka on ollut tunnettua lähinnä teologisen ja oikeudellisen käyttösä puitteissa, joka ei ollut luonteeltaan tieteellis-teoreettista. Tätä historiallista vastakkainasettelua Gadamer käyttää pohjanaan hermeneuttiselle filosofialleen. Samoin kuin hermeneutiikan alkuperäinen, ei tieteellis-teoreettinen käytäntö, niin myös sen tuleva tehtävä on asettua tieteellisen tiedon metodista objektivointia vastaan.

”Siten hermeneutiikan ongelma vetäytyy jo historiallisen alkunsa mukaisesti rajasta, joka on asetettu modernin tieteen metodiperiaatteen kautta. Kysymys ei ole kuitenkaan ainoastaan ihmistieteiden metodologiasta, että tekstien ymmärtäminen ja tulkinta koskisi vain tieteitä, vaan inhimillisestä maailman kokemuksesta ylipäättään.”²

Jotta tätä inhimillistä maailman kokemista voisi käsitellä filosofisesti, on luovuttava ajatuksesta, että se voisi tapahtua modernin tieteen osoittamalla tavalla. Tämä on tietenkin ongelmallista. Vaarana on siirtyä kokonaan pois filosofisesta kysymyksen asetelusta kokonaan taiteen ja uskonnon puolelle. Kysymys totuudesta voidaan esittää ja on pakko esittää myös ”metodien” ulkopuolelta.

”Hermeneuttinen ilmiö ei ole alkupeältään lainkaan metodiongelma. Se ei palvele ymmärtämisen metodia, jonka kautta teksti alistettaisiin tieteelliselle tiedolle, kuten kaikki kokemukskohteet. Hermeneuttinen ilmiö ei ylipäättään palvele ensisijassa varmistetun tiedon tehtävää,

jota tieteen metodi-ideaali vaatii – ja silti tässäkin on kysymys tiedosta ja totuudesta. Perinteen ymmärtämisessä ei ymmärretä vain tekstejä, vaan omakсутaan näkemyksiä ja tunnustetaan totuuksia. Mitä se on tiedolle ja mitä se on totuudelle?”³

Hermeneuttisen ilmiön lähestymisessä Gadamer antaa perinteelle ja perinteen ymmärtämiselle keskeisen sijan. Jos muistellemme perinteen merkitystä Nietzscheen esikoisteoksessa *Die Geburt der Tragödie*, huomaamme kuinka *apolloninen* (papisto) kesyttää *dionyysisen* voiman.

Samalla tavalla Gadamer asettaa vastakkain perinteen kokemuksen horisonttina ja itse esteettisen kokemuksen totuuden kokemisena. Tämän kautta Gadamer tavoittelee totuuden ja tiedon käsitteitä, joilla olisi riippumaton asema suhteessa tieteeseen ja tieteen metodiin, mutta dialoginen suhde taiteen kokemiseen ja perinteeseen. Kysymys on filosofialle sen alueen määrittelemisestä, joka vastustaa modernin tieteen sisällä olevaa tieteen metodiiikan universaalia vaadetta. Tavoitteena on asettaa kysymys totuuden kokemisesta, joka ylittää tieteellisen metodiiikan kontrolloinnin, ja kysyä sen oman oikeuttamisen mahdollisuuden perään. Näin ihmistieteet kuuluvat kokemuksen alueelle, joka on tieteen ulkopuolella: filosofian kokeminen, taiteen kokeminen ja itse historian kokeminen. Nämä kaikki ovat kokemuksen tapoja, jotka välittävät totuuden, vaikka niitä ei voida verifioida tieteen metodisilla keinoilla.⁴

Suhteutettuna taiteen roolin pohtimiseen, Gadamerin positiota voidaan kuvata seuraavasti: tieteellinen tutkimus ei voi korvata eikä ylittää taiteen kokemista. Taideteoksen kokemuksen kautta kohdattava totuus, jota emme voi tavoittaa millään muulla keinolla, konstituoii samalla taiteen filosofisen merkittävyyden. Niin filosofian ”kokeminen” esimerkiksi

klassikoiden ääressä kuin taiteen kokemuksenkin asettaa tieteelliselle tajunnalle kysymyksen tieteellisen metodin rajoista.

Ensinnäkin Gadamer puolustaa totuuden kokemuksen tapaa, jossa taideteoksella on ontologisesti vahva asema. Tällöin ei kuitenkaan ole kyse taideteoksesta esi-neobjektina, mutta ei myöskään subjektiivisena kokemuksena. Samalla hän vastustaa esteettistä teoriaa, joka rajoitetaan tieteelliseksi teoriaksi. Toiseksi kyseessä ei ole vain taiteen totuuden oikeuttaminen; pikemmin yritetään kehittää tiedon ja totuuden käsitettä, joka viittaa hermeneuttisen kokemuksen kokonaisuuteen.

Taiteen kokemisesta alkava tutkimus yrittää näin ollen esittää hermeneuttisen ilmiön kokonaisuudessaan. ”Totuuden kokemista” ei ainoastaan legitimoida filosofisesti vaan se on itsessään jo filosofoimisen tapa. Kysymys on myös siitä, mikä yhdistää ihmistieteen maailman kokemuksen ”totaliteetteihin”. Taiteen kokeminen taideteoksen kautta ja taiteen totuus ovat esimerkkejä siitä itsenäisestä tavasta, jolla ihmistieteille ominaiset ilmiöt ovat suhteessa tieteeseen.

Gadamer pohjustaa hermeneutiikkansa taideteoksen ontologisen tutkimuksen ja tragedian paradigmaattisen esimerkin kautta. Tragedia toimii esimerkkinä esteettisestä kokemuksesta, jonka perustana on *leikin* (Spiel) käsite. Sekä Nietzsche että Gadamer etsivät leikin filosofista perustaa uudelta pohjalta, vaikka heidän johdopäätöksensä eivät ole samansuuntaiset. Nietzsche totesi *dionyysisestä* taiteesta, että ”jos hurmio siis on luonnon leikkiä ihmisen kanssa, niin *dionyysisen* taiteilijan luova työ on leikkiä hurmion kanssa.”⁵ *Dionyysinen* elementti sitoo hurmion ekstaasin kautta yksilön kokonaisvaltaisesti johonkin ulkopuoliseen. Tämä ulkopuolinen on taas suhteessa luonnon toimintaan. *Leikissä* ei siis ole kysymys vain subjektiivisesta, yksilön sisäisestä kokemuksesta.⁶

Leikin käsite toimii johdatuksena ontologiseen selitysmalliin, joka ei ole tieteellisen metodin mukainen – vaikka siinäkin on kyse tiedosta ja totuudesta. Tällöin on eristettävä *leikin* käsitteestä subjektiiviset piirteet. Leikin ja taiteen yhteydessä on mahdollista puhua tietämisestä, se liittyy tavallaan myös leikin perusuunteeseen. Leikki *tiedetään* leikiksi. Totuuden kokeminen taiteen kautta ei ole subjektiivinen kokemus. Se on kokemus, joka vaikuttaa kokijaansa. Toiseksi, kysymys ei ole subjektiivisesta, koska leikki ja luonnon toiminnot tapahtuvat samalla logikalla. Leikki on Gadamerin mukaan luonnon

leikkiä ihmisessä. Sekä leikki että taideteos toistavat idean luonnon autonomisesta toiminnasta: *itse-esittämisestä*. Kolmanneksi leikillä on jotakin pysyvää. Se vaikuttaa leikkijäänsä ja saa aikaan transformaation; tätä Gadamer kutsuu transformaatioksi rakenteeseen, jonka kautta hän päätyy myös totuuden kokemuksen omalakiseseen käsitteeseen, joka kuuluu taiteen, filosofian ja historian kokemuksen piiriin.

Leikillä on ollut merkittävä rooli saksalaisessa estetiikassa, mutta Gadamerin taivoitteena on vapauttaa leikki subjektiivisesta merkityksestä, jonka Kant, Schiller ja estetiikka ja antropologia sille antavat. *Leikki* taiteen kokemuksen yhteydessä ei tarkoita asennetta,⁷ taideteoksen tekijän tai katsojan mielialaa, eikä ylipäätään subjektiivisuuden vapauden ilmaisemista, vaan itse taideteoksen olemistapaa. Esteettisen tietoisuuden analyysissä Gadamer oli mielestään osoittanut, että käsitteenä esteettinen tietoisuus suhteessa objektiinsa ei viittaa todelliseen asiantilaan. Juuri siksi *leikin* käsite on tärkeä *taideteoksen* tarkastelun kannalta.

Leikkijälle leikki ei ole vakavaa, siksi leikkijä leikkii; leikillä tosin on oma suhteensa vakavaan. Vaikka Aristoteleen mukaan leikin päämääränä on huvitus, niin tärkeämpää on huomata, että leikki sisältää oman vakavuutensa. Leikkivässä asenteessa kaikki päämääräsuhteet, jotka määrittävät täälläoloa, eivät yksinkertaisesti ole kadonneet, vaan hajaantuneet leikille ominaisella tavalla. Kuten Nietzschen kohdalla huomasimme, *dionyysisistä* hurmion kanssa leikkimisen

”tilaa voi kuvailla vain vertauksin: on jotakin samankaltaista, kun uneksiessä uni samalla tajutaan uneksi. Näin Dionysoksen palvelijan täytyy olla hurmiossa ja olla samalla itsensä takana tarkkailijana, ikään kuin väijyksissä. Dionyysisen taiteilijan olemus ei näyttäytyä maltillisuuden ja hurmion vaihteluna vaan niiden rinnakkaisuutena.”⁸

Gadamerin leikkijä *tietää*, että leikki on vain leikkiä ja että leikki on maailmassa, jonka kautta määrittyy päämäärien vakavuus. Mutta leikkijä ei tiedä sitä tavalla, että hän leikkijänä viittaisi tällä suhteella itse vakavaan. Leikki saavuttaa päämääränsä vain silloin, kun leikkijä katoaa leikkiin.

Gadamer pyrkii osoittamaan, että leikin olemusta ei siis voi löytää tarkastelemalla vain leikkijän subjektiivista refleksiota. On tutkittava leikin olemistapaa.

Ei ole kysymys esteettisestä tietoisuudesta vaan taiteen kokemisesta. Taideteos vaikuttaa kokijaansa, kokemuksen tasolla se transformoi kokijansa. Taiteen kokemuksen subjekti, se mikä kestää ja pysyy, ei ole koikevan henkilön subjektiivisuus, vaan taideteos.⁹ Nietzschen mukaan *dionyysisessä* kokemuksessa ”Ihminen ei ole enää taiteilija: hänestä on tullut taideteos.”¹⁰

Subjektiivinen taiteilija korvataan taideteoksella, ja tällöin leikkijät eivät ole leikin subjekteja: leikki on riippumaton leikkijöistä. Leikki, niin kuin taideteos, ai-noastaan esittyy leikkivien kautta. Tämä huomataan myös sanan leikki käytöstä, erityisesti sen metaforisesta käytöstä, jolla on Gadamerin mukaan metodologinen ensisijaisuus. Jos sanaa käytetään käyttöalansa ulkopuolella, yhteydessä johon se ei alku-peräisesti kuulu, sen varsinainen alku-peräinen merkitys tulee selvästi esille. Kieli tekee etukäteen abstraktiotyön kuten käsiteanalyysin. Nyt Gadamerin mukaan ajattelun tulee käyttää hyödykseen tätä etukäteen tehtyä saavutusta.¹¹ Leikillä on kolme keskeistä piirrettä, jotka paljastuvat metaforisen kielenkäytön kautta: leikki on vailla telosta, vailla subjektia sekä leikki tapahtuu itsestään, kuten luonto. Sanaa ’Spiel’ on käytetty ilmaisemaan päättymätöntä liikettä, liikettä, jolla ei ole päämäärää (telosta). Leikin olemisen tapa ei siis vaadi, että olisi oltava subjekti, joka leikkii. Tähän liittyy myös se, että ihmisen leikkiminen on luonnollinen prosessi. Ihmisen leikin mieli on luonnon tavoin puhdasta itse-esittymistä. Tässä mielessä sanan ”leikki” metaforisen ja varsinaisen käytön erottaminen toisistaan ei ole mielekäästä. Tästä leikin välittävästä suhteesta saamme yhteyden taideteoksen olemiseen. Luonto, sikäli kuin se on ilman päämäärää ja tarkoitusta, jatkuvasti itse-uusiutuvana pelinä, toimii mallina taiteelle. Taideteoksessa leikki ja itse-esittyminen, viittaavat ideaan, että jokin esittää vain itseään ja on itsestään lähtöisin kuten *luonto*. Nietzsche toteaa, että kreikkalaisten kohdalla

”kohtaamme tässäkin maailmankatsomuksessa suunnattoman *illuusion*, saman illuusion, jota luonto niin säännöllisesti käyttää hyväkseen tarkoituseriensä saavuttamiseksi. Todellinen päämäärä peitetään harhakuvalla; kurotamme kohti tätä harhakuvaa ja harhauttamalla luonto saavuttaa todellisen päämäärän.”¹²

Gadamerin leikki-käsitteen voi tiivistää seuraavalla tavalla.

- a) Kaikki leikki on leikityksi tulemista. Leikki tai peli näyttää aina nousevan leikkijöiden yläpuolelle: leikin subjekti on leikki, eivät leikkijät.
- b) Kullakin leikillä näyttäisi olevan oma henkensä, joka korostuu Gadamerin mukaan leikin säännöissä.
- c) Inhimilliselle pelille on ominaista se, että se leikkii *jotakin*.¹⁴
- d) Leikin autonomisuus korostuu siinä, että leikki esittää aina itseään: leikin olemistapa on itse-esittäminen.
- e) Edelliseen piirteeseen kuuluu taas se, että inhimillinen leikki on aina mahdollisesti esitystä jollekin.¹⁵
- f) Se että leikki on itse-esitystä ja silti aina mahdollisesti esitystä jollekin, kuvaa leikin avoimuutta katsojaa kohti, mutta samalla tämä avoimuus on leikin sulkeutuneisuutta. Näin ollen mahdollinen katsoja vain täydentää leikin käsitteen sellaisena kuin se jo itsessään on.¹⁶

Inhimillinen leikki saavuttaa täyttymyksensä taiteessa. Tätä Gadamer kutsuu transformaatioksi rakenteeseen (*die Verwandlung ins Gebilde*). Vain transformaation kautta leikki taiteessa saavuttaa sen ideaalisuuden, että sitä voidaan ymmärtää. Ja vain tässä leikki irtoaa leikkijän esittämisen tekemisestä ja muodostuu puhtaaksi ilmiöksi siinä, mitä se leikkii. Sellaisena leikki, vaikka siihen kuuluisi improvisaatiota, on pohjimmiltaan toistettavissa ja siten pysyvää. Sillä on työn (*ergon*) eikä pelkäästään *energeian* luonne. Tässä mielessä Gadamer kutsuu sitä rakenteeksi.¹⁷

Mikä on irrotettavissa leikkijän esittävästä tekemisestä, on silti suhteessa esittämiseen. Tämä ei merkitse riippuvuutta siinä mielessä, että peli saavuttaisi mielensä vain luojansa, taiteilijan kautta. Parhaimminkin leikillä on suhteessa tekijään absoluuttinen autonomia, joka paljastuu transformaation käsitteessä. Taideteoksen tekemiseen liittyvä leikki edeltää siis taideoksen tekijää. Gadamerin mukaan tätä havainnollistaa käsitteellinen ero, joka on transformaation (*Verwandlung*) ja muutoksen (*Veränderung*) välillä: transformatio on äkinäinen muutos johonkin täysin toiseen, jossa transformoitunut on *todessa* olemisessa. Tässä mielessä se, mikä oli ennen ennen transformaatiota, ei enää ole olemassa. Se on transformoitunut jokikin muuksi.

Transformatio rakenteeseen merkitsee sitä, että se mikä oli ennen transformaatiota, ei eksistoi enää. Mutta toisaalta se mikä eksistoi sen jälkeen, se mikä esittyy taiteen leikissä, on *pysyvää ja totta*.¹⁸

Totuus ei ole koske suoranaisesti todellisuutta. Transformaatiossa todellisuuden maailma katoaa siinä määrin kuin se ymmärretään elämänä. Gadamer kuvaa totuuden (*das Wahre*) ja todellisen (*wirklich*) käsitteiden kautta transformaation luonnetta: transformaation maailma on suljettu maailma, jolla on omat mittansa, joilla sitä mitataan. Tätä maailmaa ei voi verrata todellisuuteen, koska kysymys on todellisuuden ylittävistä totuudesta. Todellinen ja tosi ovat leikin kautta käsitettynä toisensa poissulkevat: tosi on aina todellisuuden ylittävää. Tästä huolimatta totuus ja tietäminen eivät jää todellisuuden ulkopuolelle.

”Jopa Platon, taiteen olemisarvon radikaalein kriitikko filosofian historiassa, puhuu joskus erottelematta elämän ja näyttämön tragediata ja komediata. Sillä tämä ero katoaa, jos tietää kuinka (vaarinottamalla) nähdä näytelmän (Spiel) paljastuva merkitys. Ilo jonka tämä näytelmä tarjoaa on kummassakin tapauksessa sama: tietäminen ilo.”¹⁹

Transformaatiossa rakenteeseen on samalla *transformatio toteen*. Ja tässä mielessä se on Gadamerin mukaan myös transformatio toteen olemiseen. Se *on*, mikä tulee esille esityksessä. Olemisen tarkoittaa totta olemista. Totuus ei Platoninkaan mukaan ole eristetty ”todellisuudesta”. Todellisuudessa valinnat ja teot ovat vailla selvää telosta, joka toteutuu vasta tulevaisuudessa, mutta ei nykyisessä tilanteessa. Näin ollen todellisuus on loputtomine päätöksineen aina tulevaisuuden horisontissa. Jos joku kuitenkin kykenee näkemään merkityskokonaisuuksia todellisuudessa, niin tällöin hän näkee elämän näytelmänä. Joka näkee koko todellisuuden suljettuna merkityksinä, puhuu elämän tragediasta ja komediasta. Gadamer tähdentää, että milloin todellisuus ymmärretään leikkinä, silloin paljastuu leikin todellisuus, jota kutsutaan taiteen leikiksi. Taideteos paljastaa kuinka asiat ovat.²⁰ Lyhyesti: todellisuus on ei-transformoimatonta ja taide nousee todellisuuden yli totuuteen.

Perinteinen taidekäsitelmä tai totuuskäsitys ei ole nähnyt asiaa näin. Gadamerin taiteen teoretisoinnin voi rinnastaa fenomenologiseen olemuksen näkemiseen husserlilaisessa mielessä. Gadamer esittää näkemyksensä kuitenkin Heideggeria seuraten *taiteen* totuuden kautta. Gadamerin mukaan kantilaisen estetiikan perusongelma on seuraava: kysymystä tietämisestä ja totuudesta ei voida taiteen kohdalla

nostaa. Samalla kantilaisessa esteettisen kokemuksen pohdinnassa on luovuttava vanhasta *mimesis*-teoriasta, koska jäljittelyyn liittyy aina tietäminen (on tiedettävä se mitä jäljitellään – vaikka kaikki tiedetty ei ole siinä, koska esteettinen tieto on aina enemmän kuin sen tietoisuus tietää itsestään). Gadamer siirtyy Platonin *anemnesiksen* kautta olemuksen näkemiseen: uudelleen tunnistaminen ja taideteoksen esittäminen ovat olemuksen tietämistä.²¹

Olemuksen näkeminen ja teoksen välittyminen sitoutuvat kiinteästi toisiinsa. Ilman olemuksen näkemistä ei voida puhua välittymisestä. Niiden suhdetta voi kuvata oikean esittämisen käsitteen määrittelyllä. Gadamerin mukaan ‘jo valmiin’ taideteoksen esittäminen ei suinkaan ole vaipaata, vaan se on alistainen *oikealle* esittämiseksi. Samaan ongelmaan törmäsimme Nietzsche perspektivismiin kohdalla: tarvitaan tulkintaa. Nietzsche tulkinta perustui affekteille, ”taideteoksen” välittymiseksi gadamerilaisittain ilmaistuna. Gadamerin mukaan tulkinta perustuu taas traditiolle ja esikuville. *Oikein* esittäminen on kuitenkin liikkuva käsite, jolle on vaikea tradition ja esikuvienkaan perusteella löytää kriteerejä. Oikealle esitykselle on mahdotonta löytää absoluuttista perustaa.

Gadamer muuttaa *leikin* muunnelmaksi perinteisestä *mimesis*-käsitteestä. Gadamerin mukaan taideteoksen olemisen perustuu *leikkiin* ja esitykseen. Esteettiseen leikkiin kuuluu olennaisena elementtinä myös katsojan osuus. Tästä esimerkiksi hän ottaa tragedian, jolloin aristoteelinen teoria tarjoaa paradigmaattisen esimerkin esteettisen rakenteesta. *Traagisuus* ei kuitenkaan ole ainoastaan esteettinen ilmiö, vaan sillä on suhde elämään. Traagisuus ei ole ollut filosofiassa vain esteettinen, vaan myös eettis-metafyysinen ilmiö. Traagisuuden perusta on estetiikan ulkopuolla, laajemmassa käsitteessä kuin esteettinen: elämässä.²²

Tragedia on muuttunut sitten Aristoteleen, mutta jo Aristoteleen aikalaiset Euripides ja Aiskhylos käsittivät sen eri tavoin kuin hän. Puhumattakaan siitä, kuinka Shakespeare ymmärsi tragedian. Tragedia käsitteenä ei ole kuitenkaan vailla sisältöä, vaan päinvastoin, sisältö ilmenee aina historiallisissa kontekstissa. Aristoteleen vaikutuksen estetiikan ongelmaan voi tiivistää Gadameria seuraten seuraaviin kohtiin. Ensimmäkin tragediaan kuuluu katsojan, ja samalla distanssin käsite – etäisyys draamasta ei ole vain mahdollisuus, vaan siihen tragedian merkityksellisyys perustuu. Toi-

seksi tragedian esityksellä on vaikutus katsojaan. Se mikä koetaan tragediassa ei ole vain jotakin, joka koetaan näyttämöllä, vaan tragedia, joka koetaan elämässä. Tämä kokemus on merkityksen suljettu kehä, ja kuten ”esteettiset” kokemukset yleensä, ne estävät järjen penetraation ja vaikutuksen. Se mikä ymmärretään *traagiseksi* on yksinkertaisesti vain hyväksyttävä.²³

Tragedian esittämisen vaikutus katsojaan tapahtuu säälän ja kauhun kautta. Perinteinen tulkinta näkee usein nämä tunteet subjektiivisesti. Gadamer toteaa, että ne kumpikin sisältävät sisäisen tunteen lisäksi myös ulkoisen manifestaation piirteet. Ne ovat *ekstaasia*, itsensä ulkopuolella olemisen tapoja, jotka ovat osoituksena näyttämöllä tapahtuvan voimasta. Aristoteles sanoo näistä tunteista, että säälän ja kauhun kautta näytelmä saa aikaan näiden tunteiden puhdistumisen.²⁴

Tämä osa Aristoteleen *katharsis*-käsitteestä, puhdistumisesta, on tunnetusti ollut hyvin kiistanalainen, koska ei osata sanoa mikä puhdistaa tai mikä puhdistuu. Mutta Gadamerin mielestä kiistaan ei ole syytä, koska se, mitä Aristoteles näyttäisi tarkoittavan, liittyy edellisten termien sitoutumiseen tiukasti toisiinsa tragediassa. Gadamerin mukaan Aristoteles tarkoittaa traagista alakuloisuutta, joka valtaa katsojan tragediassa. Traaginen tunne puhdistaa epäpuhtauden: kauhun ja säälän vallassa oleminen sisältää tuskallisen erotelun. Ihminen muodostaa eron siihen mikä tapahtuu tragedian näyttämöllä, kieltäytyy hyväksymästä sitä ja kapinoo tuskallisia tapahtumia vastaan. Mutta traagisen tapahtuman vaikutuksesta juuri tämä ero olemiseen häviää. Vapautuessa traagisen kohtalon pauloista ihminen vapautuu kaikesta, joka erottaa meidät olemisesta.²⁵ Tämä on esimerkki tragedian ekstaattisesta voimasta, ihminen menettää yksityisyytensä ja tuntee olevansa yhtä todellisuuden kanssa. Samaa ilmiöön Nietzsche viittasi *dionyysisellä*.

Traaginen alakulo kuvastaa affirmaatiota, paluuta itseän. Tragedian affirmaation kohde ei ole moraalisen maailman järjestys eikä syyllisyys. Yksinkertaisesti kyseessä on traagisten tapahtumien ylenmääräinen sattuminen, syyllisyyden ja kohtalon kohtuuton jakautuminen kaikille tasaisesti. Syyllisestä teosta johtuvat kohtuuttomat tapahtumat asettavat todellisen vaatimuksen katsojalle. Traaginen affirmaatio on tämän vaatimuksen täyttyminen, joka on luonteeltaan aito yhteys²⁶. Katsoja tunnistaa itsensä ja rajallisuutensa kohtalon kourissa:

”traaginen affirmaatio on näkemys, jonka katsoja kokee merkityksen jatkumisesta, jossa hän asettaa itsensä takaisin paikalleen”.²⁷

Olennaista esteettisessä peruskäsitteessä ja traagisessa on se, että ne eivät ei sisällä ”esteettistä eroa” (*ästhetischen Unterscheidung*), joka on kantilaisessa ”esteettisessä tietoisuudessa”. Katsoja ei jää esteettisen etäisyyden taakse nauttimaan esityksestä, vaan on läsnäolon yhteydessä. Kyse ei ole myöskään nopeasta heräämisestä päihtymyksestä todellisuuteen, vaan katsojan kokemuksen ja jatkuvuuden syventämisestä. Traaginen maailma on kuitenkin katsojan kokemusta. Näin traaginen teos toimii katsojan tapana kohdata itsensä. Mikä pitää paikkansa nyt tragediassa pitää sitä myös laajemmassa kontekstissa. Teoksen että itsen kohtaamisen edellytys on, että teoksen tekijän vaapaata luomista määrittää se, mikä pätee jo ennalta-annettuna. Ja kun taitelija luo jotakin, hän käyttää hyväkseen tätä ennalta-annettua, *jäljittelee* sitä.

Teoksen ja itsen, tutkimuskohteen ja tutkijan kohtaamisen dialogia, kysymystä teoreettisesta sitoutumisesta, voi kutsua myös sivistykseksi, kysymykseksi omasta paikasta omassa perinteessä. Ainakin itseymmärryksensä tasolla Gadamer tarjoaa dialogisen suhteen perinteeseen, kuten seuraavasta ”Esipuheesta toiseen painokseen” selviää, mutta käytännössä Gadamerin henkilöhistoria kytkeytyi vallitsevaan perinteeseen tiukemmin. Tämä selviää esimerkiksi Teresa Orozcon tutkimuksesta *Platonische Gewalt: Gadamer's politische Hermeneutik der NS-Zeit*, (Ideologische Mächte im deutschen Faschismus, Bd. 7; Argument-Sonderband AS240), Hamburg: Argument-Verlag, 1995.

Viitteet

1. Juntunen & Mehtonen s. 126-127.
2. Gadamer s. XXV. ”So drängt das Problem der Hermeneutik schon von seinem geschichtlichen Ursprung her über die Grenzen hinaus, die durch den Methodenbegriff der modernen Wissenschaft gesetzt sind. Verstehen und Auslegen von Texten ist nicht nur ein Anliegen der Wissenschaft, sondern gehört offenbar zur menschlichen Welterfahrung insgesamt.”
3. Gadamer s. XXV. ”Das hermeneutische Phänomenon ist ursprünglich überhaupt kein Methodenproblem. Es geht in ihm nicht um eine Methode des Verstehens, durch die Texte einer wissenschaftlichen Erkenntnis so unterworfen werden, wie alle sonstigen Erfahrungsgegenstände. Es geht in ihm überhaupt nicht in erster Linie um den Aufbau einer gesicherten Erkenntnis, die dem Met-

hodenideal der Wissenschaft genügt – und doch geht es um Erkenntnis und um Wahrheit auch hier. Im Verstehen der Überlieferung werden nicht nur Texte verstanden, sondern Einsichten erworben und Wahrheiten erkannt. Was ist das für eine Erkenntnis und was für eine Wahrheit?”

4. Gadamer s. XXV.
5. Nietzsche KSA 1.583.
6. Koska suomen kieli ymmärtää pelin ja leikin eri asioiksi, joudun käyttämään vaihtelevasti sanaa ”leikki” tai ”peli” suomennoksena sanalle ”Spiel”.
7. Gadamer s. 97. Gadamerin mukaan voidaan tehdä ero leikin ja leikkijän asenteen välillä, sillä leikkijän asenne kuuluu sellaisenaan yhteen muiden subjektiivisten suhtautumistapojen joukkoon.
8. Nietzsche KSA 1.583.
9. Gadamer s. 98.
10. Nietzsche KSA 1.593.
11. Gadamer s. 98.
12. Nietzsche KSA 1.590.
13. Gadamer s. 101.
14. Gadamer s. 102.
15. Gadamer s. 103.
16. Gadamer s. 104.
17. Gadamer s. 105.
18. Gadamer s. 106.
19. Gadamer s. 107: ”Selbst Plato, der radikalste Kritiker der Seinsranges der Kunst, den die Geschichte der Philosophie kennt, redet gelegentlich, ohne zu unterscheiden, von der Komödie und Tragödie des Lebens wie von der Bühne. Denn dieser Unterschied hebt sich auf, wenn einer den Sinn des Spieles, das sich vor ihm abspielt, wahrzunehmen weiss. Die Freude an dem Schauspiel, das sich bietet, ist in beiden Fällen die gleiche: es ist die Freude der Erkenntnis.”
20. Gadamer s. 108.
21. Gadamer s. 110.
22. Gadamer s. 122.
23. Gadamer s. 123.
24. Gadamer s. 124-125.
25. Gadamer s. 124-125.
26. Kommunion merkitsee myös ehtoollista.
27. Gadamer s. 126 ” Die tragische Affirmation ist Einsicht kraft der Sinnkontinuität, in die sich der Zuschauer selber zurückstellt.”

Kirjallisuus

- Gadamer, Hans-Georg. *Wahrheit und Methode*. 2. Auflage (1965). J.C.B. Mohr: Tübingen, 1960.
- Juntunen, Matti & Mehtonen, Lauri. *Ihmistieteiden filosofiset perusteet*. Jyväskylä: Gummerus, 1977.
- Nietzsche, Friedrich. *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden*. Toim. Giorgio Colli ja Mazzino Montinari. Nördlingen: Deutscher Taschenbuch Verlag de Gruyter 1980.