

Szemponatok a gadameri játék-fogalom irodalomhermeneutikai értelmezhetőségéhez

TÖRÖK DALMA

A játék fogalma kitüntetett helyet foglal el az esztétikai gondolkodás hagyományában. Az újabb szellemtudományi paradigmák biztosítják a problematika aktualitásának folytonosságát részben a posztstrukturalista-dekonstrukciós fejlemények felől, részben pedig Hans-Georg Gadamer filozófiai hermeneutikája révén, mely fordulópontot jelent e bölcséleti értelmezéshagyomány szempontjából. Ami az utóbbit illeti, bár a filozófiai hermeneutika elkötelezettjei mesterük vállalkozásának jelentőségét a kilencvenes évek derekáig többségükben olyan értelmezési keretben jelölték ki, amely nem elsősorban játék-konceptióját tüntette ki, a legújabb fejlemények felől megfogalmazhatónak tűnik a hipotézis, mely szerint egy ilyen irányú vizsgálódás nemcsak a Gadamer-recepció új lehetőségeinek megnyitásban juthat szerephez, de az irodalomtudomány egyik kortárs paradigmája, az irodalmi hermeneutika kurrens dilemmái és önértése szempontjából is termékeny lehet. A felvezetés által prefigurált átértékelődés folyamatban van,¹ ezért az alábbiak nem vállalkoznak többre, mint hogy fölmutassák ennek nyomait a filozófiai hermeneutika játék-konceptiójának recepciójában, és néhány Gadamer-szöveghellyel kapcsolatos értelmezési javaslata révén újabb szempontokat adjanak a további munkához.

¹ Ezt illetően lásd a *Hermeneutische Wege. Gadamer zum Hundertsten* című kötetet, mely a *phronészisz* kérdéskörére irányuló érdeklődés hangsúlyossá válását jelzi.

I. Ingeborg Heidemann összefoglaló jellegű munkája² marginálisan kezeli ugyan a gadameri filozófiai hermeneutikát (annak a játékra vonatkozó megfontolásaival egyetemben), a tanulmány alapvető strukturális sajátosságát illető néhány utalás mégis tanulságos lehet. A koncepció előfeltevérendszeréből ugyanis nemcsak azok az okok válhatnak világossá, amelyek miatt Gadamer játékelemzésének ki kellett maradnia ebből a nagyívű áttekintésből, ez az előfeltevérendszer kontrasztösszefüggésként azt a fordulatot is egyértelműbben mutatja, amelyet a filozófiai hermeneutika a játék diszkurzív elmozdításával végrehajtott.

A játék fogalma és az esztétikai világkép a jelenkori filozófiában jelenség- és fogalomkörének és problematikájának szétválasztásán alapszik, ennek megfelelően előbb lehetséges ontológiai megközelítéseket és ezek hozadékait tárgyalja, majd a fogalom ismeretelméleti funkcióinak szemügyre vételével írja tovább a maga játék-történetét. Létmód és ismeretérték szétválasztottsága a klasszifikációs episztémé hatáskörébe utalja, s a terjedelmes Heidegger-interpretáció ellenére mindvégig meg is tartja abban Heidemann vállalkozását. A kötet kulcsfontosságú mozzanata az *ontológiai ambivalencia* fogalmának bevezetése. Kiindulásként a játék az emberi egzisztencia egyik alaptapasztalataként határozódik meg, melynek „adottsága” az empiria szintjén kétségtelen. Ugyanakkor éppen a fenomenalitás dimenziója az, amelyben – a különböző megközelítések kudarca nyomán – a sajátyszerűség eleme válik dominánssá (ám ezzel párhuzamosan megragadhatatlanná), míg végül ez a privatív definíció sor a játék önmagában nyugvó létét mint magánvalóságot posztulálja. Ez a posztulátum a tapasztalás „sikerülttségére” vonatkoztatva azt jelenti, hogy ami az empiria nem reflektált közvetlensége számára egészként, érvényesként adódik, annak teljességét a reflektáló tudat nem tudja elérni. Jelenség és magánvaló ily módon megképződő feszültség-teli kettőse (az ontológiai ambivalencia tulajdonképpen heidemann-i definíciója) azonban nemcsak azt a felismerést implikálhatja, hogy a játék valami meghatározatlanul meghatározott [*unbestimmt Bestimmtes*], hanem emellett – s talán nagyobb termékenységgel – a tanulmányban szándékolt elválasztottság tarthatatlanságát, ezáltal közvetve azt a hipotézist is, hogy a játékról való beszéd helyét a tapasztalat és a reflexió köztesében lenne ildomos keresni (ami persze magának a tapasztalásfogalomnak a szerkezetében is változtatásokat igényelne). Erre közvetve maga a heidemann-i kísérlet is rávall, amennyiben az ontológiai megköze-

² *Der Begriff des Spieles und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart*. Berlin, 1968.

lítés végkövetkeztetése maga törli el az előzőleg posztulált szétválasztottságot, amikor az ontológiai ambivalenciából a terminus definiálhatatlanságát származtatja. És valójában ez az a nyom, amelyen a gadameri koncepció differenciái az előfeltevérendszerek szintjén is jelezhetővé válnak: egy nem empirikusan értett tapasztalatfogalom az oppozícióra alapozott rendszerezési igény fenntarthatóságának revidálását vonja maga után. Mielőtt azonban ennek szemléletszerkezeti következményei érdemben taglalhatók lennének, hasznosnak tűnik kitérni a tematika angolszász értelmezésének bizonyos aspektusaira.

A Gadamer-recepció játékot is érintő kezdeményezései között tekintélyes helyet foglalnak el azok, amelyek (többnyire a derridai projekt elkötelezettjeiként vagy szimpatizánsaiként) a filozófiai hermeneutika „bátortalan”, „megtorpanó”, „konzervatív” jellegét érzékelik s célozzák meg kritikai álláspontjuk kidolgozásakor. Eltekintve most attól (a dialógusok eredményessége, valamint diszkurzusetikai szempontból nem elhanyagolható, ám nem is könnyen eldönthető) dilemmától, hogy az idézett értékelések valóban az elemzés belátásaiént, vagy inkább azt megelőző/irányító „előzetes tudásnak” tekinthetőek-e, általánosságban azt lehet mondani, hogy ami az esztétikai játékelméletek esetében³ a vizsgált fenomén önmagában vett definiálásának akadályoztatottságaként vagy egyenesen ellehetetlenüléseként jelenik meg (s válik a végül mégis megkísérelt megragadás magvává), az a Gadamer-értelmezők kezén a „Miért éppen a játék?” előzetes dilemmája által bevezetett funkcionalitás után való tudakozódássá fogalmazódik át. A játék relacionális jellegét mindegyik értelmező tételezi, különbségek csak abban vannak, hogy miként azonosítják ezt a viszonszerűséget, és milyen konzekvenciákat vonnak le belőle. Alapvetően a „mintha-jelleg” variációi körül mozognak (hasonlat, metafora, példa, analógia), ezen belül tulajdonítanak azután eszköz-jelleget a mondott terminusnak, vagy tartják központi jelentőségűnek.⁴

Tillmann Küchler könyve⁵ célként is tételezi a gadameri diszkurzus radikalizálásának alternatíváját. E vállalkozás eredője az a meggyőződése, hogy a filozófiai hermeneutikát rejtett, de annál meghatározóbb kapcsolat fűzi a klasszikus metafizika hagyomá-

³ Erről lásd bővebben Heidemann idézett művét!

⁴ Ehhez, a szövegben hivatkozottakon kívül, lásd még Bernstein: *Beyond Objectivism and Relativism: Science, Hermeneutics and Praxis*. Univ. of Pennsylvania Press, 1983.; Dallmayr: *Hermeneutika és dekonstrukció. Literatura*, 1991/4.; Varga Z.: *A Poétika és az Esztétika között – a játék fogalma Gadamer művészetfilozófiájában. Literatura*, 1999/4.

⁵ *Postmodern Gaming*. Lang, 1994.

nyához (ezt tudatosítani kívánja), ami pedig távlatait illeti, a „posztmodern” filozófiai korszakterminusként való legalizálásában, illetőleg e legalitás megerősítésében kíván részt vállalni. Kuchler nem tagadja, hogy a metafizika horizontján való kívülkerülés mint célképzet aporetikus jellegű, vállalkozásának tétje ennél fogva árnyaltabb: a metafizikus gondolkodás *másik*ának megnyitása, horizontként való kidolgozása. Elemzésében ugyanakkor amellet érvel, hogy elődje még azokat a lehetőségeket sem használta ki, amelyek egy valóban konzekvens metafizikakritika számára rendelkezésre álltak volna. Ennek az érvelésrendnek állítja szolgálatába a játék-problematikát, ami önmagában korántsem önkényes gesztus, tekintve, hogy az a diskurzusrend, ahonnan beszél, a maga keretein belül ugyancsak előkelő helyet biztosított annak.⁶ Kétségesebbé válik viszont következtetéseinek érvénye azáltal, hogy dekonstruktív érdekeltségű olvasata egy előfeltételezett teljesületlenség felől állítja fel a gadameri projekt alapjellemezőit,⁷ azt az analógiasort pedig, amelyben a játék az *Igazság és módszer*ben megjelenik, azonosságá változtatva helyettesítésekkel él, ezáltal a fogalom olyan általánosságra „tesz szert”, amely legfennebb a használatbeli esetlegesség előtt nyitja meg az utat, s amely felől az önmaga számára előírt feladat ügyében sem tehetők érvényes lépések.

Mindenesetre Kuchler szabad és instrumentális játék kettősében látja megoldhatónak a problémát. Szerinte a játék nem a dolog(szerűség) ügye, inkább a szavak – egy sajátos diskurzus keretei közötti reprezentációk és interpretációk – dolga. Nem áll rendelkezésre a játék ideális fogalma vagy ideája, amelynek az egyes játékfajták megvalósulásaiként lennének tekinthetőek. Ezért nincs a játéknak „belső” igazsága sem, csak igazságai, ami annyit jelent, hogy nem több, mint történetileg meghatározott metaforák sora, melyek változatos/változó diskurzív terekben különböző stratégiai funkciókat vesznek fel. Ami a gadameri diskurzust illeti, elemzője szerint ez totalizáló, az értelemképződés

⁶ Lásd mindenekelőtt Derrida, J.: *Struktúra, jel, játék a humán tudományok diskurzusában* c. írását.

⁷ Vö. „A megértés alapja a játék kontinuitása. Ez azt jelenti, hogy a játékstruktúrának univerzalitása van.” [„*The continuity of play is the ground, upon which human understanding rests. This means, that play is a universal structure.*”, i. m. 59.]; „Miként egy adott játék a képződmény ideális formájának aktualizációs és megvalósulási mozzanataként tekinthető, hasonlóképpen a dialógus és a nyelvi megnyilvánulás bármely formája is a nyelv idealitásának aktualizációja.” [„*Just as each individual play represents a moment of actualisation and realisation of the ideal form of the Gebilde, every dialogical exchange and every manifestation in language brings about the actualisation of the ideal fom of language.*” 69.]

folyamatosságának és megelőlegezett egységének szolgálatába állított összefüggésrendszer, amely értelemszerűen korlátozza a játék funkcióját, s alapvetően spekulatív-transzcendáló formában működtetti. Ezzel a korlátozott játék-ökonómiával áll szemben a diskurzus logikájának általános („fenntartások nélküli”) ökonómiájaként elgondolt szabad játék, mely mindenféle stabilizáló alapot nélkülöz, konceptualizálása ezért nem lehetséges többé, működése inskripció és megvonás révén valósul meg, egy olyan performatív aktusban, melyben az önmegmutatás önmegvonásként tapasztalható.⁸ Mint ilyen válik a játék Kuchler felfogásában a posztmodern és posztmetafizikus gondolkodás vezérszavává.

Mihai Spăriosu könyvében⁹ fenomen és magánvaló korábban már szóba hozott oppozíciója módosult formában, gyakorlati tudás, illetőleg e tudás fogalmiasíthatóságának akadályoztatottsága kettőseként tűnik fel újra. Az angolszász teoretikus szerint éppen az így értett *kétlakiság, kijátszó jelleg* adja e terminus – a század utolsó harmadában megfigyelhető – diszkurzív „felfutásának” okát. Spăriosu elválasztja a játék jelentőségének kérdését attól, hogy ez tematizálódik-e vagy sem, ami különösen a hermeneutikai hagyományvonalba tartozó szövegek olvasatakor megfontolandó.

Az a tény, hogy a játékról alkotott képzeiteinket a „néma tudás” szférájába tartozónak gondolja, ám erre vonatkozóan (mondjuk, a konszenzuális jelleg helyett) az intuitivitás komponensét emeli ki, valamint a szabad és (ezúttal) institucionalizált játék közti különbségtétel (amelyet az angol nyelv a *play/game* kettős révén lexikailag is jelöl)¹⁰ előrevetít valamit a szerző kérdező érdekeltségének irányából, s azt a bölcséleti vonulatot is sejteti, melynek összefüggései gondolatmenetét alakítják. A metafizika elleni *panácea*ként tekinteni a játékra nem egyéb – mondja Spăriosu –, mint újabb agyafűrt kísérlet arra, hogy megnyerjük azt a metafizika számára. Ezzel szemben a Heidegger–Fink–Derrida–Deleuze-„vonal” a játék *atopikus* jellegének fölismerésére épít, azaz arra a belátásra, hogy a játék létmódja mind a ráció, mind az intuíció számára hozzáférhetetlen. A szerző leíró-történeti jellegűnek nevezi az általa szándékolt megközelítési módot, koncepciója ugyanakkor nyitott marad az „atopikusok” ismeretelméleti szkep-

⁸ E szemlélet háttérében az az elképzelés áll, hogy a posztmodern kor beköszönte a szemantikai aspektusról, azaz a jelentés stabilitásáról a jelentés keletkezését irányító szabályok és erők, azaz a diskurzuslogika ökonómiájára való átbillenés révén áll(t) be.

⁹ *Dionysus Reborn*. Cornell University Press, 1989.

¹⁰ Megjegyzendő, hogy ez a szakirodalomban megszokottól eltérő értelmezési javaslat, előbbi ugyanis (pl. Caillois, Hutchins) a faj/nem differenciát jelöli a két szóalak révén.

szisére is, amit némiképpen magyarázhat, hogy az általa megkonstruált kontextus nietzschei-foucaulti-indíttatású.

A *Dionysus Reborn* tanúsága szerint a nyugati gondolkodás története a preracionális és racionális mentalitás pólusai közötti ingázás, kettejük párharcának története, végső soron ugyanannak a hatalom-orientált fogalmi univerzumnak két mozzanatáról lévén szó. Ez a hasadtság vonatkozik a játékra is, mely azt folyton visszaírja a történetbe: önkény-szabályozottság, a létrejövés közvetlensége – a létezés racionális rendje, produktív/defenzív–destruktív/erőszakos olyan történetileg hagyományozott ellentétpárok, melyek ősfর্মáit a görög gondolkodásban találjuk, amint az a mimézis példáján demonstrálódik: míg a játék jellegű mimézis¹¹ során a hatalom prezentálja (a valamivé válás szabad, spontán, erőszakos játékaként) magát, az imitáció jellegű mimézisben re-prezentáció történik (lét, ráció, rend formájában). A játék-problematika ilyen irányú tárgyalása, valamint a háttereként megrajzolt mentalitástörténeti vázlat azt a törekvést szolgálja tehát, hogy a hivatkozott preracionális elemek új(ra) érvényre tehessenek szert a modern kultúrában, miközben az is tudható, hogy éppen a dolog természetéből adódóan ez a győzelem sem lehet tartós: vetélkedésük során az egyes játék-fogalmak szövetségeket alkotnak és érvénytelenítenek, igényt támasztanak és fölszámolnak rokon kapcsolatokat, identitásuk különbségeik játékaiból képződik.

Az eddigiekkel összhangban a gadameri játék-fogalom Späriusu nézőpontjából racionális és preracionális összetevők kényszerházasságát jelenti, mégpedig a hagyomány jellege miatt, amelyhez visszanyúl (Kant, Schiller). Az amerikai szerző úgy gondolja, a filozófiai hermeneutika kidolgozásának vonatkozásában alapvető kategóriáról van szó, még akkor is, ha kiválasztása első látásra esetlegesnek tetszik. Metaforának tekinti, mely az *Igazság és módszerben* leíró funkciót tölt be, s e metaforikusság kapcsán hívja fel a figyelmet arra, hogy a játék esetében szó szerinti és átvitt jelentés egymástól elválaszthatatlan. Megőrizni a művészet autonómiáját, ugyanakkor tekintetbe venni igazságigényét, szubjektum és objektum egyesítését kívánja meg, a műalkotás pedig e fúzió kitüntetett helye.¹² A játékot a műalkotás analogonjaként, a képződményt a játék „magasabb formájaként” olvassa, s a megfeleléseket az átváltozás után is tovább keresve jut el addig a következtetésig, hogy az *Igazság és módszerben* a játék látszat és lényeg egysége. Ezzel szemben *A szép aktualitása* mindenekelőtt a

¹¹ Az eredetiben *mimesis-play*, illetve *mimesis-imitation*.

¹² Vö. i. m. 134.

vizsgált fenomenon preracionális jellegének erőteljesebb hangsúlyai révén hívja fel magára figyelmét, másfelől kaleidoszkopikus szerkezete miatt, mely a játék fluktuáló jellegét is jobban érvényre juttatja, ám értelmezője szerint végül szintén nem jut messzebbre, mint hogy a kaotikus/önkéntes természetessé/szabályossá váló átváltozásának határpontjára szituálja a vizsgált fenomenon. Späriusu áttekintésének végkövetkeztetése, hogy a német filozófus elzárkózik játék, művészet és erőszak archaikus kapcsolatának figyelembevételétől, és miközben „támogatja a holisztikus, preracionális gondolkodásmódhoz való visszatérést, valójában nincs fölkészülve egy ilyen fordulat következményeire, hiszen ez abban állna, hogy föladják a platóni-arisztotelészi racionális tradíciót”.¹³

Fehér M. István összefoglaló jellegű tanulmánya,¹⁴ mely alapvetően a fő művet állítja középpontjába, de a rekonstruálandó viszonylatrendszer vonatkozásában tekintettel van a tematikát továbbvivő későbbi írásokra is, mindenekelőtt azért adhat új impulzusokat a kutatásnak, mert felhívja a figyelmet Gadamer érvelésmódjának egy olyan jellegzetességére, amely az eddig ismertette munkákban nem kapott (s az eltérő hagyományvonalakhoz való kapcsolódás miatt nem is kaphatott) helyet. Arról van szó, hogy művészet, esztétikum és irodalom „nem egyszerűen tematikus elemzés tárgyai, de ezen túlmenően (vagy még ezt megelőzőleg) azt a horizontot [...] is alkotják, amelyen belül a filozófiai hermeneutikának nevezett gondolatkör jellegzetes szemléleti perspektívája kibontakozik.”¹⁵ Fehér nemcsak reflektálja, de elemző rekonstrukciójában következetesen érvényre is juttatja azt a feszültséget, mely azáltal jön létre, hogy egy téma, mielőtt még ekként megjelenhetne, motívumként és ösztönzéseként döntően hozzájárul annak a teoretikus horizontnak a kiépüléséhez, amelyen belül – adott esetben nem csupán ő maga – mint „tárgy” tematizálhatóvá válik. Ennek az interpretatív pozíciónak azért van alapvető jelentősége, mert figyelembevételével érvényteleníthető a külsődlegesség *versus* relevancia dilemma, amely a játékkal kapcsolatos vizsgálódások maradandó zsákutcája. Következményeit tekintve ugyanennek állítható szolgálatába a filozófiai hermeneutika fenomenológiai megalapozottságát illető, közelebbről a tapasztalat szerkezetét és hermeneutikai beágyazottságát érintő tisztázó munka, mely voltaképpen a művészetnek

¹³ I. m. 143.

¹⁴ Művészet, esztétika és irodalom Hans-Georg Gadamer filozófiai hermeneutikájában. In *Az irodalmi szöveg antropológiai horizontjai*. Osiris, 2000.

¹⁵ I. m. 15.

a gadameri hermeneutika kiépülésében játszott szerepe megítélésével egyidőben, annak révén zajlik. A művészet mintaszerű a hermeneutikai igazságkérdés szempontjából, a játéknak pedig a művészettapasztalat vonatkozásában jut hasonló szerep, amennyiben a tárgyhoz való előzetes viszony kialakításának és a fogalmi megragadásnak egyaránt szolgálatában áll. A játék az esztétikum ontológiai struktúramozzanata, mértékadó példa, amennyiben nélküle nem látható az, amire a figyelemnek irányulnia kell, s amelyet a fenomenalitásból kibontott, de annak érvényességi körét meghaladó mérvadó vonatkoztathatósága tesz alkalmassá arra, hogy vezérfonalként működhessék.

II. Amikor jelen összefoglaló csatlakozik a játék „receptiótörténetéből” fölvilantott mozzanatok által körvonalazott problematika továbbgondolásához, tudatában van annak, mennyire nehéz kívül kerülni a gadameri érvelésen akár modalitás, illetve diszkurzív jellemzők tekintetében is, mennyire nehéz elkerülni az újramondás csapdáját.¹⁶ Mint arra alább kitérek, bizonyos mértékig maga a tárgy hívja elő ezt a közelítésmódot, mindazonáltal megfontolandó az eredetileg Heidegger szövegei kapcsán elhangzott intés: „Persze az elefántcsont-lapocskákkal játszott játékba, melyeket ide-oda tologatnak, s melyekre Heidegger különös fogalomalkotásai vannak jegyezve – a Heidegger-követés egyik gyakori formája –, nem kell beszállni. Az ilyesmi új skolasztika és a feltett kérdés nyitottságában éppúgy eltorlaszolja az utat, mint a legegésebb polémia.” E tekintetben Günter Figal szövegei lehetnek irányadók, ugyanis a közvetítések fenomenológiájaként értett hermeneutika gyakorlatában olyan diskurzust prezentálnak, melyben a dialóguspartnerül választott (gadameri) belátások a saját kérdés kidolgozásának folyamatában nyerik el nagy perszuazív potenciállal rendelkező érvényüket.¹⁷

A Gadamer-filológia közhelyesült álláspontja, hogy az *Igazság és módszer* a játék fogalmának bevezetése révén a műalkotás igazságára vonatkozó kérdés visszanyerését célozza. Ahhoz, hogy ez a kérd(ez)és ne pusztán retorikai maradjon, az elgondolásnak egy olyan módját kell(ett) találni, mely túllép a „radikális szubjektívizáláson”. Itt ugyanis voltaképpen az elavult eredeti újraelsajátítása a tét, ennek megfelelően az érvelés rendje döntően negatív elhatárolások stratégiája révén valósítja meg a játék-fogalom ontológiai rehabilitációját. A „főmű” vonatkozó részének fogalomtörténeti alapozottságú mozzanatai arra szolgálnak, hogy az explikáció motívumainak eredeti forrásaihoz nyomuljunk előre. Ebben az értelem-

¹⁶ Lásd pl. Palmer, Teichert munkáit.

¹⁷ Ehhez lásd pl. *Für eine Philosophie von Freiheit und Streit*. Metzler, 1994, valamint *Der Sinn des Verstehens*. Reclam, 1994.

ben a játékelemzés a művészettapasztalat előtere, ahol a kérdés eredendően újra elsajátítható. A fogalomtörténeti kiindulópont alapjául szolgálhat annak a feltételezésnek, hogy a játék világvonatkozásainak elevensége miatt olyan transzparenciával rendelkezik, melyből elvileg levezethető lenne egy allegorikus szerkezetben való működésképessége (a játék attribútumai, melyek a tapasztalat közvetlenségében hozzáférhetőek, megfeleltethetőek lennének a műalkotás tapasztalata egyes mozzanatainak). Csakhogy éppen a téma időben első előfordulása részesít abban az olvasói tapasztalatban, hogy a gadameri leírásnak vannak olyan üres helyei, melyek megszólító kifejtetlenségük révén mintegy előlegezik a későbbi tematikus és/vagy strukturális visszatérést. Ha a művészet és játék egymásra való vonatkoztatásának módját vizsgáljuk, azt kell látnunk, hogy a játék esztétikai alapfenoménként való kezelésének egyik következménye az ontológiai és az ismeretelméleti mozzanat egygyökerűségének felmutatása, másrészt a szubjektum gyengítése, azaz önazonosságának, önmagát birtokló mivoltának felfüggesztése. Az utóbbi egyébként egy olyan axiomatikus sűrítettességű pontja a játék első gadameri megközelítésének, amelyre bizonyos értelemben az a (eredetileg Wittgenstein szövegeire vonatkozó) figali tézis, mely szerint azok alakjának kifejtetlensége vagy korrumpáltsága folytán csak a visszatérésben lehet valójában ott lenni annál, amiről szó van, mint a gondolkodás olyan játéktereiben, melyekre ráhagyatkozhatunk anélkül, hogy azokat valaha kimeríthetnénk.¹⁸

Amellett, hogy a játék relevanciája nem merül ki egy azonosáselem szemléltető funkciójában, az *Igazság és módszer* vonatkozásában is több érv szól: a zárófejezet a hermeneutika univerzális aspektusának kérdésében, a költői kijelentésben implikált igazságfogalom természetének leírásában, valamint a „valódi” tapasztalat kapcsán is újra helyet ad a fogalomnak, nyelv és játék viszonyát érintik az utószó kiegészítései, az okkazonalitás problematikájához csatolt exkurzus pedig a történetiség horizontjába állítja azt. Horizontszerűség és tematikus beágyazottság dialektikája ebben az esetben azt jelenti, hogy az ilyen módon létrejövő viszonylatok olyan analógiás szerkezeteket eredményeznek, amelyek azáltal szolgálják a relacionált elemek átjárhatóságának ügyét, hogy a különbségek érvényét megőrizve fenntartják az összefüggés létrejöttében képződő azonosság részlegességét, és nem tekintik azt már az összefüggést megelőzően adottnak.¹⁹ Az analógiának ez a performatív (beláttató) jellege tapasztalat és játék

¹⁸ Vö. Fehér: i. m. 50. és 55. lábjegyzetével.

¹⁹ Az analógiás viszony szerkezete Diltheynél merül fel hasonló módon az élmény kapcsán a pszichofizikai struktúrákra vonatkoztatva. Lásd *A történelmi világ felépítése a szellemtudományokban*, 513. skk.

összefüggésében a mássá változtató esemény uralhatatlanságát hívja elő: ami ebben az eseményszerűségben megtörténik, abban az értelemben is felfüggeszti az őt megelőző rendet, hogy már maga a történés végbemenetelének módja sem jósolható meg; a nyelv szóhoz jutása és a játék-analógia pedig azt ugratja ki, hogy egyik esetben sem a szubjektum módszeres aktivitásáról, hanem magának a dolognak a tevékenységéről van szó, melyet a gondolkodás/a játészó elszenved, vagyis: nem attribútumokról, hanem modalitásokról. A dolognak ez a tevékenysége a voltaképpeni spekulatív mozgás, amely megragad. Ezen a ponton lehet talán joggal „szólítani” Gadamert magát saját ügyében: a spekulatív hermeneutikai értelemben az, ami „saját léte szerint megragadhatatlan, s mégis azt a képet veri vissza, amely eléje tárul”.²⁰

A játékmozgás-elemzők által kiemelt rögzítetlensége és céltalansága (mint a megvalósító bevezetés ellentettje) Gadamernél terminológiai következetességgel bontja ki lehetőségeit: a bemutatás, a játékmozgás nem lezáró végpontja – történés-jellege révén – fenntartja a rögzítetlenséget. Ez *A szép aktualitásában*²¹ tesz szert imperatívikus érvényre. Az esztétikai tapasztalat feltételeire irányuló kérdés (nem identikus) megisméltését itt a modern művészetek percepciójában megmutató tanáctalanság tudatosodása hívja elő, a mögékérdés pedig újra a legalapvetőbb emberi tapasztalatokig kíván visszanyúlni, így szituálódik a játék – „művészet-tapasztalatunk antropológiai alapjaként” – az ünnep és a szimbólum tágabb kontextusába. Különleges jelentőségét első közelítésben változatlanul az adja, hogy az emberi élet elemi funkciójáról van szó, vagyis a kultúra antropológiai megalapozottságára való reflektálásnak az igénye. Célokhoz való kötöttségének hiánya – ebben az értelemben vett negativitása – e tanulmányban már a pozitív vonatkozások kidolgozásának adja át helyét, ennek kiindulópontja a játék mint szabad impulzus koncipiálása. Az ide-oda ingázás egyrészt az ismételhetőség, másrészt pedig (a végtelenség révén) a szabadság komponensét tartalmazza. Nehéz kérdés, hogy az egyes analógiás egységek érvénye mennyiben terjeszthető ki egymásra, mindenesetre a levezetés e pontja iskolapéldája lehet a horizontszerűségnek az analógiásorban pozícióváltással járó működésére. A játék végtelenítése azt jelenti, hogy nem kötődik mozgáscélhoz, szabadsága tehát ismételhetőségében áll. Ez a szabadság magában foglalja azt – mondja Gadamer –, hogy a mozgásnak önmozgásnak kell lennie, amely pedig egyáltalán az eleven alapvető jellemzője. Innentől viszont „visszaérvel”:

²⁰ *Igazság és módszer*, 328.

²¹ *A szép aktualitása*. Bp., 1994.

„Ami eleven, az a mozgás indítékát önmagában hordja, tehát önmozgás.” Ami megfigyelhető, az a fogalom státusváltással járó gyarapodása, szemantikai „elszabadulása”, hiszen a játék implicita a levezetés módjából nyeri elevenségét (ezt neveztem korábban a vizsgált diskurzus performatív mozzanatának), miközben elvileg magából a tapasztalat közvetlenségéből is belátható lenne az, ami itt fogalmilag végbemegy.²²

Az *Igazság és módszer*ben a szubjektivitáskritika által beindított (és kifejtetlensége révén bejelentett) szubjektumelméleti hangsúly-áthelyezések *A szép aktualitásának* gondolatmenetében a reflexió játékelméleti integrálhatóságának irányába vezetnek tovább. Az emberi játék ama sajátosságáról van szó, hogy az ész (a tudatos célkitűzés és célkövetés képességét) is magába tudja vonni, mégpedig oly módon, hogy végül is át- és kijátssza a célkitűző ész elsőbbségét. E kijátszás az „*als ob*” mozzanat révén íródik bele a diskurzusbába: az ember úgy rendezi és fegyelmezi játék-mozgásait, *mintha* célokat követne. Ebben az összefüggésben úgy tűnik, a kiindulásképpen vázolt analógia (műalkotás-tapasztalat és játék között) magát a szabálykövetés *mintha*-jellegét mutatja fel antropológiai mozzanatként.²³ A feltételeesség megkettőzéssel jár mind a játék, mind pedig a művészet tekintetében: előbbiben a valóság-vonatkozások felfüggesztésének tudatossága eredményezi, hogy nézőkként szemben is állunk (játsszó) önmagunkkal,²⁴ utóbbiban a bemutatás önállósulása képezi a kettősséget. A bemutatás önállósulása azonban nem hagyja maga mögött a játékot (hiszen nem szünteti meg magát a mozgást), a játékfolyamatban átmenetileg képződő távolságvétel pedig az együttjátszás komponensével képez dialektikus szerkezetet, miáltal a távolság érintettségévé változik.²⁵

²² Az önmozgás mint az elevenség megmutatkozása egyben az esztétikai játékelméletekből már ismert elementáris fölösleg-jelleg komponensének hermeneutikai visszanyerését is jelenti, ez pedig Gadamernek a hagyományhoz való – Bonyhai Gábor kifejezésével élve – elutasítva elfogadó viszonyáról tanúskodik.

²³ A *Spiel der Kunst* című, 1974-es tanulmány egy triviális példa segítségével tovább módosítja a dilemmát, s arra mutat, hogy a deszubjektívizálás mozzanatát a (de Man-i értelemben vett) dezantropomorfizálásé követi, de legalábbis követelhetné. Az ösztön és a magatartás fogalma a kritikailag megtisztított kontextus – azaz: a megteremtett hermeneutikai horizont – mögöttésében átfunkcionalizálódva visszakapja létjogát az érvelés egészében. A schilleri kérdés itt úgy tér vissza, hogy a tudat természeti meghatározottságára eső hangsúly révén a szabadon választó és cselekvő ember antropomorf konstrukciója alól húzza ki a talajt, s a reflexió történeti antropológiai meghatározottságát (prereflexív feltételezettségét) állítja helyébe.

²⁴ Amennyiben tudjuk, hogy nem vagyunk azonosok a fölvetett szereppel, ám annak mégis teljes komolysággal szerzünk érvényt a játék folyamatában.

²⁵ Vö. a *theorosz* gadameri értelmezésével.

Ismétlés és érintettség sajátos viszonyából képződik végül a *hermeneutikai azonosság*, egy olyan érvelésmód eredményeként, mely még a konzisztenciaképzés igényét is a fenomenalitás tapasztalatban megmutatkozó kétségtelen ránk utaltságának rendeli alá. Az egyszerihez való visszafordulásban az az intenció munkál, hogy még a legmúlékonyabbat is azonosként fogjuk fel, azaz valamit valamiként. Bármely műalkotáshoz való odafordulás egyben a megszólítottóság elvállalása, hiszen meghatározottsága abban a hatásban s akként a hatásként van, amely korábban ő maga volt, s amelyet befogadója kétségtelenül fennállóként igazolt azáltal, hogy odafordult hozzá. A mű azonosságát az teszi hermeneutikaivá, mondja Gadamer, hogy van benne valami, amit meg kell érteni, értelme egyfajta követelményben mutatkozik tehát meg, mely teljesítésre vár. Így válik a hermeneutikai azonosság a megszólítottásból mint jelenlétből származtatott, a dialogikus kölcsönösség másikára alapozott identitássá.

Az előzőekben szemléltetett fogalmi beágyazás már maga is egy lehetséges rekontextualizálás kidolgozását jelenti: olyan (horizontszerkezetű) értelmezési tartomány kialakítását, amelyben a játék értelme aktuálisan előállhat. Éppen ezért válhatott a rekontextualizálás folyamatának, azaz a létesülő viszonylatok, valamint előhívásuk diszkurzív módjának szoros olvasása a játékot tematizáló szövegek értelmezésének vezérfonalává. Ugyanakkor ez az olvasásmód szembesít annak tapasztalatával is, hogy a gadameri nyelv kijátssza a terminus rögzíthetlenségéből adódó lehetőségeket. Ezért nem elégséges azt kérdezni, hogy hogyan értsük a játékot (tematikusan-e vagy strukturálisan), milyen vonatkozásban keressünk utána funkcionalitásának, hanem azt is, hogy ami tematizálódik, az mennyiben rendelkezik definitórikus értékkel. A gadameri érvelés módja a kései Heidegger nyelvének poétikusságára emlékeztet, s olyan diszkurzív stratégiával operál, mely a következőképpen írható le – a hermeneutikai kör mintájára –: adottnak vesz egy összefüggést (lásd megelőlegezés), ez lehetőséget ad egy implikáció kibontására, s maga a kibontás visszamenőleg a megmutatás értelmében igazolja az axiomatikus kiindulópontot. Implicit és reflektált korábban már jelzett dialektikájával együtt ez a közelítésmód tulajdonképpen mozgó szerkezetként mutatja a gadameri szövegeket, melyekben a játék azért nem ragadható meg struktúramozzanatként, mert a funkciók felcserélhetőségének ritmikájában tűnik fel és el. Ezért lehet jelentősége a nem identikus ismétlődés mozzanatának, a visszatéréseknek és az ezekben mutatkozó újrafelismerés hangsúlyeltolódásainak.

III. Mint azt a *Recepcióelmélet – esztétikai tapasztalat – irodalmi hermeneutika* utószavaként megjelentetett tanulmányában²⁶ Kulcsár Szabó Zoltán is jelzi, a konstanzi iskola esetében kettős teóriáról van szó, amely egyrészt az irodalmi mű konkretizációjának konstansaként elgondolt (az implicit olvasó szerepkörében megnyilvánuló) *hatás*, másrészt (a történeti olvasó nevével fémjelezett) *befogadás* alapkategóriáira épül. Az elméletalkotás útjainak részleges különbözősége azt is jelenti, hogy míg az egyik hangsúlyosabb fenomenológiai irányultsága révén eleve közelebb állt a tapasztalatiság problematikájához, s így a játék kérdésköréhez is rövidebb úton juthatott el, a másikat mind kiindulópontja (az irodalom történetiségének újragondolhatósága), mind diskurzusalakító érdekeltségei távolabbra szituáltak ettől. Általánosságban elmondható, hogy a jaussi vállalkozás előzetesség-struktúrát tulajdonít Gadamer filozófiai hermeneutikájának, az esztétikum mibenlétére vonatkozó nézeteinek leginkább hozadékaival, implikációival gazdálkodik, a játékkal kapcsolatosakat pedig axiómaként működteti.²⁷ Ha ennek okait a recepcióesztétika alakulástörténetében keressük, azt látjuk, hogy a befogadás-folyamatként értett irodalmi kommunikációban megjelenő (esztétikai) tapasztalat teoretikus reflexiója az irodalomtörténet-konceptió fölvázolását követően, a második lépésben történt meg. Ám még ha nem is jelentkezik tematizáltan vagy kiemelt terminus technicusként, a családi hasonlóságok wittgensteini elve a jaussi életmű esetében is működik, a játék-struktúra nyomai föllelhetők az esztétikai tapasztalat triadikus szerkezetének prereflexív megalapozottságától a reflexivitás szemléletszerkezeti sajátosságain át az élvezet rehabilitálásáig.

A szerző már a progresszív, retrospektív és recepciótörténeti olvasás triádjának kidolgozásakor jelezte, hogy az elhatárolást a befogadásfolyamat felől feltételes érvényűnek kell tekinteni. Az esztétikai kommunikáció antropológiai vonatkozásainak előtérbe kerülése olyan átfogóbb kontextus kialakulásának lehetőségeit jelzi, mely az efféle „határok” nagyobb átjárhatóságát biztosíthatja. Az „antropológiai fordulat” nem paradigma-, inkább hangsúlyváltásként értelmezhető, tekintve, hogy a recepcióesztétika már a kezdetekkor abból a premisszából indult ki, hogy az emberi jelenvaló lét már mindig is megértő lét. Mint a szellemtudományok rehabilitálására irányuló kísérlet eddig utolsó fázisa, az irodalomtudomány intertextuális, interdiszciplináris, intermedialis jellegének hangsúlyossá válását vonja maga után, ily módon annak a

²⁶ *Az esztétikai tapasztalat apologétája*. Osiris, 1997.

²⁷ Katona G. Iser kapcsán utal erre a *Fiktív és imagináriusról* írt, *Kévéssé egzaltált transzgresszió* című tanulmányában.

folyamatnak generálója, melynek során a recepcióesztétika irodalmi hermeneutikaként érti újra magát.

Hans Robert Jauss kései írásaiban ez mindenekelőtt tematikus irányváltással jár (az alteritásnak nem csupán szövegesült és történeti formáit vizsgálja, az identitásképződés módjaira való hatásának kérdése hangsúlyosabb lesz²⁸), bár az esztétikai kommunikáció korábban kidolgozott sémája nem változik. Van ugyanakkor egy másik vonatkozás, amely a teória nyitó tendenciáját jelzi: az 1994-es *Wege des Verstehens* (melynek bevezető, a megértés fogalomtörténetét tárgyaló része az *Ad dogmaticos* címet kapta) az antihermeneutikus diskurzus kihívásaira felelve az irodalmi hermeneutika kis apológiájával indít,²⁹ s nem titkolt célja e paradigma főbb elveinek nem dogmatikus újrafogalmazása.³⁰ A kötet szerkezeti felépítése azonban az apológia módosított értelmezéséről tanúskodik, amennyiben ama törekvést dokumentálja, mely a hermeneutika-ellenes olvasatokban is az (idegenné vált) saját föllelésére irányul, ebben az értelemben a félreolvasást az identitás feltételrendszeréhez tartozóként kezeli. Ily módon ez az apológia valójában az apologikus pozíció meghaladásának eseményévé válik. A *Wege des Verstehens* az irodalmi hermeneutika emancipálódásának történetét írja tovább, amennyiben azt a folyamatot követi nyomon, melynek eredményeképpen szükségtelenné (vagy elégtelenné?) válik a magát polemikusan/ellentételezve elgondoló identitásképző pozíció.

A nyitás igénye a hermeneutikai tézisek átfogalmazásában is tetten érhető, ezek közül a következő kettő minősül alapvetőnek: *A hermeneutika természeténél fogva nem dogmatikus. A hermeneutika egy praxis elmélete.* Ami az utóbbit illeti, ez az explicit inverzió, az applikatív komponens helyzetének megfordítása a jauss-i oeuvre lehetőségként már az *Esztétikai tapasztalat és irodalmi hermeneutika*ban ott lévő hozadéka. A recepcióesztétika elméleti téziseinek differenciálódása és interpretatív teljesítményei ugyanakkor nemhogy „rendezték” volna, de (a dolog természetéből adódóan) egyenesen imperatívikus igénnyel állítják újra elének ennek a hermeneutikai alapviszonynak a mindenkori újraértését, mint arról motivikus visszatérése is tanúskodik. Annak a belátás-

²⁸ Lásd *Probleme des Verstehens*. Reclam, 1999.

²⁹ A körkörös elvére való tekintettel érdemes felidézni, hogy Jauss pályája az esztétikai élvezet kis apológiájával indult.

³⁰ Az alábbiak kitérőnek tűnhetnek, ha a játék szigorúan vett tematikájához viszonyítunk. Valójában továbbgondolhatóságának tágabb összefüggései körvonalazódnak, legalábbis amennyiben elfogadjuk, hogy a teóriaalkotás dogmatizmusának reflektáltsága/reflektálatlansága, a paradigma önmagát válságba hozni tudásának potenciálja, a kánonalkotás legitim műveleteiről alkotott képzetek továbbra is kardinális kérdései az irodalomértés kultúrájának.

nak szereztek ugyanis érvényt, hogy ez nem principiálisan, hanem a mindenkori értelmezés mostjában megválaszolható kérdésként értelmes. A teoretikus források újraolvasásának maga a paradigma által megkövetelt „reflexív” mozzanata olyan öröksége a jaussi vállalkozásnak, mely az eljövendő teljesítményeknek is próbakövétül szolgálhat, amennyiben azok továbbra is a Szondi-féle projekt folytatásaként gondolják el feladatukat.

Az első alaptézis annak a fent érintőlegesen tárgyalt alternatívának szolgálhat illusztrációjául, melyet a félreolvasásnak egy tudományos paradigma önolvasatába való produktív integrálása jelent. A *Wege des Verstehens* első fejezete (mely a megértés fogalomtörténete után hermeneutika és morál viszonyát taglalja) olvasható e tézis elméleti megalapozásaként, a kötet záró egységének tanulmányai átfogó horizontot körvonalaznak mint az irodalomhermeneutikai vállalkozás lehetséges kontrollinstanciáját, melyben egyaránt helyet kap a szellemtudományok legitimitására vonatkozó kérdés újrafogalmazása, az antihermeneutikus diskurzusok legkarakterisztikusabb és egyben legpárbeszédképesebb változatával folytatott dialógus dokumentuma, a Paul de Manhoz írott levél és az interdiszciplináris érdeklődéséről tanúskodó salzburgi beszélgetés is, melynek témája a zenei és irodalmi hermeneutika viszonya. Az antropológiai fordulat mint program kifejtése a szellemtudományok önmegértésében bekövetkező (szükségszerű) változással összefüggésben valósul meg. Jauss érvelése szerint a szellemtudományos megismerésérdek átalakulása az a mozzanat, amely az antropologizálódás irányába mutat, kifejtő-tudatosító tárgyalása és a belőle adódó konzekvenciák teoretikus levonása pedig egy olyan – a világ kulturális formájának időbeli változása miatt kialakult – igény szolgálatába kell hogy szegődjék, mely elmélet és gyakorlat, irodalom és mindennapiság, játék és munka, akadémiai szabadság és polgári felelősség közötti szakadék áthidalásában írható le.³¹ Így hajlik vissza a vállalkozás a hermeneutika „eminens” feladatára: a *phronészisz* (a gyakorlati tudás) kérdésére.

Wolfgang Iser *Das Fiktive und das Imaginäre* című munkája révén elsőként tehát a hatásesztétika bizonyult annak az iránynak, amely a játékra vonatkozó megfontolásokat alakító erővel integrálta elméletalkotásába. S itt valójában nem a tézisek újszerűsége, hanem a korábbi művekben kidolgozott funkcionális szövegmodell mögöttésében ható olvasásfenomenológia elméleti implikációjának tudatos egymásba szerkesztése hat revelációként.

³¹ Lásd *Die Paradigmatik der Geisteswissenschaften im Dialog der Disziplinen*. 402. skk.

A „néma tudás” által szabadon hagyott – üres – helyeket kereső, a kérdés játékerét a tematizálhatóság módjainak átírása és megsokszorozása révén létrehozó beszéd az elméletalkotás új lehetőségét vázolja.

Mivel úgy tűnik, az irodalom elveszítette középponti pozícióját a kulturális paradigmák sorában, felvetődik a kérdés, hogy maradt-e még olyan funkciója, amely az életvilághoz kapcsolhatná. Az irodalmi médium történeti szükségességének kérdése újra kidolgozandó, s ez Iser számára azt jelenti, hogy mind a magánvalóságára alapozott, mind pedig a referenciáját rajta kívülre helyező (transzcendáló) álláspontok revízióra szorulnak. A német teoretikus hipotézise szerint a mögékérdezés olyan „szubsztrátumra” bukkanhat, mely nem ismeri az állandókat, ezzel szemben a már kifejezettek mindenkori átformálásában mutatkozik meg, mégpedig egy olyan közvetítő révén, melyben a szövegesülés legkülönfélébb módjain valami tőle függetlenül nem hozzáférhető jelenül meg. A kifejezettek mindenkori átformálásának történeti folytonosságában végső soron „a fantáziája költségein élő ember antropológiai berendezkedésébe ütközünk”.³² A plaszticitás, mint az emberi lét hangoltságának egyik vonatkozása, mint a világhoz való viszonyunk konstituens eleme egyszerre jelent annak kimeríthetetlen érzékletessége felé való nyitottságot s az érzékletesség megjelenítésének igényét, a kettő összjátéka az újjáalakító jelenvalóvá tételben valósul meg. Ilyen módon nyílik meg Iser számára vizsgálódási keretként az irodalomértés antropológiai horizontja: „A művészet azért nem spórolható meg, mert általa maga az emberi önértelmezés történik”.³³

A német irodalomtudós voltaképpen az önértelmezésként felfogott esztétikai kommunikáció heurisztikáját kívánja kidolgozni, s ebben egyaránt lényeges szempont, hogy a feltárás eme eljárása ne más tudományágból legyen származtatott, valamint az, hogy minden megkonstruáltsága ellenére ne nélkülözzön valamiféle átfogó horizontot, azaz mögöttesében olyan antropológiai diszpozíciók legyenek föllelhetőek, melyek egyben az esztétikum konstitutív elemei is. A fiktív és az imaginárius kategóriája megfelel ennek az elvárásnak, amennyiben mindkettő evidenciatapasztalatnak tekinthető. Maga a kettős „gyökerezettség” pedig azért módszertani jelentőségű, mivel az esztétikum funkcióvesztését diagnosztizáló szerző éppen valamiféle köztesség, a kommunikabilitás lehetőségének visszanyerésében érdekelt, egyebek mellett abból a belátásból kiindulva, hogy az ún. antro-

³² Katona Gergely fordítása. *Az irodalom elméletei. IV.*

³³ I. m. 428.

pológiai állandók éppoly kevésbé lehettek fel önmagukban, mint a művészet fenomenjei.

Bár a szöveg fikció és valóság – már *Az olvasás aktusaiban* problematikusnak mutatkozó – oppozíciójából indít, valójában az alapul vett ellentételezés evidencia-jellegének leépítésén dolgozik, amikor a két dimenzió el nem választottságára, sőt egymásra utaltságára hivatkozik: bármiféle fikció tartalmaz realitáselemet is, abból építi fel magát, ha nem is pusztán ismétlés, inkább egy bizonyos megkettőzés formájában, s ez utóbbinak előkészítő jellege van. Ez az előkészítő jelleg nagyon leegyszerűsítve abban áll, hogy a szövegben megismételt realitás jelle válása megnyitja az általa jelöltek elképzelhetőségének dimenzióját, beindítja annak hatóképessé válását. Ez lenne első közelítésben az imaginárius szférája. A kiindulópontként átvett viszony Iser kezén tehát háromszattá bővül, fogalmi megközelítése kölcsönös feltételezettséget, valamint a határok egymásba íródását mutatja. E fogalmiság diszkurzív közegében az egyes folyamatok szukcesszivitását szimultaneitás váltja föl, az esemény igazsága inkább közelíthető, mint megragadható („köré szőtt beszéd” formájában).

A fikatív mint a realitásból sajátos módon építkező, valamint az imaginárius mint a fikcionálás aktusában megnyíló (s a formakényszer fogalmával jelzett tárgyasulást igénylő), önmagát azonban aktiválni nem képes potenciál nem önmagukban válnak az irodalom lehetőségfeltételévé, ezt a potencialitást csupán interakciójuk biztosítja. S ez az a pont, ahol Iser belépteti koncepciójába a játékot. Miközben az egymás kontextusaként aktiválódó fikatív és imaginárius összjátékának kibontakozása zajlik, „a játék struktúrává válik, mely fikatív és imaginárius egymásbanlétük szabályozója”. Elhalasztva (s egyben előkészítve) most a kérdést, hogy mi a specifikuma ennek a szabályszerűségnek, nyomatékosítani kell e fölvetésnek („ismeretelméleti horizontszerűségnek”) a vállalkozás egészét érintő következményét. Iser hipotézise – a játék mint egy olyan koegzisztencia megvalósulási/szabályozási módja, amely folyamatos kibontakozás formájában megy végbe – azt a lehetőséget kínálja, hogy a játékot *in actu* tekinthessük, ehhez viszont kizárólag a kontextusépítés folyamatai révén férhetünk hozzá.

E kizárólagosság értelme akkor válik világossá, ha megvizsgáljuk, miért ostromozza olyan kitartóan a német teoretikus az általa játékfilozófiának nevezett megközelítéseket. Érvelésének lényege, hogy a játékfilozófia azért kényszerül mindig a taxatorikus vizsgálódások zsákutcájába, mert a játék életvilágbeli pragmatikájához igazodva (melyben annak átmeneti jellege célokhoz kapcsolódik) neki magának is célokot kell tétéleznie ahhoz, hogy e tranzitó-

rikus jelleg sajátosságát megragadhassa. Ez rendszerint szimbolikus minőségek hozzárendelésével valósul meg, ami a célba vett sajátosságot inkább eltünteti, mintsem megragadja. A metaforikák mögöttesében pedig nem más működik, mint az a transzcendáló álláspont, mely lehetségesnek tart olyan külső pozíciót, amelyből a lényeges célzó oppozíciók egyáltalán felállíthatóak. E szubsztancialista megközelítések ellenében Iser arra tesz kísérletet, hogy eleget tegyen a konzisztencia-képzés igényeinek, ugyanakkor megőrizze a fenomén definitórikus megközelítéseket kijátszó kiszámíthatatlanságának produktivitását, és érvényt szerezzen annak.

Azt a folyamatot, melynek során – a fikcionálás aktusa révén – az imaginárius realitáspredikátumra tesz szert, a megismételt realitás viszont irrealizálódik (amennyiben kiszakad abból az eredeti összefüggésrendszerből, melyben szervező és értelmező elvéként funkcionált), Iser határátlépésnek nevezi, s ez több funkció együtthasználatában bontakozik ki. Valójában egyfajta megkettőződésről van szó, amit a szövegműködés szintjén szelekció és kombináció strukturalista, valamint a fikció önbejelentésének (az implicit olvasóra emlékeztető) kategóriájával ír le, s amelynek elvifemenológiai szinten a transzgresszió fogalma felel meg. A realitáselemek, amelyek bejutnak a szövegbe, többé már nem kötődnek azon rendszerek szemantikai vagy szisztematikus szerveztségéhez, amelyekből vétettek, a szelekció megszünteti magától értetődőségüket, ám ezáltal egyben megrajzolja körvonalait, s az érzékelés tárgyává teszi azokat. A szövegben aktualizált realitáselemek a kívül maradtak horizontjában mutatkoznak meg, a köztük megvont határ tehát egyben annak újbóli átlépésére szólít fel. A transzcendens alap nélküli elemek felszámolhatatlan koprezenziója folyamatos oszcilláló mozgást eredményez, mely a negáció és a negált közötti kölcsönös differenciálódásban (teremtődésben, önállósodásban) zajlik. Az interakciónak eseményjellege van.

A differenciák produktív összefüggése, a nem-identikus jelleg az imaginárius tekintetében is érvényes. Az a – korábban már jelzett – sajátossága, hogy valami rajta kívüli mozgósítását igényli, következésképpen semmiféle intencionalitás nem sajátja, azt is jelenti, hogy sosem esik teljesen egybe azzal, ami intencionálisan mozgósítódik belőle. Ez azonban nem azért van így, mintha a priori többletként – ennél fogva kimeríthetetlennek – kellene tekinteni, itt sokkal inkább azon van a hangsúly, hogy csak az őt aktiváló instanciákkal kezdeményezett játékban jut egyáltalán létező, midőn kibontakozik. „Az imaginárius játékként manifestálódik.” A vázolt összefüggésben ezt a kijelentést úgy lehet érteni,

mint ami a játékot egyaránt tekinti az általa megvalósított aktivizálás termékének és a produktivitás feltételének (azáltal, hogy magát az interakciót előidézte), azzal a megszorítással, hogy kognitív kijelentésként (lásd konzisztencia-képzés igénye), és nem az imaginárius ontológiai megalapozásaként vesszük.

Az értelemnyerés kényszerét Iser eleve mint az ismeretlennel szembeni defenzív magatartást, illetőleg ezzel összefüggésben mint a játékban szerzett tapasztalat elsajátításának igényét határozza meg, maga az értelem pedig azáltal is képződik, ami aktuálisan nem realizálódott, ezért nevezheti a folyamatot diagnózisnak. A határátlépés eseményszerűsége feszültségteli állapot, mely (szemantizálás révén történő) feloldásért sóvárog, amit pedig értelemként fogunk fel, mint egy lehetséges variáció, a lehetőségek nyalábjához képest csupán szupplementum.

Játék és szabály a közös tudás doméniumába tartozó viszonylatát Iser az aleatorikus szabály fogalma révén „forgatja ki”, mely a transzcendens alapot nélkülöző ellentételek összecsáttságából adódó, a teremtődésként megmutatkozó differenciálódást beindító oszcilláció kontextusában nyeri el funkcióját, alapvető jellemzője, hogy nem lehet előzetesen tudott, csak abban ismerhető fel (aktuálisan), amit megvalósulni enged. A szövegjáték aleatorikáját elfogadni azt jelenti, hogy a befogadó együttmozgásra való hangoltsága válik az aleatorikus szabály „kódjává”.

Iser irodalomantropológiai perspektívái végső soron olyan irodalomértés lehetőségét prefigurálják tehát, mely ontológiailag a differáló koegzisztencia, szemiotikailag az értelem fölösleg-jellege, olvasásfenomenológiailag pedig az aleatorika, mint az értelmező valamire (és nem valamitől) való szabadsága mentén bontakozik ki. Az irodalomtudományi gondolkodás lefegyverzése folytatódik.