

kunst, der udfordres. For eksempel er 'halshugningerne' af Den lille Haifuge happenings.
3 Væsentlige. Her de egenskaber, der gør værkerne til det, de er.

4 Færdiglavede produkter, der trækkes ind i kunstneriske rammer og præsentationer og derved får en anden betydning i en my sammenhæng. En urinal (kunne til vandladning), der udstilles i en eller anden sammenhæng, er et eksempel på ready-mades. Marcel Duchamp (1887-1968) var en fransk dadaist, en antikunstner.

5 Regelsæt og grundlæggende antagelser om, hvad der er det sande grundlag inden for etvidensområde. For eksempel består etvidenskabeligt paradigme af en række, ofte underforståede, antagelser om, hvad der er sand videnskab. Ligeførtes består 'kunstens paradigm' af en række antagelser om, hvad der overhovedet er kunst. Et værk, der er blevet udarbejdet i overensstemmelse med et sådant paradigme, er konventionelt.

6 Betygelse for de filosoffer, der beskæftiger sig med filosofisk æstetik.

7 Det vil sige status af at være et kunstværk. Deter selv grundlaget for at få tildele denne status, der interesserer Dickie, for han mener, at der er herudfra, vi skal definere, hvad kunst er.

8 Fra engelsk junk sculpture. Opstillinger, der består af ubrugelige, ofte ødelagte, genstande.

9 Den amerikanske filosof Morris Weitz (f. 1916) hævder i 'The Role of Theory in Aesthetics fra 1956, at kunst ikke kan defineres, fordi kunster et åbent begreb, hvis indhold foran- drer sig hele tiden. Derfor talen om kunstens frodighed.

10 En artefakt er en kunstigt frembragt genstand, en menneskelig frembringelse, i modsætning til naturens frembringelser. Artefakthed drejer sig så om den karakter af at være kunstigt frembragt, som kendetegner kunstværker. Dickie me- ner dog, at også en naturlig gen- stand bliver en artefakt ved fx at bli- ve udstillet via en kunstinstitution. Den nye betydning, den naturlige genstand herved får, er menneske- skabet.

11 Dette er en særlig Dickie-formu- lering. At være kandidat for værdi- sættelse vil sige at have mulighed for at blive værdsat af et publikum. Kun at være en mulighed for værdi- sættelse indikerer, at her ikke tales om kvalitet, for det kunne jo være, værket ikke blev værdsat. Men det udelukker ikke, at værket er et kunstværk, for det afgøres ud fra andre kriterier, jf. Dickies institu- tionsteori.

12 International sammenslutning, der har til formål at forbedre sam- funds- og forretningsmoralen.

13 En helgenlevning, der af den katolske kirke har fået status af at besidde en særlig undergørende kraft.

Hans-Georg Gadamer og den hermeneutiske cirkel

Hans-Georg Gadamer (1900-2002), tysk filosof, blev født i Marburg. Efter at være vokset op i Polen flyttede han tilbage til Marburg, hvor han fortsatte sine studier i filosofi og klassisk filologi. Fra 1929 underviste han ved universitetet i samme by og blev pro- fessor dør i 1937. Fra 1939 var han først professor og derefter rektor ved universitetet i Leipzig, hvorefter han blev professor i Heidelberg i 1949. Herfra blev han pensioneret i 1968. Han fortsatte dog en travl forelæsningsvirksomhed, der bl.a. bragte ham til USA, Canada og Italien, ligesom han var en flittig debattør i me- dierne.

I Marburg mødte Gadamer den tyske filosof Heidegger (1889-1976), der blev rektor ved universitetet i 1923, og det møde fik afgørende indflydelse på Gadamers forfatterskab. Med udgangspunkt i den græske tankegang og især Heideggers filosofi grund- lagde Gadamer den moderne filosofiske hermeneutik. Det skete med hovedværket *Wahrheit und Methode* fra 1960, som siden har haft stor indflydelse på litteraturvidenskab, teologi og sociologi – foruden selvfølgelig inden for filosofi.

Gadamer vil bl.a. vise, at der findes andre former for sandhed end videnskabernes. Den videnskabelige fornuft vil beherske, og via fx samfundsvidenskabelige discipliner giber denne fornuft ind i samfundsuddannelsen. Men får den videnskabelige tænkemåde lov til at være en anonym autoritet, så skygger den for livets øv- rige værdier. Tænkemåden virker ind på vores almindelige be- vidsthed, som bliver strategisk og formålsstyret. Også vores handlinger bliver praktiske og nytteorienterede, altså også for- målsstyrede. Men der gives forståelse, der ikke er dirigeret af et stramt formål, så vi må etablere et bredere sandhedsbegreb.

Hermeneutikken er en filosofi om, hvad forståelse er, og

hvordan den bliver til. Omdrejningspunktet er sproget. Det at forstå er menneskets måde at leve på, og det sker i og med sproget. Den viden og erfaring, vi har oparbejdet gennem vores liv, og som vi på ethvert tidspunkt besidder, udgør vores horisont. Vi kan ikke se ud over denne horisont, men vi kan udvide den i en dialog med andre horisonter. Når vores horisont i forståelsesprocessen skærer en anden horisont, taler Gadamer om en horisontsammensmeltning. Men for at den proces kan forløbe, skal vi udkaste en forståelse af det, vi vil forstå – en for-dom – fx af et kunstværk. Denne forforståelse foreligger sprogligt, og her igennem ytrer traditionen sig, forstået som den overlevering, vi alle som del af en kultur bærer med os. Denne sammenhæveling af kulturel baggrund og personligt levet liv er vores forudsætning for at kunne sætte os ind i noget uden for os selv, fx et kunstværk. Vi må have noget at spørge ud fra. Har vi overhovedet ingen erfaring med fx lidelser, vil vi ikke kunne forstå et dramatisk drama, for hvordan skulle vi kunne spørge kvalificeret til handlingens elementer og helhed? Forforståelsen er derfor det nødvendige afsæt for at kunne stille spørgsmål til det, vi møder, således at forskellige horisonter kan bringes sammen. Denne forståelsesproces er i principippet uændelig, da vores forforståelse er historisk betinget. Det betyder, at forforståelsen forandrer sig med tiden, hvilket fører til nye spørgsmål og derved ny forståelse. Og forståelsesprocessen er cirkulær, da verden vedvarende sværer tilbage på vores spørgsmål, hvorefter vi spørger nærmere ind til sagen, som så svarer mere præcist tilbage osv, indtil vi først, at vores nye udvidede horisont er nogenlunde dækende for sagens horisont. Dette kalder Gadamer for den hermeneutiske cirkel.

Gadamer fokuserer mere på den æstetiske erfaring, end på hvad kunst eller en smagsdom er. Kunst er ikke et særligt magisk område i tilværelsen. Også i forståelsen af et kunstværk tolkes vores liv med, således som det sker i mange andre sammenhænge. Derfor bliver forståelse altid en form for selforståelse, da der er en sammenhæng mellem vores forforståelse og forståelsen af 'det nye'. Men omgangen med kunstværket er måske i

højere grad end til daglig præget af formålsfrihed, hvorved forståelsens spilkarakter får særligt gode betingelser.

I nedenstående tekstdrag spørger Gadamer i den første del om, hvad der karakteriserer begrebet 'spil'. Da det så at sige er spillet, der dirigerer deltagerne, er spil en form for selvbevægelse. Alle, der har prøvet at gå engageret op i et spil, ved, at dets spillet, der bestemmer, hvad deltagernes næste skridt bør være. Samtidig spiller fornuftens dog en rolle, men den er formålsfri, idet spilkarakteren sætter rammerne for fornufaktiviteten. Deltagernes inddragtes i denne spilproces og indgår derved i en kommunikation med værket i bestræbelserne på at forstå.

Disse overvejelser bringer Gadamer videre til en diskussion om værkbegrebet. Når nu moderne kunst tilsyneladende forsøger at nedbryde afstanden mellem kunstværket og publikum, kan værket så siges stadig at have sin egen eksistens? Ja, mener Gadamer. Forståelsesprocessen går netop ud på at nedbryde enhver afstand. Den hermeneutiske identitet – det, at alle dele spiller sammen i en principielt forståelig helhed – udgør værkets enhed; og derved har vi jo stadig et værk. Imidlertid begrænser værket sig ikke til den stillesættende genstand, men inddrager publikum som deltagere – eller medspillere – hvorved afstanden mellem værk og publikum på en måde ophæves. Men det er ikke forbeholdt den moderne kunst, for denne inddrages i kunstens spil, i forståelsesprocessen, gælder alle æstetiske erfaringer – i forhold til klassisk såvel som til moderne kunst. Det er stadig værket, der så at sige byder op til dans, men hurtigt bliver deltagerne en del af spillet. Publikum skal nemlig aktivt læse værket, hvilket er det samme som at gå i dialog med det. Men det forudsætter en åbenhed, en vilje til at spille med.

Denne 'læsning' af værket svaret til, at man indgår i en hermeneutisk bevægelse – at man træder ind i den hermeneutiske cirkel – ligesom det er tilfældet, når den følgende tekst skal forstås.

HANS-GEORG GADAMER

Af Det skønnes aktualitet (1977)

Det første, vi må gøre os klart, er, at spil¹ udgør en så elementær funktion i menneskeligt liv, at kultur er utænkelig uden et spilelement. At menneskelig religionsudøvelse i kulten indeholder et spilelement, er for længst blevet understreget af tænkere som Huizinga², Guardini³ og andre. Det er umagen værd at se nærmere på menneskeligt spil som en elementær kendsgerning og på spillernes strukture for at synliggøre kunstens spilelement som en fri impuls og ikke kun negativt som frihed fra formålsbindinger.

Hvornår taler vi om spil, og hvad ligger der heri? Det første, der falder en ind, er sikkert den konstant gentagne bevægelse frem og tilbage – man behøver blot at tænke på bestemte talemåders såsom 'lysets spil' eller 'bølgernes spil', hvor der forekommer en sådan bestandig kommen og gåen, frem og tilbage, dvs. en bevægelse, der ikke er bundet til noget mål. Der er det tydeligt, hvad der karakteriserer denne frem og tilbage-bevægelse, nemlig at hverken den ene eller den anden af bevæggelsens ender er det mål, hvor den kommer til ro. Deter endvidere klart, at til en sådan bevægelse hører der spillerum. Det giver os en del at tanke over i forhold til spørgsmålet om kunst. Denne frihed i bevægelsen, der her er almindelig, beryder, at bevægelsen må have form af selvbevægelse. Selvbevægelse er det levendes grundkarakter. Det har allerede Aristoteles⁴ beskrevet, idet han udtrykte en generel græsk tanke. Alt levende har tilskyndelsen til bevægelse i sig selv, hvilket er selvbevægelse. Spil synes nu at være en selvbevægelse, der gennem sin bevægelse ikke strækker efter noget mål eller har noget formål, men som i stedet som bevægelse så at sige er et overskudsfænomen, det levendes selvfremstilling. Deter i virkeligheden det, vi ser i naturen – fx myggenes spiller eller alle de dramatiske former for spil, vi kan se i dyreverdenen, især blandt de unge dyr.

Alt det stammer fra det elementære overskud, der i det levende som sådant strækker efter at udtrykke sig. Nu er der det særlige ved

menneskelige spil, at de også involverer fornuft'en – dette særligt menneskelige kendetegn, som tillader os at sætte os mål og bevist forfølge dem – og formår at overtrumfe fornuftens målsættende evne. Det er nemlig menneskeligheden ved menneskelige spil, at vi i spillet så at sige selv-disciplineret ordner vores spilbevægelse, som om der var særlige formål involveret – ligesom fx et barn, der tæller, hvor mange gange bolden kan slås i gulvet, før den ryger fra det. Det er fornuft'en, der her i form af formålsfri aktivitet selv sætter reglene. Barnet bliver ulykkeligt, hvis bolden allerede den tiende gang ryger væk, og stolt som en pave, hvis det lykkes tredje gange.

Denne formålsfrie fornufstsaktivitet i de menneskelige spil er et træk ved fænomenet, der vil hjælpe os i det videre forløb. Det viser sig nemlig her, i særdeleshed ved fænomenet gentagelse som sådan, at identitet eller selvigheds⁵ er tilsligtet. Målet, som det her drejer sig om, er ganske vist en formålsfri aktivitet, men den aktivitet er som sådan selv tilsligtet. Det er, hvad spillet tilsligter. Med anstrengelse, ærgerrighed og dybt engagement bliver noget på denne måde tilsligtet. Dette er et første skridt mod menneskelig kommunikation. Hvis noget her er fremstillet – det være sig blot spilletets bevægelse selv – så gælder det også for tilskueren, at han 'tilsliger' det – ligesom jeg i spillet står over for mig selv som tilskuer. Funktionen i spillers fremstilling er at etablere ikke bare en vilkårlig bevægelse, men snarere en bestemt bevægelse i spillet. Spil er altså i sidste ende selvfremstilling af spillets egen bevægelse.

Jeg bør straks tilføje: En sådan bestemmelse af spillets bevægelse betyder samtidig, at spillet altid kræver medspil. Selv tilskueren, der kigger på barnet, som spiller med bolden, kan ikke andet. Hvis han virkelig 'går med', er dette intet andet end participation⁶, en indre deltagelse i denne gentagne bevægelse. I mere udviklede former for spil bliver det ofte meget tydeligt: Man behøver fx kun en enkelt gang i fjernsynet at se på publikum ved en tennisturnering! Det er det rene halsvrideri. Ingen kan lade være med at spille med. Det synes mig således at være yderligere et vigtigt aspekt, at spillet også er en kommunikativ handling, at

det egentlig ikke anerkender afstanden imellem dem, der spiller, og dem, der overværer spillet. Tilskueren er tydeligvis mere end blot en observatør, der ser, hvad der går for sig; i stedet er han en del af det, idet han 'deltager' i spillet. Naturligvis er vi med sådanne simple spilformer endnu ikke kommet til kunstens spil. Men jeg håber at have vist, at der kun er et skridt fra rituel dans til rituelle ceremonier, som får karakter af fremstilling. Og at der næsten ikke engang er et skridt derfra og fx til en frigørelse af fremstillingen i teatret, som opstod af denne rituelle baggrund. Eller til den bildaende kunst, hvis dekorative og ekspressive funktion opstod ud af religiøse livssammenhænge. Alle formerne smelter sammen. Men at de sådan går sammen, bekræftes af det fælles element i spil, som vi døfede, nemlig at noget er tilsligtet som noget, også selv om det ikke er noget begrebsligt, nyttrigt eller formålstjenligt, men kun den rene autonome regulering af be vægelse.

Dette synes mig at være overordentligt betydningsfuldt for den nutidige diskussion af moderne kunst. Det drejer sig til syvende og sidst om spørgsmålet om værket. Det har været et af grundmotiverne i moderne kunst at nedbryde den afstand, der adskiller tilskuerne, konsumenterne, publikum fra værket. Der er ingen tvivl om, at de betydende kunstnere bag den skabende kunst i de sidste 50 år netop har rettet anstrengelserne mod at nedbryde denne afstand. Man kan bare tænke på det episke teaters teori af Bert Brecht⁷, der udtrykkeligt bekæmpede, at vi blev opslugt af teatrets drømmeverden som en ølle erstatning for bevidstheden om menneskelig og samfundsæssig solidaritet. Han ødelagde bevidst den sceniske realisme og den normale karakterbeskrivelse, kort sagt den indre sammenhæng i alt, hvad man forventede i et skuespil. Men man kan i enhver form af den moderne eksperimenterende kunst se denne trang til at ville ændre betragterens afstand til en mere overraskende rolle som medspiller.

Betyder det nu, at der ikke længere findes noget værk? Det mener mange kunstnere faktisk i dag – også æstetikteoretikerne, der følger dem – som om det gælder om at opgive værkerets enhed. Men hvis vi tænker tilbage på vores konklusioner vedrørende

menneskelige spil, så fandt vi selv der en første erfaring af fornuft i iagttagelsen af de selvforskrevene regler⁸, fx i identiteten af det, vi søger at gentage. Der var således allerede her sådan noget som en hermeneutisk identitet⁹ i spil – og den bliver først rigtig ukrankeleg i kunstens spil. Det er forkert at mene, at værkerets enhed medfører, at værket er lukket over for den, der vender sig i retning af det og bliver påvirket af det. Værkers hermeneutiske identitet er langt dybere begrundet. Selv de mest flygtige og enkeltstående erfaringer er tilsligte i deres selvighed, når de fremtræder eller værdsættes som æstetiske. Lad os tage en orgel improvisation som eksempel. Denne enkeltstående improvisation vil man aldrig mere kunne høre. Organisten ved bagefter ikke engang selv, hvad han har spillet, og ingen har skrevet ned. Alligevel siger alle: „Det var en genial interpretation¹⁰ eller improvisation“, eller i andre tilfælde: „Det var noget tamt i dag“. Hvad mener vi med det? Åbenbart forholder vi os til den tilendebragte improvisation. Den 'står' foran os som et værk; den er ikke blot et udtryk for organistens fingerøvelser. Ellers ville vi ikke bedømme kvaliteten eller manglen på kvalitet. Så det er den hermeneutiske identitet, der etablerer værkerets enhed. For at kunne forstå må jeg identificere noget. Der var nemlig noget, som jeg bedømte, som jeg 'forstod'. Jeg identifierer noget, som det var, eller som det er, og denne identitet alene udgør værkerets mening.

Hvis der er rigtigt – og jeg mener, det har megen sandhed i sig – så kan der slet ikke være nogen kunstproduktion, der ikke på samme vis altid tilsligter det, som den producerer, som det, det er. Det bekræftes af selv et ekstremt eksempel, som hvis en eller anden hverdagsgenstand – fx en flaskeholder – pludselig blev udstillet som et værk med stor effekt. Som den virkning, det engang havde, har det sin bestemmelse. Sandsynligvis bliver det ikke noget blivende værk forstået som klassisk holdbarhed, men med hensyn til hermeneutisk identitet er det bestemt et 'værk'.

Værkbegrebet er på ingen måde bundet til det klassiske ideal om harmoni. Selv i tilfælde af helt andre former, der har fremkaldt en positiv identifikation, må vi stadig spørge, hvordan det går for sig, at værket taler til os. Men der er endvidere et andet aspekt her.

Hvis spørgsmålet om værkets identitet er afklaret, så kan en ægte erfaring af et kunstværk-kun opnås af den, der 'spiller med', dvs. som virksomt præsterer sit eget produkt¹¹. Hvordan kommer det egentlig i stand? Ikke gennem den blotte fastholdelse af noget i erindringen. Også dér findes der identifikation, men uden den særlige billigelse, gennem hvilken 'værket' betyder noget for os. Hvad giver 'værket' dets identitet som værk? Eller som vi også kunne sige: Hvad gør dets identitet til en hermeneutisk identitet? Den sidste formulering betyder åbenlyst, at værkets identitet består i, at der er noget 'at forstå', at det vil forstås således, som det 'tilsiger' eller 'siger'. Fra værket udgår en udfordring, som forventes at blive mødt. Værket kræver et svar, der kun kan gives af den, der tager udfordringen op. Og dette svar må være hans eget svar, som han selv arbejdsomt tilvejebringer. Medspilleren hører med til spillet.

Vived alle fra egen erfaring, at et besøg på et museum eller det at være tilhører ved en koncert er en opgave, der kræver en dybtgående åndelig aktivitet. Hvad gør vi da? Her er bestemt forskelle: I det ene tilfælde taler vi om en reproduktiv kunst, i det andet tilfælde handler det ikke om reproduktion, men om at man stiller sig umiddelbart foran originalerne, som hænger der på væggen. Og når man er gået gennem et museum, går man ikke ud med den samme livsfølelse, som man havde, da man gik ind. Hvis man virkelig har haft en kunsterfaring¹², er verden blevet lysere og lettere.

Værkets bestemmelse som genkendelsens og forståelsens identifikationspunkt betyder også, at en sådan identitet er forbundet med variation og forskelle. Ethvert værk efterlader et spillerum til den, der vil udfylde det. Det kan jeg vise ud fra selv de mest klassiske teoretiske begreber. Kant¹³ har fx en højst mærkværdig lære. Han forsvarede den tese, at i maleriet er formen den egentlige bærer af skønhed. Farven er derimod en ren pirring, dvs. en sansepåvirkning, der forbliver subjektiv og derfor ikke har noget at gøre med den kunstneriske eller æstetiske udformning. Den, som kender noget til klassisk kunst – man kan fx tanke på Thorvaldsen¹⁴ – vil i forhold til denne marmorblege klas-

siske kunst fastholde, at det i virkeligheden er linjen, konturen og formen, der står i forgrunden. Kants tese er utvilsomt en historisk betinget dom. Vi ville aldrig skrive under på, at farver er rene pirringer, for vi ved, at man kan bygge med farver, og at komposition ikke nødvendigvis er begrænset til linjen og tegningers kontur. Men denne historisk betingede smags ensidighed interesserer os ikke her. Det interesserer os kun, hvad Kant åbenlyst har for øje. Hvad er det, der udmaærker formen? Svarer er: At vi må udføre den, når vi ser den, fordi vi aktivt må opbygge det, som enhver komposition kræver, den grafiske såvel som den musikalske, dramatiske og læste komposition. Her er en vedvarende medvirksamhed. Og det er åbenlyst netop værkets identitet, der inviterer til denne virksomhed. Den er ikke vilkårlig, men dirigeret, og alle mulige realisationer er tegnet ind i et bestemt skema.

Man kan fx tænke på litteratur. Det er en af den store polske fænomenolog Roman Ingardens¹⁵ fortjenester at være den første, der arbejdede med det. Hvordan ser fx den følelsesfremkaldende funktion af en historie ud? Jeg tager et berømt eksempel: Brødrene Karamazov¹⁶. Der er trappen, som Smerdjakov falder nedad. Det bliver af Dostoevski beskrevet på en bestemt måde. Jeg ved derved præcis, hvordan trappen ser ud. Jeg ved, hvor den begynder, hvordan den bliver mørkere og så går til venstre. Det er håndgribeligt klart for mig, og alligevel ved jeg, at ingen andre 'ser' trappen på samme måde, som jeg gør. Men enhver, der læder dette mesterlige stykke fortælkunst indvirke på sig, vil 'se' trappen på sin måde og være overbevist om, at han ser trappen, som den er. Det er det frirum, som digtekunsten i dette tilfælde efterlader, og som vi udfylder, idet vi følger det, fortælleren vækker til live. Det forholder sig på samme måde i den bildende kunst. Den er en syntetisk¹⁷ akt, hvor vi må sammenfatte mange aspekter til en enhed. Vi 'læser' et billede, som vi siger, således som vi læser en tekst. Vi begynder med at 'tyde' et billede som en tekst. Det var ikke det kubistiske¹⁸ billede, der først stillede os den opgave – selv om det ganske vist gjorde det med en drastisk radikalitet – ved at kræve af os, at vi så at sige bladrer forskellige

facetter af den samme ting igennem hurtigt efter hinanden, så det fremstillede til sidst fremtræder på lærredet i alle sine facetter og dermed i en ny brogethed og plasticitet. Men det er ikke kun, når det gælder Picasso¹⁹ eller Braque²⁰ og alle de andre künstler fra dengang, at vi 'læser' billedet. Det gör vi altid. Den, der beundrer en berømt Tizian²¹ eller Velásquez²² – fx en eller anden habsburger til hest – og derved bare tænker: Åh, det er Karl V, har slet ikke set noget i billedet. Det gælder om at opbygge det, således at man så at sige læser billedet ord for ord for til sidst at sammen sætte denne opbygning til et billede, som nu i sin rungende betydning bliver nærværende for en: En verdenshersker, over hvis solen aldrig går ned.

Jeg vil altså principielt sige følgende: Der er altid tale om etrefleksivt og åndeligt arbejde, hvad enten jeg beskæftiger mig med overleverede, traditionelle kunstformer eller udfordres af de moderne kunstformer. Det er værket som sådant, der bringer der reflektive opbygningsarbejde²³ i spil.

Af disse grunde forekommer det mig at være en falsk modsætning at mene, at der eksisterer fortidig kunst, som man kan nyde, og nutidig kunst, som man tvinges til at deltage i på baggrund af en raffineret anvendelse af kunstneriske teknikker. Indførelsen af spilbegrebet have netop den pointe at vise, at enhver i et spil er medspiller. Det gælder også for kunstens spil, at der principielt ikke er noget skel mellem kunstværker og den, der erfarer værket. Hvad det betyder, har jeg sammenfattet ved at understregе, at vi også må lære at læse de velkendte klassiske værker, der er fuld af traditionel betydning. Dog er det at læse ikke blot at granske og læse ordene efter hinanden, men det er i stedet at udføre en hermenetisk bevægelse, der er styret af en foregriselse af helheden, og som slutteligt udfyldes af den enkelte, der realiserer den fulde mening²⁴. Vi behøver blot at tænke på en oplæser, der læser en tekст op, som han ikke har forstået. Da kan andre i virkeligheden heller ikke forstå, hvad der læses op.

Ordforklaringer

1 Begrebet 'spil' skal fremhæve det legende og formålsfrie, der ifølge Gadamer bl.a. kendeteigner künststen. Han taler om kunstens spilelement eller spilkarakter.

2 Johan Huizinga. Hollandsk historiker (1872-1945).

3 Romano Guardini. Italiensk teolog og religionsfilosof (1885-1968).

4 Græsk filosof (394-322 f.Kr.).

5 'Selvighed' betyder det samme som 'identitet'. Her kan 'selvighed' læses som 'det samme', hvilket henviser til gentagelsen i de formålsfrie spil. Måske er det netop gentagelsen – genkendeligheden – der får os til at spille de samme spil igen og igen. Spillene udvikler sig ikke altid på samme måde, men der er et fælles mønster, som vi føler glæde ved at gennemspille.

6 Græsk ord for 'at være delagtig i' eller 'at deltage'.

7 Bertolt Brecht. Tysk dramatiker og digter (1898-1956), der bidrog med det klassiske teaters idealer om realism og følelsesfuld medlevende og identifikation. I stedet skulle dramaerne fremstille virkeligheden i en vis fordejret form – som fremmedgjort – hvorfod publikum vedvarende blev mindet om, at dette ikke var virkeligheden selv, men teater, og publikum skulle derfor hellere tænke kritisk over det, der blev fremstillet på scenen, i stedet for at lade sig trive følelsenmæssigt med af teaterillusionen.

8 Fornuffen som den instans i mennesket, der foreskriver (sætter) sine egne regler for fx spilbevægelse.

Oversat af Jimmy Zander Hagen

9 'Hermeneutisk identitet' henviser til 'værkets enhed', som overhovedet gør et værk forståeligt. Men denne enhed tillader samtidig værkets abenhed, der gør det muligt for en tilskuer at gå ind i en frugtbar dialog med det.

10 Fortolkning.

11 Det produkt, der opstår i ens bevidsthed, når man includerer sig på at være medspiller i forhold til kunstværket. Herved gør Gadamer produktet til et aktivt element, der opstår i den æstetiske erfaring.

12 Gadamer skelner mellem kunst-erfaring og -oplevelse. Erfaring er forbundet med erkendelse og foran-dring, mens oplevelse efterlader en uforandret.

13 Immanuel Kant. Tysk filosof (1724-1804), der bl.a. skrev Kritik af dommekræften (1790) om skønhedsbegrebet.

14 Bertel Thorvaldsen. Dansk bil-LEDHUGGER (1770-1844), hvis blege, harmoniske marmorstatuer i dag kan beses på bl.a. Thorvaldsens Museum i København.

15 Roman Ingarden. Polisk filosof (1893-1970), der også beskæftigede sig med litteraturteori.

16 Roman fra 1880 af den russiske forfatter Dostoevski (1821-1881).

17 Sammensat.

18 Moderne kunstretning, der blomstrede i perioden 1907-1915. Kubistene (primært Picasso og Braque) fokuserede på fladen og det todimensionale i billedet, idet de ignorerede dybdeperspektivet. Og frem for at dyrke det traditionelle