

FENOMENOLÓGIA, ČI METAFYZIKA?

(Úvahy nad knihou Eugena Finka *Oáza štěstí*. Mladá fronta 1992)

ONDREJ MÉSZÁROS, Filozofický ústav SAV, Bratislava

Knižka E. Finka patrí medzi tie, ktoré na malom priestore dokážu formulovať problémy, naznačiť smery ich riešenia, vyprovokovať nové otázky a pritom prinášať aj estetický zážitok. Dosahuje sa to pravdepodobne tým, že odľahčený, takmer literárny štýl autora nezahľuje, ale odkrýva a až zmyslovo zvýrazňuje nosnú abstraktnú ideu. Fink jednoducho vedel, ako písať esej, v ktorej jasnosť filozofickej myšlienky je organicky skĺbená s tušením súvislostí, ktoré poskytujú metafory jazyka. Aj preto napríklad možno vytážiť z dvoch jeho úvah (*Oáza štěstí*; *Zahrada Epikurova*) – v ktorých sa rovnako zamýšľa nad potencialitou hry ako modelu ľudskej existencie – dvojaké pochopenie hry. Jeho písanie o hre je teda aj myšlienkovou hrou s dávno známou a skrytou funkciou eseje: upozorňovať na to, že všetko je (aj) inak.

Toto „inak“ neznamena len triviálny poznatok, že precízny opis fenoménu hry môže byť tou štrbinkou, cez ktorú prebleskne niečo z našej tušenej, ale každodennosťou zakrytej podstaty, lež aj to „čaro nechceného“, ktoré do pera vlieva aj vety prekvapujúce samého autora. Alebo – čo je asi u Finka pravdepodobnejšie – sú to vedomé viacvýznamovosti, ktoré sú na predstavenie nejednoznačného ľudského sveta vhodnejšie než vyhranené pojmové konštrukcie.

Čo mám na mysli? To, že podľa môjho názoru Fink hovorí o hre v dvoch významoch, pričom obidve cesty sú schodné. Samozrejme, s tým rozdielom, že kým v prvom prípade ide o hru ako o „základný fenomén existencie“ súvisiaci so smrťou, láskou, prácou a mocou, v druhom prípade je hra „pojmovým vzorcom sveta“ či „zmyslom bytia“. Celkom prirodzene vyplývajú z týchto dvoch významov dva prístupy: fenomenologický a metafyzický.

Paradoxom je, že v skutočnej hre nielenže nevnímame uvedené rozdiely, ale dokonca hra ako „existenciál“ ruší všetky hranice medzi javovosťou a podstatou; no pri teoretickom uchopení sa tieto odlišnosti stávajú takmer protikladmi. Takmer – hovorím –, lebo práve Finkova esej upozorňuje na plodnosť intelektuálnej hry, ktorá experimentuje s kombináciou v súčasnosti od seba odtrhnutých, ale pôvodne spolupôsobiach myšlienkových postupov. Napriek vábivosti a – opakujem: inšpiratívnosti – takéhoto prístupu treba povedať, že aj sledovaním jednej alebo druhej vetvy uvažovania môžeme naraziť na celkom zaujímavé súvislosti. Pričom vystačíme aj s Finkovými odkazmi. Čím vlastne hovorím znova len to, že s espiritom napísaná esej je bohatým žriedlom aj takých nápadov, ktoré boli k životu prebudené možno len esteticky vhodne zvolenými metaforami.

Finkovo tvrdenie, že smrť, práca, moc, láska a hra vytvárajú elementárnu štruktúru paradoxálnej ľudskej existencie, nie je síce žiadnym novým objavom, avšak v bode spojenia s ďalšou tézou, podľa ktorej v hre sa zjavuje možnosť ľudského prebývania v čase, už preskočí iskra, ktorá môže prerásť v slušný oheň presvecujúci mnohé záhyby žitého života. Imanentný a uzavretý charakter hry s osobitnými pravidlami a v kontrapunkte s postupujúcou prítomnosťou každodennosti priviedol Finka k určeniu časovosti hry ako „upokojenej prítomnosti“. Takto pomenovaný čas hry ešte veľa neprezrádza, pokiaľ ho nekonfrontujeme s temporalitou ostatných existenciálov. Tam sa totiž ukáže, že hoci človek je tvorom, ktorý prežíva, reflektuje a tvorí všetky tri dimenzie času (teda minulosť, prítomnosť i budúcnosť), jeho existenciály sú

viazané na jedinú dimenziu: na prítomnosť. Dokonca na osobitý moment prítomnosti: na okamih. Zároveň ale okamih tvorí akúsi mystickú prestupnú stanicu smerom k transcendentnu, k večnosti. Zrejme nie náhodou sa venoval tejto otázke s takou vehemenciou a s toľkou duchaplnosťou Kierkegaard, kým dospel k tvrdeniu, že večnosť je svojou povahou len večným okamihom. Ale už aj tu sa ukazuje jedna z príčin, prečo nemožno zamieňať hru ako ľudský existenciál s hrou ako modelom sveta. „Upokojená prítomnosť“ hry je totiž súčasťou času a jedine v jej moci je, aby nás svojou cyklickosťou prinavracala k „puklinám“ nevyhnutnej – a pravdupovediac nudnej – linearity každodennosti. Vtedy máme pocit, že zastavením času sa zúčastňujeme niečoho večného. Večnosť ako „úplná večnosť“ (Kierkegaard) sa však uskutocňuje nad časom v podobe formy substancie. Ak chceme ponímať hru ako model sveta, musíme jej prisúdiť transcendentnú existenciu. To už bude hra ako božská kombinatorika, ako nekonečne sa meniaci kaleidoskop pod vplyvom Herakleitovho večne sa zapafujúceho a večne uhasínajúceho ohňa.

Charakter „upokojenej prítomnosti“ hry sa vyjavuje jednak uzavretosťou, ktorá evokovaním sebestačujúcej funkcie vytesňuje z obzoru hrajúceho sa človeka spomienky na minulosť a starosť o budúcnosť, jednak prezrádza svoje špecifiká porovnávaním s časovosťou ostatných existenciálov. Napriek tomu, že vzťahným bodom všetkých je okamih, tento časový atóm je mnohotvárny a mnohovýznamový. A to nielen vzhľadom na odlišnosti Finkom spomínaných existenciálov, ale aj vnútri nich. Ako príklad by sme mohli uviesť vrcholný okamih lásky. Ten je zábleskom pocitu večnosti, aj keď je formou čisto telesnej rozkoše, aj keď je stavom „nekonečnej rezignácie“ zduchoveného vzťahu. Vo svojom základe je však značne odlišný, lebo v prípade ničím nezaťaženej sexuality sa redukuje na solipsistický okamih nadutého a partikulárneho jedinca, kým pri existencii čistej lásky sa zbavuje konkrétnosti a obmedzenosti všetkého telesného, a preto je panteistickou vrúcnosťou a zdaním celostnosti času. Ak sa „upokojená prítomnosť“ podobá na okamih lásky, tak jedine na tento druhý typ. Ale je to podobnosť čisto formálna, pretože nekonečnou rezignáciou dosiahnutá trvalosť – alebo opakovateľnosť, ako o nej hovorí Kierkegaard – je paradoxom snáh o zjednotenie každodenného a nadľudského, kým hra je predĺžením hiátu každodennosti vnútri ľudských meradiel.

Už aj povrchný pohľad na ostatné existenciály ukazuje, že máme do činenia so zvláštnou sieťou, ktorej uzlové body tvoria odlišné okamihy. Ich previazanosť nás ale udržuje nad priepasťou nečasovosti, teda chaosu. Finkovou veľkou myšlienkou je to, že postupnou analýzou temporalít existenciálov môžeme dospieť na prah pochopenia ľudského bytia.

Čas práce – hocako je vnútorne členený a hierarchizovaný – stojí vždy v službách nevyhnutnej reprodukcie bezprostrednej existencie. Prítomnosť je tu vždy obetovaná v prospech kontinuity, podobne ako u Schopenhauera je láska len dôsledkom ľsti vôle k životu. Okamihom práce sa prisudzuje vážnosť a dôstojnosť tým, že sú predstavované ako fundamentálne konštitutívne prvky pokračujúcej existencie. Prísne vzaté, tu niet ničoho z autonómnosti hry, ani z voľnosti subjektu. Na prítomnosť práce neustále dolieha budúcnosť, je štruktúrovaná úlohami; sme jej jednoducho podriadení. Najplastickejšie to snád možno vyjadriť metaforou pohybu: obťažkaní povinnosťami práce sa vlečieme, kým – ako to píše aj Fink – hra nás unáša.

Uvažujúc o moci treba rozlíšiť minimálne dve úrovne jej prejavu: vzťah k veciam a vzťah k ľuďom. Zabezpečenie vlastníctva vecí a vplyvu nad ľuďmi totiž predpokladá odlišné vedomosti a schopnosti. Jedno ale majú spoločné: svojimi ontickými rozmermi presahujú jednotlivca, snažiaceho sa byť subjektom moci. Moc okrem toho neznáša – aby som sa vyjadril antropologizujúco – nezáujem o ňu. Kto ju nechce mať natrvalo, toho opúšťa. Z hľadiska temporalitoty má ten dôsledok, že čas potrebný k jej udržaniu je zvyčajne dlhší než čas disponibilný. Človek v osídľach moci je neustále hnaný časovou tiesňou. Existenčný rozmer nazývaný „tu a teraz“ požíra všetky ostatné dimenzie, a preto sa zo zamýšľanej subjektivity stáva praobyčajné lokajstvo. Do okamihov moci sa „nevmetia“ transcendentné hodnoty etiky, čo si veľmi ostro uvedomilo už renesančné sociálnofilozofické myslenie.

Desivý okamih smrti, ktorý na hraniciach existencie hrozí, že nás pohltí, je pádom bytia do nebytia. Tento moment času sa interpretoval rôzne. Epikuros ho úplne oddelil od existencie; podľa J. Böhma zasa to, čo sa otvára okamihom smrti, je bezodnou priepasťou (Ungrund), ktorá je skutočným „základom“ Boha; Franz von Baader, Schellingov súčasník, zasa tvrdí, že Večný Chaos (oko „Ungrund“-u) je tým nebytím, ktoré slúži za vzor viditeľného univerza; no a odtiaľ už nie je ťažké nájsť cesty k Heideggerovi a k jeho chápaniu smrti. Svoje narodenie si neuvedomujeme ako možnosť, ale smrť áno. Paradox nebytia pochopeného ako možnosť sa takto stotožňuje s absurditou existujúceho. Okamih smrti takto neznamená len zlom, v ktorom sa stráca bytie, ale aj tú úzku štrbinu, cez ktorú sa do bytia prediera chaos. Ten chaos, ktorý objíma všetko existujúce a ktorý sídli aj v nás. Dokonca – ak má pravdu Nietzsche – chaos musí byť v človeku, aby mohol zrodiť tancujúcu hviezdú.

Okamih smrti je jedným z najparadoxnejších temporálnych momentov, lebo oproti ostatným dimenziám (snáď okrem okamihu lásky), ktoré do ľudskej existencie vnášajú poriadok, naopak, neustále upozorňuje na neusporiadanosť číhajúcu v hĺbiniach bytia. „Mysliaca trstina“ existuje len vďaka nemu.

Dostal som sa ale príliš ďaleko od hry. Vráťme sa teda k Finkovmu fenomenologickému opisu, k jeho vyčleneniu prvkov štruktúry hry. Keďže spomedzi všetkých existenciálov sa hra najviac podobá láske, ale zároveň sme zistili aj to, že jej „upokojená prítomnosť“ má len formálnu príbuznosť s okamihmi lásky, pokúsím sa o ich porovnanie.

Napriek tomu, že hra spotrebuje reálny čas a priestor, jej svet je – podľa Finka – imaginárnou dimenziou. Vychádzajúc z tohto určenia možno pochopiť mnohé jej špecifiká. Na prvom mieste to, že pri nej prežívame rozkoš z nej. To, čo hru takmer stotožňuje s láskou, je identita trvania rozkoše s mierou hry. Láska takisto vysychá, ak sa z nej vytráca rozkoš, no láska predsa len nie je tým, čo produkuje rozkoš, ale tým, čo samo je rozkošou. Aj keď pripustíme, že sme len aktérmi veľkej hry, ktorej režiséra nepoznáme, musíme uznať, že padáme vždy do reálneho, a nie do imaginárnej pasce. Okrem toho – ako o tom hovoril aj A. France – hráči sa snažia vzoprieť osudu, pokúšajú ho, pohybujú s ním, kým milenci sa osudu poddávajú a ich najväčšia rozkoš vyviera práve z tejto poddajnosti.

Trocha inak to bude so *zmyslom* hry. Ten je podľa Finka daný zmyslovou súvislosťou hraných vecí, činov a vzťahov. S prihliadnutím na to, ako identifikujeme milencov na základe ich vonkajších prejavov, tak externý zmysel hry a lásky sa od seba veľmi neodlišujú. Ak ale chceme vypovedať o internom zmysle, dostávame sa do pomykova. Aký zmysel má láska? Má vôbec nejaký zmysel? Vieme, ako sa rúčajú všetky naše racionálne konštrukcie pri snahách o uchopenie fenoménu lásky. Jedinú možnosť porovnania hry a lásky tu poskytuje pojmové rozlíšenie hier známe najmä z angličtiny (play – game) či z nemčiny (das Spiel – die Partie) alebo z maďarčiny (játék – játszma). V slovenčine by to mohlo byť rozlíšenie podobné nemčine (hra – partia). Hra je tu označením pre určitú činnosť všeobecne, kým partia je konkrétnym či čiastkovým priebehom hry. Metaforicky by sa dalo povedať, že jeden ľudský život je hrou, v rámci ktorej vybojujeme množstvo partii s určitými zámermi a premyslenou taktikou. Problém je v tom, že kým prípravné obdobia lásky, jej rozklad, ale aj dobývanie a kokeťériu môžeme uchopiť pojmovými teóriami hier (presnejšie by bolo: teóriou partii), intimita a časová pasca lásky sa vymykajú možnosti tohto spôsobu výkladu.

S tým súvisí aj tretí moment hry: *herná obec*. Pri nej nejde len o to, že hra je súčinnosťou ľudí, ale najmä o to, že aj keď sa niekto hrá sám so sebou, všeobecne sa to identifikuje ako hra. Existuje „konsenzus“ na báze hry. Z tohto hľadiska je láska asociálnym javom, lebo je výlučne binárnym vzťahom. Aj keď taktiky budované na tajomstvách prerástli celou modernou spoločnosťou, sú neporovnateľné s tajomstvom, ktoré leží v podstate lásky. A to nemyslí na nejaké metafyzické tajomstvo, lež na spôsoby komunikácie každej zamilovanej dvojice. Nehovoriac teraz o tom, že hry sa v súčasnosti stávajú masovou zábavou aktívnych či pasívnych zúčastnených, kým pri láske je zábava obecnosť tragédiou milencov.

Štvrtý moment: *pravidlá hry*. Dá sa dokonca povedať, že hra začína tam, kde začínajú pravidlá. V láske je to práve naopak: tam, kde sa vzťah dvojice podriaďuje pravidlám, končí láska a nastupuje usporiadaný občiansky život. Hráčsky génus prejavuje svoju individualitu využívajúc pravidlá; veľký milenec nepozná pravidlá, „len“ sa vžíva do individuality druhého. Hra preto zvyrazňuje osobnosť, kým v láske sa stráca vlastná tvár. Je to zaujímavá paralela, ale javí sa ako pravdivá: láska je nemysliteľná bez smrti. Práca, hra aj moc upevňujú usporiadanosť ľudského života; láska a smrť neustále vyjavujú široké hrdlo („chaos eury“ – Oppianos) nebytia, ktoré je analogické s neusporiadanosťou.

Piaty moment – *predmet hry* – sa objavuje len na dvoch póloch lásky: pri čistej sexualite a pri zduchovnenom vzťahu. Markíz de Sade považoval partnera (partnerku) pri telesnom obcovaní za ničotný predmet, bez ktorého sa síce akt nemôže uskutočniť, ale ktorý ma vôbec nemusí zaujímať ako človek, a v určitých prípadoch ho dokonca možno nahradiť aj prirodzeným predmetom. Pri zduchovnenom vzťahu je zasa druhý človek len zámkou provokujúcou proces abstrakcie, a v záujme zachovania lásky je ho dokonca nevyhnutné zameniť jeho ideálnym obrazom ako predmetom ďalšieho vzťahovania sa.

Na týchto dvoch póloch je ešte možné zdvojenie subjektu lásky, to zdvojenie, ktoré je predpokladom prijatia úlohy hrajúceho sa. Nazeranie na seba akoby zvonka, sebakontrola a identifikácia hraníc medzi „skutočnosťou“ a hrou sú charakteristickými znakmi hráča, manipulátora, voyeura, no nikdy nie zamilovaného človeka. Akonáhle neodovzdávam seba ako celého človeka, ale začínam naplňať určitú úlohu, musím akceptovať celý systém pravidiel, ktoré v objektivizovanej podobe vyjavujú moju zdvojenosť.

Táto rozmanitosť, dokonca vzájomná protirečivosť jednotlivých existenciálov potvrdzuje Finkovo tvrdenie o plnosti konečného ľudského života. Preto svoj obraz Epikura a jeho životnej filozofie nestavia na extenzite času (takého charakteristického pre zvyčajnú predstavu materializmu), ale na intenzite okamihu. Reálny okamih totiž nie je oklieštenou dimenziou, ale vnútorne nevyčerpatelným rezervoárom skrytých potencií človeka. K večnosti nevedie cesta cez „zlé nekonečno“. Môžeme ju ale zažiť zintenzívnením konečných a jedinečných okamihov. Nesmie to byť, samozrejme, ponurá vážnosť, ktorá spravidla sprevádza preceňovanie večnosti, ale ľahká myseľ, ktorá sa prikláňa k žitému životu. Vtedy sa stáva, že odľahčenosť a spontánna radosť hry ovládne aj ostatné existenciály a život jednotlivca sa stane blaženým.

Aj priesečník fenomenologickej a metafyzickej interpretácie hry sa nachádza niekde tu. Blaženosť totiž korení vo vrúcnom vzťahu ku konečnému ľudskému bytiu. Nepotrebuje hodnoty a ciele nachádzajúce sa za hranicami bytia. Ale to znamená aj to, že vrúcnosť nepozná povinnosti viažuce sa k niečomu všeobecnému, nadčasovému, lež je individuálna, k času pripútaná a svoje formy slobodne mení. Tým sa líši od zbožnosti. Vrúcnosť sa v hre preukazuje ako odovzdanosť deju a ako prijatie časovo-priestorových dimenzií hry. Je teda subjektívnou podmienkou stanovenia autonómneho sveta. Zároveň vytvára aj modality videnia a interpretácie tohto sveta. No a keďže nie je podľa svojej povahy racionálnou, ale skôr kontemplatívnou formou, evokuje estetický výklad sveta.

Všade tam, kde metafyzické úvahy smerujú k určeniu zmyslu bytia z hry, nevyhnutne dochádza k estetickému ponímaniu sveta. Nie náhodou upozorňuje Fink na zvodnosť, ale zároveň nebezpečenstvo estetického výkladu, lebo sa tým rúcajú základy racionálnych stavieb klasickej filozofie. Vrúcnosť je uprednostnením oduševnenosti, lásky a úcty pred skepsou, kalkulom a chladnou racionalitou; kontemplatívnosť vytesňuje subjekt-objektovú konštrukciu a otvára bránu návratu mystiky; estetické ponímanie sveta kladie namiesto stroho a jednoznačne vymedzených kategórií, princípov a zákonov mnohovýznamové metafory, alegórie, symboly, paraboly a pod. Základnými konštitutívnymi prvkami tohto obrazu sveta sú potom: pravidlami a tradíciami neobmedzovaný pohyb v bytí; experimenty a provokácie; prioritá krásy pred pravdou a dobrom; náhodnosť a neočakávanosť namiesto nevyhnutnosti a predvídateľnosti; mnohosť namiesto Jedného; irónia; autonómia atď.

Ak sa Ladislav Klíma od určenia sveta ako ilúzie dostal k tvrdeniu, že svet je Voľnosť a Krása, bol to vlastne len pohyb v opačnom smere, než to robí pokus o ontologizáciu hry. Ale dostal sa k tomu istému výsledku. Hranice sú tu veľmi nejasné, lebo on sám bol toho názoru, že zmysel sveta je hra. To znamená, že estetické ponímanie sveta nás oslobodzuje od fakticity. Všetko sa pre nás (=pre mňa) stáva amorfnou látkou, ktorú môžeme formovať podľa vlastnej ľubovôle. Ak teraz odhliadneme od tých predstáv, ktoré za subjekt hry so svetom považujú Demiurga alebo slepú vôľu, a na toto miesto dosadíme človeka, tak klímovský „ludibrionizmus“ sa stotožňuje s estetickým náhľadom na svet: „Svet je absolútny hříčkou své (rovná se mé) absolútní Vůle, – nebo prostě: Má hříčka je toto vše“ (*List o iluzionismu*).

Subjektom takéhoto sveta je ničím neobmedzené individuum, ktorého činnosť sa vyčerpáva sériou dobrodružstiev. Osudovosť totiž nemožno vylúčiť ani z tohto sveta, lebo v tej miere, v akej je svet len objektom hry, stáva sa celá scéna konania zahmlenou, neočakávané sa na nej vynárajú vrcholy a priepasti cesty k nepoznanému cieľu. Jednotlivcovi potom neostáva nič iné, len manipulovať s nevypočítateľnými momentmi života s takou nepredpojatou istotou, ako keby boli vopred známe. Ak teda neexistujú pevné ciele bytia, to, čo priťahuje záujem jednotlivca, je neustála provokácia osudu. Zmyslom jeho života – ak vôbec môžeme hovoriť o zmysle – je sama hra: hra so svetom, hra so sebou a hra s rozumom. Takýto človek je dobrodruhom. Keďže sa hrá so svetom, nezaujíma ho všetky jeho dimenzie, ale len prítomná konfigurácia, ktorú práve teraz musí prekonať. Temporálnym rozmerom dobrodružstva je strohá prítomnosť. Keďže sa hrá sám so sebou, morálny zákon sa mu javí ako chýbajúci a sám život sa pretvára na umelecké dielo. Keďže sa hrá aj s rozumom, vrcholným produktom jeho intelektu je duchaplnosť, irónia a provokácia.

Otázkou je, či je takýto dobrodruh reálnou osobou, alebo len mytologickou postavou? Ramiro de Maeztu vo svojej elegantnej eseji o Donovi Juanovi dospieva k záveru, že absolútny hráč musí disponovať s nevyčerateľnou energiou a keďže to nie je možné, je len výplodom fantázie, takisto, ako je ilúziou svet, ktorého modelom je hra. Pre Dona Juana je univerzum len poľom, na ktorom sa pohybuje jeho Ja. Keby nehyril nekonečnou aktivitou a bol by schopný usporiadať svoje myšlienky do pojednání, celý svet by sa mu javil ako klamné zdanie. Preto je Don Juan hráčom. Nič nesmie brať vážne: ani svet, ani seba. Len hru – no tú smrteľne.

Egotizmus Maeztuovho Dona Juana a egosolizmus Ladislava Klímu sú len inými výrazmi pre to isté: pre subjekt sveta, pochopený ako hra. Jedinou zákonitosťou a jediným morálnym zákonom je uňho vrúcny vzťah k samej hre.

Metafyzická teória hry, teda estetický náhľad na svet, je tak najelegantnejšou, najpríťažlivejšou a najkrajšou hrou s ľudským intelektom. Len ako hráči môžeme vojsť do kráľovstva nebeského – aby som parafrázoval Nový zákon aj Finka.

Napokon: ak sa niekomu bude zdať, že estetický náhľad na svet sa v mnohom podobá na postmodernu, musím vyhlásiť, že je to podobnosť čisto náhodná. Aj hra sa niekedy podobá na život a naopak.

Od októbra 1992 do februára 1993 bol hlavný redaktor tohto časopisu na štúdijskom pobyte v zahraničí. Počas tohto obdobia redakcia a redakčné kolégium pracovali pod vedením p. Marianny Oravcovej. Za vynaloženú námahu jej patrí poďakovanie.

F. Novosád