

© [Stein M. Wivestad](#) 20.03.00 Sammendrag av:

Gadamer, H.-G. (1986). *The relevance of the beautiful: Art as play, symbol and festival* (oversettelse ved N. Walker). I: R. Bernasconi (red.), *The relevance of the beautiful and other essays [by] H.-G. Gadamer* (s. 3-53). Cambridge: Cambridge University Press. (Først utgitt i 1977).

Hans-Georg Gadamer har skrevet en rekke essays om kunst som viderefører de ansatsene til en kunstfilosofi som ble utformet i første del av *Wahrheit und Methode*. I dette essayet spør han etter kunstens aktualitet, hva som er kunstens betydning for mennesker i dag.

I innledningen gir han en bakgrunn for spørsmålet etter kunstens relevans i vår kulturs historie, og skisserer et historisk utgangspunkt for forståelse av begrepene kunst, det skjønne og estetikk. Deretter følger en beskrivelse av tre grunnleggende forutsetninger eller interesser hos mennesket, som kan forklare hvorfor kunst er viktig for oss til alle tider: 1. Kunst er en form for lek eller spill som er meningsfylt i seg selv, 2. Kunst er en slags symboler som vi kan kjenne oss selv igjen i, og 3. Kunsterfaringen er som feiringen av en høytid, den binder oss sammen med andre mennesker.

Fire epoker med ulike oppfatninger av kunstens relevans:

EPOKE	OPPFATNING AV KUNST
Gresk antikk ca 500 f. Kr.	Det ble oppfattet som selvsagt at menneskelig kunst kunne presentere det guddommelige, sannheten om livet som helhet. Det guddommelige var nærværende i templer og skulpturer (s. 6).
"Kristen-humanistisk tradisjon" (s. 4) fra middelalderen til ca 1800	Ut fra kristen tro er Gud annerledes enn det mennesker naturlig kan oppfatte. Det krevdes derfor en spesiell begrunnelse da kirken ca 700 motstod ikonoklastene (bilde-ødeleggerne) og valgte å ta i bruk bilder i kultusen: Bildene ble ikke sett på som guddommelige. Kunsten skulle fremstille den kristne fortelling (utfordring) gjennom bilder og toner slik at alle kunne få del i den (s. 4-5). Når Hegel som en av denne epokens "siste store representanter" hevdet at kunst for ham var "a thing of the past" (s. 4), hadde det sammenheng med at kunsten "ikke lenger ble forstått som en uproblematisk presentasjon av det guddommelige slik som hos grekerne" (s. 6). Hegels forhold til kirkekunst sies det ikke noe om. Kanskje mente Hegel at den filosofiske, begrepsmessige forståelse av alle ting – kristendommen inkludert (s. 5-6) ble mer adekvat <i>uten</i> bilder og fortellinger?
Borgerlig kultur på 1800-tallet	Kunsten ble i denne epoken løsrevet fra kristendommen og ble for mange en religionserstatning. Kunstnerne ble oppfattet som frelserskikkelser. En håpet at kunsten kunne skape forsoning (s. 7) i <u>alle</u> konflikter, jf. Schillers ode til gleden og Beethovens 9. symfoni.
Moderne kunst på 1900-tallet	Kunsten løsrives fra sin ordnende funksjon i den borgerlige kultur. I malekunsten forsvinner det lineære perspektivet og tydelige referanser til ytre objekter. Grunntonen blir borte i musikken. Hensikten med kunsten blir nå oppfattet som å provosere, vise nye muligheter og utfordre tilskuere/lyttere til å konstruere sine egne meninger (s. 7-8).

Gadamer er interessert i å klarlegge forskjellene mellom fortidens kunsterfaring og dagens, men hovedsaken for ham er sammenhengen i *all* kunsterfaring (s. 9). Det vesentlige ved mennesket er menneskets "ånd". Mennesket har evnen til å bevege seg innenfor horisonten av en urepeterbar fortid og en åpen fremtid. Det er denne evnen som gir mennesket "åndsfrihet" (s. 10). Kunsterfaringen som "høytid" ("festival") opphever tiden. Vi kan erfare og sammenlikne alle kunstverk både i nåtiden og fra fortiden i "museet uten vegger" – vår egen hukommelse og fantasi (s. 48).

Begrepe kunst, det skjønne og estetikk.

Dagens kunstbegrep er snevrere enn fortidens. Før ble alt regnet som kunst som krevde spesiell opplæring og kyndighet. Bare om det som alle kan av seg selv, kunne det sies at "det er ingen kunst". Fra gammelt av har det vært et skille mellom mekaniske kunster eller håndverk (for eksempel navigering), frie kunster (teoretiske fag, slik vi fortsatt snakker om "examen artium") og skjønne kunster (for eksempel skjønnlitteratur). Det skjønne er noe strålende og elskelig, slik som ideene. Skjønn kunst er både skjønn og sansbar – både knyttet til ideenes verden og den nærværende verden (s. 15).

Estetikk kan defineres som "kunsten å tenke skjønt" (s. 16). Slik tenkning foregår som en smaksbedømmelse uten ord (s. 18-20). For å produsere kunst er det nødvendig, men ikke tilstrekkelig å følge regler. Det krever "geni" og "åndsfrihet" både å skape og erfare (medskape) kunst. Smaksbedømmelsen innebærer et samspill mellom forståelse og fantasi. Begrepe danner en "klangbunn" som fantasien kan spille på (s. 21).

Gadamer ser kunsterfaringen i sammenheng med tre virksomheter som er viktige for oss: vi er interessert i lek, i å få del i symboler og i å feire høytider.

Kunst er en form for lek eller spill.

Lek er ikke bare utsmykning og pynt i vår kultur. Gadamer hevder at "lek er en så elementær funksjon av menneskelivet at kultur er helt utenkelig uten dette element" (s. 22). Lek er et overskuddsfenomen, noe som realiseres i bevegelse, har sitt mål i seg selv og krever deltakelse for å bli forstått. Et eksempel på lek er det å spille tennis. Leken krever disiplinert tenkning, og følger regler som gjennom spillets historie er utviklet av deltakerne. Gjennom leken utrettes det noe, det står frem et verk som kan erfares og bedømmes. Vi erfarer verket når det tiltaler oss, når vi deltar i det gjennom foregripelse av og engasjement i det som skjer, for eksempel slik vi med egen kropp har en tendens til å rives med i spillet når vi ser en spennende tenniskamp på fjernsyn (s. 24). Et kunstverk er enhetlig, men ikke entydig. Det kan erfares ulikt gjennom vår intellektuelle konstruksjon av verket. Vi deltar i kunstverket og tar det inn i sansene som noe sant (på tysk: *wahrnehmen*). Det skjer et samspill, en fri lek mellom vår forståelse og imaginasjon (fantasi). "Når vi ser noe, må vi tenke noe for å se noe i det hele tatt" (s. 29).

Kunst er en slags symboler

Et symbol var opprinnelig et tegn på vennskap mellom to parter, en ting som kunne gjenkjennes når de to siden møttes. For eksempel ble en mynt brukket i to slik at partene hadde en del hver. Det greske verbet *symbollo* kan bety å slå noe sammen (jf slaginstrumentet symbol), eller i overført betydning å bringe sammen / forene. I Platons verk *Symposium* forteller Aristofanes en historie som fremstiller det enkelte menneske som et symbol på det egentlige (gudlike) menneske. Vi lengter etter å bli forenet med den halvdelen som vi er skilt fra, og slik bli hele mennesker. Hegel viderefører denne tanken når han sier at det skjønn i kunsten er "den sansbare fremstillingen av ideen" (s. 33). Kunsten minner om noe som overskrider menneskets begrensninger, minner oss om at vi burde være annerledes enn vi er. Statuen av Apollon utfordrer oss: "Du må forandre ditt liv" (s. 34). Gadamer kritiserer Hegel, og hevder at det er idealismens fristelse å tro at vi kan oppnå det fullkomne.

Kunsten som symbol representerer noe meningsfylt og gir oss del i denne meningen, men den refererer ikke til en verbaliserbar mening utenfor kunstverket, en mening som vi kan beherske i vårt begrepssystem (s. 35). I et hvert kunstverk møter vi en etterligning (*mimêsis*) av noe unikt og fremmed, noe som overskrider vår tenkning og ikke kan kontrolleres gjennom våre begreper. Når vi knytter bånd til et kunstverk, fordypet oss i det, da minnes vi om våre begrensninger som menneske, vi møter vi en "unik manifestering av sannhet", en symbolsk representasjon som ryster oss (s. 37).

Kunst innebærer feiring av høytid

Både arbeidstid og fritid kan oppfattes som "tom tid", tid som den enkelte eier og disponerer hver for seg og ofte i konkurranse med hverandre. Høytid er "fylt tid", tid som krever at en kobler ut alt annet, kobler seg til noe som er utenfor en selv, noe som en må komme på bølgelengde med (jf Timothy Learys slagord fra 1960-årene: "Drop out, turn on, tune in"). Vi feirer noe som forener oss. Vi blir delaktig i noe levende, organisk som har verdi i seg selv. Aristoteles hevder at kunstverk kan fungere på denne måten: "we often say of good works of art that it is not possible either to take away or to add anything" (NE 1106b9), "man pleier å si om slike vel utførte oppgaver at det verken er mulig å trekke noe fra eller legge noe til" (*Etikken* overs. Ved A. Stigen 1973, s. 25). Å dvele ved god kunst er det nærmeste vi begrensede mennesker kommer til det varige og holdbare, det som opphever tiden (s. 45-46).

God kunst utfordrer og tiltaler oss, og gir oss mulighet til selverkjennelse. Dårlig kunst krever ikke engasjement, gir oss ikke utfordringer og ryster oss ikke (s. 51-52).