

Michal SCHMORANZ

Ontologie a hra u Ladislava Klímy

Bakalářská práce

Ústav filosofie a religionistiky FF UK

Zhruba řečeno je hlavním tématem práce problém vztahu mezi Klímovou ideou absolutní vůle a jeho pojetím hry. To ale neznamená, že ostatní partie textu, které čtenáře k tomuto problému vedou, jsou pouze přípravné. Michal Schmoranz – vlastně již vzhledem k absenci rozsáhlejší sekundární literatury – vychází z roviny „nižší“, na které se vyrovnává s obtížnou interpretací Klímových základních pojmů resp. představ (kapitola „Egosolismus“), a je chvályhodné, že v tomto ohledu je leckdy velmi detailní, například pokud jde o sám klímovský pojem „já“ (tím spíše, že Klímovo „ego“ souvisí s vůlí a božskou suverenitou), když ukazuje, v jak různých, často protichůdných významech byl Klíma schopen tento pojem „užívat“, zejména ve vazbě na pojem „vědomí“. Právě proto, že pojem „já“ je tak nejednoznačný, pokouší se autor práce o zpřesnění tím, že ho zasazuje do kontextu: prostor (egosolismus a problém *vnějšího* světa, který *de iure* neexistuje, ač často cílem Klímových ataků), čas („ego“ usilující o dosažení deoessence, tedy vyvíjející se). Zde všude jsou rozbory Klímových myšlenek velmi detailní, pečlivé a přesné, i když je zjevné, že Klímovo myšlení lze jen stěží uchopit jako bezrozporný systém.

Analogie hry je jistě pro Klímu klíčová, od představy myšlenkové tvorby jako hry až po metafyzický výklad světa. Zde se také koncentrují problémy konstatované již u základních Klímových pojmů (viz „Cokoliv se děje a odporuje to Klímově vůli, není projevem nezávislosti světa na vůli, ale chybou v účasti Klímovy vůle Já“, str. 25). Michal Schmoranz zde podává i elementární „fenomenologii“ hry (odstup, vážnost-nevážnost apod.), ale právě zde se ukazuje vnitřní nesnáze Klímova myšlení, totiž vztah pravidlo-absolutní vůle, která je „suverénním znásilňováním“.

Tak, jak je práce koncipována a provedena, nevzbuzuje námitky, protože plní cíl, který si vytkla: za Klímovým pojetím hry lze zcela jistě spatřovat hérakleitovský model, odkaz ke hře pak harmonizuje i některé jinak příliš nápadné rozpory (na volní stvrzování zkušenosti jako něčeho, co neomezuje mou suverenitu, lze chápat zevnitř a zvnějšku), „já“ se v pohybu uchopování se světa ztrácí (a to pak odpovídá i zkušenosti hráče ve hře). Nikoli výtkou, nýbrž otázkou, kterou je možné položit, by ale mohla být následující: jsou Huizinga a Gadamer ti, kdo fenomén hry vyčerpali? Je možné, že existují i silnější popisy tohoto fenoménu, a to jak u

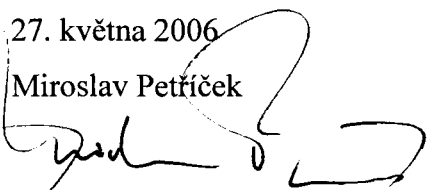
Eugena Finka (hra jako symbol světa), tak především u R. Cailloise (který obohacuje fenomenologii hry o moment rizika, závratě, „hazardu“). Jak řečeno, toto jsou otázky, nikoli námitky. Jediné, co mne mrzí, je fakt, že Michal Schmoranz nepřihlíží k tomu, co o Klímovi publikoval Ivan Dubský, protože soudím, že zejména Dubského úvahy o vztahu mezi sebevraždou a egodeismem jsou velmi silnou a podnětnou interpretací celého klímovského myšlenkového světa.

Práce je ale precizní, přehledná, což je třeba ocenit tím spíše, že Klímovy texty jsou naopak spíše nepřehledné a vnést do nich nějaký řád je již samo o sobě výkon.

Práci navrhuji hodnotit jako výbornou.

27. května 2006

Miroslav Petříček

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Miroslav Petříček', written over the printed name.