

poznaje.” (143) Gadamer navodi primer dece koja se često igraju tako što podražavaju ono što i kako znaju. Dečija igra nije maskiranje, kao što Gadamer razume igru glumca, ona nije prikazivanje koje vodi pogađanju onoga što tu jeste, već je “takav prikaz da samo prikazano jeste.” (143)

Suštinsko za mimetičko dejstvo jeste prepoznavanje (144). Međutim, prepoznati nešto ovde ide kontra jezičke intuicije same reči, odnosno našeg uobičajenog razumevanja te reči. Naime, pre-poznati ovde ne znači bukvalno ponovo poznati ono prethodno poznato - te u tako prosto ponoviti uobičajno razumevanje mimezisa kao reprezentacije onoga što je prvobitno prisutno. Naprotiv igra, tj. mimetičko prepoznavanje uvek spoznaje više od onoga što je bilo poznato. Gadamer ovde cilja na umetnost kao igru koja dovodi do spoznaje nečega kao nečega i dato spoznavanje nije puko potvrđivanje prethodno poznatog već analogno onome što smo govorili o preobražaju, ono je po-novno pojavljivanje, tj. javljanje poznatog kao novog i prvoputnog.

Ovde se Gadamer poziva na Platonovo učenje o *anamnesis*, o saznanju kao sećanju. Po Gadameru sećanje i dijalektika istinu onoga što jeste traže unutar područja idealiteta jezika. A na dati idealitet upravo upućuje fenomen prepoznavanja o kojem je upravo bilo reči. Ono što je poznato, postaje poznato tek onda kada je prepoznato, ukoliko je ponovo poznato. Prepoznavanje po Gadameru znači oslobađanje od svega onoga što je slučajno, što po njemu važi i za igru, gde recimo ono osobeno glumca nestaje u našoj spoznaji onoga što je osobeno za samo prikazivanje igre. Pored prethodnog, i ono što delo obrađuje, nekakva istorijska tema ili konkretan prizor u umetničkom delu biva uzdignuto u svoju punu istinu. Dakle, Gadamerovo pozivanje na Platona ne bi trebalo da nas zavede, jer ovde nije u pitanju školsko razumevanje pojmova sećanja i podražavanja, niti je Gadamerova upotreba termina mimezisa jednaka Platonovoj