

VILNIAUS UNIVERSITETAS
FILOLOGIJOS FAKULTETAS
BALTIJOS KALBŲ IR KULTŪRŲ INSTITUTAS
SKANDINAVISTIKOS CENTRAS

SAULĖ STORASTAITĖ

ŠIAURĖS EUROPOS KALBOS IR KULTŪROS (GERMANISTIKA)

2 kursas

ŽAIDIMAS ALEKSANDRO ŠPILEVOJAUS PJESĖJE „PAKELIUI”

Magistro darbas

Darbo vadovė Doc. Dr. Ieva Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė

2023

Vilnius

Anotacija

Šis baigiamasis darbas siekia remiantis žaidžiančių tekstų teorija, pažvelgti į lietuvių dramaturgo, režisieriaus Aleksandro Špilevojaus pjesę „Pakeliui“ kaip žaidžiantį tekstą. Išskirti ir analizuoti žaidimų tekste, autoriaus žaidimo bei skaitytojo įsitraukimo, proceso privilegijavimo bei etinio dėmens svarbos aspektus.

Raktiniai žodžiai pateikiami lietuvių, anglų, vokiečių kalbomis:

žaidimas, dramaturgija, skaitytojas, play-game, dramaturgy, reader, spiel, dramaturgie, leser.

TURINYS

| | |
|---|----|
| ĮVADAS..... | 4 |
| 1. Teorinė literatūros apžvalga..... | 7 |
| 1.1 Žaidimo samprata pagal Huizingą..... | 7 |
| 1.2 Pagal Caillois | 7 |
| 1.3 Pagal Gadamerį..... | 8 |
| 1.3 Pagal Suitsą..... | 10 |
| 1.4 Pagal Batesoną..... | 12 |
| 1.5 Sąvokų <i>Game</i> ir <i>Play</i> skirtis..... | 14 |
| 2. Žaidimo konceptas literatūroje, dramaturgijoje..... | 15 |
| 2.1 Žaidimas literatūroje..... | 15 |
| 2.2 Žaidimas dramaturgijoje..... | 18 |
| 2.3 Šiuolaikinės dramaturgijos naratyvo principai | 21 |
| 3. Empirinė medžiaga ir metodai..... | 24 |
| 3.1 Empirinė analizė..... | 25 |
| 3.1.1 Žaidimai tekste..... | 25 |
| 3.2 Autoriaus žaidimas ir skaitytojo įsitraukimas..... | 36 |
| 3.3 Proceso privilegijavimas..... | 40 |
| 3.4 Etinis dėmuo..... | 42 |
| 4. Išvados..... | 44 |
| 5. Santrauka..... | 46 |
| 6. Summary..... | 47 |
| 7. Bibliografija..... | 49 |
| 8. Priedai..... | 51 |

Ivadas

*Žaidžiu, kad esu visagalis
nieks neužginta
kuriu savo pasaulį
chaosui dovanuju tvarką
laikau pusiausvyrą
kol manau, kad ji yra
tikiu, kad pasaulis šis egzistuoja
štai toks mano žaidimas...*

1

Visuomenėje žaidimo reiškinys neretai būna apipintas pačių įvairiausių stereotipų. Išgirdus žodį žaidimas, dažnas iš mūsų pagalvoja apie atsipalaidavimą, nerūpestingumą, spontaniškumą. Ir tai nebūtų visiškai klaidingas požiūris, tačiau kyla klausimas ar tik tiek?

Šiuolaikiniame mene, teatre, literatūroje, menininkai yra vis labiau linkę leisti į kūrybinius eksperimentus keisdami tradiciją į žaidybiškumą. Meninėse formose vaizduojamas žaidimas, neretai skaitytojui ar žiūrovui virsta dar ir protine gimnastika siekiant suprasti, kas iš tikrųjų slypi iš pažiūros smagumo pilname meno kūrinyje. Tad magistro darbo temos pasirinkimą įkvėpė siekis mokliškai pažvelgti į dramaturgijos kūrinį kaip žaidžiantį tekstą lietuvių dramaturgo, režisieriaus Aleksandro Špilevojaus kūryboje.

Tam, kad pirmiausia geriau suprasti žaidimą kaip sociokultūrinį reiškinį bei jo siunčiamas metakomunikacinių signalų žinutes, svarbi žaidimo teorijos prieiga ir ją nagrinėjusių teoretikų įžvalgos. Empiriniam tyrimui pasirinkta dramaturgo pjesė „Pakeliui“ bus analizuojama kaip literatūrinis kūrinys, neišvengiant žaidybinio teatro konteksto. Skiriamas didesnis dėmesys žaidybinėms apraiškoms, jų reikšmėms ir skaitytojo vaidmeniui, remiantis žaidimų teorija.

Temos iširtumas

Lyg šiol nėra parengta mokslinių tekstų, kurie analizuotų šio unikalaus menininko kūrybą per žaidimų teorijos prizmę. Lietuvoje šiek tiek plačiau apie dramaturgiją ir žaidimą dramaturgo Kosto Ostrausko kūryboje rašė humanitarinių mokslų daktarė Ingrida Ruchlevičienė. Autorės atliktas tyrimas studijos pavidalu „Kūryba- kaip žaidimas: Kosto Ostrausko dramaturgija“, tos pačios autorės rašytas mokslinis straipsnis „Postmodernistinio žaidimo taisyklės Kosto Ostrausko kūryboje“. Šiuose tyrimuose apžvelgiama kaip dramaturgas pasitelkdamas absurdo dramos techniką ir žaidimo taisykles, kuria egzistencinį dramų turinį, sulaužant tuo metu vyravusius meno estetikos kano-nus. Užsienio kontekste, šiek tiek apie žaidimą, eksperimentą ir dramaturgiją rašytojo Thomo

¹ Iš Jørgen Leth eilėraščio „Aš pasirengęs“ Iš danų kalbos vertė Ieva Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė. *Literatūra ir menas*.

Brasch kūryboje, rašė vokiečių literatūros tyrėjas Jens Ponath darbe „Spiel und Dramaturgie in Thomas Braschs Werk“.

Verta paminėti ir keletą ryškiausių dramaturgijai giminingos srities- teatro tyrimus. Lietuvoje, žaidimą ir teatrą analizavo teatrologės Ramunė Balevičiūtė ir jos parengta disertacija „Žaidybinio teatro raiška Rimo Tumino režisūroje 1978-2005 m.“ bei teatrologės Jūratės Grigaitienės disertacija „Žaidimas ir improvizacija spektakliuose vaikams ir jaunimui lietuvių teatre XX a. antroji pusė - XXI a. pradžia“.

Darbo literatūra. Teorinėje dalyje, apžvelgiant žaidimo reiškinių sampratą svarbios Johano Huizingos, Rogero Caillois, Hanso Georgo Gadamerio, Bernardo Suitso išvalgos. Pasitelkiama Kimberly Bohman- Kalaja žaidžiančių tekstų teorija, kaip empirinio tyrimo pagrindas. Metakomunikaciniams signalams analizuoti reikšmingi Gregory Bateson darbai. Šiuolaikinės dramaturgijos aspektams, žaidimui teatre-dramaturgijoje nagrinėti- Gabrielės Labanauskaitės, Olgos Lapinos moksliniai tekstai. Lietuvoje ir užsienyje rašytos disertacijos žaidimo ir teatro, dramaturgijos, filosofijos temomis, moksliniai straipsniai, publicistika.

Darbo objektas- žaidybiškumo apraiškos Aleksandro Špilevojaus pjesėje „Pakeliui“.

Darbo tikslas- remiantis žaidimo teorijomis, tirti, kaip įvairios žaidybiškumo apraiškos pasireiškia pjesėje „Pakeliui“, kokias reikšmes jos kuria ir ko reikalauja iš teksto skaitytojo.

Uždaviniai:

1. Aiškintis žaidimo bei žaidžiančio teksto sampratą ir galimybes ją pritaikyti dramaturginio teksto tyrimui.
2. Aiškintis ką reiškia žaisti pjesėje?
3. Interpretuoti tekste eksplicitiškai minimų žaidimų galimas reikšmes.
4. Išskirti žaidybiškumo lygmenis pjesėje ir juos analizuoti.
5. Apibendrinti skaitytojo vaidmenį teksto žaidyboje/žaidime.

Metodai:

1. **Teorinis:** žaidimų teorijos literatūros analizė.
2. **Atidusis skaitymas:** pasitelkiant žaidimo teoriją ir dramaturginės analizės principus
3. **Interpretacinis:** pjesės interpretacija.
4. **Interviu:** interviu su dramaturgu, režisieriumi Aleksandru Špilevojumi.

Darbo struktūra. Baigiamąjį magistro darbą sudaro įvadas, teorinė dalis skirta literatūros apžvalgai, empirinė dalis skirta pjesės analizei ir interpretacijai, išvados, santrauka lietuvių ir anglų kalbomis, literatūros bei šaltinių sąrašas ir priedai.

1. Teorinė literatūros apžvalga

1.1 Žaidimo samprata pagal Huizingą

Pirmiausia, svarbu apibrėžti, jog žaidimo samprata yra daugialypė, kiekvieno teoretiko suprantama skirtingai. Reikėtų iš arčiau pažvelgti kaip žaidimą supranta šiuolaikinės ludologijos pradininku laikomas, olandų kultūrologas Johanas Huizinga.

Pabrėžiama, jog žaidimo atsiradimas yra gerokai senesnis nei kultūra. Huizinga 1938 metais savo darbe „*Homo ludens*” arba lietuviškai „*Žaidžiantis žmogus*” žaidimą apibrėžė kaip laisvės, savanorišką, malonumo kupiną veiklą, kuri yra priešinga žmogaus kasdienybei, darbui, rutinai. Jis yra uždaras bei ribotas todėl, jog žaidžiamas tam tikroje apibrėžtoje erdvėje ir laike, šis bruožas daro aiškią skirtį nuo kasdienio gyvenimo. Taip pat svarbu akcentuoti, jog nors žaidimas yra laisvė, tačiau būtina tvarka, bet koks nors ir mažiausias tvarkos subyrėjimas griaua pačią žaidimo esmę.

Huizinga, kaip vieną esminių žaidimo bruožų išskiria taisykles. Kiekvienam žaidimui būdingos taisyklės, jų nesilaikymas naikina žaidimą, tarsi ardo magiškąją erdvę, sugrąžina į įprastą, kasdienį pasaulį. Žaidimas kviečia būti kitokiu ir elgtis kitaip, nei įprasta. Huizinga teigia, jog žaidybiniis kitoniškumas gali atsispindėti persirenginėjant. Kaukę dėvintis žmogus jau nebe tikrasis jis, tai kita būtybė, šėlionės ir linksminimasis tampa neatsiejami nuo kaukės (Huizinga 2018, 23-32).

1.2 Pagal Caillois

Huizingos žaidimo samprata yra labai plati, pritaikoma daugybei kultūros sričių - teismų praktikai, menui, politikai. Savo veikalė „*Man, Play and Games*” pasirodžiusiame 1958 m. Caillois kritikuoja Huizingos žaidimo sampratą ir pateikia savąją, nors su tam tikrais Huizingos išskirtais aspektais sutinka (Caillois 2001, 4-5). Filosofas pritaria, jog žaidimas laisva, veikla, džiaugsmo ir pramogos šaltinis, atotrūkis nuo atsakomybių. Svarbi sąlyga, jog žaidėjas gali išeiti iš žaidimo išstardamas: „daugiau nebežaidžiu” - kaip ir Huizinga, Caillois pabrėžia žaidimo laisvanorišką pobūdį. Naujas posūkis Caillois sampratoje yra žaidimo neapibrėžtumas: jo eiga ir baigtis nėra iš anksto nustatyti. Tokiu būdu žaidime egzistuoja įtampa ar intriga. Jei Huizinga teigė, kad žaidimas neturi jokio materialaus tikslo, Caillois pabrėžia žaidimo neproduktyvumą:

„*creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; and, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game*” (Caillois 2001, 10).

Kitaip nei Huizinga, Caillois teigia, kad ne visi žaidimai turi taisykles, egzistuoja taip pat žaidimai, kurie yra grįsti menamo pasaulio kūrimu.

"*Make-believe: accompanied by a special awareness of a second reality or of a free unreality, as against real life*"; ten pat).

1. *Free: in which playing is not obligatory; if it were, it would at once lose its attractive and joyous quality as diversion;*

2. *Separate: circumscribed within limits of space and time, defined and fixed in advance;*

3. *Uncertain: the course of which cannot be determined, nor the result attained beforehand, and some latitude for innovations being left to the player's initiative;*

4. *Unproductive: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; and, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game;*

5. *Governed by rules: under conventions that suspend ordinary laws, and for the moment establish new legislation, which alone counts;*

6. *Make-believe: accompanied by a special awareness of a second reality or of a free unreality, as against real life.* (Caillois 2001, 10)

Kalbant apie žaidimų struktūravimą, Roger Caillois atkreipia dėmesį į du pagrindinius žaidimų polius. Pirmasis- *paidia* polius, pilnas laisvės, nevaldomo gaivališkumo, spontaniškumo, impulsyvumo, improvizacijos, dažnai pastebimas ir šiuolaikinėje dramaturgijoje bei teatriniuose žaidimuose. Antrasis- *ludus* polius, labiau struktūruojantis, reikalaujantis papildomų pastangų, anot Caillois visiškai nepraktiškas, priešinant *paidia* skleidžiamai laisvei (2001, 13). Taip pat pagal savo specifiškumą yra išskiriami keturi pagrindiniai žaidimų tipai: *Agon* - varžybų žaidimai, pavyzdžiui futbolas ar šachmatai, *alea* kategorijos žaidimai akcentuoja atsitiktinumo, sėkmės faktorių, šiam tipui priskiriama ruletė, loterija bei kiti azartiniai žaidimai, *mimikrija*- fikcinio pasaulio kūrimas, vaidinimas, anot ispanų filosofo Ortegos y Gasseto rašiusio apie teatrines idėjas- kitos realybės kūrimas. Dar viena kategorija- *illinx* arba svaigulio žaidimai, kurie įraukia į transcendentinę būseną, verčia palikti esamą realybę ir atsiduoti kitam pasauliui (2001, 12). Teatriniam kontekstui dažniausiai priskiriama *mimikrijos* kategorija, tačiau kaip teatrologė Ramunė Balevičiūtė savo disertacijoje (2010) pastebi, šios keturios kategorijos teatre neretai būna viena su kita susijungusios ir sudaro netikėtas jungtis, kaip pavyzdžiui *agon* ir *mimikrijos* kategorija dažniau pastebima tradiciniame, tuo tarpu *alea* ir *illinx* postdraminiame teatre.

Taigi, papildydamas Huizingos suformuluotą žaidimo idėją, Caillois koncentruojasi į žaidimų tipologijos pateikimą.

1.3 Pagal Gadamerį

Apibrėžus bendriausias žaidimo sampratas, pabrėžtina tai, kad tiek Huizinga, tiek Caillois buvo kritikuojami dėl konkretumo stokos įžvalgose apie žaidimą.

Ievos Steponavičiūtės-Aleksiejūnienės monografijoje „*Texts at Play. The Ludic Aspect of Karen Blixen's Writings*” pastebima, jog iš esmės estetinė žaidimo teorija prasideda nuo Kanto ir Šilerio, kuomet pirmą kartą susiejami menas ir žaidimas. Vis dėlto geriausiai žinomas estetinės žaidimo teorijos vardas yra Hansas Georgas- Gadameris. (Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė 2011, 35)

Teigiama, jog žaidimas tai komunikacinė veikla, kuri nepripažįsta atstumo skiriančio žaidžiantįjį ir stebintįjį, tai svarbu ir Aleksandro Špilevojaus pjesėje „Pakeliui”. Meninis pasirodymas visada apima kūrinio sąveiką su jame aktyviai dalyvaujančiais, čia įtraukiami ir žaidėjai, atlikėjai, muzikantai, aktoriai ar patys žiūrovai, kurie dalyvauja meniniame veiksmo atidžiai klausant ar skaitant, taip siekdami suprasti kūrinio prasmę. Filosofas kaip vieną iš meno-žaidimo bruožų išskiria, jog kuriamas, žaidžiamas meno kūrinys yra skirtas kam nors ką nors perteikti, tikintis ne tik judėjimo ar išitraukimo, bet su tam tikra pretenzija į auditoriją, viliantis meno kūrinio interpretacijos, be šio svarbaus elemento, kūrinio esybė tampa neišsamia. Tai patvirtina ir Dalaso universiteto filosofijos profesorė Cynthia Nielsen moksliniame tekste „*Gadamer on Play and the Play of Art*” nagrinėdama Gadamerio meno filosofiją. Būtent mene, iš prasmingos visumos pateikimo, žiūrovas ar skaitytojas, interpretuoja kūrinio prasmę reflektuodamas save ir turimas žinias apie pasaulį (Nielsen 2021, 147).

Panašiai kaip ir vokiečių rašytojo, režisieriaus Bertoldo Brechto kurtoje epinio teatro koncepcijoje, kurioje iškeliamas būtent žiūrovo kritinis mąstymas, jo stebimo meno kūrinio tikrasis suvokimas, tačiau tai labiau artima psichologiniam teatrui.

Konkretizuojant Huizingos idėją dėl apibrėžtos žaidimo erdvės, Nielsen cituodama Gadamerį teigia, kad:

„*erdvė, kurioje vyksta žaidimo judėjimas, yra ne tik atvira erdvė, kurioje žaidžiama, bet ta, kuri, yra specialiai pažymėta ir skirta žaidimo judėjimui. Žmogaus žaidimui, reikia žaidimo lauko*” . (Nielsen 2021, 145).

Meno kontekste, matoma teatruose kuriami įmantrūs sceniniai sprendimai, (tai bus ryškiai matoma pjesėje „Pakeliui) padedantys išpildyti spektaklio esmę, o klasikinės ar džiazo muzikos atlikėjai, groja specialiose scenose ypatingam garso akustiškumui pabrėžti, taigi patvirtinama anksčiau žaidimo teorijoje apibrėžta mintis, jog erdvė konstruoja žaidimą kaip atskirą pasaulį (2021, 145).

Ši transformacija įtraukia žiūrovą ar skaitytoją į meno žaismą ir skatina atidžiau pažvelgti į jį kaip turintį gylio ir paslapties. Viso žaidimo centre atsiranda menas, keldamas klausimus kas yra žmogus ir koks jo pasaulis?

Skaitydami ar žiūrėdami bei patirdami meno kūrinį susidūriame su Gadamerio vartotu *atpažinimo* apibrėžimu. Atpažįstami jau pažinti momentai, iš mūsų gyvenimo, turint galimybę pažvelgti į juos kaskart iš naujos perspektyvos (2021, 151).

Tad darydami išvadą, pasak *gadameriško* požiūrio, galime teigti, jog meno kūrinys per žaidimiškąją prizmę yra kaip būdas sutelkti dėmesį į tai kas yra tikra.

1.4 Pagal Suitsą

Žaidimą (*game*) nagrinėti gyvenimiškuosius aspektus analizavo amerikiečių filosofas Bernardas Suitsas. Jo filosofinės įžvalgos yra svarbios žvelgiant į teksto-pjesės skleidžiamą žaidimiškumą (*gamefulness*).

Prieš konkretaus kūrinio analizę, reikšminga atsigręžti į Suitso iškeltas filosofines idėjas kaip kontekstą, platesniam pačio žaidimo fenomeno suvokimui.

Kanadiečių filosofas Thomas Hurka, Bernardo Suitso veikalą „*The Grasshopper. Games, Life and Utopia*” parašytą *sokratiškuoju* stiliumi, prilygina ne tik kaip vieną žymiausių, bet tuo pačiu ir vieną reikšmingiausių dvidešimto amžiaus filosofijos traktatų. (Hurka 2005, 7)

Suitso teorijoje kalbama ne vien apie žaidimo fenomeną, bet pateikiama nemažai nuorodų ir į gyvenimą bei utopinę viziją, kuri neįmanoma be žaidimo.

Pirmiausia, turėtume apibrėžti žaidimo (angliškai *game*) definiciją šio teoretiko sampratoje. Žaisti pasak B. Suitso tai užsiimti veikla, kuri siekia naudojantis taisyklių leidžiamomis priemonėmis, sukurti tam tikrą situaciją, kai šios priemonės yra aiškiai apribotos tikslui pasiekti, kitaip tariant, tai bandymas įveikti kliūtis (2005, 48-49, 54-55).

Suitsas išskiria tris jo manymu kertinius, žaidybinius elementus: *prelusory goal* - bandymas pasiekti tam tikrą žaidybinę būseną, *lusory means*- naudojantis tik taisyklių leidžiamomis sąlygomis, *lusory attitude*- žaidėjas sutinka prisiimti taisykles, nes tik tokiu būdu yra įmanoma sužaisti patį žaidimą, kadangi tai kertinis elementas, konstruojantis jį (2005, 49-53).

To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude]. I also offer the following simpler and, so to speak, more portable version of the above: playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles. (Suits 2005, 54-55).

Svarbi iš čia kylanti *autoteliškumo* sąvoka, kurią dar bandė apibrėžti Aristotelis ir Platonas, o Suitso žaidime, autoteliškumas suprantamas kaip tikslo, prasmės siekimas vardan paties žaidimo.

Pats B. Suitsas remdamasis Ezopo pasakėčios apie žiogą koncepcija, kelia gyvenimiškus klausimus apie žmogaus egzistenciją. Jo suformuluota idėja, akcentuoja tai, jog tikroji žmogaus egzistencija atsiskleidžia žaidžiant žaidimą. Žmogus žaidžia visur ir visada, tuo pačiu įtikėdamas, jog užsiima jam įprasta, kasdiene veikla. Žiogo iliustracija parodo, kad pasirenkamas žaidybinis malonumas, o ne rūpestis dėl ateities, kadangi tai prieštarautų paties žiogo būčiai, nors ir suvokdamas, jog renkasi malonumą, o su juo kartu laukiančią mirtį.

Profesorius Mark Andrew Holowchak moksliniame straipsnyje „*Games as Pastimes in Suits's Utopia: Meaningful Living and the Metaphysics of Leisure*” teigia, jog Suitsas norėdamas pagrįsti gana prieštarinę, iškeltą idėją dėl žaidimo kaip žmogaus egzistencijos idealo, leidžia mums įsivaizduoti utopinę viziją, kurioje visos žmogaus instrumentinės veiklos taptų tarsi nebereikalingomis. Mašinos pakeičia žmonių darbą, o socialiniai mokslai padarę didelę pažangą išsprendžia visas įmanomas žmonių problemas. Jiems nebereikia palankumo, dėmesio, žavėjimosi, menas tampa taip pat nereikalingu, nes jame slypintys žmogiškieji siekiai, viltys, baimės, nusivylimai, tragedijos ir triumfas paprasčiausiai neegzistuoja tokioje vizijoje. Todėl Suitso pateikiamas žiogo pavyzdys rodo, kad vienintelė, reikšminga veikla, kuri lieka, kitoms- instrumentinėms išnykus yra žaidimas (Holowchak 2007, 90).

Žaidimas anot jo paties, savo pastangomis sukonstruoja, jog gyvenimas vis dar būtų vertas gyventi. Keliamas klausimas ar tik žaidimo pakanka norint pasiekti utopinį žmogaus būties idealą, ir nors žiogas patvirtina, jog taip, atidžiau remiantis profesorius Holowchak išvalgomis, pabrėžti- na, kad tai ne visai tiesa, kadangi pati žiogo figūra vėliau užsimena, kad žaidimo nepakanka, nors tai ir yra būtina sąlyga šiam egzistenciniam idealui pasiekti. Žaidimas tarsi atlieka vaidmenį, kurio negali atlikti jokia kita veikla, kitaip idealui trūksta išsamumo arba jis nepasiekiamas. Jis taip pat teigia, jog žaidimai dažnai laikomi tik kaip pramoga, laiko praleidimu, tačiau jie yra gerokai svarbesni už tai, ir siunčia įvairias nuorodas į ateitį (2007, 92). Todėl svarbu suvokti, kad utopiniame įsivaizdavime žaidimas- kertinis elementas žmogaus gyvenimo prasmei.

M. A. Holowchak kritika akcentavo, jog Suitso utopinė vizija reikalauja nemažai vaizduotės pastangų, todėl gana sunkiai įsivaizduojamas jos įgyvendinimas, tačiau verčia kelti klausimus, kurie giliau problematizuoja patį reiškinį. Vieni iš autoriaus keliamų klausimų: kodėl žmogus žaidžia žaidimą, jei kone visos psichologinės problemos utopinėje idėjoje išspręstos? kodėl žmogus žaidžia apskritai? (2007, 91). Vieno aiškaus atsakymo nėra, tačiau būtų galima interpretuoti, kad žaidimas tam tikras kodas mumyse, žaidžiamo, nes negalime nežaisti.

Profesorius M. A. Holowchak pastebi, jog Suitsas atmeta visas instrumentines veiklas, tarp kurių - skaitymas, rašymas ir kontempliacija, nors jos nemažiau prasmingos nei žaidimas, žmogaus būties idealui pasiekti (2007, 92).

Trumpai verta paminėti, jog B. Suitso utopinė vizija buvo kritikuojama ir kitų autorių. Profesoriaus Douglas W. McLaughlin disertacijoje „*Reinventing the Wheel: On Games and the good Life*” skiriama nemažai dėmesio Suitso utopijos analizavimui, kritikai bei kitų teoretikų mintims aptarti.

Minėtasis kanadiečių filosofas Thomas Hurka cituojamas W. McLaughlin disertacijoje skeptiškai žvelgia į utopijos idėją. Hurka teigia, kad ši žaidybinė koncepcija atskleidžia tai, kas anksčiau buvo žinoma, tačiau nesuformuluota. Jis akcentuoja, kad žaidimui (*game*) identifikuoti pakanka kelių sąlygų- taisyklių ir tikslo. Tačiau Suitso teorijoje šios sąlygos nėra pakankamos atskirti žaidimą nuo kitų iššūkius keliančių veiklų. Visgi Hurka koncentruojasi daugiau į taisyklių ir tikslo išskelimą, per daug neišskirdamas vieno iš žaidimo elementų- *lusory means*. Tačiau kažkieno pasiekimas, šiuo atveju tikslo, ne visai atitinka iškeltą žaidybinę sampratą, kadangi kaip pastebi disertacijos autorius ne visos su pasiekimais susijusios veiklos yra žaidimai (*game*).

Apibendrinant, galime teigti, jog Bernardo Suitso suformuluotos filosofinės įžvalgos apie žaidimą yra raktas ir į gyvenimiškus aspektus, ir gali juos padėti suprasti nagrinėjant konkretų meno kūrinį, šiuo atveju pjesę. Autoriaus suformuluota žaidimo samprata kviečia apmąstyti žaidimo kaip *game* apibrėžtį, kurios elementai pasitaiko ir žaidžiančiame tekste.

1.5 Pagal Batesoną

Kaip jau pastebėta, dažniausiai literatūroje ar kituose meno žanruose vaizduojami žaidybiniai įvykiai bei žaidimo diktuojamos konkrečios figūros koduoja kur kas daugiau nei tik pramogos ar malonumo aspektą. Atsispirti turėtume nuo to, jog šiuo atveju žaidžiantis tekstas yra metatekstas, tai matysime ir vėliau. Todėl prieš empirinės dalies interpretaciją, kurioje teksto siunčiamos žinutės bus taip pat svarbus analizės komponentas, reikėtų susipažinti iš arčiau su dar viena reikšminga žaidimo teorijos prieiga kaip kontekstu.

Apie metakomunikacinius signalus išsamiau rašė britų antropologas Gregory Bateson. Katie Salen ir Eric Zimmerman veikale „*The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*” Batesono skyriuje „*A Theory of Play and Fantasy*” išskiriami du žmonių komunikacijos tipai: vienas jų- metalingvistinis kai kalbama apie pačią kalbą bei metakomunikacinis kai koncentruojamasi į konkretų santykį tarp kalbėtojų, pabrėžtina, kad tiek metalingvistinis, tiek metakomunikacinis tipai lieka implicitiškai išreikšti (Bateson 2005, 315).

Skirdamas didesnę dalį metakomunikacijai ir žvelgdamas iš evoliucinės perspektyvos Batesonas akcentuoja, kad palaipsniui organizmas geba atpažinti tam tikrus ženklus kaip signalus, jo paties signalai kitam tampa tais, kuriais galima pasitikėti, arba nepasitikėti, ką nors susilpninti ar sustiprinti. Tačiau net ir patys žmonės ne visada atpažįsta, jog signalai patys iš savęs komunikuoja tam tikrą žinutę (2005, 315).

If we speculate about the evolution of communication, it is evident that a very important stage in this evolution occurs when the organism gradually ceases to respond quite „automatically” to the mood-signs of another and becomes able to recognize the sign as a signal, that is to recognise that the other individual’s and its own signals are only signals, which can be trusted, distrusted, falsified, denied, amplified, corrected and so forth. (Bateson 2005, 315).

Autorius pateikia alegorinį pavyzdį iš Biblijos apie pažinimo medį, kuriame organizmai valgydami vaisius nuo pažinimo medžio, vis tik sužino, jog jų ženklai yra ne kas kita, o signalai, iš kurių kyla ne tik žmogaus kalbos atsiradimas, bet ir identifikavimas, empatija bei kita. (2005, 316). Kaip Batesonas pabrėžia, iš viso to atsiranda galimybė bendrauti įvairiais abstrakcijos lygmenimis.

Ieškodamas kaip funkcionuoja tokio tipo signalai, Batesonas atliko tyrimą su gyvūnais.

Lankydamasis San Fransisko zoologijos sode, kur stebėjo beždžionių tarpusavio sąveiką. (2005, 316). Iš pradžių beždžionių veiksmai Batesonui priminė žaidimą, su tam tikrais kovos momentais, kurie veikiau būdas perteikti metakomunikacinius signalus, kai pasitelkiamas žaidimas kaip forma tai išreikšti. Vėliau buvo ištirta, jog imituojama kova tarp gyvūnų tai galima nuoroda į laukiančią grėsmę.

Kaip ir žmonių azartinis lošimas susidedantis iš grėsmės ir žaidimo kombinacijos. Šios paralelės su gyvūnais, leis suprasti, kad rašytojo ar dramaturgo tekste aprašomi įvykiai žaidybine forma taip pat koduoja kur kas daugiau. Batesonas pabrėžė, kad tai, kuo užsiimama, nereiškia to paties, kam iš tikrųjų atstovaujama. Todėl autorius iškelia dar vieną žaidimo apibrėžimą, kuriame žaidimas suprantamas kaip reiškinys, kai žaidimo elementai reprezentuoja kitus veiksmus ir įvykius.

Žvelgiant į šį reiškinį konkrečiau, svarbu paminėti muzikanto, rašytojo, G. Batesono darbų tyrėjo Stefano Nachmanovičiaus tekstą „This is Play” , kuriame pats autorius teigia, kad Batesonas per žaidimą atpažino metamodelius, kuriais sąveikauja tiek žmonės, tiek gyvūnai. (Nachmanovitch 2009, 1).

Teoretikas kalbėdamas apie žaidimo reiškinį, teigia, jog žaidimą, lengva identifikuoti, bet beveik neįmanoma apibrėžti. Kadangi bandymas pateikti žaidimo definiciją taps nepakankamas nusakyti patį fenomeną. Teigiama, kad teatras, muzika, mitologija, (remiantis empiriniu pavyzdžiu galėtume sakyti ir literatūrinis tekstas)- tai paralelinės visatos, kurios veikia pagal savo modelius ir skiriasi nuo kasdienybės.

Nachmanovičius taip pat išskiria, jog metakomunikacija perteikiama prakalba, į kurią neretai įeina: balso tonas, veido išraiška, laikysena, kinezika ir kiti veiksmai, kuriems žodžiai nėra būtinas komponentas (2009, 3). Dažnai tai pastebime žiūrėdami filmą ar įsivaizduodami skaitomo kūrinio herojus. Suvokdami, jog kuriamas pasaulis ir lieka šioje plotmėje, įsijaučiame į istoriją, kartais iki ašarų, kai verkiame tragiško likimo ištikto personažo, nors realiame gyvenime žinome, jog jis neegzistuoja (2009, 5). Nachmanovičius iliustruodamas šią idėją pateikia pavyzdį-metalogą, „*Why a Swan?*“, kuriame G. Batesonas kalbasi su dukra apie baletą, tačiau kalbos apie tam tikrą žaidimą virsta metaforomis, kurios yra vienas pagrindinių meno ir literatūros komponentų. Tai matoma trumpoje metalogo ištraukoje:

Father. Then I evidently do not know what the word “sort of” means. But I do know that the whole of fantasy, poetry, ballet, and art in general owes its meaning and importance to the relationship which I refer to when I say that the swan figure is a “sort of” swan—or a “pretend” swan.

Daughter. Then we shall never know why the dancer is a swan or a puppet or whatever, and shall never be able to say what art or poetry is until someone says what is really meant by “sort of.” (2009, 5-6)

Tad metakomunikacija nurodo kaip gavėjui, ar šio darbo kontekste skaitytojui-žiūrovui interpretuoti tai, kas gaunama ar perskaitoma, ji tarsi atrakina pagrindinės minties šerdį.

Autorius remdamasis meno ir literatūros kontekstais kelia klausimus, kurie gali būti aktualizuojami nagrinėjant konkretų kūrinį. Kur yra riba skirianti žaidimą, vaidybą, pasakojimą bei melą? Kiek toli žaidimas gali plėstis, prieš jam tampant kažkuo kitu?

Taigi, galime daryti išvadą, jog žaidimas tiek gyvenime, tiek mene neįsivaizduojamas be jame slypinčių metakomunikacinių signalų, kurie per įvairius žaidybinius pavidalus kviečia juos identifikuoti ir interpretuoti galimas užkoduotas reikšmes, taip versdami skaitytoją-žiūrovą pasitelkti intelektualines bei vaizduotės galias aktyviai dalyvauti prasmės kūrime.

1.6 *Game* ir *Play* sąvokų skirtis

Apžvelgus pagrindines svarbiausių žaidimų teoretikų išvalgas, trumpai reikėtų pastebėti kylantį *Game* ir *Play* sąvokų skirtumą, kuris ypatingai atsiskleidžia nagrinėjant tam tikrą meninį reiškinių ar šiuo atveju literatūrinį tekstą.

Anglų kalboje *game* akcentuoja struktūrą, reguliarumą, užbaigtumą, tuo tarpu *play* reprezentuoja laisvę, atvirumą, improvizaciją. Šios analizės atveju, turime fokusuotis į *play* sąvoką, tačiau tai nereiškia, jog *game* lieka nuošalyje. Taisyklių aspektas vaidina vaidmenį ir pjesėje. Jos prisiimamos prieš pradėdant žaisti ir apibrėžia patį žaidimo fenomeną. Žaidimai perkeliama į tekstą, virsta žaidimiškais (*gameful*), jie gali būti traktuojami kaip žaidimai, jei iš anksto yra prisiimami laisvės suvaržymai.

Anot Lewis Carrol, tekstas įtraukiantis žaidimus į siužetą, siekiantis skaitytojo atsakymo yra panašus į žaidimą (*game*) prasme. Tačiau svarbu suvokti, jog šie elementai, teksto dar nepaverčia visišku *game*, todėl analizuojant empirinės dalies pavyzdį bus prasminga akcentuoti klausimą: ar tikrai pjesė yra žaidimas (*game*) ?

2. Žaidimo konceptas literatūroje, dramaturgijoje

2.1 Žaidimas literatūroje

Kadangi šio darbo empirinė medžiaga yra literatūrinis- dramaturgijos kūrinys, svarbu atkreipti ir sutelkti dėmesį kaip žaidimo konceptas reiškiasi literatūroje ir dramaturgijoje.

Kalbėdami apie žaidimą literatūroje, turime apsibrėžti žaidžiančio teksto modelį, pagal kurį remsis empirinis tyrimas. Žaidžiančių tekstų teoriją suformulavo Niujorko universiteto profesorė Kimberly Bohman-Kalaja. Šią teoriją, pirmoji Lietuvoje pritaikė, teatrologė Ramunė Balevičiūtė tirdama Rimo Tumino režisūrą. Nors išsamesnių tyrimų pritaikant šią teorinę koncepciją konkrečiai pjesėms Lietuvoje kol kas nėra, tačiau ši teorija bus pasitelkta pjesės „Pakeliui“ analizėje.

Bohman-Kalaja savo monografijoje „*Reading Games: An Aesthetics of Play in Flann O'Brien, Samuel Beckett, and Georges Perec*“ kalbėdama apie tekstus kaip žaidimus pabrėžė, jog žaidžiantys kūriniai visada bus metatekstai. Tačiau taip pat, literatūros kūrinio prasmė priklauso ne tik nuo paties teksto, bet ir skaitytojo galimybės pasitelkti interpretacinius modelius. Literatūrinė kompetencija išskiriama kaip vienas svarbiausių dėmenų šioje žaidžiančių tekstų teorijoje.

Teorijos autorė remdamasi tokiais rašytojais kaip Samuelis Beketas, Džordžas Perec'as, Flannas O' Brien'as akcentuoja, jog autoriai numatydami skaitytojo lūkesčius, literatūrinę kompetenciją paverčia kliūtimi, o ne pranašumu.

Žaidžiantys tekstai rodo, kad struktūrų atpažinimas yra neišvengiamas, tačiau struktūra brėžia ir ribas. Tokie tekstai, keičia taisykles, nepaiso lūkesčių, demonstruoja, jog taisyklių žinojimas dar nereiškia paties žaidimo, kadangi neretai prieštarauja skaitytojo lūkesčiams, nes išsikelti lūkesčiai riboja teksto interpretacines galimybes.

Bohman - Kalaja pagrinde išskiria keturis šios koncepcijos aspektus, kurie bus analizuojami empirinėje dalyje. Vienas iš autorės išskiriamų elementų šioje teorijoje - **vaizduojami žaidimai yra tarsi pasitelktas instrumentas paaiškinti tam tikrus reiškinius**. Tai gali būti slypinčias metaforas, personažų charakterio ypatybes, teksto tematiką, struktūrą ar siužetą, visa ta suprantama kaip tam tikros žaidimo funkcijos. Apie žaidimų funkcijas rašė Ieva Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė tirdama Karen Blixen kūrybą.

Nagrindėdama Beketo, O'Brieno, Pereko kūrinius Bohman-Kalaja pastebėjo, kad šių rašytojų veikėjai, žaisdami šachmatais, kortomis, žodžių žaidimus, mezga santykius su kitais veikėjais,

atskleidžia savo asmenybes, stiprybes ir silpnybes, tiek moralines, tiek intelektualines, išryškina savo būdo bruožus. Bohman-Kalaja (2007, 8).

Konkretūs, eksplicitiškai reiškiami žaidimai minimi ir Aleksandro Špilevojaus pjesėje „Pakeliui“, tad empirinėje dalyje pagal šį Bohman-Kalajos akcentą bus svarbu gerokai iš arčiau pažvelgti į galimas žaidimų koduojamas reikšmes ir kitas žaidimų išskiriamas ypatybes.

Kitas aspektas **skaitytojo įtraukimas bei santykis su autoriumi**. Dialogui tarp paties autoriaus ir skaitytojo, žaidimas yra pagrindinė priemonė skatinanti šią sąveiką. Skaitytojo įsitraukimas į patį tekstą priklauso ir nuo strategijų, kurias siūlo pats kūrinio autorius. Žaidybinei dvasiai palaikyti- būtinas priešininko atpažinimas. Priešininko intelektualumas išskiria pačią žaidimų teoriją nuo paprastesnės- azartinių lošimų teorijos. Bohman-Kalaja pabrėžia ir tai, kad be žaidybinių siužeto elementų, žaidybinių figūrų, jų funkcijų, žaidimas kaip reiškinys, skaitymo metu, autorių ir skaitytoją gali paversti besikoperuojančiais oponentais, tad būtų galima daryti prielaidą, kad nors autorius ir skaitytojas yra skirtingose barikadų pusėse, tačiau abu žaidžia ir labiau kooperuojasi nei veikia kiekvienas atskirai. Tiek autorius, tiek skaitytojas siekia pasiimti kuo daugiau naudos ir patirties iš žaidžiančio teksto.

Pasak autorės, vieninteliai limitai varžantys skaitytoją tokio tipo žaidime yra intelektualinis ar vaizduotės, literatūrinės patirties trūkumas. Kaip profesorė atskleidžia, autorius ir skaitytojas yra panašūs į žaidėjus, kurių interesai sutampa. Šie interesai pasiekiami kuriant dialogą, taikant bendradarbiavimo principą, o ne konkurencijos. Žaidžiančių tekstų skleidžiamas žaidybiškumas apima daug įvairių strategijų, kuriomis pasinaudoti gali tiek autorius, tiek skaitytojas, kad įveiktų savo pačių apsibrėžtas ribas ir įgautų literatūrinės patirties.

Taip pat svarbu trumpai pabrėžti, jog skaitytojas išvengia pasyvaus stebėtojo rolės ir yra aktyviai stimuliuojamas viso kūrinio skaitymo metu, jis tampa žaidžiančio teksto- žaidimo dalyviu. (2007, 32).

„On the contrary, both author and reader want to gain as much as possible from the experience of the text. The only limits imposed on readers are the limitations of the reader's own capacity as a reader the limits of imagination, limits of intellect, and limits of (or abundance of) literary training. Authors and readers are akin to players with converging interests.” (2007, 32).

Dar vienas elementas žaidžiančių tekstų teorijoje- **proceso privilegijavimas**. Pirmenybė teikiama dialogui, jo mezgimui bei plėtojimui, naujiems atradimams, o ne apčiuopiamai atomazgai ir iš to sekančioms išvadoms. Tam tikri skaitytojo lūkesčiai griūva skaitymo proceso eigoje.

„Expectations do not have to prefigure an experience, but could enable an interaction that produces nothing outside of the experience itself”. (Bohman-Kalaja 2007, 31).

Skaitant žaidžiančius tekstus išryškėja svarbūs momentai kaip: sugaištas laikas, energija, intelektualinės pastangos ir pasitelkta vaizduotė, visa tai atliepia į neproduktyvumą, kurį yra akcentavęs ir Caillois savo teorijoje bei materialaus produkto nesukuria. Vienintelis svarbus aspektas, kuris sukuriamas skaitant žaidžiantį tekstą yra pati skaitymo patirtis.

Bohman-Kalaja, pasitelkdama vokiečių filosofo Šelingo analogiją sėkmingai pritaiko ir žaidžiančiam tekstui. Pateikiamas pavyzdys, kuriame du šokėjai, šoka pagal nežinomą muziką ar su nežinomais partneriais. Jie turi sukauptą ankstesnės šokio patirties, tačiau grojant nežinomai muzikai ar esant nepažįstamam partneriui jie turi sukurti naują šokį, per tylų dialogą su savo partneriu, vedami tik vienas kito nuorodų bei lūkesčių, kas tampa kertiniu elementu.

Ši iliustracija veda prie suvokimo, jog autorius ir skaitytojas yra vienas kito nepažįstantys partneriai, tačiau per tekstą jie sukuria naują žaidžiančio teksto sampratą. (2007, 31).

Bohman-Kalaja iškeldama žaidžiančių tekstų teoriją, taip pat akcentuoja, kitą reikšmingą momentą, jog skaitytojas privalo vis iš naujo permąstyti skaitymo procedūras, tai vadinama **etiniu dėmeniu**. Pirmiausia, šios strategijos, per kalbą ar formą ir pan., koncentruojasi į skaitytojo padrašinimą, suglumimą, kiek vėliau sustiprinimą, tačiau visgi suformuoti lūkesčiai yra griaujami. Skaitytojas, skaitydamas kūrinį turi suprasti, jog žaidžiantys tekstai kelia iššūkius, jie reikalauja išsiugdyti tam tikrus įgūdžius, kurie gali būti panaudoti prieš patį skaitytoją. Tokio tipo tekstai turi nemažai užslėptų taisyklių, bet nebūtinai visos jos turi būti perprantamos teisingai, tačiau formuoja kritinį mąstymą. Tokio teksto skaitymas prilygsta fenomenologiniam skaitymui, kūriniai pasibaigus nėra pateikiami atsakymai, tam tikros konkrečios skaitymo metu išmokstamos strategijos, vėliau gali būti visai nepritaikytos kitiems tekstams.

„When the process is finished there is no take-away message even the strategies of reading learned in process might never need be applied to other texts. In this way, their ethics are not prescriptive, they are, quite literally phenomenological.” (2007, 44).

Žaidžiančiuose tekstuose esančios struktūros, kviečia jį žaisti vėl ir vėl, taip provokuodamos patį skaitytoją intelektualiai kovai, siekiama, kad skaitytojas pakeistų žaidimo taisyklės kūrinio viduryje, kuris verstų mąstyti vis iš naujo. Taip pat pabrėžiama, jog metatekstinio kūrinio skaitymas prilygsta privilegijuotam teksto skaitymui, šiame lygmenyje svarbi autorefleksija, tai ko skaitytojas išmoksta iš teksto. (2007, 44).

Critical treatments of literary ethics often consider the tangible effects of the text. For example, ethical critics have questioned if the act of reading inspires critical thinking, reaffirms humanistic values or encourages political reform. The potential for this kind of ethical impact of texts on readers is beyond the scope of this project. What is examined here is the process of textual creation when an ethical reading is the intention behind the means of textual production - both creation and, to a lesser degree, reception.

(2007, 44).

Taigi, šios empirinės analizės modelis, kaip struktūros pagrindas bus paremtas keturiais Kimberly Bohman-Kalajos žaidžiančių tekstų teorijos aspektais: Žaidimai- instrumentai, kurie tekste gali daug ką paaiškinti, autoriaus žaidimas ir skaitytojo įsitraukimas į jį, proceso privilegijavimas bei etinio dėmens svarba.

2.2 Žaidimas dramaturgijoje

Aleksandro Špilevojaus kūrybos atveju svarbus dramaturgijos ir teatro kontekstas. Apie žaidimą dramaturgijoje Lietuvoje plačiau rašė humanitarinių mokslų daktarė Ingrida Ruchlevičienė tirdama lietuvių dramaturgo Kosto Ostrausko kūrybą monografijoje „Kūryba- kaip žaidimas: Kosto Ostrausko dramaturgija“.

Konkrečiai žvelgiant, žaidybiškoje Ostrausko kūryboje nėra atmetamos tradicijos, tradicija yra iš naujo įvertinama, interpretuojama, ji tampa savotišku žaidimo objektu. Pasak autorės, vienas iš svarbių elementų šioje kūryboje yra avangardizmas, kuris tarsi suabsoliutina žaidimo fenomeną mene kaip tam tikrą laisvės ir azarto išraišką. (Ruchlevičienė 2003, 15). Būtų galima interpretuoti, kad Ostrausko žaidybinė dramaturgija akcentuoja **draugišką santykį su tradicija**, siekiant iš naujo į ją pažvelgti. Kaip autorė teigia:

„Žaidžiama ironizuojant, parodijuojant, stilizuojant, vartojant koliažo ir montažo techniką. Avangardistų siekis- demitifikuoti, dekanonizuoti, desakralizuoti kultūrą, nuversti visus statusus, išnaikinti visus tabu- viena esminių Ostrausko dramaturgijos paradigmy.“ (2003, 16)

Ši žaidybinė dramaturgija pasižymi tuo, jog čia didelį vaidmenį vaidina sąveika sudaryta iš **trijų dėmenų: adresanto, teksto ir adresato**. Visi šie komponentai yra žaidimo dramaturgijoje dalyviai. (2003, 74).

Ostrausko kūryboje svarbi Gadamerio mintis, jog **žaidimas reikalauja žaisti kartu**, nepripažįstamas joks atstumas tarp dalyvių. Kaip akcentuojama: *šiuolaikinių meno eksperimentų siekis- santūrų stebėtoją paversti apstulbusiu dalyviu.* (2003, 74).

Papildant bendruomeniškumo žaidybinėje dramaturgijoje aspektą, Ruchlevičienė atkreipia dėmesį, jog meno žaidimai yra paremti tapatybės konceptu, kai kūrinys pats iškelia tapatybės momentą, kurį suprasti ir reflektuoti gali vienas iš žaidėjų- kūrinio adresatas. (2003, 74).

Būtent aktyvaus adresato pastangos Ostrausko dramaturgijoje labiausiai tikimasi, kadangi čia svarbu ne tik kultūrinės tradicijos ar vertybės, bet ir paties adresato intelektualinės galios, tekstas-žaidimas reikalauja iš adresato mąstyti, atpažinti, iššifruoti. (2003, 75).

Žaidybiniai dramaturgijos tekstai pasižymintys savo **semantiniu atvirumu** palieka erdvės adresato interpretacijoms. Ši samprata turi panašumų su Bohman-Kalajos žaidžiančiu tekstu literatūroje, išskiriant skaitytojo įsitraukimo į skaitymo žaidimą svarbą.

Šioje žaidybinėje dramaturgijoje išskiriamas dar vienas bruožas - **intertekstualumas**. Empirinėje analizėje šis aspektas atsiskleis kaip vienas iš žaidybinių lygmenų kalbant apie skaitytojo įsitraukimą į Špilevojaus pjesę „Pakeliui“. Autorė teigia, kad Ostrausko pjesių intertekstualumas kelia daug painumo, todėl adresatui tenka nemenkas iššūkis. Būtų galima interpretuoti, kad per intertekstualumo elementą žaidybiniame tekste, adresatas žaidžia ir su savo galimybėmis, ką akcentuoja ir Ruchlevičienė, toks žaidimas reikalauja nemenkų pastangų, tokių kaip, erudicija ir įtemptas kūrybinis darbas.

Vienas iš pateikiamų pavyzdžių yra drama „*Karali(a)us juokdarys*, kurioje pastebimos J. Aisčio eilėraščio parafrazės, citatos, paties Ostrausko kritikos straipsnio „*Žodžiai, žodžiai, žodžiai*“ parafrazės ir citatos bei keletas kitų intertekstinių nuorodų. Įvairiomis kultūrinėmis nuorodomis Ostrauskas siekia daugiau nei likti tik literatūrinėje plotmėje, bet apimti ir kultūros istoriją. (2003, 77).

Dar vienas žaidimo dramaturgijoje elementas - **metatekstualumas**. Metatekstualumui geriau suprasti pateikiamos kelios šios sąvokos apibrėžtys, kurios leidžia suvokti, jog Ostrausko dramaturgijoje pasireiškiantis metatekstualumas atsiriboja nuo pirminės sampratos, kuri teigia, jog metatekstas - tai tekstas, kuris yra pagrįstas kitu tekstu. Ostrausko metatekstualumas suvokiamas kaip: komentarai ir dažnai kritiškas santykis savo protoksto atžvilgiu, kaip autorefleksija, kaip tekstas siekiantis išplėsti savo tiesioginę funkciją, nenukreiptą į konkrečius esančius tekstus, bet dažnai iš jų išsirutuliojančius. (2003, 79).

Ostrausko kūryboje šios trys apibrėžtys retai veikia kaip atskiros. Ruchlevičienė pateikia kelis pavyzdžius iliustracijoms:

Gundymuose, teatro teatre epizoduose, metatekstualūs komentarai iliustruoja ezopinės kalbos, literatūros teatrinės kaukės- kaip tiesos sakymo - idėją.

Eloiza ir Abelardas iliustruoja neįprastą metatekstualų - autorefleksijos- pavyzdį: autorius pamini savo asmenį rašančiųjų dramas apie pasirinktus herojus sąrašė. (2003, 80).

Reikėtų paminėti ir kitą žaidybinės dramaturgijos Ostrausko atveju bruožą- **autorius buvimą tekste**. Jis pastebimas per komentatoriaus vaidmenį, paaiškinantį esamus įvykius, tokia rolė primena metatekstualumą. Taip pat pjesių kūrėjas dažnai atsiskleidžia per metatekstualius personažus kaip autorių ar dramaturgą. Tad šioje kūryboje, autoriui būdinga būti pjesių centre. (2003, 80).

Reikšminga trumpai pažvelgti kaip žaidimo ypatybės reiškiasi tekstą perkeltiant į žaidybinę inscenizaciją, tačiau pernelyg nedetalizuojant žaidimo teatre ypatumų, labiau liekant dramaturginėje plotmėje. Apie žaidimo principus teatre Lietuvoje rašė režisierė Olga Lapina disertacijoje „*Improvizacija kaip kūrybinė strategija spektaklio kūrimo procese*“. Vienas iš režisierės žaidybinių spektaklių, pagal prancūzų rašytojos Agnes de Lestrade kūrinį „*Didysis žodžių fabrikas*“, spektaklis- „*Žodžių fabrikas*“.

Kaip teigia pati autorė, šis kūrinys, skiriasi tuo, kad tai nėra tiesioginis dramos tekstas, o proza, tad režisierė adaptavo šį kūrinį ir pastatė spektaklį.

Prieš kūrinio analizę, režisierė susidūrė su žaidimo terminologijoje vartojamu meniniu iššūkiu, kadangi tekstas nedidelės apimties, mažai vykstančių įvykių, vyrauja personažų detalių stoka. Todėl tradicinis analizės metodas paremtas įvykių, aplinkybių, personažų siekiamybių nustatymu, šiuo atveju- netinka. (Olga Lapina 2018, 58).

Tad režisierė atliko žaidybinę analizę, kaip vieną iš penkių (teksto analizė kaip kelionė, charakterių ir būties, struktūrinė, veiksmo, žaidybinė) analizės būdų, išskirtų rusų režisieriaus Michailo Butkevičiaus, kėlė įvairaus pobūdžio klausimus, kuriuos padiktuoja tam tikros žaidimos taisyklės.

Režisierė teigė, kad:

pasirinkta žaidybinė darbo su tekstu prieiga leido naudoti ne tiek teksto analizę, kiek žaidimą su tekstu ir buvo nutaikyta į visapusišką teksto turinio praplėtimą ties jame dominuojančiomis temomis ir jų keliamais asociatyviais įvaizdžiais. (2018, 58).

- Žaidybinė analizė, arba teksto žaidimo taisyklių nustatymas, leido suvokti „Žodžių fabriko“ istoriją kaip žaidimą su tam tikra struktūra ir taisyklėmis. Jeigu tai žaidimas, ar jis yra varžybų pobūdžio? Kas jame yra žaidėjai, o kas – tik stebėtojai ir kokia jų funkcija? Ar šis žaidimas turi laimėtoją, ar jis sąžiningas? Kur slypi šio žaidimo grožis?. (2018, 60).

Todėl remiantis režisierės išvalgomis, galima teigti, kad Lapinos žaidybinio teksto samprata, remiasi teksto, **kaip tam tikros struktūros paremtos taisyklėmis suvokimu, kuriame dalyvauja ir žaidėjai besiaiškinantys kas nugalės, taip pat teksto turinio plėtra byloja apie žaidybinę transgresiją.** Lapina išskyrė ir **eksperimentą**, kaip vieną iš žaidybinių elementų. Kai iš vienos perspektyvos, tekstas analizuojamas kaip autoriaus ir personažų tarpusavio eksperimentas. Arba iš kitos perspektyvos, „Žodžių fabriko“ istorijos sceninis perteikimas vyksta kaip režisieriaus eksperimentas.(2018, 60).

Taigi, apibendrinant žaidimo dramaturgijoje sekciją galima teigti, jog žaidimas literatūroje pasitelkiant Kimberly Bohman-Kalajos modelį ir žaidimas dramaturgijoje, šiuo atveju pagrinde analizuojant Kosto Ostrausko kūrybą turi panašumų. Dramaturgijoje išryškunami tokie momentai, kaip:

1. žaidimo dalyvių, o ypatingai adresato įsitraukimas į žaidimą,
2. žaidimas kartu,
3. intertekstualumas,
4. metatekstualumas,
5. semantinis atvirumas,

6. draugiškas santykis su tradiciniais literatūros, kultūros modeliais, kurie atsispindi ir Špilevojaus pjesėje.

Tuo tarpu Olga Lapina, režisuodama žaidybinį spektaklį „Žodžių fabrikas“ pagal Agnes de Lestrade prozos kūrinį „Didysis žodžių fabrikas“ atliko žaidybinę analizę, kurioje iškilo keletas naujų režisierės žaidybinio teksto sampratos aspektų, jog:

1. žaidybinis tekstas- tai tam tikra struktūra,
2. paremta taisyklėmis,
3. jame dalyvauja žaidėjai, kurie bando aiškintis kas laimės,
4. pats tekstas plečia savo turinio ribas, kas byloja apie transgresiją- vieną iš žaidybinių lygmenų.

2.3 Šiuolaikinės dramaturgijos naratyvo principai

Apibrėžus žaidimo koncepciją skirtinguose kontekstuose, svarbu atkreipti dėmesį į keletą svarbių dramaturginių sąvokų, kadangi empirinėje dalyje analizuojamas pavyzdys yra pjesė. Tačiau verta pabrėžti, jog šioje dalyje nebus detaliai nagrinėjama dramaturgijos struktūra, pateikiamos sąvokos ir bruožai yra skirti šio žanro orientyrai, kaip galintys padėti geriau suprasti pačią pjesę.

Lietuvoje, apie šiuolaikinės dramaturgijos ypatumus ir naratyvo kūrimą plačiau yra rašiusi dramaturgė, teatrologijos mokslų daktarė Gabrielė Labanauskaitė, keletą reikšmingų sąvokų pateikia ir teatro kritikas Volkeris Klotzas.

Autorė nagrinėjo klausimus susijusius su naratyvo kūrimu, disertacijoje „Naratyvo konstravimo principai šiuolaikinėje dramaturgijoje“. Keletas dramaturgijai būdingų sąvokų bus vartojamos ir pjesėje, tad prieš grįždami prie pagrindinės žaidimo temos, neišvengsime trumpo dramaturgijos sąvokų intarpo.

Analizuojant dramaturgijos žanrą, pastebima, jog dramas galima suskirstyti į keletą skirtingų formų. Teatro kritikas Volkeris Klotzas pateikia dramų klasifikaciją. (Klotz 2005, 95). Dramos forma gali būti uždara ir atvira. Labanauskaitė remdamasi šiuo kritiku uždara formą aiškina taip: *Uždaroji dramos forma*- tai savarankiškumo kupina istorija, kurios pabaiga yra galutinė, o fabula bei siužetas atitinka Aristotelio suformuluotus vienovės ir visumos principus.

Disertacijos autorė cituodama Aristotelį akcentuoja, jog į vienovės sampratą įeina vientisa istorijų seka, o jei ši seka susideda iš daugiau nei vienos istorijos, pirmoji turėtų dominuoti. *Atviroji dramos forma*- skiriasi nuo uždarosios tuo, jog ji neturi pabaigos, kurioje išspręsti visi konfliktai ir prieštaravimai. Taip pat pabrėžiamas struktūros atvirumas, kai istorija yra individuali, nepriklausoma, viena nuo kitos atskirtų sekų visuma. (Labanauskaitė 2013, 13). *Atvirosios dramos formos*

pastebimos postdraminiame teatre ir yra būdingos žaidybinėms pjesėms, Špilevojaus pjesėje „Pakeliui” taip pat.

Išskiriama ir naratoriaus klasifikacija. Naratorių galima suskirstyti į tris pagrindinius tipus: *autodiegetinis*, *homodiegetinis*, *heterodiegetinis* naratorius. Pirmasis tipas- autodiegetinis naratorius. Jam priskiriamas pagrindinis pjesės veikėjas. Toks naratorius pateikia viena neginčijamą tiesą, kuri gali krypti į diktatoriškumą. Antrasis tipas- homodiegetinis naratorius. Ne pagrindinis pjesės veikėjas, vienas iš dalyvių, istorijas dažniausiai pasakojantis arba pirmuoju arba trečiuoju asmeniu. Kaip pabrėžia pati autorė, toks naratoriaus asmens parinkimas atskleidžia požiūrį, perspektyvą, situacijos vertinimą. Pirmojo asmens naratorius kuria artimesnį ryšį su suvokėju, tuo tarpu trečiojo asmens naratorius kuria distanciją, atitolina pačius žiūrovus. Šis naratoriaus pobūdis bene dažniausiai pasitaikantis dramoje. Trečiasis tipas- heterodiegetinis naratorius. Šiai klasifikacijai priskiriamas pasakotojas, kuris nėra savo pasakojamų įvykių veikėjas, koncentruojamasi į trečiąjį asmenį. Išskiriama tai, kad šis naratorius dažniausiai buvo pastebimas choro pavidalu antikiniuose kūriniuose, tačiau tuo pačiu ir šiuolaikinėje dramaturgijoje, kai norima sukurti objektyvų pasakojimo stilių. (2018, 14-15).

Autorė akcentuoja, jog dramaturgai dažnai pateikia vieną naratyvą iš tam tikros perspektyvos, taip formuodami skaitytojo požiūrį. Cituodama M. Pfisterį, Labanauskaitė išskiria tris modelius, kurie skirti suvokti veikėjo ir skaitytojo perspektyvinį santykį. Šie modeliai yra - *a-perspektyvos*, *uždaros*, *atviros perspektyvos*. A-perspektyvos modelyje, autorius, remdamasis veikėjų žodžiais, išreiškia sąvają poziciją, todėl veikėjas dažnai tampa tarpininku, kuris skaitytojui perteikia autoriaus žinią. Tokios perspektyvos pavyzdys M. Ravenhillo pjesė „Baseinas be vandens”. Uždarosios perspektyvos modelyje matoma, jog pats skaitytojas turi suprasti autoriaus siunčiamą žinią. Tokio tipo išskirtinumas slypi tame, jog skaitytojas negauna aiškių atsakymų į vyraujančią problemą, o priešingai, yra skatinamas įsitraukti į mąstymo procesą, vertinti problemą iš įvairių prizmių. Praktinė iliustracija, I. Vyrypajevio pjesė „Būtis Nr. 2”. Atvirosios perspektyvos modelyje, nepamatoma vieninga linija, kuri vestų perspektyvas į vieną pusę. Dažnu atveju veikėjų pozicijos lieka neaiškiomis, kadangi autorius nepateikia jokių jungiančių bruožų, todėl skaitytojas susiduria su abejonėmis, nes kyla sunkumai sąvają perspektyvą sujungti su ta, kuri turėtų vyrauti. Atvirosios perspektyvos pavyzdys M. Crimpo pjesė „Pasikėsanimai į jos gyvybę“(2018, 16-17).

Pjesių veikėjų kalbai struktūruoti išskiriami trys būdai: *monologas*, *dialogas* ir *polilogas*. Ilgos apimties monologai pastebimi ir Špilevojaus kūryboje. Pati sąvoka suprantama kaip pačiam sau skirta veikėjo kalba. Jame nėra verbalinių mainų, pagrindinė skirtis glūdi ir kalbos apimtyje, monologai dažniausiai būna gerokai ilgesni nei dialogai ir gali būti atskirti nuo konteksto. Monologai pasak P. Pavisio gali būti skirstomi į keturias formas. Pirmoji- *vidinis sąmonės srauto monologas*, tokiaime monologe nėra reguliavimo ar cenzūros, kalbėtojas laisvai pasakoja ką nori. Antroji-

autoriaus intarpai, autorius siekdamas provokuoti publiką, kalbą siunčia tiesiogiai jai. Trečioji- *vie- nišiaus „dialogas“*, veikėjas kalbasi su tokiu adresatu, kuris niekada neatsako. Ketvirtoji- *monolo- ginė pjesė*, vadinama universaliausia forma, sutelkianti jau minėtus aspektus, tokio tipo pjesės turi vieną veikėją ir sudarytos iš ilgų kalbų, Labanauskaitė pateikia T. Bernhardo, J. Tertelio dramų pa- vyzdžius.

Taip pat reikėtų pažvelgti ir į dramaturgijoje išskiriamus naratyvinių epizodų tipus. Pir- masis- *informaciją perteikiantys pasakojimai*. Tai pasakojimai, kurie perduoda įvykius, nutikusius už dramaturginio teksto ribų. Tokių naratyvų funkcija anot H. Bowleso informuoti personažus ir publiką apie naujienas. Kitas tipas- *apkalbų naratyviniai epizodai*- jie apibrėžiami kaip epizodai, sudaryti iš kalbėjimo apie įvykius, kurie nutiko neseniai, neigiamai atliepiama į žmones, kurių nėra šalia. Kaip Labanauskaitė pastebi, pagrindinės funkcijos yra perduoti tam tikrą informaciją bei steigti glaudų socialinį ryšį tarp pokalbio dalyvių ir publikos. Dar vienas tipas- *sapnų naratyviniai epizodai*, jiems būdinga nevalingo pasakojimo forma, atsirandanti kai tam tikras įvykis pastūmėja pasakotoją papasakoti apie sapną. Sekantis tipas, aktualiausias nagrinėjant empirinę medžiagą tai- *juokų naratyviniai epizodai*, traktuojami kaip trumpi humoristinio pobūdžio pasakojimai, sudaryti iš anekdotų arba realių istorijų, kurie skaidosi į smulkesnes grupes kaip: 1) *anekdotinio pobūdžio juo- keliai*, 2) *(auto)biografiniai juokeliai*, 3) *situacinis humoras*. *Fantazijos naratyviniai epizodai* foku- suojasi į žmogiškas arba antgamtiškas būtybes, turinčias bent vieną neįmanomą bruožą (2018, 24- 25).

Paskutinis aspektas, kurį reikėtų apžvelgti tai laiko ir erdvės momentas. Kaip jau žinome, žaidimų teorijoje, šie du komponentai vaidina svarbų vaidmenį. Tačiau taip pat trumpai reikėtų pastebėti, kaip laikas ir erdvė struktūruojami dramaturgijoje. Šiame kontekste susiduriame su dar keliomis naujomis sąvokomis, pavyzdžiui- *analepsė*. Ši naratologinė apibrėžtis reiškia kalbėjimą apie praeities įvykius iš dabartinės perspektyvos, tai bus aktualizuojama ir nagrinėjant Aleksandro Špilevojaus pjesę.

Tuo tarpu erdvės kūrimui dažnai pasitelkiama scenografija, šviesos, garsas- kaip jau teatro sričiai priklausantys elementai. Tačiau dramos kūrimuose matomi keli erdvių tipai: *vieša ir privati erdvės*- privačios erdvės simbolizuoja socialinį atsiribojimą, o viešosios erdvės prislopina patį individą. Kitas tipas- *sceninė ir už scenos esanti erdvė*, tai viena stipriausių priemonių, kuri manipu- liuoja suvokėjo fantazija. *Atviros ir uždaros erdvės* tipas, kaip autorė akcentuoja, šiuolaikiniai dra- maturgai linkę nepaisyti tradicinių normų, kaip pavyzdys, pasivaikčiojimas kapinėse D. Loher pje- sėje „Ruzvelto aikštė“ arba laidotuvės cirke G. Labanauskaitės pjesėje „Circus“. Prie atviros erdvės tipo, galėtume priskirti ir *metaforinę erdvę*, kurios išskirtinumas slypi tame, jog sudaromas buvimo kitoje dimensijoje įspūdis, pvz. sapne, ar transendentinėje būsenoje (2018, 26-30).

3. Empirinė medžiaga ir metodai

Apžvelgus svarbiausius teorinius aspektus, pereiname prie konkretaus kūrinio tyrimo. Kaip jau minėta, Lietuvoje, plačiau apie žaidimą ir dramaturgiją Kosto Ostrausko kūryboje yra rašiusi tyrėja Ingrida Ruchlevičienė.

Šiai empirinei analizei pasirinktas Aleksandro Špilevojaus dramaturginis kūrinys. Iš penkių paties dramaturgo Aleksandro Špilevojaus pateiktų autorinių pjesių („Pakeliui“ , „Babelis“, „Sala, kurios nėra“, „12 gramų į šiaurę“, „Neišmoktos pamokos“), buvo pasirinkta pjesė „Pakeliui“, kurioje žaidimas, kaip tam tikras instrumentas, labiausiai atveria gyvenimiškuosius aspektus, veikėjų charakterio ypatybes, užšifruoja įvairias metaforas ir užčiuopia skaitytojo rolės ypatingumą.

Išsamesnei empirinei analizei pasirinkta viena pjesė, reikalaujanti itin atidaus skaitytojo fokuso, koncentracijos analizuojant joje esančius žaidybinius lygmenis, detalaus skaitymo. Tačiau kaip kontekstas pasitelkiami ir kiti dramaturgo darbai. Pjesės interpretacija yra parengta iš anksto neanalizavus teatro ar literatūros kritikų recenzijų, todėl remiasi subjektyviu pjesės patyrimu, yra viena iš daugelio galimų prieigų skirtų interpretuoti šį tekstą.

Analizei atlikti pasitelkiami metodai:

1. Atidusis skaitymas- pasitelkus žaidimo teoriją,

2. Interpretacinis - skirtas interpretuoti pasirinktam kūriniiui, remiantis Kimberly Bohman-

Kalajos pagrindiniais žaidžiančių tekstų aspektais:

2.1. Žaidimai tekste, veikiantys kaip metaforos, padedantys apibrėžti protagonisto charakterio būdą;

2.2. Autoriaus žaidimas ir skaitytojo įsitraukimas;

2.3. Proceso privilegijavimas;

2.4. Etinis dėmuo.

3. Interviu - skirtas atskleisti autoriaus požiūriui į jo sukurtą pjesę, žaidimo fenomeną, paties kūrėjo žaidybines kūrybas, tiek iš dramaturgijos, tiek iš teatro perspektyvų.

Interviu buvo atliktas užbaigus pjesės analizę. Jo metu autoriui buvo pateikti 9 klausimai. Interviu transkripcija pateikiama darbo prieduose.

Taigi, iš esmės pjesės interpretacija remiasi Kimberly Bohman-Kalajos žaidžiančių tekstų teorijos aspektais, papildomais Ievos Steponavičiūtės-Aleksiejūnienės išskirtomis funkcijomis bei Aleksandro Špilevojaus įžvalgomis.

Svarbu pastebėti tai, jog pats Aleksandras Špilevojus savo darbuose koncentruojasi į *storytelling* fenomeną, kuris paremtas žmonių gyvenimo istorijų pasakojimu ir perpasakojimu kitiems, dialogo kūrimu, o ne faktais ar argumentais.

Storytelling'e slypi nemažai žaidimo apraiškų. Pasak kūrėjo, pats istorijos pasakojimas iš principo laikosi ant žaidimo pamatų. Kūriniuose vaizduojami žaidybiniai elementai dažnu atveju nėra tik dėl smagumo ar estetiniam malonumui patenkinti, kaip jau minėta, jie tarsi specialūs kodai, kurie užšifruoja įvairias gyvenimiškas patirtis, pasaulėjautą, santykį su aplinka ir pačiu savimi, į tai pagal šio darbo tikslą, bus svarbu atkreipti kiek didesnę dėmesį.

3.1 Empirinė analizė

3.1.1 Žaidimai tekste

Empirinę analizę svarbu pradėti nuo suvokimo, jog pagal Bohman-Kalajos modelį, žaidžiančiuose tekstuose, žaidimai tekste gali paaikškinti įvairius teksto aspektus. Kaip pastebi Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė, tokias žaidimo figūras galima laikyti akivaizdžiausiais metakomunikaciniais signalais, kuriais tekstas skelbia savo žaidybinį pobūdį ir kviečia skaitytoją juos analizuoti iš žaidimų teorijos prizmės (2011).

Pjesėje „Pakeliui“ minimi net keli konkretūs žaidimai, kurie prisideda prie teksto prasmų kūrimo, veikia kaip metaforos, dalyvauja personažo kūrime. Vienas iš eksplacitiškai minimų žaidimų pjesėje yra- **yo-yo**.

Yo-yo žaidimas yra individualus, todėl jam sužaisti pakanka vieno žaidėjo. Žaidimo esmė yra ant piršto užsidėjus šio apvalaus žaislo virvutę, atlikti triukus aukštin-žemyn. Ypatinai apribojančių taisyklių nėra, jį galima bet kada pradėti ir pabaigti, tai suponuoja į žaidimo skleidžiamą laisvę. Labiau pažengęs žaidėjas, priklausomai nuo yo-yo dydžio gali pasitelkti sudėtingesnes technikas ir atlikti gerokai kompleksiškesnius triukus nei aukštin-žemyn. Šis žaislas dažnai ne tik kelia smagumo įspūdį, bet ir lavina judesių vikrumą, reakciją ir pan. Pasitelkus Caillois žaidimų tipologiją, šį žaislą galima priskirti *illinx* kategorijai, kadangi žaidžiant jis kelia ypatingą svaigulį, norisi žaisti dar ir dar.

Pjesėje „Pakeliui“ yo-yo įgauna dar kitą reikšmę, nes pats veiksmas sukasi sovietiniuose Šiauliuose, kai dažnam, tokio tipo žaislas galėjo pasirodyti tam tikra neregėta inovacija. Protagonisto Rapolo kolegos Adomas ir Elena, veiksmė „Išnešk šiukšles. Bendrabutis“, sveikindami jaunąją Rapolo ir Unės šeimą su sūnaus gimimu bei tuo pačiu atsiprašydami už praeities konfliktus, padovanoja jiems amerikietiškąjį yo-yo žaidimą, skirtą sūnui.

ADOMAS. „*Kaip elgtis su brendžiu, nemokysiu. O yo-yo parodysiu. Žiūrėk čia toks amerikoniškas žaidimas. Užsidedi šitą ant piršto ir gali daryti visokiausius triukus. Pabandyk.*”

ELENA. „*Ten, vakaruos, visi berniukai su šiais žaislais kiauras dienas žaidžia. Lavina reakciją, motoriką, ramina ir streso metu.*”

Yo-yo žaidimą šiame kontekste, skaitytojas pirmiausia galimai suvokia kaip moderniosios vakarų kultūros simbolį, atspirties tašką į kitokią kultūrą nei vyravo Tarybų Sąjungoje. Iš teksto sužinome, jog Adomas, Rapolo kolega, inteligentiškų manierų, gero išsilavinimo, apsiskaitęs direktoriaus pareigas statybų įmonėje užimantis žmogus. Skaitytojas iš Elenos ištartų žodžių apie yo-yo teigiamą poveikį numano, jog ji taip pat išsilavinusi moteris, nors apie šią veikėją sužinome ne daug, tik tiek, jog ji savo vyro Adomo padėjėja statybų įmonėje.

ADOMAS *Luktelk, Elena. Žinai, Rapolai, tu anuomet autobuse sakei, kad mane į šiltą vietelę Statybos Treste įkišo mano tėvas, dirbęs CK, tiesa? Taip, jis man nemažai padėjo. Netgi daug, labai daug. Ir esu jam už tai nepaprastai dėkingas. Jis išleido mane į geriausią mokyklą, pasamdė man profesionaliausius klasikinės muzikos ir užsienio kalbų mokytojus, leido man atostogauti ir pamatyti visą Tarybų Sąjungą, parodė man reikšmingiausias filosofines ir grožinės literatūros knygas, padėjo susipažinti su šviesiausiaisiais mūsų šalies žmonėmis.*

Todėl šis epizodas, leidžia daryti prielaidą, kad susisiekimas su šiek tiek laisvesniu pasauliu tokio rango žmonėms yra kiek paprastesnis, nei tuo metu, eilinius darbus dirbusiesiems, tokiems, kaip Rapolas. Jei ne patys, tai naudodamiesi įvairiomis pažintimis, jie gaudavo įvairių daiktų, kurių Sovietų Sąjungoje visai nebuvo ar buvo itin retai, vienas jų, tikra egzotika sovietiniame kontekste tapęs yo-yo žaislas.

Minimi vakarai ir amerikietiškoji svajonė- tai sektinos laisvės pavyzdys, rytų bloko šalyse gyvenusiems žmonėms. Todėl yo-yo žaidimas tampa raktu, atrakinančiu vakarietiškojo pasaulio paslaptis. Būdu parodyti, kaip ir kuo gyvena Rapolo ir Unės bendraamžiai už Atlanto, taip pat vykdyti ir edukacinę misiją sovietmečio žmonėms, Rapolui ir Unei, kurie gyvena kitokią, mažiau laisvą ir naujovių turintį gyvenimą.

Todėl Adomas ir Elena dėl savo užimamų pareigų ir turimo išsilavinimo teikiamų privilegijų, tampa vakarų kultūros ambasadoriais sovietiniuose Šiauliuose, taip šviesdami Rapolą ir Unę apie laisvojo, bet tuo pačiu tolimojo pasaulio realijas.

Tačiau reikėtų pastebėti, jog yo-yo žaidimas tuo pačiu neakivaizdžiai išryškina šių dviejų porų socialinius skirtumus ir tarsi kiršina abi puses. Kas atveria ir kitą akcentą, kurio neišvengsime analizuojant žaidimo reikšmę- veikėjų tarpusavio santykiai atsiskleidžiantys žaidimo metu.

Šio darbo eigoje bus kalbama ir apie protagonisto Rapolo **charakterio būdą atsiskleidžiantį per konkrečias žaidybines apraiškas ir žaidimus**, tačiau užbėgant už akių, galima atskleisti, jog jis labai smalsus ir žingeidus žmogus. Tuo tarpu jo žmona gerokai kategoriškesnė naujovėms, tai ypatingai išryškėja Unės neigiamu atsaku į Elenos žodžius apie galimą yo-yo naudą jų sūnui. Tokį Adomo ir Elenos vizitą bei amerikietiškas dovanas ji priima kaip bandymą pasišaipyti iš provincialių žmonių, tarytum mažiau susipažinusių su vakarietiškoju

pasauliu. Būtent per yo-yo žaidimą atsiskleidžia ir šios veikėjos emocinis įtūžis monologe, tame pačiame veiksmo „Išnešk šiukšles. Bendrabutis”.

UNĖ Cha! Nori pasakyti, kad provincialas yra Rapolas arba aš? Paklausk manęs, inteligente! Gal mes ir esame paprasti žmonės, bet mes gyvename sąžiningai ir atvirai! Mes verkiame, kai mums skauda, mes šaukiame, kai pykstam, mes prisiglaudžiame, kai mylim ir mes pilame šūdus ir myžalus ant galvų, kai jaučiame, kad mums spjaunama į dušią ir iš mūsų bandoma juoktis! Mandagių šypsenu pasaulis yra amerikony išmįslas. O mes gyvename natūraliai.

Konfliktui įgavus pagreitį, pjesės remarkos skaitytojui demonstruoja, kaip Rapolas atkiša Adomui ranką su joje esančiu yo-yo, tačiau Adomas jo neima, teigdamas, jog dovanų neatsiima. Skaitytojas tokį gestą galėtų interpretuoti dvejopai ir nebūtinai sutikti su mintimi, kad negalima atsiimti dovanų, nes tai tarsi nepagarbos ženklas.

Veikiau kyla idėja, kad Adomui atsiėmus yo-yo su juo išeis ir visas modernusis, laisvas pasaulis, prieiga į jį. Tad pasitelkiant vaizduotės galias, skaitytojas bando dėlėti Adomo kylančias vidines mintis kaip dėlionę ir iškelti jas į paviršių.

Nors iš teksto matyti, jog Adomas ir Rapolas nemažai konfliktavę dėl socialinių skirtumų, Adomas savo gestu pademonstruoja geranoriškumą ir norą atverti laisvojo pasaulio paslaptis, jas perduoti ne tik Rapolui ir Unei, bet turbūt labiausiai jų sūnui, kuris priklauso jau kitai kartai.

Po daugelio metų, veiksmo „Į Bagadelnią. Miško takas” matome jau suaugusį Rapolo sūnų- Jurgį, sėdintį miške, laukiantį tėvo ir žaidžiantį yo-yo, galimai tą patį, kurį jo kūdikystėje padovanojo Adomas. Charakterizuodami Rapolą kaip asmenybę, pastebėsime, jog jis priešingai nei jo sūnus buvo apribotas ir neturėjo galimybių leidžiančių pažinti užsienio muziką ar literatūrą, kuri visapusiškai leistų tobulėti kaip asmenybei, todėl yra kitoks.

Jo sūnus, nors ir gimęs dar nelaisvoje Lietuvoje visas šias prieigas turėjo kiek laisvesnes ir buvo jau modernesnio mąstymo žmogus. Tad galime įsivaizduoti, jog Adomas, savo poelgiu, savotiškai išgelbsti Jurgį- naujos kartos atstovą nuo dar vieno tapimu paklusniu Sovietų Sąjungos piliečiu ir dovanodamas yo-yo žaidimą atveria jam pirminius vartus į laisvo gyvenimo pažinimą, esantį už raudonojo tvano valstybės ribų.

Reikėtų pastebėti, kad per konkrečius žaidimus ir žaidybiškas apraiškas pjesėje atsiskleidžia ir **Rapolo kaip pagrindinio veikėjo charakterio ypatybės**. Jau pirmajame veiksmo „Prisisekit diržus. Teatras” Rapolo monologe, kuriame jis žaismingai nusiteikęs kreipiasi į publiką.

RAPOLAS J. *Labas vakaras! Ar jau visi susirinkote? Neskubėkite palikti savo paltų rūbinėje, nes spektaklis vyks ne teatre, o mieste. Prisistatysiu. Esu vardu Rapolas. Tie, kas buvote „Bagadelnioje”, tikriausiai pažįstate mane iš ten. Esu vienas iš tų prieglaudus senukų, o ši vakarą pabūsiu jūsų kelionės gidu. O keliausime mes mano gyvenimu. Atsimenat fantastinius filmus apie*

laiko mašinas? Tai va, dabar mes keliausime laiko autobusu. Jeigu jūs pasiruošę, galime keliauti į stotelę. Mūsų autobusas atvyks jau po kelių akimirku.

Iš šio epizodo, matome, jog Rapolas - pagyvenęs, tačiau entuziazmo nestokojantis žmogus, kreipdamasis į susirinkusiuosius kviečia juos kartu prisijungti prie pasakojamos istorijos, taip išskeldamas ir socialumo aspektą, kurį yra minėjęs Gadameris. Kviesdamas kartu į „kelionę laiko mašina“, Rapolas tuo pačiu griaua ir visuomenėje susiformavusį stereotipą apie tai, kad senatvės sulaukęs žmogus, jau viską yra pasiekęs, viską matęs, todėl geriausia savo paskutinius gyvenimo metus leisti ramybėje, užsidarius ir atsiskyrus nuo pasaulio. Rapolas, šio monologo metu, skaitytojui parodo, jog rami senatviška idilė jam ne pakeliui, jis dar nepasiruošęs mirti, o priešingai, yra linkęs į naujus nuotykius ir atradimus.

Toliau iš žaidybinių apraiškų pereinama prie konkrečių žaidimų, kuriuose atsispindi Rapolo asmenybė. Pastebima, jog protagonistui kaip *autodiegetiniam* naratoriui pasakojant savo jaunystės istorijas, skaitytojas mato jaunąjį Rapolą ir jo žmoną Unę, epizode „Išnešk šiukšles. Bendrabutis“ . Iš pjesėje pateiktų remarkų, matyti, jog Adomas, Rapolui įteikęs yo-yo žaislą ir butelį brendžio, šis pasimeta, tačiau kolegai rodant įvairius triukus su yo-yo, atskleidžia savo didelę nuostabą, bet tuo pačiu begalinį žmogišką smalsumą.

Kadangi ši Rapolo jaunystės situacija vyksta apie 1973-iuosius, skaitytojas pasitelkdamas istorines bei kultūrinės žinias, supranta, jog nacionalinėje istorijoje tais metais, Lietuva buvo Tarybų Sąjungos sudėtyje, kitaip žinomam kaip sovietmečio laikotarpiui. Šį laiką lydi visapusiška žmogaus kontrolė ir viso ko deficitas, tad nenuostabu, jog pirmą kartą pamatęs yo-yo žaidimą Rapolas, sovietinis žmogus - nustemba, tačiau tuo pačiu parodo ir susidomėjimą, užsidėdamas šį žaislą ant piršto ir bandydamas suvokti jo veikimo mechanizmus, kas byloja apie Rapolo siekį leisti į naujų atradimų paieškas, būti žingeidžiu, kažką naujo sužinoti apie vakarų pasaulį, o ne užsidaryti sovietiniame burbule.

Dar vienas tekste minimas žaidimas, kuris pasitelkiamas **kaip metafora** veiksmė „Rat race. Autobusas“ - „**Atspėk dainą**“. Atsigręždami į kitas Aleksandro Špilevojaus pjeses, tokias, kaip, „Neišmuktos pamokos“, „12 gramų į šiaurę“ ar „Sala, kurios nėra“ matome, jog skirtingų žanrų muzika tampa ne tik Špilevojaus kūrybai būdingu elementu, bet tuo pačiu dar vienu žaidybiniu instrumentu, perteikti personažų santykiui su pasauliu, skauduliams kylančiais iš esamos padėties, neteisybės jausmo, ar tiesiog pjesės skleidžiamam smagumui atverti.

Muzika ir įvairios muzikinės variacijos yra vienas iš kertinių teatro inovacijų elementų. Pjesė „Pakeliui“ ne išimtis, čia muzika užima taip pat gana ryškią vietą. Ir nors ji grojama iš grotuvo, o ne gyvų roko gitarų, kaip „Neišmuktose pamokose“ , ar simfoninio orkestro „Saloje, kurios nėra“, tai nekeičia jos svarbos.

„Atspėk dainą” tipo žaidimai priešingai nei yo-yo reikalauja bendruomeniškumo, gali būti žaidžiami skirtingomis komandomis. Pagrindinės taisyklės sukasi aplink tai, jog žaidimo vedėjas arba grodamas gyvai, arba leisdamas muziką iš grotuvo, kreipiasi į publiką tikėdamasis teisingo atsakymo, koks yra atliekamas kūrinys ir koks dainininkas ar grupė jį atlieka. Teisingai atsakiusieji laimi prizą, arba gauna papildomų taškų, toks žaidimas dažnai pasireiškia ir protmūšiuose. Pagal Caillois tipologiją dainų spėlionės būtų galima priskirti dviem kategorijoms- *agon*, nes varžosi skirtingos komandos arba žaidžiama tik už save bei *alea* kategorijai, kadangi žaidėjas gali ir nežinoti atliekamos dainos, tačiau spėjimo būdu būti teisus, o ši kategorija akcentuoja būtent sėkmės faktorių.

Pjesėje, šis žaidimas galimai turi laiko tėkmės simbolikos metaforą. Iš Rapolo monologo, matyti, jog herojus po sūnaus gimimo pastebi, kad gyvenimo laikas, įgavęs nemenką pagreitį. Aštuoniolika savo gyvenimo metų po sūnaus gimimo, Rapolas sudeda į muzikinį-dainų žaidimą, kuriuo siekiama parodyti, jog žaidimas praeina taip pat greitai kaip ir minėtieji aštuoniolika metų. Kad jie kupini pačių įvairiausių patirčių. Veikėja Maša, kaip svarbiausia Rapolo pagalbininkė, paaiškina artėjančio žaidimo taisyklės, kurios iš pažiūros nesiskiria nuo begalės kitų įprastų žaidimų taisyklių, tačiau yra būtinos prisiimti iš anksto, kad sužaisti žaidimą (*lusory attitude* pagal Suitsą).

MAŠA. „*Na, žinoma, kad teisi. Gerai. Aiškinu taisykles. Aš jums paleisiu dainą, o jūs turėsite pasakyti, koks tos dainos pavadinimas ir kas ją atlieka. Atspėjęs žmogus gaus prizą. Aišku?*”

Pjesės „Pakeliui” Muzikinis-dainų žaidimas sudarytas iš dvylikos skirtingų užsienio bei lietuvių atlikėjų dainų. Skaitytojui norint pajusti anksčiau minėtąsias skirtības tarp vakarų ir rytų žmogaus, svarbu pažvelgti į kiekvieną dainą atskirai, kuri išryškina bei atveria vaizdą į tuometinį sovietmečio laikotarpį Lietuvoje ir kas vyko už geležinės uždangos.

Pirmoji daina britų roko grupės Deep Purple „Smoke on the water” 1972 metai. Dažnas roko muzikos gerbėjas pasitelkdamas žinias, kurias yra skaitęs įvairiuose kultūros žurnaluose ar nugirdęs per radijo bangomis transliuojamas alternatyvios muzikos laidas, žino, jog ši grupė buvo laikoma sunkiojo roko muzikos žanro pradininke vakarų šalyse. Socialistinėje Lietuvoje, jaunimas šį kolektyvą galėjo išgirsti tik per ne pačios aukščiausios kokybės bangomis girdimą „Liuksemburgo radiją”, kuris tais laikais, grojo tuometinius pasaulio muzikos hitus. Kai kažkur prie Ženevos ežero, vyko šios grupės koncertas, tais metais, jauni roko gerbėjai per radiją klausėsi pašėlusio rokenrolo „Smoke on the water” Tarybų Sąjungoje, Rapolas, savo sūnų mokė pirmųjų jo žodžių. Nors ir atsidūręs už skiriančios sienos, jaunuolis, panašu, jog visgi bandė prisiliesti prie tų dalykų, kurie vakariečiui, buvo gerokai įprastesni ir tapę kasdienybės dalimi.

RAPOLAS J. „*Atsimenu, kai buvo išleista ši daina, Jurgis dar tik mokėsi kalbėti. Mokėjo „mama“, „tėtė“, ir „ta-ta-taaaa-ta-ta-ta-taaaa“.*

Antroji daina, minima šiame žaidime- grupės ABBA „Waterloo” 1974 metai. Grupė išpopuliarėjo laimėjusi Eurovizijos dainų konkursą Europoje. Rapolo monologe matyti, aiškus prisipažinimas, jog jis niekada nėra girdėjęs apie šį konkursą, nes Sovietų Sąjungą muzikinės naujienos pasiekdavo atsilikdamos. Tai dar kartą patvirtina apie vyravusios politinės sistemos begalinę cenzūrą visose gyvenimo srityse ir apribotą žmogaus galimybę rinktis.

RAPOLAS J. *Oi, šita daina juk nugalėjo Eurovizijoje! Nors tuo metu mes net nežinojome tokio konkurso. Tiesą sakant, tais laikais net ir Abbas nežinojome. Pasaulinė muzika Tarybų Sąjungą visada pasiekdavo gerokai atsilikdama.*

O kai pasirinkimas yra ribotas, lieka pasitenkinti tuo kas ir lieka tik sovietinės Lietuvos ribose. Kaip pavyzdys minima grupės Nerija daina „Pašauki mane” 1977 metai. Kaip didžiulis atotrūkio ne tik tarp vakarietiškos ir tarybinės muzikos skambesio, bet ir žmogaus realiųjų bei vertybių „ten” ir „čia”,

RAPOLAS J. *Jaučiate, kaip tuo metu skyrėsi lietuviškų ir užsienietiškų dainų skambesys? Bet kaip mes tuomet šokdavome pagal šią muziką!.*

Dar vienas pasaulio šokių muzikos hitas Boney M „Daddy cool” 1978 metai. Rapolo sūnus pradeda lankyti mokyklą, tačiau kaip ir pats išreiškia savo monologe, jaučiasi dainoje minimu *kietu tėveliu*, savotišku šelmiškai nusiteikusiu maištininku, tačiau aplinkos prislopinta vidinė laisvė ir žmogiškųjų baimių lydimi pirmieji kartai veda Rapolą į suaugusio žmogaus realybę, kuri ne visada tokia pozityvi kaip „Daddy cool” kūrinys, o pilna įvairių atsakomybių.

RAPOLAS J. *Ši daina buvo išleista 1978-aisiais. Vadinosi Daddy Cool – Kietas tėvelis. Tais metais Jurgis pradėjo lankyti mokyklą, o aš iš tikrųjų buvau labai, labai kietas tėvelis. Taip su Une jaudinomės rugsėjo 1-ąją. Atrodo, kad tai mes buvome pirmokai, o ne jis.*

Pereiname prie Blondie „Heart of Glass” 1979 metais. Iš dar vieno Rapolo monologo, sužinome, jog tais metais Fidelis Kastro tampa Kubos prezidentu, šį įvykį ispanakalbėje šalyje primena dainos tekste įsiterpęs ir vis žaismingai besikartojantis ispanų kalbos prievoksmis *mucho*, originaliai, neturintis nieko bendro su dainos atsiradimu, tačiau veikiantis kaip žaidimo kalba elementas. Tuo metu Rapolas tampa Taupomojo banko Šiaulių skyriaus direktoriumi. Dvi socialistinės valstybės, dvi aukščiausios pareigybės, tačiau viena linija, kaip metafora padalijusi skirtingų žmonių gyvenimus į skirtingas tikroves. Rapolo užimamos pareigybės prilygsta minėtosioms prezidento, tuo tarsi yra pasitenkinama kaip aukščiausiu gyvenimo pasiekimu.

RAPOLAS J. *Tais metais Fidelis Kastro tapo Kubos prezidentu. Oi, kaip mes tada džiaugėmės jo bebaime kova su Amerika! O aš tais metais tapau Taupomojo banko Šiaulių skyriaus direktoriumi.*

Priartėjus 1982-iesiems Vytauto Kernagio daina „Geri vyrai” tampa ne tik žaidimo kalba simboliu, kai vykstant kodų kaitai įterpiami anglų kalbos posmai į lietuviškuosius, apdainuojantys

vakarų kultūros garsenybes bei vis pasikartojanti lietuviška greitalbė: *Geriems vyrams geroj girioj gerą girą gera gert*. Tai dar labiau išryškina rytų ir vakarų žmogaus pasaulėjautos skirtumus, dėl vyravusių skirtingų politinių ideologijų.

Rapolas, galimai prisiimdamas edukatoriaus vaidmenį, skaitytojui pabrėžia, jog tai buvo pirmoji lietuvių atlikėjo daina anglų kalba, kurios niekas aplinkui nesuprato ir dainavo taip kaip atrodė, nors europiečiams nuo tokio anglų kalbos tarimo norėjosi susigūžti.

RAPOLAS J. *Man atrodo, tai buvo pirma daina, kurią Lietuvos dainininkas atliko anglų kalba. Niekas nesuprato, ką jis ten dainuoja, bet daina susilaukė didžiulio populiarumo.*

Panašiai yra ir su grupės Queen hitu „Radio Ga Ga” 1984 metais. Skaitytojas konstruoja idėja apie sovietiniame pasaulyje nepopuliarios anglų kalbos nustūmimą į paraštes, o su kalba į sovietinę bedugnę grimzta ir visas modernusis kultūrinis gyvenimas. Tad ironišku manifestu virtusi Kernagio daina, ar rusų kilmės restoranų muzikanto mėgdžiojamas Freddy Mercury atveria dar vieną kodą, sovietinio žmogaus ne visai vykusį bandymą virsti europiečiu, bet galiausiai liekanti toje pačioje totalitarinėje santvarkoje. Tačiau tam, kad išlikti tvirtu stuburu, svarbi autoironija, kuri prarastą kartą pavertė nepaprastą kartą, kaip pats yra sakęs Vytautas Kernagis, o jos fone – Rapolas, nepaprastosios kartos žmogus.

RAPOLAS J. *Šią dainą puikiai atsimenu iš savo 40-ojo jubiliejaus. Tą vakarą surengėme didelę šventę restorane. Atsimenu, buvo kažkoks rusas muzikantas pasamdytas. Irgi su ūsais kaip ir Fredis Merkuris. Tik labiau buvo panašus ne į jį, bet į eilinį taksistą. Angliškai jis nemokėjo, todėl grodamas niūniavo bet ką, tik priedainį Radio Gaga plėšė iš visos širdies.*

Seksualinės temos taip pat ryškiai prisidėjo prie dviejų pasaulių diferenciacijos. Skambant Madonos „Material girl” išleistai 1985 metais, Rapolas pripažįsta, jog apie jokių apsinuoginusios atlikėjos Madonos vaizdus tuo metu negalėjo būti nei kalbos. Skaitytojas leisdamasis į interpretacijas kuria idėją, jog sovietinė diktatūra nei iš tolo nepriminė vakarietiškojo liberalizmo, kai vizualinės seksualumo išraiškos, sovietmetyje buvo gerokai varžomos ir valstybės slopinamos, o vakarai niekieno nepančiojami plačiai masino publiką, medijose stebėti apnuogintą moters kūną.

Pažvelgus dar kiek plačiau į istorinį kontekstą, matoma, jog istorikai Tomas Vaisieta ir Valdemaras Klumbys savo tyrimuose nagrinėję seksualumo temą sovietmečiu, pastebėjo ir tai, kad prie seksualumo kultūros varžymo prisidėjo ne tik valstybė, bet ir pati visuomenė. Kuriai buvo nepatogu kalbėti apie tuometines tabu temas, tai iššaukia ne tik tuometinio socialinio konservatyvumą, bet ir šalia įsigalėjusį autoritariškumą. Aukštinami dvasiniai, bet jokių būdu ne fiziniai idealai. Tad skaitytojas priartėja prie prielaidos, kad Rapolas, veikiamas ne tik valstybės, bet taip pat visuomenės padidinamojo žvilgsnio ir išsprautas į seksualinio norminimo rėmus, užsisklendžia, šie emociniai skauduliai, pjesės eigoje veda prie rimtų pasvarstymų apie tikrąją žmogaus būtį. Jausmų slopinimas uždaro Rapolą į užsisklendimo kalėjimą.

RAPOLAS J. *Gerai, kad mums – Tarybų sąjungos vyrams tuomet buvo lemta tik išgirsti Madonos balsą. Nes jei mums būtų parodę, kaip ji tuomet atrodė ir elgėsi, būtume išprotėję. Nes mūsų šalyje juk sekso nebuvo. Cha cha.*

Dainų spėlionėms ritantis link pabaigos, nuo Vairo 1987 metų:

RAPOLAS J. *Jurgiui suėjo 16 metų. „Vairas“ grojo jo gimtadienio vakarėlyje. Apskritai, tuomet buvau prasigyvenęs ir jau galėjau sau leisti savo šventėms samdytis populiariausius Lietuvos atlikėjus. Jaučiausi labai stiprus ir įtakingas”*

iki Modern Talking 1988 metų:

RAPOLAS J. *„Šiais metais prasidėjo sąjudis ir buvo legalizuota Lietuvos trispalvė. Kad jūs žinotumėt, kaip mes tuomet laukėme permainų...”*

Foje **RAPOLAS J.** *„Oi, grupės Fojė pirmosios dainos man labai primena Baltijos kelią. 1989... 650 km nuo Vilniaus iki Talino...”*

ir Eurikos Masytės dainų:

RAPOLAS J. *Štai beveik ir atvažiuom. Įsivaizduojate, 18 mano gyvenimo metų prabėgo taip pat greitai, kaip kad šis žaidimas! 18 metų! Juk tai taip daug... Per tą laiką mūsų Jurgis iš kūdikio virto jaunu, gražiu, suaugusiu vyru, o mes su Une... Pasikeitėme ir mes. Reikia pripažinti, kad mudu kiek pasenome. Nors, žinot... man visada atrodė, kad ji su metais tik gražėjo. O aš... Aš iš romantiško ir kiek naivaus jaunuolio tapau Taupomojo banko vadovu*

ir taip artėjant prie 1991 metų, jaučiamas akivaizdus Rapolo siekis ne tik gyventi laisvoje ir nepriklausomoje valstybėje, tačiau labiau pačiam tapti laisvu žmogumi. Pasiekus taip ilgai lauktą laisvę, užauginęs sūnų, matyti, jog Rapolas susimąsto, tarsi sparčiu žingsniu prabėgę aštuoniolika jo gyvenimo metų ir pagaliau nebevaržanti politinė santvarka visgi palieka tam tikrą spragą viduje. Jis jaučiasi pasenęs, tačiau reikėtų manyti ne kiek fiziškai, kiek morališkai, kai suprantama, jog jo didžioji dalis gyvenimo paremta, išorinio impulso diktuojamomis taisyklėmis, gyventi „pagal planą”.

Pats dramaturgas interviu metu atskleidė, jog šis dainų žaidimas gali priminti ne visai vykusį vestuvių vakarėlį, kuriame nemažai kičo elementų, primenančių ir dažno iš mūsų gyvenimą. Mintis, kurią autorius akcentavo, jog visos šios dainos, tai tarsi smagi kelionė, kuri staiga ir labai greitai atveda į gyvenimo finalą, o nuo jo neapsaugotas, nei vienas.

Rapolui pristatant muzikinį-dainų žaidimą veiksme „Rat race. Autobusas” iškyla dar keletas jo paties charakterio bruožų. Tiesa, čia, postmodernizmo terminais kalbant, dramaturgas pasislėpdamas po *autorine kauke*, per protagonisto figūros žodžius apie sūnų, kuris jau gyveno laisvesnėje Tarybų Sąjungoje parodo didelį skirtumą, tarp šių kartų:

RAPOLAS J. „*O Jurgis, kaip, beje, ir visa jo karta, buvo visai nepanašūs į mus. Jie gyveno jau gerokai laisvesnėje Tarybų sąjungoje, klausėsi užsienietiškos muzikos, drąsiai skaitė Vakarų literatūrą. Jiems augant, ore vis ryškiau tvyrojo didelių pokyčių nuojauta*”.

Autorius tarsi bando nukreipti skaitytojo suvokimą į tai, jog Rapolas kaip minėjome, priešingai nei jo sūnus, gimė uždareame pasaulyje, negalėjo klausyti moderniausių vakarų pasaulio muzikos hitų ar skaityti geriausios vakarietiškos literatūros, iš esmės buvo apribotas ir ne laisvas žmogus, nors tokio kelio pats nepasirinko, o buvo veikiamas vyravusios politinės ideologijos. Ir nors gyvenimas tokiomis ribotomis aplinkybėmis visgi byloja apie Rapolo norą mokytis, atrasti, pažinti, visgi tai persiduoda į jo emocinio pasaulio likimą už uždangos.

Ypatingai tai matyti monologų pobūdyje, kurie yra labiau *techniniai*, skirti perteikti vykusių praeities gyvenimo įvykius eilės tvarka (*analepsė*), nei fokusuotis į emocijas ir tai išreikšti per emocingus monologus. Nors būdamas vaiku, emocijas reiškė gerokai atviriau, tarsi nebijodamas jokių vyravusių politinių ideologijų kontrolės, tai minima Rapolo vaikystės prisiminimuose žaidžiant slėpynes.

Dar vienas eksplisitiškai pjesėje minimas žaidimas - **slėpynės**. Šis tarp vaikų paplitęs žaidimas pasižymi tuo, kad norint jį sužaisti, reikalinga grupelė žmonių. Burtų keliu išrinktas vienas žaidėjas dažniausiai užsimerkdamas skaičiuoja, kol kiti žaidimo dalyviai turi pasislėpti. Pagal Caillois kategorijas šis žaidimas galėtų prilygti *agon*, kadangi laimėtoju skelbiamas ilgiausiai pasislėpusiu išbuvęs žaidėjas.

Pjesės veiksmė „Rimtis. Autoparkas” slėpynių žaidimas, ne tiek tiesiogiai, tačiau įvykiai susiję su juo, tarsi metafora leidžia užčiuopti gyvenimo laikinumo, mirties neišvengiamumo tematiką. Leisdamasis į atsiminimus apie žuvusį draugą, Rapolas prisimena vaikystės laikus, kuomet būdamas vaikas kartu su geriausiu draugu Leonu, Šiaulių autoparke žaidė slėpynes, vieną iš tų žaidimų, kurį dažniausiai žaidžia bene visi kiemo vaikai. Išsiskaičiavus paaiškėjo, jog Leonas eis ieškoti draugų. Žaidimui įgavus pagreitį surandami visi pasislėpę draugai, išskyrus- Rapolą. Pats slėpynių žaidimas tarsi pats iš savęs skleidžia begalinį vaikišką gaivališkumą. Tačiau skaitytojui užsifiksuoja momentas po to kas nutinka, kai draugas nepajėgia surasti Rapolo, gudriai pasislėpusio kanalizacijos vamzdyje.

RAPOLAS J. „*aš va čia į tokį griovį išokau, gerai taip po smirdančiais kanalizacijos vamzdžiais pasislėpiau ir gudriai laukiu patenkintas.*“

RAPOLAS J. *Na... Ir po kurio laiko girdžiu – balsai, juokas lyg ir kažkaip retėti, kažkaip tolti pradėjo... O čia dar ir temti ėmė. Ir va, galiausiai jau guliu prisiglaudęs prie tų vamzdžių visišką tamsoj, jaučiu, kad ranka, skruostas žiauriai nutirpo nuo gulėjimo, o aplink nė garso. Atsargiai išlipu, dar bandau sau meluoti, kad gal jie visi kur nors pasislėpę man pasalą surengė... Bet ne. Jokios pasalos. Visi tiesiog išėjo namo... Sėdžiu prie griovio visas prasmirdęs, sušalęs,*

supykęs... Tiek pykčio turėjau, atrodė tuoj paimsiu kokį gelžgalį ir sutrupinsiu tą sušiktą mane slėpusį vamzdį....

Rapolą apninka įvairiausios emocijos, jis stoja į akistatą su savo individualumu, kuris gąsdina, verčia jaustis nepatogiai, provokuoja viduje paslėptus jausmus kilti į viršų. Protagonistui kyla vidinis klausimas, o ką daryti dabar, likus ne tik vienam, bet ir vienišam? Vėliau iš suaugusiojo žmogaus perspektyvos, kalbėdamasis su kolega Adomu ir prisimindamas žuvusį Leoną, draugą, su kuriuo kartu žaidė slėpynes vaikystėje, mąsto apie gyvenimo laikinumą bei trapumą, apie suvokimą, jog visi anksčiau ar vėliau išeisime, kiekvienas individualiai, nuo mirties nepasislėpsi, kaip pasislėpei nuo savo draugų žaidimo metu, nepaisant, kad ir kaip gudriai bandytum, jog tavęs nerastų niekas. Čia nebus nei vieno nugalėtojo, ar prizo už buvimą ilgiausiai pasislėpus. Žaidimas gali privesti prie minčių apie mirtį, prie momento, apie kurį kalbama atsargiai, nepakankamai, tarsi bandant ignoruoti neginčijamą faktą, kylantį iš begalinės baimės jausmo.

Tai matyti Rapolo ir Adomo dialoge, Adomui ištarus, kad gal šį kartą, Rapolas neliks paskutinis. Intuityviai kyla dar vienas klausimas, ar Adomas kalba apie gyvenimo žaidimą? Ar apskritai yra teisinga manyti, jog gyvenimas tai žaidimas? Būtent šios mintys gražina prie teorinių Suitso pastebėjimų, jog žaidimas yra filosofškai prasmingas, leidžiantis mąstyti apie gyvenimą ir jo prasmę.

Pats autorius interviu metu atskleidė, jog jam, kaip kūrėjui patinka matyti gyvenimą, planetą, kaip tam tikrą, savo taisyklės turintį žaidimą, kai ne visada tos taisyklės yra žinomos, dėl to pats žaidimas, kurio dalyviais kiekvienas iš mūsų tampame, mus stebina. Retai pavyksta tarsi iš šalies pažvelgti į mūsų pasaulį ir būtent teatras, leidžia tai padaryti. Spektaklį stebi kaip tam tikrą žaidimą, kuriame yra likimai, tragiški, komiški. Špilevojus teigia, jog kai pavyksta sukurti šiek tiek dirbtinoką, žaidybinį, o ne gyvenimą imituojantį teatrą, tuo metu pasimato tas modelis, kurį atpažįsta kiekvienas, savo paties gyvenime.

Svarstant šiuos retorinio pobūdžio klausimus iškyla Rapolo atsakas, kuris nukreiptas į dvasinį lygmenį, jis ištaria „*Neduok Dieve*“, kreipdamasis į aukščiausiąją jėgą. Taip sukeldamas skaitytojui dviprasmišką jausmą. Atsakymas į kolegės užduotą klausimą vienavertus, siunčia nuorodą į tai, jog jis dar nepasiruošęs mirti, kad pasirinktų kur nors tyliai ramiai pasislėpti, tarsi vėl likti tuo paskutiniuotu vaiku, kurio slėpynių metu nerado draugas.

Kita vertus, jo žodžiai: „*Neduok Dieve*“ įgauna dar kitą prasmę. Jog Rapolas kaip tik nenori likti paskutiniuotu ir susitaikęs su mintimi apie laikinumą, priima tai kaip natūralią gyvenimo tėkmę, pasiruošęs pripažinti likimą toks koks yra. Taigi, būtų galima prisiminti Batesono iškeltą metakomunikacinių signalų teoriją, kai vaizduojami įvykiai iš tiesų reprezentuoja ką kitą, nei yra matoma akivaizdžiai, būtent vienas iš tokių momentų, galimai pasireiškia pjesėje per slėpynių žaidimo simboliką.

RAPOLAS J. *Negaliu patikėti, kad jie tiesiog išėjo ir paliko mane vieną...*

ADOMAS *Lygiai kaip ir dabar.*

RAPOLAS J. *Lygiai kaip ir dabar. Pirmas Leonas... Tuoj, žiūrėk, ir kiti pradės...*

ADOMAS *Na, gal šį sykį jau ne tu liksi paskutinis?*

RAPOLAS J. *Neduok, Dieve.*

ADOMAS *Amen.*

Rapolas taip pat per slėpynes parodo, dar keletą charakterio bruožų, jog nuo pat mažų dienų pasižymėdavo dideliu užsispyrimu ir žaisdavo iki galo, kai tuo tarpu jo draugai pasiduodavo žaidimo eigoje ir išeidavo namo.

RAPOLAS J. *„O aš toks užsispyręs buvau, galvoju, ieškokit, ieškokit, pats aš jums tikrai neprisiduosiu...“*

RAPOLAS J. *Atsargiai išlipu, dar bandau sau meluoti, kad gal jie visi kur nors pasislėpę man pasalą surengė... Bet ne. Jokios pasalos. Visi tiesiog išėjo namo... Sėdžiu prie griovio visas prasmirdęs, sušalęs, supykęs... Tiek pykčio turėjau, atrodė tuoj paimsiu kokį gelžgalį ir sutrupinsiu tą sušiktą mane slėpusį vamzdį... Bet vietoj to tiesiog apsižliumbiau kaip merga... Sėdžiu, kukčioju... Negaliu patikėti, kad jie tiesiog išėjo ir paliko mane vieną...*

Šis epizodas, kuriame Rapolas žaidė kartu su draugais slėpynes turbūt labiausiai iliustruoja vieną iš tu retų momentų, kuriame būdamas vaikas atvirai reiškė visas emocijas: pyktį, nusivylimą, liūdesį lydimą ašaromis. Rapolas pasirodo kaip kovingas, užsispyręs, bet tuo pačiu jautrus, vėliau suaugęs, kiek užsisklendžia ir tarsi atvirai emocijų nebereiskia.

Apibendrinant konkrečius žaidimų pjesėje „Pakeliui“, matyti, jog, jie atlieka metaforos ir protagonisto charakterio būdai atskleisti funkcijas. Pats kūrinio autorius atlikto interviu metu atskleidė, jog nemėgsta simbolių ir metaforų teatre išmąstyti racionaliai. Kad patikrinti, jog vienas ar kitas simbolis veikia, jis sužaidžia, taip pastebėdamas ar žaidimas suveikia ar ne. Tad pjesėje, eksplacitiškai minimi žaidimai, gimė organiškai, be iš ankstinių, gerai apgalvotų prasmų. Špilevojus akcentuoja, jog žaidimo simbolis, ar tai būtų yo-yo ar dainų spėlionės, pats padiktuoja savo reikšmes.

Tad būtų galima teigti, jog autorius sužaidžia su pjesės skaitytoju, kuris patiki veikėjų mintimis ir remdamasis pjesės vaizduojamo laikotarpio istoriniais bei kultūriniais kontekstais neria į juos gilyn ir analizuodamas kiekvieną žaidybinių detalių taip sukuria savo reikšmes, kurios tampa tik vienomis iš galimų interpretacijų, skaitytojas leidžiasi paskui paties žaidimo diktuojamą simboliką. Špilevojus pabrėžė, kad Rapolas aplink kurio gyvenimo istoriją sukasi visas pjesės veiksmas, kokį jį mato skaitytojas ar žiūrovas priklauso ir nuo bendrakūrėjų, tiek paties autoriaus, dailininkės ar aktoriaus, kuris atlieka Rapolo vaidmenį, visi jie padeda sukurti Rapolo įvaizdį, jo charakterį, taip

kaip jis reiškiasi mūsų pasaulyje, skaitytojas veikiamas pjesės žaidybiškumo irgi prisideda prie Rapolo charakteristikos kūrimo.

3.2 Autoriaus žaidimas ir skaitytojo įsitraukimas

Aptarę pjesėje ryškiausiai minimų žaidimų ir žaidybinių apraiškų skleidžiamas funkcijas, taip pat turėtume susikoncentruoti ir į autoriaus žaidimą bei skaitytojo įsitraukimą į jį. Būtent šis aspektas yra vienas svarbiausių Kimberly Bohman-Kalajos žaidžiančių tekstų teorijos komponentų. Autorius, žaidžia intertekstinį žaidimą su skaitytoju, pateikia nuorodų į pjesės transgresiją, žaidžia ir novatoriškais teatriniais sprendimais, kai skaitytojas aktyviai įsitraukia, o ne lieka pasyviu stebėtoju.

Pačioje pjesės pradžioje, Rapolui pakvietus auditoriją į autobusą, vežantį po skirtingas Šiaulių miesto erdves, matyti, jog pjesės veiksmui pasirinkta netradicinė, *už scenos* esanti erdvė, kai veiksmas vyksta ne įprastoje teatro scenoje. Kuri kaip išsiaiškinome, pasak Labanauskaitės viena stipriausių priemonių, kuri manipuliuoja suvokėjo fantazija. Toks novatoriškas **autoriaus** erdvės sumanymas pasak dramaturgo kilo leidžiantis į „Bagadelnios” spektaklio gastroles su Šiaulių dramos teatro aktorais, kurie važiavo senutėliu, gendančiu autobusu. Autobusas tapo tam tikru viso gyvenimo praleidimo tik tame viename autobuse simboliu ir padiktavo pjesės „Pakeliui” kiek kitokią nei teatro scena, žaidybišką erdvę. Tai vienas iš elementų, kuris parodo menininko polinkį į inovacijas, teatro tradicinių modelių modifikavimą.

Taip pat veiksmė „Prisisekit diržus. Teatras” matyti, jog apibrėžiamos keturios kelionės „laiko mašina” taisyklės:

RAPOLAS J. 1. *Fotografuoti ir filmuoti galima.*

MAŠA. *Bet jei kelsite į facebook’ą, tai tik gražiai ir su komplimentais.*

RAPOLAS J. 2. *Bendrauti su manim ir kitais kelionės dalyviais galima.*

MAŠA. *Bet nepamirškite, kad kelionė yra privati, tad neįsijauskite ir netrukdykite aplinkiniams;*

RAPOLAS J. 3. *Kelionės metu kartais lipsime į lauką, tad būkite atidūs ir laiku grįžkite į autobusą;*

MAŠA. *Autobusas, kaip ir traukinys, šikančių nelaukia. Aišku visiems?*

RAPOLAS J. 4. *Kelionės metu užkandžiauti galima.*

MAŠA. *Taip, mes net turime jums tokių ekskursijos paketėlių. Ir pavalgysit ir programėlę pasiliksit.*

Tačiau pats jų pobūdis demonstruoja **autoriaus** polinkį keisti tradicinę žaidimo taisyklių sampratą, kuri siekia tam tikrų apribojimų, kad pasiekti tikslą. Pjesei, dramaturgijos terminais kalbant būdinga *juokų naratyviniai epizodai*, o šios taisyklės gali būti traktuojamos kaip *situacinis*

humoras. Humoro elementai, kuriuos Špilevojus pasitelkia bene visos pjesės metu, taip pat prisideda prie tradicinio teatro modelio modifikavimo.

Kita šio skyriaus aspekto dalis- **skaitytojo įtraukimas**. Jau pjesės pradžioje, protagonistui Rapolui besikreipiant į publiką ir kviečiant žaisti, skaitytojas yra stimuliuojamas ir susiduria su autoriaus siunčiamomis intertekstualumo nuorodomis- vienu iš žaidybinių lygmenų, kuris negali būti atsiejamas nuo bendro pjesės prasmės kūrimo. Pirmajame Rapolo monologe nuskamba žodis „Bagadelnia“, kuris tampa raktu atrakinančiu užuominas į intertekstualumą.

RAPOLAS J. *„Esu vardu Rapolas. Tie, kas buvote „Bagadelnioje“, tikriausiai pažįstate mane iš ten. Esu vienas tų prieglaudų senukų, o šį vakarą pabūsiu jūsų kelionės gidu.“*

Pagal valstybinę lietuvių kalbos komisijos pateiktą definiciją, žodis „*bagadelnia*“- tai senoji svetimybė, semantiškai reiškianti prieglaudą, elgetyną. Tačiau turbūt pirminė mintis atėjusi į galvą yra kita Aleksandro Špilevojaus inscenuota pjesė „Bagadelnia“, pasakojanti aštuonias skirtingas, bet tarpusavyje susijusias istorijas iš senelių namų gyventojų lūpų. Rapolas vienas iš jų. Dar galėtume teigti, jog Špilevojus pasirenka žaisti intertekstinius žaidimus (terminas vartojamas remiantis Aušros Martišiūtės straipsniu „Paradokso poetika Kosto Ostrausko dramose“ 2007) į juos įtraukdamas kitus savo kūrinius.

Autorius taip pat nevengia ne tik žaisti, bet ir klaidinti. Nors pjesė „Bagadelnia“ parašyta anksčiau, nei „Pakeliui“, skaitytojas atidumo vedamas suvokiama, jog „Pakeliui“ tarsi savotiška „Bagadelnios“ priešistorė, kuri per protagonisto gyvenimo istorijos pasakojimą, paaiškina kodėl jis atsidūrė būtent „Bagadelnioje“- senelių namuose. Viename iš pjesės „Pakeliui“ pabaigos epizodų- veiksmo „Į Bagadelnią. Miškas“, Rapolo sūnus Jurgis, nutaria, jog būtų lengviau tėvo globą atiduoti į senelių namų darbuotojų rankas, vyrų pokalbio miške, simboliškoje vietoje, metu, išaiškėja, kad sąvoka „*bagadelnia*“, tuo pačiu įgauna ir paskutinės gyvenimo stotelės, gyvenimo prieangio reikšmę, tačiau toji reikšmė, skaitytojui suvokiama tik atrakinus intertekstualumo nuorodą į Aleksandro Špilevojaus pjesę „Bagadelnia“.

Kaip pats dramaturgas pabrėžia, „Pakeliui“ nėra „antra“ serija, ir be „pirmos“ serijos skaitytojas-žiūrovas gali stebėti „antrąją“ dalį. Ir nors formos, meninės kalbos prasme šie darbai yra skirtingi, bet tam tikri elementai akivaizdžiai persipina: siužetas, pagrindinis veikėjas, todėl anot paties Špilevojaus, skaitytojui-žiūrovui, skaičiusiam-mačiusiam „Pakeliui“ verta pamatyti ir „Bagadelnią“, kadangi tai vienas iš kito plaukiantys darbai.

Pjesės „Pakeliui“ analizės metu, peržiūrėjus žaismingą, improvizacijos kupiną „Bagadelnios“ inscenizaciją, skaitytojas jaučiasi suglumintas autoriaus, tarsi tam tikros kortos yra šiek tiek sumaišomos, kadangi Rapolo paveikslas pasipildo dar kiek kitomis spalvomis, kurios lengvai neatsiskleidžia apsiribojus tik pjesės „Pakeliui“ suvokimu.

Pats Rapolo personažas „Bagadelnioje” taip pat išlaiko sumanumo, užsidegimo bruožus, nestokoja imtis iniciatyvos, tai jį išskiria iš kitų „Bagadelnios likimo draugų”. Spektaklio metu, žiūrovai tampa neatsiejamais žaidimo dalyviais ir turi pirmenybę rinktis vis kitą istoriją iš televizoriaus ekrane pateiktų, tokiu būdu turėdami aktorių kuriamos bendros istorijos vairą.

Žiūrovams pasirinkus istoriją „Myli-nemyli” Rapolas kartu su kita veikėja- Ema, samprotauja apie meilę. Ema prisipažįsta, jog myli Rapolą, tačiau šis negali atsakyti jai tuo pačiu. Jis myli kitą „Bagadelnios” gyventoją, tą su kuriuo dažniausiai konkuruodavo, leisdavosi į konfliktus, tas, kuris visada būdavo aukščiau nei pats Rapolas, ypatingai matoma „Pakeliui” veiksmė „Kova be taisyklių. Autobusas”, tai- Adomas. Norėdamas prisipažinti apie savo jausmus Rapolas pavėluoja, Adomas miršta, taip ir nesužinodamas apie Rapolo jausmus jam.

Skaitytojui kyla klausimas, ar faktas apie Rapolo homoseksualumą keičia pjesės „Pakeliui” suvokimą? Būtų galima teigti, jog taip, ir teksto suvokėją gražina į yo-yo žaidimo ir slėpynių epizodus. Nors nei skaitytojas, nei žiūrovas nesužino apie Adomo jausmus Rapolui, galima kurti dar vieną galimą yo-yo žaislo simbolinę prasmę.

Adomas nepriima Rapolo gražinamo yo-yo dar ir todėl, jog giliai viduje jį myli, kadangi sovietmečiu jausmų raiška ir ypatingai homoseksualių buvo smerktina visuomenės ir valstybės, vengdamas pasmerkimo, nori jam palikti materialią dalelę savęs kaip prisiminimą. Taip pat kalbėdami apie vaikystės slėpynes su žuvusiu draugu Leonu, Adomas prisiima Rapolo guodėjo vaidmenį, parodo jam empatiją, tarsi iš pažiūros kaip draugas, bet galimai kaip savo meilę slepiantis mylimasis.

Tad keliaujant prie išvados, reikia suvokti, jog intertekstualumas gali atverti dar vieną pjesės suvokimo lygmenį. Šiuo atveju, skaitytojas peržiūrėjęs „Bagadelnios” inscenizaciją sužino dar daugiau apie pagrindinį veikėją Rapolą kaip personažą, tačiau suprantama, jog galėjo ir nesužinoti, spektaklio žiūrovams savanoriškai pasirinkus kitą istoriją ir visą spektaklį sužaidus kitaip. Iš intertekstualumo keliaujama link dar vieno žaidybinio lygmens - transgresijos.

Būtent transgresija yra kitas autoriaus žaidžiamas žaidimas. Pjesės ribų plėtimas pasireiškia žvelgiant ir į kiekvieną tekste minimą žaidimą atskirai, kai tarsi iš skaitytojo reikalaujama aktyvios pastangos. Vienas iš ryškiausių pavyzdžių muzikos žaidime „Atspėk dainą”. Skaitytojas perskaitęs veikėjos Mašos užduodamas žaidimo taisykles, azarto vedamas, iš pradžių intuityviai įsitraukia į žaidimą ir laukia tolesnės įvykių eigos. Tačiau čia išryškėja skirtumas tarp žaidimo dramaturgijoje bei žaidimo teatre, kadangi teatre, žaidybiškas aktorius ir žiūrovo ryšys paremtas spontaniška reakcija, improvizacija, iš anksto nežinant kuo viskas baigsis, o dramaturgijoje, kaip pats Špilevojus teigė, žaidžia su fizinio kūno neturinčiais personažais ir numanomu skaitytoju.

Tekste, taip pat gali kilti įspūdis, kad autorius ir skaitytojas veikia kaip du varžovai. Tačiau skaitant kūrinį, matyti, jog autorius kartais ištiesia ir ranką skaitytojui bei Bohman-Kalaja terminais kalbant- tampa besikooperuojančiu oponentu. Skaitytojui, netenka spėlioti kas, kokią dainą atlieka, kadangi tekste tai atsispindi eksplicitiškai, tačiau tai nereiškia, jog skaitytojas atsiriboja nuo vykstančio žaidimo.

Pats žaidimas krypta kiek kitokia linkme, versdamas jį pasitelkus vaizduotės ir intelektualiąsias galias konstruoti minimų dainų galimai siunčiamas žinutes, taip pat iš anksto nežinant kuo viskas baigsis, kokia linkme interpretacija kryps. Tokiu būdu iš autoriaus perspektyvos, skaitytojas yra tarsi klaidinamas, provokuojamas, jam nereikia spėlioti dainų pavadinimų, tačiau galimai tenka kiek painesnė užduotis- kurti bei interpretuoti minimų dainų konotacijas duotame kontekste. Tai vienas iš konkrečių atvejų kaip plečiamos pjesės suvokimo ribos ir tuo pačiu, taip pat griunami skaitytojo lūkesčiai, kai šis tarsi tikėjęsis likti stebėtoju, tampa dalyviu bei pagal minėtas Gadamerio įžvalgas yra aktyviai įtraukiamas žaisti kartu, tik kiek iš kitos perspektyvos.

Kaip pats Špilevojus teigia, žaidybinė patirtis visada paveikesnė, kai joje dalyvaujama, o ne stebima. Taip pat pjesės ribų plėtimas pasireiškia pasitelkiant ir istorinius, šiuo atveju sovietinio laikmečio bei kultūrinius kontekstus, kurie atsiveria konkrečių žaidimų metu. Nagrinėdami kiekvieno žaidimo (yo-yo, muzikos, slėpynes) galimas reikšmes atskirai, nepavyks išvengti papildomų žinių, kurios daug ką paaiškina, tokiu būdu, praplečia pjesės ribų limitus, siunčia nuorodas į transgresiją.

Svarbu pabrėžti ir tai, kad apskritai postmoderni pjesė-spektaklis „Pakeliui“ kelia iššūkį skaitytojui-žiūrovui, tampančiam tariamu varžovu. Nes postmoderniosios pjesės-spektakliai tai- atvirosios formos kūriniai, jų suvokėjui tenka vienas didžiausių vaidmenų- plėtoti pjesės interpretaciją, tarsi ją užbaigti.

Tad žaidimas apskritai yra vienas reikšmingiausių postmodernaus teatro tipų. Kai žaidžiama ne tik su stilistika ar žanrais bei peripetijomis, bet ir su žiūrovo (šiuo atveju skaitytojo) lūkesčiais ir prasmėmis, tai atsispindi ir šioje pjesėje . Skaitytojas-žiūrovas dažnu atveju užčiuopia autoriaus kuriamus dviprasmiškumus, kurie būdingi postmoderniai dramaturgijai-teatrui ir tik nuo jo paties gebėjimo atpažinti ir suvokti kultūrinius, socialinius kontekstus priklausys, kiek toli bus pasiekama tokiam žaidime, o gal kaip teigia teatrologė Jurgita Staniškytė ir bus pasiliekiama žaidimo pradedančiųjų lygoje, kai pasitenkinama tik pjesės-spektaklio paviršiaus suvokimu.

3.3 Proceso privilegijavimas

Reikšmingas ir proceso privilegijavimas. Kaip minėjome ankstesniame skyriuje, postmoderniosios pjesės yra atvirosios formos. Tad pjesė „Pakeliui“ kaip viena iš tokio pobūdžio pjesių, pabaigoje nepateikia problemų sprendimo būdų ar aiškių atsakymų į keliamus klausimus- vadinamo rezultatu. Pats dramaturgas, atskleidė, jog jo kūryboje daug svarbiau kelti klausimus, nei turėti aiškius atsakymus į visus pateikiamus klausimus.

Būtų galima teigti, jog pjesės tikslas ir yra kiek įmanoma labiau semantiškai atsiverti. Vietoj taško dedamas daugtaškis, signalizuojantis, jog tekstas ir jame slypinčios reikšmės nesibaigia skaitytojui perskaičius pjesę. Teksto plėtros procesai tęsiasi jo mintyse ir toliau. Taip galimai individualizuojant pačią istoriją bei pritaikant ją kiekvieno asmeniniam patyrimui. Skaitydamas pjesę, skaitytojas jau nuo pat pirmų epizodų suvokia apie laukiančią protinę gimnastiką, laiko praleidimą, energijos iškrovą. Visa tai, kaip buvo aptarta ankstesniuose, teoriniuose skyriuose, produktyvaus rezultato nesukuria, tačiau brandina skaitytoją intelektualiai, tai tampa pagrindine žaidžiančio teksto esme.

Procesualumo svarba atsispindi jau pjesės pavadinime- „Pakeliui“. Skaitytojas yra aktyviai stimuliuojamas apmąstyti kūrinio pavadinimą, kuris tarsi dar labiau išryškina proceso, o ne rezultato reikšmę. Pakeliui- semantiškai gali reikšti tai, kas nutinka kelyje, arba, kai šiuo atveju, kūrinio personažai keliauja vienu keliu, žengia viena kryptimi.

Kaip jau nagrinėjome, šios pjesės centru tampa pagrindinis veikėjas Rapolas, visi kiti veikėjai veikia padeda konstruoti tą gyvenimo kelionę, kurią keliauja Rapolas, yra jos dalyviai. Paskutiniame pjesės veiksmo „Radio Gaga. Kelionė į teatrą“, radijo laidų vedėjui paskambinus Rapolui, pasiteirauti, kaip jam pavyko nugyventi tokį ryškų gyvenimą. Jo atsakymas verčia skaitytoją mąstyti apie tai, kad gyvenimo tikslas yra pats gyvenimas, kas nutinka jo eigoje, net jei ji kartais gali priminti sustyguotas Suitso sampratoje žaidimo *game* taisykles.

RAPOLAS J. *Paklauskite, Lukai, mano gyvenimas yra toks pat, kaip ir jūsų. Toks pat, kaip ir visų kitų planetos žmonių. Juk visi mes turime kur kas daugiau panašumų nei skirtumų. Visi mes gimstame, mokomės, suaugame, dirbame, įsimylime, kuriame šeimas, gimdome vaikus, galbūt kažką dar paliekame po savęs, o tada pasenstame ir numirštame. Todėl nemanau, kad mano gyvenimas labai jau skiriasi nuo bet kurio kito. Visi mes esame pakankamai vienodi.*

Galima interpretuoti, jog Rapolas tarsi pateikia gyvenimo modelį, pagal kurį didžioji dalis visuomenės seka, eina viena kryptimi. Apmastęs visą savo gyvenimą, Rapolas suvokia, jog nuo pat jaunystės jis irgi gyveno pagal tuometinės politinės ideologijos sukonstruotas gyvenimo

taisykles, skatinusioms labiau siekti užsibrėžto tikslo, nei mėgautis pačia gyvenimo kelione, procesu. Tarsi, jei jis galėtų, pakreiptų savo gyvenimą kita linkme ir keliautų pakeliui į kažką, kas yra tikroji žmogaus laimė užduota aukštesnių jėgų ar likimo.

Radijo vedėjui, jis prisipažįsta, jog gyvenimo prasmė yra kitur, tačiau staiga skambutis nutrūksta, taip palikdamas skaitytojui vietos jo paties atsakymui bei įžvalgoms apie tikrąją gyvenimo esmę.

RAPOLAS. „*Nežinau, Lukai. Patekęs į senelių namus ir permąstęs visą savo gyvenimą, aš supratau, kad visa esmė yra kitur, todėl jūs galėtumėte palinkėti man...*”

Nutrunka telefono signalas.

Taip pat, galima svarstyti apie teksto ir skaitytojo kelią, ar jiems „pakeliui”? Tačiau kaip pastebėjome anksčiau, žvelgdami į dainų žaidimą kiek plačiau, galėtume teigti, jog skaitytojas šioje pjesėje nėra pastatomas į visišką priešininko poziciją. Autorius tekste, dažnai per veikėjų ilgesnius monologus pateikia nuorodų, už kurių užsikabindamas skaitytojas gali šifruoti galimas prasmes. Kuriose galbūt net matome galimą paties autoriaus požiūrį - *a-perspektyvą*. Tik nuo paties skaitytojo gebėjimo tas nuorodas atverti ir atpažinti reikiamus kontekstus, priklausys kiek kelionė viena kryptimi bus pasisekusi. Tačiau galėtume teigti, jog autorius slėpdamasis už autorinės kaukės konstruoja tekstą ta linkme, kad jam ir skaitytojui būtų išties „pakeliui”.

Dar kartą atsigręžus į pjesėje minimus konkrečius žaidimus, tokius kaip yo-yo, dainų ar slėpynes, akivaizdu, suvokti, jog jų aprašymų metu, juos sužadus, gali kilti nemažai vidinių klausimų, žaidimų sėjamos dviprasmybės palieka neužbaigtumo, atvirumo jausmą, net jiems pasibaigus. Skaitytojas pasitelkęs kūrybiškumą vis bando praplėsti galimas žaidimų reikšmes. Visiškas pjesės užsidarymas ją perskaičius, bylotų ir apie skaitytojo kaip reikšmingo dalyvio pabaigą žaidime. Tad pjesės atvirumas skatina žaisti iš naujo, tačiau suvokiant, kad žaidimas nebus iden tiškas, prieš tai buvusiamam.

Skaitytojo galvoje vyrauja įvairūs galimi scenarijai, kas būtų buvę, jei žaidimo aplinkybės būtų susiklosčiusios kitaip, kaip tai lemtų pačių veikėjų ir šiuo atveju paties svarbiausio protagonisto Rapolo gyvenimą. Vienas iš tokių momentų- jau minėtasis Rapolo rankos ištiesimas Adomui, su joje esančiu yo-yo žaislu. Adomas tarsi galėjo atsiimti žaislą, tačiau to nepadarė. Ir nors jam su Elena išėjus, atrodo ši situacija baigiasi, tačiau skaitytoją skatina vis iš naujo permąstyti ir plėsti (etinis dėmuo, kuris bus aptartas atskiroje sekcijoje) yo-yo svarbą tame kontekste, ant kurios pamatų galimai balansavo Rapolo šeimos likimas- likti sovietiniuose rėmuose ar nerti į nepažintą, tačiau laisvą vakarų pasaulį.

3.4 Etinis dėmuo

Dar vienas išskiriamas aspektas- etinis dėmuo. Teorinėje dalyje išsiaiškinome, jog Bohman-Kalaja, savo iškeltoje teorijoje, šiuo aspektu pabrėžia, jog skaitytojas turi permąstyti skaitymo procedūras vis iš naujo. Vienas tokių tekstų yra nagrinėjama pjesė „Pakeliui”. Šią pjesę, skaitytojas turi mokytis skaityti kiekvieną kartą paėmęs į rankas, kadangi to reikalauja tekste esantis žaidybiškumas. Šis aspektas kviečia susitelkti į pjesės autorefleksiją ir dar kartą pabrėžti skaitytojo rolės ypatingumą. Etinis dėmuo taip pat panašus ir į prieš tai aptartą bruožą- proceso privilegijavimą, kai svarbiausiu dėmesiu centru tampa pats veiksmas, o ne materialus rezultatas, kuris pagal žaidybinį principą nėra sukuriamas bei skaitytojo įsitraukimą, kai siekiama reflektuoti pačią pjesę.

Skaitant pjesę „Pakeliui”, etinis dėmuo atsiskleidžia suvokimu, jog bet kokios išankstinės skaitymo strategijos nepanaudosi. Tokio tipo skaitymas nėra preskriptyvus, o veikiau fenomenologinis. Tai išryškina žaidžiančios pjesės individualumą ir pabrėžia jos unikalumą. Tad tam tikri skaitymo įgūdžiai ugdomi pjesės skaitymo metu. Skaitytojas taip pat išmoksta, skaitant tokį tekstą, jog ne jis yra tas, kuris kontroliuoja pjesės interpretaciją, o autorius.

Nors pasitelkiant atliktą eksperto interviu, kaip epitektą, aiškėja, jog pats dramaturgas Aleksandras Špilevojus ne tik mėgsta žaisti su kitais, bendroje žaidimų aikštelėje kurdamas pjesę ar statydamas spektaklį, ar dominuoti kontroliuojant pjesės kūrimo procesą, bet veikiau mėgsta ir patiems personažams leisti prabilti, ne viską už juos pačius sugalvoti ar bandyti įveržti į savo iš anksto sugalvotą struktūrą, kuri egzistuoja paties kūrėjo galvoje. Kaip tie personažai turi pasielgti, kažką išstarti, pakeisti įvykių seką.

Pasitelkdamas biliardo žaidimo metaforą Špilevojus teigia, kad svarbiausia numatyti pirmą kamuoliuko smūgį, o po to leisti patiems rutuliams riedėti taip, kaip jie turi riedėti, pagal jų pačių logiką ir fiziką. Ši metafora leidžia suprasti, jog pats personažas padiktuoja koks jis turėtų būti iš tiesų, o ne leidžiasi būti visiškai kontroliuojamu tik paties autoriaus racionaliai apgalvotų sprendimų.

Žaidybiškumas, pasak menininko prasideda dramaturgijos kūrime, bet pačio fenomeno kur kas daugiau atsiranda darbe su aktoriais, ne tik tame galutiniame rezultate- spektaklyje, kuris paremtas žaidybiškais principais ar metodika, bet ir pačiame procese, kuriamoje atmosferoje. Būtent žaidybinė atmosfera yra tas komponentas, kuris leidžia mėgautis pačiu procesu, nei rezultatu. Leidžia būti atviram bendrakūrėjų nustebinimui, tam tikriems netikėtiems posūkiams ar netgi klaidoms. Taikant įvairias žaidybinės technikas kūrybiniame procese, klaidos apibrėžimas Špilevojui nėra kaip turinti neigiamą konotaciją definicija. Klaida tampa netikėtu įvykiu, leidžiančiu

pasukti žaidimą kiek kitokia linkme, nei buvo tikimasi, klaida griaua išankstinius lūkesčius. Tad žaidimas, kurio taisyklės ne visada aiškios, gali stebinti ar net priblokšti.

Pjesės „Pakeliui“ skaitymas kelią klausimą ką reiškia žaisti pjesėje? Pasitelkus ir dramaturgo įžvalgas, akivaizdu, jog žaidimo užuomazgos apčiuopiamos jau rašymo procese. Špilevojui būdinga improvizuoti su savo kūriamais personažais. Būtent anksčiau jau ne kartą minėtojo proceso, o ne rezultato metu gimsta labiausiai organiškios, pjesės žaidimo idėjos. Skaitytojas paėmęs į rankas pjesę „Pakeliui“ mezga dialogą su autoriumi, tarsi kitos komandos nariu, savotišku varžovu, pasineria į jo parengtą žaidimą, ir taip įsitraukdamas žaidžia kartu, konstruoja savo prasmes, o tai siunčia nuorodą, kad žaisti pjesėje- tai susidurti su metakomunikaciniais signalais, juos bandyti perprasti, suvokti, jog toks tekstas yra metatekstas.

Tad būtų galima teigti, jog skaitytojas, skaitymo metu pasiduodamas pjesės siuščiamam žaidybiškam *play* gaivališkumui bei savo galvoje kurdamas empiriškai minimų žaidimų ir žaidybinių elementų reikšmes nebūtinai yra mąstantis klaidingai. Galbūt jo interpretacija skiriasi nuo autoriaus idėjos, tačiau tuo pačiu rodo, kad žaidimas su skaitytoju pavyko, jam įsitraukus ir pasiūlius savo interpretacinę strategiją. Taipogi, kaip minėta anksčiau iš paties autoriaus lūpų, klaida kūrybiniame, tuo pačiu teigtina ir žaidybiniame skaitymo procese nėra neigiamas fenomenas. Priešingai skaitytojas veda savąjį skaitymo žaidimą dar kitokiais, mažai pramintais keliais, taip iškeldamas idėją, kad kiekvienas dalyvaujantis šios pjesės skaitymo žaidime, savo vaizduotės galiomis atneša kitokį, individualų požiūrio tašką, kuris yra vienas iš galimų kelių į šio teksto giliausią šerdį, tai reflektuoja etinis dėmuo.

4. Išvados

1. Apibendrinant šio darbo analizę, galima teigti, jog žaidimas yra kompleksiškas ir įvairiapusiškas fenomenas. Tai atsiskleidžia atkreipus dėmesį į skirtingas žaidimų teorijos perspektyvas, kurios atveria vis kitokią žaidimo sampratą ir praplečia suvokimą, jog žaidimas nors dažnai teoretikų apibrėžiamas kaip laisva, savanoriška, nuo kasdienės rutinos atitraukianti, savas taisykles turinti veikla. Bet tuo pačiu yra filosofškai prasminga, ką ypatingai akcentavo Bernardas Suitsas savo teorijoje, ir už savo pirminio įspūdžio koduojanti įvairias žmogaus gyvenimiškas patirtis, santykių su pačiu savimi bei kitais ir pan. Tai atliepia į tai apie ką rašė Gregory Batesonas išskeldamas metakomunikacinių signalų teorines įžvalgas.

2. Žaidžiantys literatūros tekstai kviečia žaisti ir skaitytoją. Analizė parodė, jog žaisti pjesėje- tai susidurti su metakomunikaciniais signalais. Žaidybiniai tekstai visada yra metatekstai, vadinasi eksplicitiškai išreikštos žaidybiškumo apraiškos per metaforas ir kodus turi tam tikras reprezentacijas, kurių šifravimas tampa viena iš skaitytojo užduočių. Būtent žaidžiantys tekstai padeda atsakyti į klausimą kodėl ir vardan ko yra žaidžiama. Vieniems autoriams žaidimas pabėgimas nuo realybės, kitiems susikoncentravimas į dabarties momentą. Bet viena tampa aišku, jog žaidžiantys tekstai nagrinėdami šiuos aspektus skatina skaitytoją atrasti savo žaidimo reiškinio sampratą.

3. Darbo analizei pasirinkta lietuvių dramaturgo, režisieriaus Aleksandro Špilevojaus pjesė „Pakeliui“ bei kitos paties autoriaus pateiktos savos kūrybos pjesės kaip kontekstai ir pasitelkti darbo metodai atskleidė, kad Aleksandras Špilevojus yra žaidžiantis menininkas, nevengiantis azarto ir rizikos. Špilevojui žaidimas- vienas pagrindinių jo kūrybos dėmenų. Kūrėjas žaidžia tiek su fizinio kūno neturinčiais personažais dramaturgijoje, tiek jau spektaklio kūrime nevengia darbo su aktoriais pradėti nuo žaidimų. Šio kūrėjo žaidybinis unikalumas, atsiskleidžia, jog kiekvienas konkretus žaidimas ir jo reikšmė, minimi pjesėje ar rodomi spektaklyje nėra iš anksto racionaliai sugalvoti. Priešingai, autorius pasitelkia eksperimentą ir bando patikrinti kiekvieno žaidybinio elemento veikimą praktiškai. Pats žaidimas ar jo apraiškos padiktuoja, ką jie reiškia iš tiesų, taip paliekant skaitytojų ar žiūrovui laisvės pojūtį, kurti sąvają interpretaciją. Špilevojus modifikuoja nusistovėjusias tradicijas, leisdamasis į įvairias inovacijas, siūlydamas novatoriškus sprendimus, kurie apima ne tik pjesių turinį, bet ir šiuo atveju pjesės „Pakeliui“ erdvę, kuri iš tradicinės teatro scenos persikelia į miesto autobusą ir taip sukuria naują modelį.

4. Pjesės „Pakeliui“ analizei buvo priskirtas Kimberly Bohman- Kalaja žaidžiančių tekstų modelis, papildytas Ievos Steponavičiūtės- Aleksiejūnienės. Išryškėjo, jog žaidžiančių tekstų modelio aspektai yra vienas su kitu itin glaudžiai susiję, tam tikra prasme kartais persidengia, pasikartoja, nes tai padiktuoja pati teksto specifika.

5. Žaidžianti pjesė kėlė klausimą: ar pjesė yra žaidimas *game* prasme? Išaiškėjo, kad nors *game* žaidimui yra būdingu bruožų, tokių kaip požiūris, prisiimamos taisyklės norint sužaisti žaidimą, tačiau pati pjesė nevirsta *game*, ji yra žaidybiška *play* prasme, dėl minėtų autoriaus inovacijų, laisvės ir atvirumo pjesei pasibaigus, kūrybinių variacijų, adaptuojant tradicines teatro struktūras.

6. Svarbiausi rezultatai parodo, jog: žaidimas, kaip instrumentas gali paaiškinti tam tikrus reiškinius tekste, nes atlieka funkcijas, kaip- personažų charakterio bruožai, šiuo atveju, protagonisto Rapolo. Sužinome, jog Rapolas- pagrindinis veikėjas, gero humoro jausmo nuotykių ieškotojas, nevengiantis filosofinių pasvarstymų apie gyvenimo esmę, savotiškas maištininkas griauantis ramią senatvės idilę savo energija, sumanus ir iniciatyvus žmogus.

7. Žaidimai yra ir metaforos. Pjesėje minimi yo-yo, dainų, slėpynių žaidimai. Pažvelgus kiek bendriau, skaitytojui pasitelkus savo vaizduotės ir intelektualiąsias galias paaiškėjo, jog tai koduoja tam tikras vakarų ir sovietinio pasaulio paslaptis, verčia mąstyti apie laisvą ir apribotą žmogų, vakaruose ir rytuose, jų skirtumus, apie mirties kaip visuomenėje laikomos tabu temos neišvengiamumą.

8. Skaitytojo rolė yra viena svarbiausių visame autoriaus sukurtame skaitymo žaidime. Skaitytojas žaisti pradeda perskaičius pjesės pavadinimą, „Pakeliui“, kuris aktyviai jį įtraukia kaip dalyvį, o ne stebėtoją. Pjesės skaitytojas viso žaidimo metu yra aktyviai stimuliuojamas, klaidinamas, gluminamas ir paties autoriaus, kadangi aiškių atsakymų į pjesėje gvildinamas problemas nėra pateikiama, tokiu būdu tikintis skaitytojo pastangos. Taip atsiveria ir keletas svarbiausių minimų žaidybinių lygmenų, kaip intertekstualumas ir transgresija, kurie yra neatsiejami nuo bendros pjesės suvokimo visumos.

9. Pjesė akcentuoja proceso svarbą, kuri skaitytoją ugdo intelektualiai, o ne fokusuojasi į materialų rezultatą, kuris žaidybiškam tekstui nėra būdingas.

10. Taip pat šis tekstas kviečia ir į autorefleksiją, kas apibrėžiama kaip etinis dėmuo. Šiuo aspektu paaiškėjo, kad bet kokie išankstiniai lūkesčiai skaitytojui trukdo. Iš anksto parengtų skaitymo strategijų tokio tipo tekste ne visada galima panaudoti, nes žaidžiančios pjesės skaitymas prilygsta fenomenologiniam skaitymui, tad strategijos kuriamos skaitymo eigoje, pakeičiant tam tikras taisykles. Mokantis skaityti vis iš naujo. Skaitytojo ir autoriaus santykis išryškėja per skaitymo dialogą, kas ir yra viena iš žaidžiančios pjesės sąlygų, tačiau svarbu suprasti, jog būtent autorius yra ta figūra, kuri kontroliuoja visą skaitymo žaidimą, skaitytojas tik bando išsiaiškinti ką reiškia pats žaidimas, kurdamas savo interpretaciją, kuri yra tik viena iš galimų prieigų į šį tekstą.

5. Santrauka

Šio baigiamojo darbo fokusas yra iš arčiau pažvelgti į lietuvių jaunosios kartos dramaturgo, režisieriaus Aleksandro Špilevojaus pjesę „Pakeliui“ kaip žaidžiantį tekstą.

Temos iširtumas

Lyg šiol nėra parengta mokslinių tekstų, kurie analizuotų šio unikalaus menininko kūrybą per žaidimų teorijos prizmę. Lietuvoje šiek tiek plačiau apie dramaturgiją ir žaidimą dramaturgo Kosto Ostrausko kūryboje rašė humanitarinių mokslų daktarė Ingrida Ruchlevičienė. Autorės atliktas tyrimas studijos pavidalu „Kūryba- kaip žaidimas: Kosto Ostrausko dramaturgija“. Lietuvoje žaidimą ir teatrą analizavo teatrologės Ramunė Balevičiūtė ir jos parengta disertacija „Žaidybinio teatro raiška Rimo Tumino režisūroje 1978-2005 m.“ bei teatrologės Jūratės Grigaitienės disertacija „Žaidimas ir improvizacija spektakliuose vaikams ir jaunimui lietuvių teatre XX a. antroji pusė - XXI a. pradžia“.

Darbo objektas- žaidybiškumo apraiškos Aleksandro Špilevojaus pjesėje „Pakeliui“.

Darbo tikslas -Remiantis žaidimo teorijomis, tirti, kaip įvairios žaidybiškumo apraiškos pasireiškia pjesėje „Pakeliui“, kokias reikšmes jos kuria ir ko reikalauja iš teksto skaitytojo.

Darbo uždaviniai:

1. Aiškintis žaidimo bei žaidžiančio teksto sampratą ir galimybes ją pritaikyti dramaturginio teksto tyrimui.
2. Aiškintis ką reiškia žaisti pjesėje?
3. Interpretuoti tekste eksplicitiškai minimų žaidimų reikšmes.
4. Išskirti žaidybiškumo lygmenis pjesėje ir juos analizuoti.
5. Apibendrinti skaitytojo vaidmenį teksto žaidyboje/žaidime.

Metodai:

1. **Teorinis:** žaidimų teorijos literatūros analizė.
2. **Atidusis skaitymas-** remiantis žaidimų teorijomis ir dramaturginės analizės
3. **Interpretacinis:** pjesės interpretacija.
4. **Interviu:** interviu su režisieriumi Aleksandru Špilevojumi.

Svarbiausios **išvados** parodė, jog Aleksandras Špilevojus yra žaidžiantis menininkas, o pjesės „Pakeliui“ analizėje pasitelkiant žaidžiančių tekstų teoriją, išryškėjo, jog žaidimai gali atlikti ir įvairias funkcijas. Žaidimas paaiškina personažų charakterio bruožus, šiuo atveju didžiausias dėmesys pjesės protagonisto Rapolo charakteriui: gero humoro jausmo nuotykių ieškotojui, nevengiančiam filosofinių išvalgų apie tikrąją gyvenimo esmę. Žaidimai tekste taip pat yra metaforos: laisvo ir apriboto žmogaus, gyvenimo laikinumo.

6. Summary

The Focus of this Thesis is to take a closer Look in the Theater play “On the way (Pakeliui)” as a Play-Text by the Playwright, Director Aleksandr Spilevoj.

Research of the Topic

There are still no scientific Texts to analyse the Work of this unique Artist through the Prism of the Theory of Play-Games. In Lithuania, Researcher Ingrida Ruchlevičienė wrote a little more about Dramaturgy and Play-Game in the work of Playwright Kostas Ostrauskas. The Author's Monograph “Creativity - As a Play-Game: Kostas Ostrauskas Dramaturgy.”

In Lithuania, the Play-Game and Theatre were analysed by Critic of the Theatre Ramunė Balevičiūtė and her Dissertation “The Expression of the Play Theatre in the Direction of Rimas Tuminas in 1978-2005” and Jūratė's Grigaitienė Dissertation “Play-Game and Improvisation in Performances for Children and young People in Lithuanian Theatre in the second half of the 20th century - the beginning of the 21st century”.

The Object of the Work is the Manifestations of the Play-Game in Aleksander Spilevoj Theater Play “On the Way (Pakeliui).”

The Purpose of the Work is to look into the Basis of the Theories of the Play-Game, how various Manifestations of the Play-Game appear in the Theatre Play “On the way (Pakeliui)” what Meanings they create and what they require from the Text Reader.

Tasks:

1. To explain the Concept of the Play-Game and the Playing Text possibilities to apply it to the study of the Dramaturgy Text.
2. Analyse, what means to play in Theater Play?
3. Interpret the Meanings of the Play-Games explicitly mentioned in the Text.
4. Singling out the Levels of Play-Game in the Theater Play and analyzing them.
5. Summarize the Reader's Role in the Text.

Methods:

1. Theoretical: Analysis of Play-Game theory Literature.
2. Interpretative: Interpretation of the Theater play.
3. Careful Reading: based on Theory of Play-Game and Dramaturgy
4. Interview: An interview with Playwright, Director Aleksander Spilevoi.

The most important Findings showed that Aleksandr Spilevoj is a playing Artist, and the analysis of the Theatre Play “On the way (Pakeliui)” using the Theory of Play-Text showed that Play-Games can also perform various Functions. The Play-Game explains the Character Features of the Characters, in this case the Focus is on the Character of the Theatre play's Protagonist Rapolas: he has a

good sense of humour, he is an Adventurer who does not shy away from philosophical Insights into the true Meaning of Life. Play-Game also takes a Role of Metaphor: a free and restricted Man, the temporal nature of Life.

7. Bibliografija

Literatūra:

1. Balevičiūtė, R. *Žaidybinio teatro raiška Rimo Tumino režisūroje (1978-2005)*. Daktaro disertacijos santrauka, LMTA: Vilnius, 2010.
2. Bateson, G. *A Theory of Play and Fantasy. (The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology by Katie Salen and Eric Zimmerman)*. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts, London, 2006.
3. Bohman-Kalaja, K. *Reading Games: An Aesthetics of Play in Flann O'Brien, Samuel Beckett and Georges Perec*. Funks Grove, Illinois, Dalkey Archive Press, 2007.
4. Caillois, R. *Man, Play and Games*. University of Illinois Press: Urbana and Chicago, 2001.
5. Grigaitienė, J. *Žaidimas ir improvizacija spektakliuose vaikams ir jaunimui lietuvių teatre (XX a. antroji pusė- XXI a. pradžia)*. Daktaro disertacija, VDU: Kaunas, 2012.
6. Holowchak M.A. *Games as Pastimes in Suits's Utopia: Meaningful Living and the Metaphysics of Leisure*. Journal of the Philosophy of Sport, International Association for the Philosophy of Sport, 2007.
7. Huizinga, J. *Homo Ludens. Mėginimas apibrėžti kultūros žaidiminį elementą*. Iš nyderlandų kalbos vertė Antanas Gailius, Gelmės: Vilnius, 2018.
8. Hurka T. Introduction. *The Grasshopper Games, Life and Utopia*. Broadview Press: Peterborough, Canada, 2005.
9. Kray R., Kaiser-Luehrs K. *Geschlossene Formen*. Königshausen und Neumann: Würzburg, 2005
10. Labanauskaitė, G. *Naratyvo konstravimo principai šiuolaikinėje dramaturgijoje*. Daktaro disertacijos santrauka, LMTA: Vilnius, 2013.
11. Lapina, O. *Improvizacija kaip kūrybinė strategija spektaklio kūrimo procese*. Meno doktorantūros projekto tiriamoji dalis, LMTA: Vilnius, 2018.
12. Martišiūtė-Linartienė, A. *Paradokso poetika Kosto Ostrausko dramose*. Šiuolaikinės lietuvių literatūros antologija, Tekstai, 2007.
13. McLaughlin, W.D. *Reinventing The Wheel: On Games And The Good Life*. Daktaro disertacija, The Pennsylvania State University, 2008.
14. Nachmanovitch, S. *This is Play*. The Johns Hopkins University Press, 2009.
15. Nielsen, R. C. *Gadamer on Play and the Play of Art. The Gadamerian Mind (Routledge Philosophical Minds)* Redagavo Theodore George, Gert-Jan van der Heiden, Routledge, 2021.
16. Ponath, J. *Spiel und Dramaturgie in Thomas Braschs Werk*. Königshausen und Neumann: Würzburg, 1999.

17. Ruchlevičienė, I. *Kūryba kaip žaidimas: Kosto Ostrausko dramaturgija*. Vytauto Didžiojo universiteto leidykla: Kaunas, 2003.
18. Ruchlevičienė, I. *Postmodernistinio žaidimo taisyklės Kosto Ostrausko kūryboje*. Teksto slėpiniai: Vilnius, 2012.
19. Suits, Bernard. *The Grasshopper Games, Life and Utopia*. Broadview Pres: Peterborough, Canada, 2005.
20. Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė I. *Texts at Play. The Ludic Aspect of Karen Blixen's Writings*. Vilnius University: Vilnius, 2011.
21. Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė I. *Precious Play in Morten Søndergaard's Ordapotek*. Vilnius University: Vilnius, 2014.

Šaltiniai:

22. Špilevoj, A. Pakeliui. Šiauliai, 2022. Nepublikuota
23. Špilevoj, A. 12 gramų į šiaurę. Vilnius, 2019. Nepublikuota
24. Špilevoj, A. Babelis. Vilnius, 2016. Nepublikuota
25. Špilevoj, A. Neišmoktos pamokos. Vilnius, 2015. Nepublikuota
26. Špilevoj, A. Sala, kurios nėra. Panevėžys, 2022. Nepublikuota
27. Interviu su A. Špilevoj, 2023-04-28. Nepublikuota
28. Špilevoj A. Bagadelnia. Spektaklio vaizdo įrašas:
https://www.youtube.com/watch?v=dzE68Z_ogOw&t=3097s [2023-05-16].
29. Teatras ir tikrovė pagal José Ortega y Gassetą: <https://menufaktura.lt/?m=1052&s=70221> [2023-05-16].
30. Deep Purple ir nepamirštami dūmai virš Ženevos ežero:
<https://literaturairmenas.lt/muzika/arvydas-zardinskas-deep-purple-ir-nepamirstami-dumai-virs-zenevos-ezero> [2023-05-16].
31. Seksualumas sovietmečiu: pornografijos rateliai, išsipešiojusios panelės ir moters malonumo paieškos: <https://www.lrt.lt/naujienos/kultura/12/1876568/seksualumas-sovietmeciu-pornografijos-rateliai-issipesiojusios-paneles-ir-moters-malonumo-paieskos> [2023-05-16].
32. Dvidešimt metų postmodernizmo: <https://www.bernardinai.lt/2009-05-11-dvidesimt-metu-postmodernizmo/> [2023-05-16].
33. Oginskaitė, Rūta. Nes nežinojau, kad tu nežinai. Knyga apie Vytautą Kernagį. Tyto alba, Vilnius, 2009.
34. 13 psl. Lewis Carrol. Žaidimų teorijos paskaitų medžiaga. Nepublikuota.

8. Priedai

Darbo prieduose pateikiamas interviu su dramaturgu, režisieriumi Aleksandru Špilevojumi.

1. Jūsų kūryboje gausu žaidybinių elementų, tiek tematikos, tiek dramaturgijos plane. Ką jums pačiam reiškia žaidimas, iš kur jis ateina į jūsų kūrybą? Ar sutiktumėt su tokiu apibūdinimu, kad esate žaidžiantis menininkas?

Sutikčiau su tuo apibūdinimu. Ir ne tik dėl teatro žaidybiškumo kažkokių elementų, bet iš principo, man labai patinka, kad daugelyje įvairių kitų kalbų, kad ir anglakalbėje kultūroje ar slavų kalbose žaisti ir vaidinti yra tas pats žodis play arba у́зпа́мь. Beje, dar ir groti arba atlikti, o atlikėjiškumas žaidybiniame teatre yra vienas itin reikšmingų elementų, apie kuriuos nuolat tenka kalbėti su aktoriais. Man patinka žaisti, man patinka žaisti su kitais žmonėmis, bendroj žaidimų aikštelėj, nes rašant dramaturgiją, dabar, pradedu jausti, ten irgi yra savotiškas žaidimas tik su realybėje, fizinio kūno neturinčiais žaidėjais, kalbu apie personažus. Ypač kai leidi jiems prabilt, kai ne viską už juos sugalvoji ir bandai juos įveržti į savo iš anksto sukurtą struktūrą. Kuri egzistuoja jau tavo galvoje, kaip turi pasielgt personažai, kaip jie turi kažką išstart, pakeisti įvykių eigą, bet kai numatai tik pirmą, kaip biliardo žaidime, smūgį kamuoliuku, o po to leidi jiems, kaip tiems rutuliams daryti tai, ką jie turi daryti pagal jų logiką, pagal jų fiziką. Žaidybiškumas, jeigu leidi sau žaisti, jis prasideda dar toje monofazėje, tai yra dramaturgijos kūrime, bet dar daugiau to žaidimo, akivaizdaus atsiranda dirbant su aktoriais. Kalbu ne tik apie galutinį rezultatą, kaip spektaklis, kuris paremtas kažkokiais žaidybiškais principais ar metodais, bet ir apie procesą, apie atmosferą. Per tuos kelis mėnesius kol tu kuri spektaklį- žaidybinė atmosfera, ji leidžia daugiau mėgautis pačiu procesu, leidžia būti atviram bendrakūrėjų nustebinimui, netikėtiems posūkiams, klaidoms. Nors vat, aš kai dirbu su studentais arba kai kartais kuriu spektaklius man naujoj, nepažįstamoj trupėj, tai dažniausiai nepradedu iš karto nuo pjesės ir personažų, paties būsimo spektaklio, bet pradedu nuo tam tikrų pratimų, trenąžo. Tik tuos pratimus dažniausiai ir vadinu būtent žaidimais. Ir kai parinkinėju tuos žaidimus ir kai ieškau tų žaidimų, visada stengiuosi atrasti bent kelis tokio tipo žaidimus, kurie leistų mums praktiškai pajauti, kad klaidos, kaip vat tokio termino su neigiama konotacija nebėra kūrybos procese. Tu gali tai įvardyti klaida, bet man žodis klaida šiandien nebėra neigiamas žodis, tai yra tiesiog netikėtas įvykis, leidžiantis pasukti žaidimą kitaip, negu tu manei jis suksis, negu jis keliaus. Tai va, žaidybiškumas, aišku, jo yra pilna, aš noriu, kad jo būtų dar daugiau mano darbe ir aš matyt kurdamas su kiekvienais metais ieškau, vis naujų iki tol mano nepastebėtų žaidybiškumo elementų, kuriuos galiu pasitelkti kurdamas ir kuriuos vėliau aktoriai galės pasitelkti būdami scenoje. Tai duoda tam tikrų niuansų rezultate, nors pirmiausia, priešastis yra ne tiek rezultatas, kiek pirminis jo procesas. Bet rezultate, aktorių vaidyba yra kiek kitokia, aš vėlgi nenorėčiau jos įvardyti kaip geresnė, blogesnė, tiesiog ji yra kitokia. Tiems, kitiems žaidėjams,

kuriems irgi patinka žaisti teatrą, jiems yra artima, man, viskas čia aišku, prasideda dar ir nuo tam tikro požiūrio matyt ir į patį gyvenimą, kuris persikelia ir į teatro požiūrį. Man patinka matyti mūsų gyvenimą, mūsų planetą, kaip tam tikrą, savo taisykles turintį žaidimą, ne visada mes žinome tas taisykles, dėl to, tas žaidimas, kurio dalyviai mes esame, jis gali mus stebinti, netikėtai priblokšti, bet kartais labai smagu, bet labai retai pavyksta tai padaryti, tarsi iš šalies pasižiūrėti į mūsų pačių pasaulį ir va teatras man atrodo kartais leidžia, vat būtent tu žiūri į spektaklį kaip į žaidimą tam tikrą, kuriame yra likimai: komiški, tragiški. Ir kai pavyksta sukurti tą šiek tiek dirbtinoką, žaidybinį, o ne gyvenimą imituojantį teatrą, tuo metu tu pamatai tą modelį, kurį atpažįsti savo paties gyvenime. Jei pripažįsti, kad mūsų gyvenimas tam tikra prasme irgi yra žaidimas ir modelis, tai tada labai įdomu kurti tokį teatrą: šiek tiek ne tikrą, šiek tiek... netikrą, ta prasme nekopijuojantį, nenu plagijuojantį visko, kaip yra mūsų, tam fizikiniam gyvenime. Aišku aš nenoriu pasakyti, kad teatras yra tik žaidimas. Manau, kad jis stovi ant tokių kertinių stulpų, vienas kurių svarbiausias- žaidimas, man, bet yra ir toks mitologinis, sakyčiau ritualinis dėmuo, kuris yra atskiras atrodo nuo žaidimo, nors jie labai gražiai susišaukia ir susikalba tarpusavyje. Bet vat, ritualas yra dar vienas elementas, o dar plius yra storytellingas, arba pačios istorijos papasakojimas. Ta istorija, aišku, nebūtinai yra tiesiogine prasme kaip siužetas, kartais tai yra emocijų istorija, emocijų dramaturgija, paveikslas. Nors man asmeniškai patinka ta grynoji istorija, istorija klasikinė, šio žodžio prasme.

2. Ar pradėdamas kurti pjesę, žinote kaip ji pasibaigs, daugiau mažiau įsivaizduojate, kokia bus jos galutinė forma?

Daugiau mažiau, kažkaip pradėti nujauti, nes kai pradėti pjesę, ar kalbant apie rašymą, ar režisavimą, na, režisavime tu susiduri su medžiaga, kurią režisuosi, nebent kalbam apie super ankstyvą režisavimo stadiją, kai iš tikrųjų ją reikėtų vadinti dramaturgijos kūrimu. Jeigu aš neturiu dramaturgijos, ar ją rašau, tai dažniausiai, taip, gimsta viskas ne nuo to, kad tu žinai pirmą sceną, o po to kuri antrą, po to trečią, po to ketvirtą. Tu pradžioj jauti kažkokį bendrą įspūdį, kartais tu jauti kažkokį finalą prie kurio tu nori išeit arba kažkokį bendrą apibūdinimą to ką tu nori išgauti. Iš esmės tu matai kaip iš toli, migloje, kažkokį pastato, pilies siluetą. Tu nežinai kaip toje pilyje išsidėstę kambariai, kur yra kokie koridoriai, tu tik vis artėdamas pamažu įžiūri ir langus ir fasadą, duris, kolonas, įeini į vidų. Ir tada pamažu, kol ten vaikštinėji, susipažįsti arba atgimsta kaip iš tamsos, atsiradinėti tie vidiniai užpildantys elementai. Tai dėl to iš pradžių, tu turi bendrą viziją, vat šį vakarą, jei ateisit į spektaklį (spektaklis JONA) tai pamatysit, dabar nepasakosiu siužeto elementų, tai, aš nežinojau visų veikėjų, kurie, ten jų yra penkiolika, jų visų vingių, posūkių, jų visų tikslų replikų, arba esminių kažkokių įvykių jų gyvenimuose, sceniniuose gyvenimuose. Bet aš žinojau, kad tai yra amžinai besisukantis pasaulis, tai yra mūsų atveju, scenos ratas, kuris niekada

nesustoja visą spektaklį, ir jie kaip kokiam Samsaros rate be galo, be krašto, spektaklis atsidaro, uždanga atsidaro, o ratas jau sukasi. Uždanga užsidaro, jis toliau suksis. Mano sumanymas buvo daryti iš viso spektaklį, kuris neturi aiškaus pradžios, pabaigos laiko, mes žinom dieną, žiūrovai ateina kada jie nori. Jie patenka į bet kurią rato sukimosi fazę, pabūna, pabūna, kažkada pamato, kad ratas jau kartoja savo kažkelintą, dažniausiai antrą ko gero sykį. Ir jie tada supranta- aš jau mačiau ir tada palieka savo ... o ratas toliau sukasi. Tai vat, iš principo, norėjosi to amžino sukimosi ir personažų. Kažkaip tas pojūtis, buvo kalbėti apie strigimą, tokiam nesibaigiančiam kažkokiam rate ir nagrinėti strigimo temą iš principo, tai vat, tada tas strigimas, pradėjo reikštis, o kas, kaip, su kuo gali būt strigęs, kaip personažai gali būt strigę fiziškai, savo galvoje, savo psichologija, širdyje, emocijose, baimėse, egoizme. Ir tada pradeda gimti tie likimai, kurie strigę tame rate ir tada jie pradeda tarpusavy susikauti kas išeis pro tas ankštas duris, išsivaduos iš strigimo, kitų sąskaita, kartais... Kai rašiau Joną, tai pirmą kartą gyvenime gal iš viso patyriau tiek daug lengvumo bekuriant ar draivo, azarto, žaidėjo azarto, sportinio azarto.

3. Galbūt galėtumėte pakomentuoti plačiau šį procesą, ar turite, pavyzdžiui, susikūres sau tam tikras procedūras, "taisykles", kuriomis vadovaujatės, kurdamas pjesę?

Nevisai. Tokių taisyklių gal ne, neturiu nusistatęs. Esu girdėjęs, apie kai kuriuos dramaturgus, kurie turi labai griežtus... ne tik dramaturgus, rašytojus, kurie turi griežtus laiko rėmus, arba režimo to tokio, tvarkos, disciplinos rėmus. Tai aš neturiu tokių griežtų metodų, kuriais kiekvieną kartą vadovaučiausi, bet aš per tuos kažkiek metų kai kuriu, atradau, kas man labiau padeda ir kas mažiau padeda, kas daugiau kenkia. Tiesiog stengiuosi, netgi ne tai, kad stengiuosi, kartais tai natūralu, suprantu, kad man reiks padaryti vieną ar kitą dalyką, žinau kas man padėdavo tai padaryti anksčiau, o kas trukdydavo ir stengiuosi nepamiršti to. Bet vistiek, kiekvienas darbas yra labai įvairus ir jis padiktuoja tam tikrą principą, kuriuo tu turi kurti. Yra vienas spektaklis, pavyzdžiui „Neišmoktos pamokos“, jis gimė beveik visada vėlyvais vakarais, kai visi sumigdavo, aš tada sėsdavau rašyt. O ryte vykdavo..., nueidavau paprastai labai vėlai miegot, baigęs rašyt kažkurią dalį, ryte atsikėlęs, po dušo ir prasikrapštęs akis eidavau redaguoti, nes ten reikėdavo daug ką valyt. Ir iš tikrųjų per mažai išvaliau, per mažai išredagavau, tuo metu nesupratau, kaip svarbu išpjovinėti iš pjesės bereikalingus dalykus. Visko buvo gaila, viskas buvo svarbu, ten daug palikta nereikalingų dalykų. Tai buvo daugiau toks naktinis darbas, naktį rašai, dieną arba ryte redaguoji, po to vidury dienos iš vis gyveni ten kitais dalykais ir vakare kai vėl visi užmiega, eini rašyti. O po to žengė kita pjesė, kurią rašydavau kaip tik dažniausiai žiauriai anksti. Kai tu pradedi rašyt ta pačią „Bagadelnią“ ir dar kelias. Dažniausiai rašymo procesas vykdavo nuo keturių-penkių ryto, tada stengiesi nuėti miegot ne vidurnaktį, o anksčiau, kad pailsėtum ir galėtum, kad ir

kaip sunku, bet vis dėlto galėtum atsikelt ten tą ketvirtą ir galėtum būti geros formos ir galėtum rašyt. Tai vat, labai labai skiriasi, kartais rašai visiškai užsidaręs, kartais atvirkščiai kur yra triukšmo, triukšmas iš tikrųjų netrukdo rašyt, pirmas penkiolika-dvidešimt minučių, o po to jis tampa pats tam tikras ritmas, dėl to man visai patinka kartais rašyt kavinėse. Kartais turiu nuojautą, kada ir kur tau rašyt ir dėl to atrodytu, kartais, kad tas mano rašymas yra be kažkokių labai konkrečių taisyklių, chaotiškesnis.

4. Galbūt galiu paklausti ir kiek asmeniškiau - ar gyvenime mėgstate rizikuoti ir improvizuoti, ar daugiau esate rutinos, tvarkos žmogus?

Mėgstu. Paauglystėj žymiai labiau. Jo, šiaip azartiškas žmogus esu, aš paauglystėj migravau tarp meno ir sporto, kad ir kaip šiandien tai gali kai kam keistai skambėti. Aš netgi vienu metu rimtai svarsčiau, apie galbūt sportininko kelią, kuriuo, aišku džiaugiuosi, kad nenuėjau. Bet aš mėgstu azartą, mėgstu pavojų, su laiku savisaugos instinktai kažkokie įsijungia ir labiau save pasaugai, nors... nežinau, aš mėgstu, aišku, kad mėgstu. Dėl to motociklai... Yra dalykų, kur aš nedegu aistra, šokinėti parašiuotais, gumom. Turiu savo pavojus. Kartais, beje pastebiu, čia iš tikrųjų yra mano didelis minusas, aš su tuo bandau tvarkytis. Doktorantūros studijose, aš kartais pastebiu, jeigu išėjo per lengvai, pavyzdžiui parašau gabalą, mes turime disertaciją LMTA rašyti, tam tikrą procentą būsimo darbo priduoti, ir egzamine apsigint. Ir aš supratau, kad man nereikia viso semestro rašyt, aš galiu tyrinėti, ieškoti, ir viską sudėsiu per paskutinius du mėnesius. Per lengva tipo, praslydau. Net nesuplanuoji to tyčia, taip savaime nutinka, ir po to naglumas kažkur nuvedė, kad vos nesudegiau. Kai per paskutines dvi dienas, viso pusmečio darbą darysi. Ir tada jau pajunti tikrą azartą, ar tu degsi ar nedegsi, o tada yra įdomu, kankinančiai, bet čia ne tas dalykas kuriuo didžiuojusi. Bet jis ateina matyt iš ten pat kur įdomu, kai biški pasvylla padai.

5. Kai kuriate spektaklį pagal jau parašytą pjesę - kiek leidžiate sau atitrūkti nuo savo paties teksto, ar galima sakyti, kad režisuodamas kuriate jį iš naujo? Kiek tame procese dalyvauja aktoriai?

Yra du tipai, du būdai, kaip aš tai darau kai dirbu su savo medžiaga. Tai kartais aš parašau absoliučiai viską nuo pirmo iki paskutinio taško ir atnešu uždara pjesės konstrukta, iš principo parašytą pjesę. Ir tada kuriu su aktoriais, o kartais aš rašau kitokiu būdu, aš turiu tą bendrą pastatą ar bendrą viziją, turiu kai kuriuos to bendro pastato karkaso aukštus, kuriuos atnešu, papasakoju aktoriams, ar kitiems bendrakūrėjams kur mes keliausime, į kokią visatą, ką mes bandysime kartu kurti ir siūlau jiems tai kurti kartu. Ir tada aš nupasakoju tai, duodu kažkokias inspiruojančias medžiagas, kurios mane stumtelėjo link tos formos, tos temos, pabandau užkrėsti

juos. Tada, paduodu jiems kažkokius, vis tik turi būti kažkas, negali ateiti su nuliu, turi būti šis tas, kas padės aktoriams eiti į jų būsimus personažus. Tai kažkokios scenos, ištraukos, nuotrupos, kartais tai gali būti scenos pradžia, kartais jos finalas, bet nėra pradžios. Ir labai dažnai būna pradžia ir finalas, bet trūksta viduriuko ir mes pradedam daryti etiudus, žaisti, jie skaito, tada turi laiko pasiruošti, apsitarti kaip sujungti pavyzdžiui tašką A ir tašką C, kas yra tame B, ir tame B improvizuoja ir šiaip man patinka toks modelis. Sunkesnis toks fiziškai, turi repetuoti kaip režisierius, dirbti su aktoriais, bet tuo pačiu naktimis, kai jie eina ilsėtis, reikia rašyti tą tašką B. Bet jis duoda, daug daugiau gyvybės, ir bendros personažo paieškos su aktoriais. Ten yra slidi riba, gali netyčia pradėti pritraukinėti personažus prie aktorių, tai yra blogai. Aišku tada, tu palengvini visiems kelią, aktoriui nereikia lipti iš savo įprastų kūrimo metodų, iš savo paties šampų, tu tuos šampus, tiesiog atiduodi personažui, ir viskas gali nutikti greitai ir sklandžiai, bet žiauriai neįdomiai. Tarsi žaidimas, kuriame tavo varžovai pasiduoda ir tu žinai tai, jie tai žino, ir tu tiesiog spardai 3:0 laimi ir nejauti absoliučiai jokio pasitenkinimo. Tai tokiu atveju, tu atvirkščiai, dirbi su aktoriais, ten būtinai įsiveda žaidimo pratimai, ne tik eiti iškart į tą tašką B, bandai provokuoti.

6. Savo darbe dėmesį skiriu pjesei „Pakeliui“ ir norėčiau apie ją paklausinėti konkrečiau. Pjesėje gausu žaidimo elementų. Tai ir netradicinė veiksmo erdvė - jis vyksta autobuse, čia taip pat minimi konkretūs žaidimai, tekstas visai pat skatina įsitraukti ir skaitytoją, primindamas Gadamerio mintį, kad žaidimas visada reikalauja žaisti kartu. Kaip gimė šios žaidybiškos pjesės idėja?

Dabar tiksliai neprisiminsiu kaip gimė, bet gimė labai natūraliai, labai pamažu, ne tai, kad iš karto. Susidėlioja iš tokių atskirų įspūdžių, tai vienas tų pirmų įspūdžių buvo, mes su spektaklio „Bagadelnia“ komanda važiuojam į gastroles, Šiaulių dramos teatras tuo metu turėjo savo asmeninį autobusą, kuris labai gedo pakeliui visą kelią. Aš bijojau, kad mes nenuvažiuosim į gastroles, nes mes ten kažko sustojinėjom, stabžiai, ten dar kažkas nutikdavo. Nu ir žodžiu tas pilnas autobusas, vyresnio amžiaus aktorių: kažkas kortom lošia, kažkas anekdotus pasakoja, kažkas snaudžia, kažkas pro langą žiūri ir tas nuolatos stringantis autobusas, sustoja, sustoja, sustoja. Ir atrodė, kad visas mūsų gyvenimas prabėgs tame autobuse, kol mes nuvažiuosim iki gastrolių. Ir labai juokingas vairuotojas, kuris kiekvieną kartą pradeda keiktis ir tepaluotais pirštais eina kažką tvarkyti, taisyti: eikit parūkykit, aš tuoj. Tada kažkoks pirmas įspūdis nugulė, aš ne iškart supratau spektaklį reikia daryti autobuse, bet šiek tiek vėliau, iš to įspūdžio išsikristalizavo idėja- žmogaus gyvenimas, labai tai aišku tiesmukas ir banalus palyginimas, įvardijimas gyvenimo kelionė. Tai banaliai skamba, bet o kas jei apie tai nekalbėt, o patirt. Iš tikrųjų pravažiuoti tą gyvenimą, norėjosi, kadangi tai buvo senas autobusas, įsivaizdavau, kad būtent tame autobuse rodysim tą spektaklį, bet galiausiai dėl įvairių priežasčių nutarėm, kad žymiai geriau rodyti miesto autobuse, kuriame ir žemos grindys ir ne taip sunku įlipti, išlipti, daug durų ir langai žymiai didesni ir jis nelūžta taip ant kiekvieno kampo.

Tai žodžiu, persikėlėm į miesto autobusą, bet gyvenimo kelionė, labai norėjosi, kad šitame spektaklyje, būtų apeliuojama į žiūrovų būtent patyrimą, įkritimą į žaidimą, kad jie nestebėtų žaidimo, kaip dažnai nutinka spektaklyje, bet jie taptų žaidimo dalyviais. Kartais, kai kuriuos elementus, to žiūrovų įtraukimo, kaip žaidimų dalyvio patikrindavau ankstesniuose spektakliuose, tuo pačiu ir „Bagadelnioj“ Šiauliuose, žiūrovai, ten yra vietų, kai jie komunikuoja su manimi pačiu, kai aš vedu ir tarpus tarp scenų užpildau. Jie gali rinktis, gauti kažkokių prizų, nusipirkt programėles, tai jau ten yra toks pačiupinėjimas to, kiek žiūrovą gali įtraukt. O čia jie dar daugiau dalyviai, jie vaikšto, mato, jaučia, prisiliečia ir jie patiria tą greitį, smagiai, važiuoja, kažkas dainas dainuoja ir bum gyvenimo finalas. Tai norėjosi sukurti gyvenimo išpūdį, per patirtį, o patirtis yra žymiai paveikesnė, kai joje dalyvauji, o ne stebi.

7. Ar galima teigti, jog pjesė „Pakeliui“ yra artimai persipynusi su kita jūsų pjesė - „Bagadelnia“? Ar matote šiuos tekstus kaip sudarančius bendrą visumą? Ar patartumėt skaitytojui, kuris skaito-stebi „Pakeliui“, būti perskaičiusiam-mačiusiam „Bagadelnią“?

Į visus klausimus atsakymas taip. Aišku, kad jie susiję, manau, kad verta juos abu pamatyti. Jie yra ir susiję ir atskiri, savarankiški. Tu gali juos absoliučiai atskirai žiūrėt, tai yra du atskiri, išbaigti savaiminiai kūriniai. Tai nėra antra serija ir be pirmos, tu gali žiūrėti antrą dalį. Prarasi išpūdį, bet tu suvoksi absoliučiai viską ir be pirmos dalies- „Bagadelnios“. Aišku, jie formos prasme, meninės kalbos prasme yra totaliai skirtingi, bet faktas, vien dėl to, kad siužetas persipina, vienas personažas, tai verta matyt. Beje man įdomu, žiūrovai, kurie pamatė „Bagadelnią“, jau praėjo keli metai, jų galvose liko tik prisiminimas ir bendras išpūdis apie „Bagadelnią“, aš nesu tikras, ar jie tikrai suveda viską. Rapolą jie ten atpažįsta, kaip pagrindinį veikėją, bet Adomą, kuris minimas „Bagadelnioj“, ar visi suveda, kad čia yra tas pats veikėjas, kuris vėliau „Pakeliui“ atsiranda. Gal ir taip, o gal ir nu nežinau. Aš bendravau tik su tais, kurie yra arba iš teatro vidaus, arba yra keli žiūrovai, kurie n kartų buvo „Bagadelnioje“ ir po to atvažiavo į „Pakeliui“, tai aišku, jog jie tada aiškiai žino ir susigaudo lengvai. Įdomu, kaip žiūrovui, kuris buvo vieną kartą vienam ir po pertraukos kitam. Bet jo, tai yra vienas iš kito plaukiantys darbai.

8. Skaitant pjesę pirma susidaro išpūdis, jog pagrindinis veikėjas Rapolas yra gerą humoro jausmą turintis nuotykių ieškotojas. Tačiau vėliau iš jo lūpų išgirstame filosofinių pasvarstymų apie gyvenimo laikinumą, apie tai, kas iš tiesų svarbu. Koks jūsų paties santykis su Rapolu, kiek jo mintys atspindi tai, ką mąstote apie pasaulį?

Aš myliu visus savo pjesių personažus. netgi jei jie nėra protagonistai, net nesvarbu, jie gali būti antagonistai, jie man yra labai brangūs. Ne dėl to, kad aš juos parašiau, nesvarbu kokio didumo tai vaidmenys, antro, trečio plano. Tiesiog labai retai arba galbūt niekada nebūna taip, kad kažkuris pjesės personažas, sakykim protagonistas, būtų mano paties atspindys, vienintelis toje pjesėje ir kad

į jį sudėčiau savo mintis, savo pažiūras, savo kažkokį filosofinį pasaulį sakykim. O į kitus dėčiau priešingus sau. Dažniausiai taip nebūna, nes pjesė yra mano pasaulis, mano gyvenimas, tam tikra prasme, o jos personažai, visi iki vieno tam tikra prasme yra aš. Ne ta tiesiogine prasme, ir tuo labiau ne dokumentine prasme. Jie patiria daug įvykių, kurių aš gyvenime nesu patyręs, bet jų mintys labai dažnai pavyzdžiui prieštaraujančios viena kitai, du veikėjai, su dviem skirtingom pozicijom į gyvenimą, į kažkokį reiškini. Abi tos mintys, jos aplanko mane ir aš susiduriu ir su viena ir su kita, ir kartais tai būna mano paties abejonės, mano paties nusivylimai, ir bandymas suvokti, kokia yra ta tiesa, arba kaip aš jaučiuosi, mąstydamas arba išgyvendamas vieną ar kitą įvykį. Aš nesu robotas, kur turiu aiškų atsakymą kiekvienu klausimu, aš turiu žymiai daugiau klausimų, nei atsakymų. Tai yra mano gyvenimo mokykla, pats teatras, dramaturgija, nes tos mano mintys, abejonės, mintys prieštaraujančios viena kitai, aš galiu kažkurį laiką su jom gyvent, kai jos materializuojasi į du personažus, jos susikala, ir aš galiu matyti galimas pasekmes, tų dviejų minčių susidūrimo. Kaip išsivysto, kaip įgauna kūną ir kraują, viena mintis, kita mintis. Tai dėl to Rapolas yra viena iš mano pusių, bet ne vienintelė pusė, čia net neteisinga sakyti viena iš mano pusė, kitaip atrodys, kad aš esu tie personažai, aišku, kad ne. Tie personažai yra idėjos, ir tos idėjos, kartais mane aplanko, jos gali būti prieštaringos viena kitai, būti kartu keliaujančios.

9. Pjesėje įvardijami konkretūs žaidimai: (Yo-yo, „atspėk dainą“, slėpynės) Ar už tų žaidimų slypi tam tikros simbolinės reikšmės?

Dažniausiai taip. Aš nemėgstu metaforų ir simbolių teatre išmąstyti racionaliai. Kad čia aš atnešiu tokį ledą, kuris tirps ir tai reikš tą ir tą. Dažniausiai, jei sąmonėje pajunti....nenoriu spoilinti šio vakaro spektaklio (JONA) finalo, patį patį finalą, po visko visko, kai pamatysit. Pavyzdžiui jis gimė absoliučiai visai neseniai, tam nebuvo paruošta nei scenografija, nei niekas. O ir reikia žmogiškųjų išteklių, ir žmonių, ir daiktų tam tikrų, ir taip toliau, finalui uždaryti šitaip, kas jau pjesėje neaprašyta. Tas vaizdinys, tu pajunti, kad jis reikalingas, tu pabandai jį... Labai dažnai būna, kol tu sumąstai jį, galvoji, būtų labai gerai, bet reikia jį patikrinti ir tuo metu kai tikrini, supranti, kad reikia atsisakyti šios minties, o kartais palieki, nes tu kai pamatai iš šalies, tave patį kaip žiūrovą paveikia ir tu supranti, kad čia atsirakina ta tema. Tas simbolis tau pačiam pasako, ką jis simbolizuoja, kai tu pamatai jį iš šalies. Galbūt įžvalgesni režisieriai tai numano aiškiau, racionaliai sau atsako, iš-reflektuoja prieš pamatydami. Man tenka patikrinti, sužaisti tą žaidimą ir sakyti, veikia ar neveikia. Taip ir visi yo-yo ir kiti dalykai, jie irgi nebuvo dažniausiai sugalvoti racionaliai. Jie buvo man atrodo... čia turėtų būti tai. Sužaidžiam ir pasižiūrim veikia ar neveikia. Yra daug dalykų, kurių neliko spektaklyje, kuriuos matė tik tos virtuvės dalyviai ir matė, kad tai neveikia. Ir mes vienus ar kitus dalykus išvalėm. Kai ką palieki ir netgi ne iki galo suvoki kaip tai veiks. Žiauriai abejočiau ir nesijaučiau užtikrintas dėl važiavimo metu dainų spėlionių. Ar nebus kažkoks vestuvių vakarėlis

cheesy ir jis primena tą vestuvių vakarėlį. Atrodo gana kičiškas, bet tas kičas, jeigu gerai padarytas jis labai tinka, jis vistiek lieka kiču, bet jis toks tinkamas kičas. O jeigu darom neužtikrintai, pusė kojės, arba jeigu nepavyksta pralaužti ir užkrėsti žaidimu, nors vienintelį kartą mačiau kai sunkiau pavyko, darė rodymą saviems, teatro kolegoms. Tai su jais buvo biški sunkiau, o kai buvo su tikrais žiūrovais, jie žymiai atviresni ir pasiduoda žaidimams. Jei pasiduoda - jėga, tas kičas pradeda lošt ir primint, kad mūsų gyvenime būna kičo.