

VILNIAUS UNIVERSITETAS
FILOLOGIJOS FAKULETAS
LITERATŪROS IR KULTŪROS TYRIMŲ INSTITUTAS

Faustas Gasperavičius

Žaidimas avangardiniame mene: hermeneutinis ir semiotinis požiūriai

Magistro darbas

Darbo vadovė doc. dr. Jurgita Katkuvienė

Vilnius, 2024

Magistrinio darbo tema išspausdinti straipsniai kultūrinėje spaudoje:

Gasperavičius, F. 2024. „Įprasminimo veiksmas – mitas, ritualas, šventė, žaidimas (vaidinimas)“, *Kultūros barai*, Nr. 1-2, p. 46–49.

Anotacija:

Šiame darbe nagrinėjamas avangardinio meno, konkrečiai *Fluxus* meno, ir žaidimo santykis. Avangardinis menas kaip kūrybinę medžiagą naudoja pačią kasdienybę (kasdienius objektus, kasdienes erdves ir kt.). Darbe teigiama, kad *Fluxus* pagrindinis kūrybos principas yra žaidimas, pokštas. Žaidimo pagrindas *Fluxus* mene parodo kasdienybės aspektus, kurie ne avangardinėmis meno priemonėmis nepasirodytų, nes kasdienybė yra desemantizuota erdvė. Žaidimas yra konceptualizuojamas semiotiniu – kultūros semiotikos perspektyvoje ir hermeneutiniu požiūriu, yra atliekama *Fluxus* kūrinio – *Fluxus* vestuvių – analizė dviem metodais. Darbe atskleidžiama, kad semiotinis ir hermeneutinis *Fluxus* kūrinio analizės metodai vienas kitam neprieštarauja, vienas kitą papildo. Vis dėlto hermeneutinės filosofijos požiūris apčiuopia žaidimo funkcionavimo būdą avangardiniame mene tiksliau, nes žaidimas *Fluxus* mene yra įvykis, bet ne tekstas – žaidimas patiriamas jame dalyvaujant, žaidimo pasireiškimo laukas yra reikšmės supratimas, bet ne reikšmės produkavimas.

Raktiniai žodžiai: Semiotika, kultūros semiotika, hermeneutinė filosofija, žaidimas, reikšmė, *Fluxus*, avangardinis menas, *Fluxus* vestuvės.

Abstract:

This paper explores the relationship between avant-garde art, specifically *Fluxus* art, and play. Avant-garde art uses everyday life itself (everyday objects, everyday spaces, etc.) as creative material. The paper argues that *Fluxus*'s main creative principle is play, gags. The basis of play in *Fluxus* art shows aspects of everyday life that would not appear through non-avant-garde artistic means, because everyday life is a desemanticized space. The game is conceptualised from a semiotic approach - from the perspective of cultural semiotics and from the approach of hermeneutic philosophy. This paper analyses the piece of *Fluxus art* – *Fluxus* Wedding using these two methods. The work reveals that the semiotic and hermeneutic approaches to the analysis of the *Fluxus* work do not contradict, but complement each other. However, the approach of hermeneutic philosophy grasps the way game is functioning in avant-garde art more accurately, because the game in *Fluxus* art is an event, but not a text - the game is experienced by participating in it, the field of the game's manifestation is the understanding of the meaning, but not the production of meaning.

Key words: Semiotics, Semiotics of culture, Hermeneutic Philosophy, Play, Meaning, *Fluxus*, Avant-garde Art, *Flux* wedding

Turinys	
Įvadas	5
Menas ir žaidimas	11
<i>Fluxus</i> judėjimo teorinės kūrybos prielaidos	14
Žaidybinė reikšmės kūrimo strategija avangardiniame mene	18
Žaidimas avangardiniame mene kultūros semiotikos požiūriu	19
Žaidybinė reikšmės kūrimo strategija kultūros semiotikos požiūriu	19
Lotmano autokomunikacinė (meninio) pranešimo schema avangardinio meno atžvilgiu	24
Avangardinio meno auditorijos klausimas	26
Avangardinio meno diachroninis aspektas – istorinis vystymosi kontekstas	28
<i>Fluxus</i> vestuvių semiotinė analizė	29
<i>Fluxus</i> vestuvių žaislai – vestuvių atributika	30
<i>Fluxus</i> vestuvių šventinės dalies (Kabareto) analizė – kūrinys „Juoda/Balta“	35
Hermeneutinė žaidimo samprata	37
Įprasminimo veiksmas – ritualas, šventė, žaidimas	38
Ritualo ir žaidimo patyrimo struktūra Finko teorijoje	39
Hermeneutinės filosofijos subjekto samprata	41
Heideggerio hermeneutinės filosofijos tezės	42
Ricoeuro filosofinė hermeneutikos samprata	45
Interpretacijų konflikto filosofinės hermeneutikos teorija	49
Gadamerio filosofinės hermeneutikos žaidimo samprata	50
Dicko Higginso hermeneutinė <i>Fluxus</i> kūrinių interpretacija	57
<i>Fluxus</i> vestuvių hermeneutinė interpretacija	62
<i>Fluxus</i> vestuvės pagal Finko žaidimo fenomenologinę struktūrą	62
<i>Fluxus</i> vestuvių aplinkkelio hermeneutinė interpretacija	63
<i>Fluxus</i> vestuvių hermeneutinė interpretacija „diskurso įvykio“/„diskurso reikšmės“ dialektikos aspektu	68
<i>Fluxus</i> vestuvių įvykiškumas – gadameriškoji hermeneutinė interpretacija	72
<i>Fluxus</i> vestuvės – žaidimas	73
<i>Fluxus</i> vestuvės – šventė	74
<i>Fluxus</i> vestuvės – simbolis	76
Mirtis, žaidimas ir <i>Fluxus</i> vestuvės hermeneutiniu požiūriu	78
Tarp semiotikos ir hermeneutikos	81
Išvados	87
Literatūros ir šaltinių sąrašas	89

Įvadas

„Pasaulyje baisiai nerimtame
žmogus baisiai rimtai
nugyvena

baisiai nerimtą gyvenimą.“
Aidas Marčėnas

Nors žaidimas – kasdienišką reiškinys (vaikystėje žaidžiame visi), bet žaidimo sąvoka nėra savaime suprantama, kai kalbame apie jo funkcijas mene, ritualuose ar filosofiniame diskurse, žaidimo sąvoką galima suprasti įvairiai. Viena vertus, žaidimas yra gyvenimo reiškinys, kuris suprantamas kaip pramoginė, laisvalaikio veikla, pvz., jis yra svarbus sporto varžybų, lošimo elementas ir pan. Neretai tokios veiklos suprantamos kaip nerimtos, linksminančios ar pokštaujančios. Kita vertus, žaidimas gali būti suprastas ir kaip meno pagrindas arba meno kūrybos esmė. Apie žaidimą yra kalbėta daug, žaidimas yra įvairiai suprantamas: jis aptarinėjamas kultūros antropologijos (pvz., Johanas Huizinga), psichologijos, biologijos, matematikos, pedagogikos, socialinių mokslų, kalbos filosofijos (pvz., Ludwigas Wittgensteinas ir kt.), minimas struktūrinės kalbotyros (Ferdinandas de Saussure’as), taip pat fenomenologinės ir hermeneutinės filosofijos ir kituose kontekstuose. Šiame darbe atsiribojame nuo žaidimo apibrėžimų, kurie žaidimą traktuoja kaip natūralią veiklą, ir koncentruosimės į žaidimo prasmės klausimą: ką reiškia žaidimas meno kūrinyje ir/arba meninėje veikloje? Į šį klausimą pasirinkome pažiūrėti dviem požiūriais: hermeneutiniu ir semiotiniu.

Žmogaus žaidimas, teigia Eugeną Finką, yra simbolinis pasaulio ir gyvenimo įprasminimo veiksmas bei veikla, kuri yra savitikslių galutinių ir išorinių tikslų atžvilgiu¹. Anot kultūros antropologijos, žaidimas yra kultūros atsiradimo ir egzistavimo sąlyga – žaidimo elementas kultūroje yra pagrindas rasti žmogaus kultūriniais objektams². Hermeneutiniu požiūriu žaidimas yra svarbus meno patyrimo kontekste ir yra apibūdinamas

¹ „Žmogaus žaidimas – tai simbolinis pasaulio ir gyvenimo prasmės įsisąmoninimo veiksmas.“ In: Eugene Fink, *Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją*, Vilnius: Apostrofa, 2018, p. 67. „Kaip visuma jis [žaidimas – F.G.] tikslingai apibrėžtas, atskiri žaidimo eigos etapai irgi turi savo atskirus tikslus, kurie susijungia į vieną. Tačiau imanentinis žaidimo tikslas, kitaip nei visų kitų žmogaus veiksmų tikslai, nėra nukreiptas į aukščiausiąjį galutinį tikslą. Žaidimo veiksmas turi tik vidinius, jo ribų neperžengiančius tikslus. Ir jei žaidžiame, tarkim, kūno lavinimo „tikslais“ ar dėl sveikatos, tuomet žaidimas jau suklastotas, jau tapęs pratybomis kažkam kitam.“ In: *Idem, Laimės oazė...* p. 27. „Žaidimas – pamatinis štai-būties fenomenas, toks pat pirmykštis ir savarankiškas kaip mirtis, kaip meilė, kaip darbas ir valdžia, bet jis nėra sujungtas su kitais pamatiniais fenomenais bendru galutinio tikslo siekimu. Jis tartum stovi priešais – kad vaizduodamas suimtų juos į save. Mes žaidžiame rimtumą, žaidžiame tikrumą, žaidžiame tikrovę, mes žaidžiame darbą ir kovą, žaidžiame meilę ir mirtį. Mes žaidžiame net žaidimą.“ In: *Idem, Laimės oazė...*p. 29.

² Johan Huizinga, *Homo ludens: mėginimas apibrėžti kultūros žaidybinį elementą*, Vilnius: Gelmės, 2018, p. 4.

kaip ko nors žaidimas, kuris įtraukia, verčia užtrukti, dalyvauti žaidime ir kuris iškelia prasmę į būties šviesą (meno kūrinio pavidalu)³. Kultūros semiotikos perspektyvoje žaidimas yra vienas iš reikšmės kūrimo būdų, pvz., įvairiomis formomis pasireiškiantis „tekstas tekste“ reikšmės generavimo būdas⁴. Algirdo Juliaus Greimo semiotikos požiūriu žaidimas yra laisvo judėjimo galimybės tam tikroje sistemoje, sukeliančios atsipalaidavimo prasmės efektą⁵.

Galime teigti, kad žaidimas (tam tikras savitikslingumas) meno kūriniais buvo akcentuojamas ne nuo seniausių laikų, nes Antikos, viduramžių laikais meno kūriniai buvo susiję su religija, tarnavo religiniams, ne vien estetiniams tikslams (žinoma, religinių pagrindų kuriami meno kūriniai buvo ir estetiškai (estetikos – meno filosofijos prasme, grožio prasme)). Iki pat avangardinio meno atsiradimo žaidybiškumas nebuvo akcentuojamas kaip pagrindinė meno kūrinio savybė.

Keldami klausimą, ką žaidimas reiškia mene, apsiribosime avangardinio meno sritimi, konkrečiai – *Fluxus* kūriniu. Pasak George'o Mačiūno, *Fluxus* „siekia vienastruktūrinių ir neteatrališkų natūralaus įvykio, žaidimo ar išdaigos savybių; *Fluxus* menas turi demonstruoti, kad menu gali būti bet kas ir bet kas jį gali kurti; siekia įtvirtinti visuomenėje menininko neprofesionalo statusą“⁶. Taigi *Fluxus* menas turi ryškų žaidybinį pagrindą, jame žaidimo funkcijos įvairiai pasireiškia. *Fluxus* judėjimas šiame darbe pasirinktas būtent todėl, kad *Fluxus* mene labai ryškiai dalyvauja pats žaidimas, dėl to, kad žaidimas yra *Fluxus* esmė.

Darbe keliamo problema, koks yra žaidimo veikimo, jo pasireiškimo laukas produkuojant meno kūrinio reikšmę ir tą reikšmę suprantant? Norėdami atsakyti į klausimą pasirinkome dvi prieigas: semiotinis požiūris leis aptarti žaidimą avangardiniame mene kaip pagrindinę reikšmės kūrimo strategiją, o hermeneutinis požiūris – kaip prasmės patyrimo-interpretacijos strategiją.

³ Hans-Georg Gadamer, *Tiesa ir metodas*, Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos centras, 2019, p. 122–123.

⁴ „„Tekstas tekste“ – tai specifinis retorinis darinys, dėl kurio įvairių teksto dalių užkodavimo skirtumas tampa akivaizdžiu autorinės struktūros ir skaitytojo suvokimo veiksmu. Peržengiant tam tikrą vidinę struktūrinę ribą, persijungimas iš vienos teksto semiotinio suvokimo sistemos į kitą šiuo atveju sudaro prasmės generavimo pagrindą. Toks darinys visų pirma paryškina tekste žaidimo aspektą: kito kodavimo būdo požiūriu tekstas tampa sąlygiškas, pabrėžiamas jo žaidybiškumas, ironiška, parodijinė teatralizuota prasmė ir t. t.“ Žr. Jurij Lotman, „Tekstas tekste“, in: Jurij Lotman, *Kultūros semiotika*, Vilnius: Baltos lankos, 2004, p. 221. Ten pat: „Žaidimas priešprieša „realu/sąlygiška“ būdingas bet kokiai „teksto tekste“ situacijai.“ (p. 222).

⁵ „Bet kurioje normatyvinėje sistemoje, sudarytoje iš draudimų, t. y. draudimų ir nurodymų, yra „tuščių“ pozicijų, kurios nėra nei draudžiamos, nei nurodomos. Šiomis pozicijomis žaidėjai gali pasinaudoti. Būtent šia prasme kalbame apie „žaidimą“ struktūroje. Be kita ko, galima išimtis yra griežta binarinė politinių sistemų prigimtis, kai viskas, kas nenumatyta, yra draudžiama, ir atvirkščiai. Žaidimo nebuvimas prilygsta laisvės nebuvimui.“ In: Algirdas Julius Greimas, „About Games“, *SubStance*, Vol. 8, No. 4, issue 25, 1979, p. 34.

⁶ *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*. Sud. Emmett Williams ir kt., Vilnius: Baltos lankos, 2009, p. 361.

Keliamas tikslas parodyti, kaip, siekiant konceptualizuoti žaidimo prasmingumą avangardiniame mene ir plėtojant pasirinkto avangardinio kūrinio analizę dviem interpretaciniais keliais, semiotinis ir hermeneutinis požiūriai neprieštarauja vienas kitam, bet vienas kitą papildo.

Darbe keliami uždaviniai:

- 1) Pristatyti semiotinę žaidimo sampratą kultūros semiotikos perspektyvoje.
- 2) Atlikti semiotinę *Fluxus* vestuvių (dalies kūrinio) analizę.
- 3) Pristatyti hermeneutinę žaidimo sampratą.
- 4) Atlikti hermeneutinę *Fluxus* vestuvių (dalies kūrinio) analizę.
- 5) Parodyti, kaip semiotinę žaidimo reikšmės analizę avangardiniame mene papildo filosofinės hermeneutikos interpretacija.

Tyrimo metodas: siekiant išspręsti keliamus tikslus ir įvykdyti uždavinius pasitelkiami hermeneutinis ir semiotinis metodai. Hermeneutinis metodas remsis tradicinėmis Paulio Ricoeuro ir Hanso-Georg'o Gadamerio filosofinės hermeneutikos teorijomis, kurias papildys konkrečiai avangardiniame menui skirta Dicko Higginso hermeneutinė filosofija. Semiotinis metodas daugiausiai remsis Jurijaus Lotmano plėtotą kultūros semiotikos perspektyva. Pasirinkome kultūros semiotikos perspektyvą, nes ji apima istorinį-kultūrinį kontekstą, analizuoja dinامينius reikšmės kūrimo, kultūros egzistavimo mechanizmus, o avangardinis menas pasirodo, kaip tam tikras sproginimas, revoliucija.

Darbo naujumas: hermeneutikos ir semiotikos santykio aptarimas – ne naujas dalykas. Vieną žymiausių požiūrių pateikia Ricoeuras. Tačiau nedaug rasime pavyzdžių, atskleidžiančių, kaip semiotika ir hermeneutika sąveikauja konkretaus šiuolaikinio kūrinio analizėje. Šiame darbe bandoma parodyti šių metodologinių prieigų dermę, atskleidžiant, kuo filosofinės hermeneutikos išvalga praturtina, praplečia semiotinę žaidimo (kaip reikšmės kūrimo) sampratą, leisdama praplėsti paties žaidimo supratimo ribas.

Darbo objektas yra – George'o ir Billie (Hutching) Mačiūnų kūrinys *Fluxus* vestuvės (1978 m. vasario 28 d. Manhattan), kurios buvo nufilmuotos. Nagrinėsime *Fluxus* vestuvių epizodą (filmo fragmentą) iš Jono Meko filmo *Zefiro Torna or Scenes from the Life of George Maciunas* (1992)⁷ nuo 23:15 iki 30:14 ir Dmitrijaus Devyatkinio *Fluxus* vestuvių

⁷ Jonas Mekas, *Zefiro Torna or Scenes from the Life of George Maciunas*, 1992, 16mm. In: Jonas Mekas, *The Sixties Quartet*, Paris: re:voir (DVD), 2012.

video įrašą *Marriage of George and Billy Maciunas*⁸. Papildoma medžiaga – dalyvavusių vestuvėse *Fluxus* vestuvių aprašymai⁹.

Literatūros apžvalga. Žaidimo, ritualo, šventės fenomenologiniam patyrimui nagrinėti pasitelksime Finko veikalą *Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją*¹⁰, kuriame Finkas nagrinėja žaidimą kaip vieną iš prafenomenų (vieną iš pagrindinių pasaulyje buvimo būdų-fenomenų) prasmei kurti, pasaulio patirčiai įsimbolinti. Finkas šioje knygoje nagrinėja ritualo, šventės, žaidimo patirties struktūras, reabilituoja žaidimo prafenomeną.

Kultūros antropologijos požiūriu žaidimą nagrinėjo Huizinga, kuris žaidimą laiko kultūrinių tekstų atsiradimo sąlyga ir parodo žaidybinių elementą kultūros kūrinuose¹¹. Analizuojamai temai svarbūs meno ir žaidimo santykiui aprašyti Huizingos išskirti aspektai – Huizinga meną laiko kultūrine veikla, kuri remiasi žaidimo elementu.

Konceptualizuosime žaidimo sampratą avangardiniame mene semiotiniu požiūriu. Žaidimo problematikai skirtų semiotinių darbų yra, bet ne gausiai. Kultūros semiotikos lauke svarbus Lotmano straipsnis „Tekstas tekste“¹², nes jame konceptualizuojamas reikšmės kūrimas žaidybiniu pagrindu. Remsimės kitais Lotmano straipsniais, kuriuose meno kūrinį išskirtinumas grindžiamas jų, kaip daugiareikšmių tekstų, statusu¹³.

Šiame darbe taip pat pasiremsime kai kuriais avangardinio meno teoretikų darbais: Peterio Bürgerio *Theory of the Avant-Garde*¹⁴ įžvalgomis aptarti socialinio *praxis* lauko transformavimo menine praktika idėją. Avangardo ir kapitalistinės logikos santykiui aptarti

⁸ Dmitrij Devyatkin, D. 2011. *Marriage of George and Billy Maciunas*. https://www.youtube.com/watch?v=AVDB1oy1O8s&t=1s&ab_channel=DimitriDevyatkin (interaktyvi nuoroda) [žiūrėta 2023.10.15]

⁹ Melton Hollis, „Pastabos apie Soho ir prisiminimas“, in: Jonas Mekas (sud.), *Trys draugai. John Lennon, Yoko Ono, Jurgis Mačiūnas*, Vilnius: Baltos lankos, 1998, p. 223–236;

Dick Higgins, „Fluxus: Theory and Reception“, in: *The Fluxus Reader*, Ed. By Ken Friedman, Great Britain: Academy Editions, 1998, p. 217–236;

Susan L. Jarosi, „Selections from an Interview with Billie Maciunas“. In: *The Fluxus Reader*, p. 199–211.

¹⁰ Fink, *Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją*. Vilnius: Apostrofa.

¹¹ Johan Huizinga, *Homo ludens: mėginimas apibrėžti kultūros žaidybinių elementą*, 2018, Vilnius: Gelmės.

¹² Jurij Lotman, „Tekstas tekste“, in: Jurij Lotman, *Kultūros semiotika*. Vilnius: Baltos lankos, 2004, p. 211–228.

¹³ Jurij Lotman, „Apie du komunikacijos modelius kultūros sistemoje“, in: Jurij Lotman, *Kultūros semiotika*, Vilnius: Baltos lankos, 2004, p. 39–56.

Jurij Lotman, „Tekstas ir auditorijos struktūra“, in: Jurij Lotman, *Kultūros semiotika*. Vilnius: Baltos lankos, 2004, p. 153–160.

Jurij Lotman, „Between Art and Reality“, in: Jurij Lotman, *The Unpredictable Workings of Culture*, Tallin: Tallinn University Press, 2013 p. 125–131.

Jurij Lotman, „The phenomenon of art“, in: Jurij Lotman, *Culture and Explosion*, Berlin-New York: Walter de Gruyter, p. 2009 150–159.

¹⁴ Peter Bürger, *Theory of the Avant-Garde*, Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press, 1999.

pasitelksime Danieliaus Bello įžvalgas iš knygos *Kultūriniai kapitalizmo prieštaravimai*¹⁵, kurioje jis analizuoja avangardo meninių praktikų (tarp jų ir žaidimo) ir jų suprekinimo santykį. Pasitelksime avangardo teoretiko Renato Poggioli mintis, kurios aptaria masinės kultūros ir avangardinio meno dviprasmišką santykį¹⁶.

Yra kai kurių greiminės semiotikos darbų, skirtų žaidimo problematikai, žaidimo semiotikai. Minėtinas Greimo straipsnis „Apie žaidimus“¹⁷, kuriame žaidimas aptariamas kaip „laisvų“ galimybių išpildymas tam tikro žaidimo sistemoje, sukeliant laisvos žaismės patirtį. Taip pat greiminės semiotikos atstovo Pierluigi Basso Fossali straipsnis „Žaidimo erdvė“ („L’espace du jeu“)¹⁸, kuris koreliuoja su Finko išplėtotą žaidimo fenomenologinės struktūros teorija. Fossali teigia, jog žaidimo erdvė yra sukuriama ją įsteigus kaip menamąją erdvę. Platesnio pobūdžio, bet nuo šio darbo nutolęs greiminės semiotikos darbas – Anne Hénault knyga *Semiotikos iššūkiai (Les enjeux de la sémiotique)*¹⁹, kurioje kalbama apie kalbos žaidimus.

Hermeneutinės žaidimo sampratos aptarimui skirtame skyriuje remsimės hermeneutinės tradicijos mąstytojų tyrimais. Martino Heideggerio *Būtis ir laikas*²⁰ padės išryškinti „hermeneutinio posūkiu“ filosofijoje specifiką, kontekstą, kuris yra svarbus Gadamerio žaidimo filosofinei sampratai. Remsimės Gadamerio veikalais *Tiesa ir Metodas*²¹ bei *Grožio aktualumas. Menas kaip žaidimas, šventė, simbolis*²², leidiniu *Meno kūrinio ištaka*²³, kuriuose teorizuojamas meno ir būties santykis. Gadameris knygoje *Tiesa ir metodas* pirmosios dalies antrame skyriuje tiesiogiai aptaria žaidimą kaip meno pagrindą ir hermeneutines to meno patyrimo implikacijas: Gadamerio žaidimo ontologija teigia, kad žaidimas aukščiausiu laipsniu atsiskleidžia mene. Remsimės Ricoeuro darbais, apibrėždami kultūros kūrinį (reikšmės atsiradimo sąlygos) ir būties patirties santykį; tai siesime su žaidimo pagrindu kuriamais *Fluxus* meno kūriniais: pasitelksime diskurso įvykio ir

¹⁵ Daniel Bell, D., *Kapitalizmo kultūriniai prieštaravimai*, Vilnius: Alma littera, 2003.

¹⁶ Renato Poggioli, *The Theory of the Avant-Garde*, Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, 1968.

¹⁷ Algirdas Julius Greimas, „About Games“, *SubStance*, Vol. 8, No. 4, issue 25, 1979 p. 31–35.
<https://www.jstor.org/stable/3684212> (interaktyvi nuoroda) [žiūrėta 2024-04.08]

¹⁸ Interaktyvi nuoroda – <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/2541> [žiūrėta 2023.11.13]

¹⁹ Anne Hénault, *Les enjeux de la sémiotique*, Paris, PUF, coll. Quadrige, 2012.

²⁰ Martin Heidegger, *Being and Time*, Oxford: Basil Blackwell, 1990. Martin Heidegger, „Būtis ir laikas“(25–38 paragrafai), in: Martin Heidegger, *Rinkiniai raštai*. Vilnius: Mintis, 1992, p. 64–97.

²¹ Hans-Georg Gadamer, *Tiesa ir metodas*, Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos centras, 2019.

²² Hans-Georg Gadamer, *Grožio aktualumas, Menas kaip žaidimas, šventė, simbolis*, Vilnius: Baltos lankos, 1997.

²³ Martin Heidegger, Hans-Georg Gadamer, *Meno kūrinio ištaka*, Vilnius: Aidai, 2003.

simbolinio kultūros pagrindo supratimą²⁴ bei aplinkinį hermeneutinį kelią avangardiniams *Fluxus* kūriniams interpretuoti²⁵. Interpretuodami *Fluxus* vestuves hermeneutiniu požiūriu pasitelksime Gadamerio aprašytus konceptus: „žaidimo kaip eksplikacijos gaire“ apmąstymu, veikmės istorijos konceptu, kalbos apmąstymais hermeneutiniu požiūriu.

Konkrečiam kūriniui (*Fluxus* vestuvėms) analizuoti ir interpretuoti pasitelksime kontekstinius šaltinius apie *Fluxus* judėjimą, kuriame yra gausu *Fluxus* kūrinių ir idėjų nuorodų: jau minėtas knygas *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas, Trys draugai: John Lennon, Yoko Ono, Jurgis Mačiūnas. Pokalbiai, laiškai, užrašai* Yra daugybė *Fluxus* judėjimo kūrinių ir veiklų analizei skirtos literatūros, todėl visų šaltinių nevardinsime, bet šiam darbui svarbus minėtasis rinkinys *The Fluxus Reader*, kuriame yra *Fluxus* judėjime dalyvavusių žmonių pasakojimai ir *Fluxus* kurinių analizės.. Šia literatūra remsimės ir žaidybiškumo aspektu atliekamoje semiotinėje *Fluxus* vestuvių analizėje, ir hermeneutinėje *Fluxus* vestuvių interpretacijoje. .

Problemos iširtumas Lietuvoje: Lietuvoje žaidimui skirtų tyrimų yra, tačiau nėra tyrinėta, kaip žaidimas funkcionuoja avangardiniame mene kuriant reikšmę (semiotinis požiūris) ir kaip semiotikos kontekste (žaidimo konceptualizavimas reikšmės kūrybai ir reikšmės analizei) galima būtų praplėsti semiotinį požiūrį interpretacijos-supratimo būdu – interpretuojant žaidimą avangardiniame mene, *Fluxus* judėjime (hermeneutinis požiūris). Lietuvoje šio tyrimo problema iš dalies svarstoma Arūno Sverdiolo įvardiniame straipsnyje „Žmogaus žaidimas, kosmoso žaismė“²⁶ į Finko knygą. Sverdiolas skleidžia žaidimo sampratą fenomenologiniu-ontologiniu požiūriu vokiškosios filosofijos tradicijos kontekste. Sverdiolas yra parašęs žaidimo filosofinio apmąstymo svarbai kultūroje skirtą skyrių mokomojoje knygoje magistrantūros studentams *Kultūros filosofija*²⁷, kuriame teigia, jog žaidimas yra viena žmonių veiklų, padedančių suprasti pačią kultūrą, jos esmę.

Apie žaidimą kaip žaidimo struktūrą yra rašiusi Kristina Sabaliauskaitė²⁸, kuri teigia, jog žaidimas yra struktūruotas; tai prieštarauja tradicinei žaidimo sampratai, žaidimą laikančiai laisva, struktūrinių rėmų nevaržoma žaisme. Klaudijus Maniokas²⁹, remdamasis Huizinga, žaidimą apibrėžia filosofinėje perspektyvoje, suteikdamas jam ontologinį pagrindą (esminį tikrovės aspektą).

²⁴ Paul Ricoeur, *Interpretacijos teorija. Diskursas ir reikšmės perteklius*., Vilnius: Baltos lankos, 2000.

²⁵ Paul Ricoeur, *Egzistencija ir hermeneutika. Interpretacijų konfliktas*, Vilnius: Baltos lankos, 2001.

²⁶ Arūnas Sverdiolas, „Žmogaus žaidimas, kosmoso žaismė“, in: Fink, *Laimės oazė...*, p. 84–113.

²⁷ Arūnas Sverdiolas, *Kultūros filosofija*, Vilnius: Vilniaus dailės akademijos leidykla, 2007, p. 72–86.

²⁸ Kristina Sabaliauskaitė, *Menas kaip žaidimas, struktūra, kalba. Seminarai*, Vilnius: Vyturys, 1998.

²⁹ Kristupas Maniokas, „Filosofinė žaidimo samprata“, in: *Metai*, 1993, nr. 4.

Lietuvoje buvo surengta mokslinė konferencija *Fluxus: šiuo atveju. Mokslinė konferencija*. (2002)³⁰, kuri skirta *Fluxus* judėjimo kūrybai analizuoti: Šiame tyrime pasiremsime Virginijos Juškevičiūtės straipsniu³¹, analizuojančiu *Fluxus* teorines kūrybos prielaidas; jame autorė naudojami Michelio Foucault „autoriaus mirties“ koncepcija.

Semiotiniu požiūriu žaidimo problematika Lietuva analizuota negausiai. Vienas iš pavyzdžių būtų Sauliaus Žuko Jono Meko filmų ir poezijos semiotinė analizė³², kurioje Žukas išskiria reikšmę konstruojančius filmų raiškos ir turinio lygmenis, sieja juos su kasdienybės estetizavimu (neatreipia dėmesio į patį žaidimo įvykį kasdienybėje, bet atkreipia dėmesį į kasdienybę kaip medžiagą estetizavimui).

Ramūno Čičelio magistro darbe *Priešpriešų mediacija Jono Meko filme „Zefiro Torna, arba Jurgio Mačiūno gyvenimas“*³³ (2009) nagrinėjama *Fluxus* vestuvių scena, labai glaustai naudojant struktūralistinę prieigą. Meko darbų ir iš dalies Mačiūno darbų tyrinėjimą Čičelis pratęsia disertacijoje *Jono Meko kūrybos filotopinė žiūra*³⁴ (2014), kuri skirta visai Jono Meko kūrybai (kinui ir poezijai) analizuoti. Tyrime atskleidžiama Meko kūrybos filosofinė žiūra, parodoma, kaip Mekas ir Mačiūnas bendradarbiavo, turėjo vienas kitam įtakos.

Šio darbo tyrimas bus tiriamojo pobūdžio įnašas į Mačiūno kūrybos recepciją Lietuvoje, praplečiama paskutinio Mačiūno ir Hutching atlikto performanso *Fluxus vestuvės* analizė.

Menas ir žaidimas

Žaidimo sąvoką nagrinėsime prasmės požiūriu, dėl to yra pasirinktos dvi su prasmės klausimu susijusios metodologijos. Žaidimą galima suprasti plačiąją prasme – tuomet žaidimas taptų bet kokia kultūrinė veikla, kuri yra nenukreipta į išorinį tikslą (išgyvenimo funkcija), pertekline veikla, kylanti iš energijos pertekliaus. Išorinio tikslo siekimo ir savitiksliskumo skirtyje darbas nebūtų žaidimas, bet darbo dainos darbo metu jau turėtų

³⁰ Gintautas Mažeikis, Jonas Nekrašius (sud.), *Fluxus: šiuo atveju*. Šiauliai: Šiaulių „Aušros“ muziejaus leidykla, 2002. Interaktyvi nuoroda – https://issuu.com/savbiblioteka/docs/126_fluxus [žiūrėta 2024.01.06]

³¹ Virginija Januškevičiūtė, „Pasirašyk Johnu Cage’u, arba autorystė pagal Fluxus“, in: Mažeikis, G., Nekrašius, J. (sud.), *Fluxus: šiuo atveju*, p. 33–41.

³² Saulius Žukas, „Jono Meko filmų ir poezijos analizė“, *Baltos lankos*, Nr. 10, 1998, p. 121–140.

³³ <https://talpykla.elaba.lt/elaba-fedora/objects/elaba:1780387/datastreams/MAIN/content> – (interaktyvi nuoroda) [žiūrėta 2023.12.12]

³⁴ <https://talpykla.elaba.lt/elaba-fedora/objects/elaba:8737342/datastreams/MAIN/content> – (interaktyvi nuoroda) [žiūrėta 2023.12.12]

žaidybinį elementą. Visgi žaidimas yra tai, kas yra savitiksliška. Tuomet žaidimą reikėtų suprasti tada, kai žaidybinis elementas nėra įtrauktas į kitą, tikslingą veiklą, pvz., ritmo palaikymą dainuojant darbo metu, nebent imtumėme šias veiklas – darbo dainų dainavimą ir darbą – atskirai. Žaidimo formos religinėje sąmonėje yra ritualai, šventės, mitai (pati religinė sąmonė to nesuvokia kaip žaidimo formų). Refleksyvioje, abejojančioje – žinojimo, bei tikrumo siekiančioje – sąmonėje žaidimas yra savitiksliška, į save nukreipta veikla. Skirtumą tarp religinės ir refleksyvios sąmonės sudaro tai, kad refleksyvioje sąmonėje žaidimą galima vartoti plačiausia prasme – kaip bet kokią kultūrinę veiklą, kuri neturi išorinio tikslo, išskyrus pačią save, patį žaismą³⁵. Siauresne prasme žaidimas ir žaidybiškumas yra tai, kas griežtai daroma tik dėl pačio žaidimo – žaidžiame tam, kad žaistume. Šiuos dėmenis atskirti sunku ir mes mėginsime tai daryti tik analitiniais tikslais.

Meno estetiškas pagrindas ir meno kūrinų estetinio tikslo įsisąmoninimas radosi tik meno autonomiškumo siekiančiais laikais ir aiškiausiai pasireiškė „menas menui“ judėjime (*l'art pour l'art*). Autonomiškas (atskirtas nuo kitų gyvenimo sričių) ir institucionalizuotas menas radosi kartu su avangardiniu menu, kaip kritiniu pasipriešinimu tokiam meno supratimui. Grindžiamas meno autonomiškumu meno kūrinys liovėsi dalyvavęs socialinėse praktikose (*praxis*), kaip, pvz., viduramžiais (Dievo garbinimas) ar Antikos laikais (grožis – kaip katarsis ir/ar kelias į tiesą); meno kūrinys tapo veiklus tik juo grožintis (estetinis malonumas) arba juo remiantis siekiant pramogos. Tuo tarpu žaidimas avangardiniame mene veikia kaip strategija dalyvauti socialinėje tikrovėje, žaidimo būdu steigiant naują tvarką (prieštaraujančią socialiai įteisintam institucionalizuotam meno supratimui), tuo pačiu steigiant ir prasmės, prasmingo pasaulio visumos vaizdą, patyrimą (panašiai, kaip steigiamas mitais ir ritualais). Kasdienybė (socialumo reiškimosi vieta, socialinio *praxis* laukas) avangardiniame mene tampa kūrybine medžiaga žaidybinio pagrindu. Tokiu būdu avangardinis menas keičia kasdienybės supratimą (ir kasdienį veikimą), socialinių įtampų dinamiką. Marcelio Duchamp'o „Fontanas“ – kasdienis objektas – įterptas į muziejų erdvę tampa nebe pisuaru (kasdienybės erdvės funkcionali objektu), bet meno kūriniumi (*ready-made* menas). Johno Cage'o kūrinys *4,33*, kuris yra kasdienybės „tylos“ klausymasis, tampa meno kūriniumi, akcentuojančiu, kad kasdienybės triukšmas (kuris kasdienio gyvenimo eigoje

³⁵ Net ir žaismas ženklais, žaismas reikšmėmis. Čia pritartume Jacques'ui Derrida, kuris demaskuoja, kad nekaltame kultūriniame žaidime, žaisme ženklais slepiasi galios žaidimas, kuriame pasireiškia galios santykiai ir galios legitimacijos. Derrida teigia, kad skirtyje, kurią įsteigia Vakarų mąstymas tarp gamtos ir kultūros, jau slepiasi galios pozicionavimas, besislepiantis po „nekaltu“ filosofiniu mąstymu. Žr.: Jacques Derrida, „Struktūra, ženklas ir žaismas humanitarinių mokslų diskurse“, in: Jurgutienė, A. (sud.), *XX amžiaus literatūros teorijos. Chrestomatija aukštųjų mokyklų studentams. II d.*, Vilnius: Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas, 2011, p. 131–151.

nėra girdimas) yra meno kūrinys, kai atkreipiamas į triukšmą dėmesys, t. y. triukšmas tampa girdimas, tokiu būdu yra „išgirstama“ pati kasdienybė „muzika“ – kasdienybė avangardinio meno priemonėmis tampa matoma.

Avangardinis menas suprantamas ir apibrėžiamas įvairiai, bet avangardinis menas turi bendrą savybę – žaidimo elementą savo kūrinuose. Žaidimo elementas avangardiniame mene – tai žaidimo savitiksliškumo pabrėžimas buvusios tradicijos atžvilgiu (net ir avangardinio meno tradicijos atžvilgiu³⁶), t. y. avangardinė žaidybinė strategija neigia buvusios tradicijos vertes naujomis meno kūrimo technikomis, formomis, strategijomis. Avangardiniame mene žaidimo kaip savitikslio elemento apibrėžimas kultūrinės tradicijos atžvilgiu reiškia tradicinių verčių paneigimą: pvz., futurizmas skelbė, kad mus valdo ateitis, dadaizmas – tradicinių vertybinių orientyrų žlugtis, nes esama situacija absurdiška, siurrealizmas teigė, kad mus valdo pašąmoniniai geisminiai dariniai, todėl „tikrasis“ menas kyla iš nesąmonybės sferos ir būtent tokį supratimą kūryboje turime išreikšti³⁷. Tuo tarpu *Fluxus* siekia būti žaidimu, pasirodyti, kaip išdaiga, kuriuos gali atlikti bet kas, nebūtinai profesionalus menininkas³⁸.

Fluxus menas prieštaravo tuometinio meno supratimui ir norėjo meną išlaisvinti iš institucinio jo supratimo, profesionaliai įtvirtinto jo statuso, o tai darė remdamiesi pačiu žaidimu. *Fluxus* menas remiasi tokiomis prielaidomis kaip efemeriškumas, juokas, nereikšmingumas, taip pat bandymu sunaikinti autoriaus instanciją, kasdienybės kaip kūrybinės medžiagos, kaip *ready-made* objekto traktavimu³⁹. Kasdienybė paslėpta jos funkcionalume, avangardinis menas įvairiais būdais transformuodamas socialinę *praxis* lauką meninėmis priemonėmis atveria ir pačią kasdienybę. Tuo pačiu *Fluxus* atveria kasdienybės žaidybinį pobūdį, nes *Fluxus* meno esmė yra žaidimas, kitaip sakant, pats *Fluxus* kūrinys, pvz., grojimas fortepijonu kūjais neprimena nieko kito, tik žaidimą, arba, nesuprantant *Fluxus* žaidimo taisyklių – nesąmonę, fortepijono sutalžymą kūjais; taip pat ir *Fluxus* degtukai, kurie tik juos užžiebus akimirksniu sudega, tėra meninis žaidimas kasdienybėje kasdieniais daiktais.

³⁶ „Fluxus menas-pasilinksminimas yra riergardas, neturintis jokių pretenzijų ar poreikio dalyvauti varžybose su avangardu dėl kokio nors „karališko išskirtinumo“. In: *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*, p. 361.

³⁷ „Dadaizmas išreiškia etinę valią, visiems; siurrealizmas išreiškia loginę valią; futurizmas savo istorinę valią; kubizmas savo estetinę valią.“ In: Poggioli, *The Theory of the Avant-Garde*, p. 146.

³⁸ *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*, p. 361.

³⁹ „Jei žmogus galėtų patirti pasaulį, konkretų jį supantį pasaulį (nuo matematinių idėjų ikifizikinių dalykų), taip, kaip jis patiria meną, nereikėtų nei meno, nei menininkų ir panašių neproduktyvių“ elementų.“ In: *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*, p. 105.

Šiame darbe analizuosime *Fluxus* vestuvių kūrinį, parodydami, kaip žaidimas dalyvauja *Fluxus* vestuvių reikšmę kuriant ir *Fluxus* vestuvių kūrinį interpretuojant.

Fluxus judėjimo teorinės kūrybos prielaidos

Apibendrintai kalbėdami apie avangardinius judėjimus, kaip priklausančius tam tikrų nuostatų išpildymui meno kūrinuose, neatkreipiame dėmesio į paties avangardinio meno nevienalytiškumą. Bendras avangardinių menų aptarimas istoriniu ir istoriniu-kritiniu (neomarksistiniu) požiūriais naudingas, siekiant išryškinti konkrečius meno judėjimo prielaidų kontekstus.

Fluxus užgimė praeito šimtmečio 7 dešimtmečio (1962 m.) pradžioje JAV su Jurgiu Mačiūnu (George Maciunas) priešakyje ir turėjo gan ryškų „revoliucinį“ siekį – transformuoti iki tol buvusio meno supratimą:

Paradoksaliai avangardistų intencija sunaikinti meną kaip instituciją pasireiškia tik jų meno kūrinuose. Intencija sukelti revoliuciją gyvenime, sugrąžinant meną į gyvenimo praktiką, pasirodė jog iš tiesų avangardui yra meno revoliucionizavimas.⁴⁰

Meno sampratos transformavimas *Fluxus* judėjime pasireiškia tuo, kad meno kūrinys įgyja ryškų efemeriškumą, menas paklūsta žaidimo logikai – baigus žaidimą nebelieka ir pačio žaidimo.

Fluxus meno samprata neatitiko iki tol buvusios meno istorijos diktuojamos meno vartojimo sampratos. *Fluxus* kūrinių tikslas buvo ne juos sėkmingai komerciškai parduoti, bet pirmiausia paveikti žiūrovų suvokimą, keisti meno vartotojų suvokimo pobūdį:

Jurgio humoras yra nukreiptas į save, brechtiškas. Tai kiekvieno kasdienio veiksmo, kiekvieno kasdien mus supančio objekto suvokimas ir viso to kritikavimas, pasitelkiant humorą. *Pop'art'as* taip pat žvelgė į mus supančią kasdienę banalybę. Tačiau, atrodė, jis ją priėmė, jai pritarė. *Fluxus* su humoru iškėlė ją, kad kritiškai įsisąmonintume. Taigi, *Fluxus* yra politinis veiksmas.⁴¹

⁴⁰ Bürger, *Theory of the Avant-Garde*, p. 72.

⁴¹ *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*, p. 251.

„MENAS. Siekia pateisinti menininko profesionalo, parazito, elitinės asmenybės statusą visuomenėje. Jis turi demonstruoti publikos priklausomybę nuo menininko. Jis turi demonstruoti, kad niekas, išskyrus menininką, negali kurti meno. Dėl to menas turi atrodyti sudėtingas, pretenzingas, giliamintis, rimtas, intelektualus, įkvėptas, profesionalus, reikšmingas, teatrališkas.

Jis turi atrodyti kaip labai reikalingas produktas tam, kad menininkai galėtų užsidirbti. Siekiant pakelti jo vertę (padidinti ir menininko, ir jo globėjo pajamas), menas kuriamas taip, kad atrodytų retas ir netirazuojamas – dėl to jis prieinamas ir jį įsigyti gali tik socialinio elito atstovai ir institucijos.

FLUXUS MENAS-PASILINKMINIMAS

Suvokimas buvo keičiamas tuo, kad žiūrovai dažnai tapdavo meno kūrinio kūrimo dalimi. Kitaip sakant, žiūrovas tampa meninio žaidimo elementu. Taip pat žiūrovų suvokimui didelę įtaką darė tai, kad *Fluxus* kūrinuose remiamasi atsitiktinumu, taip dar labiau atkreipiant dėmesį ne į patį kūrinį, bet į kūrinio reikšmę, kuri priklauso nuo kūrinio kūrėjo ir žiūrovo suvokimo (kūrėju galėjo tapti ir suvokėjas-žiūrovas). Kiekvienas žmogus intencionaliai ir atsitiktinai patekęs į *Fluxus* meno kūrinio erdvę galėjo tapti *Fluxus* meno dalimi, *Fluxus* menas nepriklausė niekam, nes priklausė visiems tą akimirką ir tik tuo metu, kuomet vyko *Fluxus* kūrinys⁴².

Mačiūno *Fluxus* teorinės prielaidos ir *Fluxus* meno judėjimo praktika nevisiškai sutapo. Tačiau aptarti *Fluxus* teorines kūrybos prielaidas verta tam, kad pamatytume, kokiais aspektais nepavyko jų įgyvendinti praktiškai. *Fluxus* antimeninis judėjimas teoriškai atsisako meno ir ne meno atskyrimo. Kaip *Fluxus* apibrėžia Mačiūnas:

Fluxus menas-pasilinksminimas – siekia įtvirtinti visuomenėje menininko neprofesionalo statusą. Jis turi demonstruoti menininko nebūtinumą ir neišskirtinumą. Jis turi demonstruoti, kad menu gali būti bet kas ir bet kas gali jį kurti. Dėl to menas-pasilinksminimas turi būti paprastas, smagus, nepretenzingas, nukreiptas į nereikšmingus dalykus, jam nereikia jokių profesionalių įgūdžių ar nesuskaičiuojamų repeticijų, *jis neturi jokios prekinės vertės* [kursyvas – F. G.]. Meno-pasilinksminimo vertė turi būti mažinama jį tiražuojant, gaminant masiniu būdu; jį gali įsigyti bet kas, o galiausiai ir gaminti gali bet kas.⁴³

Kaip ir kitiems avangardiniam menams, *Fluxus* menui būdingas takumas, efemeriškumas, nereikšmingumas, bandymas panaikinti autorystės reikšmę meniniame gyvenime, taip pat kasdienybės kaip kūrybinės medžiagos suvokimas, kasdienybė kaip *ready-made* objekto, kuris gali būti „transformuojamas“, traktavimas:

Siekia įtvirtinti visuomenėje menininko neprofesionalo statusą. Jis turi demonstruoti menininko nebūtinumą ir neišskirtinumą. Jis turi demonstruoti, kad menu gali būti bet kas ir bet kas gali jį kurti. Dėl to menas-pasilinksminimas turi būti paprastas, smagus, nepretenzingas, nukreiptas į nereikšmingus dalykus, jam nereikia jokių profesionalių įgūdžių ar nesuskaičiuojamų repeticijų, *jis neturi jokios prekinės vertės* (kursyvas – F. G.). Meno-pasilinksminimo vertė turi būti mažinama jį tiražuojant, gaminant masiniu būdu; jį gali įsigyti bet kas, o galiausiai ir gaminti gali bet kas.

Fluxus menas-pasilinksminimas yra riėgardas, neturintis jokių pretenzijų ar poreikio dalyvauti varžybose su avangardu dėl kokio nors „karališko išskirtinumo“. Jis siekia vienastruktūrinių ir neteatrališkų *natūralaus įvykio, žaidimo ar išdaigos savybių* [kursyvas – F. G.]. Tai Spike'o Joneso, vodevilių, išdaigų, vaikiškų žaidimų ir Duchamp'o lydinis.“, Mačiūnas, J. In: *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*, p. 361. Taip pat žr. *Fluxus* manifestą – Mačiūnas, J. In: *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*, p. 362.

⁴² Žr. skyrius „Imigrantas išranda *Fluxus*“ (p. 29–48) ir „Europos festivaliai“ (p. 49–90), in: *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*.

⁴³ *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*, p. 361.

Jei žmogus galėtų patirti pasaulį, konkretų jį supantį pasaulį (nuo matematinių idėjų iki fizikinių dalykų), taip, kaip jis patiria meną, nereikėtų nei meno, nei menininkų ir panašių „neproduktyvių“ elementų.⁴⁴

Idėją, kad autoriaus konceptas („menininkas“) yra ideologinis klasifikacinis konstruktas, kuris skirtas tvarkyti diskursų cirkuliacijai, pateikė Foucault:

Autoriaus vardas <...> atlieka tam tikrą vaidmenį naratyvinio diskurso atžvilgiu, užtikrindamas klasifikacinę funkciją. <...> Autorinė funkcija yra tam tikrų diskursų egzistavimo, cirkuliacijų ir funkcionavimo būdo charakteristika.⁴⁵

Be autoriaus funkcijos, anot Foucault, „visi diskursai, kad ir koks būtų jų statusas, forma, reikšmė ar traktavimas, vystytusi anonimišku murmesiu.“⁴⁶ Mačiūno *Fluxus* judėjimas siekė panaikinti autorių kaip funkciją, paversti gyvenimą anonimiška kūryba, analogiška liaudies kūrybai, pasirašinėti kūrinius (kurie yra įvairiausių formų) *Fluxus* vardu.

Daugelio *Fluxus* kūrinių autoriai yra žinomi, bet autorinis (kolektyvinis) pažymėjimas (buvimas po *Fluxus* „vėliava“) *Fluxus* vardu padėjo *Fluxus* judėjimui „įsirašyti“ į oficialiąją meno istoriją; kolektyvinės autorystės (su atskirais autoriais kolektyve) privalumas tas, kad kiekvienas *Fluxus* meno kūrinys propaguoja visą *Fluxus* sąjūdį⁴⁷. Nors teorinės *Fluxus* judėjimo prielaidos nevisiškai sutapo su praktiniu kūrybos įgyvendinimu, vis dėlto *Fluxus* sąjūdis veikė kaip ideologiškai apsibrėžęs ir nusiteikęs meninis „antimeno“ judėjimas (tuometei meno sampratai *Fluxus* radikaliai prieštaravo – norėjo panaikinti menas/tikrovė ir menas/ne menas skirtį).

Vertinant kultūros semiotikos, kuri meną suvokia kaip mąstymą apie pasaulį, kaip atskirą pasaulio pažinimo rūšį, požiūriu toks *Fluxus* nusiteikimas prieš tuometį oficialųjį meną (dėl to *Fluxus* judėjimas ir skelbiasi antimeniniu judėjimu, nes nesutiko su tuomete meno samprata) reiškė pasipriešinimą meno istorijos perspektyvoje nusistovėjusioms, įsitvirtinusioms reikšmėms:

Išvalykite iš pasaulio buržuazinius negalavimus, „intelektualiąją“, profesionaliąją ir komercializuotą kultūrą, IŠVALYKITE pasaulį nuo mirusio, imituojančio, dirbtinio meno, abstraktaus meno, iliuzionistinio meno, matematinio meno – IŠVALYKITE PASAULĮ NUO „EUROPIZMO“! <...> SKATINKITE REVOLIUCINIŲ TVANŲ IR POTVYNIŲ MENE, skatinkite gyvą meną [gyva/negyva (sustabarėję,

⁴⁴ *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*, p. 105.

⁴⁵ Michel Foucault, „Kas yra autorius?“, *Metai*, 1992, Nr. 8–9, p. 132.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 125.

⁴⁷ Januškevičiūtė, „Pasirašyk Johnu Cage’u, arba autorystė pagal Fluxus“, p. 37.

konvencionalu) skirtis – F.G.], antimena, skatinkite NEMENINĘ TIKROVĘ, kurią suvoktų visi žmonės [auditorijos klausimas svarbus kultūros semiotikoje – F.G.], ne tik kritikai, diletantai ir profesionalai. <...> SULDYDYKITE kultūrinių, socialinių ir politinių revoliucionierių kadrus į vieningą frontą ir sutelkite veiksmams.⁴⁸

Vertinant *Fluxus* judėjimą kapitalistinės logikos atžvilgiu svarbu tai, kad istoriniai avangardai savo naujomis meninėmis raiškomis (provokacija, šokiravimu, isterija, absurdu, paradoksu, skandalu ir kt.) ilgainiui buvo perimti kapitalistinės logikos, t. y. buvo įrašyti į kapitalistinės logikos verčių vartojimo sistemą, verčių cirkuliavimą. Laikui bėgant tokios meno kūrinio raiškos priemonės, kurios pradžioje skambėjo kaip naujovė, tapo įprastomis, pvz., pasitelkiamomis reklamose ir kitur. Kaip teigia Bellas, avangardas, norėjęs apšviesti visuomenę, kad ji taptų sąmoninga susvetimėjimo ir kitų socialinių aplinkybių atžvilgiu, laimėjęs pralaimėjo⁴⁹. Taip atsitiko dėl to, kad avangardinės raiškos priemonės buvo perimtos kapitalistinės logikos ir integruotos į kapitalistinę sistemą, o tai atsitiko tuomet, kai plačiajai visuomenei tokios avangardinės raiškos priemonės tapo įprastos, kitaip sakant, kai didžioji visuomenės dalis buvo avangardo „apšviesta“. Tačiau to negalėtume pasakyti apie *Fluxus* avangardinį judėjimą, nes jis pasireiškė didžiuliu efemeriškumu, taip pat globalumu (buvo jungiamos įvairios raiškos formos, įvairios priemonės, vyravo tarpdiscipliniškumas), taip pat *Fluxus* judėjimas žaidybiškumą (pabrėžiamą skirtį fiktyvu/tikroviška) naudojo kaip vieną pagrindinių kūrybinių strategijų. Kapitalistinei logikai žaidybiškumas, žaidimas kaip toks, kuris remiasi pačiu savimi kaip tikslu, yra gan svetimas ir ne taip lengvai integruojamas, nes kapitalizmo sistemos tikslai yra išoriniai – nukreipti į vartojimą, produkavimą, pardavimą, pirkimo cirkuliaciją.

Fluxus galima interpretuoti ne tik kapitalistinės logikos atžvilgiu, kadangi *Fluxus* pagrindinis siekis buvo žaisti (užastrinti skirtį fiktyvu/tikroviška, ją neigti). *Fluxus* meno kūrinius galime interpretuoti ir semiotiškai – reikšmės interpretaciniu raktu: *Fluxus* veikimas paliečia kasdienį gyvenimą, jo supratimą, dėl to jis paveikia (nors ir netiesiogiai) socialinių praktikų lauką. Norint diegti žmonėms tam tikrus gyvenimo prasmės modelius reikia kontroliuoti jų sąmonę (nekritinis požiūris). *Fluxus* sąjūdis savo meniniu tikrovės modeliavimu kūrė prasmės pagrindą, grindžiamą savarankišku mąstymu, tai reiškia, kad tai buvo mąstymo pastangomis paremtas gyvenimas, ne tik visuomenės pasiūlyto gyvenimo prasmės modelio aklas perėmimas. Todėl teigiame, jog *Fluxus* judėjimas išlaiko tam tikrą

⁴⁸ Fluxus manifestas – Mačiūnas, in: *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*, p. 362

⁴⁹ Bell, *Kapitalizmo kultūriniai prieštaravimai*, p. 65.

neliečiamumą desemantizuotos kasdienybės, meno rinkos, meno istorijos ir rinkos apskritai atžvilgiu:

„<...> net ir infiltruotas į meno istorijos reglamentus, *Fluxus* sąjūdis išlaikė savotišką neliečiamybę. Pirmiausia – dėl savo neapibrėžtumo; antra, todėl, kad savo veikla *Fluxus* sąjūdžio dalyviai įrodė, jog menas gali egzistuoti už Meno [kaip institucijos – F. G.] ribų, – ir tik dėl pačios Meno istorijos jis suvaržo save įvairiomis funkcijomis.“⁵⁰

Žaidybinė reikšmės kūrimo strategija avangardiniame mene

Pabrėžiama skirtis tikroviška/fiktyvu arba realu/sąlygiška avangardiniam menui yra ypač svarbi todėl, kad avangardinis menas kaip kūrybinę medžiagą naudoja pačią kasdienybę, kasdienybės erdvę, jos veikimo ir supratimo mechanizmus. Avangardinis menas tai daro norėdamas išryškinti, neigti meno ir ne meno ribą. Avangardinis menas, kurdamas performansus, dadaistinius gatvės pasirodymus, „tylos“ muziką (Cage) ir kt., pabrėžia tai, kad avangardinio meno kūriniai yra realūs, tuo pačiu išryškindami, kad kasdienybės reikšminė tikrovė yra fiktyvi (sukurta, sukonstruota). Avangardinis menas, išryškindamas kasdienybės tikrovės nerealumą, fiktyvumą arba bereikšmiškumą (automatizmą, kurį kuria nudėvėtos kasdienybės reikšmės, desemantizuotą jos erdvę, veiksmus), atskleidžia pačią kasdienybės tikrovę, nes ją žaidžia; ji būna parodoma, kai į ją atkreipiamas dėmesys meno priemonėmis ja žaidžiant, t. y. pasitelkus žaidimo meno reikšmės strategija.

Minėtasis Duchamp'o „Fontanas“ – kasdienis objektas – įterptas į muziejų erdvę tampa nebe pisuaru (kasdienybės erdvės funkcionalių objektu), bet meno kūriniumi (*ready-made* menu). Tokiame kontekste pisuaras, sukurtas masinės gamybos priemonėmis (*ready-made*), tampa objektu, kuris tradiciniu požiūriu netinka meno parodų erdvei, todėl jo išstatymas parodos erdvėje keičia meno suvokimo pobūdį, parodydamas, kad menu gali būti bet kas; o tai reiškia, kad apverčiamas tikroviškumo/fiktyvumo santykis – tradicinis menas įgyja fiktyvumo reikšmę.

Avangardinio meno esminė ypatybė ta, kad avangardinio meno „tekstas“ dalyvauja (siekia dalyvauti) pačioje kasdienėje tikrovėje taip, kad apverčia rimto/nerimto,

⁵⁰ Januškevičiūtė, „Pasirašyk Johnu Cage'u, arba autorystė pagal Fluxus“, p. 39.

institualizuoto/neinstitualizuoto, realaus/sąlyginio meno supratimą – griaua instituciškai įteisinto meno tradicijos supratimą, akcentuodamas meną kaip dalyką.

Dvigubas kodavimas avangardiniam menui svarbus dar ir tuo, kad skirtingos meno kabos transformuoja viena kitą, daro įtaką per dvigubo kodavimo prizmę (vienos srities meno kalbos semiasi „įkvėpimo“ iš kitos srities meno kalbų ir pan.), pvz., po Duchamp'o⁵¹ „Fontano“ pasirodymo kitų sričių meno kalbos pradėjo plėsti savo kodavimo galimybes tarpdisciplininiu derinimu. Per tokį dvigubą kodavimą įvyko ir kultūros persiorientavimas, apėmęs tradicijos ir inovacijos susidūrimą, kuris lėmė meno lauko supratimo sprogimą ir naujo (avangardinio) kodo atsiradimą. Avangardiniam menui savo meninėmis strategijomis pavyko ir patį meno „gyvenimą“ radikalia prasme paversti žaidybiniu, t. y. avangardinis menas tapo menu, kuris remiasi žaidybiniu elementu kaip pagrindu reikšmės prieaugiui kurti.

Žaidimas avangardiniame mene kultūros semiotikos požiūriu

Klausdami, kaip suprantamas žaidimas ir avangardinis *Fluxus* menas kultūros semiotikos požiūriu, pirmiausiai aptarsime žaidimo funkcijos avangardiniame mene semiotines prielaidas, semiotinės analizės problemas, jas konceptualizuosime kultūros semiotikos perspektyvoje. Semiotika savo šerdimi yra reikšmės teorija ir reikšmės analizės praktika. Kultūros semiotikos perspektyva leis konceptualizuoti žaidimo sampratą ir jo reikšmę avangardinio kūrinio mechanizme, nes ji apima ir istorinį kultūrinį kontekstą, analizuoja dinامينius reikšmės mechanizmus, o avangardinis menas Lotmano terminais gali būti aprašytas kaip tam tikras sprogimas, revoliucija. Reikšmės sprogimas, anot Lotmano, yra naujo kodo sukūrimas (meniniais pranešimais), kurie pakeičia ligtolinį meno supratimą.

Žaidybinė reikšmės kūrimo strategija kultūros semiotikos požiūriu

Remdamiesi Lotmano aprašyta žaidimo sąvoka aptarsime, kaip žaidimas yra suprantamas Lotmano kultūros semiotikoje. Lotmanas apie žaidimą užsimena kaip apie vieną iš reikšmės kūrimo mechanizmų, kuris pasireiškia tokiu struktūravimo elementu, kaip reikšmės kūrimo strategija „tekstas tekste“, veidrodžio principo naudojimu meniniuose

⁵¹ Tai sprogdino iki tol buvusį meno supratimą, kadangi institucinėje erdvėje buvo demonstruojamas kūrinys, kuris yra gatavas daiktas (*ready-made*) su „kūrinio“ autoriaus parašu. Kitaip sakant, tai nebuvo meno kūrinys pagal tuo metu egzistavusį supratimą, bet tokiu tapo dėl sprogstamojo tokios realizacijos poveikio reikšminiam laukui (semiosferai).

tekstuose, rėmo sąvokos ir rėmo principo naudojimu meno ir kultūros kūrinių reikšmei kurti(s)⁵². Naudodamas šias sąvokas Lotmanas teigia, kad šios reikšmės kūrimo strategijos išryškina meno kūrinys egzistuojančią *fiktyvu / tikroviška* skirtį. Ši perskyra atitinka priešpriešą tarp „rimtos“ tikrovės, kasdienybės, kuri pasirodo, kaip socialinis laukas, kuriame yra atliekami įvairūs su žmogaus išgyvenimu susiję veiksmai, ir žaidimo – tos „nerimtos“, praktinio tikslo neturinčios žmogaus veiklos formos.

Ši perskyra tampa ypač aktuali avangardiniame mene, kuris apverčia šį santykį – išlaisvina kasdienybę iš „rimtumo“, „tikro gyvenimo“ varžtų ir paverčia ją kūrybine medžiaga, o žaidimą paverčia tikrovės principu. Tokiu būdu kasdienybė atsiveria tais aspektais, kuriais ji nepasirodo desemantizuotoje, inertiškoje plotmėje, o žaidimas įgyja „rimtumo“ prasmę ir statusą. *Fluxus* meno kūriniai atskleidžia kasdienės tikrovės aspektus, kurie kitu atveju yra nereikšmingi, tiksliau, bereikšmei, nes desemantizuoti įprastumo automatizme⁵³.

Lotmanas išryškina žaidybinių reikšmės kūrimo mechanizmą, kuris remiasi struktūrinių ir semantinių teksto elementų apvertimo logika:

„Tekstas tekste“ – tai specifinis retorinis darinys, dėl kurio *įvairių* teksto dalių užkodavimo skirtumas tampa akivaizdžiu autorinės struktūros ir skaitytojo suvokimo veiksniu. Peržengiant tam tikrą vidinę struktūrinę ribą, persijungimas iš vienos teksto semiotinio suvokimo sistemos į kitą šiuo atveju sudaro prasmės generavimo pagrindą. Toks darinys visų pirma paryškina tekste **žaidimo aspektą** [paryškinta mano – F. G.] : kito kodavimo būdo požiūriu tekstas tampa sąlygiškas, pabrėžiamas jo žaidybiškumas, ironiška, parodijinė, teatralizuota prasmė ir t. t.⁵⁴

Akcentuojama skirtis realu/sąlygiška⁵⁵ yra sąlyga rasti žaidybiniam reikšmės kūrimui tekste; tai daroma sujungiant du kodus, iš kurių vienas kito atžvilgiu tampa realesnis, atitinkamai kitas – fiktyvesnis, kitaip sakant, meninėje erdvėje išryškėja vieno teksto fiktyvumas, kito – tariamas realumas. Pasak Lotmano:

Žaidimas priešprieša „realu/sąlygiška“ būdingas bet kokiai „teksto tekste“ situacijai. Paprasčiausias atvejis – kai į tekstą įtraukiama sritis užkoduota tuo pačiu kodu, kaip ir visa likusioji kūrinio erdvė, tik šis kodas sudvigubintas. Tai būtų paveikslas paveiksle, teatras teatre, filmas filme arba romanas romane. Dėl dvigubo

⁵² Lotman, „Tekstas tekste“, p. 220–225.

⁵³ Lotman, „The phenomenon of art“, in: Lotman, *Culture and Explosion*, p. 155.

⁵⁴ Lotman, „Tekstas tekste“, p. 221.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 222 ir „Pirmojo sąlygiškumas akcentuoja antrojo realumą“, in: Jurij Lotman, „The text within the text (inset chapter)“, in: Lotman, J. (ed. Grushakova, M.), *Culture and Explosion*, p. 71. Angliškas vertimas skiriasi nuo lietuviško, todėl terminus laikysime sinonimiškais.

atskirų teksto atkarpų užkodavimo, tapatinamo su meniniu sąlygiškumu, pagrindinė teksto erdvė suvokiama kaip „reali“.⁵⁶

Fiktyvesnis tekstas tampa tas, kuris yra apimančio teksto viduje, todėl tas tekstas, kuris pastarąjį įrėmina, tampa žiūrinčiajam, jį suvokiančiajam realesnis. Lotmanas mini įvairius tokios „surealinimo“ technikos pavyzdžius:

Kad akcentuotų šį žiūrovų pojūtį, Shakespeare'as įtraukia į tekstą metatekstinius elementus: senoje matome režisuojamą pjesę. Tarsi iš anksto nuspėdamas Fellini 8 1/2, Hamletas publikos akivaizdoje duoda aktoriams nurodymus, kaip jiems reikia vaidinti. Shakespeare'as scenoje parodo ne tik sceną, bet ir – tai dar svarbiau – scenos repeticiją.⁵⁷

Žaidybinis reikšmės kūrimo mechanizmas yra „teksto tekste“ strategijos naudojimas, t. y. tam tikras sudvigubinimas, sukuriantis tikrumo/fiktyvumo pasireiškimo efektą. Ši strategija skirtinguose kūriniuose pasireiškia skirtingomis formomis: veidrodžio principu, teatro teatre naudojimu, simetrijos/asimetrijos skirties naudojimu ir kt. Panašiai tikrumas/fiktyvumas akcentuojamas Lotmano aprašytoje veidrodžio principo strategijoje reikšmei kurti meno kūriniuose. Veidrodžiškumas nurodo į sudvejinimą, kuriame viena pusė realistiškesnė, autentiškesnė kitos atžvilgiu, pvz., literatūros kūrinyje esant antrininkui, jis yra pagrindinio atlikėjo *alter ego* kitas „aš“, kuris pastarajam tampa veidrodiniu „tu“. Ši reikšmės kūrimo strategija meno kūriniuose dažnai išreiškiama pasitelkus veidrodžio figūrą, pvz., veidrodis *Doriano Grėjaus portrete* naudojamas kaip semantikos kūrimo įrankis, pagrindinė kūrinio reikšminė ašis; romane *Meistras ir Margarita* veidrodžio logika tampa struktūriniu teksto reikšmės kūrimo mechanizmu – romano dalių išdėstymas, jų tarpusavio sąsajos jungiasi remiantis veidrodžio, atspindžio „apvertimo“ logika⁵⁸. Pasirėmę Lotmano aprašyta simetrijos/asimetrijos priešprieša, galime sakyti, kad *Fluxus* atspindi kasdienybės simetriją (tvarkingumą, įprastumą, *status quo*, automatizmą ir kt.) nesimetriškai (atsitiktinumas, netikėtumas, išėjimas iš normos, sąmoningas žaidimas ir kt.), atskleidamas kasdienybės tikrovę kaip neįtikinamą, netikrą, nes ji kasdieniu praktiniu žvilgsniu nėra pastebima.

Cage'o kūrinys 4,33, kuris yra klausymasis kasdienės tylos, tampa meno kūriniu būtent akcentuodamas tai, kad kasdienybės triukšmas yra meno kūrinys; triukšmas tokiu tampa per „tekstas tekste“ mechanizmą: triukšmas tampa matomas – tai kas nerealu, nes

⁵⁶ Lotman, „*Tekstas tekste*“, p. 222.

⁵⁷ *Ibid.*, p. 222

⁵⁸ *Ibid.*, p. 223

kasdieniška, reikšmiškai „nematoma“, tampa realu, nes pati kasdienybė yra pabrėžiama kaip fiktyvi; tokiu būdu yra „išgirstama“ pati kasdienybės „muzika“.

Čia galėtume paminėti ir Danilo Charmso

kūrybos pavyzdį, kuris remdamasis apvertimo logika pasiekia absurdo efektą (absurdo estetika). Charmso atveju, kai kūriniai rašomi „tikroviškai“, iš tiesų tai yra tikrovės absurdiškumo išraiška pasireiškianti apverstu tikrovės vaizdavimu, panašiu į veidrodžio principą. Tai, kas vaizduojama tikroviškai („Gyveno kartą rudaplaukis žmogus, kuris neturėjo akių ir ausų“), iš tikrųjų vaizduojama kaip tikroviškumo ir kalbos absurdiškumas („Nieko neturėjo! Todėl neaišku, apie ką čia šnekama. Geriau jau mes apie jį daugiau nekalbėsime.“)⁵⁹. Kitas pavyzdys būtų apsakymas „Išvirstančios senės“⁶⁰. Iš tiesų iš per didelio smalsumo pro langą išvirstanti senė nėra neįtikinamas dalykas, taip gali atsitikti. Tačiau, viena po kitos išvirstančios šešios senės (kol kalbančiajam neatsibodo žiūrėti ir jis neišėjo į turgų) paverčia nekasdienį, bet ne neįtikinamą įvykį absurdišku, taip parodant ir tikroviškumo absurdiškumą (taip gali atsitikti ir tikrovėje, ir dėl to tikrovė yra „absurdiška“). Taigi, tai, kas vaizduojama kaip tikroviška, pati pasakojimo „tikrovė“, paverčiama absurdiška, o pats „tikroviškumas“ įgauna absurdo efektą. Matome, kad veidrodžio strategija struktūriniu („apvertimo“ arba konkrečiai – perėjimo į kitą, atvirkščią pasaulį logika, pvz., *Alisa stebuklų šalyje*) ar semantiniu pobūdžiu Lotmano suprantama kaip žaidybinio elemento kūrinyje panaudojimas. Tai yra viena iš žaidybinės reikšmės kūrimo strategijų.

Analogišką strategiją matome ir ritualuose, kultinėse šventėse, kurios balansuoja tarp menama/tikroviška⁶¹ ribos arba kasdienybės tikroviškumo/intensyvesnio tikroviškumo ribos, suprantant, kad intensyvesnis tikrumas atsiskleidžia žaidimo erdvėje – regimybės plotmėje

⁵⁹ „ŽYDRASIS SAŠIUVINIS NR. 10

Gyveno vienas rudaplaukis žmogus, kuris neturėjo akių ir ausų. Jis neturėjo ir plaukų, todėl rudaplaukiu buvo vadinamas sąlygiškai.

Kalbėti jis negalėjo, nes neturėjo burnos. Nosies taip pat neturėjo.

Jis neturėjo net rankų ir kojų. Ir pilvo jis neturėjo, ir nugaros neturėjo, ir stuburo neturėjo, ir jokių vidurių neturėjo. Nieko neturėjo! Todėl neaišku, apie ką čia šnekama.

Geriau jau mes apie jį daugiau nekalbėsime.“

In: Daniil Charms, *Nutikimai: Apsakymų ir apysakų ciklas*, Vilnius: Tyto alba, 2007, p. 6.

⁶⁰ „IŠVIRSTANČIOS SENĖS

Viena senė dėl per didelio smalsumo išvirto pro langą, nukrito ir užsimušė.

Pro langą išlindo kita senė ir ėmė žiūrėti žemyn į užsimušusiąją, bet dėl per didelio smalsumo taip pat išvirto pro langą, nukrito ir užsimušė.

Paskui pro langą išvirto trečia senė, paskui ketvirta, paskui penkta.

Kai išvirto šeštoji senė, man nusibodo į jas žiūrėti, ir aš nuėjau į Malcevo turgų, kur, šnekama, vienam neregiiui padovanojo megzta šaliką.“

In: Charms, *Nutikimai*, p. 7.

⁶¹ Kurią iš sekuliarios sąmonės (nebetikinčios kultinių, religinių ritualų tikrumu) pozicijų galime įvardinti kaip tikroviška/fiktyvu skirtį.

(menamoje plotmėje) (žr. Finką⁶², Huizingą⁶³). Intensityvesniu tikrovės patyrimu vadinamas toks, kuris atsiskleidžia ritualo, kultinės šventės metu ar meno kūrybiniuose patyrimuose, kuris yra prisodrintas reikšmės. Intensityvesnis tikroviškumo patyrimas atsiskleidžia menamoje erdvėje, kaip daug intensityvesnis nei įprastinė kasdienybės erdvė, pvz., mitas pirmą kartą žmogui – tikra, o kasdieniai buitiniai pasakojimai – netikra (mažiau tikra), labiau dėl juoko, nes kasdienybėje reikšmės priblėsę. „Tekstas tekste“ požiūriu mitinė (ritualo) erdvė ritualo metu tampa tikra, o kasdienė, buitinė erdvė tarsi nustoja savo realumo. Kasdienybės erdvė ritualo, šventės atveju yra fiktyvesnė, nes tikra tai, kas vyksta ritualo erdvėje. Tarsi koks teatras teatre: kasdienybės erdvė tampa fiktyvesnė, nes atskleidžiamas ritualinio įreikšminimo neabejotinumas. Ritualo neabejotinas tikrumas pasireiškia ir tuo, kad yra nusimetamos „socialinės kaukės“ ir užsidedamos „tikros“, ritualinės kaukės. Tad pagrindinė žaidybinė reikšmės kūrimo strategijos ypatybė kultūros semiotikos požiūriu yra dvigubas kodavimas ir realu/sąlygiška skirties akcentavimas:

Ženkliška meninio teksto prigimtis iš pagrindų yra dvilypė: viena vertus, tekstas apsimeta pačia realybe, vaidina, kad turi savarankišką būtį, nepriklausomą nuo autoriaus, dedasi daiktų tarp realiojo pasaulio daiktų; kita vertus, jis nuolat primena, kad yra kažkieno kūrinys ir kažką reiškia. Šioje dvejopoje šviesoje prasideda žaidimas semantiniame „realybės – fikcijos“ lauke, kurį Puškinas apibūdino žodžiais: „Skaitydamas išmonę, ašaromis apsipilsiu“ Retorinis „daiktų“ ir „daiktų ženklų“ sujungimas (koliažas) vientisame tekste kuria dvigubą efektą, pabrėždamas vienu metu ir to, kas sąlygiška, sąlygiškumą, ir neabejotiną tikrumą.⁶⁴

Fluxus, kultūros semiotikos požiūriu, pasireiškė kaip sproginimas tuometinės JAV kultūros semiosferoje⁶⁵. *Fluxus* judėjimui buvo svarbu oponuoti tikslų-siekių valdomam kapitalistiniam pasauliui (per kritinį *Fluxus* meno aspektą). Tai liudija, kad *Fluxus* esama dviejų dėmenų – kasdienio pasaulio ir meninio pasaulio, kurie sujungiami į vieną, iš kurių kuriama sintezė arba jie yra tapatinami, taip pabrėždami socialinį-kritinį savo judėjimo dėmenį⁶⁶. Dviejų *Fluxus* dėmenų suliejimas reikšmei kurti remiasi veidrodžiškumo arba

⁶² Fink, *Laimės oazė...*, p. 49–50.

⁶³ Huizinga, *Homo ludens...*, p. 145.

⁶⁴ Lotman, „*Tekstas tekste*“, p. 224.

⁶⁵ Lotman, „*The Logic of Explosion*“, in: Lotman, *Culture and Explosion*, p. 119.

⁶⁶ Panašiai kaip situacionizmas, avangardinis judėjimas kurdamas savo situacijas (meno kūrybinius – situacijas), kurios pasižymėjo neadekvatumu socialinėms normoms, socialinei tvarkai, transformuodavo kasdienybę iš tikslingos veiklos nulemtos kapitalistinio ekonominio aparato. Jeigu eini kažkur, tai eini kažkur su tikslu, taip eidamas pro šalį nepamatai visko, kas neįsiterpia į to tikslo žiūros lauką, kasdienybėje einama pramintais takais (pvz., į universitetą einu tuo pačiu keliu, nes reikia suspėti į paskaitą). Žr.: Guy Debord, *Spektaklio visuomenė*, Vilnius: Kitos knygos, 2006; Knabb, K. (ed.), *Situationist International Anthology*, Berkeley CA: Bureau of Public Secrets, 2006; (interaktyvi nuoroda) [žiūrėta 2024.02.13]:

https://monoskop.org/images/8/80/Knabb_Ken_ed_Situationist_International_Anthology_rev_exp_ed_2006.pdf

simetrijos/asimetrijos semantinė ašimi. Tai, kas yra įprastas kasdienis pasaulis, paverčiama meno erdvės pasauliu, kuris tuo būdu atspindi kasdienę tikrovę, kuri įprastoje, nesudvejojtoje kasdienybėje nepasirodytų⁶⁷. Taip paveikiamas ir kasdienis pasaulis – kasdienis pasaulis yra vertinamas nerimtai, žaismingai. Kasdienis pasaulis, tapdamas veidrodėliu atspindžiu meninėje erdvėje, tampa regimybe, kuri tampa tikresne už įprastą kasdienį pasaulį; tuo pačiu veidrodėliu būdu atsispindėdamas meninėje erdvėje kasdienis pasaulis tampa tekstu (atskleidžia įprasto gyvenimo atsitiktinumo, žaidybiškumo, nerimtumo, efemerškumo dėmenis). Kitaip tariant, *Fluxus* požiūriu menas ir yra gyvenimas, arba gyvenimas ir yra menas.

Lotmano autokomunikacinė (meninio) pranešimo schema avangardinio meno atžvilgiu

Pasitelksime Lotmano pasiūlytą „teksto“ sampratą, kritikuojančią Romano Jakobsono pasiūlytą autoreferentinę (poetinę) komunikacijos funkciją. Tai išryškinti avangardinio meno kontekste svarbu kultūros semiotikos požiūriu, kadangi avangardinis menas naudojosi fiktyvumo/tikroviškumo perskyra, užklausė jos ribas, neigė jas, nes avangardinis menas sutapatino kasdienybę ir meno kūrinį kūrimą arba „gyvenimą“ ir „meną“, taip sukeldamas stiprų reikšmės prieaugį tikrovės (taip, kaip ji buvo suprantama) reikšminiam poslinkiui. Šiuo būdu avangardinis menas keičia autokomunikacinę meninio pranešimo funkciją, nukreipdamas ją į suvokėjo suvokimo keitimą, bet ne į meno kūrinio suvokimą.

Jakobsono pasiūlyta poetinė pranešimo funkcija, nurodanti, kad pranešimo tikslas yra pats pranešimas (autoreferencija; poetinė pranešimo funkcija)⁶⁸, kurią kritikavo Lotmanas, neatsižvelgia į svarbų dalyką – meno kūrinys, būdamas autoreferentiškas (nukreiptas į save kaip komunikacijos tikslą), veikia ir kasdienybės reikšminį lauką arba semiotinę asmenybę, kuri yra suprantama kaip reikšmės dinaminis funkcionavimas individo sąmonėje⁶⁹. Meninių pranešimų poveikis asmenybei keičia ir pačią semiotinę asmenybės struktūrą – asmenybė patiria reikšmės augimą savo semiotinėje asmenybės sistemoje. Atsitikus kodų poslinkiams arba dvigubui kodavimui (meninis pranešimas), randasi reikšmės prieaugis, kuris dalyvauja ne tik AŠ-JIS komunikacijos ašyje (pranešimo perdavimas), bet ir AŠ-AŠ komunikacijos ašyje, kur yra stebimas kaip naujos reikšmės prieaugis pasislinkus kodui (konteksto

⁶⁷ Jurij Lotman, „Between Art and Reality“, in: Jurij Lotman, *The Unpredictable Workings of Culture*, Tallin: TLU Press, 2013, p. 129.

⁶⁸ Roman Jakobson, *Linguistics and poetics*. Cambridge: The Massachusetts Institute of Technology, 1960, p. 353.

⁶⁹ Lotman, „Apie du komunikacijos modelius kultūros sistemoje“, p. 43.

pasikeitimo atveju laiko ašyje, skirtingos (negu prieš tai istorijoje buvusi) meninės kalbos kodo atsiradimo atveju ir kt.) arba meninio pranešimo reikšmės įtaka. Kodui pasislinkus (pavyzdžiui, dėl kontekstų poslinkių) yra gaunamas naujas pranešimas, kuris skaitančiajam įgyja naują reikšmę. Meninis tekstas modeliuojančiu tikrovę pobūdžiu taip pat pakeičia (reikšmės praeigiu) tikrovės supratimą, pakeisdamas ir patį suvokėją (nes, anot Lotmano, į „asmenybės semiotinę struktūrą“ yra įtraukiama nauja reikšmė, t. y. atsiranda naujos reikšmės funkcionavimas semiotinėje struktūroje).

Jakobsono komunikacijos teorijos poetinio pranešimo funkciją, kaip aiškinančią tradicinę meninę komunikacijos schemą, avangardinio meno kontekste galime traktuoti kaip neatitinkančią avangardinių menų meno sąvokos ir traktuojamą tik kaip pranešimų (informacijos) perdavimo schemą. Tokiu atžvilgiu, avangardinio meno kontekste Lotmano pasiūlyta meninio pranešimo autokomunikacijos schema tinka, nes avangardinis menas savo kūriniais keičia meno suvokėjo suvokimą, bet ne meno kūrinio suvokimą.

Jakobsonui skirta kritika dėl komunikacinės autoreferentiško pranešimo funkcijos schemos ir Lotmano pasiūlytas išplėtimas įtraukia ir dinaminę (diachroninę) kultūros (autoreferentiškų) pranešimų aspektą, kuris teigia, kad kultūros dinamiuose procesuose keičiasi ir pats tekstas. Šitaip Lotmanas atkreipia dėmesį į tai, kad autoreferentiškumui svarbu ir naujų pranešimų kūrimas, kitaip sakant, naujo kodo įtraukimas (mažiausiai dviejų kodų buvimas) į poetinę pranešimo funkciją. Tai Lotmanas atskleidžia pabrėždamas ne informacijos perdavimo (komunikacijos ašį), bet naujų tekstų generavimo ašį⁷⁰. Juk nauja reikšmė meno tekstams ypatingai svarbi – neverta kalbėti apie tai, apie ką komunikacijos dalyviai ir taip žino. Reikšmės praeigį kuria neatitikimas tarp kodų pačiame pranešime-tekste, kodavime atsirandantis skirtumas (galimas esant mažiausiai dviem kodams meniniuose pranešimuose). Tai atskleidžia, kad meno teksto reikšmės generavimas ne tik remiasi buvusios sistemos kodu, kuris iš dalies persikloja su esančia tradicija, bet ir perkuria patį kodą, kai kurdamas naują pranešimą atranda naują meninio pranešimo kodą⁷¹; tuo pačiu taip keičiama ir asmenybės semiosfera (semiotinės sistemos) – meninio pranešimo, kodo perskaitymo galimybė.

Atsiradus naujam kodui, kuris iš dalies persidengia ir perkuria senąjį kodą, turi būti sugebančių šį kodą perskaityti, interpretuoti (tam, kad vyktų komunikacija, turi būti ir tarpusavio susikalbėjimo galimybė, bet tuo pačiu ir tarpusavio (tarp suvokėjo ir teksto)

⁷⁰ Lotman, „Apie du komunikacijos modelius kultūros sistemoje“, p. 46.

⁷¹ Pasak Lotmano, kai atsiradęs meninis kodas yra visiškai naujas, netikėtas, įvyksta kultūrinis „sprogimas“.

išsiskyrimo sąlyga (kitais būdais nebus naujo pranešimo arba pranešimas nebus naujas, jis nebus vertas dėmesio, nes bus atpažįstamas ir nereikalaujantis interpretacinio veiksmo)). Kartais taip atsitinka, kad kodas yra per sunkus interpretuoti to laiko amžininkams. Lotmano kultūros semiotikos požiūriu tai nėra problema, kadangi tą kodą „adekvačiau“ galės perskaityti vėlesnės kartos skaitytojai.

Reikia pastebėti, kad gimstantys nauji pranešimai turi įeiti į kultūros funkcionavimo lauką, į kultūros atminties lauką, t. y. sukelti kokią nors skaitymo reakciją: susižavėjimo, atmetimo, nuostabos, pasiūlykštėjimo ir t. t., kadangi nefunkcionuojantis kultūrinis pranešimas gali būti pamirštas „istorijos dulkėse“. Taip pat gali atsitikti taip, kad atrastas, iki to laiko nežinomas aukštos meninės vertės pranešimas bus įtrauktas į egzistuojantį kultūrinį kanoną ir pakeis jį. Vis dėlto avangardinio meno atveju reakcijos į kūrinį yra laukiama „čia ir dabar“ (nes patys avangardinio meno kūriniai yra performatyvūs), nes avangardinis menas siekia transformuoti gyvenamąjį pasaulį arba pačią kasdienybę (resemantizuoti kasdienybę pačiais meno kūriniais), panašiai kaip kultinės šventės sukuria pertrūkį įprastumo eigoje realiuoju laiku. Lotmano autokomunikacijos konceptas svarbus avangardiniam menui, kadangi avangardinis menas siekė keisti pačio meno kūrinio suvokimo pobūdį⁷² taip, kad suvokėjas būtų meno kūrinio reikšmės dalimi; t. y. meno kūrinio reikmės generavimas susijęs su auditorijos klausimu.

Avangardinio meno auditorijos klausimas

Avangardinių meno kūrinių laukiama reakcija yra susijusi su auditorijos klausimu. Avangardinių menų atsižvelgimą į auditoriją galima apibrėžti remiantis Lotmano aprašyta auditorijos ir kultūrinės tradicijos komunikacijos konceptais⁷³. Avangardinis menas bandė pakeisti meno supratimą (įteisinti kitokią meno sampratą), todėl avangardiniam menui buvo svarbu keisti ir auditorijos meno kūrinių recepcijos sąlygas. Avangardinio meno atveju meno kūrinys turėjo daryti įtaką suvokėjui, meno kūrinio suvokimo pobūdžiui – paveikti suvokėją taip, kad suvokėjas atkreiptų dėmesį į tai, *kaip* suvokimas veikia meno kūrinio reikšmę, taip pat pakeisti tradicinio meno „skaitymo įprotį“. Dauguma atvejų avangardinis menas buvo interaktyvus tam, kad skatintų aktyvų suvokėjo dalyvavimą suvokiant meno kūrinį, naujomis meninėmis formomis keitė meno suvokimo būdą (atkreiptas dėmesys, kad svarbus ne tik

⁷² „Enviromento menas ištrina ribą tarp erdvės ir žmogaus. Hepingai panaikina distanciją tarp situacijos ir žiūrovo.“ In: Bell, *Kapitalizmo kultūriniai prieštaravimai*, p. 197.

⁷³ Lotman, „Tekstas ir auditorijos struktūra“, p. 156.

refleksyvus meno kūrinio kontempliavimas, kai visas dėmesys nukreiptas į objektą – meno kūrinį, bet kad pats suvokėjas taip pat dalyvauja meno kūrinio reikšmės kūrime arba jo suvokimas irgi gali kurti reikšmę).

Avangardinis menas turėjo siekį apšviesti visuomenę savo meninėmis programomis – avangardistai savo „tekstais“ kūrė, formavo naują auditorijos tipą, taip pat rašė manifestus, kuriuos galime traktuoti kaip savotiškas skaitymo, suvokimo instrukcijas. Kitokios, nei prieš tai buvusi, auditorijos struktūravimas avangardinio meno atveju efektyviau veikia spontaniškais susitikimais su „auditorija“ įprastoje aplinkoje (pvz., gatvėse) arba nekanonizuoto turinio demonstravimu įprastoje (instiutualizuotoje) aplinkoje (Duchamp'o „Fontanas“ muziejuje). Tad avangardistų formuojama auditorija iš esmės buvo ta, kurią reikėjo suformuoti naujai, „apšviesti“, nes miesto gyventojai (biurgeriai) buvo pratę prie tradicinių meno objektų, instiutualizuoto meno (muziejai, parodos, koncertai ir kt.). Bendras semantinis laukas, kuriuo avangardinis menas bandė apšviesti „visuomenę“⁷⁴, buvo tradicijos laužymas. Vertinant iš kultūros semiotikos perspektyvos, avangardinio meno komunikacijos pagrindas šviečiant visuomenę buvo tradicijos išmanymas⁷⁵.

Šios perspektyvos požiūriu pabrėžiamą tikroviška/fiktyvu perskyrą meno kūriniuose galime vadinti žaidybiniu elementu⁷⁶. Yra aišku, kad šie žaidybieniai elementai chronologinėje istorinėje meno kūrinių sekoje turi įvairias formas. Galime iškelti prielaidą, kurią reikės patvirtinti – meno evoliucija tradicijos atžvilgiu avangardiniame mene vyksta žaidybiniu elemento įterpimu įvairiomis formomis, struktūromis, turiniais ir kt., žaidybinių elementą suprantant kaip tikroviška/fiktyvu skirties įvairiomis formomis ir priemonėmis įvedimu ir naujos reikšmės šiuo pagrindu kūrimu⁷⁷. Tad čia mes priartėjame prie šio klausimo – kaip avangardinis menas supranta meną ir išnaudoja skirtį – tikroviška/fiktyvu – reikšmei kurti, bei kokias teksto tekste formas pasitelkia naujiems pranešimams kurti? Taip atsiduriame diachroninės plotmės problemoje, arba iškyla istorinio-kultūrinio avangardinio meno konteksto klausimas, kuris svarbus konteksto ir teksto santykio reikšmei.

⁷⁴ Bell, *Kultūriniai kapitalizmo prieštaravimai*, p. 82.

⁷⁵ „Modernizmo reakciją į tradiciją yra dar vienas ryšys, susijungimas, savo rūšies, su tradicija. Avangardo sukelta tradicijos deformacija, visiems menininkams, kurie tai praktikuoja ir apibrėžia kaip antitradicišką ir antikonvecinį tampa taip pat tradicija ir stilistinė konvencija.“ In: Poggioli, *The Theory of the Avant-Garde*, p. 178.

⁷⁶ Lotman, „Tekstas tekste“, p. 221.

⁷⁷ Ar žaidybiniu pagrindu visada produkuojama nauja reikšmė ir nuo ko tai priklauso? Kultūros semiotikoje vis dėlto iškyla problema, kaip, remiantis žaidybiškumu, žaidybiniu elementu yra kuriamos naujos reikšmės. Iš esmės visas menas naudojasi fiktyvu/tikra ašimi, tik ši ašis pasireiškia ontologinėje ašyje. Kitaip sakant, visi meno kūriniai iš tiesų yra fikciniai ir palaikantys santykį su pasauliu (turintys sąsają su tikrove). Menas – tai atskira pažinimo rūšis. Žr.: Jurij Lotman, *The Structure of the Artistic Text*, University of Michigan, 1997, p. 9.

Avangardinio meno diachroninis aspektas – istorinis vystymosi kontekstas

Avangardinis menas turi būti įvertintas diachroniškai, nes avangardinis menas neigė tradiciją, tradicijos tęsiamą ir palaikomą meno istoriją. Kitaip sakant, avangardinis modernistinis judėjimas savo programose bandė įgyvendinti radikalų lūžį, nukreiptą prieš tradicijos tęstinumą, bet tai galėjo veikti tik išmanant ir žinant pačią tradiciją⁷⁸. Tą lūžį avangardinis menas atliko skirtingomis programinėmis nuostatomis, pirmiausia avangardinis menas buvo nukreiptas į ateitį ir į ateities utopinį mąstymą (futurizmas, konstruktyvizmas). Avangardinis menas taip pat buvo nukreiptas į demaskavimo veiksmą arba žmonių šokiravimo veiksmą, paremtą žmonių nesąmonybėje paslėptais, nuslopintais impulsais biurokратиškoje ir technologiškai racionaliai valdomoje (besivadovaujančioje šiais principais) visuomenėje (siurrealizmas). Avangardinis menas buvo nukreiptas ir į „beprasmybės“ patirtį ir tos beprasmybės iškėlimą į paviršių, į dienos šviesą, meno kūriniais nesiūlant jokios griežtos išėties iš beprasmybės, iš absurdiškos situacijos, bet siūlant ją pripažinti (dadaizmas)⁷⁹.

Kaip matome toks trumpas tradicijos ir avangardinio meno aptarimas atsiremia į modernistinį socioistorinį kontekstą. Modernistiniame istoriniame kontekste yra įsivyravęs (gamtos)mokslinis racionalumas, kur žmogaus racionalumu suręstas statinys ir statinio galia pati nebesugeba (žmogaus protu) būti apribota, kontroliuojama. Be abejonės, ši situacija kėlė tam tikrų klausimų, atsakymų variantai (arba net ir iškeliami klausimai) buvo išreiškiami meno kūriniais – nuo tradicijos tai skyrėsi naujomis meno priemonėmis, naujomis meno kūrinių kūrimo technikomis (automatinis rašymas, sąmonės srautas ir kt. – eksperimentinis dėmuo meno kūriniuose), naujomis meno rūšimis (performansas, hepeningas ir kt.). Kitaip sakant, santykis su tradicija buvo negatyvus, tradicija buvo neigiama dėl to, kad tradiciniai pasaulio matymo vaizdai neatitiko realios situacijos, neatitiko problemų, kurias sukėlė modernistinė istorinė pasaulio „tvarka“.

Kultūros semiotikos požiūriu meno erdvėje tikrovę galima deformuoti, transformuoti, tokiu būdu atskleidžiant tuos tikrovės aspektus, kurių negalime pamatyti (netransformuotoje, nemedijuotoje) tikrovėje. Analogiškai įvairios naujai sukurtos meno kūrimo technikos,

⁷⁸ Bell, *Kultūriniai kapitalizmo prieštaravimai*, p. 79.

⁷⁹ „Dadaizmas išreiškia etinį valią, visiems; siurrealizmas išreiškia loginę valią; futurizmas savo istorinę valią; kubizmas savo estetinę valią.“ In: Poggioli, *The Theory of the Avant-Garde*, p. 146.

eksperimentinis meno kūrimo būdas (pvz., automatinis rašymas parodo nesąmoningumo, „nevaldomų“ asociacijų įtaką kūrybai; koliažai susieja heterogeniškus elementus į vientisą reikšminę visumą (kūrinį); tarpdiscipliniškumas sujungia heterogeniškų menų kodus, sukurdamas naujas poveikio darymo meno suvokėjui strategijas ir kt. – visos šios technikos yra savu laiku pasirodė, kaip nenuspėjami žingsniai (nes paremti eksperimentavimu, kurie mene kuria naują reikšmę), atskleidžiantys tuos tikrovės aspektus, kurių buvo nematyti įprastoje automatizuotoje (desemantizuotoje) kasdienybėje⁸⁰. Tad tokie eksperimentavimai avangardiniam menui buvo būtina sąlyga, kadangi nebebuvo sekama aiškiais tradicijos nubrėžtais orientyrais. Pasaulis pasikeitė, dėl to pasikeitė ir orientyrai, kurie tapo eksperimentiniu dėmeniu avangardiniame mene (įvairios naujos formos išryškina socialinės tikrovės fiktyvumą, parodydamos dar neatskleistus tikrovės ir pačio žmogaus aspektus). Menas tikrovę demontuoja ir tuomet susieja arba jungia tai, kas „tikrovėje“ negali susijungti pagal menines taisykles – naujos reikšmės atsiradimas leidžia naujai pamatyti tikrovę (tikrovės aspektus)⁸¹. Kasdienybės tikrovė mene įgyja laisvę – laisvę būti kaip norima, kad tikrovė būtų (menininkų „rankose“)⁸². Su tuo susijęs svarbus mene slypintis aspektas – pasipriešinimo momentas, nes meno erdvėje, meno tekste galima peržengti normas, tuo priešinant vienai ar kitai nusistovėjusiai tvarkai, tuo tarpu „rimtoje“ kasdienybės tikrovėje tai padaryti sunku. Menas perkelia gyvenimo konfliktą į erdvę, kurioje gali išspręsti konfliktą arba net konfliktą neigti – meno erdvėje gali daryti ką nori su iškilusiu gyvenimo konfliktu⁸³. Mene gali išbandyti viską, ko negalima išbandyti tikrovėje, meno kūrinys neturi būti adekvatus tikrovei, bei turi generuoti naujas reikšmes.

Fluxus vestuvių semiotinė analizė

Siekiant analizuoti žaidimo reikšmę Mačiūnų *Fluxus* vestuvėse, kyla klausimas, ką mes nagrinėsime: ar (*Fluxus*) vestuvių kūrinį, kaip reikšminį darinį? Ar nufilmuotą kūrinį (kino filmo fragmentą, video įrašą), kaip reikšminį darinį? Nagrinėsime abu, nes negalime nagrinėti vieno be kito (praktikos be dokumento ir dokumento be uždokumentuotos praktikos).

⁸⁰ Lotman, „Between Art and Reality“, p. 130.

⁸¹ Lotman, „The Functions of Art“, in: Lotman, *The Unpredictable Workings of Culture*, p. 203.

⁸² Lotman, „Between Art and Reality“, p. 129.

⁸³ Lotman, „The Functions of Art“, p. 207.

Pirmiausia, kad geriau suprastume to įvykio (ceremonijos, ne filmo) aplinkybes, pateiksime vestuvių dalyvio pasakojimus, prisiminimus. Šitas tekstas parodo ne tik Mačiūno žaidybinį nusiteikimą, bet ir visų *Fluxus* vestuvėse dalyvavusių žaidžiančią bendrą energiją:

Vestuvės ir kabaretas [*Fluxus* vestuvių šventinė dalis] įvyko 1978 metų vasario 28 dieną [tikrosios vestuvės įvyko metrikacijos biure prieš *Fluxus* vestuves – F. G.] Jeano Depyus lofte Broadwayaus 537 name. George'as laikė savo rankose visą renginio eigą. Per vestuves tiek Billie Hutching, moteris, kurią jis vedė, tiek jis pats dėvėjo nuotakos drabužiais. Geoffas Hendricksas paruošė specialią *Fluxus* ceremoniją ir ėjo šventiko pareigas. „Pamergės“ Jon Hendricks ir Larry Miller buvo apsirengę moteriškais drabužiais, o „pabrolys“ Allisonas Knowlesas dėvėjo fraką. Jonas Mekas buvo apsirengęs pranciškonų vienuolio drabužiais ir kalbėjo tik lietuviškai. Vestuvių pobūvyje vyravo nuostabi nuotaika, bet vargšelis Jurgis negalėjo valgyti jokio maisto; jo virškinimo sistema taip nusilpo, kad suvalgius nors truputį jam prasidėdavo baisūs skausmai. Kabaretui jis su Billie atliko numerį, pavadintą „Juoda ir balta“. Grojant Moteverdi madrigalui *Zefiro Torna* (duetui), Jurgis ir Billie įžengė į vaidinimo vietą labai elegantiškai apsirengę: jis su juodu fraku, o ji su peruku ir ilga balto atlaso suknele, mūvėdama ilgas baltas pirštines. Labai lėtai ir rūpestingai jie apsikeitė drabužiais. Šis pasirodymas buvo nepaprastai didingas ir nuostabus, tiesiog klasikinis.⁸⁴

Kaip jau sakėme, kultūros semiotikoje žaidimo funkcija grįsta tikroviška/fiktyvu perskyra ar šios semantinės kategorijos išryškinimu meno kūrinyje, kuris būtų užkoduotas bent jau dviem kodais (būtina meninio pranešimo sąlyga). Filmuoto *Fluxus* vestuvių epizodo pradžioje matome George'o ir Billie įžadų priėmimą, kurį įgalina vestuvių ceremonijos vedėjas. Galime suprasti, kad *Fluxus* vestuvės atliekamos „rimtai“, pagal tradicijos keliamų vestuvių ceremonijos eigos reikalavimus, kai iš pradžių prisiekiami meilėje, sutinkama susituokti, tuomet seka vestuvių šventė. Vestuvės vyksta „iš tikrųjų“, „oficialiai“ arba „legitimiai“ (vestuves legitimuoja vestuvių ceremonija, dalyvaujantis poros nariai, įgaliotasis vedėjas ir svečiai arba liudytojai) tam tikroje bendruomenėje, šiuo atveju, *Fluxus* judėjimo draugų bendruomenėje. Kadangi negalime matyti visų pačioje ceremonijoje vykusių vestuvių niuansų ar subtilybių, vestuvių reikšminį darinį analizuosime iš rašytinės ir nufilmuotos medžiagos.

Fluxus vestuvių žaislai – vestuvių atributika

Vestuvių pradžioje, kai į sceną įžengia jaunieji, įvedamas neatitikimas tradicinei ceremonijai, vedybiniam ritualui, kadangi ir jaunikis, ir nuotaka yra apsirengę vestuvines

⁸⁴ Hollis, „Pastabos apie Soho ir prisiminimas“, in: Mekas, *Trys draugai. John Lennon, Yoko Ono, Jurgis Mačiūnas*, p. 234–235.

suknelės su nuometais. Iš figūrų pasirodymo matome, kad tuokiasi dvi „žmonos“ – sužaidžiami tokie vaidmenys. Dėl panašių kūnų sudėjimų (dėl ligos George’ui nukrito svoris) abi „žmonos“ kūno sudėjimo atžvilgiu atrodo panašiai, suknelės pabrėžia abiejų moteriškumą. Nuometas – nuotakos šydas – savyje talpina semantinę kategoriją matoma/nematoma (paslėpta/atidengta). Moters veido dengimas nuometu krikščionybėje simbolizuoja moters žemesnį „ontologinį statusą“, kadangi vyras yra sukurtas pagal Dievo atvaizdą, o moteris yra sukurta iš vyro šonkaulio, tad moteris yra mažesnis Dievo atspindys ir tai turi demonstruoti nuometo užsidengimu⁸⁵. Užsidėjimas dviejų nuometų reiškia žaidimą lyties vaidmenimis ir lyties vaidmenų nureikšminimą krikščioniškosios tradicijos atžvilgiu:

<...> vestuvėse šiuolaikinėse Europos visuomenėse yra išsilaikiusi dominuojanti nuometo balta spalva. Europos visuomenėse balta spalva simbolizuoja ne tik tyrumą (*purity*) ir nekaltumą (*innocence*), bet ir sielvartą (*sorrow*) ir mirtį (*death*). Baltos spalvos nuometo naudojimas vestuvėse slypi rimtame ir atsakingame vestuvių įvykio ir povestuvinių santykių traktavime.⁸⁶

Fluxus vestuvių atveju George’o vestuvinės suknelės ir nuometo dėvėjimas atskleidžia vaidmenų lygiavertiškumą ir abipusiškumą – ne tik vyras nemato, su kuo yra tuokiamasi, bet ir moteris nemato, su kuo tuokiamasi. Čia, vietoje tradicinės asimetrijos, yra įvedama simetrija: nematomas ir vyras, ir moteris, nes abu slepia nuometai. Drabužių semiotinės sistemos atžvilgiu perbraižomas ir peržaidžiamas tradicinių vaidmenų laukas – šiuo atveju ir moteris, ir vyras traktuojami vienodai. Nors moters ir vyro biologinės savybės skiriasi, tačiau matome, kad *Fluxus* vestuvėse socialinio lyties vaidmens konstrukcija gali būti keičiama: asimetriją (vyras – be nuometo, moteris – su nuometu) keičia simetrija (abu su nuometu), vestuvinių kostiumų heterogeniškumą (vyras su juodu kostiumu, moteris su balta suknele) keičia vestuvinių kostiumų homogeniškumas (tiek vyras, tiek moteris su baltomis suknelėmis). Šios perskyros pratęsimas šventinės (kabareto) dalies kūrinyje „Juoda/Balta“, kur dar labiau plėtojamas žaidimas rūbais, kaip reikšmių nešėjais.

Nuometo intensyvumo laipsnis matomas/mažiau matomas gali būti siejamas su George’o artėjančia mirtimi (jis žinojo, kad serga nepagydoma liga ir greitai mirs). Kaip minėjome, balta spalva suvokiama ir kaip mirties, sielvarto simbolis, tad šioje perspektyvoje – tiems, kurie žino faktą apie ligą – George’o baltas ir mažiau permatomas (t. y. baltėsnis už

⁸⁵ Sattia Abbid, „Understanding the Veil“, in: Hernández, L., Krajewski, S. (ed.), *Crossing Cultural Boundaries: Taboo, Bodies and Identities*, UK, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009, p. 43–44.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 41.

kitą nuometą) nuometas simbolizuoja ir susitaikymo su mirtimi veiksmą. Susitaikymo su mirtimi veiksmas skambant Monteverdžio „Zefiro Torna“ kūriniai sukuria dviprasmybės efektą, kuris yra mirties ironizavimo veiksmas (juokiantis iš mirties, nes mirtis visada ateina, kaip kad gyvenimas amžinai tęsiasi), bet tuo pačiu mirtis yra priimama kaip gyvenimo dalis. Monteverdžio kūrinys „Zefiro Torna“, jo librete, kalbama apie amžiną atgimimą, tuo tarpu Geroge’as yra mirties akivaizdoje; šie du kodai sukuria priešpriešą *gyvenimas/mirtis*, kuri yra paradoksaliai susipynusi *Fluxus* vestuvių kūrinys.

Patys vestuvių atlikėjai Geroge’as ir Billie žino, su kuo yra tuokiamasi (nors dviejų nuometų panaudojimas teigia abipusio nežinojimo situaciją ir žymi tradicijos reikšmės pasislinkimas modernioje tikrovėje – senovėje dažnai nežinodavo, su kuo yra tuokiamasi, iki tuoktuvų dienos), todėl atsiranda žaidybiškumo (realybė – žinojimas, pakeičiamas fikcija – nežinojimu) elementas, kuris vestuvių ceremonijoje leidžia atsirasti „tekstas tekste“ (vestuvių tekstas tampa sąlygiškesnis, nes jis pasirodo žaidybiniame tekste – žaidime vestuvių tradicijos keliamais reikalavimais) strategijos reikšmei. Toks „tekstas tekste“ naikina tradicinių vestuvių „tikroviškumo“ atmosferą, kadangi pradedama modeliuoti meninė (mažiausiai du kartus užkoduota) tikrovė, kuri skirta ir vestuvių dalyviams-žiūrovams. Pati vestuvių auditorija, kuri tradicinių vestuvių atveju yra artimieji, draugai, giminaičiai (meilės liudytojai), *Fluxus* vestuvių atveju patampa konstruojamos (žaidžiamos) vestuvių ceremonijos žiūrovai. Žaidybiškų (performatyvių) vestuvių atveju, remiantis žaidybine „teksto tekste“ reikšmės kūrimo strategija, yra keičiamas tradicinių, krikščionybės tradicijoje įteisintų, vestuvių kodas. Toks žaidybiškumas nepaneigia prisipažinimo meile, bet ją transformuoja kritikuodamas tradicinių vestuvių nustatytą *status quo*, su tuo ateinančiu stereotipinių vyro-žmonos reikšminių lauku. Transformuojant tradicinius stereotipinius vyro-žmonos vaidmenis yra neigiama krikščionių metafizika, vietoje jos atsirandant žaidimo metafizikai, kuri tęsiasi tol, kol žaidimas-ceremonija vyksta. Vyras ir žmona yra prilyginami vienas kitam savo socialinėmis vertėmis arba priskiriamomis socialinėmis reikšmėmis, tokiu būdu sureliatyvinant krikščioniškąsias santuokos vertes. Kaip minėjome, avangardiniam menui svarbu atkreipti dėmesį ne į meno kūrinį (objektą), bet į suvokėją (subjektą), taigi yra transformuojamas suvokėjo suvokimas dalyvaujant *Fluxus* vestuvių praktikoje, kurios nėra tradicinės vestuvės. Tai reiškia, kad esant nujaučiamam objekto (tradicinių vestuvių) skaitymo tinkleliui ir atitinkamai dalyvaujant (prisiderinus prie objekto) *Fluxus* vestuvėse pats (žaidybinis) objektas verčia keisti subjekto suvokimo pobūdį, kuris nebeleidžia dalyvauti vestuvėse pagal tam tikrą tradiciškai numatomą eigą, neleidžia skaityti vestuvių pagal

tradicinį skaitymo įprotį; suvokėjas po truputį prisiderina prie naujų (žaidybinių) taisyklių, taip transformuodamas savo paties suvokimą (suvokėjas negali nedalyvauti įvykyje, nes kitaip jis negalės nieko perskaityti; tik ištraukiant į žaidimą, būnant jo viduje, galima perprasti jo taisykles – tai būtina sąlyga atsirasti galimybei būti paveiktam). Tai subjektui atsitinka, kai atsiradus antram kodui, pasislenka fiktyvu/tikroviška semantinė ašis ir per šį poslinkį yra pakeičiamas suvokėjo reikšminis laukas konkrečios (nekasdieniškos) kasdienybės veiklos – vestuvių – atveju. Atliekamos vestuvės tampa meno kūrinium, tuo būdu tradicinės vestuvės parodomos kaip sąlygiškos.

Tiesosakos požiūriu Geroge'o nuometas ir suknelė yra melas – atrodymas tuo, kuo nesama. George'as įgyja triksterio vaidmenį, o vestuvės įgyja karnavalo struktūrą, kada tam tikru metu apsverčia vaidmenų hierarchija: karalius vieną dieną metuose gali tapti juokdariu, o juokdarys – karaliumi (jaunikis tampa nuotaka, nuotaka jaunikiu, *Fluxus* judėjimo menininkas (Hendricksas) – šventiku ir t. t.):

Fluxus turi humoro elementą, ir man susidaro įspūdis, kad kai kuriems žmonėms tai ir yra viskas – kas gali elegantiškiausiai pajuokauti. Bet būtent tai ir verčia žmones spėlioti, kas tai yra, nes *Fluxus* turi tiek daug sluoksnių ir lygmenų – tai kaip eilėraštis – ir kiekviename amžiuje jį galima interpretuoti iš naujo. Geroge'as, manau, buvo vienas iš tų, kurie apsigaudinėjo, tiesą sakant, aš jį pavadinau Triksteriu. Jis buvo panašus į Vulkaną. Jis galėjo iš nieko padaryti dalykus. Jis galėjo pateikti vieną savo pusę, bet iš tikrųjų būti visai kitu.⁸⁷

Įdomus žaidimas galimybėmis atsispindi žiūrovų atžvilgiu tiesosakos kvadrato, kadangi priklausomai nuo to, ką vestuvių žiūrovas-dalyvis žino, kuriasi kita reikšmė (taip atsiranda dar viena įtraukumo plotmė). Jeigu žiūrovas-dalyvis žino, kad George'as yra vyras, bet su nuometu ir suknele jis *neatrodo* kaip vyras – tai yra paslaptis; bet jeigu vestuvių žiūrovas-dalyvis nežino, kad po nuometu vyras, jis atrodo, kaip nuotaka, o bet nėra moteris – tada tai melas.

Taip pat galime interpretuoti tai, kad atrodymo plotmėje šiuo atžvilgiu išsilygina lyties socialiniai vaidmenys, nes ir George'as ir Billie dėvi nuometus. Taip pat, šis atrodymo plotmės transformavimas *Fluxus* vestuvėse pakeičia ir buvimo plotmę: teigiama, kad ne tik aš esu tu, o tu – aš, be to, mes dar ir esame pirmiausia žmonės (tai turi ir /moteriškumo/ semas – dvi suknelės). George'as socialinėje atrodymo plotmėje tampa dar viena žmona (taip teigia atrodymo plotmėje socialinį lyties (išreikštos per rūbų semiotinę sistemą) konstruojamąjį pobūdį, o buvimo plotmėje neigia lyties socialinius vaidmenis kaip

⁸⁷ Jarosi, „Selections from an Interview with Billie Maciunas“, in: *The Fluxus Reader*, p. 205–206.

konstrukta, nes buvimo plotmėje, biologiniame lygmenyje George'as lieka vyru, o Billie – moterimi.

Fluxus kūrinys atsiskleidžia „rimtos“ vestuvių dalies – pasižadėjimo ceremonijos – žaidybinis pobūdis. Iš Meko filmo vestuvių epizodo matome, kad vestuvių ceremonijos vedėjas skaito vestuvių priesaikas iš knygos („Biblijos“), ant kurios viršelio parašyta *Fluxus*. Tai taip pat yra „teksto tekste“ analogija, kadangi rašytinė *Fluxus* knyga tampa tekstu atliekamose (ir filmu užfiksuotose) *Fluxus* vestuvėse. Tai paryškina žaidybinį *Fluxus* savęs interpretavimą, kuriam yra suteikiamos rimto nerimtumo, tikro netikrumo vertės.

Kaip girdime iš įrašo Devyatkinio filmuotoje medžiagoje, iš *Fluxus* knygos skaitomos vestuvių priesaikos yra analogiškos tradicinėms vestuvių priesaikoms. Priesaikos skaitomos iš *Fluxus* knygos („Biblijos“), tai sudaro priešpriešą religinių tradicinių vestuvių priesaikų davimui remiantis Biblija; kuriama priešprieša rimta/nerimta arba tikra/fiktyvu (tradicinis vestuvių priesaikos davimas remiantis Biblija vs netradicinis vestuvių priesaikos davimas remiantis *Fluxus* knyga). Ši priešprieša, viena vertus, atskleidžia ironizuojantį *Fluxus* savęs interpretavimą, kaip judėjimo, kuris turi religinį atspalvį (dėl to, menu buvo bandomas paversti visas (kasdienis) gyvenimas). Kita vertus, *Fluxus* judėjimo religinis atspalvis grindžiamas žaidimu: tiek remiant priesaikas knyga, kurios pavadinimas nurodo žaidimu grįstą meno judėjimą, tiek galimybe kiekvienam laisva valia žaisti šį žaidimą, dalyvauti *Fluxus* vestuvėse. Tikrų vestuvių atveju prisiekiamą patvirtintos (įteisintos) institucijos (jos atstovo) akivaizdoje, tuo tarpu *Fluxus* meilė yra prisiekiamą laisvu apsisprendimu remiamu žaidimo principu – subjektas pats steigia taisykles ir jomis vadovaujantis žaidžia (kartu su kitais subjektais). Kitaip sakant, viskas yra žaidimas, „nerimtas“ pokštavimas „rimtais“ dalykais.

Fluxus vestuvių atveju kategorija rimta (tikra) / nerimta (fiktyvu), kuri galioja tikros vestuvės/netikros (žaidžiamos) vestuvės atveju, vėl apverčiama, nes yra paneigiamas religinių švenčių tikrumas netikint ceremonijos prasme (netikėjimo atveju švenčiant religines šventes). Žaidimas taip pat galioja, veikia tik tuomet, kai į žaidimą įsitraukiama, žaidžiama, t. y. kai juo tikima (rimta).

Tokiu būdu *Fluxus* vestuvėse tai, kas atrodo, kad yra fiktyvu (rimta perkonstruota į nerimtą), tampa tikra ir rimta, kitaip sakant, rimumas virsta žaismingumu, bet žaismingumas virsta rimumu – tai būtų veidrodinis „tikrovės“ (šiuo atveju, tradicinių vestuvių) atspindys *Fluxus* meno kūrinuose.

Jau užsiminėme, kad *Fluxus* vestuvėse įžvelgiama ir krikščioniškosios santuokos sampratos kritika, ironizuojant jaunųjų poros narius dvejomis moterimis. 1978 metais, kai vyksta šios vestuvės JAV, net jeigu buvimo plotmėje tai netikros vestuvės, *Fluxus* vestuvių (atrodymo) plotmėje pateikiama nuoroda į homoseksualius narius (dvi nuotakos) *Fluxus* vestuvių kūrinyje pasirodo, kaip homoseksualios santuokos pripažinimas, kurią, kaip žinome, bažnyčia tuo metu neigė ir neleido tokių santuokų bažnyčioje (socialinės institucijos galia vs meno kūrinio „galia“). Po vestuvių ceremonijos dalies seka vestuvių šventinė dalis. Antroji vestuvių dalis („Kabaretas“) dar labiau patvirtina žaidybinių visų vestuvių pobūdį, kitaip sakant naudojasi tikroviška/fiktyvu (žaidybine) reikšmine skirtimi.

Fluxus vestuvių šventinės dalies (Kabareto) analizė – kūrinys „Juoda/Balta“

Pagrindinė vestuvių „šventės“ programos dalis yra George'o ir Billie performansas, kuris, analogiškai tradicinėms vestuvėms, atitiktų jaunikio ir nuotakos pirmąjį šokį. George'as ir Billie sėdasi „scenoje“ atlikti savo vestuvinio „šokio“, pirmo bendro „šokio“ kaip vyras ir žmona. Tradicinėse vestuvėse taip pat yra išlaikoma šventinė dvasia, tačiau šventinė dvasia išlaikoma pagal tradicinius nusistovėjusius reikalavimus.

Klasikiniame vestuvių šokyje vyras moterį veda, tai yra vienas tradicinių šokių poroje dėmenų. Per George'o ir Billie vestuvių „šokį“ (kūrinys „Juoda/Balta“) sutuoktiniai apsikeičia vestuviniiais rūbais. Tai susisieja su vestuvių ceremonijos dalies (pirmos vestuvių dalies) sutuoktinių apsirengimu dvejomis vestuvinėmis suknelėmis tuo, kad dabar apsikeitimas vaidmenimis, kurie išreiškiamas per semiotinę vestuvinių rūbų sistemą, dar labiau pabrėžiamas. Vestuvių „šokis“ (kūrinys „Juoda/Balta“) patvirtina tradicinio supratimo vyras/žmona (vyriškumas/moteriškumas), šios skirties transformavimą, neigimą, suteikiant šiai skirčiai fiktyvų pobūdį. Šis fiktyvus pobūdis yra suteikiamas radikaliai keičiant pirmąjį sutuoktinių šokį – šventės metu net nėra šokama, bet yra „šokama“ darbužiais. Toks apsikeitimas rūbais yra vyro ir moters socialinių lyties vaidmenų paneigimas, kadangi jau pats darbužis su savimi nešasi reikmių ir stereotipų lauką (taip pat identifikavimo būdą – tapatybę).

„Vestuviniame šokyje“ vėl yra susikeičiama vyro ir moters socialiniais vaidmenimis pasikeičiant rūbais – Billie apsirengia fraką su apatiniais rūbais, George'as apsirengia vestuvinę suknelę su apatiniais rūbais. Tradiciniai jaunikio ir nuotakos rūbai apima stereotipines socialines /vyriškumo/ ir /moteriškumo/ semas, kartu su tų lyčių socialiniu

reikšminiu lauku. Ši skirtis remiasi tradiciškai suprantama semantine kategorija *vyriškumas/moteriškumas* (arba tradicinių vestuvių vyras/žmona reikšminiu lauku). *Fluxus* „šokio“ (kūrinys „Juoda/Balta“) atveju yra apverčiama tradicinė sistema, sukuriama asimetrija tradicinių vestuvių reikšmės atžvilgiu, taip išryškinant fiktyvų (konvencionalų) socialinį vyriškumo/moteriškumo skirties pobūdį.

Šitaip veikdamos *Fluxus* vestuvės užklausia ir pačią tradiciją, kurios atveju didelę normatyvinę galią turi visuomenė („bandos“ arba „masių“ logika pagal Lotmaną), kur dauguma visuomenės narių remdamiesi visuomeninėmis normomis daro, kaip privalu. Matome, kad *Fluxus* meno taisyklių atžvilgiu yra išryškinamas konvencijų fiktyvumas, kuris parodomas *Fluxus* meno priemonėmis – *Fluxus* meno būdu yra mąstoma savarankiškai, kuriama atskira tikrovė, kuri susijungia, persismelkia su kasdiene tikrove (nesekama visuomenės ir tradicijos įsteigtomis normomis). Įvairios normos yra normalumo įteisinimas tam tikroje galiojančioje tradicijoje (tradicijos perėmimu, jos vystymu, plėtojimu – senų pranešimų kartojimu naujame kontekste). Naujos normos steigimas yra savarankiškas kūrybos aktas, paremtas ir normalumo/nenormalumo skirties apmąstymu. Šią socialinę skirtį „permąstant“ meno priemonėmis tai gali tapti normalu ir visuomeninių praktikų atžvilgiu (kaip kad *ready-made* menas ilgainiui tapo įprasta praktika). Toks savarankiškas mąstymas yra atliekamas meninėmis priemonėmis, kurios radikaliai išryškina žaidybiškumą pabrėždamos skirtį fiktyvu/tikroviška, neigdamos šią skirtį, dvigubai koduodamos.

Tai išryškina tradicijos (kuri nebesuteikia įtikinamų prasminių pagrindų, tradicinių prasmės orientyrų potyris socialiai yra sumenkęs) rimtumo fiktyvumą, o taip pat suteikia tradicijos rimtumui (tradicinių taisyklių, normų, vaidmenų laikymosi) fiktyvumo (išmonės) reikšmę. Sutuoktinių pirmasis „šokis“ (kūrinys „Juoda/Balta“) atskleidžia, kad rimtumas, kuris gali būti rimtumas kažkuriuo laipsniu (kiek tikima, kad tai rimta, šventa), niekada iš tiesų nėra rimtumas, bet visada yra ir žaidimas, rimtas žaidimas (tradicijos rimtumas pasireiškia tikėjimu tam tikrais žaidimais, jų šventumu) (žr. Huizingą⁸⁸). Rimtas žaidimas priklauso nuo to, kiek rimtumo (rimties) tam žaidimui (žaidimo taisyklėms) yra suteikiama. George'o ir Billie „šokio“ atveju /rimtumo/ sema transformuojama į radikalaus fiktyvumo semą, rimtumas iškeliamas tik kaip žaidybiškumas ir tuo patvirtinama, kad *Fluxus* vestuvių atžvilgiu rimtas gali būti tik žaidimas. Taigi *Fluxus* vestuvių performatyviame kūrinyje galioja ne tik dvigubas kodavimas (rėmimasis tradicine vestuvių matrica virsta performansu, meno kūrinium, „tekstu tekste“), bet taip pat yra pabrėžiamas socialiai nuvertėjusios tradicijos

⁸⁸ Huizinga, *Homo ludens...*, p. 310.

fiktyvumas (žaidybiškumo teminis vaidmuo tradicijoje) bei „meno kūrinio“, meno kūrimo nerimtumas, tuo pačiu ir rimtumas (net ir vestuvės tapo „meno kūrinium“). Tai yra daroma neigiant tradicijoje nusistovėjusią perskyrą tikroviška/fiktyvu, kuri atskleidžiamas pabrėžiant žaidimo struktūrą kūrinyje, bei pasireiškia nesureikšminimu (rimtumo neigimu), juoku (pokštaujant persirenginėjimas vienas kito rūbais, kai dėl George'o ligos supanašėjusi kūnų sudėtis, apimtis, kelia groteskišką, fantasmagorišką juoką), kvailyste (tradicija rimtai netraktuotų vestuvių, neatitinkančių tradicijos normų).

Centrifrafas (F.G.)

„Rašyti universitete neišmokys.

*Žinoma, ir galvoti Filosofijos fakultete
neišmokys.” Jonas Mekas*

„Rašyti universitete neišmokys.

*Žinoma, ir galvoti Filosofijos fakultete
neišmokys.“ „F. G.*

Hermeneutinė žaidimo samprata

Čia aptarsime hermeneutinį žaidimo supratimą, pasitelkdami Gadamerio (virsmas dariniu (meno kūrinium) kaip žaidimas; menas kaip žaidimas, šventė, simbolis), Ricoeuro (diskurso įvykio/diskurso reikšmės dialektika, aplinkkelio keliu interpretacijoje) hermeneutinės filosofijos konceptais, Dicko Higginso hermeneutine *Fluxus* vestuvių interpretacija. Aptarsime Heideggerio hermeneutinį posūkį filosofijoje, parodydami jo svarbą kitiems hermeneutinės filosofijos mąstytojams. Taip pat aptarsime Finko fenomenologinį žaidimo apmąstymą, kadangi šis apmąstymas yra svarbus žaidimo formų supratimui (žaidimo patyrimo sąlygų prasme), žaidimo formų, kurios yra istoriškos (bus interpretuojamos hermeneutiškai) supratimui. Fenomenologija ir filosofinė hermeneutika glaudžiai susijusios, kadangi iš fenomenologinės tradicijos išsivystė filosofinė hermeneutika (Heideggerio filosofinė hermeneutika), kritikuodama Edmundo Husserlio filosofinį projektą. Heideggeris, kritikuodamas Husserlį, teigia, kad beprielaidinis mąstymas, beprielaidinio mąstymo projektas yra didžiausia šio filosofinio projekto išankstinė prielaida. Tuo norima pasakyti,

kad net ir atlikus fenomenologinį *epoche* vis tiek lieka tam tikras neredukuojamas sukibimas su pasauliu, apie kurį kalba ir Maurice'as Merleau-Ponty.

Įprasminimo veiksmas – ritualas, šventė, žaidimas

Ritualas ir žaidimas yra įprasminimo veiksmą atliekančios veiklos⁸⁹. Įprasminimo veiksmas žaidžiant, anot Finko, yra atliekamas todėl, kad žaidimu, kuris yra nukreiptas į save (savitikslis), mes pasiekiamo „laimės oazę“ arba eudaimoniją. Eudaimonija yra Antikos filosofijos sąvoka, kuri reiškia žmogaus tobulumo gyvenime pasiekimą. Bet kadangi eudaimonija yra *idealas* (žmogaus etinio gyvenimo (gero, tobulo ir t. t.)), jis niekada nėra pasiekiamas, bet tik visada galimas siekti. Eudaimonija arba „laimės oazė“, anot Finko, yra pasiekama tik, kai pats eudaimonijos siekimo tikslas pradingsta arba kai nebelieka to išorinio tikslo siekimo, t. y., kai yra žaidžiama (vaidinama, grojama ir t. t.)⁹⁰ ir nesirūpinama vien išgyvenimo sąlygomis (žaidimas dažnai yra nuvertinamas, nes jis nėra rimtas užsiėmimas, bet jis nėra rimtas užsiėmimas tik darbo logikos atžvilgiu⁹¹).

Išskiriami tokie sąlyčio būdai su pasauliu – teorinis, praktinis, estetinis ir religinis⁹². Tuo tarpu žaidimas kaip toks, kuris suteikia „laimę“, džiaugsmą, neturi praktinių siekių, nors į žaidimo struktūrą gali būti įtraukti praktiniai tikslai, tada, griežtai kalbant, tai nebėra žaidimas:

Kaip visuma jis [žaidimas – F.G.] tikslingai apibrėžtas, atskiri žaidimo eigos etapai irgi turi savo atskirus tikslus, kurie susijungia į vieną. Tačiau *imanentinis* žaidimo tikslas, kitaip nei visų kitų žmogaus

⁸⁹ Fink, *Laimės oazė...*, p. 67.

⁹⁰ Vokiškas žodis „spiel“ apima šias žaidimo, vaidinimo ir grojimo, atlikimo reikšmes, lietuvių kalboje šios reikšmės yra išreiškiamos atskirais žodžiais.

⁹¹ „Jis [žaidimas – F. G.] laikomas „papildymu“, komplementariu fenomenu, atostogomis nuo pareigų naštos, pragiedrulių griežtame ir niūriame mūsų gyvenimo kraštovaizdyje. Paprastai šitaip – kontrasto principu – žaidimas atibojamas nuo gyvenimo rimties, nuo privalomos moralinės laikysenos, nuo darbo, nuo blaivaus realybės jausmo apskritai. Jis suvokiamas daugiaž kaip išdykavimas ir smagus paikiojimas, kaip klaidžiojimas po vėjavaišką fantazijos ir tuščių galimybių karaliją, kaip bėgimas į svajonę, į utopiją vengiant susidurti su dalykų pasipriešinimu. Tačiau kad nūdienos žmogus neimtų, nelyg danaidės, galutinai vergauti demoniškai šiuolaikinio darbo pasaulio galiai, kad apimtas etinio rigorizmo neužmirštų juoko, kad netaptų pilkos tikrenybės belaisviu, kultūros diagnostikai ir siūlo jam žaidimą – sakytum terapinę priemonę jo sergančiai sielai.“ In: Fink, *Laimės oazė...*, p. 16–17. „Iš pažiūros suaugusiųjų gyvenime ne per daug matyti sparnuoto žaismingos būties žavesio; jų „žaidimai“ pernelyg dažnai tėra rutiniški laiko praleidimo būdai ir išsiduoda kilę iš nuobodulio. Suaugusieji retai begeba žaisti laisvai ir nuoširdžiai. O vaikui žaidimas, regis, tebėra nepažeistas būties vidurys. Žaidimas – tai vaikiško gyvenimo elementas. Bet gyvenimas eina ir greitai išveda iš tokio „vidurio“ – dūžta sveikas, nesužalotas vaikystės pasaulis, sukyla atšiauresni nesaugaus gyvenimo vėjai: pareiga, rūpestis, darbas ima kaustyti jauno, augančio žmogaus gyvybinę energiją. Kuo labiau ryškėja gyvenimo rimtumas, tuo labiau, rodos, nyksta žaidimas, tuo jo lieka mažiau ir mažta jo reikšmė.“ In: Fink, *Laimės oazė...*, p. 18.

⁹² Clifford Geertz, *Kultūrų interpretavimas: straipsnių rinktinė*, Vilnius: Baltų lankos, 2007, p. 112.

veiksmų tikslai, nėra nukreiptas į aukščiausiąją galutinę tikslą. Žaidimo veiksmas turi tik vidinius, jo ribų neperžengiančius tikslus. Ir jei žaidžiame, tarkim, kūno lavinimo „tikslais“ ar dėl sveikatos, tuomet žaidimas jau suklastotas, jau tapęs pratybomis kažkam kitam⁹³.

Žaidimas, kaip žaidimas, savo esme visada turi estetinį dėmenį ir gali neturėti religinio, teorinio ir praktinio dėmenų. Įvairios veiklos gali turėti praktinio (pvz. kai mokomasi žaidžiant – tada tai nėra žaidimas griežtąja prasme), religinio (mitai, ritualai, vaidinimai kultinių švenčių metu) ir taip pat teorinio (jeigu filosofiją laikysime savitikslišku dalyku, kuris leidžia pasiekti išminties ne dėl praktinių nuostatų, bet dėl pačios išminties⁹⁴) susilietimo su pasauliu bruožų.

Anot Finko, pirmiausia pasaulis yra betikslis, bei prasmė skleidžiasi atsiduodant pasaulio betikslingumui žaidžiant (tai yra daroma kartas nuo karto, nes žmogui gyvenant reikia maitintis, dirbti, gimdyti ir t. t.). Tačiau galime atkreipti dėmesį į tai, kad žmogus be ontologinio (tai, kas yra žmogui tikra prasme) ir be estetinio (grožio, žaidybiškumo prasme) dėmenų visai pamestų tam tikrą nerimtumą, tam tikrą pasaulio nerimtumo pamatymą jo rimtume arba pasaulio nerūpestingumo pamatymą gyvenant pasaulyje besirūpinant⁹⁵. Žaidimas turi ritualo, kultinės šventės struktūrą: žaidimas kaip menas – estetinėje plotmėje, ritualas (mitas) – ontologinėje-religinėje plotmėje: „Žmogaus žaidimas – tai simbolinis pasaulio ir gyvenimo prasmės įsisąmoninimo veiksmas.“⁹⁶ Taip yra todėl, kad žaisdami pamatome tai, ko kasdienėje gyvenimo erdvėje nematome, kadangi kasdienybė nors yra gyvenama, bet neišreikšta, savotiškai desemantizuota, neišsimbolinta ir tuo būdu neišsąmoninta. Tikslingas gyvenimas yra būtinas išgyvenimui, bet vien tikslingu, ekonominiu pagrindu gyvenamame gyvenime pasaulis nepasirodo sučiuoptas ritualiniame (mitiniame) vaizdinyje arba kitoje prasmės išraiškoje (aukščiausiu laipsniu – meno kūrinuose). Vien tikslinga veikla, kuri yra nukreipta į išorinį tikslą žmogui nesuteiktų pasaulio pagavos, laimės ir prasmės patyrimo. Kitaip sakant, vien žmogui gyvenant tikslingai jam neatsiveria prasmės blyksnis – egzistencinis pasaulio prasmės patyrimas, buvimo pasaulyje reikalingumo patyrimas.

Ritualo ir žaidimo patyrimo struktūra Finko teorijoje

⁹³ Fink, *Laimės oazė...*, p. 27.

⁹⁴ Huizinga, *Homo ludens...*, p. 261.

⁹⁵ Sverdiolas, „Žmogaus žaidimas, pasaulio žaismė“, in: Fink, *Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją*, p. 99.

⁹⁶ Fink, *Laimės oazė...*, p. 67.

Kai yra žaidžiama, anot Finko, yra susisiejama su menama tikrove, kuri santykiauja su kasdiene tikrove ir šiuo būdu menama tikrovė tampa tikresne tikrove už kasdienę, nes žaidimo menamoji erdvė tampa aukštesnio laipsnio tikrove (tuo pačiu neprarandanti ryšio ir su kasdiene tikrove)⁹⁷. Šitaip atsitinka ir ritualinių švenčių ar kultinių švenčių metu – žmogus švęsdamas šventes susitinka su demonais ir dievais, būna vienoje plotmėje su jais, dėkoja, viliasi, pasineria į bendrabūvį, kuris išpildo žmogaus įprasminimo siekį, susiorientavimo pasaulyje būtinybę. Tai yra žmogaus prasmės siekio tikslas, kuris gali būti apibūdintas ir kaip „laimės oazės“ arba eudaimonijos siekis. Fenomenologiškai kalbant, taip yra patiriamas žaidimas – per įprasminimo veiksmus (šventė, ritualas, menas ir kt.).

Žaidimas (vaidinimas, grojimas ir t. t.) bei ritualas (šventė ir t. t.) atlieka tą pačią gyvenimo ir pasaulio įprasminimo funkciją savo betikslingumu išorinių tikslų atžvilgiu, atskleisdamas žmogui jo pasaulį, kuris yra po kojomis ir esantis kaip visuma⁹⁸. Nors pats žaidimas gali ir neturėti religinio dėmens, bet vertinant fenomenologiškai (remiantis patyrimo galimybės sąlygų tyrimu) žaidimo (vaidinimo, grojimo ir t. t.) ir ritualo (šventės ir t. t.) struktūros sutampa. Finkas išskiria tokią žaidimo struktūrą: menamoji erdvė, žaidimo (ritualo) prasmė, žaidimo (ritualo) bendruomenė, taisyklės (apeigų eiga)⁹⁹. Remdamiesi šia Finko žaidimo struktūra galime fenomenologiškai identifikuoti, kokia veikla turi žaidimo

⁹⁷ „Kiekvienas žaislas pavaduoja visus daiktus apskritai; žaidimas – tai visada susidūrimas su buviniu. Žaislas sutelkia visumą paskirame daikte. Kiekvienas žaidimas – tai gyvenimo bandymas, vitališkas eksperimentas, kur per žaislą patiriama priešgyniaujančio buvinio apskritai esmė.“ In: Fink, *Laimės oazė...*, p. 37–38. „Visi ligi šiol paminėti struktūriniai momentai susivienija fundamentalioje žaidimo pasaulio sąvokoje. Kiekvienas žaidimas – tai magiškas žaidimo pasaulio kūrimas. *Tame pasaulyje* gyvuoja žaidėjo vaidmuo, žaidimo bendruomenės tarpusavio vaidmenys, privalomas žaidimo taisyklės, žaislo reikšmė. Žaidimo pasaulis – tai menama dimensija, kurios būties prasmė – tamsus ir keblus klausias. Mes žaidžiame vadinamajame tikrame pasaulyje, bet žaisdami išrandame sritį, slaptinę lauką, kuris yra ne niekas ir vis dėlto nieko tikra. <...> Žaidimo pasaulio modelyje pats žaidėjas kaip šio „pasaulio“ kūrėjas pasislepia, apsuptas to žaidimo pasaulio daiktų ir žaidimo pasaulio bendrininkų. Trikdo čia tai, kad šiuos žaidimo pasaulio daiktus mes įsivaizduojame kaip „tikrus daiktus“, kad netgi galime kas kartą laikyti juos tai tikrove, tai regimybe.“ In: Fink, *Laimės oazė...*, p. 38–39. „Žmogaus žaidimas – tai nuotaikingas menamo žaidimo pasaulio kūrimas, nuostabus džiaugsmas „regimybe“. Žaidimui visada būdingas ir vaizdavimo momentas, prasmingumo momentas; ir dar, žaidimas kas kartą kažką pakeičia; jis yra akstinas „gyvenimo lengvėjimo“, jis pasiūlo laikiną, tik žemišką sprendimą, beveik net leidžia nusimesti sunkią būties naštą. <...> Žaisdamas žmogus pasiekia du kraštutinius būdus būti. Viena vertus, žaidimą galima patirti kaip žmogiškojo suverenumo viršūnę; tada žmogus mėgaujasi beveik neribotu kūrybiškumu, jis kuria vaisingai ir nevaržomai, nes produkuoja ne realios tikrovės erdvėje. <...> Ir iš tiesų čia matome ir priešingą laisvei kraštutinumą – būtent kai kartais pasitraukiama iš realios pasaulio tikrovės, gal net užsimirštama, pasiduodama kerams ir demoniškai kaukės galiai. Žaidime gali slypėti šviesus apoloniškas savęs teigimo pradas, bet taip pat ir tamsus dionisiškasis paniško savęs atsisakymo pradas.“ In: Fink, *Laimės oazė...*, p. 41–42. „Žaidimas – tai baigtinis kūrybiškumas magiškoje regimybės dimensijoje.“ In: Fink, *Laimės oazė...*, p. 52.

⁹⁸ „Žaidimo fenomenas – tai reiškinys, kuris jau kaip toks išsiskiria pagrindiniu simbolinio reprezentavimo bruožu. Galbūt žaidimas ir tampa alegoriniu visybės vaidinimu (*Shauspiel*) nušviečiančia, spekuliatyvia pasaulio metafora?“ In: Fink, *Laimės oazė...*, p. 54.

⁹⁹ *Ibid.*, p. 45.

struktūrą. Taip pat ir koks meno kūrinys laikomas besiremiančiu žaidimu kaip supratimo (hermeneutinė-fenomenologinė prieiga) kūrybos principu, o koks meno kūrinys dar nėra žaidimas fenomenologine prasme.

Keliame prielaidą, kad į avangardo menus galima žiūrėti kaip į įprasminimo veiksmą, Vakarų kultūrai (ir menui) patyrus krizę. Kaip minėjome, avangardinės prieigos pagrindinė kuriamoji medžiaga yra kasdienybė, nes menas kitu būdu nebeveikė tikrovės, nebedalyvavo socialiniame *praxis*¹⁰⁰. Avangardinės pakraipos menas transformuoja kasdienybę ją laisvindamas iš nusistovėjusios socialinės represuojančios tvarkos. Viena pagrindinių kasdienybės „medžiagos“ transformacijų avangardiniame mene vyksta per žaidimą.

Fluxus skelbdamasis antimenu teigia, kad tuo laiku egzistuojantis oficialusis menas yra miręs (nebeatlieka įprasminimo veiksmo), todėl *Fluxus* imasi gyvenimą gyventi kaip meno kūrinį. Paversdamas gyvenimą meno kūriniumi *Fluxus* panaikina jo tikslingumą ir paverčia savitiksliu (neturinčio išorinio tikslo, žaidimo tikslas yra pats žaidimas). Taip atsiranda tokie *Fluxus* judėjimo reiškiniai, kaip *Fluxus* krautuvėlės, kur parduodamos praktinės vertės neturinčios, tik žaidimui arba išoriniam betiksliskumui pritaikomos prekės, pvz., jau minėti degtukai, kurie sudega tik juos užžiebus, arba grojimas fortepijonu kūjais, kuris primena arba nepraktišką daikto gadinimą, arba žaidimą. Mačiūno *Fluxus* verstuvės taip pat vyko kaip rimtas meilės žaidimas¹⁰¹. Tad, atrodytų, nerimtas, pokštaujantis, žaidžiantis *Fluxus* menas pasirodo kaip būdas atlikinėti įprasminimo veiksmus.

Hermeneutinės filosofijos subjekto samprata

Kaip žinia, hermeneutika yra supratimo menas, bet filosofinė hermeneutika yra supratimo (skaitymo) teorija. Tuo būdu, tekstai kurie yra nesuprantami, tarsi nutolę, yra aiškinami, interpretuojami tam, kad „nuskaidrėtų“, taptų aiškūs. Tam yra pasitelkiama trejopa procedūra – supratimas, aiškinimas ir pritaikymas¹⁰². Pagrindinis hermeneutinės interpretacijos principas yra hermeneutinis ratas, kuris pasireiškia kaip visumos supratimas iš dalių ir dalių supratimas iš visumos, dalių supratimo koregavimas atsižvelgiant į visumą ir *vice versa*. Mes čia remsimės ne hermeneutika kaip disciplina, bet filosofine hermeneutika,

¹⁰⁰ Bürger, *Theory of the Avant-Garde*, p. 47.

¹⁰¹ Perkins, J. (rež.), *George: The Story of George Maciunas and Fluxus*, 2018.

¹⁰² „Ši intuicija įspūdingiausiu pavidalu pasirodė pietistiniame mokyme apie *applicatio*. Akivaizdu, kad nepakako pažinti (*intelligere*) ar paaiškinti (*explicare*) <...>.“ In: Jean Grodin, *Filosofinės hermeneutikos įvadas*, Vilnius: Aidai, 2003, p. 112.

kurios pagrindinė problema yra ontologinė interpretacija – tai, kas pasirodo kaip tiesa būties šviesoje, t. y. suprantantis buvimas arba buvimas, kurio pagrindinis buvimo būdas yra supratimas, o per supratimą egzistenciją transformuojantis lygmuo.

Husserlis mąsto iš subjektyvybės (*ego*) perspektyvos iš sąmonės struktūros pozicijos, tuo būdu, kitos sąmonės (*alter ego*) buvimą bandydamas pagrįsti analogijos principu¹⁰³. Fenomenologinis-hermeneutinis projektas yra koreguojamas subjekto įtraukimo į pasaulį būdu – išankstinio įsitraukimo į pasaulį būdu¹⁰⁴ visiems dalyvaujantiems bendro pasaulio pagrindu (su skirtingais supratimo, reikšminiais, kultūriniais horizontais). Per kultūrinių kūrinių prizmę interpretuoja Gadameris, – meną kaip šventę, žaidimą ir simbolį.

Prieš pradėdant hermeneutinę žaidimo sampratos analizę norime išryškinti hermeneutinės filosofijos kontekstą, posūkį, kurį įkūnija Heideggerio filosofija. Šios hermeneutinės filosofijos kontekste ir ją remdamiesi galėsime nagrinėti žaidimą kaip patirtį transformuojantį, pasaulį parodantį žmogaus buvimo pasaulyje būdą (meno kūrinių pavidalu). Heideggeris išplėtojo fenomenologinę-hermeneutinę prieigą, pagal kurią pats buvimas pasaulyje, pats išsiskirimas pasaulyje yra pagrindas arba pradas suprasti pasaulį, o suprasti, reiškia suprasti hermeneutiškai: dalį iš visumos ir atvirksčiai. Heideggeris išsikelia užduotį fundamentaliai apmąstyti ontologiją ir kuria fundamentaliosios ontologijos projektą, kuris paveikia ligtolinį filosofinės hermeneutikos vystymąsi, taip pat ir Ricoeuro, Gadamerio hermeneutinės filosofijos sampratas, apie kurias kalbėsime vėliau. Heideggeris tai daro analizuodamas *štai-būtį* (*Dasein*). Trumpai pažymėsime pagrindines Heideggerio filosofijos tezes, kurios darė reikšmingą įtaką Ricoeuro bei Gadamerio mąstymui. Heideggerio filosofijos kontekste bus svarbi žaidimo problema santykyje su meno kūriniais ir tokiais meno kūriniais, kurie remiasi žaidimu kaip pagrindiniu kūrybos principu.

Heideggerio hermeneutinės filosofijos tezės

Kertinis posūkis Heideggerio filosofijoje yra Husserlio projekto kritika, remiantis hermeneutinėmis prielaidomis. Heideggeris kritikuoja Husserlio siekį atrasti beprielaidinį mąstymą ir teigia, kad beprielaidinio mąstymo prielaida yra didžiausia prielaida, kuri remiasi būtent šia išankstine prielaida – kad filosofiniame mąstyme neturi būti išankstinių prielaidų. Heideggeris parodo, kad kiekvienas mąstymas, o tiksliau, kiekvienas mąstantis buvojimas jau

¹⁰³ Edmund Husserl, *Karteziškosios meditacijos*, Vilnius: Aidai, 2005, p. 123.

¹⁰⁴ Išankstinio supratimo elementai: *Vorhabe, Vorsicht, Vorgrift*.

yra buvojimas pasaulyje, kuris remiasi tam tikromis patirtinėmis prielaidomis – išankstinio mąstymo ir išankstinės patirties struktūra. Heideggeris atsižvelgia į buvimą pasaulyje, o Husserlis iš sąmonės struktūros analizės bando išvesti pagrindą mąstyti be prielaidų¹⁰⁵. Husserlis teigia, kad atlikdami fenomenologinį *epoche* (fenomenologinio *epoche* principas teigia, kad mąstant fenomenus taip, kaip jie pasirodo, turime suskliausti natūralistinį žiūrėjimo į pasaulį būdą), mes turime atsisakyti ir prielaidos apie pasaulio egzistavimą – apie tai nieko negalime pasakyti ir rėmimasis pasaulio egzistavimo prielaida yra natūralistinės žmogaus situacijos išdava¹⁰⁶. Tai yra natūraliosios sąmonės išdava.

Heideggerio mintis, jog kiekvienas jau dalyvaujame pasaulyje, reiškia, kad kiekvienas mes iš pradžių dalyvaujame pasaulyje, o po to galime (arba ne) apie tai susimąstyti ir tai reflektuoti. Norėdamas tai parodyti Heideggeris atlieka egzistencialinę analitiką, teigdamas, kad būtų galima mąstyti tik iš štai-būties (*Dasein*) buvimo pasaulyje būdo perspektyvos¹⁰⁷. Ir šis buvimo būdas pasaulyje, paprastai sakant, yra kiekvieno iš mūsų buvimas štai-būties režimu, kuris yra išsiskiręs pasaulyje (skirtingai, negu Husserlio sąmonės struktūros analizės projekte, kur teigiamas išankstinis išsiskirijimas pasaulyje). Anot Heideggerio filosofinės hermeneutikos, dalyvaujant pasaulyje supratimas pirmiausia pasirodo naudojantis daiktais kaip reikmenimis, kaip esančiais po ranka (parankiais), negu reflektuojant mūsų dalyvavimą pasaulyje.

Parankumas ir yra išsiskirijimo į pasaulį modusas, pvz., reiškia, kad vinis yra tam, kad būtų kalama su plaktuku, o kalama tam, kad būtų prikaltos dvi lentos. *Dasein* analitikos kalba yra kalba, kuria Heideggeris bando apibūdinti mūsų išankstinį išsiskirijimą pasaulyje, kuris ankstesnis už reflektyvų santykį su juo, ir kuris pasireiškia per mąstymą ir kalbėjimą¹⁰⁸.

Daiktų reikmeniškumo arba daiktų parankumo būdu mes esame atsidūrę reikšmių tinkle, kuris apriboja mūsų hermeneutinį horizontą (ir taip pat yra sąlyga hermeneutiniam horizontui, o kartu ir supratimui), tuo pačiu suteikdamas galimybę tą horizontą plėsti. Plaktuku kalama vinis neišvengiamai nurodo į vinį, vinis neišvengiamai nurodo į lentas, lentos neišvengiamai nurodo į lentų pjaustymo cechą. Plaktukas taip pat nurodo į namą, o namas nurodo ir į kitas reikšmes, pvz., židinį prie kurio susišildoma, virtuvę, kurioje apdorojamas maistas ir t. t. Taip pat reikmenų reikmeniškumas nurodo ir į žmogaus pasaulyje

¹⁰⁵ Vėlyvasis Husserlis, žinoma, pradeda kalbėti ir apie gyvenamąjį pasaulį (*Lebenswelt*), taip kritikuodamas ankstesnį savo projektą – beprielaidinio mąstymo kūrimą analizuojant sąmonės struktūrą.

¹⁰⁶ Husserl, *Karteziškosios meditacijos*, p. 54.

¹⁰⁷ Heidegger, *Being and Time*, p. 232.

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 212.

buvimo būdus (meilę, darbą, valdžią, mirtį, žaidimą)): meilei reikia guolio, guoliui reikia stogo ir t. t.¹⁰⁹. Pats žodis „reikia“ nurodo į reikmeniškumą, bei tuo pačiu ir į reikšmę, kuri yra suprantama hermeneutiškai, bet Heideggeris akcentuoja egzistencialinę to pusę – egzistencijos struktūros, dalyvavimo pasaulyje pusę¹¹⁰.

Meistras, kuriam yra parankūs jo įrankiai, nebūtinai gali turėti mokėti arba mokėti artikuliuoti žodžiais tų įrankių panaudojimo galimybes, norėdamas įgyvendinti projektą; meistras „žino“, kaip reikalingas įrankis funkcionuoja reikmeniškumo – reikmenų reikmeniškumo jo rankai ir galvojimui (kūrinio projektui įgyvendinti) – būdu. Šitoks ikilogiška arba ikikalbiška patiriamos reikšmės (reikmeniškumai) supratimas yra kritikuotinas todėl, kad per kalbą mes įgauname labai daug reikšmių (net ir patį pasaulį), kurių daiktų parankumas neapima arba apima per mažai. Heideggeris nori įrodyti (ir parodyti), kad dar prieš mąstant ir kalbant mes jau dalyvaujame pasaulyje, kitaip sakant, esame hermeneutiškai įsismelkę į pasaulį, o ne beprielaidiškai mąstome fenomenus (Husserlio filosofijos prasme).

Vėlyvasis Heideggeris teigia, kad tik poetinė kalba (arba meno kūrinys apskritai)¹¹¹ leidžia pamatyti būtį, būčiai atsiverti tuo būdu, kad meno patirtyje (prasmingumo šviesoje) daiktai atsiveria ne kaip reikmeniškai, parankūs, bet kaip esantys savi-stovoje, būties *židinėlyje* (išskirta mano – F.G.) dėl to atsiskleidžiantys¹¹². Tokiu būdu mūsų žvilgsnis nėra nukreiptas į kasdienį pasaulį su-būtimi (su kitais), rūpestį štai-būtimi ir kasdienį kasdienybės parankumą.

Heideggeris atkreipia dėmesį į egzistencialus (mirtis, nuobodulys, globa, rūpestis, su-būtis ir kt.), per kuriuos žmogus patiria pasaulį. Heideggerio filosofijoje autentiškumo (autentiškos egzistencijos būdo per egzistencialus) klausimui yra svarbus laiko klausimas (ne sąmonės laikinė struktūra, kaip Husserlio atveju). Laikas, kuris yra egzistencialiai štai-būties buvimo pasaulyje būdu patiriamas ir kuris yra laikas myriop arba būtis myriop, yra paskutinė štai-būties (laikinė) riba¹¹³. Anot Heideggerio, mirtis kaip egzistencijos horizontas („už jo jau nebenuklysi“) yra autentiškiausias žmogaus veiksmas, nes mirštama yra pačio vieno, bet gimstame, vis dėlto, ne patys – mes esame pagimdomi¹¹⁴. Mirtis yra autentiškiausias veiksmas Heideggerio mąstyme ir todėl, kad kitus veiksmus daug kartų kartojo kiti, todėl

¹⁰⁹ Antanas Maceina, *Kalbos filosofija*, in: *Raštai, T. IX*. Vilnius: Margi raštai, 2004, p. 122.

¹¹⁰ Finkas (Husserlio ir Heideggerio kolega ir sekėjas) savo ruožtu išskiria penkis pagrindinius buvimo būdus pasaulyje – prafenomenus: meilę, žaidimą, mirtį, darbą, kovą (valdžią). In: Fink, *Laimės oazė...*, p. 48.

¹¹¹ Heidegger, Gadamer, *Meno kūrinio ištaka*. Vilnius: Aidai, 2003 p. 87–90.

¹¹² *Ibid.*, p. 66.

¹¹³ Heidegger, *Rinktiniai raštai*, p. 64.

¹¹⁴ Be to gimęs ir paliktas vienas kūdikis, tikriausiai, ilgai neišgyventų ir mirtų taip ir nesuprasdamas, kad buvo šiame pasaulyje (nes sąmonė dar neišsikleidusi ir neišsivysčiusi).

tokie veiksmai neautentiški. Dėl išsisknijimo pasaulyje reikmenišku, reikmenys yra naudoti kitų štai-būčių (*Dasein*) tūkstančius kartų ir įvairūs veiksmai su įrankiais yra daryti tūkstančius kartų kitų žmonių. Taigi štai-būtis (*Dasein*) tik dar kartą daro tai, kas prieš tai buvo kitų daryta.

Mirties horizontas, anot Heideggerio, yra tai, kas suteikia gyvenimo projektams bet kokią galimą prasmę – yra jų prasmingumo horizontas. Pvz., galime įsivaizduoti, ką darytume, jeigu gyventume amžinai: nedarytume nieko, nes daryti bet ką turėtume visą amžinybę, visą laiką, ir bet ką galėtume padaryti bet kada (niekada), todėl nebūtų prasmės daryti nieko arba daryti kažką. Štai-būtis (*Dasein*) analitika (faktiškumo hermeneutika) ir fundamentinė ontologija filosofškai apmąstydamą hermeneutinį principą parodo, kokiu pagrindu mes buvojame pasaulyje. Be to, Heideggerio analizė yra padaroma ypatingos kalbos sukūrimo būdu – egzistencialinės analitikos kalbos sukūrimu (pavyzdžiui štai-būtis, su-būtis, būtis-pasaulyje ir kt.), kuri paaškina būtis patirtį išsisknijimo pasaulyje būdu, bet paaškina būtį tiesiogiai naudodamasi kalba, kuri yra specialiai sukurta aiškinti štai-būtis hermeneutinę struktūrą¹¹⁵. Apibendrinant galima sakyti, kad Heideggerio projektas yra hermeneutinis projektas, pasukęs iš fenomenologijos horizonto į hermeneutinį būtis apmąstymą. Tuo tarpu Ricoeuro projektas remiasi fenomenologiniu įskiepiu hermeneutinei filosofijai idėja bei filosofinės hermeneutikos, kaip interpretacijų konfliktų hermeneutinės filosofijos teorija. Heideggerio tezės apie štai-būtis reikšmės horizontą ir laikinę štai-būtis ribą svarbios žaidimo problemai avangardiniame mene tuo, kad yra abstrakčiai parodoma, kas suteikia meno kūriniam reikšmę – išankstinė buvojimo pasaulyje struktūra (menas kaip neparankus, bet atskleidžiantis štai-būtis aspektus) ir mirties horizontas, teikiantis prasmę (autentišką prasmę) gyvenimo projektams.

Ricoeuro filosofinė hermeneutikos samprata

Ricoeuras egzistencijos struktūrą interpretuoja ne tiesiogiai ją analizuodamas ypatinga kalba (pavyzdžiui, kaip Heideggeris, štai-būtis (*Dasein*) analitine kalba), bet teigia, kad egzistencija yra suprantama („patiriama“) per kultūrinių kūrinų interpretaciją, pirmiausia per simbolius aiškinančią pirmesnę mitų interpretaciją¹¹⁶. Ricoeurui iškyla uždavinys Heideggerio hermeneutikai įskiepyti „fenomenologinį skiepą“, kadangi Heideggeris

¹¹⁵ Arūnas Sverdiolas, *Būti ir klausti. Hermeneutinės filosofijos studijos – I*. Vilnius: Strofa, 2002, p. 258.

¹¹⁶ Ricoeur, *Interpretacijos teorija. Diskursas ir reikšmės perteklius*, p. 53.

ankstyvuojų savo mąstymo periodu pasuko į hermeneutinę žmogaus buvimo pasaulyje analizę, kurią galima apibūdinti kaip ikiloginio, ikikalbinio buvimo pasaulyje būdo mąstymą per reikmenis. Dėl hermeneutinio Heideggerio posūkio fenomenologijoje buvo nusisukta nuo tokios kultūrinių kūrinių patirties, kuri sukuria supratimo (kultūrinį) horizontą.

Ricoeuras teigia, kad egzistencijos kūriniai (kultūriniai kūriniai) pasireiškia per kultūrinių tekstų patyrimą suprantant (interpretuojant) ir šis pasaulio patyrimas yra suprantamas per kultūrinius kūrinius, t. y. per įkalbintus (plačiausia prasme) kūrinius¹¹⁷. Ne tik žmogus gyvena reikmenų pasaulyje (tai yra ikikalbinė kultūrinė nuoroda), bet ir kultūrinis pasaulis yra tas, kuris *reiškia* (kitai sakant, yra kalbinis plačiausia prasme). Kritikuodamas Heideggerį Ricoeuras teigia, kad pirmiausia reikmenis mes suprantame (jų reikšmę suprantame) pasaulėvaizdžio sistemoje, kuri atsiskleidžia simbolių tinklu¹¹⁸, ir tuos simbolius aiškinančių mitų interpretacijose. Taip pat suprantame pasaulį per kitus kultūrinius kūrinius, ypač meno, kurie kelia uždavinį nuolatos interpretuoti, „kūrybingai kalbėti apie pasaulį interpretuojant“

Heideggeris ir Ricoeuras nesiremia modernių laikų (dekartiškąja) subjekto filosofine samprata kaip mąstymo pagrindu (*cogito, ergo sum*). Ricoeuras tvirtina, kad mes suprantame save per Kitą (per kultūrinius kūrinius, kuriais pasireiškia Kitybė)¹¹⁹; kitaip patys nepasirodome ir dėl to negalime suprasti ir savęs. Kitaip tariant, Descartes'o skeptinis metodas nepajudinamam tiesos pagrindui yra teisingas, bet yra tuščias mąstymo teiginys savo turiniu¹²⁰. Descartes'o filosofinė sistema susidūrė su problema, kurią buvo bandoma spręsti iki fenomenologijos atsiradimo¹²¹ – kaip susisieja sąmonė (mąstančioji substancija) ir materialus buvimas (tįsioji substancija). Todėl hermeneutas Alfredo Jacopozzi gali sakyti: „Arba prasmė yra transcendentiška, arba jos iš viso nesama.“¹²² Kitaip sakant, arba prasmė visada kyla iš jau esančio pasaulio ir to pasaulio supratimo, kuris pasireiškia kultūriniais kūriniais, arba prasmė niekada nėra suprantama, pagaunama, kuriama.

Ricoeuro filosofinės hermeneutikos projektas iškelia kūrinio medžiagiškumo bei ženkliškumo (intencija) skirtį ir ją interpretuojantį subjektą – tokiu būdu yra panaikinama klasikinė subjekto-objekto skirtis. Ricoeuras kritikuoja Heideggerį, teigdamas, kad tik per

¹¹⁷ Ricoeur, *Egzistencija ir hermeneutika. Interpretacijų konfliktas*, p. 86.

¹¹⁸ Simbolį suprantame kaip pasaulio visumos sučiuopimo dalyje veiksmą – simboliuje.

¹¹⁹ Sverdiolas, *Būti ir klausti*, p. 289.

¹²⁰ Ricoeur, *Interpretacijos teorija. Diskursas ir reikšmės perteklius*, p. 73.

¹²¹ Fenomenologinės krypties filosofija sugebėjo susieti noemos ir noezės sritis, taip išspręsdama Descartes'o dualizmo problemą.

¹²² Alfredo Jacopozzi, *Religijos filosofija*, Vilnius: Aidai, 1997, p. 123.

kalbą (plačiausiąją prasme – kultūrinius kūrinus) mes galime suprasti ne tik save, bet ir pasaulį, juos galime suprasti tik per Kitą (kultūrinius kūrinus). Iš pažiūros hermeneutinis Heideggerio projektas suteikia galimybę garantuoti supratimui ontologinį statusą (supratimas yra pagrindinis štai-būties būdas), tačiau Ricoeuras parodo, jog ontologinis statusas yra grindžiamas neteisingai – esama štai-būties struktūros (*Dasein*) tik dėl to, kad galime suprasti ir išsakyti pasaulį per kultūrinius kūrinus (mitus, meną ir t. t.). Kitaip sakant, štai-būtį (*Dasein*) medijuoja simbolių (mitų ir kitų diskursų) laukas, kuriuo ateinama iki ontologijos šaknies. Ši ontologinė problema yra aplinkinio kelio problema; į patirtį įsiterpia išraiškos, į štai-būties (*Dasein*) analitiką įsiterpia kalba (plačiausiąją prasme – kultūriniai kūriniai), todėl ontologinį klausimą įmanoma kelti tik aplinkiniu keliu.

Dėl kultūrinių kūrinų interpretavimo aplinkiniu keliu Ricoeurui svarbiu klausimu tampa kalbos (plačiausiąją prasme – kultūrinių kūrinų kūrimo) klausimas, nes Ricoeurui kalbos filosofijos klausimas implicitiškai apima kalbos ir būties santykio problemą. Būtent čia skleidžiasi būties interpretacijos problema. Skirtingi kalbos būdai (mokslinė, meninė, religinė ir kt.) tikrovę išreiškia skirtingai, tarkime, mokslinė kalba išreiškia tikrovę visai kitaip negu metaforinė-meninė kalba. Taip pat mitinis-simbolinis tikrovės sučiuopimas aprėpia tikrovės patirties visumą simboliuje, bet ne tikrovės visumą modelyje, kaip kad mokslinė kalba¹²³.

Ricoeurui kalbos problema remiasi transformuotomis analitine, hermeneutine ir fenomenologine kalbos filosofijos sampratomis¹²⁴. Polemizuodamas su struktūrinės kalbotyros prieiga Ricoeuras netiesiogiai svarsto kalbos ir būties santykio problemą, kuri struktūrinės kalbotyros prieigai nėra svarbi (struktūrinės kalbotyros prieiga metodologiškai apsiriboja nuo šio klausimo). Ricoeuras, svarstydamas būties ir kalbos santykį, susiaurina kalbos (plačiausiąją prasme) klausimą iki diskurso problemos, iki „tai, kas pasakyta“ ir tai kaip „tai kas pasakyta“ atsiranda. Kalbos klausimas tuomet tampa klausimu, kuris skleidžiasi per diskurso prizmę, pakeičiant struktūrinės kalbotyros kalbos (*langue*) ir šnekos (*parole*) skirtį diskurso *reikšmės* ir *įvykio* dialektika. Tai daroma dėl interpretacinės tikrovės patirties problemos, kuri pasireiškia per kultūrinius kūrinus (ir per diskurso įvykį ir per reikšmę). Tam Ricoeuras pasitelkia simbolio ir metaforos veikimo būdų analizes. Ricoeurui tai, kas pasakyta, yra pasakyta ne todėl, kad tai yra kalbos sistemos (*langue*) realizacija (*parole*), bet dėl to, kad kalbama (kuriama kultūrinius kūrinus) iš patirties – iš simbolinės pasaulio

¹²³ Ricoeur, *Interpretacijos teorija. Diskursas ir reikšmės perteklius*, p. 131.

¹²⁴ *Ibid.*, p. 45.

patirties, arba pasaulio patirties sučiuoptos simboliais (giliausiai patirtyje išsismelkusiais kultūriniais kūriniais).

Simboliai suteikia mums kultūrinį tinklėlį pasaulio interpretacijai, suteikia kultūrinį tinklėlį, leidžiantį matyti pasaulį taip, kaip kultūriškai matome¹²⁵. Taip pat kalboje (gimtojoje ir vėliau išmoktose kalbose, ne tik natūraliose, bet ir meninėse ir kt.) išsismelkęs simbolinis tikrovės patyrimas suteikia galimybę simboliais ne tik manipuliuoti, bet ir „simbolius“ kurti (simboliai yra buvę „gyvomis“ metaforomis). Simbolių išišaknijimas kalboje ir simbolių interpretacija, kuri yra išišaknijusi mituose, leidžia imtis diskurso įvykio svarstymo, diskurso sprogimo klausimo – metaforos sukūrimo (kuri einant laikui gali virsti simboliu). Anot Ricoeuro, pasaulio patirtis yra išišaknijusi simboliuose (kartu suteikiant simbolinį-kultūrinį pasaulio perskaitymo tinklėlį), bet simboliai taip pat yra atsiradę kaip reikšmės įvykiai (kultūros eigoje).

Negalime pasakyti kada atsirado pirmieji, pirmapradiškiausi simboliai, nes negalime pasakyti, kada atsirado žmogus ir kalba. Teigiama, jog atsiradus natūraliajai kalbai atsirado ir žmogus (kalba kaip „antrinė modeliuojanti sistema“, bet ne susižinojimo priemonė; gebėjimas kalbėti apie kalbą, apie pasaulį, kurti antrines modeliuojančias prasmės sistemas, o ne tik susižinoti, pavojaus, poravimosi ar kt. reikmėms). Ricoeuro filosofinėje sistemoje svarbu yra tai, kad simboliai kyla iš pirminės pasaulio patirties ir simboliai yra sukuriami kaip reikšmės įvykiai (išsimbolinimas yra pasaulio visumos sučiuopimas dalyje, pvz., diskurse, kultūriniame (ir meniniame) kūrinyje).

„Simbolis gimsta ten, kur galia sutampa su forma. Metafora gimsta jau išgrynintoje *logos* erdvėje, simbolis delsia *bios* ir *logos* takoskyroje.“¹²⁶. Ricoeuro analizė atkreipia dėmesį į tai, kad kalbos patirtis yra išišaknijusi būties patirtyje per simbolius, o būties patirtis yra išišaknijusi kalbos (iš)kalbėjimu:

Metaforinė tvarka paklūsta simbolinės patirties įsakymui veikti. Pamatinės žmogaus patirtys sukuria tiesioginę simboliką, valdančią elementariausią metaforos lygmenį. Viskas rodo, kad simbolinė patirtis iš metaforos reikalauja reikšminės veiklos – veiklos, kurios metaforinis potencialas (simboliniame reikšmės rezervuare) turi būti išsakytas.¹²⁷

Tad simbolio ir metaforos analize Ricoeuras polemizuoja su struktūralistinės kalbotyros ir struktūralistinės kalbos sampratos pagrindu susikūrusiomis interpretacinėmis

¹²⁵ Maceina, *Kalbos filosofija*, p. 165.

¹²⁶ Ricoeur, *Interpretacijos teorija. Diskursas ir reikšmės perteklius*, p. 72.

¹²⁷ *Ibid.*, p. 70.

disciplinomis (pvz., semiotika). Ricoeuras kritikuoja minimas disciplinas, nes jos nesvarsto būties (ir kaip ji pasireiškia) interpretacijos klausimo, bet kuria metodologines reikšmės teorijos ir analizės disciplinas. Ricoeuro projektas remiasi hermeneutine prieiga, kuri hermeneutiškai interpretuoja būtį aplinkkeliu (per kultūrinius kūrinus).

Interpretacijų konflikto filosofinės hermeneutikos teorija

Dabar atidžiau panagrinėsime Ricoeuro interpretacijų konflikto hermeneutinės filosofijos projektą bei metaforos kognityvinio statuso atnaujinimo programą. Žaidimo atžvilgiu tai yra pritaikoma tuo, kad ir žaidimas kaip kūrybinis principas atskleidžia naujas pasaulio savybes diskurso įvykių (kylančiais iš interpretacijos) kūriniais. Interpretacijų konflikto idėja tiesiogiai svarbi šiam darbui.

Ricoeuro metaforos samprata skiriasi nuo klasikinio metaforos supratimo, kuris teigia, kad metafora yra retorinė priemonė (kalbos paveikimui, vaizdingumui skleisti). Ricoeuras metaforą išskiria kaip dviejų interpretacinių dėmenų susidūrimą, kuris reikalauja interpretacijos todėl, kad tiesiogiai suprasta metafora būtų absurdiška. Tiesiogiai suprasta, pasak Ricoeuro, „negyva“ metafora „stalo koja“ yra absurdas, nes stalas neturi kojų. Dėl to, kad metafora yra dviejų dėmenų palyginamoji interpretacija, suprantame, kad stalas turi „koją“, nes stalas stovi kažkuo remdamasis, o šis rėmimas interpretuojant palyginamas su žmogus stovėjimu remiantis kojomis: „Taigi metafora egzistuoja ne pati savaime, o tik interpretacijoje ir kaip interpretacija.“¹²⁸

Metaforai (diskurso įvykiui) Ricoeuro teorijoje suteikiamas kognityvinis statusas, kuris diskursu (diskursuose) pasireiškia kaip diskurso įvykis. Tik naujos, šviežios metaforos turi diskurso įvykio statusą, nes jų reikšmė gimsta iš interpretacijos. „Negyvos“ metaforos (tokie sustabarėję pasakymai, kaip „stalo koja“) nebėra įvykis, bet yra kažkada buvęs įvykis. Simbolis yra daugiau negu metafora, o metafora yra daugiau negu simbolis, teigia Ricoeuras, tuo norėdamas parodyti metaforos ir simbolio arba reikšmės ir įvykio dialektiką¹²⁹. Simbolinė plotmė yra nepaslanki, bet turinti ryšį su būtimi (būties patirtimi) per simbolinį kalbos (plačiausiąją prasmę) metmenį, bei suteikianti kultūrinį tinklėlį. Metafora sukuria naują prasmės įvykį ir prasmės prieaugį, atveria naują žiūrėjimo į pasaulį kampą, kuris kyla iš

¹²⁸ *Ibid.*, p. 64.

¹²⁹ *Ibid.*, p. 56.

supratimo (kognityvinio supratimo lyginant du dėmenis), bet priklauso nuo kultūrinio simbolių nepaslankumo, kuris metaforą įgalina.

Interpretacijų daugis tampa filosofinės hermeneutikos pagrindiniu uždaviniu Ricoeuro hermeneutikoje¹³⁰. Skirtingoms humanitarinėms ir socialinėms disciplinoms skirtingai interpretuojant žmogų (ir socialumą) kyla interpretacijų konfliktas, o tradicinis hermeneutikos uždavinys – išversti nesuprantamą į suprantamą. Pasak Ricoeuro, filosofija turi tapti hermeneutine filosofija, kuri galėtų interpretacijų konfliktus spręsti interpretacijų konfliktuose atrasdama „didesnę“ tiesą už tą, kuri atsiskleidžia atskirose humanitarinėse disciplinose taikant jų metodus ir teorijas.

Tokia hermeneutinė filosofijos samprata turi spręsti sritinių hermeneutikų (įvairių humanitarinių ir socialinių disciplinų interpretacijų) sutaikymo klausimą, atskleisdama įvairių perspektyvų sąsajas, derindama interpretacijas parodyti interpretacijų suderinamumą, parodyti interpretacijų konflikte gimstančius *pačius dalykus* („fenomenologinį įskiepi“ hermeneutikoje), kurie apima daugiau, negu gali būti atskleidžiama vienos kurios teorijos rėmuose. Tokiu būdu Ricoeuras Heideggerio hermeneutiką pavadina tik viena iš sritinių hermeneutikų, kuri negali pretenduoti į galutinį būties patirties išaiškinimą. Vienintelis kelias yra metakelias, t. y. interpretuoti (išversti, transponuoti) įvairias sritines hermeneutikas į platesnį interpretacijos lauką, kad jos taptų labiau perregimos interpretacijų konflikte.

Šis Ricoeurui projektas susilaukė kritikos klausiant, kodėl pats Ricoeuro filosofinės hermeneutikos projektas turėtų būti privilegijuotas spręsti kitų interpretacijų konfliktus, o ne būti suprastas, kaip sritinė hermeneutika?¹³¹

Gadamerio filosofinės hermeneutikos žaidimo samprata

Gadameris veikale *Tiesa ir metodas* svarsto filosofinės hermeneutikos problemą, ar humanitariniai mokslai, neturintys tokio pat patikimo metodo kaip gamtos mokslai, neturi ir patikimos tiesos statuso? Mes atsižvelgsime į Gadmerio interpretacijos teoriją, kuri grąžina „žmogiškiems“ veiksmams ir veiklos rezultatams tiesos statusą, nepriklausantį nuo gamtos mokslų keliamo metodologinio scientistinio tiesos reikalavimo. Šiam darbui labiausiai rūpės Gadamerio aprašyta žmogaus hermeneutinė situacija. Taip pat, ką apie hermeneutinę žmogaus būtį teigia įsivesta žaidimo samprata.

¹³⁰ Ricoeur, *Egzistencija ir hermeneutika. Interpretacijų konfliktas*, p. 197.

¹³¹ Sverdiolas, *Būti ir klausti*, p. 276.

Gadameris kritikuoja estetinę sąmonę, kuri meną supranta kaip subjekto priskiriamas reikšmes meno objektui. Gadameris teigia, kad menas kaip žaidimas, yra ontologiškai nepriklausomas, autonomiškas nuo naujųjų laikų subjekto sampratos, kuri meno patyrimo atžvilgiu pasireiškia estetinėje sąmonėje. Žaidimas yra palengvėjimą (energijos iškrovą) sukkeliantis judėjimas pirmyn ir atgal be tikslo, tokiam žaidimui nėra būtini žaidėjai, nes vėjo pūtimas ar kačių žaidimai neturi žaidėjo. Tik žmogiškiems žaidėjams yra būtinas žaidimas, nes jį norima žaisti: „Žaismo judėjimas pats savaime tarsi neturi substrato. Tai yra žaidimas, kuris žaidžiamas arba kuris vyksta – čia nenurodomas žaidžiantis subjektas. Tai judėjimo procesas pats savaime.“¹³² Taip pat, „tikrasis žaidimo subjektas (tą rodo kaip tik tokios patirtys, kai esama tik vieno vienintelio žaidėjo) yra ne žaidėjas, o pats žaidimas.“¹³³

Žaidimas konstituoja žaidėjus, kadangi žaisti yra norima: „Savo kaip žaidėjo elgseną žmogus aiškiai atriboja nuo kitų savo elgsenų tuo, kad jis žaisti *nor*.“¹³⁴. Kitaip sakant, žaidimas kaip žaidimas steigia atskirą būtį, kuri atsiranda tuomet kai žaidimas įtraukia. Žaidimas savo įtraukimu sukuria tam tikrą žaidimo sąrangą, kuri nepaklūsta rūpestingos būties, išgyvenimo naštos reikmių erdvei. Žmogaus žaidimas atskleidžia, parodo, vaizduoja, atsiradamas ir todėl atskirą būtį, kuri yra reikšminga, kuri yra prasminė visuma. Pasak Gadamerio, gali atrodyti, kad gamta taip pat žaidžia, kai kas nors pasireiškia judėjimu pirmyn ir atgal tarsi be jokio tikslo¹³⁵. Čia reikia pabrėžti, jog žmogaus žaidimas gamtos apimtimi yra gryna saviraiška, panašiai, kaip gyvūnų žaidimai, bet žaidimas, kaip grynai žmogiškas reiškinys, skiriasi nuo gamtos žaidimų tuo, kad jis yra suprantamas, turi prasminę visumą:

Be abejonės, nėra korektiška sakyti, kad gyvūnai žaidžia ir kad perkeltine prasme net galima kalbėti apie žaidžiantį vandenį ir šviesą, tačiau priešinga, apie žmogų galime teigti, kad jis žaidžia. Taip pat ir jo žaidimas yra gamtos vyksmas. Ir jo žaidimo prasmė – kaip tik todėl, kad žmogus priklauso gamtai, t. y. tokia apimtimi, kokia jai priklauso, yra ne kas kita kaip gryna saviraiška. Tad galų gale tampa išvis beprasmiška šioje skirtyje skirti aptariamojo žodžio tikrąją tiesioginę ir metaforinę vartosenas.¹³⁶

Dar daugiau, tik žmogui katės žaidimas kamuoliu gali pasirodyti kaip žaidimas, bet pačiai katei negali; būdamas gamtos dalimi, žmogus irgi atlieka tokius žaidybinius judesius,

¹³² Gadamer, *Tiesa ir metodas*, p. 121.

¹³³ *Ibid.*, p. 124.

¹³⁴ *Ibid.*, p. 125.

¹³⁵ „Akivaizdu, kad žaidimas yra tvarka, kai judėjimas ten ir atgal vyksta tarsi savaime. Čia dar svarbu tai, kad judama būtų ne vien be tikslo ar kokių nors išankstinių ketinimų, bet ir be pastangų.“ In: Gadamer, *Tiesa ir metodas*, p. 122.

¹³⁶ *Ibid.*, p. 123.

bet tik žmoguje tokie žaidybiniai judesiai iš tikrųjų yra žaidžiami (įgyja prasminę visumą)¹³⁷. Tai reiškia, kad yra sukuriama atskira erdvė, žaidimo taisyklės, o kartu ir žaidimo patyrimas. Yra sukuriama tokia erdvė, kuri žmogų atriboja nuo vargų, kasdienio išgyvenimo reikmių erdvės:

Tai atitinka nuostatą, kad žaidimo judesių erdvė yra ne šiaip laisva erdvė, kur išsižaidžiama, o specialiai žaidimo judesiams numatyta ir saugoma laisva erdvė. Žmonių žaidimams reikia aikščių. Žaidimų lauko apribojimas – visiškai taip pat ir šventųjų vietų, ir tą teisingai pabrėžia Huizinga, – žaidimų pasaulį kaip uždara priešpriešina tikslų pasauliui be jokių perėjimų ir tarpinių grandžių.¹³⁸

Tad žaidimas yra atskira, ontologiškai atverianti, vaizduojanti plotmė. Žaidimas, kuris vertinant gamtos atžvilgiu yra energijos išreiškimas, žmogaus požiūriu yra saviraiška, suteikiant jai prasminę visumą, nes žaidimas yra žaidžiamas kaip ko nors žaidimas, turi struktūrą, turi sukurtas žaidimo taisykles.

Anot Gadamerio, hermeneutinės žaidimo sampratoje svarbiausia yra tai, kad žaidimas yra patyrimas, bet ne subjekto veikla, kurią įkvepia tam tikras sąmoningas apsisprendimas žaisti – žaidimas įtraukia ir žaidimas įtraukia tu, kad yra patiriamas ir kuomet patiriamas, jis yra interpretuojamas:

žaidimo būtis glūdi ne žaidėjo sąmonėje ir ne jo elgsenoje: priešingai, žaidimas įtraukia žaidėją į savo sferą ir pripildo jį savo dvasia. Žaidėjas patiria žaidimą kaip jo asmenį pranokstančią tikrovę. Tai ypač tinka tiems atvejams, kai pats žaidimas pasirodo esąs *vaizdavimas žiūrovui*, kitaip sakant, kai jis yra „vaidinamas“.¹³⁹

Aukščiausia žaidimo forma yra meno kūrinys:

Permainą, per kurią žmonių žaidimas pasiekia tikrą tobulybę ir tampa menu, aš vadinu *virsmu dariniu*. Tik šiuo virsmu žaidimas įgyja idealybę, ir tuomet jį galima mąstyti ir suprasti.¹⁴⁰

Kad galėtų būti interpretuojamas, meno kūrinys būtinai turi būti išreikštas (turėti materialinę išraišką) arba iš principo pakartojamas (turėti vyksmo išraišką) – tokia meno žaidimo struktūra (virtimas dariniu) būtina suvokimui, interpretacijai.

¹³⁷ „Žaidėjas gali laisvai atsiduoti žaidimui ne kitaip, kaip savo elgsenos tikslus paversdamas žaidimo tiksliais.“ In: Gadamer, *Tiesa ir metodas*, p. 125.

¹³⁸ *Ibid.*, p. 125.

¹³⁹ *Ibid.*, p. 127.

¹⁴⁰ *Ibid.*, p. 128.

Pvz., tokia žaidimo struktūra, kai žaidžiama atsitiktinai, žaidžiama vaizduotės blyksniais, kai mirgėdami „žaidžia“ blyksniai upėje, dar nėra meno kūrinys, bet, tarkime, įvedus pasakotoją, tokias situacijas galima aprašyti kaip literatūros kūrinį, kuris įvyksta (yra išreiškiamas) įsitraukiant į tokias patirtis. Meno kūrinys kaip žaidimas atsitinka tik tuomet, kai jis virsta dariniu, kuris vaizduoja, perteikia. Taip pat menas kaip žaidimas yra uždaras pasaulis (nes turi atskirą erdvę, atskiras žaidimo taisykles) atviraime pasaulyje, nes meno kūrinys įtraukia pasaulio patirtį. Čia nebelieka vaizduotojo, bet lieka tai, kas pavaizduota: „Žaidėjo (arba poeto) nebėra, lieka tik tai, kas žaidžiama arba vaizduojama.“¹⁴¹ Virsmas dariniu yra toks pasikeitimas, kuris keičiasi ne atsitiktinai, bet kai yra sukuriama, atskleidžiama nauja tiesa, o kartu ir būtis (būties tiesa).

Gadameris, kalbėdamas apie žaidimo virsmą dariniu, kitaip sakant, žaidimo virsmą meno kūriniumi, teigia, kad pagrindinė jo savybė yra tai, kad jis vaizduoja, kad jis yra vaizdavimas (kitai pat nebūtų darinys). Vaizdavimas yra kūrinio buvimas, kuris nebūtinai yra susijęs vien tik su daile, teatru, bet taip pat yra susijęs su literatūra ir moderniomis meno formomis:

Taigi virsmo sąvoka turi apibūdinti savarankišką ir pranašesnę būties būdą to, ką pavadiname dariniu. Šiuo požiūriu vadinamoji tikrovė išskyla kaip virsmo nepatyrusi, o menas – kaip tos tikrovės iškėlimas į tiesą.¹⁴²

Vaizdavimas Gadamerio filosofinėje mintyje nėra reprezentacija kaip atkartojimas, atspindys, tai yra vaizdavimas, kuris yra tiesos iškilimas į būties šviesą meno kūriniumi¹⁴³.

Heideggeris, analizuodamas štai-būties struktūrą, atskleidžia abstrakčiausius štai-būties struktūras (egzistencialus), kurių viena pagrindinių yra būtis myriop. Gadameris štai-būties struktūras analizuoja konkrečiai, kai jos atsiveria meno kūrinijų būties šviesoje: „Tad virsmas dariniu reiškia, kad to, kas buvo anksčiau, nebėra, bet jis reiškia ir taip pat, kad tai, kas dabar yra, kas išskyla meno žaismėje, yra tvari tiesa.“¹⁴⁴ Kitaip tariant, štai-būties baigtinybė, kuri nėra pastebima kasdienybėje,¹⁴⁵ atsiskleidžia tik meno patirtyje, o meno

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 129.

¹⁴² *Ibid.*, p. 130.

¹⁴³ „Jei menas nėra varijavimas kintamų išgyvenimų, kurių objektas tarsi kokia tuščia forma vis subjektyviai pripildomas reikšmės, tai 'vaizdavimą' reikia pripažinti paties meno kūrinio būties būdu. Tokią išvadą galėjo parengti tai, kad vaizdavimo sąvoka buvo išvesta iš žaidimo sąvokos, nes rodymas yra tikroji žaidimo, vadinas, ir meno kūrinio, esmė. Nes kas kita, o žaidžiamas žaidimas savo vaizdavimu kreipiasi į žiūrovą, ir tai daro taip, kad šis nepaisant vienokio ar kitokio atstumo nuo vaizduotojo susiejama su juo.“ In: Gadamer, *Tiesa ir metodas*, p. 132–133.

¹⁴⁴ *Ibid.*, p. 128.

¹⁴⁵ Mirtis (būtis myriop) ateina netikėtai, neklausia, kada tave pasiimti iš šio pasaulio.

ontologija yra žaidimo struktūra, virtusi dariniu. Tai reiškia, kad žaidimas yra išreikštas – yra rodomas, bei matomas. Tai, kas yra išreikšta, yra štai-būties struktūros patirtys, kurios tampa tiesa, nes virsta dariniu. Meno patirtis patiriama kaip žaidimas, keičiantis patį patiriantį.¹⁴⁶ Gadameris plėtoja Heideggerio pasaulio (štai-būties) patirties apmąstyta struktūrą, kurią skleidžia meno kūriniais¹⁴⁷. Meno patirtis (menas patiriamas laikiškai) parodo hermeneutinę situaciją ir hermeneutinę žmogaus štai-būties struktūrą konkrečiai, taip pat ir laikinę; žmogus yra radikaliai laikinė būtybė – štai-būtis kaip laikas, kuris atsiskleidžia meno patyrimo. Meno patirtis yra tiesa, kuri yra laikinė, meno patirtyje patiriama būtis ir būties tiesa meno kūrinio atsiskleidžia tik laike (ne amžinybėje), taip skleidžiant ir žmogaus štai-būties laikinę struktūrą.

Gadameris aptaria meno kūrinio patirties, kaip tiesos radimosi, kaip būties rodomosi, pasirodymo vietos estetinį laikiškumą. Meno kūrinys, yra ir laikinis ir antlaikinis, bet tik ta prasme, kad meno kūrinys yra vienalaikiškas su štai-būties meno patirtimi. Meno kūrinys turi laikiškumą, kurį galime vadinti amžinybe sąlygiškai, kadangi tai vienalaikiškumas, užsibuvimas kartu (su meno kūrinio patirtimi) kuomet laikas nėra skirtas kažkam, bet kuomet laikas yra būnamas arba, švenčiamas. Laikas, anot Gadamerio, yra skirtas arba užsibūti, arba jį kuo nors užpildyti, pastarojo (pragmatinio) laiko kraštutinės formos yra karštligiškas veiklumas arba nuobodulys¹⁴⁸, tačiau taip pat yra laikas, šventinis laikas, kuris moko užsibūti ir *pabūti*¹⁴⁹. Užsibuvimo laikas yra meno kūrinio patirties kaip šventės modusas.

Užsibuvimo laikiškumas meno kūrinio patirtyje reiškia interpretaciją arba supratimą – tai ir yra užsibūnančio laikiškumas arba vienalaikiškumas su meno kūrinio. Kaip teigia Gadameris, meno kūrinio dabartiškumas ir vienalaikiškumas su meno kūrinio yra tai, ką galima vadinti belaikiškumu (štai-būties baigtinybės kontekste). Belaikiškumas pasiekiamas tik štai-būties struktūros kontekste, tai reiškia, kad kiekvienas susitikimas su meno kūrinio visada yra dabartiškas (sąlygiškai amžinas) ir vienalaikiškas (vykstantis unikalčiai), t. y. interpretuojamas, suprantamas tik iš patiriančio (stebinčiojo, žiūrinčiojo) baigtinumo ir jo hermeneutinės situacijos, kreipimosi į meno kūrinį ir pokalbio su juo kontekste. Toks meno kūrinio ypatingas laikiškumas pasiekiamas dalyvaujant. Meno kūrinys, kaip minėjome, yra

¹⁴⁶ „Meno kūrinio savąją būtį sudaro veikiau tai, kad meno kūrinys tampa patyrimu, keičiančiu patyrėją.“ In: Gadamer, *Tiesa ir metodas*, p. 120.

¹⁴⁷ Heidegger, Gadamer, *Meno kūrinio ištaka*, p. 115.

¹⁴⁸ Gadamer, *Grožio aktualumas. Menas kaip žaidimas, simbolis ir šventė*, p. 59.

¹⁴⁹ „Kalbant apie meno patirtį svarbiausia tai, jog meno kūrinys mus moko savotiškai užsibūti. Šis užsibuvimas ypatingas - jis niekad nebūna nuobodus. Juo toliau, juo iškalbingesnis, juo įvairiapusiškesnis, juo turtingesnis jis atrodo. Meno laiko patirties esmė ta, kad mes mokomės užtrukti. Galbūt tai ir yra mums skirtas galutinis atitikmuo to, ką vadiname Amžinybe.“ In: Gadamer, *Grožio aktualumas...*, p. 64.

vaizdavimas, kuris ontologiškai pats yra (bet ne žaidėjas juo manipuliuoja). Meno kūrinio vaizdavimas yra žaidimas. Tad meno kūrinys kaip žaidimas su savo ypatingu būdu, taip pat kaip šventė su savo ypatingu laikiškumu ir simboliškumu, su ypatingu dalyvavimu nurodo tai, ką galima (įmanoma) pasakyti apskritai. Tai, ką įmanoma išsakyti, visada reiškiasi su to, kas neišsakoma, priedėliu, kuris pasireiškia kiekviename pokalbyje ar meno kūrinio patirtyje – tai „amžinas“ dialogas, nes tokia yra žmogaus hermeneutinė situacija. Meno patirtyje (arba pokalbyje apskritai) atsiskleidžia štai-būties struktūrų konkreti tiesa. Toks meno kūrinio patirties traktavimas yra susijęs su visų štai-būčių skirtinga hermeneutine situacija, kuri abstrakčiai yra visiems vienoda, bet konkrečiai priklauso nuo kiekvienos hermeneutinės situacijos patirties bagažo, t. y. konkretaus hermeneutinio horizonto. Kadangi abstraktumas nesuteikia konkrečios patirties, Gadameris analizuoja konkrečias žmogiškumo supratimo sąlygas. Tai reiškia, kad kiekviena kalba yra istorija, o kiekviena istorija yra kalba, žmogus yra istorinė būtybė, kuri nuolatos būna pokalbyje (ir su meno patirtimi bei kitais tekstais).

Taip Gadameris išryškina hermeneutinio buvimo būdo situaciją, remdamasis veikmės istorijos sąvoka. Visos štai-būties kalba, nuolatos dalyvauja pokalbyje, o ryškiausiai pokalbis (dialogas) reiškiasi meno kūrinio patirtimi. Per meno kūrinio patirtį mes esame kviečiami į pokalbį, kuris yra amžinas pokalbis, besitęsiantis tol, kol ištiks riba, pokalbio ir kalbos riba – mirtis. Gadameris daro išvadą, kad pati kalba ir yra pokalbis, nes kiekvienas atsakymas, kiekvienas štai-būties veiksmas (išsakymas plačiausia prasme) yra motyvuotas klausimu (siekiant suprasti) ir norint suprasti atsakymą, reikia suprasti klausimą, kuris slypi už to atsakymo. Taip pat yra ir su meno kūrinių patirtimi – mes spėjame klausimą, į kurį meno kūrinys atsako. Anot Gadamerio, šių laikų mąstymo uždavinys yra suprasti modernųjį meną, jo siūlomų atsakymų klausimą: „<...> suprasti, kas šiandien yra menas, yra mąstymo uždavinys.“¹⁵⁰ Meno kūrinys kaip hermeneutiškai tobuliausia prasmės visumos skleidimosi vieta atskleidžia būties prošvaistę, proskyną. Taigi suprasti reiškia interpretuoti, interpretuoti meno kūrinius yra aukščiausias būties supratimo uždavinys, tuo pačiu ir konkrečios štai-būties supratimo modusus.

Kyla klausimas, kokia moderniojo meno reikšmė, prasminė visuma, motyvuojanti klausimą, į kurį modernusis menas atsako:

Kaip suprasti tai, ką šiandienos menininkai ar tam tikros šiandienos meno pakraipos tiesiai pripažįsta esant antimeną, – hepeningą? Kaip suprasti, kai Marcelis Duchamp'as, išstatęs netikėtai izoliuotą paprasčiausią buities reikmenį, sukelia publikai savotišką estetinį šoką? Nevalia tiesiog pasakyti: „Koks chuliganizmas!“

¹⁵⁰ *Ibid.*, p. 14.

Duchamp'as atskleidė kažkokią estetinio patyrimo prielaidą. Tačiau kuo šito šiandieninio eksperimentavimo menu akivaizdoje mums gali pagelbėti klasikinės estetikos priemonės? Tam turbūt reikia grįžti prie kur kas esmingesnių žmogaus patirčių. Koks mūsų meno patirties antropologinis pamatas? Šį klausimą skleisime nagrinėdami sąvokas „žaidimas“, „simbolis“ ir „šventė“.¹⁵¹

Moderniojo meno apsvaistymas susijęs su meno kūrinio žaidimo ontologiniu pradū, meno kūrinio laikiškumo apmąstymu, kaip šventinio laiko patirtimi ir meno kūrinio kaip simbolio apmąstymu, kuris yra dalyvavimo reikšminiame pasaulyje meno kūrinio patirtis. Šios meno patyrimo eksplikacijos – žaidimo, šventės, simbolio – yra reikalingos šiame darbe interpretuojamo *Fluxus* kūrinio analizei.

Aptarsime vaizdavimo kaip reprezentacijos (tai kas atsispindi, tai kas yra kieno nors ženklas) supratimo įmanomą neteisingą traktavimą Gadamerio filosofijoje. Vaizdavimui (virsmui dariniu) svarbu, kam tas vaizdavimas skirtas – meną patiriantiems (žiūrovams, klausytojams ir kt.): „Meno būtis – tai esminė vaizdavimo proceso dalis ir iš esmės priklauso žaidimui kaip žaidimui.“¹⁵² Pasak Gadamerio, labiausiai meno būtis kaip tokia skleidžiasi spektaklio *pastatyme*, kultinės šventės ceremonijoje ar skambančioje muzikoje.

Pvz., muzikos atlikimas yra interpretacija, be kurios meno kūrinys prarastų savo žaidimo žaidybinių pobūdį; patiriant (klausant) grojamą muziką išstipstama jos patirtyje (kuri įtraukia į žaidimą). Literatūros kūrinys ar parašytos muzikos natos yra žaidimas, bet jis yra žaidžiamas, kai yra vaizduojamas (tampa dariniu), o tam būtina suprasti (interpretuoti). Literatūros kūrinys yra vaizdavimas vaizduotės avanscenoje, panašiai kaip užrašytas natomis, bet negrojamas ir neskambantis muzikinis kūrinys. Vis dėlto muzikos kūrinys išsipildo tik skambėdamas („vaizduoja“ tik skambėdamas), o literatūros kūrinys „vaizduoja“ skaitomas (įvairiomis formomis, pvz., tyliai, deklamuojant ir t. t.). Kai kurie žaidimai vyksta *vaizdavimo* būdu nebūtinai pasaulyje, bet vaizduotės pasaulyje – skaitant literatūros kūrinį, skaitant iš natų vaizduotėje (gebant skaityti natas) ir t. t. Taigi Gadameris neteigia, kad meno kūrinys būtinai turi ką nors reprezentuoti (reprezentaciją suprantant kaip pakartojimą, atvaizdavimą), vaizdavimas nėra reprezentacija kaip atvaizdavimas, vaizdavimas yra žaidimas, kuris yra esantis, į kurį galima įsitraukti ir kuris, žaidimo struktūros pagrindu, tampa meno kūrinio iškylančiu į būtį.

Iliustracijai įsivaizduokime tokį paprastą pavyzdį. Tam tikras saulės mirgėjimo žaidimas upelio vandeniū nėra darinys, nėra meno kūrinys, tai paprasčiausiai yra gamtos

¹⁵¹ *Ibid.*, p. 31.

¹⁵² Gadamer, *Tiesa ir metodas*, p. 133.

vyksmas, judėjimas – energijos išliejimas; jis nėra suprantamas (neturi reikšminės visumos), jis yra judėjimas pirmyn ir atgal be jokio tikslo (kaip ir žmogaus gyvenime, jei traktuosime jį vien gamtiškumo rėmuose). Tuo tarpu žmogui pradėjus žaisti meno žaidimą upelyje, kuris gali būti įvairus, pvz., šokinėti nuo vieno akmens prie kito, upėje šokti šoki, paskelbti, jog dabar bus atliekamas šokio spektaklis, tai jau sąlyginai galime vadinti dariniu, kuris sukuriamas ir kuris yra rodomas, kuris sąlygiškai turi prasmę, prasminę visumą. Galima surengti performanso meno įvykį Vilnelės upėje, tada tai tampa menu, kuris įgyja ontologinį žaidimo statusą, kuris turi prasminę visumą, kuris įtraukia, kuris yra vaizdavimas, kuris yra rodomas, t. y. tampa dariniu.

Žmogus, kuris yra istoriškas, nes yra tam tikroje hermeneutinėje situacijoje, ne visus „žaidimus“ Vilnelės upelyje laikys meno kūrinium, dariniu, kadangi jis yra patyręs – jam priklauso hermeneutinis horizontas, kuris priverčia žaisti arba nežaisti, įsitraukti arba neįsitraukti į vienus ar kitus „žaidimus“ Vilnelės upelyje. Kitaip sakant, dėl hermeneutinio horizonto ne kiekvienas „išsišokimas“ Vilnelės upelyje bus meno kūrinys, tai galioja ir meno suvokėjui ir meno kūrėjui (nes menininkas taip pat yra meno suvokėjas).

Dicko Higginso hermeneutinė *Fluxus* kūrinių interpretacija

Fluxus nagrinėti hermeneutiškai yra produktyvu todėl, kad *Fluxus* kūrinys akcentuoja kūrinio (performatyvaus darinio-kūrinio) ir žiūrovo santykį, žiūrovo patirties keitimą, susiliejus skirtingiems horizontams, t. y. *Fluxus* kūrinio ir žiūrovo horizontams. Meno teoretikas ir menininkas Dickas Higginsas pasitelkia Gadamerio hermeneutinę horizontų susiliejimo sąvoką ir ja remdamasis analizuoja *Fluxus* kūrinius ir pasirodymus¹⁵³. Higginsas analizuoja, kaip funkcionuoja *Fluxus* performansai (ir *Fluxus* objektai-kūriniai). Higginsas teigia, kad *Fluxus* kūriniai turi juoko, pokšto struktūrą, *Fluxus* kūriniai dažnai sukelia juoką, nes horizontų susiliejimo būdu yra pagaunama *Fluxus* performanso eigos prasmė, kuri yra ir paprasta, ir netikėta. Žiūrovas, suprasdamas, kaip veikia kūrinys, patiria nuostabą, panašią į juoko sukeltą nuostabą.¹⁵⁴ Taip atsitinka kai pokštas pralinksmina adresatą, jam suprantant pokšto kodą arba „pokšto prasmę“. Tam sąlyga yra horizontų susiliejimas (*Fluxus* kūrinio patyrimo horizontas yra paprastas, t. y. vienastruktūris, nesudėtingas, ne per daug

¹⁵³ Higgins, „Fluxus: Theory and Reception“, p. 230.

¹⁵⁴ *Ibid.*, p. 232.

kompleksinis) *Fluxus* meno kūrinis. Pagrindinė *Fluxus* meno kūrinio perskaitymo sąlyga yra įsitraukimas į žaidimą, žaidybinę struktūrą (suliejanti skirtingus horizontus), tik tokiu būdu yra keičiama žiūrovo patirtis.

Fluxus kūrinių veikimo pobūdį galima analizuoti, teigia Higginsas, tik hermeneutiškai, nes kitos analizės metodologijos negali sugauti *Fluxus* meno kūrinio funkcionavimo pobūdžio, *Fluxus* kūrinio reikšmė gimsta tarp žiūrovo ir kūrinio – tai yra patirtyje. *Fluxus* kūrinio pobūdžio negalime suvokti nei struktūralistinės analizės siūlomais metodais, kadangi *Fluxus* kūriniai neturi griežtos sistemos (*langue*), kurią išpildo šneka (*parole*), nes *Fluxus* kūrinys remiasi atsitiktinumu. Nei politinė analizė (tarkime, marksistinė) nebūtų veiksminga *Fluxus* funkcionavimo pobūdžiui, kadangi anot Higginso, *Fluxus* menas yra politinis tik metaforiškai¹⁵⁵, nei psichoanalitinė analizė (froidinės krypties analizė), kadangi didžioji dauguma *Fluxus* meno kūrinių neturi simbolinio turinio¹⁵⁶. Higginsas pasiūlo vietoje hermeneutinio rato principo taikyti horizontų susiliejimo sąvoką, kuri paaiškintų *Fluxus* kūrinių prasminį funkcionavimą¹⁵⁷. Higginsas aprašo bendrus hermeneutinius *Fluxus* meno funkcionavimo principus, kuriais remdamasis vėliau interpretuoja konkrečius kūrinius:

Atlikėjas atlieka kūrinį. Jis ar ji nustato, paskelbia patirties horizontą – tai, kas atliekama, šio kūrinio implikacijos ir atlikėjo naudojamas stilius yra šio horizonto aspektai.

Žiūrovas turi savo patirties horizontą. Jis stebi performansą, ir šie horizontai susijungia (supratimo aktu). Tam tikru mastu tai yra šių horizontų sintezė (*Horizontverschmelzung*). Kai horizontai visiškai ar iš dalies susilieja, jie yra palenkiami, iškraipomi, perkeliami, pakeičiami. Performansas baigiasi, ir horizontai nustoja būti aktyviai susilieję. Žiūrovas tiria savo horizontą. Jis yra pasikeitęs į gerąją ar į blogąją pusę. Geriausias kūrinys yra tas, kuris visam laikui paveikia žiūrovo (recipiento) akiratį, o blogiausias – tas, kurio žiūrovas, vadovaudamasis gera valia suprasti, apskritai negali priimti to kūrinio.¹⁵⁸

Higginsas bando įvertinti skirtingų *Fluxus* kūrinių kokybę per poveikį žiūrovo patirties horizontui ir teigia, kad *Fluxus* performanso (ir kitų *Fluxus* kūrinių formų) pagrindinis tikslas yra suliejus skirtingus horizontus (kūrinio-kūrėjo ir žiūrovo) „suteikti galimybę tų horizontų alteracijai, pasikeitimui“¹⁵⁹. Tai yra *Fluxus* kūrinio kokybės ženklas,

¹⁵⁵ Galime prieštarauti šiam Higginso požiūriui jau cituotais Jono Meko žodžiais: „Fluxus su humoru iškėlė ją [banalybę – F.G.], kad kritiškai įsisąmonintų. Taigi Fluxus yra politinis menas.“ In: *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*, p. 251.

¹⁵⁶ Higgins, „Fluxus: Theory and Reception“, p. 229.

¹⁵⁷ *Ibid.*, p. 229.

¹⁵⁸ *Ibid.*, p. 230.

¹⁵⁹ *Ibid.*, p. 232.

jeigu jis sugeba pakeisti žiūrovo patirties horizontą, pakeisti žiūrovo požiūrį į vieną ar kitą dalyką¹⁶⁰. Higginsas hermeneutiniu metodu analizuoja *Fluxus* kūrinį „Aštuoni“ teigdamas, kad jis sukelia juoką, kitaip sakant, turi juoko, pokšto struktūrą. Higginsas klausia kodėl stebint *Fluxus* kūrinius (kūrinys *Aštuoni*) galimai pradedame juoktis:

Neretai atradimas, kuomet žiūrovas atranda egzemplioriaus, pasikartojimo aspektą kūrėjo horizonte per kūrinį, žiūrovą paveikia stulbinamai; šitai reiškia tarsi „suprasti“ pokšto esmę. Ir iš tikrųjų net ir ne humoristinių *Fluxus* kūrinių ir juokų panašumas yra stulbinantis. Net kai kūrinys rimtas, žiūrovas yra linkęs reaguoti taip, tarsi kūrinys būtų pokštas, nes pokštas yra artimiausias dalykas žiūrovo horizonte, kuris yra modelis daugeliui *Fluxus* kūrinių suprasti. Pavyzdžiui, žiūrovas sėdi salėje ir stebi sceną. Balionas pasirodo scenoje. Pasirodo antras balionas. Pasirodo trečias balionas. Žiūrovas pastebi, kad kūrinio pavadinimas yra „Aštuoni“. Staiga modelis tampa aiškus. Žiūrovas juokiasi. Kodėl? Nėra nieko iš prigimties juokinga kūrinio struktūroje nėra, bet kūrinys turi pakankamai daug bendro su juoku, nes kiekvienas balionas, kai jis pasirodo, patvirtina, kad iš tikrųjų bus aštuoni balionai,– juokinga darosi tada, kai atrodo kad numatyta kūrinio scena pildosi. Tikriausiai „pokšto“ metafora yra implikuota kūrinyje. Bet kas nutiktų, jei kūrinyje atsirastų tik septyni balionai? Žiūrovas būtų susierzinęs, tikriausiai jaustųsi apgautas. Atrodytų, kad *Fluxus* kūrėjas elgiasi pernelyg gudriai. Tai nebūtų įdomu. Tai būtų tarsi klatingas pokštas, kuris ištirpsta protingumo pertekliuje ir linksmina tik pasakotoją.¹⁶¹

Tad pokšto struktūra, kurią reikia suprasti esant horizontų bendrumo galimybei, suteikia galimybę perskaityti meno kūrinį susiliejus horizontams. Jeigu pokštas nebūtų suprstas jį pasakius, jeigu pokšte nebūtų netikėtumo faktoriaus ir juokingumo faktoriaus, kuris yra netikėtumo numatymas, pokštas nekeltų juoko¹⁶². Kadangi žiūrovo patirtiniame horizonte *Fluxus* kūriniai labiausiai primena juoko ar pokšto struktūrą, *Fluxus* kūriniai dažnai prajuokina, nes nustebina, stulbina (savo paprastumu). Tai atsitinka dėl atpažįstamumo, bet tuo pačiu šiame juoke prasiplečia ir meno kūrinio suvokėjo patirties horizontas, nes du horizontai susilieja ir suvokėją verčia permąstyti paprastą kasdienį objektą ar net įvykį, tokį, kaip, pvz., baliono atsiradimas ar baliono skrydis. Mes, savo ruožtu, apmąstome *Fluxus* pokšto ar juoko struktūrą, ją traktuodami kaip žaidimą arba žaidybinę *Fluxus* kūrinių skaitymo (supratimo) strategiją. Dažnai žaidimai verčia juoktis, džiaugtis. Žaidimas yra platesnė sąvoka negu juokas ar pokštas ir leidžia mums apmąstyti *Fluxus* pagrindą kaip

¹⁶⁰ „Pagrindiniai procesai yra šie: dviejų skirtingų horizontų buvimo išsąmoninimas, horizontų sintezės proceso užbaigimas (atidžiai stebint, žiūrint, būnant įsitraukusiam į performansą), po to - atradimas, kad tavo horizontas pasikeitė. Tuomet pavyzdžiui pastebime, kad, performansas paveikė tai, kaip galvojome apie pupeles, sviestą, šypsenas ar kiaušinius.“ In: *Ibid.*, p. 230.

¹⁶¹ *Ibid.*, p. 231.

¹⁶² Apie tai psichoanalizės kontekste yra kalbėjęs Sigmundas Freudas studijoje *Juokas ir jo santykis su nesąmone*. Žr. Sigmund Freud, *The Joke and Its Relation to Unconscious*. Penguin Classics: Penguin Publishing Group, 2003. To šiame darbe nenagrinėjame.

veikiantį platesniame, žaidimo, kontekste. Žaidimo struktūra transformuoja kasdienybę radikalesniu laipsniu, palyginus su pokšto ar juoko struktūra, būtent ką ir daro *Fluxus* meninis judėjimas.

Higginsas interpretuoja ir *Fluxus* vestuves, remdamasis horizontų susiliejimo sąvoka, ir atkreipia dėmesį į tai, kad *Fluxus* performansai vykdavo ne tik per koncertus ar festivalius, ne tik koncertų salėse ir gatvėse, bet ir ritualiniuose patyrimo kontekstuose¹⁶³. *Fluxus* judėjimas traktuoja net ir tokius kasdienybės nekasdieniškus veiksmus (ritualinius veiksmus), kaip kūrybinę medžiagą. Pasak Higginso: „Ritualas iš esmės yra apeiginis veiksmas arba tokių veiksmų serija, kuriais simboliškai pripažįstamas perėjimas iš vieno gyvenimo etapo ar situacijos į kitą.“¹⁶⁴

Higginsas aptaria, kaip George'o ir Billie *Fluxus* technikas vartojančiose vestuvėse buvo transformuotas vestuvių ritualas ir kokį prasminį efektą tai iššaukė¹⁶⁵. Higginsas teigia, kad jeigu remtumėmės klasikine teorija, galėtume pamanyti, kad *Fluxus* vestuvės galėtų būti iš santuokų apeigų besišaipanti satyra, kai iškilmingumas pakeičiamas lengvumu, nerūpestingumu, o religiškumas – profaniškumu¹⁶⁶. Matėme, kad semiotiškai analizuojant *Fluxus* vestuves, interpretacija šia kryptimi ir rutuliojasi, bet, kaip teigia Higginsas, šiose vestuvėse:

pagrindinis ir dominuojantis jausmas buvo džiaugsmas. Tai buvo ne parodija, o *Fluxus* horizonto inkorporavimas į santuokos horizontą. Rezultatas tikrai buvo rimtas: Mačiūnas ir jo nuotaka Bille iš tiesų susituokė (įskaitant civilinį susituokimą metrikacijoje kitu metu).¹⁶⁷

Taigi, nors apskritai vestuvių normatyvumas buvo „fliuksiškai“ transformuotas, tai nežeidė nei žmonių, kurie yra labiau normatyvinio patirties horizonto, nei *Fluxus* patirtinio horizonto, nes tai buvo labai toli nuo normatyvinių vestuvių patirties, *Fluxus* horizontas šiose vestuvėse ją apgaubė (semiotinėje *Fluxus* vestuvių analizėje):

¹⁶³ Fluxus laidotuvės, fluxus vestuvės ir t. t.

¹⁶⁴ Higgins, „Fluxus: Theory and Reception“, p. 231.

¹⁶⁵ „Šiame paskutiniame Mačiūnas ir jo nuotaka, kaip ir pamergės bei geriausia pamergė (Alison Knowles), persirengė priešingais savo vaidmeniui drabužiais. Vestuvių ceremonija buvo paremta tradicine anglikonų ceremonija, tačiau buvo pakeista sąmoningais užkeikimais ir maldose vietoje svarbiausių maldų žodžių buvo vartojami „Fluxus“ judėjimo dvasios žodžiai. Vietoj himnų ir specialios muzikos buvo naudojami įvairūs specialūs *Fluxus* kūriniai, kurie vienaip ar kitaip tiko vestuvėms. Po to buvo surengta erotinė puota, įskaitant jau specialią duoną.“ In: Higgins, „Fluxus: Theory and Reception“, p. 231.

¹⁶⁶ *Ibid.*, p. 231.

¹⁶⁷ *Ibid.*, p. 231.

Galima buvo manyti, kad vestuvių dalyviai dalijosi pagrindinės ceremonijos džiaugsmu su savo draugais, įskaitant ir vieną penkiolikmetę mergaitę, kuri yra vienos iš mano dukterų draugė, jai atėjus į *Fluxus* vestuves. Ši mergaitė nebuvo niekada mačiusi *Fluxus* koncerto ar kito *Fluxus* renginio. Ši mergina, kurios akiratis, galima tikėtis, konvencinis, nebuvo šokiruota arba įžeista, jos nepribloškė ir erotinė šventė. Tačiau *Fluxus* vestuvės kaip visuma buvo taip toli nuo normatyvumo, kad normatyviniai standartai joms nebuvo taikomi, mergina neatmetė horizontų susiliejimo, bet įsitraukė į situaciją ir labai mėgavosi, kaip ir galimai per bet kokias kitas vestuves būtų besimėgavusi.¹⁶⁸

Fluxus struktūra iš tiesų yra žaidybinė, tai patvirtina ir Boweno pastaba apie Higginso mąstomą *Fluxus* veikimo žaidybinį pobūdį, paremtą hermeneutine horizontų susiliejimo sąvoka:

Nors šis pasiūlymas niekaip neišsprendžia *Fluxus* priešpriešų, jis leidžia suprasti unikalų būdą, kuriuo žiūrovas yra kūrinio pozicionuojamas. Higginso *Fluxus* perskaityme kiekviena *Fluxus* instrukcija, įvykis, objektas, koncertas, filmas ar *Fluxus* rinkinys egzistuoja kaip žaidimas, kuriame žiūrovas siekia suderinti kūrinio realybės modelį su savo tikrovės patirties modeliu ir taip pakeisti savo patirtinį horizontą. Pagal Higginso apibrėžimą šis žaidimas veikia abejomis kryptimis. Patirties horizontas, kuris driekiasi už žiūrovo, tikrovė tokia kokia yra taip pat transformuojama kūrinį patiriančio žiūrovo, todėl Higginsas implikuoja – nors ir ne politinė prasme, kaip teigia Mačiūnas, – kad *Fluxus* keičia pasaulį.¹⁶⁹

Analogiškai, pasitelkdama Gadamerio konceptus Cynthia R. Nielsen interpretuoja *free jazzo* (laisvasis džiazas) muzikos žanrą. Šie hermeneutinės filosofijos gadameriški konceptai yra dialogo struktūra meno kūrinyje, menas kaip šventė, dalyvavimas ir žaidimas – menas, kuris verčia užsibūti, įsitraukti ir aktyviai dalyvauti¹⁷⁰. Taip pat Nielsen argumentuoja, jog *free jazzas* yra specifinė modernaus meno forma, kuri reikalauja, jog jos būtų klausomasi atidžiai, *free jazze* reikalaujama su šiojo kūrinio pabūti, užsibūti, koreguoti savo išankstines nuostatas šios modernaus meno formos atžvilgiu, nes dažnai tokia moderni meno forma gali atstumti – ji yra labai kompleksinės prigimties ir gali būti nesuprantama¹⁷¹. Juk *free jazzas*, pasitelkiant Gadamerio konceptus, yra tokia meno rūšis, kuri kelia iššūkį įsiklausyti, aktyviai interpretuoti ir taip pasiekti supratimo – kaip pasisekusiame (ir rizikingame) dialoge. Tai nėra vartojimui skirtas menas, tai nėra menas kaip vartojimo

¹⁶⁸ *Ibid.*, p. 231–232.

¹⁶⁹ Dore Bowen, „Fluxus“, in: Kelly, M. (ed.), *Encyclopedia of Aesthetics*, Oxford: Oxford University Press, 2014, p. 7 – https://scholarworks.sjsu.edu/artdesign_pub/53/ (interaktyvi nuoroda) [žiūrėta 2024.05.12]

¹⁷⁰ Cynthia R. Nielsen, „Gadamer on the Event of Art, the Other, and a Gesture Toward a Gadamarian Approach“, *Journal of Applied Hermeneutics*, Nr. 1, 2013, p. 12:

https://www.researchgate.net/publication/329842288_Gadamer_on_the_Event_of_Art_the_Other_and_a_Gesture_Toward_a_Gadamarian_Approach_to_Free_Jazz (interaktyvi nuoroda) [žiūrėta 2024.04.09]

¹⁷¹ *Ibid.*, p. 14.

objektas, tinkantis palaikyti atmosferai ar leidžiantis užsimiršti, pabėgti nuo kasdienių rūpesčių. Savo ruožtu galime pridėti dar ir tai, kad *free jazzas* minimais būdais keičia ir kasdienybę – keičia supratimo horizontą, kadangi reikalauja supratimo veiksmo ir gali iššaukti radikalų įvykiškumą (pertrūkį) meno kūrinium, apstulbinimą, kadangi jis vyksta remiantis improvizacija. Mes tai minime norėdami parodyti, kokiais hermeneutiniais įrankiais ir kaip yra interpretuojamos modernios meno formos, tuo pačiu patys, hermeneutinėje interpretacijoje, norėdami praplėsti *Fluxus* vestuvių supratimą, remdamiesi žaidimo hermeneutine samprata ir kitomis įvairių hermeneutikos filosofų hermeneutinėmis sąvokomis.

Fluxus vestuvių hermeneutinė interpretacija

Fluxus vestuvės pagal Finko žaidimo fenomenologinę struktūrą

Paanalizuosime George'o¹⁷² ir Billie Mačiūnų vestuvių „performansą“ remdamiesi pristatyta Finko žaidimo struktūra norėdami pamatyti, ar *Fluxus* vestuves galima laikyti turinčiomis žaidimo struktūrą ir ar *Fluxus* vestuvių kūrinys žaidimas nėra pagrindinis įprasminimo veiksmą atliekantis veiksmas. Žinoma, Mačiūnų vestuvėse pagrindiniu laikytinas *Fluxus* vestuvių žaidimo aspektas – George'o ir Billie persimainymas vestuviniiais rūbais, t. y. kūrinys „Juoda/Balta“ ir pati vestuvių ceremonija. Vestuvių kaip rimto meilės žaidimo bendruomenė buvo vestuvėse susirinkę draugai, kurie patys prisidėjo prie vestuvių įvykio savo performatyviais (žaidybiniais) kūriniais (*Fluxus* vestuvių Kabarete), atliko skirtingas pareigas, įvairius vaidmenis *Fluxus* vestuvėse: pabrolių, pamergių, ceremonijos vedėjo (šventiko teminis vaidmuo). Galime išskirti tokias *Fluxus* vestuvių žaidimo taisykles: žaidybinių vestuvių taisyklės neatitinka tradicinių vestuvių rimities ir šventiškumo dėl savo žaidybinio pagrindo, nes yra laužomi įprasti vestuvių elementai (dvi nuotakos; keičiamasi rūbais ir t. t.). Tai remiasi atskirų žaidimo taisyklių sukūrimu, taisyklių, kurios transformuoja tradicinių vestuvių ritualo ir šventės supratimą. Pačios vestuvių kaip rimto meilės žaidimo taisyklės buvo inspiruotos kūrybiškai ir žaismingai nusiteikusių jos dalyvių, bei *Fluxus* dvasios, kurios pagrindą sudaro žaidimas (*gags, events, atsitiktinumas* ir t. t.). Vestuvių žaislai (tai, kuo žaidžiama žaidime) yra tradicinių vestuvių žaismingai (kūrybiškai)

¹⁷² Jurgis persivadino George'u kai negavo iš JAV lietuvių bendruomenės inansavimo vienam iš savo meninių projektų.

interpretuoti rakandai, pvz., vestuvinė apranga, *Fluxus* knyga („*Fluxus* biblija“) ir t. t. Tai tradicinius vestuvių rakandus, relikvijas pavertė žaislais. Nuotakos suknelė ir jauniko vestuvinis kostiumas nebūtų tapę žaislais, jeigu jais nebūtų pradėta žaisti iškreipiant tradicinių vestuvių eigą – pasikeičiant vestuviniais rūbais tarp nuotakos ir jauniko. *Menamoji* vestuvių *erdvė* – pats vestuvių veiksmas – nekasdienė, bet vis dėlto reglamentuotą vestuvinę ceremoniją ir šventę pavertė keleriopai nekasdieniška, išskirtine, atsidūrusią menamojoje žaidimo erdvėje. Nors tradicinės vestuvės – kasdienybės pertrūkio įvykis, ceremoninis jų pobūdis, nusistovėję veiksmai ir atributai paverčia jas neišskirtiniu, pakartojamu įvykiu; tuo tarpu *Fluxus* vestuvėse „nekasdieniški“, transformuoti vestuvių įvykiai, elementai užkoduoja šias vestuves keliais kodais – menamoji erdvė tampa antro laipsnio menamąja erdve. Vestuvių kaip rimto meilės žaidimo *prasmę* galime interpretuoti, pvz., pasikeitimas vestuviniais rūbais išaukština patį žmogiškumą (buvimą žmogumi), o ne lyties svarbą santuokoje (santuokos, meilės santykiuose). Pasimainymo rūbais prasmė tuo pačiu yra ir tradicinių žmonos ir vyro vaidmenų kritika, nesutinkant su vadinamaisiais tradiciniais stereotipiniais vyro ir žmonos vaidmenimis (ir vestuvių metu, ir povestuviniu laikotarpiu). Pasimainymo rūbais prasmė – pademonstruoti meilės kaip žaidimo rūpestingą nerūpestingumą, rimtą nerimtumą: meilė yra ir labai žaisminga, ir tuo pačiu besidorojanti su kasdienybės metamais iššūkiiais. Vis dėlto meilė, kuri traktuojama rimčiau nei rimtai – nerimtai, yra daug tikresnė ta prasme, kad yra įtvirtinama laisvė žaisti radikalesne prasme nei ta, kuria žaidimas nebūtų virtęs meno kūriniumi (atvirumas, nuoširdumas, įtraukimas, spontaniškumas, humoras) būnant meilės santykiuose.

Fluxus vestuvių aplinkkelio hermeneutinė interpretacija

Ricoeuro aplinkinis kelias atskleidžia, kad iš tiesų mūsų supratimo horizontas yra horizontas, kuris iš anksto yra pilnas reikšmės (kultūriniais kūriniais), priklausančios nuo istorijos ir mūsų pačių hermeneutinės situacijos, mūsų patirties horizonto ir nuolat atliekamos interpretacijos. Einant aplinkiniu keliu galime pamatyti, kad į *Fluxus* judėjimo prielaidas yra įtraukti kiti meniniai judėjimai ar meno tradicija apskritai (ypač Cage'o atsitiktinumo ir įvykiškumo eksperimentai, Duchamp'o meno kūrinio tikrovė kaip *ready-made*), taip pat šios meno tradicijos interpretavimas, nes tai atskleidžia supratimą, kuris yra įteisintas *Fluxus* meno kūrinų kūrimo interpretaciniu veiksmu. Galime interpretuoti aplinkiniu keliu besiremiant kultūriniais tekstais ir pačiomis *Fluxus* vestuvėmis, pirmiausia žiūrint, kaip

Fluxus vestuvės buvo vertinamos, interpretuojamos juose dalyvavusių (buvusių originalioje *Fluxus* vestuvių „hermeneutinėje situacijoje“), ir antra, kaip jos galėtų būti interpretuojamos iš dabartinių pozicijų, kultūrinių ir istorinių dabarties aplinkybių, bei iš dabartinės „hermeneutinės situacijos“ pozicijų. Hermeneutiniu požiūriu yra normalu, kad skirtingi interpretaciniai metodai ir skirtingos interpretacinės teorijos skirtingai interpretuoja šį kūrinį savo teorijos rėmuose, todėl pasirodantis skirtumas tarp šiame darbe pasirinktos semiotinės interpretacijos ir hermeneutinės interpretacijos atskleis vieną iš galimų šio kūrinio tiesų (tiesa gimstanti interpretacijų konflikte).

Galime vertinti *Fluxus* vestuves iš Billie pasisakymo pozicijų ir jos hermeneutinės situacijos; pasak jos, *Fluxus* vestuvės buvo dar vienas George'o *Fluxus* kūrinys, kuris ir pačią Billie pavertė *Fluxus* objektu:

Taigi aš vis dar esu *Fluxus* objektas ir vis dar esu veikiamas to. Na, George'as man irgi buvo *Fluxus* objektas. Jis yra objektas – jis yra poetinis objektas, poetinis subjektas. Štai kodėl santuoka man buvo santuoka. Štai kodėl aš ją matau kaip santuoką. Man nėra jokio skirtumo, kad ji truko tris mėnesius.¹⁷³

Tuo metu, kai vyko *Fluxus* vestuvės, ji nesuprato esanti objektas, šis supratimas atsirado žvelgiant retrospektyviai:

Dabar žvelgiu atgal ir retrospektyviai atrodo, kad George'as galėjo matyti daug daugiau nei aš. Jis matė mane idioto vaidmenyje. Aš turėjau surišti visus galus pati. Aš tikrai buvau naivi. Tačiau buvau ir labai valingas bei stiprus žmogus. Ir kai aš tapau įtartina [dėl vestuvių kaip naudos siekimo – F.G.], tiesiog pasielgiau taip, kaip galėjau. Dabar tai matau aiškiau, matau tai pilniau – mažiau iš romantinės pusės ir daugiau iš *Fluxus* pusės.¹⁷⁴

Matome, kad pati Billie vertina savo vestuves kaip meno kūrinį, kuris remiasi žaidimu, nors tas žaidimas buvo nesuprantamas pačiai Billie vestuvių metu. Įdomu tai, kad Billie nedaro skirtumo tarp tikros (metrikacinės) santuokos ir *Fluxus* – abi santuokos jai yra susijusios su tikromis vestuvėmis kaip įvykiu. Praėjus 3 mėnesiams po George'o mirties, Billie pateko į situaciją, kai kurie artimieji ir giminaičiai apkaltino ją naudos siekimu. Kadangi Billie ir George'as santykiuose buvo palyginus trumpą laiką, kai kuriems kilo įtarimų dėl „tikrųjų ketinimų“¹⁷⁵. Tai, kad Billie vestuves vertino kaip meno kūrinį, kuris tuo

¹⁷³ Jarosi, „Selections from an Interview with Billie Maciunas“, in: *The Fluxus Reader*, p. 210.

¹⁷⁴ *Ibid.*, p. 204. (Pats interviu vyko 1996 m.).

¹⁷⁵ „Billie Maciunas čia pirmą kartą kalba apie devynis mėnesius trukusius santykius su George'u Maciunu ir tris mėnesius trukusią santuoką. Jiedu susipažino 1977 m. vasarą Great Barringtone, Masačusetso valstijoje, kur George'as buvo pasitraukęs iš Niujorko. 1978 m. vasarį pora susituokė du kartus: iš pradžių per civilinę

pačiu buvo ir tikrų jausmų, santykių liudijimas, rodo, kad *Fluxus* tiek jai (vėliau – aiškiau supratus), tiek George'ui iš tiesų buvo pats gyvenimas, kitaip sakant, menas nuo gyvenimo nesiskyrė (panaikinta meno ir gyvenimo dichotomija). Nors pats vestuvių įvykis interpretuojamas kaip žaidimas, tai yra gyvenimo žaidimas arba meno žaidimas gyvenant.

Pažymėtina, kad nors Higginsas pats dalyvavo *Fluxus* vestuvėse, hermeneutiniu metodu interpretuoja *Fluxus* vestuvių meno kūrinį iš visai kitos perspektyvos negu Billie. Higginsas naudoja interpretaciniu metodu, kuris yra hermeneutinės filosofijos metodas ir analizuoja *Fluxus* vestuves abstrakčiau. Billie vestuves supranta asmeniškai – asmeniškai santykis tęsiasi ir po George'o mirties. Po George'o mirties *Fluxus* kūrinys tęsiasi toliau, kaip teigia Billie, ir taip pat tęsiasi vyro George'o įtaka – tiek, kad Billie liko „žaisti žaidimą“ viena. Tai galime interpretuoti ir taip, kad vienaip ar kitaip mes žaidžiame žaidimą, esame tam tikruose vaidmenyse, bet tas žaidimas arba vaidmenys nepasirodo kaip žaidimas, jeigu nėra žaidžiamas kaip toks (pvz., meno kūrinio pavidalu), jeigu žaidimas nėra tikslas pats savaime, nes kitaip žaidimas negali pasirodyti meno kūriniumi.

Matome, kad Higginsas interpretuoja visų *Fluxus* veikalų meninį veikimo būdą (*fluxus* įvykių (*events*), *Fluxus* instrukcijų (*scores*), *Fluxus* puotų, *Fluxus* objektų, *Fluxus* rinkinių (*Fluxkits*), *Fluxus* vestuvių, laidotuvių ir t. t.), kuris yra pokšto (*gags*) veikimo hermeneutinis principas, arba kalbant plačiau – žaidimo veikimo principas. Tas pokštas, anot Higginso, vyksta geros valios principu (Gadamerio sąvoka), nes kitu atveju pokštas neveiktų – negalėtų įvykti patirčių dialogas, patirties horizontų susiliejimas ir su tuo egzistenciją transformuojanti prasmės patirtis (supratimo veiksmas).

Apie juoko prasmę *Fluxus* kūrinuose, apie *Fluxus* žaidybiškumą ir *Fluxus* kūrinių vertę, kuri yra žaidybinė – pasireiškianti juoku, kalba ir meno istorikas bei teoretikas Rogeris Rothmanas, teigdamas, kad pati *Fluxus* kūrinių vertė ir yra juokas¹⁷⁶. Per šį juoką, teigia Rothmanas, kuriasi santykių tinklai, kurių prasmė yra patys santykiai, kurie verstų būti

ceremoniją Masačusetse, o paskui pas Geoff'o Hendricksą Niujorko mieste per *Fluxus* Naujųjų metų kabaretą (1978 m. vasario 25 d.).“ In: *Ibid.*, p. 199.

¹⁷⁶ „Daiktai, instrukcijos ir žaidimai buvo sudėti į vokus arba dėžutes, kurios buvo paženklintos etiketėmis ir įdėtos į padalytas skyrius rinkinyje. Kai kurie, pvz., Brechto galvosūkis, turėjo sukelti juoką, o kiti siūlė paprastos veiklos instrukcijas, kurios galėjo atkreipti dėmesį į kasdienius įvykius (pavyzdžiui, Alison Knowles nurodymai gavėjui „pasigaminti salotų“). [...] Kaip „produktas“, skirtas pirkti ir vartoti, *Fluxus* rinkiniai vengė avangardinės kritikos, teikdamas pirmenybę mažiems, paprastiems ir trumpalaikiams džiaugsmo jausmams ir kasdienio gyvenimo patvirtinimui.“ In: Roger Rothman, „Fluxus, or the Work of Art in the Age of Information“, *Symploke*, Vol. 23, no. 1–2, 2015, p. 312–313. Taip pat: „Mačiūno dėžutės gavėjui ypač svarbus tampa jausmas, kad jis kviečiamas išpakuoti, apžiūrėti ir žaisti su įvairiais mažyčių objektų kolekcija, kurie patys savaime yra beveik visiškai nereikšmingi ir nevertingi. Dėl dėžutėje esančių atskirų vienetų nereikšmingumo svarbūs tampa ne patys žaidimai ir pokštai, o tinklas, į kurį šie žaidimai ir pokštai buvo įterpti. Dėžutėje surinkti įvairūs objektai kviečia gavėjus apsvarstyti Vautier ir Ono, Wattso ir Oldenburgo ryšį, t. y. mąstyti apie pasaulį santykių terminu, o ne substancijos terminu, tinklų terminais, o ne vienetų terminais.“ In: *Idem*, p. 315.

„laisvoje“, lengvoje juokavimo, žaidimų atmosferoje, tol kol žaidimas ir juokas kaip įvykis nepasibaigia. Jeigu *Fluxus* rinkinio vertė yra juokas (nes praktinė-komercinė *Fluxus* kūrinio vertė yra praktiškai nulinė), tuomet *Fluxus* meno kūrinys trunka tiek, kiek išprovokuoja juoką. Nors juokiamasi trumpai ir juokas baigiasi, bet *Fluxus* kūrinių paskirtis – juoko išprovokavimas. Pvz., *Fluxus* rinkinio (*Fluxkits*) funkcinė prasmė išprovokavus juoką yra perduoti jį kitiems, kad jiems jis taip pat išprovokuotų juoką, žaidimą; tokiu būdu užsimezga santykiai, kolektyvinis buvimas, kuris nereikalauja oficialaus santykių palaikymo būdo (kaip būna oficialiose institucijose, net ir šeimoje), tik pačio juoko – buvimo juokiantis ar žaidžiant.

Šitą *Fluxus* kūrinių interpretaciją galime panaudoti *Fluxus* vestuvėms ir sakyti, kad *Fluxus* vestuvės yra labiau pokštas, juoką keliantis kasdienybės „šventimo“ įvykis, kuriantis lengvumo, pokšto, žaidimo atmosferą ir iš to kylančius ryšius. Tad dar viena iš *Fluxus* vestuvių žaidybinė interpretacija aplinkiniu keliu yra humoro interpretacija, *Fluxus* vestuvių prasmė yra buvimas dalijantis juokais, pokštais, žaidimu, lengvumu. Dėl to Higginsas gali interpretuoti *Fluxus* vestuves teigdamas, jog jos yra nepasišaipančios, bet švenčiančios džiaugsmą ir patį juoką, žaidimą – žaidybinį lengvumą.

Dar viena prasmė, kuri atsiskleidžia George'o ir Billie kūrinys „Juoda/Balta“, yra persirenginėjimo (*cross-dressing*) prasmė. George'as mėgo persirenginėti moteriškais rūbais, ypač į gyvenimo galą, tačiau, anot Billie, tai nebuvo esminė *Fluxus* judėjimo ar dvasios dalis:

aš manau, kad jis tai [persirengimą – F.G.] įtraukė specialiai į „Juoda/ Balta“ kūrinį. Manau, kad jam tai buvo estetiškas ir erotinis dalykas. Per *Fluxus* vestuves tapo aišku, kad George'as buvo persirengėlis visiems, kurie turėjo bent kokią nuovoką apie jį.¹⁷⁷

Persirenginėjimas yra susijęs su prieššinimusi ir nesutikimu, su prieššinimusi socialinių normų įteisintiems lyties vaidmenims ir jų apsirengimo normoms¹⁷⁸. Kūrinyje „Juoda/Balta“ taip pat pripažįstamas tam tikras pasipriešinimas kultūrinėms normoms, kurios ant individų pečių užmeta normatyvius reikalavimus, kurių jie turi laikytis, kitaip individams tai socialiai kainuotų. Matome, kad žaidžiant buvo priešinamasi to meto įprastoms socialinėms normoms ir tai galima buvo daryti meno priemonėmis. Šis kūrinys išreiškia sukonstruotą socialinį vyriškumo/moteriškumo pobūdį, bet taip pat pripažįsta biologinio natūralumo teigimą – po paviršiumi (apsirengimo kodu) biologinė lytis išlieka; *Fluxus* kūrinys šie du

¹⁷⁷ Jarosi, „Selections from an Interview with Billie Maciunas“, p. 209.

¹⁷⁸ Gail L. Hawkes, „Dressing-up – cross-dressing and sexual dissonance“, *Journal of Gender Studies*, Vol. 4. No. 3, 1995, p. 262.

dalykai yra susiję ir juos galimi atsieti, nes kartais socialinė priespauda yra sutapatinama su biologine lytimi:

Tai, kad Mačiūnas savo pasirodymą pavadino „Juoda ir Balta“, yra iškalbinga. Norėčiau manyti, kad Mačiūnas atrado tai, ką kai kurie jo ir kitų atmesti darbai rodė visą laiką – kad natūrali ir socialinė „moteriškumo“ samprata ir su ja susijusios galios konotacijos nėra juoda arba balta, nėra apibūdinamos arba/arba skirtimi. Jos gali būti nuolat maišomos ir keičiamos, kaip provokuojančiai parodo Mačiūnas, įtraukdamas į šią simbolinį pasikeitimą lyties rekvizitais kitą asmenį – biologinę moterį.

Taigi „moteriškumas“ parodomas ir kaip natūralus dalykas (biologinis kūnas galų gale išlieka po visko, kas pasakyta ir padaryta), ir kaip kažkas pritrenkiančiai dirbtinio, kažkas, ką galima keisti (bent jau išvaizdą, kaip kokį „tekstą“) savo valia. Panašiai kaip kalbos srityje, kurioje Mačiūnas mėgo žaisti, „moters“ idėja pasirodė esanti kažkas, ką galima konstruoti ir rekonstruoti, neologizuoti, uždėti ir nuimti.

Taigi Mačiūno persirenginėjimas, jo netikras moteriškumas, per kurį galimai buvo išsklaidytas moters, moteriškumo grėsmingumas [*Fluxus* judėjimo kontekste – F.G.], nesąmoningai motyvuotai liudija sėkmingą daugelio moterų menininkių, kurios vienu ar kitu metu buvo *Fluxus* dalis, indėlį.¹⁷⁹

Taigi, interpretuojant *Fluxus* vestuvių kontekste, moteriškumas/vyriškumas buvo pripažįstamas kaip vienodai svarbus, vienodai atvirai vertinamas dalykas, kaip bendras žmogiškumo dalykas, kuris netrukdo skleisti tam tikroms moteriškoms konotacijoms *Fluxus* kūrinuose, kuriuose moterys žaidžia savo biologiniu kūnu ir ne tik kūno įtekstinimu, arba kuriuose yra žaidžiama jų derme.

Interpretuojant *Fluxus* vestuves iš dabartinės hermeneutinės situacijos, *Fluxus* vestuvių kūrinį, kontekstui pasikeitus, interpretuojame kitaip. Galime matyti, kad *Fluxus* vestuvės reikšminiu požiūriu anticipavo tam tikrus socialinius judėjimus, ypač tuos, kurie yra susiję su socialinės lyties klausimais. Šie rimti socialinės lyties, socialinių vaidmenų klausimai iš dabartinės istorinės situacijos pozicijų galimi interpretuoti – ir interpretuojami – labai rimtai, rimtu klausimu jis lieka ir žiūrint į *Fluxus* vestuvių įrašą, tačiau meninis *Fluxus* pobūdis išlaiko lengvumą, žaislingumą rimtumo atžvilgiu. *Fluxus* net ir rimtus socialinius lyties klausimus pateikia žaislingai – kol ir kiek juokas skamba, kol žaidimas vyksta, kol veikia netikėtumas, tol ir tiek kūrinys (ir *Fluxus* vestuvės) yra svarbus. Jeigu tik rimtus klausimus pradeda įtemptai svarstyti, žaidimo bendruomenė sutrūkinėja ir pats klausimas dingsta iš *Fluxus* vestuvių meno kūrinio akiračio. *Fluxus* savo žaidybine esme nėra užsiangažavęs varžytis dėl tam tikrų pozicijų ir tam tikras pozicijas ginti (tarkime, meno plotmėje, politikos plotmėje). *Fluxus* neutralizuoja tokius išankstinius angažavimus leisdamas vyksti žaidimo tėkmei, juoko tėkmei, lengvumo tėkmei ir tuo būdu sukurdamas bendruomenę,

¹⁷⁹ Kathy O'Dell, „Fluxus Feminus“, *TDR*, Vol. 41, No. 1, 1997, p. 57.

kuri jeigu nežaidžia, nedalyvauja, o tai reiškia, tuo pačiu ir negali suprasti, neinterpretuoti rimtos problemos.

Interpretuodami *Fluxus* vestuves remdamiesi Ricoeuro interpretacijų konfliktu, matome, kad semiotinė *Fluxus* vestuvių analizė praleidžia svarbų žaidybiškumo aspektą – *Fluxus* žaidimas gimsta supratimo kontekste, meno kūrinį suprantant (interpretuojant). Suprantant meno kūrinį aplinkkelio būdu, *Fluxus* vestuvės pasirodo, kaip per žaidimą, juoką (humorą) ar pokštą pasirodanti ir perskaitoma reikšmė. Iš semiotinės *Fluxus* vestuvių analizės pastebėjome, jog reikšmės kūrimas žaidimo pagrindu – pabrėžiant skirtį tikroviška/fiktyvu – parodo, kad vestuvių ritualo struktūra yra sureliatyvinama, atskleidžiamas jos reliatyvus, sąlygiškas aspektas, taip kritikuojant, pašiepiant pačią santuokos instituciją. Ricoeuro mintis, kad interpretacija liečia ir semantinį lauką, ir refleksijos plotmę, per tai ir pačią egzistenciją¹⁸⁰ parodo, kad semiotinė analizė akcentuoja semantinę plotmę, taip išleisdama iš akių supratimo interpretacijos egzistencinę plotmę. Tad žaidimą semiotiniu požiūriu galime traktuoti kaip žaidimo funkciją avangardiniame *Fluxus* meno kūrinyje, o hermeneutiniu požiūriu žaidimą galime traktuoti kaip egzistenciją liečiančią per supratimo ir interpretacijos veiksmą meno kūriniumi atsiveriančią prasmę, nes žaidimas yra suprantamas tik jį atitinkamai suvokus.

Fluxus vestuvių hermeneutinė interpretacija „diskurso įvykio“, „diskurso reikšmės“ dialektikos aspektu

Diskurso įvykis (Ricoeur) ir jo atmaina – meno kūrinys – yra giliai įsišakniję simboliniame-kultūriniame pasaulio supratimo tinklelyje. Žaidimo pagrindu besiremiantys *Fluxus* kūriniai interpretuoja aplinkui esantį simbolinį lauką ir teigia, kad menas, kuris yra institucionalizuotas ir kuriuo galima lengvai prekiauti, paverčiant meną preke, praranda savo kultūrinę ir hermeneutinę prasmę (virsta preke, virsta simbolinio kapitalo dėmeniu, bet nebe meno kūriniumi). Pasitelkus Ricoeuro diskurso įvykio, diskurso reikšmės dialektikos aspektą, galime sakyti, kad *Fluxus* meno kūriniai atsigręžia į aplinkinį simbolinį lauką, simbolinį tinklą, kuriame vyksta supratimo procesas. *Fluxus* interpretuodamas tą aplinkinį simbolinį lauką, iš kurio gimsta diskurso įvykis, pasiremia žaidimo logika, kuri meno kūriniam suteikia netikslingumą komercinių reikmių, socialinio kapitalo atžvilgiu. Toks žaidimas

¹⁸⁰ Paul Ricoeur, „Egzistencija ir hermeneutika“, *Problemos* 28, 1982, p. 106–115.

diskredituoja ano laikmečio (ir „avangardinio“¹⁸¹, ir kito institucionalizuoto meno) oficialų meno supratimą.

Dar vienas *Fluxus* judėjimo aspektas susijęs su tuo, kad „performatyvūs“ *Fluxus* kūriniai yra parašyti gyvam atlikimui ir juos reikia atlikti tam, kad jie egzistuotų. Kitaip sakant, remiantis Gadamerio išvystyta virsmo dariniu teorija, gyvai neatliktas *Fluxus* meno kūrinys neegzistuoja, nepavirsta dariniu, prie jo neįmanoma užtrukti, neįmanoma ištraukti (į žaidimą), dalyvauti meno kūrinio atveriamame simboliškume. *Fluxus* kūriniai remiasi radikaliu įvykiškumu, taip pat atsitiktinumo dėmenio įtraukimu į kūrinio atlikimą ir supratimą. Net ir tokie *Fluxus* kūriniai, kurie, atrodo, nereikalauja atlikimo – įvairūs *Fluxus* objektai, *Fluxus* rinkiniai (*Fluxkits*), remiasi radikalaus įvykiškumo prielaida, įgyja savo prasminę visumą tik atliekami, išprovokavę žaismingumą ir arba juoką. Svarbi *Fluxus* prielaida, kurią būtų galima interpretuoti hermeneutiškai, yra aplinkinio simbolinio tinklelio interpretavimas, kuris pasireiškia meninėmis išraiškomis („diskurso“ įvykiais) radikalia įvykiškumo prasme.

Remdamiesi Ricoeuru, *Fluxus* kūrinių performatyvumą ir *Fluxus* vestuves galima apibrėžti kaip ypatingą „diskurso“ įvykį. Performansas visu pirma yra įvykis, ypatingo diskurso įvykis, nes šis diskursas nėra išliekantis statiško kūrinio pavidalu, „sustingdytos“ išraiškos pavidalu, nebent dalyvių atmintyje arba įrašytoje medžiagoje. Performanso „diskursas“ gali būti įrašomas (vaizdo įrašas, fotografijos ir pan.), tačiau tai nėra tas įvykis, kuris yra pats performatyvus meno kūrinys. Dėl to *Fluxus* vestuvės yra radikaliai įvykiškos, *Fluxus* vestuvių bruožas yra radikaliai žaidybinis – kai baigiasi žaidimas, pats ceremonijos vyksmas, kuris verčia atlikėjus ir žiūrovus interpretuoti čia ir dabar besiskleidžiantį įvykį, baigiasi ir pats meno kūrinys. Performatyvaus „diskurso“ įvykio prasmę sudaro pats šio įvykio įvykiškumas.

Vis dėlto *Fluxus* kūriniai gali būti pakartojami, bet tik tuo atžvilgiu, kad pakartojimas visada yra kitas diskurso įvykis: *Fluxus* kūrinius galėjo atlikti bet kas remdamasis *Fluxus* įvykio (*event*) instrukcija (*score*), tuos kūrinius transformuodamas, megzdamas kultūrinį dialogą su kitais *Fluxus* kūriniais ar kultūriniais įvykiais. Remiantis Ricoeuru, galima sakyti, kad *Fluxus* kūrinių savybė yra ta, kad net ir tokie pakartojimai yra diskurso įvykiai radikalia prasme (tam tikrame kultūros simboliniame tinkle), nes šių kūrinių tikslas yra sukelti

¹⁸¹ Tam tikru metu *Fluxus* atsiriboja ir nuo avangardinio meno, pasivadindamas ariergardiniu menu, kuris siekia paprasto žaidimo, pokšto, juoko efekto.

žaidimo, juoko, pokšto efektą (diskurso įvykį), nes tik tokiu atveju *Fluxus* kūrinys laikomas pavykusi.

Fluxus performatyvūs kūriniai dažnai yra atliekami kasdienėse erdvėse (ne teatruose, galerijose ir t. t.). Performanso įvykis vyksta iš anksto tiksliai nenumatant visos performanso įvykio eigos, į performanso diskurso įvykį yra įtraukiami žiūrovai, kurie tampa kūrinio įvykio dalimi („žiūrovai“ tampa nebe tik žiūrovais, bet ir meno kūrinio dalyviais-kūrėjais); performanso atveju tiek intencionalūs, tiek atsitiktiniai, net ir netyčia patekę žiūrovai *Fluxus* yra skatinami įsitraukti užtrunkant ir įsitraukiant į žaidimo vaizdavimą, kalbant hermeneutiniais terminais. Tokie *Fluxus* performansai-žaidimai dažnai buvo iš anksto neanonsuojami, dažnai tai būdavo spontaniškai kylanti mintis atsižvelgus į kurią nors kasdienę detalę¹⁸².

Fluxus vestuvių atveju vyksta lygiai tas pats, tik dalyvavęs *Fluxus* vestuvėse gali jas interpretuoti, nes *Fluxus* kūrinių esmė yra žaidimas, t. y. gyvas buvimas žaidimo veiksmo, įvykyje. Tad *Fluxus* diskurso įvykio interpretavimas jame tiesiogiai nedalyvavus kelia tam tikrą *Fluxus* konkretaus kūrinio žaidybiškumo interpretavimo problemų, tarp jų ir semiotinės įvykiškumo analizės problemų. *Fluxus* vestuvių dokumentai leidžia priartinti *Fluxus* vestuvių įvykį prie mūsų supratimo horizonto, taip jį bandant interpretuoti ir suprasti, bet pats *Fluxus* vestuvių radikalus įvykiškumas reikalauja, kad *Fluxus* vestuvėse būtina dalyvauti tam, kad jas būtų galima patirti ir interpretuoti. *Fluxus* vestuvių dokumentų skaitymas gali atskleisti diskurso (jau kaip dokumento, įtekstinto *Fluxus* kūrinio) reikšmę, bet ne to diskurso įvyko reikšmę, nes jis nebegalimas patirti kaip įvykis. Norint patirti *Fluxus* kūrinių žaidimą, juoką, performatyvumą, galima tuos kūrinius kartoti, siekiant atverti įvykio patirties plotmę. Žinoma, tokie pakartojimai remiasi kitu hermeneutiniu horizontu ir simboliniu tinkleliu, tad jie yra kartojami juos interpretuojant, jų išraiška tampa „diskurso įvykio“ išraiška. Peršasi išvada, jog *Fluxus* kūrinių žaidimo pagrindas, remiantis Ricoeuru, yra nuolatinis diskurso įvykio kūrimas, nes tik taip gali atsiskleisti *Fluxus* žaidimas.

Analogiškai Heideggerio aprašytos valstietės kurpaitės, kurios nepasirodytų, jeigu nebūtų pavaizduotos paveiksle (nes jomis yra dirbama, jos yra parankios, todėl nematomos, nepastebimos, jos yra nesančios, jos nėra bylojančios būties tiesą jomis avint darbo metu, jos pasislepia reikmens reikmeniškume)¹⁸³. Hermeneutiniu požiūriu, *Fluxus* iškelia meno antimeniškumo aspektą ta prasme, kad ne tik bet kas gali tapti menu (kaip, kad valstietės

¹⁸² Išjungti šviesos jungiklį ir įjungti ir viskas tampa pasikeitę, nes požiūro taškas yra pakeičiamas iš kasdienio į žaidybinį.

¹⁸³ Heidegger, Gadamer, *Meno kūrinio ištaka*, p. 65.

kurpaitės), bet kad pati kasdienybė gali tapti menu, kūrybine medžiaga. Kitaip sakant, *Fluxus* kūriniai parodo kasdienybę ją išžaidžiant, verčiant kasdienybę žaidimu, kaip meno kūrinium. Kaip tai atsitinka įvykio (*event*) atveju?

Fluxus vestuvių performanso įvykis įsirašo į simbolinę kultūros hermeneutinę sistemą per dalyvavusių ten patirtį bei užrašytus dokumentus, bet ne per galimą pakartotinai atlikti veiksmą (nes originalios *Fluxus* vestuvės jau atsitiko) dėl to, kad performanso įvykio eiga yra nenuspėjama, kadangi performanso įvykio eigą nulemia žiūrovų įsitraukimas. Dalyvavusių *Fluxus* vestuvėse patirtis, sklindantys pasakojimai iš performanse-įvykyje dalyvavusiųjų transformuoja ankstesnį kultūrinį simbolinį tinklėlį diskurso įvykio patirties atžvilgiu, kuris tuo būdu transformuojasi į diskurso reikšmę (per patirtį, ir toliau per pasakojimus, nuogirdas, gandus, dokumentuotą medžiagą). Tad diskurso įvykis keičia diskursų apskritai reikšmę, o tos reikšmės pakeitimas skatina toliau žvelgti interpretuojančiai į aplinkinę supančią kultūrinių tekstų visumą ir ją interpretuoti, suprasti. Meno kūrimas yra ypatinga interpretavimo forma, kadangi interpretacija pasireiškia diskurso įvykio kūrimu, o *Fluxus* meno kūrinių atžvilgiu jis pasireiškia radikaliu diskurso įvykiškumu.

Lietuvos menininkai mažiausiai du kartus yra pakartoję *Fluxus* vestuves¹⁸⁴. Kokia tokio pakartojimo prasmė diskurso įvykio ir diskurso reikšmės apsektu? *Fluxus* vestuvių įvykis yra įvykis radikalia prasme, kuris remiasi žaidimu, tik jam pasibaigus įvykyje nebėra daugiau dalyvaujama ir nebegalima jo interpretuoti. Šio diskurso reikšmė nėra patiriama, jeigu jame nėra dalyvaujama, nes pats įvykis yra pasibaigęs – tai yra *Fluxus* kūrinių radikali įvykiškumo prasmė. Vienintelis būdas atsiskleisti *Fluxus* meno žaidybiškumui – sukurti arba pakartoti patį diskurso įvykį jau esant kitoje kultūros simbolinėje situacijoje, kad būtų galima patirti patį kūrinį, kuris tik jam pasibaigus – išnyksta. Kaip minėjome, galime interpretuoti „diskurso reikšmę“ tik iš dokumentų, nuogirdų, pasakojimų ir kt., bet tai nebus *Fluxus* diskurso įvykio prasmė, o todėl nebus ir tiksli reikšmės interpretacija. Tad vienu atžvilgiu pakartojimas yra vienintelis diskurso įvykio formos atkūrimas, kitu atžvilgiu, toks pakartojimas būna visada perinterpretuotas savaip, esant savame simboliniame kultūriniame lauke. Eglė Velaniškytė ir Antanas Andziulis (2010), taip pat Denisas Kolomyckis, Inga Galinytė, Laima Kreivytė (2020) savaip interpretuodami kartojo kūrinį; kūrinio „Juoda/Balta“ pakartojimai yra naujo diskurso įvykio sukūrimas, remiantis kūrinio idėja, kaip ji yra

¹⁸⁴ žr. <https://kauno.diena.lt/naujienos/laisvalaikis-ir-kultura/zvaigzdes-ir-pramogos/lietuvoje-viskas-daroma-pries-fluxus-ikurejo-jmaciuno-principus-600197> (interaktyvi nuoroda) [žiūrėta 2023.12.12] ir https://www.youtube.com/watch?v=JGZgerS9eII&ab_channel=coolturistes (interaktyvi nuoroda) [žiūrėta 2023.12.12]

suprantama (interpretuojama), kuri atsklinda iš aplinkui esančių diskurso reikšmės pėdsakų. Toks interpretavimas – kūrybiškas interpretavimas siekiant atkurti *Fluxus* vestuvių diskurso įvykio prasmę – įvykiškumo prasmę, žaidimo prasmę.

Žinoma, reikia klausti, kodėl Lietuvių menininkai norėjo pakartoti (Gadamerio terminais, „norėjo žaisti“ vieną iš *Fluxus* žaidimų) *Fluxus* vestuvių kūrinį „Juoda/Balta“? Ar ne todėl, kad pats George’as buvo lietuvis? Tada kyla pakartojimų prasmės klausimas: ar tai daroma dėl atskirų Lietuvos menininkų socialinio kapitalo didinimo? Ar tai daroma dėl to, kad pagerbtumėme patį Mačiūną ir jo veiklą? O galbūt tai kyla iš „tikros“ *Fluxus* dvasios tuo būdu, kaip ji yra interpretuojama iš aplinkinių kultūros tekstų ir *Fluxus* vestuvių įvykio likusių diskurso reikšmės pėdsakų?

Matėme, kad semiotinėje analizėje galime analizuoti *Fluxus* vestuves remiantis dokumentais, kurie leidžia atskleisti *Fluxus* vestuvių semantinę plotmę. Įtekstinto (nufilmuoto) įvykio semiotinė analizė neatskleidžia diskurso įvykio įvykiškumo radikalumo ir neapmąsto būtinybės patirti *Fluxus* vestuves, kad būtų patirtas *Fluxus* žaidybiškumo pobūdis, tai leidžia tik pačio įvykio darymas (atlikimas). *Fluxus* performatyvumo aspektas svarbus tuo, kad jis nurodo, jog *Fluxus* kūrinys gyvas tik tol, kol tęsiasi žaidimas, o žaidime nedalyvavus, pats diskurso įvykis negali būti patiriamas. Tai reiškia, kad diskurso „reikšmė“ gali būti patiriama įvykiškumo (žaidybiškumo, pokštavimo, humoro) būdu. Todėl, remiantis Ricoeuro diskurso įvykio ir diskurso reikšmės dialektikos aspektu, galime konstatuoti, kad *Fluxus* menininkų „Juoda/Balta“ kūrinio kartojimas (nekeliant klausimo apie jo motyvus) yra bandymas atkurti patį žaidimo įvykiškumą, patį diskurso įvykiškumą, kuriuo tik ir skleidžiasi *Fluxus* vestuvių žaidimo prasmė – jam vykstant ir jame dalyvaujant.

Fluxus vestuvių įvykiškumas – gadameriškoji hermeneutinė interpretacija

Remiantis Gadamerio hermeneutikos prieiga *Fluxus* vestuvių kartojimas taip pat gali panaikinti šventinį *Fluxus* vestuvių kūrinio aspektą ir pavirsti kičiniu kartojimu, svaigulį (malonumą, vietoje prasmę produkuojančio dialogo) keliančiu kartojimu. Kaip žinia, vestuvės yra ypatinga šventė (santuokos pradžia), tuo labiau George’o Mačiūno ir Billie Hutching vestuvių atveju, nes jos George’ui buvo pirmos ir paskutinės. Šventiškumo (šventės, kaip vienatinio įvykio) nuvainikavimas kartojimu ištraukia pačią ceremoniją ir kūrinį iš jų hermeneutinės situacijos – kūrinys yra ištraukiamas iš jo konteksto, kuris buvo skirtas atlikti intencionaliai, būtent tame kontekste.

Fluxus vestuvių atveju galima tikėtis vestuvių, kurios primintų tradicines vestuves (arba kaip nors jas transformuotų). Tačiau laikantis tradicinės nuostatos (turint tradicinių vestuvių patirties horizontą) vestuvių atžvilgiu netrukdoma dalyvauti *Fluxus* vestuvėse, tai nežeidžia, nepanaikina pagarbaus santykio su tradiciniu požiūriu. Taip yra todėl, kad *Fluxus* vestuvės iš anksto nubrėžia kitą vestuvių patirties horizontą, kurį yra nesunku priimti dėl jo žaidybinio pobūdžio – lengvumo, pokštavimo, juoko. *Fluxus* vestuvių žaidimo horizontas įsismelkia į vestuvių ritualo horizontą tuo būdu vestuvių ritualą transformuojant, paverčiant jį meno kūrinium. Tad *Fluxus* vestuvės pradedamos vertinti meno kūrinio horizonte, bet ne tradicinio (religinio ar kokio kito) ritualo horizonte.

Fluxus vestuvės savo žaidybiškumu – dėl lengvo, žaidybinio pobūdžio (be piktdžiugiško šaipymosi iš tradicijos, religijos ir t. t.) – įtraukia į savo kūrinį. *Fluxus* vestuvės virsmu dariniu vaizduoja ne vestuvių ritualą, o patį žaidimą, kuris pasireiškia įvairiomis formomis – *Fluxus* vestuvėse yra tuokiamasi ne tradicinio horizonto akistatoje pagal tradicinį vyro/žmonos ar jaunikio/nuotakos supratimo horizontą, bet pagal žaidimo, lengvumo supratimo horizontą. *Fluxus* vestuvėse yra vaizduojama (sukuriamą) ir karnavalinio žaidimo erdvė, kurioje bet kas gali būti bet kuo, nes tai yra žaidimo erdvė, kuri atvira visiems, kol tik prisijungiama prie žaidimo ir yra ruošiamasi žaisti. Galime pastebėti ir tokį dalyką, kad ši *Fluxus* vestuvių žaidimo erdvė ima dominuoti oficialių ir rimtų tradicinių vestuvių ritualo atveju, nes čia persvarą įgyja žaidimas – *Fluxus* žaidimo taisyklės ir žaidimo erdvė. Prisiminus Gadamerio pavyzdį apie vaiką, kuris žaidžia laisvai ir nesirūpindamas žaidimo erdve, tačiau, kai kas nors, kas nenusiteikęs žaisti, įsiveržia į jo žaidimo erdvę, jis sutrikdo vaiko laisvo žaismo erdvę ir žaidimas akimirksniu griūna, praranda prieš tai savo turėtą galią¹⁸⁵ (taip, pavyzdžiui, atsitinka, kai suaugusysis pradeda stebėti žaidžiantį vaiką ir žaidimas yra sutrikdomas, nes, pavyzdžiui, suaugusysis nėra nusiteikęs žaismingai). Žaidimas yra trapi erdvė, egzistuojanti tol, kol joje nesuinteresuotai, nuoširdžiai įsitraukus žaidžiama. Taip ir *Fluxus* vestuvių atveju žaidimas yra galingesnis negu rimta santuokos institucija ir, atrodo, tokio *Fluxus* žaidimo niekas negali griauti (būdamas tose vestuvėse).

Matėme, kad semiotinėje analizėje interpretavome *Fluxus* vestuves kaip socialinę praktiką, kurioje pamatėme, kad yra transformuojamas tradicinių vestuvių ritualo „rimtumas“, nes jis yra ir sureliatyvinamas, parodomas jo konstruojamasis pobūdis

¹⁸⁵ Gadamer, *Tiesa ir metodas*, p. 85.

(fiktyvumas). Tokiu būdu, reikšmės požiūriu, *Fluxus* vestuvės pasirodo, kaip vestuvių parodija ar satyra, bet ne kaip patį žaidimą (meninį žaidimą) vaizduojantis kūrinys, aktas. Bet, kaip teigėme anksčiau, žaidimas yra tai, ko ir siekiama pačiu *Fluxus* meno kūrinium, tad hermeneutiniu požiūriu šiuo kūrinium nesiekama parodijuoti vestuvių institucijos ar kritikuoti tam tikras institucijas, atvirkščiai, siekiama pozityvių veiksmių – pokšto ir juoko, lengvumo – pačio žaidimo. Taip galime daryti išvadą, kad *Fluxus* vestuvių meno kūrinium pats žaidimas virsta meno kūrinium, kuris atsiskleidžia kultūriniame meno kontekste ir kuris ima kultūrinį viršų prieš tradicines institucijas (tradicinę santuokos instituciją). Šis *Fluxus* meno kūrinys, kuris yra žaidimas, yra kultūrinis žaidimas, vykstantis kultūros erdvėje. Vien dėl to tai įgyja kitą – kultūrinę – reikšmę, lyginant, pvz., kad ir su vaikų žaidimais, kurie nėra mažiau tikri (tiesiog jie vyksta kitoje erdvėje – vaikiško pasaulio erdvėje ir nėra kultūriniai kūriniai). Remiantis Gadameriu, galime sakyti, kad *Fluxus* vestuvėse pats vaizduojamas dalykas, pats virsmas dariniu ir yra žaidimas – taip yra atskleidžiama žaidimo struktūra (žaidimo patirtis) meno kūrinium, kurio pagrindas (virtimas dariniu – meno kūrinium), anot Gadamerio, ir yra žaidimas. Tokiu būdu išryškėja, kad *Fluxus* meno kūriniai yra virsmo dariniu formos, kurios atsiskleidžia patį žaidimą kultūrinėje-meninėje plotmėje.

Fluxus vestuvės – šventė

Akivaizdu, kad vestuvės yra ne tik santuokos ceremonija (rimtumas), bet ir šventė (nerimtumas, linksnumas); ceremonija įtvirtinama šventimu, laiko pasidalijimu būnant kartu su kitais šventės dalyviais. Neretai tokios šventės subanalėja, kai šventės tikslu tampa pelnas, nauda, jos sukomercinamos. Tai galioja įvairioms šventėms, tačiau tai gali galėti ir kalbant apie meną, kaip šventę. Menas, kuris yra suprekybinamas, tampa svaigulį (malonumas, vietoje prasmės produkavimo dialogu) generuojančiu užsiėmimu, kuris dirgina¹⁸⁶. Tikra šventė verčia užsibūti ir švenčiamą laiką naudoti prasmingai komunikacijai, buvimui viešai ir kartu. Hermeneutiniu požiūriu galime lyginti šventę, kuri yra sukomercinta (pavyzdžiui, net ir įprastos vestuvės tampa komercijos objektu, kuomet pasikviečiamas vestuvių vedėjas, kurio dažna užduotis yra neleisti būti vieniems su kitais neįaukiau – nes įvairiose šventėse gali būti neįauku būti) ir *Fluxus* vestuves, kurios yra meno kūrinys (remiantis Gadameriu, menas kaip

¹⁸⁶ „Mūsų pasaulyje, kur viešpatauja stiprūs dirgikliai ir dažnai neatsakingai sukomercinta eksperimentavimo aistra, apie daugelį dalykų, deja, nepasakysi, jog jie iš tiesų gimdo komunikaciją. Svaigulys nėra ilgalaikė komunikacija.“ In: Gadamer, *Grožio aktualumas...*, p. 72.

šventė). Menas yra ta erdvė, kurioje negali būti nejaukumo, net nuobodulio¹⁸⁷; menas yra ta erdvė, kurioje galime būti – jaukiai būti ir užsibūti, dialogiškai kurti prasmę. Todėl hermeneutiniu požiūriu yra svarbus palyginimas tarp komercializuotų vestuvių švenčių ir *Fluxus* vestuvių meninio žaidybinio pobūdžio, kuris išryškina šventės aspektą, t. y. neturėdamas jokios šventės sukomercinimo galimybės, nes skleidžia žmogaus kūrybines galias – kuria meno kūrinį. *Fluxus* vestuvės ir *Fluxus* vestuvių meno kūrinys kaip šventė verčia įvertinti prasmę užsibuvus, nes prasmė pasirodo – tai yra erdvė būti, erdvė komunikuoti, erdvė nekreipti dėmesio į savo kasdienes darbus, nes tie darbai yra nuobodūs, nereikšmingi meno šviesoje¹⁸⁸. Sukomercinto meno ar šventės kontekste dažnai kaip tik kasdieniai darbai tampa įdomesni negu pati šventė, nes prasmė tokiaime mene ar šventėje nepasirodo (šventė ar meno kūrinys būna banalus, dirginantis, keliantis svaigulį, bet ne komunikuojantis prasmę ir verčiantis ištirpti dialoge tarp meno kūrinio ir dalyvaujančio Kito).

Fluxus vestuvių šventiškumą kuria žaidybinis pobūdis; leidžiant laiką žaidžiant, pats laikas dingsta kaip naudingas ir dėl to dingsta laiko pajauta, kaip laiko, kuris turi būti užpildomas veikla, bandant išvengti nuobodulio. Semiotinėje analizėje kalbėdami apie *Fluxus* vestuvių šventinę dalį (kūrinys „Juoda/Balta“), atskleidėme ten pasirodantį tradicinių moters ir vyro, žmonos ir vyro verčių apvertimą, tradicinių verčių hierarchijos apvertimą. Interpretuojant hermeneutiškai, meno šventė įvertina patį buvimo, užsibuvimo faktą, o ne kuriamas reikšmes. Tik tokiaime buvime, anot hermeneutikos, gali atsitikti produktyvus prasmės dialogas, gali atsitikti supratimo, interpretacijos veiksmas – užsibuvimas. Toks *Fluxus* vestuvių meno šventiškumas verčia jos dalyvius komunikuoti, atsižvelgti vienas į kitą, juoktis, pokštauti ir švęsti – švęsti ir patį buvimą, patį gyvenimą. *Fluxus* rodo, kad net ir patį kasdienį gyvenimą (jeigu ir vestuvių įvykius traktuotume kaip vykstančius kasdienybės erdvėje) galima švęsti – įveiklinant, įprasminant kasdienio gyvenimo aspektus, paverčiant juos švente¹⁸⁹. Jeigu šventė suprantama kaip pasilinksminimas, kaip pramoga, svaigulys,

¹⁸⁷ „<...>kalbant apie meno patirtį svarbiausia tai, jog meno kūrinys mus moko savotiškai užsibūti. Šis užsibuvimas ypatingas - jis niekad nebūna nuobodus. Juo toliau, juo iškalbingesnis, juo įvairiapusiškesnis, juo turtingesnis jis atrodo. Meno laiko patirties esmė ta, kad mes mokomės užtrukti. Galbūt tai ir yra mums skirtas galutinis atitikmuo to, ką vadiname Amžinybe.“ In: *Ibid.*, p. 64.

¹⁸⁸ „Man rodos, savo samprotavimuose nemenkai pasistūmėjome pirmyn, žaidimo pertekliškumą ne vien apibrėždami kaip tikrąjį mūsų kūrybinio polėkio pamatą, bet ir įžvelgdami už jo slypintį gilesnį antropologinį motyvą, kuris žmogaus žaidimą, o ypač meno žaidimą, skiria nuo visų gamtos žaidybinių formų, iškelia virš jų: norą suteikti trukmę.“ In: *Ibid.*, p. 66.

¹⁸⁹ „Jei mene iš tiesų esama šventiškumo, tai jis turėtų peržengti minėtąsias savo paskirties ribas, vadinas, ir kultūrinių privilegijų ribas, kartu išlikdamas atsparus komercinėms mūsų visuomeninio gyvenimo struktūroms.“ In: *Ibid.*, p. 70.

tokia šventė hermeneutiniu požiūriu, negali gimdyti prasmės, nes neatsiveria erdvė pokalbiui, dialogui; tokios šventės laikas yra svaigulio laikas, bet ne džiaugsmingas laiko, kuris yra pritvinkęs prasmės, šventimas. Šventė yra dalyvavimas laike, kuris tampa buvimo laikas, nes tampa pamatomas, lygiai taip pat kaip ir pati žmogaus laikiškumo struktūra pamatoma jai atsivėrus būties tiesos šviesoje (per šventinį laiką buvimą dialoge su meno kūriniumi, meno kaip šventės aspektu). *Fluxus* vestuvės garantuoja tokį laikiškumą, todėl *Fluxus* vestuvės interpretuojamos šventės aspektu atskleidžia tai, kad kiekvienas žaidimas, kuris yra pasiekęs meno statusą yra šventės laikas ir šventės erdvė. *Fluxus* vestuvėse žaidybinis laikas iš tiesų pripildo prasme aplinkui esančius, per meno kūrinio, kaip šventiško laiko patirtį – prasmės kūrybos spontaniškumu, atvirumu, kitaip sakant, žaidimu, tokiu būdu nereikalaujant svaigintis vien tam, kad šventės šventiškumas būtų pamirštas dirgiklių ir prislegiančio įspūdingumo kontekste.

Fluxus vestuvės – simbolis

Fluxus vestuvės kaip simbolis, kaip dalyvavimas tikrovėje reiškia tą tikrovę sučiuopti galimybe pažinti tikrovės aspektus meno simboliškumu. Šis *Fluxus* dalyvavimas tikrovėje pasireiškia žaidimo pagrindu. *Fluxus* vestuvių simboliškumas – tai komunikacijos simboliškumas, kuris pasižymi tuo, kad juo yra dalinamasi ir nėra steigama galimybė jį stebėti sau¹⁹⁰ (substancinio meno kūrinio supratimo laikai). *Fluxus* simboliškumas pasižymi santykių, ryšių sistema tarp dalyvaujančių, simboliškumas yra dalinimasis *Fluxus* objektais, *Fluxus* įvykiais (*event*), *Fluxus* instrukcijomis (*score*), *Fluxus* performansais, *Fluxus* ritualais (vestuvėmis, laidotuvėmis ir t. t.). *Fluxus* dalijimasis yra panašus į informacinio tinklo struktūrą arba, galėtume sakyti, į kooperatyvo struktūrą¹⁹¹, pats *Fluxus* simboliškumo aspektas yra dalijimasis juoku, dalijimasis pokštu, o tikriau sakant – dalijimasis žaidimu. *Fluxus* objektai ir ritualai/įvykiai įgyja prasmę tik jiems cirkuliuojant pačiame dalijimesi. Tas pats yra ir su *Fluxus* vestuvėmis: jeigu nedalyvauji *Fluxus* vestuvėse, tuomet *Fluxus* vestuvės iš tiesų nieko nereiškia, nes nėra dalijamasi. Semiotiškai analizuodami *Fluxus* vestuves

¹⁹⁰ Rothman, „Fluxus, or the Work of Art in the Age of Information“, p. 315.

¹⁹¹ Apie kooperatyvus plačiau galima išgirsti Jacques'o Fontanille paskaitoje „Kooperatyvo modelis: keli semiotiniai-antropologiniai principai“ (2019-04-05); http://www.semiotika.lt/audio/Fontanille-2019/812_0267_Fontanille_2019-04-05.MP3 (interaktyvi nuoroda) [klausytasi 2024.02.06]

parodėme, jog *Fluxus* vestuvės yra tam tikras tradicinių vestuvių vertės sistemos apvertimas. Ši semiotinė analizė, yra tokia analizė, kuri vyksta semantikos plotmėje ir nepaliečia hermeneutiniu požiūriu egzistencijos – supratimo būnant patirties. Tad dalijimosi prasmė nebuvo atskleista *Fluxus* vestuvių semiotinėje analizėje, kadangi dalijimosi prasmė, kuri yra buvimas kartu žaidžiant yra pastebima tik supratimo aktu, kuris yra pačio buvimo supratimas arba suprantantis buvimas. Anot Gadamerio, toks supratimas net nepasirodytų, jeigu nebūtų vaizduojamas meno kūrinium (Gadameris konkretizuoja būties tiesos atsivėrimo klausimą meno kūriniais). Tad dalijimasis juoku ir žaidimu galimas tik dalyvaujant, o žaisti ir suprasti, pastebėti žaidimo struktūrą galima tik patį žaidimą įvairiomis jo formomis išskėlus kaip meno kūrinį, taigi *Fluxus* meno kūrinys reikalauja suprasti meno kūrinį interpretuojant jį kaip žaidimą.

Fluxus meno kūrinio ir *Fluxus* vestuvių simboliškumas pasirodo toje erdvėje, kuri yra atvira dalyvauti, kuri yra dalijimasis būnant įvykiškume, toks dalijimasis, kai yra susitinkama su žmonėmis, kurie tampa atviri ir geros valios supratimo principu yra mezgamas dialogas, prasminė komunikacija ir horizontų susiliejimas. Tai rizikingas, pažeidžiamas, bet galintis būti sėkmingu horizontų susiliejimas, kuris tuo būtų leidžia praplėsti savo ir kito patirties horizontą. *Fluxus* vestuvių bendruomenė yra kurianti bendrą buvimą, o tas bendrabūvis remiasi žaidimu, jis negali būti suklastotas, jo negalima tiksliai pakartoti, jis reikalauja aktyvaus dalyvavimo, net ir žiūrovo dalyvavimo prasmei kurti *Fluxus* vestuvėse. *Fluxus* vestuvių kabarete, savo kūriniais dalijosi, turiningai bendrai „laužė duoną“ ne tik George’as su Bille, bet ir kiti menininkai – tai vyko gyvo dialogo pagrindu, kur tapatybės nėra sustingdytos, o tikslas nėra iš anksto nustatytas. Dalijimosi tikslas yra vyksmas, supratimo vyksmas, kuris pasirodo *Fluxus* vestuvėse. Žaidimo pagrindas *Fluxus* vestuvėse kuria prasmės perteklių, kuris yra kuriamas dalijimosi pagrindu (buvimas bendrame žaidime). Toks prasmės perteklius verčia interpretuoti būnant, interpretuoti taip, kad pati vaizduotė išsiplečia, kartu išsiplečia patirties horizontas. Toks žaidybiškumas provokuoja tęsti dialogiško supratimo veiksmus, nes yra produktyvus supratimo veiksmui. Toks produktyvumas pasireiškia tuo, jog žaidžiant būtina dalyvauti aktyviai, taip yra dalijamasi žaidimu (dalijamasi žaidimo džiaugsmu), o tai reikalauja aktyvios interpretacijos pastangos.

Semiotiškai nagrinėdami dokumentuotą medžiagą pamatėme, kad *Fluxus* vestuvių reikšmė yra interpretuojama semantiškai, kai tuo tarpu *Fluxus* vestuvių atveju reikšmė iš tiesų kuriasi patirtiniame lygmenyje, bet ne teksto-diskurso lygmenyje; žaidimo semiozė vyksta patirties (asociacijų, kylančių vaizdinių ir t. t.) dabarties akimirkoje, todėl performatyvius

įvykius-meno kūrinys nagrinėti semiotiškai nepakanka, nes yra praleidžiami dalyvavimo, žaidimo ir užsibuvimo patirties aspektai, kurie kyla būtent dalyvaujant vienatiniame ir vienkartiname meno kūrinys su savo unikaliu hermeneutiniu kontekstu ir hermeneutiniu horizontu, kurį meno kūrinys pasiūlo. Į šį horizontą yra aktyviai įsitraukiama, tam, kad žaidimas galėtų vykti – kitaip būtų pasimesta, sutrikta ir užsisklęsta tvirtose, stabiliose ir techniškai-socialiai produkuojamose tapatybėse.

Mirtis, žaidimas ir *Fluxus* vestuvės hermeneutiniu požiūriu

Paprastai tuokiamasi neturint gyvenimo horizonte aiškios mirties nuojautos ir žinojimo apie savo mirtį. Vestuvės vyksta patirties horizonte, kurio projekte numatyta, pvz., dauginimasis, pagarbus buvimas kartu ir pan. t. y. bendro gyvenimo prasmės kūrimo projektas. Kita vertus, santuoka nuo senų laikų laikoma vienu iš svarbiausių gyvenimo įvykių, tarp kurių – gimimas ir mirtis. Tad kas atsitinka, kai yra tuokiamasi žinomos mirties horizonte? Kokia tokio gyvenimo projekto reikšmė *Fluxus* vestuvių kūrinysje?

Be mirties horizonto, kuris yra žmogaus gyvenimo riba, žmogaus gyvenimo projektai neturėtų reikšmės, nes būtų vertinami ne žmogaus mirties kontekste, bet amžinybės kontekste (jeigu įsivaizduotume amžiną žmogaus gyvenimo tęsimąsi). George'as, vesdamas mirties horizonte, kai jam buvo 46 metai, buvo persmelktas tam tikros *Fluxus* įtakos, net ir žinodamas, kad mirs. Vertinant iš Billie interviu pasisakymo tarp George'o ir Billie užsimezgė pagarbi ir nuoširdi draugystė, tad vestuvės nebuvo iš išskaičiavimo, bet taip pat vestuvės nebuvo ir iš į ateitį nukreiptų bendrų projektų. Tad Maciūno *Fluxus* vestuvės tam tikra prasme yra ir žaidimas su mirtimi. Tai *Fluxus* dvasios – suliejimo, amžino tekėjimo, amžinos kaitos¹⁹² patvirtinimas ir paskutiniu įvykiu-performansu, *Fluxus* vestuvėmis, kurios reiškė ir amžiną gyvenimo tvarką – gimimą ir mirtį.

Mirties akivaizdoje „nerimtas“ *Fluxus* vestuvių žaidimas įgyja „rimto“ pranešimo statusą – tampa tam tikru pareiškimu prieš mirtį, kad iki galo į gyvenimą žiūrima kaip į žaidimą. O tai suteikia šiam kūrinys egzistencinę prasmę. Žaidimas paradoksalus mirties atžvilgiu. Žaidimas yra dalykas, kuris pasibaigia, bet gyvenimas toliau eina savo vaga. Vis dėlto gyvenimas taip pat pasibaigia, dėl to mirtis ir yra paskutinė žmogaus riba ir patirties horizontas.

¹⁹² Tai patvirtina pati *Fluxus* žodyninė reikšmė.

Mirties kontekste švęsti meilę žaidimo, pokštavimo, humoro pagrindu meninėmis priemonėmis reiškia teigti gyvenimą, amžinąjį gyvenimo ratą ir susitaikymą su savo individualiu išnykimu,– susitaikymą kuris vyksta bendroje žaidimo erdvėje, nes sukasi bendroje kosmoso žaismėje, amžinajame sukimesi, bei rodo George'o nusiteikimą iki gyvenimo galo į gyvenimą žiūrėti kaip į žaidimą. Net ir mirtis *Fluxus* vestuvėse žaidimo priemonėmis yra parodoma kaip tam tikra riba, kuri yra tik apgaulinga riba, nes istorija tęsiasi ir be pačio tavęs, net ir žaidimas tęsiasi be pačio tavęs – *Fluxus* menas ir toliau yra kuriamas, toliau yra žaidžiamas (žinant ir tai, kad George'as buvo tik vienas iš *Fluxus* dvasios menininkų). *Fluxus* vestuvėse žaidimo pagrindu¹⁹³ tvirtina amžiną kosmoso žaismę, kuri yra iki galo nesuprantama, neišaiškinama, dėl to žaidybinė, juokinga, absurdiška – taip skamba gyvenimo dviprasmybių priėmimas ir gyvenimo teigimas vietoje neapykantos, gyvenimo atsisakymo, silpnos valios, savigailos, *ressentimento*.

Šiame kontekste iškyla dar viena George'o baltos nuotakos suknelės reikšmė. Pagal rumaniškąjį paprotį moteris, kuri mirdavo nesusituokus, būdavo sutuokiama prieš savo laidotuves:

SJ [Susant L. Jarosi – F. G.]: Ar manote, kad tai galėjo būti susiję su rumunų liaudies tradicija, vadinama mirusiųjų vestuvėmis – jei mergina miršta nespėjusi ištekėti, bendruomenė jai suteikia ir vestuves, ir laidotuves. Apie tai galvoju kalbėdama apie George'ą santykyje su jo norėjimu būti nuotaka. Jam tai galėjo reikšti ypatingą perėjimo apeigą, kurią reikėjo atlikti prieš mirtį.¹⁹⁴

Taip dar kartą patvirtinant gyvenimo tvarkos (kurią galime laikyti žaidybine – kaip amžinas betikslis sukimasis, judėjimas, kosmoso žaismė, tokia panaši į žmogaus žaidimą):

B.M. [Billie Maciunas – F.G]: Manau, kad jis buvo labai prisirišęs prie Lietuvos. Nežinau kodėl. Jis kartais pabUSDavo, kalbėdavo lietuviškai – klausdavo manęs, kiek valandų lietuviškai. Taigi ta kalba vis dar buvo kažkas labai dabartiška ir artima jam. Manau, kad šis paprotys, šis mitas galėjo būti jam žinomas ir pamirštas, arba tai galėjo būti kažkas nesąmoningo... Žinau, kad skirtingose kultūrose mirtis vaizduojama kaip nuotaka. Ir kai kuriuose kultūrose baltos spalvos vilkėjimas reiškia mirtį. Manau, kad tai buvo labai svarbi potekstė, vykstanti per vestuves, kaip ir apsikeitimas drabužiais (kūrinyje „Juoda ir Balta“). Nes kai George'as kūrinio pabaigoje buvo persirengęs balta suknele, jis iš esmės ėjo į mirtį, o aš likau tvarkos ir realybės erdvėje ir prisiėmiau daug daugiau nei su kuo pradėjau, daug daugiau багаžo.¹⁹⁵

¹⁹³ Sverdiolas, „Žmogaus žaidimas, kosmoso žaismė“, p. 94.

¹⁹⁴ Jarosi, „Selections from an Interview with Billie Maciunas“, p. 205.

¹⁹⁵ *Ibid.*, p. 205–206.

Teigiant, kad kai kuriose kultūrose mirtis vaizduojama kaip nuotaka ir kad balta suknelės spalva yra mirties spalva, pasimato tai, kad George'o suknelės spalva yra kaip George'o įkapės – George'as atsisveikina su pasauliu žaisdamas.

Kalbant apie mirtį, taip pat galima pasakyti, kad gyvenimą, net ir po artimojo mirties ar po kultūros veikėjo mirties, tęsia tie, kurie lieka gyvi (gyvenimas nesustoja suktis). Tad čia Billie save interpretuoja per *Fluxus* žaidimą atsidūrusią santykiyje tarp kultūrinio veikėjo ir artimojo žmogaus, Billie save interpretuoja kaip dar vieną, nors ir paskutinį, George'o *Fluxus* žaidimą:

BM: Aš trukdžiau jiems naudotis vertingu turtu, apie kurį aš net nežinojau, o jie žinojo, ir Nijolė man pasakė, jei teisingai pamenu: „Tu atėjai paskutinę minutę ir viską sugadinai“. Manau, kad tai buvo George'o planų elementas. Manau, kad jis ketino viską sujaukti. Tam tikra prasme manau, kad aš buvau George'o mirties kūrinio objektas. Nenuostabu kad jis pasirinko žmogų, neturintį aiškių šeimyninių šaknų ir turintį poetinių siekių.

SJ: Kada supratai, kad tai gali būti toks atvejis?

BM: Gana greitai, bet nesugebėjau tuo metu to gerai sau artikuliuoti. Buvau linkusi į romantizmą daugiau negu esu linkusi dabar. Turėjau tam tikrą požiūrį į viską. Aš mačiau vestuvių kūrinį „Juoda/Balta“ simbolizmą – kaip labai romantišką meilės ir mirties mišinį tame pačiame dalyke. Manau, kad tai buvo vienas iš lygmenų, ir George'ui tiko, kad aš jį taip mačiau.¹⁹⁶

Tad Galime kalbėti apie tai, kad George'as savo mirties akivaizdoje galėjo numatyti tokią galimybę, apie kurią kalba Billie: kad *Fluxus* vestuvių kūrinys buvo kaip testamentas, paskutinė jo valia, kuri nepraėjo be pasekmių – sujaukė prieš tai buvusį artimųjų (šeimonių ir artimų draugų) projektą. Tai tam tikra tai prasme buvo žaidimas, kurio taisyklės nustatė pats George'a (metrikacijoje ir viešame *Fluxus* atlikime), bet kurio George'as jau negalėjo pats toliau žaisti, jis negalėjo dalyvauti žaidime. Billie liko žaisti šio „žaidimo“ (kuris nepavirto į žaidimą, nors galimybė pavirsti žaidimu buvo suteikta – tęsti George'o žaidimą) kartu su kitais, į tam tikrą naudą vertę nusitaikiusiais artimaisiais. Ne paslaptis, kad George'as buvo prasiskolinęs ir dėl to kai kurie draugai iš jo tikėjosi tam tikros kompensacijos, šeima taip pat tikėjosi tam tikros kompensacijos. Tad toks žaidimas, apie kurį kalba Billie, negali būti pavadintas juokingu, nerimtu, nes jis neatitinka George'o *Fluxus* žaidimo logikos, bet tampa rimtų gyvenimo kovų prielaida. Barniai ir kivrčai žaidimą naikina, nes yra siekiama naudą, tuo tarpu pats žaidimas yra nenaudingas, savitiksliskas, net

¹⁹⁶ *Ibid.*, p. 203–204.

ir patys *Fluxus* objektai neturėjo didelės materialinės ar simbolinio kapitalo vertės, kuri suteiktų tam tikrų privilegijų.

Tarp semiotikos ir hermeneutikos

Iš esmės mūsų darbas yra skirtas parodyti, kad semiotinė ir hermeneutinė pozicijos analizės lygmenyje turi papildomumo santykį. Tai mes darėme konceptualizavę žaidimo sampratą skirtingose metodologijose, kad po to naudodamiesi tais konceptualiniais instrumentais galėtume analizuoti konkretų kūrinį. Pirmasis semiotikos ir hermeneutinės filosofijas aprašė Ricoeuras, Tiesa, jos akiratyje buvo konkreti Greimo semiotika, o šitame darbe yra apmąstomas filosofinės hermeneutikos ir kultūros semiotikos santykis, kuris bus aptartas išvadose. Čia aptarsime Ricoeuro semiotikos ir filosofinės hermeneutikos santykio apmąstymo aspektus. Ricoeurui svarbiausias klausimas – kas yra kalba? – tik Ricoeuras šį klausimą svarsto diskurso ir būties santykio problemos žvilgsniu.

Tad kodėl iš struktūrinės lingvistikos (kalbotyros) gimusios reikšmės teorijos, atrodytų, nepaliečia tikrovės klausimo arba susilaiko apie jį kalbėti? Vis dėlto sinchroninės kalbotyros atradimas leido atkreipti dėmesį į kalbą kaip į sistemą, kurioje produkuojasi reikšmės duotuoju momentu per kalbėjimą (arba diskursuose – pasakytuose sakymuose), bet nesekant kalbos istorijos teorizavimo kryptimi arba substancializuotu (klasikiniu) kalbos supratimu. Tokiu būdu kalbotyra nebekalba apie daiktus, bet kalba apie pačią kalbą. Semiotinis imanentiškumo principas leidžia semiotinio objekto tyrinėjimą apskliausti kaip mikrouniversumą, kurį galima nagrinėti, analizuoti¹⁹⁷. Semiotika nekelia jokių ontologinių klausimų apie tikrovę, apie pasaulį ir tai iliustruoja epistemologinio minimumo principas, kuris leidžia susikoncentruoti tik į reikšmės konstravimo(si) procesą, kurį produkuoja konkretus diskursas¹⁹⁸.

¹⁹⁷ Panašiai kaip ir fenomenologinis *epoche* leidžia atsiriboti nuo išankstinių žinojimų ir tyrinėti daiktus taip kaip jie pasireiškia, o ne tyrinėti daiktus tuo būdu ką apie juos turi pasakyti įvairūs mokslai. Tarkime, chemija visą pasaulį redukuoja iki savo tyrimo objekto, kuris yra cheminiai dariniai, tuo būdu patys daiktai nepasirodo, daiktai pasirodo tik kaip cheminiai elementai ir jų junginiai. Tą patį, galime sakyti, turi omenyje struktūrinė kalbotyra, kuri kalbą redukuoja iki kalbos duotuoju momentu tyrinėjimo. Tad struktūrinei kalbotyrai visas kalbančiųjų pasaulis arba kalba tampa kalbos kaip sistemos realizacija. Žinoma, tą patį galime būtų sakyti ir apie istorinę kalbotyrą, kuri visą kalbą redukuoja į istorinį kalbos procesą ir kaip kalba išsivystė iki tyrinėjamo kalbos momento.

¹⁹⁸ Jean-Claude Giroud, Louis Panier, „Semiotika: Diskurso analizės teorija“, *Baltos lankos*, Nr. 1, 1991, p. 120.

Vis tik greiminė semiotika, nesvarstydama ontologinio klausimo, deklaruoja ontologinio pagrindo postulata kaip reikšmių tinklą (struktūrinį tinklą), esantį visur aplink mus kultūriniame pasaulyje (gyvenamajame pasaulyje, kalbant Husserlio terminu). Šis ontologinis postulatą teigia, kad reikšmė (reikšmė kaip ontologinio pagrindo deklaravimas, metodologiškai atsisakant tai svarstyti) susidaro struktūriniu būdu (per skirtumus, pasikartojimus ir t. t.) bei reikalauja nagrinėjimo (analizės), kad būtų suprasta ir atskleista gilioji kultūrinių kūrinių semantinė reikšmė, reikšmės susidarymas naratyvume ir t. t. Ricoeuras, žinoma, pripažįsta struktūrinės kalbotyros ir jos pagrindu susidariusių reikšmės teorijų nuopelnus, tačiau teigia, kad jos yra nepakankamos, nes neklausia, kas yra kalba arba atsisako klausti, koks yra santykis tarp diskurso (tai kas pasakyta) ir būties (apie tai ką kalbame). Ricoeurui esminis klausimas yra būties ir kalbos santykio klausimas¹⁹⁹. Greimas teigia, kad turime kalbėti apie susidarančias reikšmes, o ne apie prasmės arba ontologinius „tikros tikrovės“ klausimus. Tad kodėl Ricoeurui vis dėlto taip rūpi vadinamoji prasmė, kurią jis suvokia kaip kultūrinių kūrinių nešamą prasmę (kurią jis supranta kaip interpretuotą būti) – mitų, simbolių bei kitų kultūrinių kūrinių nešamą prasmę.

Ricoeuras diskursą aiškina pasitelkęs metaforą ir simbolių būtent dėl to, kad Ricoeurui yra svarbi diskurso įvykio ir diskurso reikšmės (anglosaksiškoje kalbos filosofijos tradicijoje – nuorodos) skirtis, kai tuo tarpu Greimo semiotika, kuri yra metodologinė analitinė disciplina, bent jau pradžioje didžiausią dėmesį kreipė į to, kas išreikšta, turinį. Ricoeurui svarbu kalbėti ne vien apie tai, kaip reikšmė susidaro (yra sukonstruota) ir ką ji išreiškia (kokią semantiką išreiškia), bet ir apie tai, kaip reikšmė gimsta, koku būdu ji randasi bei ką pasako apie tai, apie ką kalba. Ricoeurui yra svarbus ne abstraktus (analitinis) „egzistencijos“ apsakymas, bet per metaforą ir simbolių atskleistas toks egzistencijos patyrimas, kuris pasireiškia netiesiogiai (per aplinkinių kultūrinių kūrinių interpretaciją – iki tikrovės klausimo einama lankstu, nes būtis yra interpretuota būtis, o ne tiesiogiai, per ypatingą *Dasein* analitikos kalbą pasiekta būties hermeneutika).

Ricoeurui diskurso įvykis yra ta instancija, kuri implikuoja, jog įmanoma atlikinėti įprasminimo veiksmus kalbant (patirtą pasaulį išskleisti diskurso įvykiu – iškalbėti, išreikšti kultūriniais kūriniais) ir per metaforą netgi pažinti tikrovę, praplėsti tikrovės pažinimą

¹⁹⁹ Klasikinis mąstymas, kuris rėmėsi trinare kalbos ženklinės sistemos samprata (daiktas–ženklas–daiktas), svarbiausiu klausimu laikė būties klausimą, nes pats kalbos, turinčios ar neturinčios pajėgumą kalbėti apie būti, klausimas klasikiniam mąstymui nebuvo kilęs būtent dėl to, kad kalba buvo suprantama kaip substitucinė ženklų sistema, pakeičianti daiktus ir turinti galią apie juos kalbėti, kaip apie esančius (kaip apie tikrai esančius buvinius). Po filosofijos ir kitų humanitarinių mokslų atsisukimo į kalbos klausimą toks tiesioginio daiktų mąstymo supratimas tapo nebeįmanomas.

(Ricoeuras metaforai gražina kognityvinę funkciją). Anot Ricoeuro, neįmanoma nepaisyti kalbėtojo santykio su tikrovės patirtimi arba neįmanoma nekreipti dėmesio į gyvenančiojo (kartu ir kalbančiojo) ir būties ryšį, kuris pasireiškia tik per kalbos išsakinijimą būtyje – per kalbos jau dalyvavimą būtyje (o ne įrankių naudojimą būnant pasaulyje). Analitinės kalbos filosofijos terminais besiremiant, diskurso įvykį ir jo reikšmę Ricoeuras apibūdina kaip prasmę ir nuorodą. Greimo semiotikoje nėra atkreipiamas dėmesys į tai, kaip egzistencija yra patiriama (nėra kreipiamas dėmesys į diskurso įvykį, reikšmės gimimo aktą²⁰⁰).

Dėl domėjimosi semantika, kuri būtent ir yra kalbos, diskurso problema, greiminė semiotika nesvarsto ontologijos („ontologija“ greiminėje semiotikoje paverčiama struktūriniu reikšmės svarstymu, net ir „natūraliojo pasaulio“ semiotikoje). Bet gi galime klausti, o kas yra semantika, jeigu ji nenurodo niekur kitur tik į pačią semantiką, pačias besikuriančias tekstuose (architektūriniuose, kalbiniuose, natūraliojo pasaulio ir t. t.) reikšmes? Europinė semiotika nagrinėja dinaminį prasmės ar reikšmės radimosi procesą – kaip ji gimsta pasakojamuosiuose diskursuose, kuriuose kas nors vyksta (yra veikama, daroma) arba kas nors esti tam tikru būdu.

Galima tarti, kad semiotika nesiimdama (atsisakydama) svarstyti ontologijos klausimo, vis dėlto deklaruoja tam tikrą ontologiją – viskas yra sudaryta iš dinaminio prasmės konstravimo proceso, viskas yra reikšmių tinklai, kuriuos galima analizuoti ir tuo būdu suprasti. Greimo semiotika būdama metodologinė analizės disciplina kreipia dėmesį ne į ontologijos klausimą, bet į diskursų (ar tekstų plačiausiąją prasmę) analizės metodo klausimą. Tuo būdu įvyksta sankirtos bet ir išsiskyrimai su hermeneutine filosofija, kurią Ricoeuras laiko filosofija. Tad, priimant prielaidą, kad ir semiotika, ir hermeneutinė filosofija vis dėlto kelia tam tikras ontologines sampratas, kuo jos skiriasi? Kodėl Greimo semiotika yra „ribota“ būties klausimo atžvilgiu? Kodėl Greimo semiotika apsiriboja tik tekstais, o ne pačia buvimo pasaulyje patirtimi iš kurios ir kyla visi vadinamieji tekstai²⁰¹, bei įprasminimo veiksmai (tekstų analizė taip pat yra įprasminimo veiksmas)?

²⁰⁰ Į tai pradeda kreipti dėmesį tik paskutinėje Greimo knygoje *Apie netobulumą*, kur „susiktuokia“ patirtis (fenomenologija) ir semiotika. Žr.: Nijolė Keršytė, „Struktūralizmo ir fenomenologijos „santuoka“ A. J. Greimo semiotikoje“, *Athena*, nr. 5, 2009, p. 141–159. Ne tik Ricoeuras teigia, kad semiotika vis dėlto turi savo filosofinį metmenį, kurio pati neapmąsto, Greimo semiotikos filosofinius pagrindus skleidė ir Sverdiolas. Žr. Sverdiolas, „Greimo egologija“, in: Sverdiolas, A., Landowski, E. (sud.), *Algirdas Julius Greimas: asmuo ir idėjos* – 2, Vilnius: Baltos lankos, 2018, p. 145–214. Arvydas Šliogeris taip pat teigia tai, kad Greimas mąsto kaip filosofas vėlyviausiame savo darbe *Apie netobulumą*. Žr. Arvydas Šliogeris, „Blyksniai Greimo horizontuose“, *Baltos lankos*, Nr. 2, 1992, p. 5–20.

²⁰¹ Ricoeuro hermeneutinės filosofijos ir Greimo semiotikos suartėjimai (ypač paskutiniame jų viešame debato) yra išsamiai analizuojami ir aptariami semiotikos magistrantės darbe, žr. Augustė Remsaitė, *Pasijų semiotika kaip atsakas į Paulio Ricoeuro kritiką* (magistro darbas), Vilnius: Vilniaus universitetas, 2017.

Ricoeuras Greimo semiotiką apibūdina kaip hermeneutiką tik apvertus aiškinimą ir supratimą (jų dominantes) – remiantis Dilthey'iaus dvasios ir gamtos mokslų skirtimi, kurią Ricoeuras neigia. Ricoeuras kritikuoja ir nepripažįsta Dilthey'iaus metodologinio projekto suteikti metodologinį tikrumą dvasios mokslams, remiantis gamtos mokslų tikslumo pavyzdžiu: „Pažinimo būdai, supratimas ir aiškinimas, susiduria ne dviejuose skirtinguose laukuose, – dvasios ir gamtos mokslų, bet tame pačiame ženklų lauke.“²⁰²

Ricoeuras, Greimo ir savo (bei Gadamerio) „hermeneutikos“ skirtumus, pasitelkdamas aiškinimo ir supratimo santykio idėją nurodo taip:

Hermeneutiką apibrėšiu ne pagal Dilthey'iaus modelį, kaip supratimo, atmetančio aiškinimą, variantą, bet kaip tokį aiškinimo-supratimo santykio derinimą, kuriame supratimas yra pirmesnis, o aiškinimas lieka būtinas, bet antraeilis tarpininkas. O struktūrinę semiotiką apibrėšiu kaip kitokį to paties aiškinimo ir supratimo santykio derinimą, būtent jo taikymą atvirkštine metodologine tvarka, suteikiant pirmenybę aiškinimui, o supratimą įkurdinant paviršiaus efektų plotmėje.²⁰³

Tad yra akivaizdu, kad semiotika ontologinį klausimą kelia jį nusiūpdama, nes supratimą kaip tik redukuoja į paviršinių efektų plotmę, kuris atsiskleidžia po semiotinės teksto analizės ir kuris interpretacinėje šio paviršiaus efektų plotmėje „nesiekia“ interpretuotos būties srities, nors ir skleidžia *giliają semantiką*. Ši atskleista gilioji semantika, anot Ricoeuro, padeda suprasti simbolinį išsisknijimą būtyje, kurį būtent ir reikia hermeneutiškai interpretuoti kaip buvimo pasaulyje būdą, o ne semiotinės analizės metodu interpretuoti kaip paviršiaus efektų prasmę.

Hermeneutinės filosofijos ir semiotikos santykiui parodyti galima pacituoti tokią Sverdiolo mintį:

Jei semiotikas sako, kad jo nedomina ontologiniai klausimai, o tuo pat metu matome, kad tuos klausimus vis dėl to kelia ir jis pats, ir jo nagrinėjamas literatūrinis tekstas, ar tai nereiškia, kad semiotika yra ne tikrai tam tikras mokslas su savo aiškiu ir apibrėžtu objektu bei metodu, bet dar ir paslėpta filosofija [tą pačią mintį išsakė ir Ricoeuras – F. G.]; paslėpta todėl, kad semiotikai pačiai savaime trūksta filosofinės savivokos?²⁰⁴

Savo ruožtu galime apibendrinti taip – filosofinė hermeneutika yra (hermeneutinio) rato supratimo būdas, o Greimo semiotika yra (loginio-semiotinio) kvadrato supratimo būdas

²⁰² Ricoeur, „Tarp hermeneutikos ir semiotikos“, p. 32.

²⁰³ *Ibid.*, p. 22.

²⁰⁴ Arūnas Sverdiolas, *Aiškinimo ratas. Hermeneutinės filosofijos studijos* – 2, Vilnius: Strofa, 2003, p. 274.

– ir tai nėra tiesiog banalus juokingas palyginimas. Hermeneutinis ratas nurodo visumą, bei visumos ir dalies santykį supratimo (interpretacijos) būdu, tuo pačiu nurodydama, Ricoeuro atveju, į dalyvavimą jau interpretuotoje būtyje, kuri reikalauja interpretacijos, tam, kad galėtume suprasti, kas yra išsakiniję tikrovėje. Tuo tarpu semiotika semiotiniu kvadratu parodo teksto reikšmių, jų santykių loginį išsidėstymą, šiuo būdu nekeldama ir nesirūpindama ontologijos klausimais. Greiminė semiotika užsklendžia diskursą imanentiniame diskurso lauke ir analizuojamas tekstas yra susiejamas su reikšmių konstravimu (ir analizės) tekstuose principu ir tekstų su kitais tektais sąsajomis (interpretuojant tekstus jie nėra susiejami su pačiu būties apmąstymu). Vis dėlto, semiotika (gilusis lygmuo, naratyvinis, paviršinis ir kiti teoriniai-analitiniai konceptai) padeda skaityti tekstą ne naiviu, bet analitiniu žvilgsniu – ar literatūra nėra figūratyvinė filosofija ir ar filosofija nėra sąvokinė literatūra, ir ar abi jos nekalba apie tuos pačius dalykus skirtingais modusais?

Reikia taip pat atkreipti dėmesį į Nijolės Keršytės išsakytą kritiką Ricoeuro semiotikos kritikai. Anot Keršytės, Ricoeuras yra kritikas, kuris gerai išmano semiotiką (dalyvavęs Greimo tarpdisciplininuose seminaruose ir t. t.), tačiau semiotiką interpretuoja ne visai teisingai²⁰⁵. Keršytė priekaištauja Ricoeuro semiotikos kritikai tuo, kad Ricoeuras semiotiką pavadina tik dar vienu literatūros analizės metodu tarp kitų metodų (tokių kaip psichoanalitinis, marksistinis ir kt.) arba tik dar viena pasakojimo teorija. Tačiau semiotikai rūpi ne literatūros teksto (ar kokios kitos rūšies teksto) metodiškas išaiškinimas, bet pati reikšmė, semiotikos mokslo objektas yra reikšmė²⁰⁶

Ricoeuras, remdamasis dar kantiškąja skirtimi, semiotiką priskiria proto kategorijai (proto ir intelekto skirtyje). Anot Ricoeuro, semiotika sudarinėja abstrakčius modelius, kurie yra sudaromi dedukciniu principu (nesiremia jokiais jusliniais intelekto apdorojamais duomenimis) ir tada taikomi reikšmei nagrinėti konkrečiuose kūrinuose pagal tuos modelius. Kitaip sakant, tai yra dedukcinis mokslas, bet ne indukcinis mokslas, dėl to šis mokslas nesiremia patirtimi. Keršytė pastebi, kad tokia Ricoeuro traktuotė yra neteisinga, kadangi semiotika remiasi tektais kaip prasmės modelių ir analitinių įrankių kūrimo akstinu²⁰⁷. Taip semiotikoje atsitinka kai tekstas iškelia naujų klausimų jo analizei, ir tuo būdu semiotikas turi konstruoti naujus semiotinius įrankius, kad tą tekstą galėtų analizuoti.

²⁰⁵ Keršytė, N. 2024. *Šiuolaikinė Greimo mokyklos semiotika*. (Paskaitos). Vilnius: Vilniaus universitetas.

²⁰⁶ *Ibid.*

²⁰⁷ *Ibid.*

Vis dėlto mes pridurtume, kad semiotiškai galime analizuoti uždokumentuotą tekstą, kuriame atsiskleistų reikšmė, tačiau tai būtų ribota analizė tuo atžvilgiu, kad *Fluxus* kūrinių (žaidimo pagrindu) reikšmė kuriasi žiūrovo suvokime labiau, negu tekste. Tad semiotinė analizė neparodytų pilno *Fluxus* kūrinių funkcionavimo vaizdo būtent todėl, kad semiotika įtekstina patirtį. Hermeneutinėje analizėje supratimas priklauso nuo suprantančiojo horizonto ir bendravimo („dialogo“, „pokalbio“ tarp kūrinio ir pačio žiūrovo suvokimo horizonto).

Išvados

Hermeneutinė ir semiotinės analizės (analizės lygmenyje) viena kitai neprieštarauja – viena kitą papildo. Vis dėlto hermeneutinė interpretacija sučiuopia *Fluxus* meno funkcionavimo žaidybinį būdą, ko nepadaro semiotinė prieiga, nes žaidimo reikšmė gimsta ją suprantant-patiriant (dalyvaujant įvykyje, žaidime, kuriam pasibaigus nebelieka ir žaidimo įvykio ir patirties), bet ne ją produkuojant. Semiotika gali analizuoti tik likusius meno įvykio dokumentus, taip nelabai paliesdama *Fluxus* žaidimo aspekto.

Matome, kad semiotinė *Fluxus* vestuvių analizė buvo produktyvi *Fluxus* vestuvių atributų semantiniame lygmenyje, bei mirties simbolikos semantiniame lygmenyje (vestuvių ceremonijos dalis ir kūrinys „Juoda/Balta“) – semiotinė analizė užčiuopia „žaidimo“ rūbais ir mirties semantinio lauko prasmę. Tačiau pastebime, kad semiotinė analizė nekreipdama per didelio dėmesio į egzistencijos sandą, į interpretuotos būties sandą nepastebi mirties, gyvenimo ir žaidimo paradoksalaus santykio – Geroge’as žaidė *Fluxus* žaidimą iki pat savo mirties (mirties akivaizdoje), taip savo gyvenimu patvirtindamas *Fluxus* gyvenimo/meno dichotomijos neigimą. Heideggerio būties myriop konceptas netinka *Fluxus* vestuvių analizei dėl savo abstraktaus štai-būties analitikos būdo, bet *Fluxus* vestuvės interpretuotas per aplinkkelį mirties atžvilgiu įgyja konkretumo ir su tuo aiškesnį suprantamumą.

Fluxus vestuves (kūrinį „Juoda/Balta“) yra kartoję lietuvių menininkai. *Fluxus* esmė yra žaidimo įvykiškumas, tad vienintelė prieiga patirti *Fluxus* meno kūrinį yra atkurti įvykį (ar *Fluxus* koncertų, ar *Fluxus* įvykių (*events*) ar *Fluxus* rinkinių (*Fluxskits*) būdu – tuo įvykiu arba *Fluxus* objektais dalinantis. Vis dėlto *Fluxus* vestuvių kūrinys buvo paskutinis kūrinys, kuris rėmėsi labai konkrečia hermeneutine situacija – Geroge’as Mačiūnas žinojo apie savo artėjančią mirtį. Tad nors kūrinio „Juoda/Balta“ kartojimas yra vienintelis būdas atkurti kūrinio patirtį, tai visada atliekama kitoje simbolinėje-kultūrinėje (hermeneutinėje situacijoje) kitaip interpretavus pačią kūrinio idėją – *Fluxus* meno kūriniai yra patiriami tik sukuriant kas kartą naują įvykį. Semiotika gali analizuoti tik likusius meno įvykio dokumentus, taip nelabai paliesdama *Fluxus* žaidimo aspekto.

Fluxus žaidimo pasireiškimo laukas yra patyrimo-supratimo laukas, nes žaidimo įvykiškumas yra vienintelis būdas patirti *Fuxus* kūrinį. *Fluxus* žaidybiškumas vyksta tik žaidžiant arba vykstant *Fluxus* meniniam įvykiui ar *Fluxus* objektų išprovokuotam įvykiškumui.

Epigrama

„Čia ilsisi Pironas, kuris buvo niekas, net ne akademikas.“ Alexis Piron

“„Čia ilsisi Pironas, kuris buvo niekas, net ne akademikas.“, F. G.

Literatūros ir šaltinių sąrašas

- Abbid, S. 2009. „Understanding the Veil“. In: Hernández, L., Krajewski, S. (ed.). 2009. *Crossing Cultural Boundaries: Taboo, Bodies and Identities*. UK, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, p. 39–52.
- Bell, D. 2003. *Kapitalizmo kultūriniai prieštaravimai*. Vilnius: Alma littera.
- Bowen, D. 2014. „Fluxus“, In: Kelly, M. (ed.) *Encyclopedia of Aesthetics*. Oxford: Oxford University Press. p. 1–9.
- Bürger, P. 1999. *Theory of the Avant-Garde*. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press.
- Geertz, Cl. 2005. *Kultūrų interpretavimas: straipsnių rinktinė*. Vilnius: Baltų lankos.
- Debord, G. 2006. *G. Spektaklio visuomenė*. Vilnius: Kitos knygos.
- Derrida, J. 2011. „Struktūra, ženklas ir žaismas humanitarinių mokslų diskurse“. In: Jurgutienė, A. (sud.) *XX amžiaus literatūros teorijos. Chrestomatija aukštųjų mokyklų studentams. II d.* Vilnius: Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas, p. 131–151.
- Descartes, R. 2021. *Metafiziniai apmąstymai. Kartu su prieštaravimais ir atsakymais*. Vilnius: Phi knygos.
- Devyatkin, D. 2011. *Marriage of George and Billy Maciunas*. https://www.youtube.com/watch?v=AVDB1oy1O8s&t=1s&ab_channel=DimitriDevyatkin [žiūrėta 2024.01.15].
- Fink, E. 2018. *Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją*. Vilnius: Apostrofa.
- Foucault, M. 1992. „Kas yra autorius?“, *Metai*, Nr. 8–9, p. 132–139.
- Freud, Z. 2003. *The Joke and Its Relation to Unconscious*. Penguin Classics: Penguin Publishing Group.
- Gadamer, H.-G. 1997. *Grožio aktualumas. Menas kaip žaidimas, simbolis ir šventė*. Vilnius: Baltos lankos.
- Gadamer, H.G. 1999. *Istorija. Menas. Kalba*. Vilnius: Baltos lankos.
- Gadamer, H. G. 2019. *Tiesa ir metodas*. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos centras.
- Giroud, J. C., Panier, L. 1991. „Semiotika: Diskurso analizės teorija“, *Baltos lankos*, Nr. 1, p. 119–134.
- Greimas, A. J. 1979. „About Games“, *SubStance*, Vol. 8, No. 4, issue 25, p. 31–35.
- Greimas, A. J. 1991. *Iš arti ir iš toli*, Vilnius: Vaga.
- Grodin, J. 2003. *Filosofinės hermeneutikos įvadas*. Vilnius: Aidai.

- Hawkes, G. L. 1995. „Dressing-up – cross-dressing and sexual dissonance“, *Journal of Gender Studies*, Vol. 4. No. 3, p. 261–270.
- Heidegger, M. 1990. *Being and Time*. Oxford: Basil Blackwell.
- Heidegger, M. 1992. *Rinkiniai raštai*. Vilnius: Mintis.
- Heidegger, M. Gadamer, H. G. 2003. *Meno kūrinio ištaka*. Vilnius: Aidai.
- Hendricks, J. 1988. *Fluxus Codex*. New York: Harry N. Abrams.
- Higgins, D. 1998. „Fluxus: Theory and Reception“. In: Friedman, K. (ed.) 1998. *The Fluxus Reader*. Great Britain: Academy Editions, p. 217–236.
- Hollis, M. 1998. „Pastabos apie Soho ir prisiminimas“. In: Mekas, J. (sud.). 1998. *Trys draugai: John Lennon, Yoko Ono, Jurgis Mačiūnas*. Vilnius: Baltos lankos, p. 223–236.
- Huizinga, J. 2018. *Homo ludens: mėginimas apibrėžti kultūros žaidybinių elementą*. Vilnius: Gelmės.
- Hussler, E. 2005. *Karteziškosios meditacijos*. Vilnius: Aidai.
- Jacopozzi, A. 1997. *Religijos filosofija*. Vilnius: Aidai.
- Jakobson, R. 1960. *Linguistics and poetics*. Cambridge: The Massachusetts Institute of Technology.
- Januškevičiūtė, V. 2002. „Pasirašyk Johnu Cage’u, arba autorystė pagal Fluxus“. In: Mažeikis, G., Nekrašius, J. (sud.). 2002. *Fluxus: šiuo atveju*. Šiauliai: Šiaulių „Aušros“ muziejaus leidykla. p. 33–41.
- Jarosi, S. L. 1998. „Selections from an Interview with Billie Maciunas“. In: Friedman, K. (sud.). 1998. *The Fluxus Reader*. Great Britain: Academy Editions, p. 199–211.
- Keršytė, N. 2009. „Struktūralizmo ir fenomenologijos „santuoka“ A. J. Greimo semiotikoje“, *Athena*, Nr. 5, p. 141–159.
- Keršytė, N. 2024. *Šiuolaikinė Greimo mokyklos semiotika*. (Paskaitos). Vilnius: Vilniaus universitetas.
- Knabb, K. (ed.). 2006. *Situationist International Anthology*. Berkeley CA: Bureau of Public Secrets.
- Lotman, J. 1977. *The Structure of the Artistic Text*. Michigan: University of Michigan.
- Lotman, J. 2004. „Apie du komunikacijos modelius kultūros sistemoje“. In: Lotman, J. 2004. *Kultūros semiotika*. Vilnius: Baltos lankos, p. 39–58.
- Lotman, J. 2004. *Kultūros semiotika*. Vilnius: Baltos lankos.
- Lotman, J. 2004. „Tekstas tekste“. In: Lotman, J. 2004. *Kultūros semiotika*. Vilnius: Baltos lankos, p. 211–228.

- Lotman, J. 2004. „Tekstas ir auditorijos struktūra“. In: Lotman, J. 2004. *Kultūros semiotika*. Vilnius: Baltos lankos, p. 153–160.
- Lotman, J. 2009. *Culture and Explosion*. Berlin-New York: Walter de Gruyeter.
- Lotman, J. 2009. „The Logic of Explosion“. In: Lotman, J. 2009. *Culture and Explosion*. Berlin-New York: Walter de Gruyeter, p. 114–122.
- Lotman, J. 2009. „The Phenomenon of Art“. In: Lotman, J. 2009. *Culture and Explosion*. Berlin-New York: Walter de Gruyeter, p. 150–159.
- Lotman, J. 2013. „Between Art and Reality“. In: Lotman, J. 2013. *The Unpredictable Workings of Culture*. Tallin: TLU Press, p. 125–131.
- Lotman, J. 2013. „The Functions of Art“. In: Lotman, J. 2013. *The Unpredictable Workings of Culture*. Tallin: TLU Press, p. 199–208.
- Lotman, J. 2013. *The Unpredictable Workings of Culture*. Tallin: TLU Press.
- Maciunas, G. 1966. *Fluxus Manifesto*. Reprodukuota.
- Maceina, A. 2004. *Kalbos filosofija*. In: *Raštai, T. IX*. Vilnius: Margi raštai.
- Mažeikis, G., Nekrašius, J. (sud.). *Fluxus: šiuo atveju*. Šiauliai: Šiaulių „Aušros“ muziejaus leidykla.
- Mekas, J. (sud.). 1998. *Trys draugai. John Lennon, Yoko Ono, Jurgis Mačiūnas*. Vilnius: Baltos lankos.
- Mekas, J. 1992. *Zefiro Torna or Scenes from the Life of George Maciunas*. 16mm. In: Mekas, J. 2012. *The Sixties Quartet*. Paris: re:voir (DVD).
- Nielsen, R. C. 2016. „Gadamer on the Event of Art, the Other, and a Gesture Toward a Gadamarian Approach“, *Journal of Applied Hermeneutics*, Nr. 1, p. 1–16.
- O’Dell, K. 1997. „Fluxus Feminus“, *TDR*, Vol. 41, No. 1, p. 43–60.
- Perkins, J. (rež.) 2018. *George: The Story of George Maciunas and Fluxus*.
- Poggioli, R. 1968. *The Theory of the Avant-Garde*. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Remsaitė, A. 2017. *Pasijų semiotika kaip atsakas į Paulio Ricoeuro kritiką* (magistro darbas). Vilnius: Vilniaus universitetas.
- Ricoeur, P. 1982. „Egzistencija ir hermeneutika“, *Problemos*, Nr. 28, p. 100–115.
- Ricoeur, P. 1992. „Tarp hermeneutikos ir semiotikos“, *Baltos lankos*, Nr. 2, p. 21–38.
- Ricoeur, P. 2001. *Egzistencija ir hermeneutika. Interpretacijų konfliktas*. Vilnius: Baltos lankos.

- Ricoeur, P. 2000. *Interpretacijos teorija. Diskursas ir reikšmės perteklius*. Vilnius: Baltos lankos.
- Rothman, R. 2015. „Fluxus, or the Work of Art in the Age of Information“, *Symploke*, Vol. 23, No. 1-2, p. 309–325.
- Sverdiolas, A. 2002. *Būti ir klausti Hermeneutinės filosofijos studijos – 1*. Vilnius: Strofa.
- Sverdiolas, A. 2003. *Aiškinimo ratas. Hermeneutinės filosofijos studijos – 2*. Vilnius: Strofa.
- Sverdiolas, A. 2007. *Kultūros filosofija*. Vilnius: Vilniaus dailės akademijos leidykla.
- Sverdiolas, A. 2018. *Greimo egologija*. In: Sverdiolas, A., Landowski, E. (sud.) *Algirdas Julius Greimas: asmuo ir idėjos – 2*, Vilnius: Baltos lankos p. 145–214.
- Sverdiolas, A. 2018. *Žmogaus žaidimas, kosmoso žaismė*. In: Fink, E. 2018. *Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją*. Vilnius: Apostrofa, p. 84–113.
- Šliogeris, A. 1992. „Blyksniai Greimo horizontuose“, *Baltos lankos*, Nr. 2, p. 5–20.
- Charms, D. 2007. *Nutikimai: Apsakymų ir apysakų ciklas*. Vilnius: Tyto alba.
- Williams, E. (sud.) 2009. *Mr. Fluxus. Kolektyvinis Jurgio Mačiūno (1931–1978) portretas*. Vilnius: Baltos lankos.