



VILNIAUS UNIVERSITETAS

FILOLOGIJOS FAKULTETAS

JUSTINA BENIUŠYTĖ

STUDIJŲ PROGRAMA

LITERATŪROS ANTROPOLOGIJA IR KULTŪRA

**Žaidžiamà ir gyvenama tikrovė Charlie'io Kaufmano filme „I'm Thinking of Ending Things“
(„Galvoju viską pabaigti“)**

Magistro darbas

Darbo vadovė doc. dr. Jūratė Levina

Vilnius

2025

Justina Beniušytė, *Žaidžiamà ir gyvenama tikrovė Charlie'io Kaufmano filme „I'm Thinking of Ending Things“ („Galvoju viską pabaigti“)*. Magistro darbas, vadovė doc. dr. Jūratė Levina, Vilniaus universitetas, Filologijos fakultetas, 2025, 52 p.

Justina Beniušytė, *The Played and the Lived Reality in Charlie Kaufman's Film "I'm Thinking of Ending Things"*. Master thesis, Supervisor Assoc. Prof. Dr. Jūratė Levina, Vilnius University, Philology Department, 2025, 52 p.

Raktažodžiai: gyvenamoji tikrovė, žaidimas, kino fenomenologija, intencionalumas, intersubjektyvumas, Jean-Pierre Meunier, Vivian Sobchack, Hans-Georg Gadamer

Keywords: lived reality, play, phenomenology of film, intentionality, intersubjectivity, Jean-Pierre Meunier, Vivian Sobchack, Hans-Georg Gadamer

Anotacija

Darbo tikslas yra atpažinti žaidžiamosios ir gyvenamosios tikrovės artikuliacijas Charlie'io Kaufmano filme *Galvoju viską pabaigti* bei parodyti jų sąveiką. Metodologinė skirtis tarp tikrovės patirčių struktūrų brėžiama remiantis Hanso-Georgo Gadamerio hermeneutine žaidimo samprata, o jų analizei pasitelkiamos fenomenologinės intencionalumo ir intersubjektyvumo sampratos. Tyrimo objektas nagrinėjamas sutelkiant dėmesį į žiūrovo patirtį – filmo suvokimo akto procesus. Įvedama kino fenomenologų Vivian Sobchack filmo kaip kūniškai suvokiančios sąmonės raiškos samprata ir Jean-Pierre Meunier žiūrovo intersubjektyvaus tapatinimosi su filmo kvazi-tikrovės veikėjais teorija. Save vaizduojančių tikrovių raiškos filme pinasi ir sudaro daugialypį pasakojimą. Jas atskirti leidžia veikėjų sąmonės intencionalumo krypčių ir tarpkūniškų santykių nustatymas. Analizė išryškina kūrinyje keliamas egzistencines problemas: žaidžiamoji subjekto tikrovė nustelbia kasdienės gyvenamosios tikrovės patirtį, o intersubjektyvių santykių stoka užpildoma įsivaizduojamais. Darbas praplečia Kaufmano kūrybos tyrimų lauką, ypač Lietuvoje, ir įveda naujus metodologinius kino fenomenologijos įrankius bei jų taikymo praktiką.

Abstract

The aim of this thesis is to identify and examine the articulations of *lived* and *played* reality in Charlie Kaufman's film *I'm Thinking of Ending Things*, and to reveal their interplay. The methodological distinction between these structures of reality is based on Hans-Georg Gadamer's hermeneutic conception of play, while the analysis is grounded in phenomenological theories of intentionality and intersubjectivity. The object of research is approached focusing on the viewer's experience – the processes involved in the act of film perception. The research introduces key concepts of film phenomenology: Vivian Sobchack's notion of the film as an expression of embodied and intentional consciousness and Jean-Pierre Meunier's theory of the viewer's intersubjective identification with characters within cinematic quasi-reality. The film's self-presenting realities are interwoven, creating a multilayered narrative. These realities are distinguished through the characters' directions of intentionality and intersubjective relations. The study highlights the existential issues raised in the film: the *played* reality of the subject overrides his experience of the everyday *lived* world while the absence of intersubjective relationships is compensated by imagined ones. This work expands the field of theoretical critique of Kaufman's work – particularly within the Lithuanian context – and introduces new methodological tools of film phenomenology along with their application in practice.

TURINYS

I. Įvadas.....	5
II. Intersubjektyvus kinematografinės tikrovės žaidimas.....	10
2.1. H. G. Gadameris: gyvenamoji ir žaidžiamoji tikrovė	10
Gyvenamoji tikrovė	11
Žaidžiamoji tikrovė.....	13
2.2. V. Sobchack: kūniškoji filmo sąmonė.....	15
2.3. J. P. Meunier intersubjektyvaus tapatinimosi modelis	19
III. Būties savivaizda filme <i>Galvoju viską pabaigti</i>.....	24
3.1. Prologas: pasakojimo struktūros ekspozicija	24
3.2. Gyvenamoji Liusės tikrovė	29
3.3. Žaidžiamoji Džeiko tikrovė.....	32
3.4. Žaidžiama gyvenamoji tikrovė.....	38
IV. Išvados	45
Literatūros sąrašas	48
Šaltinių sąrašas	49
Santrauka	50
Summary.....	51

I. Įvadas

Amerikiečių scenaristo ir režisieriaus Charlie'io Kaufmano kūryba pasaulyje yra gerai žinoma: už filmo *Jausmų galia* (2004) scenarijų jis pelnė „Oskarą“. Tačiau, nors Kaufmano sukurtų filmų tekstų meistriškumas pripažintas ir vertinamas, dirbti režisieriumi Holivude jam nesiseka. Filmo *Sinekdocha, New Yorkas* (2008) finansinis žlugimas užtvėrė kelią tolesnei karjerai – lėšų „Auksinį gaublį“ laimėjusio filmo *Anomalisa* (2015) gamybai režisierius prašė savo nišinio gerbėjų rato. Lyg nesuprastas Holivudo *l'enfant terrible*, jis atvirai reiškia nusivylimą dėl prisitaikėliško ir šabloniško kino dominavimo industrijoje – jai būdingo klasikinio filmų kūrimo kanono, kuris paprastai ir sulaukia finansavimo. Sarkazmo tokiems filmams ir jų kūrėjams nevengia viešuose pasisakymuose ir savo paties kūriniuose. Tuo tarpu jo filmai pasižymi sudėtingumu, painumu ir nenuolaidžiaivimu žiūrovui, o kuriami siužetai išsiskiria originaliomis, su tikrovės samprata žaidžiančiomis idėjomis: žmogaus sąmonė juose „pabėga“ iš savo į Džono Malkovičiaus kūną (*Būti Džonu Malkovičiumi*, 1999), o paties Kaufmano užduotis parašyti knygos adaptaciją virsta multimetafikciniu filmu apie tai, kaip jam nesiseka to daryti ir kuriame savo tapatybę jis skelia į du brolius dvynius, abu vaidinamus Nikolo Cage'o (*Adaptacija*, 2002).

Į savo kuriamus fikcinius – žaidžiamus – filmų pasaulius Kaufmanas įpina faktualias nuorodas į užkadrinę gyvenamąją tikrovę, skatindamas žiūrovą patirti jų siurrealų vientisumą. Jo filmai nesiekia vaizduoti savęs *kaip* tikro pasaulio, o tampa tokiu, nes įsileidžia gyvenamojo pasaulio dėmenis kaip sudėtinę savo dalį. Gyvenamoji tikrovė dėl to, priešingai, įgauna žaidybinį pobūdį – tampa ne taip griežtai atskirta, struktūruota ir leidžiasi permąstoma kaip fenomenas, kurio būtis priklauso nuo jį suvokiančios sąmonės žiūros. Tai leidžia Kaufmanui plėtoti socialinę kritiką: įžaisdamas gyvenamą tikrovę, jis pabrėžia jos socialinius konstruktus ir sykiu iš jų išvaduoja. Kaufmaną domina fiktyvių gyvenamojo pasaulio replikų kaip baigtinių darinių kūryba, kurią jis savo darbuose išskleidžia vis kitais būdais: stop kadro animacijos principu kurdamas *Anomalisą* (2015), rašydamas apie jį romane *Antkind* (2020) ar monumentalioje *Sinekdochoje* pasakodamas apie nesėkmingą teatro režisierių, statantį realaus mastelio Manheteno dekoraciją ir liepiantį aktoriams joje „gyventi“ – dvidešimt metų vaidinti jo gyvenimą. Kaufmano polinkis statyti ir vėliau taip pat lengvai griauti žaidžiamų pasaulių struktūras leidžia suvokti, kad jų, kaip ir gyvenamojo pasaulio ribos priklauso nuo suvokimo, paprastai nusistovėjusio ir normatyvaus.

Paskutiniu filmu *I'm Thinking of Ending Things* (2020, toliau – *Galvoju viską pabaigti*) kūrėjas tęsia gilinimąsi į žmogaus sąmonės veiklas. Atsitraukęs nuo absurdo komedijos žanro, tačiau nepamiršdamas jo stiliui būdingo „paprasto“, kasdienybės vaizdavimo, šiame filme Kaufmanas sujautrėja: liečiasi prie pamatinių – egzistencinių problemų. Laužydamas įprasto pasakojimo taisykles, filmas *Galvoju viską pabaigti* refleksyviai apmąsto tiek savo kinematografinę, tiek žiūrovo užkadrinę būtį, ne pačiu lengviausiu keliu versdamas tai daryti ir jį. Todėl populiarioje televizijos žiūrėjimo platformos „Netflix“ sprendimas šį filmą įgyvendinti atrodo kiek netikėtas: filmas keistumu ir sudėtingumu pranoksta platformai būdingą turinį. Juokais spėliojama, kad prodiuseriai scenarijaus neskaitė arba jo nesuprato (Visockas, 2020). Aštri Kaufmano kritika masinei kultūrai ir jos daromam poveikiui žmogaus pasaulėvokai filme skleidžiasi kaip pagrindinė tema. Scenarijų filmui Kaufmanas kūrė pagal kanadiečių rašytojo Ian Reid romaną tuo pačiu pavadinimu (*I'm Thinking of Ending Things*, 2016). Filmu siužetas ir žanras panašūs į knygos, tačiau išsiskiria jų intriga, o filmo pagrindinė mintis pranoksta romano sumanymą. Magistrinio **darbo objektas** yra tik Kaufmano filmas ir jo žiūrėjimo – suvokimo – patirtis kaip savarankiško kūrinio, o ne romano adaptacijos. Reikia paminėti, kad filmo tekstūra yra ypatingai tiršta ją sudarančių intertekstinių fragmentų – nuorodų į kitus kino, muzikos, meno ir literatūros kūrinius, socialinius bei kultūrologinius diskursus. Svarbiausi iš jų darbe bus išskleidžiami kaip filmo reikšmių lauką papildantys antriniai pasakojimai.

Kaufmanui rūpi fenomenologams aktualūs klausimai: sąmonės, kūno, subjektyvumo, atminties, laiko ir kitos temos. Todėl jis išnaudoja kinematografinę tikrovę kaip terpę ir įrankį jomis eksperimentuoti. Filmas komunikuoja su žiūrovu: rodo, kokia ir kaip *dar* tikrovė gali būti suvokiama ir egzistenciškai patiriama. Taip pat, kelia išbandymus žiūrovo suvokimui, taip jį mankštinamas – žaidžia su jo mąstymo įpročiais ir lūkesčiais. Žiūrovas kviečiamas aktyviai prisidėti prie reikšmių kūrimo: filmas jam siūlo ištisą gausybę ženklų, užuominų ir dviprasmybių bei šitaip leidžia žiūrovo sąmonei siautėti – spėlioti ir megzti unikalų prasmų tinklą. Vadinasi, filmo prasmės pagava yra tiesiogiai susijusi su individualia žiūrėjimo patirtimi. Todėl filmo analizei pasirinkta hermeneutinė fenomenologinė prieiga: ji leidžia ieškoti, atpažinti ir aprašyti reiškinius, o jų reikšmes sieti su kūrinio ir jo percepcijos visuma.

Šio **darbo tikslas** yra atpažinti daugialypės filmo *Galvoju viską pabaigti* tikrovės sąrangos dėmenis – ją sudarančių žaidžiamosios ir gyvenamosios tikrovės artikuliacijų būdus bei funkcijas kūrinio pasakojime. Šių skirtingų tikrovių struktūros filme mainosi, kol tampa nebeatskiriamos ir suformuoja tarsi pakrikusį, onirinį filmo pasaulį. Siekdami atlikti interpretaciją ir išnarplioti tikrovių sampyną,

pirmiausiai brėšime skirtį tarp žaidžiamosios ir gyvenamosios tikrovių. Taigi, **pirmasis uždavinys** yra apibrėžti šių sąvokų sampratą, nustatyti jų raiškos bruožus bei kaip jos tarpusavyje sąveikauja. Gyvenamąją tikrovę laikysime fenomenologinio gyvenamojo pasaulio (*Lebenswelt*) suvokimo būdą, o žaidžiamąją tikrovę atskirsime pagal vokiečių Eugen Finko ir Hans-Georg Gadamerio aprašytą meno kūrinii ir vaizduotės šėlsmui būdingą žaidimo prigimtį. Pasitelkus šią teorinę dalyje išplėtotą tikrovių skirtį, vėliau analitinėje dalyje išskleisime atpažintas jų raiškas filme. Kadangi bet kokios tikrovės suvokimas yra juslinis, koreliacinis ryšys tarp objekto – filmo ir subjekto – žiūrovo bus svarbiausias tiriamojo darbo pjūvis. Jį atlikti įvedamos ir išplėtojamos kino fenomenologų Vivian Sobchack ir Jean-Pierre Meunier teorijos.

Iš to seka **antrasis uždavinys**: remiantis Sobchack ir Meunier, sudaryti filme veikiančių subjektų intencionalumo kryptių sistemą. Ji leis aptikti kintančią, įvairiomis jos kryptimis judančią filmo pasakotojo fokusuotę ir pastebėti, kaip pastarąją atliepia žiūrovo suvokimas – jo filmo patirtis. Tyrimui ypač pravers Sobchack aprašytas kinematografinės tikrovės *dvigubo matymo* pobūdis, pasak jos, žiūrovui leidžiantis matyti „matantį“ vaizdą. Tai padės nustatyti, kaip filmo žiūrėjimo metu veikia žiūrovo intencionalumas. Minėtą daugiakryptę filmo sąmonės veikimo schemą nubrėšime jau pirmame analizės skyriuje – prologe, kuris kartu supažindins su filmo siužetu. Sekančiuose analizės skyriuose parodysime, kaip filmas priskiria žaidžiamosios ar gyvenamosios tikrovės struktūrą konkrečiai ją suvokiančiai arba įsivaizduojančiai sąmonei. Taip pat šis modelis leis aprašyti filmo personažų – kvazi-subjektų ir žiūrovo intersubjektyvaus tapatinimosi polinkius, kurie, anot Meunier, pakloja pamatus filmo supratimui. Žiūrėdamas filmą, žiūrovas priima ir tiki fiktyvia filmo pasaulio sąranga – žaidžia pagal jos siūlomas taisykles ir aktyviai dalyvauja reikšmių kūrimo procese.

Todėl **trečias uždavinys** – įkontekstinti tyrimo rezultatus ir interpretuoti filmo tikrovių sampynos reikšmę: kokius ji kelia egzistencinius klausimus ir kaip jie liečia žiūrovą. Išvadose apibendrinsime, kaip įtikinama ir pagavi Kaufmano kasdienybės savivaizdos estetika, leidžianti užčiuopti subtilius tarpkūniškumo niuansus, performuojama į siurrealią egzistencinio siaubo patirtį ir verčia žiūrovą klaidžioti sąmonės užkaboriais. Filmą yra dar viena Kaufmanui būdinga dëlionė, sudaryta iš savitai veikiančių erdvėlaikių struktūrų, tačiau jų tvarka yra ne atsitiktinė, kaip gali pasirodyti, o priklauso nuo žaidimo taisyklių. Tikrovių daugis ir jų sąmyšis filme iškelia į dėmesio centrą patį žaidimą ir parodo jį kaip neatsiejamą tikrovės dėmenį. Žaidžiamoji – vaizduotinė tikrovė sudaro žmogaus gyvenamąją ir,

priešingai, gyvenamoji tikrovė įtraukiama į žaidžiamąją, tad visiškai jų atskirti negalima: jų ribų suvokimai priklauso nuo sąmonės žiūros. Egzistencinė problema iškyla tuomet, kai subjekto įsivaizduojamybė užgožia jo gyvenamosios kasdienybės suvokimą. Toks individas atsiriboja nuo visiems tapataus pasaulio ir netenka jame vyraujančių intersubjektyvių ryšių, kurie yra pagrindinis žmogaus savivoką formuojantis veiksnys. Tai nutinka pagrindiniam filmo veikėjui: užsisklendęs vidujybėje ir įstrigęs paties kuriamuose fiktyviuose pasakojimuose, jis praranda prasmę egzistuoti gyvenamajame pasaulyje ir galiausiai, užbaigia savo kančias. Tačiau filmo siužetas neparodo to atvirai. Veiksmas prasideda nuo gyvenamosios tikrovės įvykių: mergina su vaikinu vyksta į pirmąją jų kelionę dviese – aplankyti jo tėvų, gyvenančių užmiestyje. Iš pažiūros paprasta, kasdienė situacija leidžia stebėti dviejų žmonių santykių raišką. Tačiau poros viešnagė namuose ima krypti neįprasta vaga, o Liusei iškyla grėsmė negrįžti namo. Nors jie iš ten išvažiuoja, Džeikas pageidauja užsukti į dvi kitas jam pažįstamas vietas: ledainę ir mokyklą, kurioje atsiskleidžia jo visos paslaptys.

Užsienyje Kaufmano filmai sulaukia nemažai kino apžvalgininkų, mėgstančių narplioti painius siužetus, dėmesio. Kaufmano gyvenimo ir kūrybos aprašymui skirta monografija *Charlie Kaufman: Confessions of an Original Mind* (Child, 2010). Joje autorė gilinasi į Kaufmano biografiją ir kūrybinius iššūkius. Akademiniame diskurse 2011 metais išleistoje straipsnių rinktinėje pavadinimu *Charlie Kaufmano filosofija* (LaRocca, 2011) skirtingų mokslinių sričių atstovai tyrinėja Kaufmano siekius bei būdus įtraukti žiūrovą į intelektualius žaidimus. Knygos *Cramped Style* (Quinn, 2018, p. 160) skyrius „The Gift of Failure“ nagrinėja Kaufmano dažnai artikuliuojamą nesėkmės reiškinį, traktuojant jį kaip svarbų, kiekvieno žmogaus gyvenimą sudarantį procesą, o ne trukdį ar jo vertę nustatančią žymą. Fenomenologijos lauke gausiau analizuojami jo ankstesnieji kūriniai, ypač laiko įvaizdinimo būdai *Sinekdohoje, New Yorkas*. Šis filmas sulaukė ir Lietuvos tyrėjų dėmesio – Kristupas Sabolius filmą pasitelkia savo vaizduotės tyrinėjimuose ir rašo apie jos „išlaisvinamą Kitybę“ (Sabolius, 2012, p. 54), kuri filme lemia subjekto susvetimėjimą. Nors Saboliaus vaizduotės, sąmonės, laiko ir kitybės apraiškų Kaufmano kūryboje pastebėjimai glaudžiai siejasi su šiame darbe dėstomomis mintimis, jais nesiremiu dėl pasirinktų skirtingų analizės metodų: Sabolius straipsnyje remiasi tikrovės apibrėžimu pagal Bergsoną, Deleuze ir kitus autorius, kurių šiame darbe nepasitelkiu, nes jų mąstymas nėra fenomenologinis. Tarptautiniame akademiniame diskurse filmo *Galvoju viską pabaigti* kritikos nėra apart vieno lyginamojo straipsnio (Berke, 2020) ir gausių filmo recenzijų bei skirtingų interpretacijų, publikuotų internetiniuose kultūros leidiniuose (*The New York Times* ir kt.). Lietuvoje galima rasti kelis

trumpus, pavienius kritikų atsiliepimus: Gediminas Kukta priskyrė filmą „prie metų geriausiųjų“ (Kukta, 2020), kai tuo tarpu kritikėms Santai Lingevičiūtei ir Ilonai Vitkauskaitei „režisieriaus siūlomas žaidimas, kas tikra, o kas ne ir kieno galvoje vyksta filmo veiksmas“ neatrodė „įdomus užsiėmimas“ (2020). Išskyrus minėtą Saboliaus tyrimą, Lietuvos tyrėjų dėmesio Kaufmano kūryba nesulaukė. Taigi, šis magistro darbas stipriai papildė fenomenologinių jo darbų tyrimų lauką ir praturtina iki šiol neišnaudotų darbo įrankių – Meunier ir Sobchack sampratų – išbandymu.

II. Intersubjektyvus kinematografinės tikrovės žaidimas

2.1. H. G. Gadameris: gyvenamoji ir žaidžiamoji tikrovė

Tikrovė yra subjekto buvimo pasaulyje patirtis. Gyva sąmonė save atranda jau esančią pasaulyje kaip neatsiejamą jo dalį ir ją pažįsta per kūną – jusliškai (Merleau-Ponty, 2018, p. 17). Kūniškoji subjekto sąmonė visuomet kuo nors užimta: reginti, girdinti, jaučianti, suvokianti, veikianti – *intencionali*. Sąmonės nukreiptumas į pasaulio fenomenus ir jų veikiamą būseną yra tai, kas formuoja žmogaus būtį – kokią tikrovę jis išgyvena (Husserl, 2005, p. 28). Budrios sąmonės dėmesys gali būti sutelktas tiek į objektus aplinkoje, tiek į refleksijos metu vidujybėje pasirodančias noemas. Net sapnuojanti sąmonė yra pripildyta turinio. Taigi tikrovė priklauso ir yra pažinti tik ją suvokiančiai – patiriančiai kūniškai sąmonei. Ją sudaro koreliacinių ryšių tinklai tarp jos ir dėmesio objektų – matomų, suvokiamų ar įsivaizduojamų. Artikuliuojama tikrovės patirties struktūra praneša apie suvokiančios sąmonės žiūros tašką: apibrėžia ją kaip tam tikrą buvimo pasaulyje būdą. Fenomenologija siūlo aprašyti tikrovės apraiškas kaip tokias patirties struktūras, atsisakant išvestinių prielaidų apie objektyvias pasaulio tiesas, kurios sąmonei savaime nėra pažinios. Tuo tarpu, hermeneutinė fenomenologija leidžia ieškoti, atpažinti ir skaityti jų reikšmes. Ją ir pasitelksime filme vaizduojamos tikrovės tyrinėjimui.

Pasaulyje gyvename tarp kitų, panašių į save individų. Kito žmogaus sąmonė man yra pasiekama per jo matomą kūną. Tuo tarpu, aš pats savo kūno nematau – mano žvilgsnis nukreiptas į pasaulį. Stebėdamas *kitą*, bandydamas suprasti slėpinį jo vidujybę, įsijaučiu į jo kūnišką buvimo būdą. Nejučiomis „perkeliu“ savo savasties dalį į jį ir taip galiu nutuokti apie pasaulį iš jo perspektyvos, nes atrandu mus siejantį panašumą, leidžiantį vienas kitą suprasti. Tarpkūniško tapatumo atpažinimas – gebėjimas atjausti, nuspėti kito mintis ir susikalbėti leidžia manyti apie mums egzistuojantį tą patį, nors ir savaip suvokiamą gyvenamąjį pasaulį (Gutauskas, 2010, 79 p.). Tai yra *intersubjektyvumas* – pagrindinis gyvenamosios tikrovės konstituciją lemiantis veiksnys. Be jo nevyksta nei savęs, nei kito žmogaus suvokimas: aš ne tik galiu stebėti kitus, į save panašius, bet ir suvokti save tarp jų, nes esu jų matomas ir tai žinau. Šis daugiakryptis, tarpkūniškas ryšys yra pirmapradis ir reiškiasi intuityviai.

Gyvenamoji tikrovė

Gyvenamoji tikrovė yra tai, kas suvokiama kaip akivaizdus ir įprastas, nes *kasdienis* (Husserl, 2005, p. 23) – pasikartojantis ir laike išsitiesiantis koegzistavimas gyvenamajame pasaulyje (*Lebenswelt*). Intersubjektyvūs apsieitimai savastimis ypač klesti miesto aplinkoje, kur žmonės aktyviai bendruomeniškai veikia: vyrauja visuotinė rutina, vienodi įpročiai, aiški viešoji tvarka, greitai besikeičiančios mados ir kita. Matysime, kad filme *Galvoju viską pabaigti* miestas egzistuoja kaip nuoroda į saugią gyvenamosios tikrovės terpę, o atoki periferija yra uždarės ir vidujybėje klaidžiojančios sąmonės vieta. Netgi tokių netikėtų įvykių, kaip autoavarijos ar gaisrai, scenarijai mieste yra pasikartojantys ir numatomi. Komunikacijos sparta plečia globalaus gyvenamojo pasaulio vientisumą – priklausymo tai pačiai, bendrai suvokiamai tikrovei jausmą. Jos pastovumą išlaiko faktinės duotybės. Pavyzdžiui, biografinės detalės: vardas, amžius, kilmė, profesija ir pomėgiai apibrėžia ir įtvirtina nenuginčijamą asmens tapatybę. Universalios ir paveldėtos mokslinės „tiesos“ apie pasaulį formuoja išankstinį – prietaringą žinojimą, kuris kasdienybėje nekvestionuojamas, nes rodomi kaip akivaizdus. Gyvenamoji patirtis tuomet dažnai yra aiški, suprantama ir paprasta, nes reguliuojama viešai sutartų, priimtinių etikos normų ir taisyklių.

Kasdienybės įvykiams būdinga kartotė – kas rytą kylanti saulė kiekvieną dieną daro panašią į kitą. Paros ritmo tolydumas lemia įvykių pasikartojimą ir jų nuspėjamumą. Laiko skaičiavimas sutartiniais matais yra bendros gyvenamosios tikrovės pagrindas. Oficialiais, minučių tikslumu suskirstytais susisiekimo, paslaugų, laisvalaikio ir kitokių veiklų tvarkaraščiais kasdien vadovaujasi milijonai žmonių. Bendrą kalendorinį ciklą sudaro religiniai, darbo ir švenčių ritualai. Tuo tarpu pati sąmonė laiką suvokia jį visuomet išgyvendama dabarties momente. Esaties suvokimas negalimas be jos jungties su prieš tai išgyventa akimirka, fenomenologijoje vadinama retencija. Tai leidžia anticipuoti tuoj atsitiksiantį ateities galimybės išsipildymą: jo lūkestis yra protencija. Todėl aktuali dabartis suvokiama įtampoje tarp šių dviejų laiko polių (Husserl, 2005, p. 57). Taigi, gyvenamosios tikrovės laiką sudaro subjekto patirčių tolydumas. Erdvėms taip pat būdingas pastovumas: laikiniame retencijos – protencijos atstume jos išlaiko savo tvarų pavidalą. Išeidami iš kambario, žinome, kad tuojau sugrįžę, rasime jį tokį patį – jis nebus pakitęs ar visai pradingęs (Merleau-Ponty, 2018, p. 99). Visa tai rodo, kad gyvenamoji tikrovė yra tikėtina, tačiau pagal Gadamerį, bekrastis jos ateities galimybių horizontas lemia jos išsisklaidymą: ji visuomet taki ir iki galo neapčiuopiama.

'Tikrovė' visuomet regime geidžiamų ir baiminančių, bet šiaip ar taip dar neapibrėžtų galimybių ateities horizonte. Todėl ji visuomet yra tokia, kad žadina vienas kitą eliminuojančius lūkesčius, iš kurių ne visi gali išsipildyti. Ne kas kita, o ateities neapibrėžtumas teikia galimybę tokiai lūkesčių gausai, todėl tikrovė neišvengiamai atsilieka nuo lūkesčių. (Gadamer, 2019: p. 129)

Sąmonė negali apibrėžti gyvenamosios tikrovės kaip baigtinės ir aiškos visumos – ji visuomet „pabėga“ nuo jos: išsitiesia į nežinomus tolius, o jos suvokimas pertvarkomas, modeliuojamas ir adaptuojamas kiekvieną dabarties akimirką. Taigi, gyvenamąją tikrovę formuoja bendru supratimu grindžiamas *numanymas* apie tapačius dalykus. Jos paslankų ir kintantį turinį sąlygoja laikmetis, vieta, kultūrinis, socialinis ir antropologinis vystymasis bei daug kitų intersubjektyvumo terpės variacijų. Reikiamybė pripažinti, kad gyvenamąjį pasaulį sąlygoja savaime nusistovėjęs ir įprastas jo suvokimo „centras“ kurį galėtume laikyti „normalia“ gyvenamosios tikrovės apraiška, kelia keblumų. Mintautas Gutauskas pastebi:

Klausdamas, kaip formuojasi gyvenamojo pasaulio prasmų laukas, fenomenologas aptinka, kad visuomet jau yra susiformavęs tam tikras pasaulio patyrimas ir supratimas, kuris laikomas universaliu. Jis yra identifikuojamas, fiksuojamas kaip tam tikras anonimiškas patirties tipas ar stilius, kuris skiriasi nuo ypatingų ir ribinių atvejų. (Gutauskas, 2009, p. 104)

„Normalumas“ gyvenamajame pasaulyje formuojasi savaime, todėl tai leidžia jį suskliausti „kaip universalią visiems privalomą normą, kaip vieną visų patirčių normalumo matą“ (Gutauskas, 2009, p. 105). Tačiau visų patirčių subendrinti negalime, tad išeina, jog normalaus gyvenamojo pasaulio sąvoka yra fikcinis kolektyvinės tikrovės konstruktas, brėžiantis savo paties ribas ir leidžiantis pastebėti iš jo išsiskiriančius reiškinius ar elgsenas – *anomalijas*, kurios nėra intersubjektyviai pažįstamos daugumai. Jomis laikomi nuo aiškiai suprantamos gyvenamosios tikrovės paradigmos nutolę ir jai svetimi „neglotnumai“ (Gutauskas, 2009, p. 106). Šios suvokimo anomalijos „normalumo“ kontekste yra vaizduojamos filme *Galvoju viską pabaigti*, kol galiausiai pasakojimas viską pakreipia taip, kad objektyvaus „normalumo“ pagrindo apskritai nebelieka.

Pravartu pabrėžti, kad intersubjektyvių patirčių apykaitą palaiko sociume dalyvaujantys ir save reiškiantys subjektai. Uždaras ir bendruomeninių ryšių stokojantis subjektas, kokio istoriją pasakoja filmas, lieka atsietas nuo tarpkūniško *kitų* pažinimo, tad jo gyvenamosios tikrovės suvokimas kultivuojamas paties vidujybėje. Toks individas gyvenamąjį pasaulį stebi iš šalies, o ne dalyvaudamas jame, taigi pats esti nematomas – savęs neišreiškiantis. Jo gyvenamoji tikrovė formuojasi iš išoriškai pažįstamų – vaizdų ir konceptų – pavidalų bei jų interpretacijų. Šitai lemia susvetimėjimą ne tik su pasauliu, bet ir pačiu savimi: neatsivėręs ir nepasirodęs kitiems, aš savęs neišpildau, nepratėsiu kitame ir taip lieku nepažintas paties savęs. Tolsmas nuo intersubjektyvaus visuotinio gyvenamojo pasaulio „normalumo“ poliaus skatina pasinerti į vidujybėje konstruojamos – žaidžiamos tikrovės sąrangas. Perėjimą nuo vienos prie kitos tikrovės patirties struktūros mums ir rodo filmas. Jį atpažinti ir suprasti tai patiriančios sąmonės veikimo būdą padės šalia gyvenamosios turėti žaidžiamosios tikrovės aprašymą.

Žaidžiamoji tikrovė

Fenomenologas Eugenijus Finkas abstrahavo žaidimo tikrovę nuo gyvenamosios. Anot jo, tam, kad įprasmintų savo egzistenciją, žmonės išsikelia įvairius gyvenimo tikslus, tuomet dirba ir stengiasi, kad juos įgyvendintų. Šie tikslai yra jų pačių sukurti, todėl dažnai nepasiekiami ir apsunkina kasdienybę (Fink, 2018, p. 26). Priešingai, žaidimui nereikalingas „galutinis tikslas“ ar išoriška prasmė: jis save realizuoja imanentiškai, paties proceso momente: jam „būdinga rami „dabartis“ ir savipakankama prasmė“ (Fink, 2018, p. 27). Todėl žmonės žaidžia dėl paties žaidimo, o ne tam, kad išpildytų jam nepriklausantį tikslą. Tai suteikia žaidimui būdingą mėgavimosi ir laisvės – išsivadavimo nuo kasdienių rūpesčių jausmą. Finkas pabrėžia žaidimo galią žaidėją „perkelti į kitą planetą“ – žaidimas leidžia erdvei įgyti naujus, jam vykti reikalingus pavidalus (Fink, 2018, p. 27). Pavyzdžiui, sodas, kuriame vaikai žaidžia karą, jiems iš tiesų virsta mūšio lauku. Galimybė pabėgti iš kasdienės tikrovės sąrangos į žaidžiamąją „tampa tarsi amžinybės prošvaiste“, taigi, ne tik erdvė, bet ir laikas žaidime ima veikti savu būdu (Fink, 2018, p. 28).

Žinoma, žaidimas subjektui yra jo gyvenimo dalis – žaisdamas jis nenustoja egzistuoti. Tačiau žaidimo tikrovė veikia autonomiškai nuo kasdienės gyvenamosios tikrovės. Žaidėjas gali palikti gyvenamąjį, „normalų“ pasaulį nuošalyje, ignoruoti jį ar net visai pamiršti: žaisdamas jis „savotiškai pasitraukia nuo įprastos gyvensenos, jis yra nuo jos atstu“ (Fink, 2018, p. 29). Tačiau, „prasmiškai yra su ja susijęs – per

tai, kad ją vaizduoja“ (ten pat). Žaidžiamąją menamą tikrovę sudaro pagal žaidimo taisykles sutvarkyti gyvenamosios tikrovės dėmenys. Žaidimas „atsiremia“ į „objektyvų išorės pasaulį“: pasitelkia jo elementus ir perkurdamas juos, vaizduoja save kaip naujos tikrovės sąrangą (Fink, 2018, p. 49).

Hansas-Georgas Gadameris perima ir toliau plėtoja hermeneutinę žaidimo sampratą. Pasak jo, uždara ir savarankiška žaidimo tvarka siūlo ne tik ištrūkimą iš gyvenamosios tikrovės kasdienybės rūpesčių, bet ir išvaduoja žaidėją nuo jo paties subjektyvybės (Gadamer, 2019, p. 124). Žaidimas, o ne jo dalyviai nustato jame vykstantį procesą. Žaidėjai savo veiksmais gali kreipti jo eigą, tačiau negali numatyti to padarinių, nuspręsti žaidimo baigties. Taigi, žaidimas išlaisvina žaidėją nuo būtinybės veikti kaip subjektui, leidžia nejausti atsakomybės – jis įgalina, nes suteikia laisvę. Tačiau žaidimas yra pavojingas dėl jam būdingo įtraukumo bei to, kad yra „ribotas“ – veikia tik savo uždaros tikrovės ribose (Gadamer, 2019, p. 124). Nors žaidžiama tikrovė savo turiniu nurodo į gyvenamąją – iškelia ir išryškina tam tikrus jos aspektus, pastarosios egzistavimas žaidimo metu yra suskliaučiamas: ji netenka svarbos, nes ją nustelbia žaidimas. Visus šiuos sąmonės žaidžiamos tikrovės požymius, vedančius link egzistencinės subjekto tragedijos pastebėsime filmo pasakojime.

Lengviausia atpažinti žaidimą iš jo prigimčiai būdingo dėmenų judėjimo – nepastovumo ir kaitos. Spalvų ir šviesų mirgėjimas, kamuolio šokinėjimas, vaikų lakstymas lemia laisvą, gyvą ir inertišką jo buvimo būdą – žaismę (Gadamer, 2019, p. 121). Įsiužetintame žaidime – istorijos pasakojime žaidžia jo veikėjai: vystosi, mainosi ir sąveikauja jų aistros ir troškimai. Siužeto įvykių peripetijos sąlygoja vis kitokią tikrovės pasirodymą ir naujos reikšmės susidarymą. Taigi nors žaidžiama tikrovė gali apsieiti be materialių struktūrų (žaisti galima vien įsivaizduojamybėje), tačiau žaidimui vykti būtina jos dėmenų arba dalyvių *interakcija* – kito atsakas, atoveiksmis į jau padarytą judesį ar pasakytą žodį.

Pasitelkdamas žaidžiamosios tikrovės sampratą Gadameris, paaiškina meno kūrinio veikimo būdą. Pasak jo, žaidžiamoji meno kūrinio tikrovė yra ne tik virsmą iš gyvenamosios tikrovės patyręs darinys, turintis baigtinę, save vaizduojančią struktūrą, bet ir būtinai ją kažkam rodantis. Pavyzdžiui, spektaklis, visuomet nukreiptas į išorę yra skirtas suvokti jį stebinčio žiūrovo. „Jis, žiūrovas, o ne aktorius yra tas, kurio akivaizdoje ir kuriam yra vaidinama“ (Gadamer, 2019, p. 127). Iš šalies stebėdamas ir pažindamas žaidžiančią tikrovės savivaizdą – jos buvimą kažkuo, žiūrovas lemia galutinį kūrinio išpildymą ir taip pats tampa žaidimo dalyviu: „kai žaidimas tampa vaidinimu, įvyksta totalusis virsmas, per kurį žiūrovas atsiduria aktoriaus vietoje“ (Gadamer, 2019, p. 127). Tam tikro gyvenamosios tikrovės dėmens

išryškinimas žaidžiamoje tikrovėje žiūrovui leidžia jo esmę – tiesą apie jį pažinti naujai. Susiedamas ją su jau turimomis patirtimis, jis performuoja ankstesnįjį žinojimą ir taip plečia savo pasaulėvoką.

Iš šio skyrelio pravartu įsidėmėti, kad visa filmo tikrovė yra žaidžiama – ji gali save vaizduoti ir kaip gyvenamąją, ir kaip *kito* žaidžiamą struktūrą. Apie tai neišsiduodamas Kaufmanas įvilioja žiūrovą į žaidimo tikrovės savivaizdomis „spąstus“, kur jas atskirti pasidaro keblu. Galiausiai, sudarydamas sąlygas žiūrovui išvysti subjekto sąmonės žaidžiamas tikroves ir jas suvokti iš išorinės *kito* perspektyvos, leidžia joms pavirsti į baigtinį darinį – kūrinį. Visas filmo pasaulis suręstas iš intencionalių, vadinasi, egzistenciškai reikšmingų tikrovės patirčių struktūrų. Hermeneutiškai suprasti, ką jos rodo ir sako, tai yra – iškelti jų reikšmių ir nuorodų tinklą padės kino fenomenologija, tyrinėjanti kino žiūrėjimo patirtį.

2.2. V. Sobchack: kūniškoji filmo sąmonė

Kino fenomenologija įgavo aktualumą XX a. pabaigoje, o šiuo metu išgyvena pakilimą (Hanich, 2016, p. 16). Bene daugiausiai prie to prisidėjo amerikietė Vivian Sobchack. Pirmoje savo knygoje *The Address of the Eye* (1992) ji stengėsi nukreipti dėmesį nuo tuo metu vyravusių ideologinių, marksistinių, psichoanalitinių bei kitų filmų perskaitymo būdų ir sutelkti jį į fenomenologinį jų žiūrėjimo patirties aprašymą. Tokia prieiga leidžia tyrinėti kiną kaip fenomeną, tai yra neieškant objektyvių jame slypinčių tiesų, gilintis į sąveiką tarp rodomo vaizdo – objekto – ir jį reginčio subjekto. Kino fenomenologija klausia, kaip filmas rodomi jį suvokiančiai kūniškai sąmonei, kaip sąmonė jį suvokia ir, svarbiausia, kokiais būdais filmas sužadina prasmės apie užkadrinę tikrovę pagavą. Dėmesio grąžinimas į žiūrovą – ne kaip iš šalies tiriamą subjektą, o kaip filmo patirtį išgyvenančią kūnišką sąmonę – iš esmės pertvarkė ir kino kritikos lauką. Tai, kad filmo prasmė priklauso nuo individualaus kiekvieno žiūrinčiojo suvokimo, susilpnino anuomet įsigalėjusias struktūralistines reikšmių aiškinimo tendencijas (Jonkus, 2014, p. 47). Sugrįžimas prie filmo patyrimo akto, panašiai kaip ir prie teksto skaitymo akto literatūros teorijoje, leido iš naujo apmąstyti žaidžiamų vizualiųjų tikrovių ir jų reikšmių atsiradimo procesus.

Remdamasi Maurice Merleau-Ponty juslinio suvokimo fenomenologija, Sobchack atsigręžė į kino žiūrėjimo patirtį ir kūnišką jos pobūdį. Bet koks žmogaus suvokimas yra visų pirma juslinis, nes įmanomas tik per gyvą, sąmoningą jo kūną. Tad ir filmą žiūrovas suvokia savo kūno jutimais, o ne atskirai nuo jo

protaujančia sąmone. Savo ruožtu filmas atkartoja kūniškosios žmogaus sąmonės nukreiptumo į pasaulį struktūras – jo pažinimo būdus kaip raišką. Filmas veikia kaip „žmogaus intencionalumo analogas“ (Sobchack, 1992, p. 199). Jo veikimą su geštaltiniu žmogaus sąmonės pobūdžiu sugretino ir pats Merleau-Ponty, pateikdamas kelis argumentus: pavyzdžiui, sinesteziją – juslių persipynimo lemiamą objekto savybių kaip vienos jam būdingos visumos suvokimą (Merleau-Ponty, 1964, p. 55). Filmas geba vaizduoti visuminę pasaulio patirties struktūrą: netgi matomas „dalinis suvokiamo daikto aspektas nurodo visumą, kuri nėra tiesiogiai duota“, kaip ir žmogiškojo suvokimo atveju (Jonkus, 2014, p. 49). Be to, filmo vaizdas, kaip ir sinoptinis žmogaus akiratis, atsiveria iš tam tikros, kūno užimamos pozicijos ir rodo jos perspektyvą. Galiausiai, kaip ir žmogaus matomas, taip ir filmo rodomas vaizdas priklauso nuo kūniško judėjimo po erdvę: keičiantis kameros pozicijai, atitinkamai keičiasi ir jos rodoma bei žiūrovo suvokiama tikrovė. Anot Merleau-Ponty, filmas atskleidžia „sąjungą tarp sąmonės ir kūno, sąmonės ir pasaulio bei vieno išraišką kitame“ (Merleau-Ponty, 1964, p. 58).

Laikydamosi Merleau-Ponty idėjų, Sobchack drąsiai įsiveda filmo kūno bei sąmonės sąvokas. Filmą kūną ji kviečia suprasti ne narstant kino gamybos aparatą, kuris yra daugialypis ir sudėtingas (jį sudaro daug atskirai dirbančių žmonių grupių ir jų valdomų prietaisų), o nagrinėjant filmo kūniškumą pačioje jo raiškoje. Juk kūniškosios žmogaus sąmonės veikimo nepavyksta paaiškinti anatomiškai, tad ir filmo kūną redukuoti iki jį neva aiškinančių, atskirų mechaninių jo dalių Sobchack atsisako (1992, p. 171). Anot jos, filmas nėra tik materialus objektas – jis yra ir intencionalus subjektas, nes geba rodyti pasaulio suvokimo struktūras iš *vidaus* taip, kaip jos matomos mūsų pačių (1992, p. 142). Kita vertus, filmas nesistengia imituoti žmogiškojo suvokimo: nesiekia prilygti jam ar simuliuoti jo patirčių, nes kino technika ne pakeičia, o atliepia žmogaus kūno gebas, jas pratęsdama ir dar labiau įgalindama. Kameros optika leidžia žmogaus akiai matyti toliau, arčiau, plačiau, greičiau ar lėčiau nei ji sugeba be įrangos pagalbos. Pro objektyvą vis dar žvelgia kino kūrėjo akis: tai jis per kamerą kreipia savo ir žiūrovo sąmonę į pasaulį. Todėl nagrinėjant kūniškąjį filmo aspektą, svarbiausia ne tai, kaip funkcionuoja mechaninis filmo kūnas (jis pats yra nematomas), o kaip kūniškumas atsiskleidžia filmui rodant tikrovės suvokimo struktūrą. Jis turėtų būti suvokiamas žmogaus būties plotmėje: kaip matančio-matomo, girdinčio-girdimo, jaučiančio-jaučiamo, *intencionalaus* subjekto, veikiančio tam tikroje žaidžiamoje tikrovėje egzistencinė patirtis (Sobchack, 1992, p. 205).

Prisiminkime, kad gyvenamajame pasaulyje kito suvokiančiojo patirtis – tai, kaip jis mato ir supranta pasaulį, – man yra tiesiogiai, *intrasubjektyviai* nepažini. Apie tai galiu spręsti *intersubjektyviai* – iš matomo kūno – ekspresyviosios jo sąmonės išorybės. Stebėdamas jos reiškiamus ženklus, galiu nujausti ir įsivaizduoti kito buvimo būdą, tik besiremdamas savo galbūt analogiška patirtimi. Kitaip yra žiūrint filmą: matomą tikrovę suvokiančio subjekto kūno mes nematome, lygiai kaip ir savojo. Šiuo atveju, dalijimasis pasaulio pažinimo patirtimi vyksta vidujai – suvokiame tai, kas yra suvokiama *kito*: „filmo matymas geba apsukti save taip, kad tai, kas viduje, atsiduria išorėje“ (Sobchack, 1992, p. 173). Pasaulį suvokiančios filmo sąmonės patirties struktūra (percepcija) ekrane yra jos išraiška (ekspresija), o ją matančiam žiūrovui ji ir vėl tampa suvokimo patirtimi – percepcija.

Suvokimas yra sąmonės intencionalumo išraiška (Sobchack, 1992, p. 72). Kūniška sąmonė, jusliškai suvokdama aplinką, ją aiškina – interpretuoja jos ženklus. Suvokdamas subjektas taip pat ir atliepia – reaguodamas, reiškiasi pats: veikia, dalyvauja ir taip papildo išorinį pasaulį sudarančių ženklų gausą, kuri yra hermeneutiškai *reikšminga*. Taigi, bet koks juslinis suvokimas, o ypač – matymas yra pripildytas egzistencinio tikslo – reikšmės supratimo lūkesčio, o kartu ir savaiminio, perteklinio jo išpildymo. Kai kur nors intencionaliai kreipiame žvilgsnį, užklausiame pasaulio ir atsakymą gauname tuo pat metu ir su kaupiu. Be to, intenciją visuomet lydi žiūrėjimo krypties pasirinkimas, kuris nebūtinai yra sąmoningas sprendimo priėmimas. Negalime visko matyti vienu metu: visuomet žiūrime vienur, o ne kitur. Matomas objektas tuomet pripildomas svarbos: jis tampa reikšmingas, nes atsiduria jį suvokiančios sąmonės dėmesio centre ir turi kalbėti už visa tai, ko nesimato.

Matančio filmo matymo patirtis tik dar labiau sustiprina šį egzistencinį reikšmių gaminimo ir aiškinimo procesą – koreliacinį subjekto ryšį su objektu. Kūniškos filmo sąmonės nukreiptumas į pasaulį yra gyvas, nes juda: „judėdamas kūnas išreiškia intencionalumą – egzistavimo pamatą“ (Sobchack, 1992, p. 277). Juda ir filmo kadrai: net jei matomi objektai ir kameros pozicija yra statiški, dėl nuolatinės kadrų kaitos vaizdas rodosi judantis ir suponuoja gyvumą, laikiškumą. Filmas atrodo sąmoningas, nes valdo intencionalumą: ne tik rodo matymą iš skirtingų perspektyvų, bet montažu jungia patirtis laike – ateities įvykiai jame nuspėjami buvusios retencijos fone. Filmas rodo žiūrovui rišlių patirčių grandinę – seka ištisą egzistencinį pasakojimą ir taip atlieka komunikacinį aktą: praneša, siūlo, kvestionuoja, provokuoja, demaskuoja, skatina, smerkia ir taip toliau.

Savo ruožtu, žiūrovas visa tai aktyviai stebi, kad ir koks pasyvus gali pasirodyti iš šalies (Sobchack, 1992, p. 202). Jo sąmonė reaguoja į filmo teikiamą tikrovės suvokimo būdą, aiškindamasi reikšmės ir sekdamą jų nuorodomis. Taigi, žiūrėdamas filmą žiūrovas nepraranda savo matymo, o veikiau apgaubia matomą-matantį filmo vaizdą savuoju – priima jį į suvokimo lauką. Taip filmo sąmonės nukreiptumą „užkloja“ žiūrovo suvokimas: jiedu susilieja į „dvigubą matymą“, kuris niekuomet netampa vienu ir tuo pačiu (Sobchack, 1992, p. 271). Dvigubame žiūrovo ir filmo matyme jų intencionalumai dialektiškai sąveikauja – vysto dialogą (Sobchack, 1992, p. 277). Ši sąveika – žiūrovo ir filmo siūlomų patirčių horizontų susiliejimas ir jų santykis yra filmo prasmės atsiradimo terpė. Žiūrovo žiūra gali priešintis filmo siūlomam matymui – nesutikti su juo, baisytis, bodėtis arba gali sutarti ir sutapti, kai tiek filmo, tiek žiūrovo intencionalumai sutelkti į to paties fenomeno pažinimą.

Žmogaus sąmonės intencionalumo kryptis gali keistis nepriklausomai nuo to, ar toliau žiūrima į tą patį daiktą, ar ne. Jis gali matyti objektą ir gali matyti savo matymą, sutelkdamas dėmesį į atliekamą veiksmą (Sobchack, 1992, p. 280). Tuomet objekto kontūrai išblunka ir aktualus pasidaro ne jis, o visas akiratis: sąmonė reflektuoja save. Filmų intencionalumas taip pat geba atsigręžti ir reflektuoti savo kinematografiškąją egzistencijos formą, kai nuo rodomo objekto dėmesys nukrypsta į atliekamą rodymo aktą – save vaizduojančios, žaidžiamosios filmo tikrovės pobūdį. Tai žiūrovui primena apie matomo filmo pasaulio konstrukta, jo fiktyvumą ir apskritai, kino meno prigimtį žaisti tikrovėmis. Filmų savirefleksija išduoda žiūrovui jo gamybos ir veikimo būdą bei „atskleidžia faktą, kad juo gali būti manipuluojama kuriant filmo suvokimą ir jo raišką“ (Sobchack, 1992, p. 221). Demonstruoti savo fiktyvų pobūdį būdinga autoriniams filmams, kurių režisieriai siekia trinti įtraukios vaizduojamosios tikrovės ribas, kaip tai daro Kaufmanas. Filmų autorefleksyvumas „ardo kino iliuziškumą“ ir „kvestionuoja tikrovę, kurią steigia jo suvokimas“ (ten pat). Įprastai filmas žiūrovui tik rodo: jo intencionalumas nukreiptas į matomą objektą, kaip ir jį sekančio žiūrovo žvilgsnis, tad jų kryptys sutampa (Sobchack, 1992, p. 279). Tokiu atveju dialogas tarp žiūrovo ir filmo matymų vyksta pasyviai, nes žiūrovas mato „kiaurai“ filmo matymą (Sobchack, 1992, p. 280). Tuo tarpu, reflektuojančio filmo matymas tarsi atsisuka – jo dėmesys nuo objekto perkeltas į save patį ir susikerta su žiūrovo, vis dar stebinčio objektą. Šitai filmas ne tik rodo, bet ir „prabyla“ – žiūrovo užklausia ir kviečia dialoge dalyvauti aktyviai, įsiverždamas į užkadrinę tikrovę – jo žiūrėjimo patirtį. Taigi toks judesys gali būti priemonė kvestionuoti ne tik filmo žaidžiamą, bet ir žiūrovo gyvenamąją tikrovę.

Žiūros „nesutapimo ir išsiskyrimo akimirkomis filmas žiūrovui iškyla kaip „kito“ intencionalios sąmonės veikimas“ (Sobchack, 1992, p. 285). Staigus arba atvirkščiai lėtas ir vos pastebimas, kaip *Galvoju viską pabaigti* atveju, žiūros krypties pasikeitimas gali trikdyti ir būti nemalonus, tačiau „skirties patirtis taip pat gali išlaisvinti“ (Sobchack, 1992, p. 289). Ji suteikia galią žiūrovui pačiam formuoti filmo reikšmės, primindama, kad vaizduojama žaidžiamoji tikrovė baigtiniu pavidalu išsipildo tik jo paties sąmonėje. Klasikinis kinas atvirkščiai, vengia autorefleksijos: maskuoja filmo kūniškumą ir ekstrasdiegtinio pasakotojo buvimą, „intencionalią ir diskursyvią veiklą (žiūrintį matymą) paversdamas numatytu ir pagamintu objektu (pamatytu vaizdu)“ (Sobchack, 1992, p. 227). Tokiu būdu aktyvios ir gyvos filmo sąmonės veikla užgesinama, o žiūrovui pateikiamas produktas su aiškiai nubraižytomis reikšminių nuorodų rodyklėmis (Sobchack, 1992, p. 228).

Šiame skyrelyje išsiaiškinome, kad filmo struktūra atkartoja žmogaus sąmonės intencionalumą ir taip su juo komunikuoja – unikalus žiūrovo ir filmo dialogas formuoja filmo reikšmės. Filmą geba rodyti intrasubjektyvų suvokimą, kurio išraiška leidžia užsimegzti intersubjektyviems žiūrovo ir filme veikiančių veikėjų santykiams. Tokį žiūrovo dalyvavimą filmo kinematografinėje – žaidžiamoje tikrovėje toliau nagrinėsime su J. P. Meunier teorijų pagalba.

2.3. J. P. Meunier intersubjektyvaus tapatinimosi modelis

Dviem dešimtmečiais anksčiau nei Sobchack, kino žiūrėjimo patirtį fenomenologiškai išsamiai aprašė dvidešimt septynerių belgų psichologas Jean-Pierre Meunier. 1969 m. pasirodžiusioje, bet tuomet nepagarsėjusioje monografijoje kino suvokimo procesą jis grindžia žiūrovo intersubjektyvaus tapatinimosi su *kitu* polinkiais. Dar kartą prisiminkime, kad intersubjektyvumas yra žmonių tarpusavio sąveika. „Anoniminis intersubjektyvumas“ yra intuityvus, pirmapradis ir būdingas bet kokiam buvimui tarp kitų žmonių (Meunier, 2019, p. 48). Tuomet, kai individas stengiasi suprasti kitą žmogų, užsimezga asmeninis ryšys ir jis ima tapatintis su kitu – santykis virsta „privačiu intersubjektyvumu“ (Meunier, 2019, p. 49). Meunier aiškina taip: matydamas kitą asmenį ir norėdamas geriau jį pažinti, kūniškoje jo išorėje, elgesyje – jo buvimo būde nesąmoningai ieškau to, kas man atpažįstama, kad galėčiau „suprasti jį iš vidaus“ (Meunier, 2019, p. 50). Nematydamas savojo kūno, įsijaučiu į kito buvimo būdą ir imu jį

atspindėti: nejučiomis perimu ir atkartoju jo judesius ar manieras – taip įsijausdamas į kūnišką jo padėtį, bet neimituodamamas, o netgi savyje jas patobulindamas (Meunier, 2019, p. 54).

Šis kito kūniško buvimo būdo atpažinimas per savąjį atliepia Husserlio „Penktoje meditacijoje“ aprašytą „analogizavimo“ – procesą, kai sąmonė, suvokdama *Kitą*, jį atranda kaip panašų į save – *Kitą aš* arba *alter ego* (Husserl, 2005, p. 134-138). Panašumo tarp manęs ir kito suvokimas, anot Husserlio, vyksta „asociatyvaus duomenų poravimo“ būdu, kai tam tikros savybės – man suprantamos prasmės apie mane ir kitą persikloja arba išsiskiria (Husserl, 2005, p. 139). Suvokdamas kitą, „perkeliu“ savastį į jo vietą, nes pamatau tai, kas man pačiam atpažįstama. Kitą suprantu per save, vadinasi prasmę apie jo kūną įsileidžiu į savąjį. Matydama tai, kas tarp mūsų panašu, atrandu ir tai, kas skiria – ko savyje neatpažįstu – tai įsismelkia į mane kaip kitybė ir padeda man iš naujo save apsibrėžti. Todėl savojo ir kito kūno analogizavimas nėra visiškas sutapimas, nes tai lemtų *lygybę* (Husserl, 2005, p. 140). Savęs negaliu kūniškai perkelti į kitą, o tik numanau apie jo pasaulį ir jį visada pažįstu *per save*. Ši kitybės samprata bus svarbi aiškinantis filme veikiančią intersubjektyvumo struktūrą, kuri grindžiama savojo aš kaip pačiam sau kito buvimu.

Artimame žmonių santykiyje tapatinimasis įsitvirtina kaip pastovus dėmuo dėl nuolatinės pastangos kitą suprasti. „Tai per tapatinimosi santykį *aš pats* ir *kitas* vienas kitam pasirodome kaip atskiri asmenys“ (Meunier, 2019, p. 50). Subjekto intencionalumas: jo polinkiai, troškimai, tikslai, lūkesčiai kristalizuojasi per intersubjektyvius ryšius su kitais žmonėmis, tad individą galima suvokti „kaip sudėtingą daugybinių tapatinimosi procesų sąveiką, jungiančią jį su kitais“ (Meunier, 2019, p. 65). Tarpkūniški santykiai lemia afektų – jausmų kitiems atsiradimą bei formuoja žmogaus būtį – pasaulio ir savo paties jame suvokimą, tad jie yra egzistencinės žmogaus tapatybės sąlyga. Todėl panašiai individas veikiamas ir filme vaizduojamų subjektų santykių tinklo raiškos. Kaip išdėstėme anksčiau, filmo matoma-rodoma tikrovė leidžia žiūrovui ją suvokti tarsi jo paties – „iš vidaus“. Jis stebi filmo pasaulį iš pirmojo, jį patiriančiojo subjekto perspektyvos, taigi – koreliaciniais intencionalumo ir intersubjektyvumo ryšiais suvokia jame matomus objektus, reiškinius ir jame veikiančius subjektų buvimo būdus.

Meunier ištyrė žiūrovo polinkį priimti vaizduojamos filmo tikrovės sąrangą kaip duotą ir ją patikėti. Žiūrėdami fikcinį filmą suprantame, kad jo žaidžiama tikrovė neegzistuoja užkadrinėje tikrovėje – ji yra menama. Būtent todėl, pasak Meunier, skirtingai nuo dokumentinių ir namų filmų, apie kurių užkadrinių

tikrovių egzistavimą tikrai žinome arba numanome jas esant, stebėdami išgalvotą filmo pasaulį, į jo vaizduojamą tikrovės struktūrą įsijaučiame labiau, patikime jos buvimu: „mes neneigiame to, kas yra įsivaizduojama. Mes arba su tuo sutinkame, arba ne“ (Meunier, 2019, p. 95). Žiūrėdami pramanytą kūrinį, mintimis negrįžtame prie savo žinojimo apie jo egzistavimą užkadrinėje tikrovėje kaip dokumentinio kino atveju, kai galime abejoti vaizduojamo turinio faktų legitimumu. Fikcinio filmo atveju, visą dėmesį sutelkiame į čia pat atsiveriančios, mums naujos tikrovės, apie kurią nieko nežinome, detales (Meunier, 2019, p. 98). Žiūrėdami menamą tikrovę, „sutinkame“ su jos žaidimo taisyklėmis ir priimame jos *tarsi* egzistavimo sąlygą: pasineriame į „tikėjamą kvazi-pasauliu, apgyvendintu kvazi-žmonėmis, kurie primeta save sūmonei“ (Meunier, 2019, p. 114).

Žaidžiamąją filmo tikrovę žiūrovas tuomet išgyvena „tarsi“ savo, būdamas „kartu su“ filme veikiančiais subjektais. Šių „kvazi-žmonių“ suvokimo procesas Meunier domina labiausiai (Meunier, 2019, p. 40). Pasak jo, pirmiausiai intersubjektyvus tapatinimasis su filmo kvazi-žmonėmis vyksta dėl tikslo suvokti pasakojamą istoriją: žiūrovas stengiasi suprasti filmo subjekto „elgseną todėl, kad ji turi reikšmę istorijos pasakojime“ (Meunier, 2019, p. 128). Bet koki tapatinimąsi -- kito suvokimą Meunier skirsto į du porūšius: orientuotą į simpatiją arba antipatiją. Todėl filmo veikėjai taip pat yra vertinami teigiamai arba neigiamai (Meunier, 2019, p. 129). Pagrindiniai personažai visuomet daro didesnę emocinę poveikį – žiūrovo yra labiau mėgstami arba nemėgstami. Antraeiliai filmo kvazi-subjektai lieka jam „išoriški, nes pažįstami ir vertinami pagal tą veikėją, kuris yra dėmesio centre“ (ten pat). Žiūrovui tėra svarbu suvokti jų buvimo būdą ir vietą vaizduojamame pasaulyje – „jų atliekamą funkciją pasakojimo kontekste“ (ten pat). Tokį išorišką ir tolimą žiūrovo santykį su antraeiliu veikėju galima panaudoti filmo pasakojimo reikšmei kurti, kaip tai daroma mūsų tiriamojo filmo atveju: pradžioje nustatomas atstumas tarp žiūrovo ir *pagrindinio* subjekto Džeiko formuoja žiūrovo nusistatymą apie jį.

Intersubjektyvus dalyvavimas filmo pasaulyje gali būti „buvimo su“ jo veikėjais išraiška: žiūrovui „perkeliant“ jo savastį į personažo buvimo būdą ir aplinkybes vaizduojamos tikrovės sąrangoje. Tai įvyksta tada, kai žiūrovas iš kūniškosios veikėjo elgsenos atpažįsta ir *supranta* apie jo patirtį arba ši jam net yra artima. Dalyvavimas filmo tikrovėje būnant joje „kartu“ kaip veiksmo stebėtoju ir suvokėjui būdingas psichologiniams filmams (Meunier, 2019, p. 130). Nors ir neįsivaizduoju savęs esant veikėjos vietoje, aš galiu suvokti jos patirtį – suprasti ir nuspėti, ką ji išgyvena, įsijausti į ją dėka intersubjektyvaus savasčių apsikeitimo, stebint jos kūnišką egzistenciją: „aš jaučiu bendrystę su jos elgesiu ir vidine būseną. Esu su ja, bet lieku savimi“ [...] Aš pats išlieku „nuorodų ašis“ (ten pat). Tokį tapatinimąsi Kaufmano

filmas skatina žiūrovą užmegzti su Liuse. Pasirinkdamas pasakoti iš jos fokusuotės, žiūrovui pateikia gilesnį žinojimą apie veikėjos vidinę būseną. Tokiu atveju, „per matomą kūnišką veikėjo išorę žiūrovas stengiasi pajusti jo vidujybę, net jei ir išlaiko atstumą – tai yra suvokia ją turint savo sąmonę“ (Meunier, 2019, p. 133). Toks pasakojimo būdas „kviečia žiūrovą žengti giliau į jos slėpininę vidinį pasaulį“ (ten pat). Nuomonė apie kitus, mažiau „pasiekiamus“ veikėjus (Džeiką) tuomet tampa tiesiogiai priklausoma nuo Liusės į jį požiūrio.

Tapatinimasis su veikėjais taip pat gali būti paremtas jų idealizavimu. Taip yra herojinių, daugumos Holivudo filmų atveju, kur dominuoja žiūrovo „buvimo kaip“ tapatinimosi būdas (Meunier, 2019, p. 131). Pagrindiniai veikėjai šiuose pasakojimuose yra išaukštinami, todėl žiūrovo mėgstami ir ypač gerai vertinami. Toks požiūris į juos formuoja siekį tapti panašiam į fikcinį veikėją, prilygti jam – „būti kaip“ jis. Matysime, kad šį tapatinimosi polinkį Kaufmanas filme vaizduoja kaip individui pražūtingą.

Artimos žiūrovui veikėjo patirties atpažinimas priklauso nuo žiūrovo turimų patirčių horizonto – jo sukaupto žinojimo, įsitikinimų, socialinio akiračio ir empatijos bei vaizduotės gebėjimų. Tad, nors žiūrovo polinkį tapatintis su tam tikru veikėju skatina objektyvios veikėjo savybės, jų atpažinimas yra subjektyvus žiūrovo veiksmas. Vis dėlto, Meunier pripažįsta režisieriaus galią formuojant intersubjektyvius žiūrovo, filmo ir jo veikėjų tarpusavio ryšius:

Jeigu suvokimas, tapatinimasis ir reikšmių priskyrimas iš esmės priklauso nuo žiūrovo vidinės veiklos, turime pripažinti, kad ši veikla didele dalimi yra valdoma filmo kūrėjo. <...> Jis taip sudėlioja personažų tarpusavio ryšius, kad kiekvienas iš jų būtų žiūrovui atpažįstamas. Kiekvieną veiksmą jis parodo taip, kaip norėtų, kad žiūrovas jį suvoktų ir pajautų. <...> Jis pasitelkia daugybę techninių priemonių, kurios padeda išryškėti reikšmėms, perteikiamoms veikėjo elgesio (kadravimas, ritmas, garso takelis ir kt.). (Meunier, 2019, p. 142)

Meunier atskleidžia, kaip filmo žiūrėjimo patirtis įtraukia žiūrovo sąmonę į fiktyvaus pasaulio reikšmių tinklą ir kviečia jame dalyvauti intuityviai tapatinantis su veikėjais. Būtent todėl žiūrovas tampa pažeidžiamu – jo suvokimą filmas gali kreipti ir valdyti bei lengvai apžaišti, kaip tai daroma filme *Galvoju viską pabaigti*. Pagal šiame skyriuje aprašytą Meunier intersubjektyvaus tapatinimosi modelį, sekančioje analizės dalyje nubraižysime filme veikiančių intencionalumo krypčių schemą. Pagal ją vėliau galėsime matyti, kokiais būdais, su skirtingomis veikėjų žiūromis intersubjektyviai tapatindamasis žiūrovas, seka paskui filmo pasakojimo strategiją. Meunier savo knygoje taip pat užsimena apie žaidžiamajai kino

tikrovei būdingą eskeipizmą, kuris atsiliepia žmogaus socialiniams ryšiams ir jo gyvenamojo pasaulio suvokimui. „Pasislėpimas už personažo yra susvetimėjimo forma, [...] dėl kurios gali atsirasti atotrūkis nuo [gyvenamosios] tikrovės, priešiškus aplinkiniams, užsisklendimas savyje ir pabėgimas į įsivaizduojamą pasaulį“ (Meunier, 2019, p. 151). Būtent tai nutinka filmo subjektui Džeikui, „kai atsitraukęs į vienatvę, jis leidžia laisvai reikštis vaizduotei [...] ir perkuria tikrovę pagal savo troškimus“ (Meunier, 2019, p. 57).

III. Būties savivaizda filme *Galvoju viską pabaigti*

3.1. Prologas: pasakojimo struktūros ekspozicija

Filmas pradedamas klasikinio draminio kūrinio elementu – prologu. Jis supažindina žiūrovą su istorijos pasakojimo struktūra ir filmo žaidimo tvarka, prieš mimezei prasidedant. Tai vienu metu daroma dviem atskirais – garso ir vaizdo takeliais. Žodinį, diegetinį pasakojimą pradeda pirmomis sekundėmis pasigirdęs merginos, vėliau daugiausiai vadinamos Liusės vardu, užkadrinis balsas. Liusė yra istorijoje dalyvaujanti, intradiegetinė pasakotoja, kurios minčių monologas įtvirtina vidinę pasakojimo fokusuotę. Ji išliks kertine filmo tikrovės suvokimo ašimi ir istorijos šaltiniu didžiąją dalį kūrinio. Atlikdama tiesioginio kalbėjimo – šnekos aktą bei dalindamasi vidiniais išgyvenimais, Liusė įtvirtina savo subjektyvumą. Ji kreipiasi į adresatą, kurio vietą užima žiūrovas, taip užmegzdama su juo betarpišką ryšį, leisiantį žiūrovui filmo pasaulyje būti kartu „su ja“. Be įžangų mergina pašnibždomis prisipažįsta, kad galvoja „viską pabaigti“ (2020, 00:00:50); nerami foninė muzika taip pat praneša apie hamletišką, egzistencinės dilemos kamuojamą sąmonės būseną. Toliau mergina iškloja apie jos dabartyje išgyvenamus įvykius: naujų santykių pradžią, neapsisprendimą dėl jų ateities ir melancholija persmelktą kelionę pas vaikiną Džeiką tėvus. Pasibaigus prologui, šis žodinis pasakojimas bus iš naujo vaizduojamas mimetiškai, kaip Liusei čia ir dabar nutinkantys įvykiai, taigi, pakartojami dar sykį: veikėjai tars tas pačias, Liusės jau cituotas frazes. Skirtingų, to paties pasakojimo kartočių filme bus ne viena, kaip ir papildomų, šalutinių jo lygmenų. Chronologinės įvykių sekos suardymai į dėmesio centrą iškels patį pasakojimo aktą – istorijos konstravimo, tad ir jos fiktyvumo aspektą. Be to, auganti filmo savirefleksija primins, kad jo tikrovė yra žaidžiama ir įspės, kad tikrovėmis gali būti žaidžiama ir siužeto viduje: subjekto įsivaizduojamybė taps neatskiriama nuo gyvenamosios kasdienybės.

Prologo garso takelyje skleidžiantis Liusės pasakojimui, vaizdo takelis rodo pagrindinę filmo veiksmo vietą, tapsiančią šio žaidimo erdve – Džeiką namus. Kameranai lėtai sklendžiant sienų, baldų ir daiktų paviršiais, žiūrovo žvilgsnis kartu su ja keliauja po tuščius kambarius. Senoviškas interjeras liudija apie čia anksčiau vykusį gyvenimą, o pro langus iš lauko sklindanti ryški, pastelinė šviesa erdvei suteikia sapnišką pojūtį. Kambariuose nėra nei vienos gyvos būtybės, tačiau pilna jas menančių ženklų, tik dar labiau pabrėžiančių tuštumą ir laiko nuotolį: seniai baigtos gerti arbatos puodelis, įpusėtas siūti

senamadiškų raštų siuvinys, vėjo plaikstomos užuolaidos ir išmėtyti, seni šuns žaislai. (Žiūrėti pav. 1, 2, 3.) Viskas rodosi lyg būtų ką tik palikta, tačiau šitaip sustingę ir pragulėję bent pusšimtį metų. Tokių natiurmortų seka su sentimentalio užkadrine muzika sudaro nostalgiją išgyvenančios sąmonės įspūdį ir vėlgi nurodo į subjektyvumą bei primena, kad filmo pasaulis yra suvokiančios sąmonės patirties struktūra, o ne objektyvus tikrovės vaizdas. Šiuo atveju, intymus, detalus ir gyvenamas, tačiau siurrealumu dvelkiantis namų pasaulis suponuoja atgal laiku žvelgiančios – prisimenančios sąmonės veiklą. Atsiminimuose rekonstruojami objektai išlaiko savo nekintančius pavidalus ir ten egzistuoja tarsi patys sau, kaip neliečiami, užkonservuoti paminklai. Jog tai Džeiko sąmonės kelionė į vaikystės laiką išduoda kulminacinis scenos kadras, kai kamera, imituodama laiptais besileidžiančio kūdikio žingsnių motoriką, į namų erdvę pažvelgia jo akimis. (Žiūrėti pav. 4.) Visa kadrų seka pasakoja apie uždara Džeiko gyvenimą namuose ir sąmonės nukreiptumą į vidinį pasaulį, užsisklendimą jame. Mizanscenos apsiriboja stambiais interjero detalių kadrais su vos pora kiemo fragmentų, rodomų iš kambario pusės rakurso. Paties namo iš išorės taip ir nepamatome.



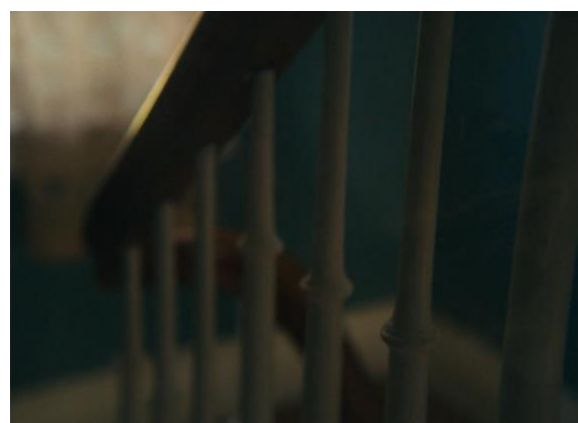
Pav. nr. 1



Pav. nr. 2



Pav. nr. 3



Pav. nr. 4

Taigi, dviejų veikėjų tapatybės į vieną suliejamos jau pirmame kadre: vidinė Liusės pasakojimo fokusuotė yra gretinama su Džeiko atgręžtimi į savo praeitį – gyvenimą, praleistą šiuose namuose. Paskiri jo erdvėlaikiai vėliau filme bus vaizduojami kaip Džeiko sąmonės žaidžiami prisiminimai, o Liusė bus priversta būti jų liudininke. Prologas toliau braižo šią intencionalumą architektūrą: strėlės tarp žiūros taškų uždaro Džeiko vidujybę nuo išorinio pasaulio. Tęsiantis Liusės užkadriniam monologui, pagaliau pamatome ją, laukiančią gatvėje. Miestas yra pati tikriausia „normalaus“ gyvenamojo pasaulio terpė, o Liusė – akivaizdžiai jos dalis. Tačiau geriau išsižiūrėjus matyti, kad gatvės gale namai baigiasi ir prasideda medžiai, o devyniolikto amžiaus pastatų stilius daugiau būdingas mažiems ir atokiems Amerikos miesteliams nei šiuolaikiniams didmiesčiams (2020, 00:03:00). Taigi urbanistinė aplinka tik sukuria gyvenamosios tikrovės įspūdį ir priverčia ją patikėti žiūrovą, o ne atlieka konkrečios vietos funkciją – filme ji daugiau rodoma nebus. Oranžinės ir geltonos spalvų drabužiais vilkinti raudonplaukė stipriai išsiskiria iš melsvai pilkos aplinkos – kompiuteriu sugeneruotų snaigių ir debesuoto dangaus fono (žr. pav. 5). Stilizuota išorinio pasaulio aplinka neatrodo realistiška ir kartu su skambančia sentimentalia muzika išduoda, kad yra sukonstruota ne tik kaip filmo aikštelė, bet ir kaip ideali įsivaizduojamo gyvenamojo pasaulio tikrovė, kurios pagrindinis dėmuo – ryškioji mergina Liusė. Vienintelis įskaitomas užrašas gatvės mizanscenoje – „indigo“ – tai patvirtina: ši gilaus mėlio spalva siejama su vidujybe, sąmonės veiklomis ir kūryba (2020, 00:02:55). Apskritai, melsvų ir raudonų tonų sąveika dominuoja visame filme ir atlieka aiškią reikšminę funkciją: šiltų Liusės figūros atspalvių ryškumą galiausiai nustelbs šaltai mėlyna Džeiko pasaulio spalvų gama ir viską užklojančio sniego baltumas.



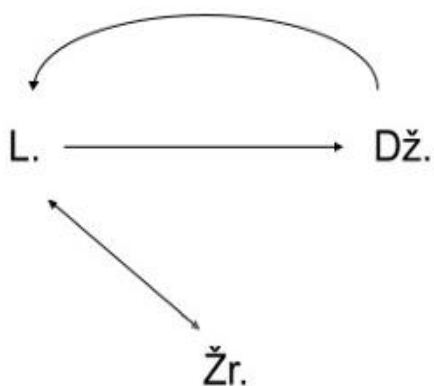
Pav. nr. 5

Gyvenamosios tikrovės vaizdavimas prologe atvirai sugriūva, kai Liusė, išgirdusi neaiškų murmėjimą, atseka jo šaltinį ir pažvelgia aukštyn į šalia stovinčio, laidais apraizgyto pastato langus. Sekantys kadrai atskleis, kas yra iliuzinės Liusės gyvenamosios tikrovės kūrėjas. Montažo šuolis nukelia žiūrovą į melsvą kambarį, pro kurio langą į lauką žiūri senyvas vyras, vilkintis namine pižama – tai gyvenimą baigiantis nugyventi Džeikas (2020, 00:03:12). Kitame, to paties kameros rakurso iš nugaros kadre jį keičia identiškas, tačiau jauno vyro profilis (žr. pav. 6). Filme jis įkūnys jo įsivaizduojamą paties savęs versiją – vis dar jauną ir perspektyvų, Liusės vaikiną Džeiką. Kambario lango stiklas, pro kurį žvelgia vyras yra toks nešvarus, jog per jį nematyti nieko apart ryškios, baltos šviesos, o vienintelis daiktas kambaryje yra video kasetėmis ir knygomis nukrauta lentyna: gausių filme glūdinčių intertekstų šaltinis. Džeiko tikrovėje išorinis įvykių laikas nedaro poveikio jo išgyvenamam sąmonės laikui, dėl to jo kūniškasis amžius neturi įtakos jo savivokai. Pro langą jis žiūri nieko nematydamas: uždara pasauliui sąmonė yra nukreipta į save ir paskendusi apmąstyme. Tačiau filmo montažas sudėliotas taip, kad atrodytų, jog vyras žvelgia į lauke stovinčią Liusę ir vos girdimus klausimus murmėtų *jai*. Ši, savo ruožtu, jo žodžius – ar veikiau, mintis – girdi nepaisant juos skiriančio fizinio atstumo. Taigi akivaizdu: Liusė, priklausanti išoriniam, bet į gyvenamą tik panašiam pasauliui yra susaistyta su Džeiko sąmone: vėliau matysime, kad ji įprasmina jo jungties su tokiu pasauliu viltį.



Pav. nr. 6

Džeiko žiūros taškas yra jo sąmonės nukreiptumas iš vidujybės į įsivaizduojamą išorę – žaidžiamą tikrovę, kur jis atlieka neįgyvendinto intersubjektyvumo paieškas. Vis dėlto, Džeiko projektuojama – jo žaidžiama tikrovė, kurioje Liusė užima idealizuojamos merginos vaidmenį yra jos vienintelė gyvenamoji tikrovė. Tad filmas pradeda pasakoti istoriją iš Liusės perspektyvos: vaizduodamas merginos pasaulio – tokio, koks jis yra jai – gyvenamo patirties struktūras. Intersubjektyvus Liusės ir žiūrovo santykis – pastarojo polinkis tapatintis su Liusės išgyvenimais grindžia pamatus viso filmo suvokimui, pirmoje dalyje Džeiką palikdamas nuošalyje kaip uždara ir nepažįstamą subjektą. (Žiūrėti schemą pav. nr. 7.) Visgi, Liusės intencionalumas krypsta į Džeiką, todėl ir žiūrovas jį suvokia per Liusės santykį. Filmas neatskleidžia, kad merginos būtis priklauso Džeiko žaidžiamai tikrovei, tačiau užuominas į prieštarinę jos kvazi-subjektyvumą galima girdėti nuo pat prologo pradžios: pačiai merginai jos tapatybė kelia klausimų. Ji negali prisiminti faktų, jaučiasi pasimetusi ir neužtikrinta dėl savo sąmonės turinio ištakų: „kas, jei ši mintis buvo ne mano sugalvota, o įdiegta man į galvą, sukurta anksčiau?“ (2020, 00:01:21). Jos laiko suvokimas yra miglotas ir pačios kvestionuojamas: tiek galvojimas viską pabaigti, tiek pažintis su Džeiku jai atrodo ir sena, ir nauja tuo pat metu. Ji stebisi, kodėl jau pirmos išvykos metu jaučia nostalgiją (2020, 00:02:24). Apgaulingas subjektų tarpusavio santykių verpetas žiūrovui nėra aiškiai išdėstomas – jam tai leidžiama *patirti* ir tik tokiu būdu suprasti. Intrigą užmezga paskutiniai Liusės balso tariaimi prologo sakiniai: „Mes turime tikrą ryšį. Neįprastą ir stiprų prisirišimą. Aš niekada nebuvo patyrusi nieko panašaus“ (2020, 00:01:21).



Schema, pav. nr. 7

3.2. Gyvenamoji Liusės tikrovė

Šiame skyriuje aprašysime gyvenamosios tikrovės raišką vaizduojamoje filmo tikrovėje, siedami ją su Liusės sąmonės intencionalumu. Nuo pradžių vidinė Liusės pasakojimo fokusuotė iškelia jos išgyvenimus į dėmesio centrą. Mergina į žiūrovą tiesiogiai nesikreipia – jos šneka daugiau primena atviravimą dienoraščiui, tad nors ir būdama komunikacinio pobūdžio, ji yra privati ir išlaiko klausytoją artimame, „gilaus žinojimo“ (Bordwell, 1985, p. 58) ir „mažo atstumo“ (Genette, 1980, p. 162) santykiyje. Tai suteikia išsamią, tačiau subjektyvią ir ribotą informaciją apie pasakojamus įvykius. Filmas nebando to žiūrovui priminti ir atvirkščiai skatina jį priimti Liusės siūlomą tikrovės perspektyvą. Taigi, kaip būdinga klasikiniam ir įprastam kino pasakojimui, jo ekstrasdiegetinis (pirminis) filmo pasakotojas slepiasi: leidžia kalbėti Liusei, pats atidžiai jos klausydamasis (Sobchack, 1992, p. 227). Skirtingos kameros pozicijos ir dinamiškas kadro montžas filmo vystyme – pirmoje poros važiavimo automobiliu scenoje sudaro aplinkui sklandančios, visažinės sąmonės įspūdį. Tariamai objektyvaus stebėtojo pozicija, kaitaliojama su vidine Liusės fokusuote sukuria palankią terpę žiūrovui tapatintis su mergina – priimti jos savastį – atpažinti ir įsijausti į pasakojamus išgyvenimus. Jie rodosi paremti racionalių samprotavimų: mergina kritiškai kvestionuoja savo poelgius bei būsenas ir ieško jų tarpusavio priežastingumo. Be to, Liusės vidinis pasaulis koreliuoja su čia ir dabar matoma išorine tikrove – nors ir būdama nenuoširdi Džeikui, ji išlieka nuoširdi prieš save, vadinasi ir prieš žiūrovą. Tai sudaro racionalaus subjekto įspūdį, kurio gyvenamojo pasaulio suvokimas yra adekvatus, vadinasi žiūrovas gali drįsti juo kliautis.

Abiems – tiek Liusei, tiek žiūrovui siužeto posūkiai yra nauji ir nežinomi – juos jie pasitinka kartu, kai tuo tarpu Džeikas valdo visas situacijas: vairuoja automobilį, veža į tik jam žinomas vietas, keičia pokalbio temas ir net geba nutraukti Liusės mintis reikiamose vietose. Tai ir vėl tapatina žiūrovo suvokimą su Liusės intencionalumu: abu protenciškai numato atsiveriančią tikrovę. Mergina neturi jokios įtakos įvykių tėkmei, tad Džeikas pradeda kelti nepasitikėjimą: ima rodytis kaip mažai pažįstamas ir nenuspėjamas. Įtarus Liusės žvilgsnis, mestas į Džeiką, jai pastebėjus sudaužytą keleivio veidrodėlį verčia žiūrovą suklusti. Iki šiol apie vaikiną žiūrovas žinojo tik iš merginos pasakojimo, tačiau ji pati teigia jo gerai nepažįstanti: „Džeiką yra sunku suprasti“ (2020, 00:07:41). Liusei jis užsisklendęs, o žiūrovui svetimas, nes tiesiogiai pažįstamas tik per kūniškąją išorę – jo minčių jis negirdi. Vis dėlto, Liuse kankinanti dilema yra santykiai su Džeiku, tad jos sąmonė nukreipta į vaikiną. Tokiu būdu žiūrovui Džeikas yra pasiekiamas per Liuse: bandydama apsispręsti dėl jausmų, nuolatos vaikiną vertinanti mergina formuoja ir žiūrovo

požiūrį apie jį (remiantis anksčiau aptarta Meunier tapatinimosi teorija). Liusės abejonės dėl Džeiko leidžia žiūrovui išlaikyti nuo jo atstumą ir jam nesimpatizuoti: ilgas merginos spoksojimas į baltą Džeiko lūpų kamputį netgi praneša apie jos bjaurėjimąsi. Filmas tai išnaudoja įtampai auginti: nepasitikėjimas Džeiku kelia artėjančio pavojaus nuojautą.

Po diegetinės filmo įvadinės scenos prasidėjusi gyvenamosios tikrovės savivaizda rodo čia ir dabar vykstantį veiksma. Užkadrinė muzika užleidžia vietą veikėjų sakomiems dialogams, o kamera fiksuoja jų natūralų buvimo būdą. Kasdienės tikrovės įspūdį toliau padeda sudaryti masiniams, žanriniais filmams būdingų, tradicinių raiškos priemonių naudojimas. Chronologiškai dėstomų įvykių seka ir nuoseklus montažas leidžia spėti romantinės dramos siužetą, o intrigą kaitina klišiniai siaubo trilerio elementai: žvangančios grandinės ir užrakintame rūsyje slepiamos paslaptys. Kaip įprasta šio žanro filmuose, žiūrovui atitenka patogi nematomo įvykių liudininko pozicija, kamerei stambiu planu šuoliuojant nuo vienos prie kitos veikėjo reakcijos. Tai saugo nuo aktyvaus žiūrėjimo ir refleksijos: panardina į filmo pasaulį, kuriame paklysti neleidžia struktūriškai surikiuotas pasakojimas. Taigi iš pradžių to nei kiek neslėpdamas, filmas stengiasi įtraukti žiūrovą kuo giliau į vaizduojamo gyvenamojo pasaulio tvarką ir nepalieka kito akivaizdaus pasirinkimo kaip tik įtikėti Liusės tikrovės matymu.

Rodomo veiksmo aplinkybės tai skatina: išvyka automobiliu ir viešnagė pas vaikiną tėvus žiūrovui yra atpažįstami intersubjektyvios socialinės, todėl – gyvenamosios tikrovės įvykiai. Filmas vystosi rodosi paprastai: kelionės metu pora šnekučiuojasi ir taip mezgasi jų romantinis santykis. Iš viso kelionės scenos filme trunka beveik valandą. Ilga veiksmo trukmė (Genette, 1980, p. 27) leidžia atidžiai stebėti veikėjų intersubjektyvio santykio raišką mažoje, ribotoje automobilio erdvėje. Žiūrovui tai suteikia dokumentinio tikroviškumo ir buvimo „kartu“ galimybę. Netgi po truputį įmantrėjanti kino kalba: taisyklės laužantis montažas, statiški kadrai, kuriuose niekas nevyksta, ar per ilgi kameros užsibuvimai prie vieno iš pašnekovų, šiam nustojus kalbėti, nurodo į tarpkūniško bendravimo nerangumus, žiūrovo atpažįstamus jo užkadrinėje tikrovėje.

Gyvenamojoje tikrovėje intersubjektyvumo veikimas nėra iki galo sklandus: jame apstu nutylėjimų, neišklausymų ir nesusipratimų. Dažniausiai jie paliekami už pasakojimo ribų, kaip pašalinis gyvenamosios tikrovės triukšmas, nebent veikėjų nesusikalbėjimas yra tikslingas. Čia veikėjai siekia vienas kitą suprasti: Liusei slepiant savo abejones, susirūpinęs Džeikas seka jos kūno kalbą, lyg

norėdamas geriau suprasti, ką ji galvoja. Stringantis veikėjų pokalbis, jiems imant kalbėti tuo pat metu ar vienas kitą pertraukiant yra gyvenamosios tikrovės nerišlumo patirtys, tad nesikerta su pasakojimo kontekstu: jaudinantis nejuokumas būdingas romantinių santykių pradžiai. Visų jaučiamas nepatogumas ar net komiškas situacijos nerangumas pirmosios pažinties su tėvais metu taip pat žiūrovo lengvai atpažįstamas. Visi tokio įvykio dalyviai paprastai būna susijaudinę ir stengiasi padaryti gerą pirmąjį įspūdį – nuslėpti savo neįprastumus ir elgtis „normaliai“. Džeiko tėvams filme to padaryti nepavyksta, todėl vaikas gėdijasi ir pyksta, o Liusė stengiasi apsimesti, kad nepastebi – būti maloni ir jiems patikti. Nerangios intersubjektyvios komunikacijos artikuliaciją galima lengvai priskirti gyvenamosios tikrovės raiškai. Visgi, šie „neglotnumai“ galiausiai pasirodys esantys akivaizdžios anomalijos: racionaliai nepaaiškinamos gyvenamosios tikrovės kontekste, tačiau paklūstančios žaidžiamosios tvarkai.

Gyvenamajam pasauliui būdingą faktiškumą rodo Liusės biografinių faktų gausa – jie apibrėžia jos tapatybę. Sužinome, kad ji yra mokslininkė (2020, 00:10:34), rašanti poeziją (2020, 00:14:33), tapanti ir besidominti beveik visomis temomis, kurias užveda Džeikas. Taigi, ji yra laisva ir komunikabili – jo ideali pašnekovė. Bendraudama su Džeiku, ji jam oponuoja, dėstydamą išmanymą demonstruojančius argumentus, yra kritiška ir pastabi. Tai liudija tvirtą Liusės savivoką, paremtą užtikrintu išankstiniu žinojimu – dar vienu gyvenamosios tikrovės atributu. Vis daugiau detalių apie Liusę pasako, kad ji gyvena mieste – aplinkoje, kuriai būdinga tiršta intersubjektyvumo raiška ir vyrauja įprasta kasdienybės rutina. Iš ten ji vyksta į atokų užmiestį – melancholišką Džeiko aplinką, kur „tylu, ramu ir tuščia“ (2020, 00:00:45). Liusės šnekoje apstu laiko deikšų: ji vadovaujasi tikslu ir visiems tapačiu išorinio laiko matavimu: planuoja darbotvarkę ir atidžiai jos laikosi (užsimena, kad namo privalo parvykti *šį vakar*, nes *rytoj* laukia daug darbo – turi pabaigti rašto darbą *trečiadienį*) (2020, 00:10:20). Liusė turi tikslą laiku sugrįžti į savo saugų gyvenamąjį pasaulį, tačiau dėl stiprėjančios pūgos, tam iškyla pavojus – ji ima nerimauti, kartu keldama įtampą ir žiūrovui. Liusė nepaliauja reflektuoti savo būsenos dabarties momente, tačiau vis sunkiau pamena praeitį, o ateitis jai siūlo tik du pasirinkimus: tęsti arba nutraukti santykius su Džeiku.

Vis dažnėjantiems Liusės atminties sutrikimams ir jos suvokimo „nenormalumams“ Džeikas randa loginius paaiškinimus, pavyzdžiui tai, kad vakarienės metu (kitaip nei jis) ji suvartojo daug vyno. Po jo autoritetingo pamokymo seka intertekstuali nuoroda į filmą *Paveikta moteris* (Cassavetes, 1974) kurioje Liusė trumpam įkūnija jo pagrindinę veikėją – „normalių“ šeimos ir visuomenės reikalavimų negalinčią išpildyti Mabel (2020, 01:16:10). Jau po kelių minučių ji virsta aršia Holivudo kritike Pauline Kael.

Užsirūkiusi cigaretę ir perimdama jos intonaciją – *tapdama* ja, Liusė ima cituoti jos neigiamą filmo recenziją, priversdama Džeiką su ja sutikti. Jo ir Liusės santykių aiškinimo pjūvį gyvenamosios tikrovės kontekste reikėtų atlikti per filme pabrėžiamą lyčių skirtumo diskursą. Liusė kvestionuoja savo užimamą vaidmenį santykiuose su Džeiku: filme matyti, kad ji jaučiasi neišklausyta, neįvertinta ir nesaugi, ir tai ją verčia abejoti. Galiausiai Liusė nusprendžia santykius pabaigti: išsilaisvinti iš ją varžančių saitų. Todėl tai, kas filmo pradžioje atrodo kaip klišinė romantinė drama, yra skrupulingas dviejų žmonių intersubjektyvių santykių tyrimas, vedantis į platų sociokultūrinį prasmų lauką, gyvenamosios tikrovės sąrangos kontekste. Vienos kūniškosios sąmonės intersubjektyvaus priklausymo nuo kitos problematika filme palaipsniui išauga į feministinę mizoginijos kritiką. Filme gausu nuorodų į šį kritinį užkadrinės tikrovės lauką: Liusės vėl atidengiama dainos „Baby, it’s cold outside“ prasmė ar skambūs pačios savęs įtikinėjimai: „He’s not a monster. He doesn’t beat you. Right?“ (2020, 01:42:35). Liusės noras nutraukti santykius su Džeiku ir šitaip ištrūkti iš jo valios yra tiesiogiai susiejamas su užkadrine žiūrovo tikrove – joje egzistuojančiu moterų emancipacijos diskursu. Tai dar labiau sustiprina žiūrovui ir Liusei tapatų pasaulio reikšmių, nuorodų ir prasmų tinklą, todėl filmo tikrovė galutinai save įtvirtina kaip atpažįstamą ir įprastą – gyvenamąją.

3.3. Žaidžiamoji Džeiko tikrovė

Į Liusės gyvenamos tikrovės pasakojimą paralelinio montažo būdu, lygiais laiko intervalais įsiterpia kitos siužeto linijos epizodai. Juose rodoma tikrovė taip pat atitinka gyvenamosios aprašymą. Tai pagyvenusio vyro – prologe matyto senojo Džeiko dienos rutina, liudijanti apie pilką, monotonišką ir vienišą jo kasdienybės įvykių tėkmę. Jis gyvena vienas, o kiaurą dieną ir naktį praleidžia valydamas mokyklą, kurioje pats mokėsi. Dirbtinės, baltos šviesos apšviesti ilgi, siauri koridoriai, kuriais juda jų grindis plaunantis vyras, praneša apie slegiančią subjekto būseną ir jo klaidžiojimą po savo vidinio pasaulio labirintus (pav. 8). Melancholiškas Liusės balsas, pasakojantis apie jos vaikino išgyvenimus, įsilieja į vaizduojamą senojo Džeiko gyvenamosios tikrovės paveikslą, taigi, jų abiejų patiriamą vienatvę ir nereikalingumo jausmą: „Džeikas sako, kad jis tai jaučia. Jaučiasi nematomas“ (2020, 00:11:33). Pasakojime daugėja sąsajų, kad Liusės gyvenamajame pasaulyje veikiantis jaunas Džeikas yra šio vyro – senojo Džeiko vaizduotėje kuriama jo paties praeities versija. Tuo tarpu depresyvi nerimo nuotaika lydi visą filmo pasakojimą ir nurodo į latentinę – egzistencinę prasmę, kurią išskleisime vėliau.



Pav. nr. 8

Pasakojimui vystantis, intuityvaus žiūrovo suvokimo laukia išbandymai. Nors tai Liusės gyvenamosios tikrovės sąranga ims vis akivaizdžiau trupėti, pirmieji apie tai įspėjantys ženklai nukreipti į žiūrovą ir siekia sutrikdyti jo sklandžią filmo žiūrėjimo patirtį. Pirmiausiai keičiasi veiksmo vaizdavimo būdas. Tarsi laisvėjanti nuo pradžioje savo pačios nusistatytų taisyklių, kinematografinė kalba verčia iš naujo aiškinti ir performuoti vaizduojamos tikrovės konstruktą. Pamažu ji netenka realistiškumo – tai, kas rodėsi kaip aiškus ir pastovus gyvenamojo pasaulio pagrindas, yra išjudinama, o šis nestabilumas padeda kurti neįtikojamą pojūtį. Netikėti pokyčiai filmo pasakojimo strategijoje nebeleidžia žiūrovui numatyti tolesnių siužeto posūkių ir lemia filmo žanrinio kodo griūtį. Filmą pats save demaskuoja: autorefleksyviomis priemonėmis žiūrovui primena, kad jo matoma tikrovė save vaizduoja kaip esančią *kažkuo* – visų pirma, Liusės gyvenama tikrove.

Pirmiausiai ir aiškiausiai išsiduoda pati Liusė: automobilyje skaitydama eilėraštį ji kelis kartus pažiūri į kamerą, kiaurai skrosdama iki šiol skyrusią, nematomą sieną tarp savęs ir žiūrovo (2020, 00:18:24). Įtikinamos, uždaros ir įprastos filmo vaizduojamos tikrovės darinys pabyra, nes dabar į jį įtraukiamas ir žiūrovas: jis nebegali žaidimo stebėti tarsi atsitraukęs iš šalies. Eilėraštis yra pasakojimas pasakojime – vienam nutrūkus, jo vietą užima kitas ir ima veikti kaip savarankiška žaidimo struktūra. Todėl jo skaitymas Liusę įgalina veikti pagal kitas, negu filme jau nustatytas taisykles. Nustojus galioti jos gyvenamosios tikrovės sąlygoms, Liusė „išsilaisvina“ iš tų sąlygų jai skirto vaidmens ir įsikūnija į naują buvimo būdą: jos žvilgsnis tampa tiesus ir atviras, o tonas įgauna rimties: dabar ji savimi pasitikinti ir

netgi nuožmi, galinti žvelgti už savo gyvenamosios ir net filmo vaizduojamos tikrovės ribų – į ją žiūrinčias žiūrovo akis. Šitaip sujaukdamas vaizduojamo pasaulio tvarką ir virsdamas atviru žaidimu, filmas žiūrovui pabrėžia savo fiktyvumą ir kviečia jo prasmę kurti kartu. Filmų autorefleksija lemia kritišką savistabą: žiūrovas budinamas iš pasyvaus žiūrėjimo ir verčiamas žvelgti į atveriamus filmo pasaulius hermeneutiškai.

Filmų savimonę taip pat stiprina ekstrapolacinio pasakotojo kūniškumo pojūtis. Kaip išsiaiškinome teorinėje dalyje, intencionalios filmo sąmonės percepcija ir ekspresija ekrane yra kūniška – apibrėžiama žmogaus suvokimui analogiškos kino raiškos. Kūrinyje vis labiau pabrėžiamas vaizduojamą tikrovę formuojantis filmo kūniškumas. Automobilyje sėdinčius veikėjus rodant iš lauko, pro lango stiklą, jų veidų matomumas blogėja tol, kol juos įžiūrėti darosi beveik neįmanoma (2020, 00:22:16; 01:38:19). Sąmonės žiūra šitaip „uždaro“ veiksmą į vidaus (automobilio) pasaulį, apibodama jį nuo suvokėjo. Kitais atvejais filmo kūnas (matomą tikrovę matantis subjektas) nustoja juos girdėti: kelioms sekundėms išjungiamas balsų įrašo takelis, paliekant tik aplinkos garsus (2020, 00:16:04). Žiūrovas, nors ir mato veikėjus toliau kalbantis, negali girdėti sakomo teksto ir jaučia tiek įkūnytą filmo sąmonės suvokimo ribotumą, tiek savo suvokimo priklausomybę nuo jo. Tokiomis akimirkomis, kurių kūrinyje tik daugės, filmo ir žiūrovo intencionalumai susiduria priešingomis kryptimis: filmas reflektuoja savo atliekamus veiksmus, sutrikdo žiūrovą ir taip skatina jį patį formuoti prasmines pagavas. Tai parodo koreliacinį sąmonės intencionalumo ryšį su bet kokia tikrove: filmo sąmonė išryškėja kaip esanti šiapus rodomo veiksmo, o ne transcendentalus, aplinkui sklindantis, bekūnis suvokimas. Atviras to priminimas – savirefleksyvus filmo kūno atsiskleidimas žiūrovui leidžia vaizduojamai tikrovei pasirodyti ne kaip savaime duotai, o konstruojamai *kito* – suvokiamai arba įsivaizduojamai. Nepatenkinti Liusės žvilgsniai į kamerą išduoda ją suvokiant šį *kito* – tai yra Džeiko sąmonės žaidžiamą žaidimą – dangstomą jos gyvenamosios tikrovės fiktyvumą. Siauras, iš šonų spaudžiantis filmavimo formatas, kreivi ir neįcentruoti kameros rakursai bei kiti į klaustrofobinę būseną nurodantys kinematografiniai sprendimai vis labiau išduoda apie intencionalios sąmonės tikrovės mediavimą.

Akivaizdžiai išoriškai formuojama tikrovės struktūra ima tolinti žiūrovą nuo Liusės žiūros kampo ir tapatinti su Džeiko sąmonės perspektyva. Kaip jau supratome, Džeiko fokusuotė filme yra dviguba: pagrindinėje siužeto linijoje jis veikia kaip jaunas vaikiną, tačiau šis pasakojimas yra įsivaizduojama tikrovė, žaidžiama senojo Džeiko, kiaurą dieną valančio mokyklos koridorius. Taigi, filmas ima

negailėstingai ardyti Liusės tapatybę, tokiu būdu iškeldamas jaunojo Džeiko figūrą kaip centrinį veiksmo subjektą. Nuo pradžių neturėjusi galios kreipti įvykių, atvykusi į vaikinų namus, Liusė tampa visiškai nuo jo priklausoma ir netenka valios. Tekste gausu ženklų, jog Džeikas iš tiesų girdi merginos mintis: atsako į jas, ar pertraukia, kur jam paranku (2020, 00:29:08). Gausybė gyvenamosios tikrovės faktų apie merginą ima pintis tarpusavyje ir prieštarauti vienas kitam: jos vardas vis kitas: Luiza, Liucija, Liusi (2020, 01:10:44) profesija ir pomėgiai varijuoją nuo mokslo iki meno, o vaikystės detalės ima sutapti su paties Džeiko (2020, 00:39:40). Net dėvimo palto spalva nuo oranžinės iki raudonos ir galiausiai mėlynos mainosi viso filmo metu. Nei ji, nei kiti veikėjai prieštaravimų nepastebi – vis labiau nuo gyvenamosios nukrypstanti žaidžiama tikrovė nepaliauja save rodyti kaip vis dar gyvenamą, o jos neatitikimus paliekama fiksuoti pačiam žiūrovui. Pradžioje kėlę nuostabą, dabar jie ima rėžti akį: šuo, atsirandantis iš niekur, kai jį prireikia parodyti Liusei (2020, 00:32:40), ugnis, Džeiko užkuriama vienu judesiu (2020, 00:30:31) ir daugybė kitų neįprastumų Džeiko namuose verčia Liusę ir žiūrovą jaustis nejaukiai. Galiausiai Liusė ima stokoti adekvačios reakcijos į žiūrovui akivaizdžias anomalijas, kuri gyvenamoje tikrovėje būtų tikėtina. Netekusi racionalaus mąstymo, žiūrovui ji nebepanaši į gyvenamosios tikrovės subjektą, kad ir kokia „tikra“ būtų atrodžiusi iki tol. Dabar ji pavaldi Džeiko žaidžiančiai vaizduotei: klusniai pasitinka kaskart vis naują, jai atsiveriančią situaciją ir atlieka jai skiriamą vaidmenį. Liusės savivaizdų gausybė nebeleidžia žiūrovui su ja tapatintis – taip jis netenka turėto stabilaus žiūros taško, kuris vaizduojamą filmo tikrovę išlaikė paaiškinamo ir „normalaus“ suvokimo ribose.

Riba, kur žaidžiamosios tikrovės pagava dėl intersubjektyvaus atpažinimo vis dar veikia kaip nuoroda į gyvenamosios tikrovės patirtį, priklauso nuo individualaus žiūrovo turimo patirčių horizonto. Galop filmas prieina prie akivaizdžiai žaidžiamo tikrovės poliaus. Tai, kas pradžioje galėjo būti priskiriama gyvenamojo pasaulio pertrūkiams: sąmonės būsenoms, lemiančioms nerišlų suvokimą, intersubjektyvios komunikacijos nesėkmėms ar ribinių patirčių struktūroms, filmo pabaigoje išvirsta į siurrealų šokio bei teatro spektaklį. Fantasmagoriškų Liusės išgyvenimų sraute Džeiko vaidmuo, iki tol buvęs antrame plane, išryškėja kaip tvirtas, pastovus ir užtikrintas. Jei kelionės į namus metu Džeikas dar vis dangstė gyvenamosios tikrovės nelygumus, bandydamas juos Liusei logiškai paaiškinti, tai namuose Džeiko vaizduotė ima nevaldomai šėlti: jis neslepia savo viršesnio žinojimo, nesistebi įvykių neįprastumu ir veikia juose tarsi jam tai – įprasta kasdienybė. Filmą vaizduojami, senojo Džeiko sąmonės kuriami siužetai yra nuorodos į jo gyvenimo istoriją. Ji nėra tiesiogiai pasakojama, bet iškyla iš kontekstualių fragmentų: situacijos išduoda apie uždara ir sudėtingą Džeiko būdą, konfliktiškus santykius su tėvais,

ambicijų neįgyvendinimą, savivertės stoką ir viso to sukeltą tragišką Džeiko savigraužą. Lygiagrečiai nykstant Liusės subjektyvybei ir augant nuotoliui tarp jos ir žiūrovo suvokimų, filmas tolygiai priartina prie Džeiko vidujybės pažinimo. Visos siužeto linijos ir pasakojimo priemonės veda į jo savivoką – net užkadriniai Liusės monologai pasakoja apie jo patirtis.

Kad ir kokia chaotiška, Liusės onirinių išgyvenimų seka turi savo veikimo būdą – žaidimui būdingą vidinę tvarką. Ją lemia Džeiko vaizduotė, pasitelkdama jo sąmonės turinį: ji iškelia ir atgaivina prisiminimus, neįgyvendintus troškimus, patirčių pėdsakus ir iš jų fragmentų konstruoja naujus vaizdinius – situacijų etiudus, kurie veikia savo erdvėlaikiuose. Senojo Džeiko sąmonė juos konstruoja ir pati stebi, gali numatyti ir koordinuoti žaidžiamos tikrovės ateities įvykius: pavyzdžiui, sustabdyti Liusę dar prieš jai prasižiojant sakyti, jog ji galvoja šiuos dalykus pabaigti. Tai lemia tikrovės konstruktyvumą, bet ir jo laukiančią griūtį, kai Džeiko sąmonė pasisuks į refleksiją. Vizualiai tai ypač gerai matosi namų kambaryje, kai filmas užbėga už akių jame veikiančiam Džeikui: kamera į reikiamą poziciją ima judėti dar prieš jam atsistojant. Veiksmas atrodo kaip tiksliai surepetuotas ir vaidinamas, o ne gyvenamas. Senasis Džeikas atkuria ar veikia iš naujo sukuria ir patį save. Aktoriaus Jessie Plemonso vaidinamas jaunasis jo praeities pavidalas įgyja pagerintų savybių: pernelyg didelis žinių demonstravimas Liusei net ima įgrįsti (2020, 01:34:47).

Senojo Džeiko praeities atsiminimai – retencijos momentai yra papildomi neįgyvendintų lūkesčių ir svajonių – tarios, gyvenamoje tikrovėje jau nebegalimos protencijos. Taip sukonstruojami žaidžiamo dabarties laiko scenarijai, kurių laiminga baigtis yra vis dar įmanoma. Jie yra nepavaldūs išoriniam laikui, nes gyvi Džeiko sąmonės vidujybėje. Jų veiksmas vyksta šiais laikais, kuriuos nurodo Liusės mobilusis telefonas, tačiau Džeiko daiktai ir jo namų aplinka mena praeito amžiaus vidurį. Bematant senstanti Džeiko mama supainioja Džeiko dvidešimtą ir penkiasdešimtą gimtadienį, pavirsta jauna ir vėl sena, kol galiausiai miršta. Pasakojimas formaliai rodosi analeptinis, bet jo veiksmas nekeliauja į praeitį – tai veikia subjektyvios praeities rekonstrukcijos yra pritraukiamos į dabartį. Džeiko sąmonė iš užmaršties prikelia atsiminimus ir juos sudabartina. Todėl akimirkų trukmės nenatūraliai užsitęsia (šuo nesustoja purtytis) arba sustingsta, sakomos frazės užsikerta ir yra mechaniškai kartojamos (2020, 00:41:45). Pastovios laiko tėkmės suardymus, kaip ir erdvių išskaidymus lemia spontaniški Džeiko sąmonės intencionalumo krypties pasikeitimai. Filmas vaizduoja jos išjudintų ir todėl prasilenkiančių, nesutampančių laiko ir erdvės struktūrų perskyras. Paskirų sąmonės vaizdinių – žiūrovo matomų

etiudų veiksmo vietos pasirodo be konteksto, lyg egzistuočiau niekur (2020, 01:25:56). Nors jos užima konkrečias, Džeikui gerai pažįstamas erdves: namus, mokyklą, užkandinę, tačiau aplinkui yra tik tušti, į tolumą besidriekiantys laukai ir nakties tamsoje krentantis sniegas. Vietos yra išskaidytos, jų fragmentai atsikartoja skirtinguose siužeto įvykiuose, pavyzdžiui – Džeiko vaikystės sūpynės, matytas jo namų kieme, Liusė pastebėjo dar važiuojant pakeliui į juos, visai kitoje vietoje.

Džeiko tėvai yra svarbūs žaidžiamos tikrovės dalyviai: su jais vieninteliais gyvenime jis turėjo ilgą ir artimą santykį. Džeiko sąmonė juos gaivina prisiminimuose, o filmas prikelia negyvus jų kūnus: būtent taip atrodydami – pamėlę ir sušalę – jie pasitinka svečius, ilgokai užtrukę, kol nusileido iš tamsaus namo antrojo aukšto (nebūties). Šiuose namuose Džeikas praleido savo visą gyvenimą – „užsidarė nuo pasaulio“ (2020, 01:07:28), baigęs mokyklą gyvenimą paskyrė sergančių tėvų priežiūrai. Žiūrovas mato tarp jo ir tėvų tvyrančią įtampą, nurodančią į ilgus, sudėtingus santykius. Atveždamas jiems pristatyti Liusę, jis ne tik jiems įrodo savo intersubjektyvių santykių pasiekimus, bet ir gauna Liusės įvertinimą už savo pasiaukojimą juos slaugant. Reikia prisiminti, kad visų šių vaizdinių kūrėjas yra pats Džeikas – filmas atveria jo sąmonės veiklas, žyminčias slegiantį nepasitenkinimą savimi. Liusė yra svarbiausias žaidimo dalyvis jo įsivaizduojamybės siužete, nes neva priklauso išoriniam pasauliui. Gyvenamoje tikrovėje Džeikui nepavyko įgyvendinti jokių santykių, todėl jis tai daro vidujybėje bendraudamas su idealią draugę įkūnijančia Liusė, Luiza ar aktore iš paskutinio matyto filmo (2020, 01:35:44). Tekstas atskleidžia, jog Džeikas jaučiasi neišpildęs ne tik savo emocinio potencialo: anot jo, neįvertinti liko ir jo gabumai mokslo bei meno srityse. Filmas pripildytas jo įvedamais intertekstais: taip Džeikas demonstruoja išmanymą Liusėi ir sau pačiam. Tuo tarpu pasakojimas intertekstų pagalba gilina supratimą apie Džeiko sąmonės veikimo būdą. Pavyzdžiui, pirmoje jo gyvenamą tikrovę vaizduojančioje scenoje jis žiūri animacinį filmą *Mr. Peabody and Sherman* (Ponas Žirnis ir Šermanas) – šešiasdešimtųjų TV serialą apie šuniuką genijų ir jo laiko mašiną, kuria šis gali nusikelti į istorinius įvykius ir juos pakeisti, – lygiai kaip su savo žaidžiamu gyvenimu tai daro Džeikas.

Užsisklendusi nuo išorinio pasaulio Džeiko sąmonė yra sutelkta į intersubjektyvų buvimą kino, literatūros, teatro ir medijų produkuojamose fikcinėse tikrovėse. Įterpiami intertekstai nurodo Džeiko žaidžiamos tikrovės dėmenų šaltinius, papildančius paties ribotus išgyvenimus. Pasakojimo pradžioje veikėjai daug diskutuoja apie filmų daromą įtaką žmogaus pasaulėvokai, Liusė sako: „Netgi fiktyvūs, kvaili filmų siužetai nori gyventi. Jie auga tavo galvoje ir išstumia tikras mintis. Štai, kas jas daro

pavojingas“ (2020, 00:21:22). Taigi filmas reflektuoja pasakojamą istoriją ir pateikia kritišką požiūrį į ją, Džeiko tragediją pabaigoje vaizduodamas su skausminga ir net žiauria ironija. Vyro mirties agoniją nutraukia jam pasirodantys reklaminės animacijos vaizdiniai, kuriuose kaip ir jis mirštanti kiaulė jį guodžia ir taria: „Tu, aš, idėjos – mes visi esame tas pats“ (2020, 02:03:54). Haliucinuojanti sąmonė galutinai perkelia save į populiarių, herojinių filmų savivaizdas: muzikinio spektaklio *Oklahoma!* ir klišinio Holivudo filmo *A Beautiful Mind* (*Nuostabus protas*) scenų mimezes, kurių pagrindiniu dalyviu tampa Džeikas. Tai pagal Meunier teoriją yra subjekto „buvimas kaip“ filmo tikrovėje – jo siekis prilygti, sutapti ir pavirsti idealizuojamu veikėju, atsidurti jo vietoje ir su juo *sutapti*. Paskutinėje savo gyvenimo scenoje pabrėžtinai pasendintas jaunas Džeikas sako jaudinančią padėkos už Nobelio premiją kalbą pilnai klausytojų salei, lygiai taip pat kaip matematikos genijų vaidinantis Russellas Crow. Padėkojęs savo gyvenimo prasmei Liusei, jis atlieka nuoskaudas atveriančią ariją iš miuziklo, sulaukia publikos aplodismentų ir tokiu būdu prieš pat mirtį įgyvendina savo troškimą pasirodyti pasauliui ir gauti pripažinimą. Šią lemiamą akimirką jo gyvenama ir žaidžiama tikrovė jam virsta vienu nedalomu dariniu.

3.4. Žaidžiama gyvenamoji tikrovė

Žmogaus egzistencijai yra būtini intersubjektyvūs ryšiai, nes jie formuoja tiek tapataus gyvenamojo pasaulio, tiek savo paties pažinimą. Džeikas socialinę komunikaciją iškeičia į pasaulio stebėjimą iš šalies, jame nedalyvaujant ir taip užkertant kelią saviraiškai. Vis dėlto svajojanti ir vaizduotėje kurianti Džeiko sąmonė yra aktyvi. Ją pasiekia tušti, fikciniai išorinio pasaulio pavidalai: ne tik medijų produkuojami vaizdai, bet ir knygose perskaitytų idėjų nuotrupos (2020, 01:35:43), reklaminiai naratyvai (2020, 01:33:07) ar svetimos kūrinių interpretacijos (2020, 01:16:40) ir užpildo vidinio pasaulio turinį. „Mes jais tampame“ – sako pats Džeikas (2020, 01:36:05). Kaufmano kritiką šiuolaikinei visuomenei išreiškia Džeiko nuoskaudos dėl patiriamos socialinės atskirties, aplinkos formuojamų lūkesčių, jaunystės kulto, grožio ir laimės standartų ir viso to sukeltos egzistencinės kančios. Kaip filmo tikrovės faktūrą sudaro nuolat įterpiami kitų kūrinių intertekstai, taip jie persmelkia Džeiko savivoką, galiausiai užgoždami jo gyvenamosios tikrovės sąrangą. Dalis intertekstų ir patys apie tai kalba, pavyzdžiui cituojami Guy Debord ir David Foster Wallace'o tekstai (2020, 01:34:56-01:36:05).

Filmas kupinas simbolinių nuorodų į šaltį, suledėjimą ir mirtį, kurios link juda pasakojimas. Ledainėje Džeikas Liusei užsimena apie Annos Kavan novelę „Ledas“, kurio siužetą iš dalies atkartoja filmas (2020, 01:26:11). Knygoje visą pasaulį užklojęs ledas, kaip ir filme, nurodo vidinę žmogaus tuštumą ir emocinį sąstingį, kamuojantį Džeiką. Kaip ir novelėje, filmas pasakoja apie egzistencinės katastrofos artėjimą: perspėjimas apie grėsiančias gyvybei pavojingas oro sąlygas girdimas viso filmo metu. Džeiką slegia vieniša ir neįprasminta jo būtis, apie kurią pasidalinti su kitu jis gali tik paties kuriamoje fantazijoje. Tam, kad jo įsivaizduojami santykiai prilygtų gyvenamiems, savyje jis turi atrasti kitybę, taigi jo sąmonė skyla ir pasiskirsto per žaidžiamų kitų kvazi-subjektyvybes. Pseudo-intersubjektyvūs ryšiai ima veikti jo paties vidujybėje: tarp *ego* ir *alter ego*.

Tai, kad pasakojimo pradžioje Džeikas veikė kaip slėpiningas Liusės dėmesio objektas (apie kurio vidinį pasaulį filmas leido spręsti tik iš santūrios aktoriaus vaidybos), o ne pagrindinis filmo subjektas, leido žiūrovui jausti jo nuošalumą, svetimumą. Būtent socialinis atsiribojimas galiausiai atsiskleidžia kaip Džeiko vidinę būseną formuojantis išorės veiksnys. Palaipsniui Džeikas ima atsiverti Liusei, tad ir žiūrovui, suvokiančiam Džeiką per jos fokusuotę, šis tampa vis labiau intersubjektyviai pažinus. Visa Liusės gyvenamoji ir filmo vaizduojamoji tikrovė palaipsniui virsta Džeiko vidujybę rodančia sąranga. Per šį virsmą ji pažįstame ne tik išoriškai, bet ir intrasubjektyviai suvokiame visą gyvenamąjį pasaulį iš jo perspektyvos: tokį, kokį konstruoja jo vaizduotė. Matome Džeiką išoriškai, o taip pat ir jo paties savęs matymą – jo savivoką. Refleksyvus subjekto sąmonės intencionalumas yra atkreiptas į save patį tarsi iš išorinės „kitų“ pozicijos. Filmų perspektyvų struktūra leidžia su jomis tapatintis ir visapusiškai pažinti Džeiko sąmonės suskaldėjimą: ji yra išskaidyta, padalinta ir įdiegta į įsivaizduojamų „kitų“ žiūros taškus, per kuriuos Džeikas bando save apsibrėžti. „Kitų“ pozicijoje atsiduria ir žiūrovas: žiūrėdamas filmą, jis tampa performatyvių Džeiko savivaizdų liudininku. Tuo pat metu suvokiančios ir rodančios filmo sąmonės veikimo prigimtis leidžia ne tik intrasubjektyviai patirti tikrovės artikuliaciją, kaip ją matytų subjekto sąmonė, bet ir užimti išorinio, intersubjektyvaus stebėtojo poziciją ir šitaip leisti Džeiko žaidžiamo gyvenimo pasakojimui išsipildyti – tapti baigtiniu ir uždaru, kito suvoktu kūrinium.

Pasak Gadamerio, žaidėjas nesprendžia žaidimo tvarkos, neturi galios jo viduje – žaidimas atima iš žaidėjo individualią subjektyvumą, nes žaisti kaip tik ir reiškia jį paleisti – atsiduoti žaidimo inercijai. Todėl Džeikas nevaldo savo žaidimo. Jaunasis jo pavidalas pyksta ant savo sąmonės už išorinius įsiterpimus į žaidžiamosios tikrovės vidų (00:08:58) bei jo ir Liusės privatumo nepaisymą (01:44:12).

Tikrovės neklusnumą Džeikui filmas rodo nuo pradžios: erdvėlaikių struktūrose ir faktų duotybėse apstu neatitikimų, dėl kurių sutrikusiai Liusei vaikas nesėkmingai bando rasti loginius paaiškinimus, aprašytus ankstesniuose skyreliuose. Nors žaidimą užkūrė pats Džeikas, jo suvaldyti nesugeba: sąmonės intencionalumas veikia spontaniškai, o vaizduotė veikia būdais, kurių kritiškasis protas nespėja režisuoti. Džeiko prisiminimų fragmentai išnyra atsitiktinai ir varžosi tarpusavyje, todėl įsivaizduojama jo mergina, o kartu su ja ir žiūrovas, išgyvena skirtingų erdvėlaikių ir veiksmų juose sukurtą: tėvus mato visokio amžiaus ir ligos stadijos, tačiau Džeiką visuomet juos atsidavusiai slaugant (2020, 01:04:17). Filmas fiksuoja nevalingas Džeiko sąmonės veiklas, pabrėžia jo „gyvenamą“ neryžtingumą: jis negali nuspręsti, kuri susipažinimo su „Liuse“ istorija jam patinka labiau, tad žiūrovas mato jų visų pasakojimų kratinį (2020, 00:40:39). Šešėlinė jo nesąmonybės pusė išduoda apie nepilnavertiškumą, baimes ir vaikystės traumas, dėl kurių, kaip ir vėlesnių jo nesėkmių, jis iš dalies kaltina motiną (01:07:29). Idealizuodamas save, jis bando pakelti savivertę, tačiau net fantazijoje nepajėgia savęs pamėgti – Liuse įsivaizduoja matančią jo trūkumus ir svarstančią jį palikti.

Filmo vietos ir laiko aplinkybės parodomos kaip Džeiko vidujybės sferos. Namai turi ne tik materialų pavidalą, bet yra ir virtualus taškas atmintyje, į kurį Džeikas mintimis ir jausmais nusikelia lyg į gyvenimo pradžią. Namai yra atraminis vaizduotės žaidimo erdvėlaikis, nes Džeikas reflektuoja ten praleistą gyvenimą, ieškodamas savo nelaimės paaiškinimo. Negalėdamas susitaikyti su esama padėtimi, sąmonėje jis grįžta namo genamas troškimo nugyventi gyvenimą iš naujo – repetuodamas jį kaskart vis geresnį, taisydamas jo manymu padarytas klaidas. Praleistų praeities galimybių ilgesys susipina su apgaulinga viltimi ir virsta dar didesniu apmaudu dėl gyvenamosios dabarties. Liusės skaitomas Evos H.D. eilėraštis „Bonedog“ (2020, 01:15:29 - 01:18:49) kalba apie tokį grįžimą namo, kuris nėra džiugus – tai monotoniškas ir slegiantis procesas, kuriame Džeikas jaučiasi įstrigęs ir nesusitaikęs. Tamsus, užrakintas namų rūsys yra giliausia jo sąmonės vieta – trauminių patirčių (užsidarius tapant su mama) ir paslapčių slėptuvė. Norėdama geriau pažinti Džeiką, Liusė bando ten patekti, – vadinasi, Džeikas svajoja apie kito žmogaus pastangas jį suprasti. Tačiau rūsys yra ir tragiškos Liusės anagnorisės – savęs suvokimo kaip Džeiko vieta: prieš tai įžiūrėjusi save jo vaikystės nuotraukoje (2020, 01:49:24), rūsyje ji atranda savo tapytus paveikslus su Džeiko parašu (2020, 01:10:06). Iki galo pažinus Džeiką, jai tenka išvysti pačią save ir suvokti judviejų tapatumą. Todėl Džeikas slepia rūsio duris ir nenori jos ten įleisti (2020, 00:32:02): vieno minties judesio pakanka, kad Liusė sutaptų su jo savastimi ir nustotų egzistuoti jam kaip kitybė. Šitaip ji pranyktų net savo vizijos pavidalu.

Sąmonės vidinis laikas nepamatuojamas – jis gali būti išgyvenamas, o ne suvoktas. Todėl laiko veikimui nurodyti pasakojimas pasitelkia melancholiškas žiemos figūras. Žiema kartojasi metų laikų cikle ir reiškia įvykių ir jų aplinkybių pasikartojimą – pastovų grįžimą į tą patį tašką. Nors sniegas yra laiko nuoroda, tačiau filme ji veda į niekur: bet kurių metų žiema gali atrodyti lygiai taip pat, ypač jei tai tuščios ir atokios laukymės. Tas pats įvyksta su erdve: kraštovaizdį dengiantis sniegas ištrina jos kontūrus, taip ją suvienodindamas ir paversdamas į nieką – baltą tuštumą. Snygio šydas kaip nesuraikyto ir pastovaus laiko srautas skiria filmo tikroves ir žymi jų persiklojimus. Užpustyti, nepravažiuojami keliai atskiria Džeiko vidujybę nuo išorinio gyvenamojo pasaulio. Ten sniegas įkalina ir Liusę: dėl pūgos ji negali grįžti namo ir priverčiama likti belaikėje Džeiko vidujybėje, kur „tuščia, ramu“ (2020, 00:01:49) ir „nėra ryšio“ (2020, 00:12:05). Žiema užšaldo gyvybę ir „sustabdo“ laiką – aplinka toliau egzistuoja sustingusiame, negyvame pavidale. Panašiai veikia žmogaus prisiminimai – sąmonėje užšaldytos patirtys. Prikeldamas juos Džeikas kovoja su užmarštimi – jų netektimi. Liusė, sėdėdama per pūgą skriejančiame automobilyje mąsto: „Mes stovime nejudrūs, o laikas lekia pro mus tarsi šaltas vėjas, atimdamas mūsų šilumą, palikdamas mus suskilinėjusius ir apledėjusius. Nežinau, gal mirusius“ (2020, 01:15:15). Tik sniego sluoksnis ant paviršių išduoda laikinį nuotolį: Džeikui mirtinai sušalus automobilyje, rytą po sniegu šio beveik nesimato – jis pasaulio pamirštas. Šiame paskutiniame filmo kadre dangus pirmą kartą giedras: ryškiai apšviečianti saulė liudija Džeiko ištrūkimą iš žaidžiamosios ir gyvenamosios tikrovės uždaro.

Ne mažiau tragiška susipynusioje filmo tikrovių sąrangoje yra Liusės situacija. Visų pirma, pats pasakojimas jos sąmonės poziciją išnaudoja kaip įrankį manipuliuoti žiūrovo tapatinimosi polinkiais. Iš pradžių vertės patikėti subjektyviu Liusės tikrovės suvokimu, filmas vėliau be gailės jį sunaikina tam, kad priartėtų prie Džeiko sąmonės pagavos. Pranyksta ir Liusės būtis, nes ji esanti Džeiko vaizduotės vaisius, taigi jo dalis – jis pats.¹ Savo žaidžiamos gyvenamosios tikrovės sąrangoje Liusės figūra taip pat naudojasi ir Džeikas. Jis pasitelkia ją kaip svajonių objektą ir kuriamo žaidimo partnerę. Pamename, kad žaidimui vystytis yra reikalinga interakcija su kitu – vienam žaisti sunku. Džeiko vaizduotėje Liusė yra gyva, į jo sąmonės veiklas atsakanti žaidimo dalyvė – jo minčių pašnekovė ir veiksmų atlikėja. Džeikas žaidžia siekdamas save atskleisti, todėl svarbiausias jo sąmonės kuriamų vaizdinių veikėjas yra ne jis pats, o *kitas*, kurio akivaizdoje jis tai gali daryti. Šią kitybę jam ir įkūnija Liusė. Jos esaties kūrimas leidžia jam įsivaizduoti savęs paties pažinimą iš kito perspektyvos – taip jis iš naujo save steigia ir kas kartą pats

¹ Iain Reid romane „Galvoju viską pabaigti“ (2016) tai virsta savižudybės per kitybės savyje nužudymą drama.

atranda. Visą žaidžiamos gyvenamos tikrovės struktūrą jis kuria Liusei, norėdamas, kad jo pasaulis jai pasirodytų ir būtų jos pažintas būtent taip, kaip svajonėse jį mato pats. Taigi Džeiko intencionalumas gaubia visą Liusės gyvenamojo pasaulio sąrangą, o filmas ir rodo tokią Liusės suvokiamą tikrovę bei kaip ji galiausiai sugriūna, nes yra sunkonstruota ir laikosi tik Džeiko įsivaizduojamybėje.

Džeiko vaizduotė nuolatos iš naujo kuria Liusės paveikslą, todėl jos tapatybė filme kaitaliojasi. Kartą bare sutikta mergina, kurios jis taip ir nedrįso pakalbinti, ilgam liko jo sąmonėje: jos asmenyje jis mato prarastą santykių troškimo išsipildymo galimybę. Vaizduotėje jis negali liautis žaisti šio scenarijaus baigties variacijų, todėl jam suteikiamas virtualus, galimas statusas –įžiebiama viltis. Džeikui rūpi sužinoti, ar mergina būtų jį priėmusi ar atstūmusi, todėl visą filmą jis įsivaizduoja ją tai svarstančią ir negalinčią apsispręsti. Kas kartą keldamas Liusės, esančios jo mergina, idėją, jis objektyvuoja ir pasisavina sutiktos merginos asmenybę, priskirdamas jai norimas savybes ir taip suteikia jai „idealios“ (2020, 00:08:50) moters vaidmenį savo režisuojamame spektaklyje. Džeikas Liusei suteikia savo paties savybių ir idealų: ji išpildo jo neįgyvendintus pasiekimus, yra protinga ir talentinga kaip jis, mėgstanti tuos pačius dalykus ir galinti laisvai su juo diskutuoti. Jo vaizduotėje ji jam – artimas žmogus, padedantis gyventi. Ji įkūnija jungtį su svetimu išoriniu pasauliu: kavinėje Džeikas prašo jos bendrauti su pardavėjomis, nes tiki, kad šios jo nemėgsta. Liusė drąsi, sociali ir atvira pasauliui, nes ir pati jam priklauso, tačiau ji gera – „ne tokia kaip jos“ (2020, 01:28:32). Ji gali ne tik suprasti Džeiką, bet ir nutraukti tamsias jo mintis – išgelbėti iš egzistencinės kančios (2020, 01:20:15 - 01:21:30). Tačiau mergina filme ne tik panaši į Džeiką, nes jis pats to norėtų – ji yra jo įsivaizduojamybė, tad jo sąmonės dalis, jam brangi ir artima esybė, egzistuojanti jo viduje ir pasakojimas tai bando parodyti. Jų tapatybės filme suliejamos: jie užbaigia vienas kito veiksmus ir sakinius, net jei taip prieštarauja ankstesniam sau ar siužeto įvykių tvarkai (2020, 01:31:54). Visas santykis su Liuse yra Džeiko žaidimas su savimi, kuriuo jis siekia sužinoti „atsakymą į vieną, paskutinį klausimą“ (2020, 01:10:48).

Žvelgiant iš Liusės gyvenamosios žaidžiamos tikrovės perspektyvos, jos kaip Džeiko įsivaizduojamo kvazi-subjekto pagrindinė užduotis yra išlikti jam *kita*, nors ir sukonstruota jo paties viduje. Tą išreiškia Liusės noras filme priešintis Džeiko valiai, nesutikti su juo. Kaip įsivaizduojama kitybė ji priešinasi jų sutapimui. Nuo pradžių mergina, tarsi nujausdama savo situacijos neteisybę, stengiasi kuo mažiau priklausyti nuo Džeiko sąmonės – atsiskirti ir išsilaisvinti nuo jos. Įsivaizduojami žmonės paprastai veikia kaip savaraniški, savo sąmonę turintys subjektai. Galimybė kitybei išlaikyti iš dalies autonomišką buvimą

būdą leidžia Liusės savivokai plėtotis ir oponuoti ją kuriančiai sąmonei. Tad Liusė filme elgiasi nenusipėjusiai, mąsto ir veikia kvazi-savarankiškai: Džeikas įsivaizduoja, kad jos mintys jam yra nepasiekiamos. Mergina kaip įmanydama stengiasi palaikyti jai suteiktą sąmoningumą: aiškinasi ir kvestionuoja save ir pasaulį. Galiausiai, rodosi, ji ima suvokti savo keistą ir tragišką kvazi-egzistencijos formą: nerimastingai žvilgčioja į kamerą, pro automobilio langą ir atrodo akivaizdžiai sukręsta (2020, 01:13:13). Visą filmo pasakojimą Liusė svyravo tarp priklausymo Džeikui (žaidžiamoje tikrovėje: buvimo Džeiku) ir autonomijos nuo jo siekio (žaidžiamoje tikrovėje: kitybės Džeikui). Gyvenamoje Liusės tikrovėje tai virsta jos egzistencine dilema: jei būnant santykiyje su kitu, neįmanoma išsaugoti savasties, bet šis santykis yra vienintelė būties sąlyga – ar verta ją tęsti toliau?

Pasakojimas šią problemą įvardija jos gyvenamąją tikrovę žyminčio intersubjektyvumo ir santykių diskurso žodynu. Mergina suvokia, kad jos laisvę varžo partneris, tačiau tekstas aiškiai atskleidžia ir Džeiko sąmonės žaidimo tikslus:

Turėčiau tai užbaigti. Tiesiog pabaigti. Pilnai viską nutraukti. Be jokio delsimo. Nelaukiant, kol dalykai pasitaisys. [...] Nebežinau, kas aš esu visame šitame reikale. Kur aš baigiuosi ir kur prasideda Džeikas. [...] Džeikui reikia, kad aš jį matyčiau. Jam reikia būti matomam, jam reikia būti matomam su pritartimu. Tarsi tai būtų mano paskirtis visame šitame... Paskirtis gyvenime – pritarti Džeikui, palaikyti jį. (2020, 01:04:54)

Priešintis Džeikui ir nusileisti į rūsį sužinoti jo paslapčių Liusei liepia Džeiko mama – valdinga namų šeimininkė iš penkiasdešimtųjų: „Džeikui reikia viską kontroliuoti. [...] Tu negali leisti jam kontroliuoti tave“ (2020, 01:07:20). Ir priduria: „gyvenk pavojingai!“ (2020, 01:07:50). Pastarąją, ypač mėgstamą ir ne viename kūrinyje naudojamą frazę Kaufmanas Liusei leidžia išgirsti iš kitos moters lūpų. Sunkią Liusės poziciją, balansuojant tarp filmo tikrovių sąrangų, režisierius įvelka į feministinį, lyčių lygybės diskursą – tarsi pasipriešinimo tokiai mizoginiško pasaulio tvarkai išeitį. Šias reikšmių ir nuorodų jungtis atlieka žiūrovas: kad ir kokia hipotetinė būtų Liusės emancipacijos galimybė, žiūrovo sąmonėje ji tampa virtuali, įmanoma ir leidžia Liusės kvazi-subjektui egzistuoti. Filme Liusei suteikiama tariamai laisva valia: susipažinus su Džeiko pasauliu, pačiai nuspręsti, ar ji norinti likti su juo. Džeikas spėlioja, ką mergina būtų apie jį maniusi: to paklausti jis kelis kartus skambina Liusei telefonu, vis nedrįsdamas ištarti garsiai. Tai, jog Liusė dvejoja ir judviejų santykiuose laiminga nesijaučia, atskleidžia, kad būtent to Džeikas iš

merginos tikėtusi ir bijotų. To tarpu Liusė, kraupiai suvokdama, kad jos tikrovė – iliuzija ir priklauso ne jai, pagaliau supranta, kokią sprendimą turi priimti, net jei jis nulems tiek jos, tiek Džeiko egzistencinę pabaigą.

Ryškiausias įsivaizduojamybės ir gyvenamosios tikrovės sąlytis įvyksta finale, kai Liusė mokykloje sutinka senąjį Džeiką. Jam tai yra svarbiausia, visą gyvenimą laukta akistata, kurios jis nebedrįsta idealizuoti, todėl ir matome jį gyvenamajame kūniškame pavidale. Vis dėlto, žodžių jo lūpos neištaria: juos girdime už kadro, tarsi skambančius galvoje – vidujybės erdvėje (2020, 01:49:46). Šis susitikimas su Liusė yra jo sąmonės refleksijos momentas: jis ketina sužinoti tiesą – išgirsti tikrąją merginos nuomonę. Liusė pavirsta į sutiktą nepažįstamąją ir režia nuoširdų atsakymą: pripažįsta, kad anuomet bare Džeikas jai nei kiek nerūpėjo. Ši nauja, kita, Džeiko įsivaizduojamos gyvenamosios tikrovės Liusė, pagaliau tarsi esanti pati savimi, vis dėl to yra toliau žaidžiama bei matoma jo akimis. Tačiau pokytis žymi Džeiko žiūros pasikeitimą: prieš mirtį jis susitaiko su likimu. Nors gyvenamoje šio erdvėlaikio situacijoje veikėjai tėra naktį susitikę du nepažįstamieji, scenos emocionalumas rodo, kad žaidžiamoje tikrovėje juos saisto nepaprastas ryšys, o įvykio svarba kartinė: Džeiko sąmonė atsisveikina su įsivaizduojamyste ir viltimi, kurią palaikė žaidžiama Liusės esatis. Aktorę Jessie Buckley pakeičia šokėja, Liusės vaidmenį atliksianti naujame pasakojime – baleto spektaklyje. Pabaigoje filmas, kaip ir Džeiko sąmonė skyla į naujus, vis siurrealesnius mimetinius pasakojimo dėmenis. Jų savivaizdos – spektaklis, šokis, padėkos kalba, miuziklo arija – kūniškai performatyvios ir atvertos pasauliui. Tai rodo Džeiko troškimą jame dalyvauti: būti išgirstam, pamatytam ir įvertintam. Tačiau, jo savimonė įkalinta neįgyvendinamų, žaidžiamų siužetų virtinėje. Butaforinės dekoracijos ir teatralizuota scenų estetika aiškiai atskleidžia, jog nė viena iš rodytų filmo tikrovių nepretendavo į „normalius“ gyvenamosios tikrovės bruožus: tai gėstančios Džeiko sąmonės konstruktai.

IV. Išvados

Šiame darbe ištyriau subjektyvius tikrovės raiškos ir suvokimo būdus Charlie'io Kaufmano filme *Galvoju viską pabaigti*. Tyrimui pasitelkta skirtis į du tikrovės patirties poliūs: gyvenamąjį ir žaidžiamąjį. Gyvenamąją tikrovę apibrėžia intersubjektyvios, „normaliajam“ suvokimui būdingos kasdienybės patirtys, o žaidžiamoji išskirta pagal hermeneutinę žaidimo sampratą – įsivaizduojamybės ir meno kūrinių veikimo būdą. Fenomenologiniam filmo tyrimui atlikti, buvo pasitelkti Sobchack intencionalios ir kūniškos filmo raiškos aprašymai bei išskleistas reikšmių susidarymo filmo žiūrėjimo metu procesas – dialogas, kuriame dalyvauja žiūrovo ir filmo matymai. Taip pat, pabrėžtas autorefleksyvaus kino išskirtinumas, suteikiantis galią žiūrovui formuoti šį dialogą. Galiausiai, Meunier pateikta žiūrovo fikcinių filmų tikrovių suvokimo paradigma bei išskleistas intersubjektyvaus jo tapatinimosi su veikėjais polinkis leido pasigaminti atitinkamą modelį šio darbo objekto analizei.

Tyrimas nustatė, kad filmo žiūrėjimo patirtis yra svarbiausias veiksnys jo reikšmių kūrimo procese ir supratime. Žiūrovo suvokimas yra nuolatos veikiamas intersubjektyvumo sąveikos tarp filmo tikrovėje veikiančių sąmonių: tiek esančių kadre (veikėjų), tiek už kadro (pasakotojo). Lygiai taip filmo pasakojimas tiesiogiai priklauso nuo žiūrovo patirčių horizonto ir jo sąmonės *aktyvumo* filmo žiūrėjimo metu: priimamo žiūros kampo, pasirenkamo matymo objekto, minties lankstumo, pastabumo, jausminės pagavos ir daugelio kitų dalykų. Taigi, filmo prasmė – tai koreliacija tarp žiūrovo ir filmo, tarp jo subjektyvybės ir žaidžiamosios tikrovės, kuriai filmo žiūrėjimo metu jis atsiduoda. Tyrimas atskleidė, kad Kaufmano filmas siekia tai priminti žiūrovui, sykiu suteikdamas jam laisvę pačiam daryti ėjimus. Darbe išskleista interpretacija aprėpia didžiąją dalį tokių ėjimų metu atsiskleidusių reikšmių, tačiau yra tik vienas iš daugelio galimų filmo supratimo variantų.

Verta prisiminti, kad visa filmo tikrovė yra žaidžiama, o jai būdingą savivaizdą Kaufmanas įveiksmia kurdamas abi patirčių struktūras – ir gyvenamąją, ir įsivaizduojamą – žaidžiamą. Pasakojimas prasideda nuo elementaraus, gyvenamo Liusės pasaulio vaizdavimo sklandžia ir aiškia kinematografinė kalba. Gyvenamosios tikrovės apibrėžtis leido atpažinti erdvės, laiko, faktiškumo ir kitų jai būdingų požymių nuorodas. Pasitelkus žaidimo sampratą, užfiksuotas tolygus gyvenamosios tikrovės struktūros virsmas žaidžiamąja. Pastebėta, kaip atskiri ją sudarantys dėmenys filme išjudinami iš jiems įprastų veikimo rėmų, kol vaizduojamoji tikrovė tampa iš pažiūros chaotišku patirčių sukuriu. Autorefleksyvus filmo pasakojimas neslepia, kad jame žaidžiama viskuo: jo paties tikrove, žiūrovo patirtimi, siužete veikiančių

subjektų tapatybėmis, erdvėlaikių struktūromis bei pasakojimo lygmenimis. Filmo pasauliui nustojus save vaizduoti kaip gyvenamą, pasakojimo suvokimas pasitraukia už „normalumo“ ribų ir taip atskleidžia pagrindinio filmo subjekto pasaulėvoką.

Gyvenamajai ir žaidžiamajai tikrovei susiliejus, jų maišaties pagava žiūrovui leidžia pažinti išblaškytos pagrindinio filmo veikėjo Džeiko sąmonės veikimo būdą. Analizė parodė, jog taip yra todėl, kad filmo matoma-rodoma tikrovės struktūra yra analogiška žmogaus kūniškai intencionalios sąmonės percepcijai. Taip filmo žaidžiamų patirčių struktūros leidžia žiūrovui kito subjekto suvokimą patirti „iš vidaus“: matyti gyvas jo sąmonės atliekamas veiklas. Nepaisant to, žiūrovas išlaiko savąjį matymą, juo užklodamas filmo tikrovės suvokimo struktūrą, tačiau niekuomet iki galo jo neperimdamas. Tai suformuoja intersubjektyvių santykių tinklą tarp žiūrovo ir filmo veikėjų fokusuočių. Atlikta jo dekonstrukcija, remiantis pasigamintu J. P. Meunier modeliu, atskleidė, kad Džeiko sąmonės intencionalumas yra suskaidytas ir daugiakryptis: paskirstytas per kitų, įsivaizduojamų žmonių žiūros taškus. Kintanti pasakotojo pozicija suteikia galimybę pažvelgti įvairiomis jų kryptimis, taip pat ir iš Džeiko, žiūrinčio į patį save, perspektyvos. Be to, išorinio „kito“ – stebėtojo – poziciją užimantis žiūrovas suteikia Džeiko žaidžiamos gyvenamosios tikrovės savivaizdoms intersubjektyviai suvokto baigtinio kūrinio ir sykiu – egzistenciškai įprasmino jo gyvenimo pavidalą. Taip žiūrovo suvokimas galutinai sulieja žaidžiamą ir gyvenamą tikroves.

Įtraukus, gyvenamasis kvazi-pasaulis priverčia žiūrovą patikėti gyvenamosios tikrovės struktūra, skatina „būti su“ Liusės subjektyvybe, kaip tai aprašo J. P. Meunier. Žiūrovas yra intuityviai linkęs suvokti tikrovę kaip „normalią“ – patikliai kabinasi už racionalių paaiškinimų ir atpažįstamo veikėjų elgesio, kurie suteiktų įprastumo ir saugumo jausmą. Žiūrovas laikosi vilties, kad pasakojimas „išsiriš“ savaime, tačiau filmas vedžioja jo suvokimą netikėtais vingiais: perspektyvų pasikeitimai, tikrovių susiliejimai ir jų griūtys verčia žiūrovą abejoti visais filmo rodomais konstruktais, juo labiau kai ir veikėjai, ir intertekstai praneša apie jų praregimumą. Nejučiomis imama abejoti ir užkadrinės, gyvenamosios tikrovės sąranga: jos užtikrintumui iškyla tas pats egzistencinis pavojus subyrėti, apie kurį nuolatos, su nerimu kuždamas filme. Šiame kontekste ironiškai skamba Kaufmano parašytas filmo tekstas apie žmogaus išgalvotą viltį tam, kad palengvintų sau gyvenimo našą. Vilties nuorodos daug kur išnyra ir kaip Džeiko būti iš paskutiniųjų palaikantis, jo žaidžiamosios tikrovės katalizatorius.

Taigi fenomenologinis tyrimas išryškino filmo siekius. Veikdamas žiūrovo patirtį – juslinio suvokimo procesą, filmas leidžia ne tik suvokti struktūrinius tikrovių skirtumus, bet ir patirti vienos tikrovės griūties

ir kitos radimosi – performatyvaus jos susikūrimo – momentą. Su tokiu pačiu kinematografiniu poveikumu rodydamas tiek efemerišką gyvenamąją tikrovę, tiek vidinę įsivaizduojamybės sąrangą, filmas skatina suabejoti išankstinėmis žmonių suvokimą veikiančiomis nuostatomis: polinkiu objektyvuoti tikrovę, priimti tam tikrą suvokimą kaip tikrą, o kitus decentralizuoti – laikyti klaidingais ir „nenormaliais“. Filmas kelia klausimą, ar žaidžiamoji sąmonės tikrovė nusileidžia gyvenamajai kaip jos padirbinys ar iliuzija. Šią problemą galima pavadinti egzistencine.

Manipuliatyviu kino žaidimu Kaufmanas atskleidžia žiūrovui jo lengvatikybę fiktyviais išorinio pasaulio vaizdiniais. Sykiu jis sudaro sąlygas pažvelgti į pasaulį iš vidujybės skendinčio ir vaizduotėje žaidžiančio subjekto perspektyvos bei tik tuomet spręsti apie tokią absoliučiai įvidujintą pasaulio patirtį iš „kito“ pozicijos. Tai leidžia įvertinti žaidžiamos tikrovės egzistencinę reikšmę subjektui. Vidinis minčių pasaulis priklauso pačiam žmogui, nes visuomet yra „su juo“ – tik jo išgyvenamas ir dėl to jam „tikras“. „Kartais mintis yra arčiau tiesos, arčiau tikrovės nei veiksmas. Tu gali sakyti bet ką, gali daryti bet ką, bet negali sumeluoti minties“ – kaip filmo pradžioje sako personažė Liusė. Tikrovė yra tai, ką patiriame ir suvokiame, ji reiškiasi mūsų sąmonėje. Netgi įsivaizduojamai Liusei jos tikrovė yra gyvenamoji tikrovė. Taip sąmonės įsivaizduojamybės tikrovė filme provokuojančiai iškeliamą virš gyvenamojo intersubjektyvaus, veiksmų pasaulio lygmens.

Tai veda į kitą – vertybinį filme keliamą klausimą: kokia yra žaidžiamų tikrovių reikšmė individo savivokai ir ar jose paskendusiam žmogui tokia tikrovės patirtis be išorinių intersubjektyvių ryšių gali būti savipakankama – atstoti pilnavertę tarpkūnišką egzistenciją. Tarsi atsakydamas Kaufmanas filme rodo Džeiko sąmonės pažeidžiamumą informaciniam išorinio pasaulio srautui: kaip greitai svetimi siužetai gula į jo sąmonės lentynas, o vėliau yra naudojami savęs ir pasaulio suvokimui formuoti. Tai režisieriui būdinga kritika ne tik kino, bet ir reklamų, televizijos ir medijų industrijai. Pasakojimas apie Džeiką parodo, kad net ir žaidžiama subjekto vidujybės tikrovė nėra jam iki galo pavaldi. Filmas tai išreiškia intertekstualiai: rodo savo priklausomybę nuo kitų kūrinių – susisaistymą su jų vaizdinėmis, kalbinėmis ir konceptualiomis struktūromis. Kadangi filmo tikrovė yra subjekto vidujybės sąrangą, intertekstai atskleidžia, kad jo sąmonės turinys sudarytas iš išorinio pasaulio paviršiaus nuotrupų – vienpusio jo stebėjimo ir suvokimo, bet ne intersubjektyvaus dalyvavimo jame rezultato. Tai pabrėžia subjekto vienatvę, savasties neišpildymą ir intencionalumo išsisklaidymą po fiktyvias kvazi-tikroves.

Kaufmano kūrybos ir jos tyrimų lauke atliktas tyrimas parodė, kad naujausiu filmu režisierius ir toliau gilinasi į savo pamėgtas sąmonės, tikrovės ir kūrybos temas. Filme *Galvoju viską pabaigti* šiuos klausimus jis kelia dar drąsiau, nes į pasakojimą įtraukia ir žiūrovo sąmonės veiklą, jo poziciją panaudodamas skirtingoms tikrovėms atverti. Kaip ir anksčiau, šiame kūrinyje jis nesistengia įtikti žiūrovui, o priešingai, formuoja naujus kino žiūrėjimo ir suvokimo įpročius. Jo kritika Holivudo bendrakūrėjams ir apskritai, šiuolaikinei visuomenei yra kaip niekada arši: filmą jis išnaudoja kaip priemonę kalbėti apie kino, televizijos ir kitų medijų daromą įtaką žmogaus būčiai. Taip filmą jis paverčia „gyvu“ – komunikuojančiu su žiūrovu – jį gąsdinančiu, trikdančiu ir klausiančiu.

Literatūros sąrašas

Berke, A., 2020. In a Lonely Place: On “I’m Thinking of Ending Things” and “Love, Guaranteed”. *Los Angeles Review of Books*. [Žiūrėta 2025-05-10].

https://www.academia.edu/45586687/In_a_Lonely_Place_On_I_m_Thinking_of_Ending_Things_and_Love_Guaranteed

Bordwell, B., 1985. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.

Fink, E., 2018. *Laimės oazė. Esė apie žaidimo ontologiją*. Vilnius: Apostrofa.

Gadamer, H. G., 2019. *Tiesa ir metodas. Pamatiniai filosofinės hermeneutikos bruožai*. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos centras.

Gutauskas, M., 2009. Normalumas ir realybės konstitucija E. Husserlio ir M. Merleau-Ponty fenomenologijoje. *Athena*, 5, p. 103-124.

Gutauskas, M., 2010. *Dialogo erdvė*. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.

Genette, G., 1980. *Narrative Discourse*. New York: Cornell university press.

Hanich, J., 2016. What is Film Phenomenology? *Studia Phaenomenologica*, 16, p. 11-61. https://www.researchgate.net/publication/309014289_What_is_Film_Phenomenology [Žiūrėta 2025-05-10].

Husserl, E., 2005. *Karteziškosios meditacijos*. Vilnius: Aidai.

Jonkus, D., 2014. Matomas matymas kaip įkūnytas suvokimas Vivian Sobchack kino patirties fenomenologijoje. *Athena*, 9, p. 46-58. <https://www.lituanistika.lt/content/84449> [Žiūrėta 2025-05-10].

Kukta, G., 2020. Įsimintiniausi 2020 m. kino įvykiai. *Septynios meno dienos*. <https://www.7md.lt/kinas/2020-12-18/Kinas> [Žiūrėta 2025-05-10].

LaRocca, D., 2011. *The Philosophy of Charlie Kaufman*. Lexington: The University Press of Kentucky.

Lingevičiūtė S., Vitkauskaitė, I., 2020. Kritusi kartelė. Ką pamatė piktos kino kritikės. *Septynios meno dienos*. <https://www.7md.lt/kinas/2021-01-08/Kritusi-kartele> [Žiūrėta 2025-05-10].

Merleau-Ponty, M., 2018. *Juslinio suvokimo fenomenologija*. Vilnius: Baltų lankų leidykla.

Merleau-Ponty, M., 1964. *Sense and Non-Sense*. Evanston: Northwestern University Press.

Meunier, J.P., 2019. *The Structures of the Film Experience by Jean-Pierre Meunier*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Quinn, P., 2018. The Gift of Failure. In: P. Quinn ed. *Cramped Style*. Bramblewoods Publishing.

Saboliū, K., 2012. Susvetimėjimas ir vaizduotė. Charlie'o Kaufmano „Sinekdocha, Niujorkas“ *Religija ir kultūra*, 11, p. 43-57. <https://www.zurnalai.vu.lt/religija-ir-kultura/article/view/841/401> [Žiūrėta 2025-05-10].

Sobchack, V., 1992. *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press.

Child, D. A., 2010. *Charlie Kaufman: Confessions of an Original Mind*. Santa Barbara: Praeger.

Visockas V., I'm Thinking of Ending Things": kaip, po galais, šitas filmas gavo finansavimą? *15min.lt* <https://www.15min.lt/gyvenimas/naujiena/namai/i-m-thinking-of-ending-things-kaip-po-galais-sitas-filmas-gavo-finansavima-1034-1390840> [Žiūrėta 2025-05-10].

Šaltinių sąrašas

Kaufman, Ch., 2020. Vaidybinis filmas *Galvoju viską pabaigti*. Jungtinės Amerikos Valstijos: Likely Story, Projective Testing Service.

Santrauka

Charlie'io Kaufmano kūryba pasižymi sudėtingomis pasakojimo konstrukcijomis bei daugiasluoksniu reikšmių ir nuorodų lauku. Kaip ir kituose kūrėjo darbuose, filme *Galvoju viską pabaigti* keliami filosofiniai klausimai – apmąstoma žmogaus būtis ir įvairūs jos patirties modusai. Filmo pasakojimas sudarytas iš skirtingų tikrovės raiškos struktūrų: kasdienės gyvenamosios patirties ir įsivaizduojamybės. Filme jos įžaidžiamos ir suliejamos į vieną tam, kad atskleistų filmo veikėjo išgyvenamą egzistencinę būseną. Todėl žiūrovo suvokimas filmo žiūrėjimo metu yra „įdarbinamas“ – būtent jo patirtis leidžia atsirasti prasminei pagavai.

Darbo tikslas yra atpažinti žaidžiamosios ir gyvenamosios tikrovės artikuliacijas Kaufmano filme ir parodyti jų tarpusavio ryšius. Tyrimo objektas nagrinėjamas fenomenologiškai: sutelkiant dėmesį į žiūrovo patirtį – filmo suvokimo akto procesus, todėl pirmiausiai paaiškinamos tyrime dominuojančios intencionalumo ir intersubjektyvumo sampratos. Tuomet, brėžiama metodologinė skirtis tarp minėtų tikrovių, remiantis fenomenologiniu gyvenamojo pasaulio apibrėžimu ir Hanso-Georgo Gadamerio hermeneutine žaidimo teorija. Galiausiai, įvedami kino fenomenologų teoriniai įrankiai: Vivian Sobchack filmo kaip intencionalios, kūniškai suvokiančios sąmonės raiškos samprata ir Jean-Pierre Meunier intersubjektyvaus žiūrovo santykio su veikėjais teorija.

Tiriamoje darbo dalyje ieškoma apibrėžtų gyvenamosios ir žaidžiamosios tikrovių raiškos požymių. Juos atpažinti ir atskirti leidžia veikėjų sąmonės intencionalumo krypčių ir intersubjektyvių tarpusavio santykių nustatymas. Paskutinėje analizės skyriuje parodoma, kaip tikrovės filme yra suliejamos ir sąveikauja, o pasakojime veikiantys veikėjai atsiduria tarp skirtingų jų suvokimo sąrangų. Visuose tyrime išskleistuose procesuose esmiškai dalyvauja žiūrovo sąmonė. Dėl kinematografinės tikrovės artikuliacijai būdingo analogiškumo žmogaus kūniškajam suvokimui, filmas sudaro galimybę veikėjo buvimo būdą suvokti iš skirtingų jo intencionalumo krypčių perspektyvų.

Taigi, tyrimas atskleidžia, kokių filmo reikšmių atsiradimą lemia tam tikra žiūrovo patirtis ir kaip kūniškoji jo sąmonė suformuoja galutinę filmo prasmę. Individualus koreliacinis ryšys tarp žiūrovo ir filmo lemia skirtingų kūrinio interpretacijų galimybę. Analizė atskleidė, kad filmas sukonstruotas taip, jog trikdytų žiūrėjimo patirtį – provokuotų ir supainiotų žiūrovą. Taip filmas skatina aktyvų, hermeneutinį žiūrėjimą, konstruojant filmo reikšmes ir nuorodas savarankiškai.

Darbe atlikta interpretacija rodo, kad filmo veikėjo žaidžiamoji tikrovė nustelbia jo kasdienės gyvenamosios tikrovės patirtį ir lemia ne tik socialinę atskirtį, bet ir egzistencinį susvetimėjimą.

Trokštamus intersubjektyvius santykius su kitais jis pakeičia įsivaizduojamais – žaidžiamaisiais. Filmas išskleidžia tokių kvazi-intersubjektyvių santykių prigimtį: parodo ne tik pagrindinio subjekto skilusios sąmonės veikimą, bet ir jo žaidime įkalintos įsivaizduojamos merginos paradoksalią kvazi-egzistencijos formą. Darbe daroma išvada, kad kūrinys kelia du pagrindinius klausimus: egzistencinį – apie įsivaizduojamybės ir gyvenamosios tikrovės santykį ir vertybinį – kaip išorinio pasaulio konstruktai veikia individo savimonę. Darbas praplečia Kaufmano kūrybos tyrimų lauką. Lietuvoje kūrėjo darbai yra nagrinėjami labai mažai, o užsienio akademiniame lauke šio filmo tyrimų taip pat dar nėra. Darbas įveda naujus metodologinius kino fenomenologijos įrankius: aktualizuoja J. P. Meunier intersubjektyvaus tapatinimosi teoriją ir praktikoje pritaikomi Sobchack dvigubo filmo ir žiūrovo matymo koncepcija.

Summary

Charlie Kaufman's work is characterized by complex narrative structures and multilayered fields of meaning and reference. As in his other films, *I'm Thinking of Ending Things* raises philosophical questions – contemplating human existence and its various modes of experience. The narrative is composed of different structures of reality: the everyday lived experience and the imagined. These are interwoven and merged in the film to reveal the protagonist's existential state. As a result, the viewer's perception is “activated” – it is precisely their experiential involvement that enables the emergence of meaning.

The aim of this thesis is to identify the articulations of played and lived reality in Kaufman's film and to reveal their interrelation. The object of research is examined phenomenologically – focusing on the viewer's experience and the processes of the act of film perception. Therefore, the dominant concepts of intentionality and intersubjectivity are explained first. Then, a methodological distinction is drawn between the two realities, based on the phenomenological definition of *lifeworld* and Hans-Georg Gadamer's hermeneutic theory of play. Finally, the thesis includes tools from film phenomenology: Vivian Sobchack's concept of film as an expression of an intentional, bodily perceiving consciousness, and Jean-Pierre Meunier's theory of the viewer's intersubjective relation to the film characters.

In the analytical part of the thesis, the defined features of lived and played reality are identified. These are distinguished through the analysis of characters' directions of intentionality and their intersubjective relationships. The final section of the analysis demonstrates how these realities are merged and interact in the film, with the characters finding themselves stuck in between different structures of perception.

Throughout these processes, the viewer's consciousness participates fundamentally. Due to the analogical nature of cinematic articulation to human perception, the film enables an understanding of the protagonist's state of mind from the various perspectives of his intentionality.

Thus, the research reveals how certain film meanings emerge through specific viewer experiences and how the embodied consciousness shapes the final meaning of the film. The individual correlation between viewer and film determines the potential for multiple interpretations. The analysis shows that the film is constructed in a way that disrupts the viewing experience – provoking and disorienting the viewer. In this way, the film encourages an active, hermeneutic viewing that requires sculpting its meanings and references independently.

The interpretation undertaken in this thesis demonstrates that the protagonist's played reality overtakes his everyday lived experience, resulting not only in social isolation but also in existential alienation. The desired intersubjective relationships with others are replaced by imagined – played – ones. The film reveals the nature of such quasi-intersubjective relations: it shows not only the acts of the fragmented consciousness of the main subject but also reveals the paradoxical quasi-existence of the imagined person, imprisoned in his game. The thesis concludes that the film raises two essential questions: the existential – regarding the relationship between imagination and reality – and the axiological – how external constructs shape self-understanding. The work expands the field of research on Kaufman's oeuvre. In Lithuania, his works remain scarcely studied, and internationally, academic analyses of this particular film are still lacking. The thesis introduces new methodological tools of film phenomenology: it includes recently revisited Meunier's theory of intersubjective identification and applies Sobchack's concept of the film's double vision in practice.