



VILNIAUS UNIVERSITETAS
FILOLOGIJOS FAKULTETAS

ELIŽA PAULA GRAUDIŅA
INTERMEDIALIŲ LITERATŪROS
STUDIJŲ PROGRAMA

Sibiro haiku: literatūros adaptacija teatre
Magistro darbas

Darbo vadovė prof. dr. Irina Melnikova

Vilnius

2025

Eliza Paula Graudiņa, „*Sibiro haiku*“: *literatūros adaptacija teatre*. Magistro darbas, vadovė prof. dr. Irina Melnikova, Vilniaus universitetas, Filologijos fakultetas, 2025, 44 p.

Anotacija

Magistro darbe analizuojamas Jurgos Vilės ir Linos Itagaki grafinis romanas *Sibiro haiku* bei dvi jo sceninės adaptacijos – Augusto Gornatkevičiaus spektaklis Lietuvos nacionaliniame dramos teatre ir Valterio Sīlio pastatymas Latvijos lėlių teatre. Tyrimas grindžiamas adaptacijos studijų teorijos idėjomis, pasitelkiant intermedialumo ir transtekstualumo analizės įrankius medijų kaitos ir tekstinių ryšių analizei. Pirmiausia nagrinėjamas grafinis romanas kaip hipotekstas, ypatingą dėmesį skiriant jo multimedialumui, multimodalumui ir haiku principo raiškai; vėliau analizuojama, kaip abu spektakliai, veikdami kaip hipertekstai, interpretuoja tremties patirtį ir aktualizuoja haiku principą skirtingomis teatrinėmis priemonėmis.

Raktažodžiai: multimedialumas, multimodalumas, grafinis romanas, adaptacija, hipertekstas, teatro spektaklis, inscenizacija, *Sibiro haiku*.

Abstract

This master's thesis analyses the graphic novel *Siberian Haiku* by Jurga Vilė and Lina Itagaki, along with its two stage adaptations – a production by Augustas Gornatkevičius at the Lithuanian National Drama Theatre and a production by Valters Sīlis at the Latvian Puppet Theatre. The research is based on the theoretical framework of adaptation studies, using analytical tools from intermediality and transtextuality theories to examine media transformation and textual relationships. The graphic novel is first approached as a hypotext, with particular attention to its multimediality, multimodality, and the expression of the haiku principle; subsequently, the two stage adaptations are examined as hypertexts that interpret the experience of exile and actualize the haiku principle through theatrical means.

Keywords: multimediality, multimodality, graphic novel, adaptation, hypertext, theatre performance, stage adaptation, *Siberian Haiku*.

Turinys

Įvadas.....	4
1. Literatūros adaptacijų studijos: intermedialumo perspektyva	7
2. Grafinio romano ypatumai.....	10
2.1. Kūrinio ir jo vertimo specifika.....	10
2.2. Architekstualumas: įtampa tarp memuarų ir haiku	13
2.3. Haiku principo raiška per pasakojimo formų multimedialumą ir multimodalumą	16
3. Grafinio romano adaptacijos teatruose Lietuvoje ir Latvijoje	22
3.1. Teatro kaip medijos ypatumai.....	22
3.2. Adaptacija Lietuvos nacionaliniame dramos teatre	24
3.3. Adaptacija Latvijos lėlių teatre	32
Išvados	38
Šaltiniai ir literatūros sąrašas	40
Santrauka	42
Summary.....	43
Padėkos	44

Ivadas

Šio tyrimo objektas – grafinis romanas *Sibiro haiku* ir jo adaptacijos Lietuvos ir Latvijos teatruose. Darbe tiriamas tekstų korpusas – tai 2017 m. išleistas Jurgos Vilės ir Linos Itagaki grafinis romanas bei du pagal jį pastatyti spektakliai: lietuvių režisieriaus Augusto Gornatkevičiaus spektaklis Lietuvos nacionaliniame dramos teatre (toliau LNDR), kurio premjera įvyko 2023 m. spalį, ir latvių režisieriaus Valterio Sīlio spektaklis Latvijos lėlių teatre (toliau LLT), kurio premjera, iš pradžių planuota 2023 m. lapkritį, dėl teatro renovacijos buvo atidėta iki 2024 m. sausio. LNDR spektaklis, sukurtas remiantis Birutės Kapustinskaitės dramatinizacija, reikšmingai nutolsta nuo knygos pasakojimo – tremties patirtis jame perteikiama abstrakčiai, pasitelkiant šiuolaikinio vaiko perspektyvą ir kelionės per blogas ir geras dienas metaforą. LLT spektaklis, priešingai, išlaiko nuoseklią knygos naratyvo eigą, o pagrindiniai veikėjai scenoje reprezentuojami pasitelkiant popierines lėles. Tai tarsi gyvas popierinių lėlių kinas arba, kaip apibūdinama spektaklio aprašyme, vizualiai poetiškai ir technologiškai subtiliai sukurtas popierinės animacijos pastatymas.

Šių dviejų spektaklių atsiradimas yra ne tik intriguojantis sutapimas, bet ir tam tikras fenomenas, vertas išsamesnės analizės dėl įvairių priežasčių. Pirmiausia reikia pažymėti, kad spektaklių hipotekstas yra grafinis romanas, kuris tiek Lietuvoje, tiek Latvijoje yra palyginti naujas literatūros žanras. Tiesa, Lietuvoje ši medijų atžvilgiu ypatinga žanrinė forma per pastarąjį dešimtmetį jau šiek tiek išpopuliarėjusi ir įsitvirtinusi, vis rečiau sukeldama Astos Plechavičiūtės aprašytą efektą: „komiksai lygu paveikslėliai lygu mažai teksto lygu nieko rimta lygu nieko įdomaus lygu gal palikim tai negausiems vaikų literatūros specialistams” (2024). Į grafinius romanus, kurių branduolį sudaro komiksų formos pasakojimas, vis dažniau žiūrima kaip į savitą literatūrinį žanrą, tinkamą įvairioms amžiaus grupėms skaityti ir skirtingoms temoms nagrinėti. Lietuvoje jau susiformavo nemažas spektras kūrinių, aprėpiančių tiek istorinę atmintį (*10 litų, Jūros druska ant lūpų, Mergaitė su šautuvu*), tiek miesto kultūros tematiką (*Vilniaus rūmai ir jų šeimininkai, Atgal į Vilnių!*), tiek asmeninius, biografinius ir biografinius-teorinius pasakojimus (*Gertrūda: grafinis Y kartos dienoraštis, Dr. Kvadratas. Greimas ir jo semiotika, Teofilius, Grybo auksas*). Tai tik keli pavyzdžiai, atskleidžiantys teminę ir stilistinę žanro įvairovę bei augančias jo ambicijas. Greičiausiai ir *Sibiro haiku* populiarumas yra prisidėjęs prie žanro prestižo augimo Lietuvoje. Tuo tarpu Latvijoje originalius komiksų kūrinius vis dar galima suskaičiuoti ant vienos rankos pirštų, todėl požiūris į šį žanrą išlieka ganėtinai marginalizuotas. Taip pat svarbu, kad tai vienas pirmųjų grafinių romanų, adaptuotų scenai tiek Lietuvoje, tiek Latvijoje – ir ne tik viename profesionaliame teatre, bet net trijuose. Be jau minėtų pastatymų, dar yra trečiasis – režisierės Saulės Degutytės spektaklis, pastatytas Stalo teatre netrukus po knygos pasirodymo 2017 m. pabaigoje. Šis spektaklis neįtrauktas į tolesnį tyrimą, nes sukurtas gerokai anksčiau nei kiti ir šiuo metu nebėra rodomas.

Grafinio romano adaptavimas scenai skiriasi nuo kitų literatūros adaptacijos formų. Literatūros adaptacijoms teatre būdingas dvigubas judesys: kūrinys pirmiausia transformuojamas į dramos struktūrą, į pjesę, o vėliau pjesė „perkeliamą“ į sceną. Taigi abiejų spektaklių atvejais atsiranda visas tekstų korpusas, apimantis grafinį romaną (arba jo vertimą), pjesę ir spektaklį. Tais atvejais, kai inscenizuojamas „tradicinis“ romanas, medijos keitimas vyksta tik tuomet, kai pjesė virtęs romanas statomas scenoje. Tačiau grafinio romano specifika lemia medijos keitimą kiekviename adaptacijos žingsnyje. Knygoje esantis pagrindinio veikėjo memuarų forma parašytas pasakojimas, kurį lydi komiksų pavidalu pateikti dialogai, tekstu ir piešiniais sukurti svarbiausių veikėjų portretai, taip pat laiškai, įvairūs popierėliai ir net origami instrukcija, transformuojamas į dramos tekstą, o vėliau realizuojamas scenoje, ar tai būtų juodos dėžės tipo salė su aktorais ar gyvo popieriaus lėlių kino rodymas ant ekrano. Šiame medijų keitimo procese reikšmingi tampa ne tik verbaliniai komponentai, bet ir vizualinės figūros, kurios grafiniame romane veikia kaip savarankiški pasakojimo elementai ir adaptacijos metu lemia specifinius sceninės formos paieškos sprendimus.

Tokiu būdu atsiranda mažai nagrinėtas grafinio romano ir teatro spektaklio intermedialusis santykis, kurio analizė gali prisidėti ne tik prie adaptacijos studijų, bet ir prie platesnio dialogo tarp skirtingų meno formų supratimo. Tyrimo aktualumą lemia ne tik pasirinktų kūrinių medijų specifika, bet ir tai, kad jis leidžia atskleisti, kaip intermedialioje adaptacijos procese skirtingomis meninėmis priemonėmis aktualizuojama istorinė Sibiro tremties patirtis: kokie pasakojimo būdai pasirenkami šiai temai perteikti, kaip jie formuoja recepciją, ir kaip kinta trauminės patirties interpretavimo logika keičiantis medijai. Atsižvelgiant į tai, iškeltas tyrimo **tikslas** – ištirti, kaip grafinis romanas adaptuojamas scenai, išanalizuoti šio proceso sukuriamą intermedialųjį dialogą ir aprašyti jo poveikį kūrinio reikšmei ir emocinei žiūrovo būsenai.

Tiksliui pasiekti iškelta keletą **uždavinių**:

1. apibrėžti analizei reikšmingas literatūros adaptacijų studijų lauko gaires ir įrankius grafinio romano adaptacijai scenoje analizuoti;
2. aptarti grafinį romaną *Sibiro haiku* kaip spektaklių hipoteką, sutelkiant dėmesį į kūrinio multimedialumą ir multimodalumą;
3. išnagrinėti grafinio romano adaptacijas LNDT ir LLT, dėmesį kreipiant į multimedialų hipertekstinį dialogą tarp spektaklio ir knygos.

Metodologiniu tyrimo pagrindu tampa intertekstualumo ir intermedialumo teorijų siūlomi analitiniai įrankiai, kurie taikomi adaptacijų studijose. Iš Gérard'o Genette'o transtekstualumo koncepcijos kildinamos idėjos ir sąvokos leidžia skirti ir konceptualizuoti tekstų dialogo lygmenų ir formų tinklą. Šį požiūrį papildo Larso Elleströmo intermedialumo kaip intermodalumo koncepcija, suteikianti įrankių medijų sandaros ir jų sąveikos analizei.

Tyrimą sudaro trys skyriai ir išvados: pirmame skyriuje aptariamos adaptacijų studijų gairės, jų analizei reikalingos sąvokos ir probleminiai klausimai; antrame skyriuje svarstomi grafinio romano ypatumai; trečiame analizuojamos jo adaptacijos Lietuvos ir Latvijos teatruose. Antrame ir trečiame darbo skyriuose ypatingas dėmesys skiriamas haiku principo realizavimui romane ir spektakliuose.

1. Literatūros adaptacijų studijos: intermedialumo perspektyva

Nors adaptacijos studijos kaip tyrimų sritis įsitvirtino XX a. antroje pusėje, diskusijų apie literatūros adaptacijas būta gerokai anksčiau. Ir nors gamtos moksluose atsiradusi prisitaikymo prie kintančių ar naujų sąlygų sąvoka (lot. *adaptatio* – pritaikymas, priderinimas) kultūros lauke dažniausiai siejama su literatūros ekranizacijomis kine, adaptacijos studijos apima gerokai platesnę tekstų santykių įvairovę tiek vienos medijos ribose, tiek tarp skirtingų medijų (Melnikova, 2012, p. 32). Siekiant geriau suprasti, kokie tekstų ryšiai atsiranda literatūros adaptacijos teatre atveju ir kokiais įrankiais juos galima analizuoti, verta atsisigriežti į pagrindines adaptacijų studijų gaires bei su jomis susijusius probleminius klausimus.

Ankstyvuojau adaptacijos studijų laikotarpiu adaptacijos samprata buvo grindžiama ištikimybės šaltiniui principu, t. y. adaptacija buvo vertinama kaip produktas, kurio ryšys su adaptuojamu tekstu apibrėžiamas ištikimybės / neištikimybės kategorijomis (Corrigan, 2017, p. 23). Ši prieiga suponavo adaptuojamo teksto hierarchinę pirmenybę, ir požiūrį, kad literatūros tekstas turi vieną reikšmę, kuri gali būti įgyvendinta kine ar scenoje. Tačiau pamažu buvo suvokta, kad tokios perkeliamosios šerdies nėra: tekstas yra atvira struktūra, suponuojanti neribotą kiekį interpretacijų, priklausančių nuo neriboto kiekio kontekstų (Stam, 2000, p. 57). Ir kadangi kiekvienas skaitymo aktas yra unikalus ir lemia skirtingas literatūrinio šaltinio naratyvinių, teminių ir estetinių savybių interpretacijas, negalima teigti, kad viena teksto interpretacija yra „ištikimesnė“ nei kitos.

Be to, diskusijose apie filmų ištikimybę jų literatūriniais šaltiniais vis dažniau buvo akcentuojama medijos keitimo svarba. Tai dar labiau kvestionavo vienos nekintamos reikšmės perkėlimo galimybę, kadangi kiekviena medija pasižymi savita specifika. Kai literatūros kūrinys adaptuojamas kino arba teatro terpei, dažnai kalbama apie perėjimą nuo pasakojimo režimo (*telling mode*) į rodymo režimą (*showing mode*). Adaptacijų tyrėjos Lindos Hutcheon teigimu, tai lemia skirtingą kūrinio patyrimą: skaitant knygą skaitytojas gali bet kada sustoti, grįžti prie ankstesnės vietos, pereiti į priekį ar tiesiog laikyti knygą rankose, matydamas ir jausdamas, kiek dar teksto liko. Tuo tarpu vaidinimo atveju žiūrovas įtraukiamas į nenutrūkstamą, nuolat į priekį judančią istoriją. Iš vaizduotėje sukurto pasaulio persikeliama į tiesioginio suvokimo sritį, kur be žodžių svarbų vaidmenį atlieka ir įvairūs audiovizualiniai aspektai (Hutcheon, 2006, p. 23).

Sibiro haiku atvejis kitoks, nes grafinis romanas skiriasi nuo kitų literatūros žanrų žodinio teksto ir įvairių vizualizacijų jungtimi. Toks derinys transformuoja tradicinę skirtį tarp pasakojimo ir rodymo režimų. Šios transformacijos ypatumams analizuoti darbe remiamasi skandinavų tyrėjo Larso Elleströmo intermedialumo kaip intermodalumo koncepcija. Pasak Elleströmo, medijos yra sykiu skirtingos ir panašios, ir intermedialumas turi būti suvokiamas kaip tiltas tarp medijų skirtumų, konstruojamas jų panašumų pagrindu (Elleström, 2021, p. 5). Šiems ryšiams analizuoti jis siūlo remtis keturių modalumų modeliu – kiekvienas medijos produktas pasižymi šiais modalumais, tačiau

jų raiška skirtingose situacijose gali pasireikšti įvairiais modalumų modusais. Šie modalumai yra: (1) materialusis modalumas – materialios artikuliacijos, t. y. išraiškos, formos; (2) erdvėlaikio modalumas – materialios artikuliacijos formų ryšys su erdvės ir laiko patirtimi bei konceptualizavimu: čia gali reikštis fizinė, kognityvinė ar virtuali erdvė, taip pat realus, perceptyvus ar virtualus laikas; (3) juslinis modalumas – materialios artikuliacijos formų pasiekiamumas per skirtingus jutimo kanalus: regą, klausą, uoslę, skonį ar lytėjimą; (4) semiotinis modalumas – prasmės perteikimas skirtingais ženklų tipais: ikoniniu, indeksiniu ir simboliniu. Materialusis, erdvėlaikio ir juslinis modalumai apibrėžiami kaip presemiotiniai, nes, kitaip nei kognityviniame procese aktualizuojami semiotiniai modalumai, šie modalumų tipai veikia apibūdina struktūrinius aspektus, lemiančius tai, kaip priimame ir interpretuojame informaciją. Ketvirtasis, semiotinis modalumas, nurodo ženklų interpretavimo būdą: ikoninis semiotinio modalumo modusas nurodo į reikšmės formavimą panašumo principu, indeksinis – tiesioginio ryšio ar gretimumo principu, simbolinis – įpročio, susitarimo, konvencijos principu (Elleström, 2021, pp. 41–54). Visi keturi modalumai visada sąveikauja tarpusavyje bet kuriame komunikacijos procese.

Kai grafinis romanas virsta spektakliu, vietoje rašto ir priešinių jame atsiranda aktorių kūnai, sakytinė kalba, muzika, garso efektai, scenografija ir individualūs kiekvieno spektaklio aspektai. Grafinio romano inscenizacija įtraukia į dialogą dvi multimedialias medijas, ir šiame dialoge modalumai kinta. Grafinio romano dvimatė, fiksuota ir laiko atžvilgiu statiška medžiaga, suvokiama regos kanalu, scenoje transformuojasi į trimates formas, kurios judančiame laike ir statiškoje trimatėje erdvėje artikuluojamos aktorių kūnais, scenos rekvizitais ir garsinėmis struktūromis. Spektaklis tampa patirtimi, potencialiai suvokiama visais jutimo kanalais.

Taip pat svarbu, kad abu tekstai, t. y. grafinis romanas ir inscenizacija, egzistuoja ne tik skirtingose medijose, bet ir skirtinguose kontekstų ir intertekstų laukuose. Šiam tekstų santykiui tirti darbe remiamasi Gérard'o Genette'o transtekstualumo koncepcija, aiškinančia penkis tarptekstinių santykių tipus – intertekstualumą, paratekstualumą, hipertekstualumą, architekstualumą ir metatekstualumą. Nors literatūros adaptacija teatre tam tikru būdu gali aktualizuoti kiekvieną iš jų, ypač svarbus šiuo atveju tampa hipertekstualumas – ryšys, jungiantis vėliau sukurtą tekstą (hipertekstą) su ankščiau sukurtu tekstu (hipotekstu). Hipertekstai kuriami įvairaus pobūdžio transformacijomis (Genette, 1997a, pp. 5–7). Būtent toks santykis atsiranda tarp grafinio romano ir inscenizacijos, kai literatūrinį kūrinį kaip hipotekstą savo struktūra aktualizuoja vėliau sukurtas hipertekstas, t. y., adaptacija teatre. Ir kad šis dialogas įvyktų, kad adaptacija būtų suvokiama kaip adaptacija, hipotekstas (adaptuojamas literatūros kūrinys) turi egzistuoti žiūrovo sąmonėje.

Sibiro haiku atveju abi inscenizacijos yra autografiniai hipertekstai, kurie kuria ryšį su konkrečiu grafiniu romanu (Melnikova, 2016, pp. 48–49). Tai pabrėžia tiek inscenizacijų pavadinimai, sutampantys su grafinio romano pavadinimu, tiek spektaklių aprašuose pateikiamos

nuorodos į Jurgos Vilės ir Linos Itagaki kūrinį. Šie ribiniai teksto elementai aktualizuoja kito tekstų ryšio, t. y., paratekstualumo, svarbą adaptacijų kontekste (Genette, 1997b, p. 1). Tiesa, teatre, kitaip nei literatūroje ar kine, dauguma paratekstų egzistuoja epitekstų pavidalu, už fizinių teksto ribų. Visa pagrindinė informacija apie spektaklius – įskaitant jų antraštes, paantraštes, kūrėjų bei aktorių vardus – dažniausiai pateikiama ne spektaklių fizinėse erdvėse, o anapus jų: plakatuose, aprašuose, programėlėse. Tad spektaklių atveju paratekstualumo dalyvavimas reikšmės kūrinyje – slopinamas. Net patys pavadinimai, jei jie nepristatomi tiesiogiai vienu ar kitu būdu, dalyvauja implikuota, neakivaizdžia forma.

Paratekstai svarbūs ne tik dėl to, kad pažymi hipotekstą, bet ir dėl to, kad gali aktualizuoti architekstualumą, t. y., teksto ryšį su diskurso tipais, žanriniais modeliais, sakymo režimais (Genette, 1997a, p. 1). *Sibiro haiku* atveju tai itin reikšminga, nes tiek grafinio romano, tiek spektaklių pavadinimuose aiškiai matoma nuoroda į haiku kaip tam tikrą žanrinį modelį – architekstą. Tai sudaro prielaidas svarstyti grafinio romano ir jo adaptacijų dialogą architekstualumo lygmeniu. Šio dialogo svarstymas grindžiamas pačiu tekstu: pavadinimas tiesiogiai sieja pasakojimą su haiku, bet šiai žanrinei formai būdingi bruožai grafiniame romane iš pirmo žvilgsnio nesireiškia. Tai leidžia kelti klausimą, kaip, atsisakant tradicinių haiku formos elementų, realizuojamas jo principas.

Kartu adaptacija nėra vien hipertekstinis santykis tarp dviejų kūrinių, aktualizuojantis paratekstinio ir architekstio ryšio svarbą. Ji įžengia į platesnį intertekstų lauką, apimančią ne tik grafiniame romane pateikiamas intertekstines nuorodas, bet ir kitas, atsirandančias teatro spektakliuose. Taigi, ne mažiau svarbūs analizėje tampa ir intertekstiniai ryšiai, tiesioginiu ar netiesioginiu nuorodų būdu siejantys *Sibiro haiku* su kitais teksta (Genette, 1997a, pp. 2–3).

Atsižvelgiant į medijų kaitos, modalumų transformacijos ir tekstinių ryšių kompleksiskumą, adaptacija šiame darbe suvokiama kaip daugialypis reiškiny, kuriame per skirtingų raiškos priemonių, juslinių patirčių ir kultūrinių kodų sąveiką aktualizuojami ar formuojami nauji prasmių sluoksniai. Tai reiškia, kad adaptacija nėra antrinis produktas, bet savarankiška meninė forma, grindžiama ne tik turinio, bet ir struktūros bei semantikos transformacija. Ji įtvirtina dialoginį ryšį su šaltiniu ir kartu atsiveria naujoms medijų galimybėms bei auditorijos patyrimo formoms. Tokia adaptacijos samprata tampa ypač svarbi tais atvejais, kai, kaip *Sibiro haiku* inscenizacijose, žodinės ir vizualinės raiškos junginys scenoje užvaldo naujas erdvės, laiko, kūniškumo ir garso raiškos ir patyrimo matmenis, steigdamas multimedialų ir multimodalų dialogą tarp skirtingų medijų.

2. Grafinio romano ypatumai

2.1. Kūrinio ir jo vertimo specifika

Kadangi praėjusio amžiaus antroje pusėje dėl politinių aplinkybių sovietų okupuotose kraštuose kalbėti apie trėmimus į Sibirą buvo neįmanoma, dauguma šių įvykių liudijimų ilgą laiką išliko privačiuose prisiminimuose. Tik XX a. dešimtajame dešimtmetyje, Lietuvai ir kitoms Rytų Europos šalims atgavus nepriklausomybę, skaudi tautos trėmimų patirtis tapo viešo diskurso dalimi, paskatino egodokumentinių liudijimų – memuarų, dienoraščių, laiškų – pasirodymą viešojoje erdvėje. Kartu su egodokumentika tremties temą imta plėtoti ir grožinės literatūros kūriniuose. Kaip pažymi latvių literatūrologė Zanda Gūtmane, Baltijos šalims atgavus nepriklausomybę, viena iš svarbiausių prozos tendencijų tapo istorijos interpretacija, išreikšta įvairiomis formomis ir būdais (2019, p. 18). Nors laikui bėgant tremties vaizdavimas literatūroje sumažėjo, nes iškilo daugybė kitų aktualių temų, pastaruoju metu pasirodė keletas kūrinių, kurie ne tik iš naujo aktualizuoja tremties tematiką, bet ir pasitelkia inovatyvias raiškos formas.

Vienas ryškiausių tokios literatūros pavyzdžių – grafinis romanas *Sibiro haiku*, kuriame per trylikamečio Algio prizmę subtiliai atskleidžiama skaudi tremties į Sibirą tema. Rytų Europoje gerai žinomo bendro trauminio patyrimo perteikimas neįprastu būdu, istorinius faktus įtraukiant į įvairių tekstinių ir vizualinių medijų visumą, sulaukė didelio susidomėjimo ir įvertinimo ne tik Lietuvoje, bet ir užsienyje. Nors tai grožinės literatūros kūrinys, jo pasakojimas įkvėptas šeimos prisiminimų. Be to, tekstas sukuria egodokumentinės prozos įspūdį – fikciniame tekste perteikiami vaiko prisiminimai, subtiliai derinant istorinius faktus ir meninę išraišką.

Grafinio romano naratyvas konstruojamas fragmentiškai, t. y. iš prologo, penkiasdešimt šešių skirtingos apimties epizodų ir epilogo. Prologe autorė atskleidžia teksto atsiradimo aplinkybes, jauniems skaitytojams suprantamu būdu paaiškindama istorinį deportacijų kontekstą ir pristatydama savo tėtį kaip pagrindinio veikėjo prototipą. Paskui prasideda pasakojimas, kurio centre – trylikametis berniukas Algis. Tekstas pateikiamas tarsi vaiko užrašai, kuruose jis pirmuoju asmeniu pasakoja apie savo išgyvenimus Sibire. Atsiminimai pradeda skleistis, kai jis, keliaudamas našlaičių traukiniu, grįžta į Lietuvą. Viskas, kas patirta svetur, pasakojama analepsės būdu, nuo pirminio pasakojimo grįžtant į praeitį ir pamažu chronologiškai aprėpiant tremties istoriją. Užrašai baigiasi, kai Algis, sugrįžęs į Lietuvą, parašo apie tai laišką motinai į Sibirą. Prologe autorė vėl atsigręžia į savo šeimos istoriją, keliais sakiniais paaiškindama Sibiro įtaką pagrindinių veikėjų prototipų tolimesniam likimui. Ji pabrėžia, kad tai ne pabaiga, o pradžia, nes jei ankstesnės kartos su gerų aplinkinių žmonių pagalba nebūtų ištvėrusios Sibiro sunkumų, nebūtų gimusi nei autorė, nei jos vaikai.

Knygos epizodinio pasakojimo mozaiką sudaro įvairių medijų derinys. Jo pagrindas – Algio užrašų forma parašytas pasakojimas, pateiktas vaikiška rašysena ir papildytas įvairiais mažais

piešinėliais, taip pabrėžiant vaikiškai šiltą žvilgsnį į pasaulį, persmelkiantį visą knygą. Rankraštinius įrašus lydi komiksų pavidalu pateikti dialogai, tekstu ir piešiniais sukurti svarbiausių veikėjų portretai, taip pat laišakai, įvairūs popierėliai ir net origami instrukcija.

Knygos idėjinėje plotmėje susipina kelios tematinės linijos. Dabarties Sibiro ištvermę lydi pastangos išsaugoti lietuviškąjį savitumą, taip pat į tekstą įpinta japonų kultūros įtaka, kuri atsispindi Algio tetos Petronėlės personaže bei yra užkoduota ir knygos pavadinime. Teminės izotopijos, susijusios su pastangomis išsaugoti žmogiškumą ir viltį sudėtingomis tremties sąlygomis, atsiskleidžia per tokias veiklas kaip dainavimas ir mezgimas. Jos įprasmina kasdienybę, suteikia psichologinę atramą ir išryškina kontrastą tarp griežtos realybės bei kūrybiškumo, taip perteikdamos tremties žmogiškąją dimensiją. Kita izotopijų linija susijusi su lietuviškumu. Ją reprezentuoja tokie vaizdiniai kaip bitės ir obuoliai, perteikiantys ryšį su gimtine, tėvynės ilgesį ir kultūrinį identitetą. Jie taip pat perteikia gyvybės, cikliškumo ir vilties idėjas, kontrastuodami su tremties realybe ir suteikdami pasakojimui nostalgisko švelnumo bei emocinės gilumos. Dar viena izotopijų linija – japonų kultūros įtaka, atsiskleidžianti per haiku, kimono ir origami motyvus.

Aptarus grafinio romano specifiką, svarbu atkreipti dėmesį į tai, kad naratyvo struktūra ir įvairių medijų derinys gali sukelti iššūkių vertėjui. Verčiant tokį kompleksinį kūrinį, būtina ne tik tiksliai perteikti istorijos turinį, bet ir išlaikyti autentišką medijų bei kultūrinių sluoksnių sąveiką, kad būtų išsaugotas kūrinio originalumas ir prasmė. Šie aspektai ypač aktualūs Dacės Meierės atliktam *Sibiro haiku* grafinio romano vertimui į latvių kalbą, kuris tampa pagrindu kūrinio adaptacijai Latvijoje. Kadangi vertimo sprendimai gali daryti tiesioginę įtaką sceninei interpretacijai, aptarsiu kūrinio vertimo problematiką ir galimus iššūkius.

Vienas dažnai akcentuojamų aspektų analizuojant grafinių romanų vertimus – vizualinė kūrinio dimensija. Nepaisant to, kad adaptuojant ir pritaikant grafinius romanus kitoms kultūroms neretai keičiamas kūrinio vizualinis pavidalas – koreguojami dizaino sprendimai, formato specifiškai ar net kai kurios kultūrinės nuorodos (Zanettin, 2014), vertime į latvių kalbą išsaugoti visi originalui būdingi ypatumai. Nepakeistas nei leidinio formatas, nei spalvos, nei piešiniai, nei puslapių išdėstymas. Vienintelis skirtumas – tai grafinė žodžių raiška, nes tekstas perrašomas latvių kalba. Kaip minėta, visas pasakojimas apie berniuko Algio išgyvenimus Sibire pateikiamas vaikiška rašysena – didžiosios raidės kaitaliojamos su mažosiomis, kai kurios iš jų ryškinamos. Tokios raiškos perkėlimas kelia iššūkių: reikia išsaugoti ne tik stiliaus specifiką, bet ir emocinį poveikį bei spontaniškumo įspūdį, būdingą vaiko užrašų stiliui. Latviškoje leidimo versijoje šį subtilų uždavinį atliko rankraščio atkūrimo specialistai Ūna Laukmane ir Reinis Pētersons bei dizaineris Artis Briedis. Nors dalyje vietų pašalinta dalis tarp žodžių įkomponuotų piešinių, apskritai vizualinė adaptacija atlikta išsaugant originalaus kūrinio estetiką. Tai padeda užtikrinti, kad latviškasis leidimas išlaiko tą patį emocinį poveikį kaip ir originalas.

Kitaip nei vizualiosios teksto plotmės adaptavimo, žodinio teksto vertimo atveju pokyčių daugiau, nei būtų galima tikėtis. Grafinio romano vizualus išdėstymas reikalauja apibrėžtą erdvės fragmentą skirti tekstui, tačiau verčiant teksto apimtis neišvengiamai kinta, nors pati grafinė struktūra išlieka nepakitusi. Vienais atvejais tai lemia, kad tekstas vertime išplečiamas ar papildomas – ne tik siekiant užpildyti numatytą vizualinę erdvę, bet ir dėl to, kad originale tam tikri niuansai perteikti itin glaustai ir verčiant reikalauja platesnio paaiškinimo. Kitais atvejais, atvirkščiai, kai kurios detalės sutrumpinamos ar praleidžiamos. Be šių techninių problemų, yra ir sudėtingesnių, susijusių su kultūrine bei kalbine specifika. Šiuos iššūkius geriausiai iliustruoja konkretūs atvejai, pavyzdžiui, veikėjų vardų adaptacija, posakių, vaikų skaičiuočių, žodžių žaismų vertimas, taip pat tam tikrų kultūrinės ir istorinės tikrovės detalių perteikimas.

Vienas ryškiausių vertimo pokyčių – pagrindinio veikėjo Algio šeimos pavardės pasikeitimas: „Korys“ latviškoje adaptacijoje tampa „Bitė“. Žodis „korys“ (latv. „kāre“) latvių kalboje vartojamas retai, o jo sinonimas (latv. „šūna“), kurio pirmoji reikšmė yra „ląstelė“, gali sukelti su bitėmis ir medumi nesusijusių asociacijų. Pavardės „Bitė“ pasirinkimas padeda išlaikyti ryšį su pagrindiniu semantiniu lauku – bitėmis, medumi – ir užtikrina aiškesnę pavardės atpažįstamumą latvių kalbos vartotojui. Be to, „Algis“ tampa „Alģimants“, „Romas“ – „Romualds“, o „Verutė“ – „Veronika“. Šie pakeitimai iš dalies padeda suderinti vardus su latvių kalbos struktūromis ir gali būti siejami su savinimo tendencija vertime, kai siekiama priartinti tekstą prie tikslinės kultūros normų (Pažūsis et al., 2014, p. 94). Tiesa, dėl trumpesnių, mažiau oficialių formų bei deminutyvų atsisakymo keičiasi originale fiksuojamas veikėjų artumo, švelnumo, santykių intymumo laipsnis. Kitokio pobūdžio keitimas matomas veikėjo Vyčio Aleksandro atveju – latviškame vertime jis tampa „Vītauts Nikolajs“. Šiuo atveju neadaptuojamas originalus vardas, o pasirenkama visiškai nauja vardo forma, nesusijusi su lietuvišku variantu. Tokio keitimo pagrindas lieka neaiškus. Taip pat skirtingas strategijas rodo kiti vardų vertimo sprendimai, tokie kaip arklio vardas „Dobilas“ ir šuns vardas „Razinka“. „Dobilas“ yra intertekstinė nuoroda į George’o Orwello *Gyvulių ūkį* – lietuviškame šio kūrinio vertime vienas iš arklių vadinamas būtent šiuo vardu (1991). Latviškoje *Sibiro haiku* versijoje „Dobilas“ tampa „Spēkonis“, reiškiančiu „stipruolį“. Nors šis variantas nesutampa su Orwello kūrinio veikėjo vardu latviškuose vertimuose, išlaikomas reikšminis laukas – jėga, ištvermė, patikimumas – leidžia teigti, kad simbolinė funkcija iš dalies išsaugoma. Vis dėlto eliminuojamas *Sibiro haiku* dialogas su *Gyvulių ūkiu* – satyrine sovietinio totalitarizmo alegorija, kuri susišaukia su Sibiro tremties tema, todėl intertekstinės nuorodos praradimas reiškia ir tam tikrą ideologinio krūvio sumažėjimą. Tuo tarpu šuns vardas „Razinka“ latvių vertime keičiamas į „Muša“, reiškianti „muse“. Šis variantas neturi akivaizdaus semantinio ryšio su originalu, todėl keičiasi veikėjo vardui būdingas emocinis atspalvis bei reikšmės laukas. Tokie sprendimai atskleidžia, kaip vardų vertimas gali paveikti ne tik lingvistinį atitikimą, bet ir kultūrinį bei simbolinį veikėjų vaizdavimą.

Taip pat vertimo procese vyksta pokyčiai, susiję su frazeologizmais, žodžių žaismais ir skaičiuotėmis, kurie dažnai yra labai specifiški kultūrai ir kalbai. Pavyzdžiui, tokios skambios lietuviškame tekste esančios skaičiuotės kaip „Kok kok kok gaidys, kok kok kok Algys!“ turi būti pritaikytos, kad atitiktų latvių kalbos ritmą ir struktūrą, tačiau dažnai prarandama originali prasmė ar žodžių rimas. Kai kurie lietuviški kalambūrai dėl kalbinių ir kultūrinių skirtumų lieka neišversti. Pavyzdžiui, frazės „Kitą kartą gyveno kaime japonas. Nebuvo jis ponas“ ir „Japonai būgnus vadina „taiko“. Už taiką groja“ latviškai pateikiamos tiesiogiai. Keičiami ir tam tikri kalbos elementai, pavyzdžiui, žodžių junginys „beždžionių tiltas“ latviškai tampa „straujais strauts“ (reiškiantis „greitasis srautas“), taip pat ir kai kurios frazės, kaip antai „Pie Jesu“ (latv. „Agnus Dei“) ir „Padam, madam“ (latv. „Hokus pokus“).

Kai kur vartojami senoviniai ar mažiau įprasti latvių kalbos žodžiai, kurie išsiskiria iš bendro teksto kalbinio tono. Tokie pasirinkimai gali būti siejami su stilistiniais sprendimais ar tam tikrų prasminių atspalvių perteikimu. Taip pat galimas tikslas – praplėsti skaitytojo žodyną, ypač pateikiant žodžius, kurie retai vartojami šiuolaikinėje kalboje. Be to, yra atvejų, kai į tekstą įtraukiami žodžiai, kurių latvių kalboje nėra. Pavyzdžiui, žodis „cerkvė“ verčiamas kaip „cerkave“, o šis latvių kalboje nevartojamas. Tai galima laikyti svetimavimo pavyzdžiu, kai siekiama išsaugoti originalo teksto vienetą be jokių pakeitimų (Pažūsis et al., 2014, p. 102).

Pateikti pavyzdžiai liudija, kad vertimo procese taikomi tiek savinimo, tiek svetimavimo principai, pasirenkami atsižvelgiant į konkrečius lingvistinius ar kultūrinius kontekstus. Vardų pakeitimai, kalambūrų transformacijos ir tam tikrų kultūrinių realių perkėlimas parodo siekį priartinti tekstą prie tikslinės auditorijos, tuo tarpu kai kurių formų, žodžių ar stilistinių ypatybių išlaikymas rodo norą išsaugoti originalo autentiškumą. Nors vertimas nepagrįstas viena nuoseklia strategija, o grindžiamas lanksčiu, kontekstui jautriu sprendimų priėmimu, ši metodinė įvairovė nedaro reikšmingos įtakos nei kūrinio semantinei struktūrai, nei jo emociniam poveikiui. Latviškas leidimas išlaiko pagrindinius originalo komunikacinius bei estetinius bruožus.

2.2. Architekstualumas: įtampa tarp memuarų ir haiku

Sibiro tremties diskursas glaudžiai susijęs su egodokumentiniais tekstais, ypač memuarais. Šie pasakojimai ne tik fiksuoja asmenines patirtis, paremtas Philippe'o Lejeune'o apibrėžtu autobiografiniu paktu (1989), bet ir įsilieja į platesnį istorinių liudijimų lauką. Grafinio romano žanro įsitvirtinimas taip pat glaudžiai susijęs su memuarų tradicija. Itin reikšmingi šiame kontekste yra Arto Spiegelmano grafinio romano forma parašyti memuarai *Maus* (1986, 1991), kurie ne tik padėjo komiksams įsitvirtinti kaip rimtai literatūros ir meno formai, bet ir turėjo didžiulę įtaką tolesnei grafinių romanų raidai egodokumentikos kontekste. Per pastaruosius du dešimtmečius daugelis pripažintų grafinių romanų seka Spiegelmano pavyzdžiu, o komiksų vizualinė ir tekstinė raiška vis

dažniau pasitelkiama asmeninei bei kolektyvinei atminčiai perteikti (Meskin, Cook, 2012, p. XXIV). Memuarai tampa ir *Sibiro haiku* architekstu.

Ryšio su egodokumentika pagrindu tampa kūrinio prologas, pa(si)rašytas Jurgos Vilės. Jame autorė pristato savo tėtį kaip pagrindinio veikėjo prototipą ir paaiškina, kad knyga sukurta remiantis jo bei močiutės prisiminimais. Kreipdamasi į skaitytoją, autorė pasiūlo tam tikrą skaitymo strategiją, įreminančią tekstą kaip šeimos atmintimi pagrįstą pasakojimą. Nors autobiografinio pakto, kaip jį apibrėžia Lejeune'as – tapatumo tarp autoriaus, pasakotojo ir veikėjo – formaliai nėra, nes toliau viską pasakoja berniukas Algis, prologas sukuria artumą tarp autorės ir pasakotojo. Taip formuojamas autobiografinio „aš“ realumo įspūdis ir stiprinamas egodokumentinis pasakojimo efektas.

Pereinant nuo prologe užmegzto ryšio prie paties pasakojimo, dar labiau sustiprėja egodokumentikos, tiksliau – memuarų, iliuzija. Pasakojimo centre esantis „aš“ ir pasakojimo būdas – ypač fragmentiškų prisiminimų svarba jį konstruojant – priartina kūrinį prie memuarų žanro. Tai leidžia suvokti kūrinį kaip fikcinius vaiko memuarus, nes būtent prisiminimai sudaro memuarų pagrindą. Memuarams būdinga ir tai, kad jie koncentruojasi į konkretų, reikšmingą gyvenimo laikotarpį, o ne aprėpia visą gyvenimą – šiuo atveju tai tremties patirtis Sibire. Pasakojimas vystomas retrospektyviai, žvilgsniu atgal, taip sukuriant nuotolį, kuris malšina skausmą. Be to, pasakojimo pradžioje pranešama apie dalies personažų mirtį, tad nuotolis pabrėžiamas dar labiau. Autentiškumo įspūdį stiprina ir epizodiniai kreipiniai į skaitytoją, tampantys dar viena strategija, mažinančia pasakojimo fikciškumą. Tarp kitko įterptos frazės, tokios kaip „Be to, esu parašęs vieną gražų eilėraštį. Gal kada jums paskaitysiu“ (Vilė, Itagaki, 2021, p. 85), sukuria artumo efektą ir stiprina autobiografinio kalbėjimo pojūtį.

Nemažai reflektuojami ir atminties mechanizmai, tarp kurių ypač svarbūs tokie asmeniniai atminties suaktyvinimo šaltiniai kaip fiziniai daiktai (į Sibirą atvežtos fotografijų albumo iškarpos), kvapai (obuolių, paklodžių ir kiti) bei su kasdienybe susijusios veiklos, tokios kaip dainavimas ir mezgimas. Tiesa, daugiausia refleksijų susiję su prisiminimais apie Lietuvą, kurie itin svarbūs, kad būtų galima išgyventi sunkią Sibiro kasdienybę. Taigi galima sakyti, kad tekste atsiskleidžia prisiminimai prisiminimuose, nes pasakojama ne tik apie Sibirą, bet ir apie tai, kokiais būdais lietuviai Sibire prisimindavo tėvynę.

Šeimos prisiminimai *Sibiro haiku* peržengia asmeninį lygmenį – iš individualios patirties jie perauga į tautos istorinių išgyvenimų liudijimą. Pasakojimas veikia ne vien kaip meninis tekstas, bet ir kaip istorinės atminties perdavimo forma, įgaunanti terapinio pobūdžio liudijimo bruožų. Tai atitinka memuarų tipą, kurio centre yra ne žinomas asmuo, o veikiau paprastas žmogus, įkūnijantis bendrą istorinę patirtį (Lahusen, 2019, p. 630). Tokiu būdu Algio pasakojimas tampa Sibiro tremties makroistorijos išraiška per asmeninę, tačiau kolektyviai atpažįstamą prizmę. Šį liudijimo aspektą sustiprina ir kūrinio kompozicija: Algio istorija įreminama Jurgos Vilės įžanga ir pabaiga –

pasakojimui baigiantis, Algis vizualiai atsisveikina su skaitytoju, o paskutiniame puslapyje vėl grįžtama prie autorės balso, identiško kūrinio pradžiai. Taip sukuriama dviguba rėmas – tiek laiko, tiek pasakojimo požiūriu. Šis rėmas suteikia tremties patirčiai struktūrą ir padeda įprasminti traumuojančius įvykius. Tai verčia prisiminti gyvenimo rašymo tyrėjo G. Thomas'o Couserio išskirtą memuarų subžanrą – liudijimą, kuriame „aš“ veikia kaip neteisybės liudininkas, o pasakojimo tikslas – informuoti apie patirtą neteisybę. Tokiuose tekstuose svarbi pasakotojo žvilgsnio kryptis – ar jis orientuotas į vidinius sužeistos psichikos aspektus ar į išorinius traumuojančius įvykius (2012, p. 38, 41). Algio pasakojime šios kryptys derinamos – jis daugiausia dėmesio skiria tremties aplinkybėms, bet perteikia ir vidinę emocinę naštą. Taigi pasakojimą galima laikyti terapiniu veiksmu, per kurį atkuriamą priežastinę trauminių įvykių grandinę. Prie to prisideda ir komikso forma: kaip teigia literatūros tyrėjas Martinas Klepperis, komiksų langeliai, išdėstyti serijomis, gali simbolizuoti procesą, kurio metu atvaizduojamas ir išgyvenamas traumuojantis įvykis (2019, pp. 443–444). Vis dėlto *Sibiro haiku* skiriasi nuo įprastų trauminių liudijimų – čia, nepaisant sunkių išgyvenimų, dominuoja subtiliai perteikta viltis.

Aptariant kūrinio ryši su memuarais kaip tam tikru architektu, kyla klausimas, kaip tai gali būti suderinama su haiku žanru, kuris nurodytas kūrinio pavadinime. Kyla akivaizdi įtampa, nes pasakojime pažeidžiami beveik visi pagrindiniai haiku poezijos principai.

Haiku kontekste esminė yra juslinio patyrimo akimirka, rodoma esamuju laiku, t. y., stebėjimo dabarties momentu (Yasuda, 1995, pp. 30–32). Tačiau, kaip minėta, *Sibiro haiku* pasakojimas konstruojamas visiškai priešingai – per retrospektyvinius atminties epizodus. Nors šie epizodai yra ganėtinai trumpi, tai nesuderinama su haiku būdingu akimirkos trumpalaikiškumu, kuriame turi būti fiksuojama vieno įkvėpimo trukmės patirtis. Kiekvienas iš epizodų, taip pat ir kūrinys bendrai, aprėpia žymiai platesnį laiko ir patirčių spektrą.

Haiku rodomos akimirkos centre yra objektas, aplink kurį ir kuriame poetas išgyvena tam tikrą patirtį, fiksuojančią žmogaus ir gamtos ryšį. Kadangi objektas visada suponuoja laiką ir erdvę, atsiranda trys svarbūs klausimai: kas, kur ir kada (Yasuda, 1995, pp. 41–54). Laiko kontekste esminis haiku bruožas yra ryšys su konkrečiu metų laiku, kuris atsiskleidžia per tiesiogines ar netiesiogines metų laikų žymes, vadinamas sezoniniais žodžiais. Nors kūrinys dominuoja cikliškas laiko suvokimas, perteikiamas per metų laikų kaitą, čia jis įgauna kitą pobūdį – ne tiek fiksuoja akimirką, kiek pabrėžia sunkiai apčiuopiamą laiko tėkmę Sibire. Erdvės aspektas kūrinys irgi tampa itin abstraktus, kadangi Sibiras kaip erdvė sutampa su Sibiro tremties patirtimi kaip pagrindiniu teksto objektu. Tai platus ir sunkiai apčiuopiamas reiškinys, kuris gali būti suskaidytas į daugybę mažesnių objektų, atsiskleidžiančių kiekviename epizode. Vis dėlto, kad ir kas būtų suvokiamas kaip potencialus kūrinio objektas, nei vienas iš jų nėra pateikiamas haiku principu, išryškinant tik jo unikalios savybės be nuorodų į ką nors kitą. Nors vaiko žvilgsnis suteikia tam tikro kalbos ir minties

paprastumo, Algio pasakojimo būdas neleidžia kalbėti apie faktų konstatavimą be vertinimo. Tekste gausu refleksijų ir emocijų, be to, jame pasitelkiamos tiek metaforos ir palyginimai, tiek intertekstinės nuorodos.

Tampa akivaizdu, kad haiku bruožai kūrinys dekonstruojami ne tik per memuarams būdingą retrospektyvumą, bet ir tokius aspektus kaip knygos apimtis, konkretaus objekto nebuvimas bei intertekstinių nuorodų įtraukimas. Šiuo atžvilgiu kyla klausimas, kaip, atsisakant visų haiku formai būdingų elementų, realizuojamas haiku principas.

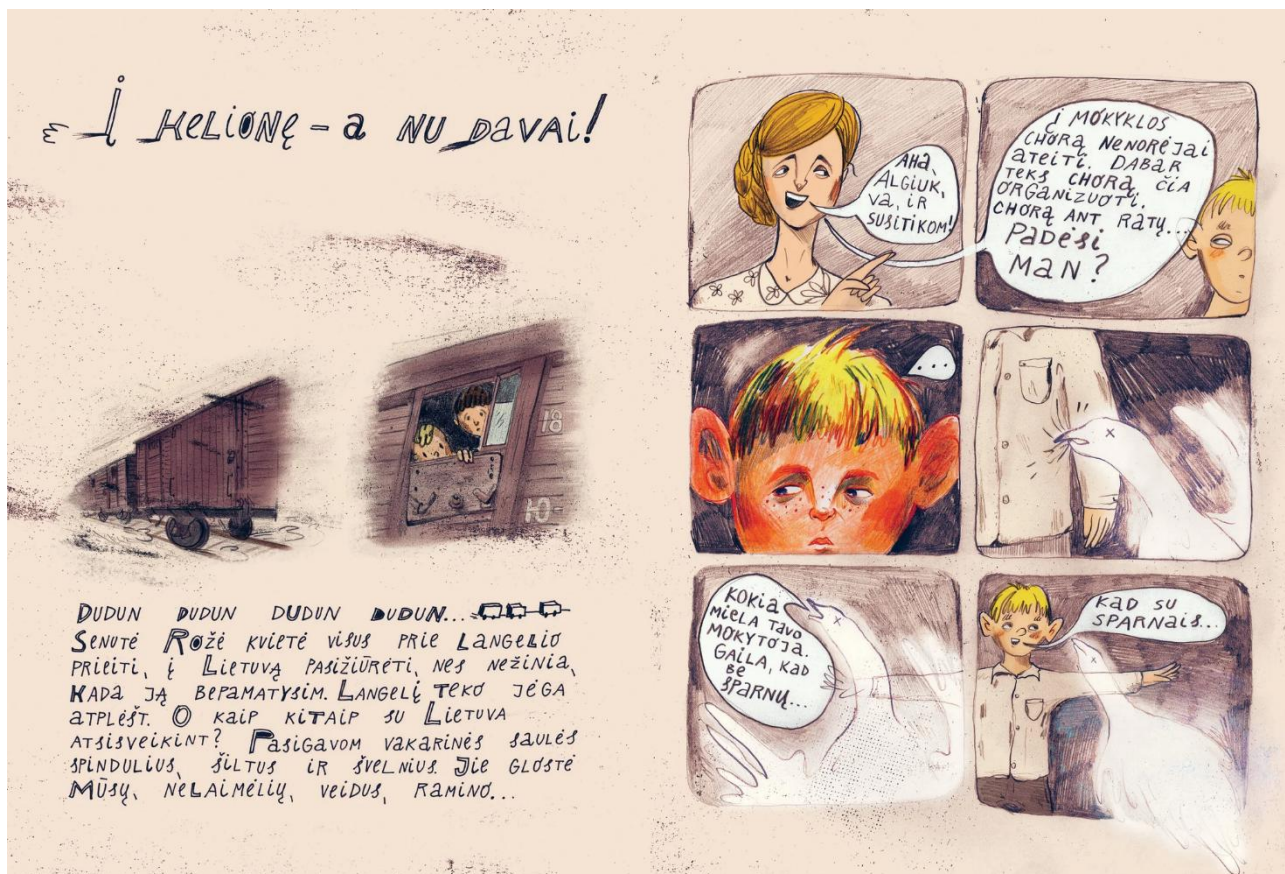
2.3. Haiku principo raiška per pasakojimo formų multimedialumą ir multimodalumą

Haiku principas *Sibiro haiku* atsiskleidžia ne per formalius žanro elementus, bet per pasakojimo struktūrą ir vaizdinę raišką, kur susilieja tekstas ir vaizdas. „Haikiškumas“ slypi ne tiek kūrinio turinyje, kiek būde, kaip jis yra patiriamas. Ypač svarbus haiku momento, haiku „čia ir dabar“ patyrimo kontekste tampa vizualumas, nes, kaip teigia komiksų kūrėjas ir tyrėjas Scott’as McCloud’as, priešingai nei žodiniai tekstai, vaizdai daro tiesioginį emocinį poveikį (1993, p. 135). Tad klausimas – kokią funkciją atlieka knygos grafika ir kaip ši vizualinių elementų sistema prisideda prie traumos naratyvo patyrimo.

Galvojant apie žodinį tekstą, kuris sudaro kūrinio pagrindą ir veikia kaip pasakotojo balsas, svarbus tampa ne tik jo semiotinis, bet ir materialusis bei juslinis modalumas. Regėjimas, kaip pagrindinė joslė aktyvinama knygos suvokime, leidžia atkreipti dėmesį į simboliniais ženklais išdėstomo rašto ypatumų aspektą, kuris išryškinamas vaiko ranka rašomu tekstu. Tai veiksena, kuri įsikomponuoja į grafinio romano kaip specifikuotos medijos žanrines konvencijas (Beatens, Frey, 2015, pp. 186–187), bet ir sudabartina rašymo aktą ir paverčia raštą vizualiai suvokiama ikona. Dėl šios pasakojimo formos mažėja anksčiau aptartas retrospektyvumo laipsnis, nes tiesioginiu rašymo ir skaitymo patyrimu skaitytojas tarsi perkeliamas į berniuko pasakojimo dabartį. Raidžių, žodžių, ir sakinių vizualusis pavidalas svarbus ne tik todėl, kad, kaitaliojant mažąsias ir didžiąsias raides, atkuriamas vaiko rašymo aktas, bet ir todėl, kad jis padeda nustatyti vidinę hierarchiją tarp skirtingų teksto elementų. Tai ypač išryškėja pereinant nuo įprasto prie paryškinto teksto ar nuo mažesnio prie didesnio šrifto, tokiu būdu pabrėžiant tam tikrus teksto elementus – tiek epizodų antraštes, tiek kai kurių žodžių ar frazių svorį. Be to, specifinių pasisakymų akcentavimas prisideda prie haiku atveju svarbaus tiesioginio kūrinio patyrimo, nes suponuoja kitokį skaitymo būdą su išryškinta intonacija, artimesne gyvai kalbai.

Tiesa, nė viename puslapyje žodinis tekstas neegzistuoja savaime – žodžiai nuolat persipina su įvairiomis vizualizacijomis, dažniausiai komiksų elementais. Greta pirmojo asmens vaiko užrašų, kuriuose perteikiami jo praeities jausmai, apmąstymai ir pastebėjimai, atsiranda niekam nepriklausanti trečiojo asmens vizualinė perspektyva, padedanti atskleisti tai, kas kartais peržengia

pagrindinio veikėjo suvokimo ribas. Tokiu būdu komiksų elementai tampa būdu perteikti ir sudabartini praeities veiksmą, ypač veikėjų monologus, dialogus ir polilogus. Nors ši dviguba pasakojimo struktūra kuria nuolatinį perėjimą tarp vidinės ir išorinės perspektyvos, net ir tuomet, kai pasakotojas vaizduojamas iš šalies, įvykiai (išskyrus keletą atskirų epizodų), vis tiek pateikiami per jo suvokimą – taip, kaip jis juos prisimena, kaip įsivaizduoja savo vietą juose. Tokiu žodinio ir vizualinio sluoksnių persipynimu ne tik panaikinama riba tarp skirtingų perspektyvų, bet ir ištrinamos skirtys tarp skirtingų laiko planų, juos sujungiant į vientisą pasakojimo dabartį, nes vaizdinė raiška verčia skaitytoją patirti įvykius čia ir dabar, o ne reflektuoti juos kaip praeities naratyvą.



1 pav. Ištrauka iš grafinio romano – žodinio teksto ir komiksų langelių jungtis

Kaip būdinga grafiniams romanams, kūrinys žaidžiama su komiksų konvencijomis – jų elementai naudojami įvairiais būdais, siekiant sukurti savitą vaizdo ir teksto sintezės sistemą (Beatens, Frey, 2015, p. 19). Nuoseklus tokios sistemos išlaikymas yra esminis, nes skaitytojas, skaitymo proceso metu intuityviai ją perpratęs, gali nesąmoningai atpažinti skirtingų pasakojimo formų funkcijas, kurias lemia įvairūs materialiniai modalumai. *Sibiro haiku* atveju tokios sistemos išlaikymas yra itin svarbus, kadangi kiekvienas knygos puslapis pasižymi unikaliu išdėstymu (nėra, pavyzdžiui, vientisos, per visą knygą išlaikomos langelių sistemos).

Vienas iš šių elementų – klasikinių komiksų langelių naudojimas, kuris atlieka svarbų vaidmenį perteikiant veiksmų erdvėlaikio modalumą. Kadangi komiksų išdėstymas leidžia vizualizuoti įvykių kaitą laike, langeliai dažniausiai naudojami pereinant tarp veiksmų (*action-to-*

action), subjektų (*subject-to-subject*) ir scenų (*scene-to-scene*) (McCloud, 1994, pp. 70–72). Itin reikšmingas tampa ryšys tarp žodinių pasisakymų, veido išraiškų ir kitų kūno kalbos elementų, pavyzdžiui, akių kontakto, kurie dažnai lemia langelių kompoziciją ir jų seką (Mikkonen, 2017, p. 223). Tiesa, daugelyje scenų ši funkcija atliekama be langelių – naudojami neįrėminti veikėjų piešiniai su tiesioginę kalbą ar garsus vaizduojančiais burbulais. Tokiais atvejais akcentuojamas ne tiek fizinis veiksmas, kiek pats kalbėjimo aktas ir jo dinamika.

Be to, kūrinys pasitelkiamos ir kitos vizualizacijos, veikiančios skirtingais būdais. Vienos jų tarsi iliustruoja tekstą, vizualiai atkartodamos tai, kas išreiškta žodžiais, sustiprindamos dabartiškumą, momentinio patyrimo įspūdį. Kitos – turinčios vos kelis žodžius arba visiškai be teksto – perteikia tam tikrą akimirką erdvėje, pabrėždamos vizualinį pasakojimo aspektą. Kadangi knygoje dominuoja tekstinė raiška, bežodžiai piešiniai, užimantys visą puslapį, sukuria naratyvinio ritmo pokytį – laikas tarsi sustabdomas, sustiprinant dramatinį efektą (Mikkonen, 2017, pp. 84–85). Be to, vizualinį pavidalą įgauna ir onomatopėjos, perteikiančios garsus ir, pasitelkiant vaizduotę, išplečiančios kūrinio juslinį suvokimą.



2 pav. Ištrauka iš grafinio romano – žodinio ir vizualinio pasakojimo bei onomatopėjų jungtis

Kaip atskira pasakojimo forma iškyla veikėjų multimedialūs portretai, kurie atsiranda tarp užrašų ir komiksų langelių. Šie portretai dalinai siejami su grafinio romano konvencijomis, akcentuojant ne veikėjų mąstymą (nors, žinoma, vidinį pasaulį galima perteikti vaizdais, užrašais, dialogais, įgarsinimu ir t. t.), o kūną, konkrečiau – veidą. Tai reikšmingas skirtumas nuo žodinio

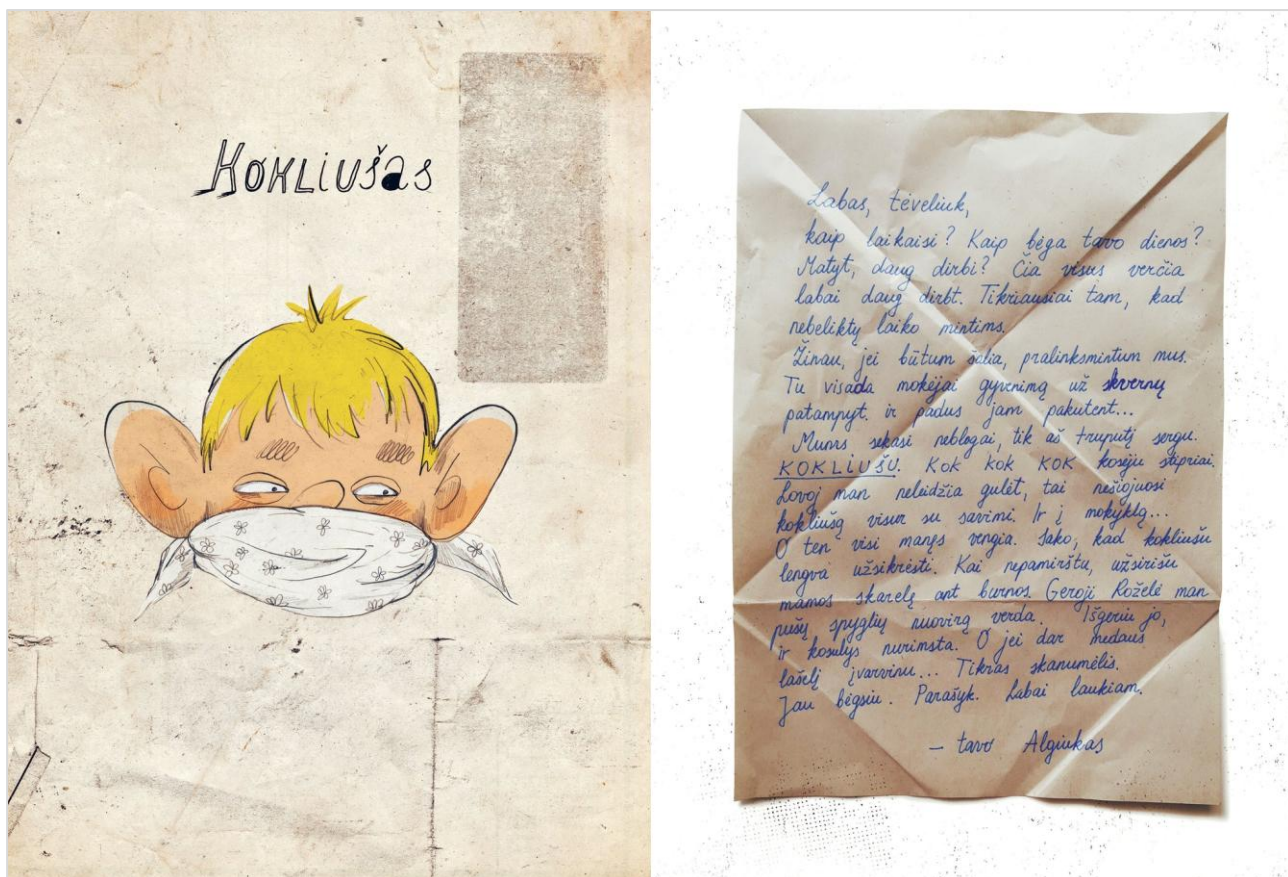
autobiografinio pasakojimo, kur, kalbant pirmuoju asmeniu, pasakotojas gali likti nepastebėtas ir be aiškos fizinės formos (Beatens, Frey, 2015, p. 174). Veikėjai grafiniame romane ne tik veikia kognityviniame lygmenyje, bet tampa matomi skaitytojui, kas padeda juos „sudabartinti“ – suteikia jiems fizinę formą. Tai pasiekama multimedialiais veikėjų portretais, kur tam tikrų veikėjų aprašai aiškiai siejami su rodomais jų kūnais. Ši žodį ir vaizdą apjungianti forma dažniausiai naudojama tuomet, kai į pasakojimą įvedamas naujas veikėjas, atliekantis svarbų vaidmenį tolimesniame pasakojime. Pirmiausia, tai Algis ir jo šeima: mama, tėtis, sesė, teta, dėdė, žąsinas Martynas. Vėliau pasirodo ir jo svarbiausi bendrakeiviai Sibire: paštininkė Angelė, mokytoja Žibutė, draugai Verutė ir Rapolas, kaimynė Banga Klimienė, Sibiro berniukai Liova, Vova, Žora ir kiti. Šie portretai tarsi fotografijų albumo nuotraukos. Juodai balti piešiniai ant balto popieriaus papildomi veikėjų aprašymais, esančiais tarsi anapus laiko. Jie ne tiek prisideda prie naratyvo raidos, kiek ją pristabdo, suteikia galimybę išsamiau susipažinti su veikėjais ir jų istorijomis.



3 pav. Ištrauka iš grafinio romano – multimedialus tetos Petronėlės portretas

Taip pat būtina paminėti laiškus, įterptus tarp ranka rašytų tekstų ir komiksų. Tai dar viena egodokumentinio pobūdžio kūrinio dalis, veikianti kaip neįprasta komunikacijos forma, simbolizuojanti kalbėjimą su tais, kurie yra nepasiekiami. Laiškai tampa emocinės išraiškos priemone – Algis ir kiti veikėjai juos rašo, suvokdami, kad jie niekada nebus išsiųsti, ir kad nebus jokie atgalinio ryšio. Tai pabrėžia poreikį išreikšti jausmus nepaisant realaus ryšio nebuvimo. Šiame kontekste ypatingą reikšmę įgauna žąsino Martyno, kaip laiškanešio, vaidmuo. Žąsino Martyno figūra nurodo į Selmos Lagerlöf *Stebuklingąją Nilso kelionę*, kur pasakiškumo elementai pasitelkiami

ne siekiant atitolinti nuo realybės, bet transformuoti jos vaizdavimą, sudarant sąlygas sudėtingus gamtos, geografijos ir tautinio identiteto klausimus perteikti vaikų auditorijai suprantama ir estetiškai priimtina forma. Ši nuoroda sieja tremties pasakojimą su pasaka – kelionę į Sibirą su nuotykių kupina Nilso kelione, bet toji strategija čia tampa ne tapatinimo, bet sukeistinio, pasakiškumo paneigimo priemone, leidžiančia matyti skirtumus tarp dviejų kelionių – tos, kuri orientuota į pasaulio pažinimą, ir tos, kuri išsiskleidžia kaip skaudi istorinė patirtis. Sykiu Martyno vaizdinys tampa savotišku Algio gelbėjimo ratu iš kito – pasakų ir gimtinių – pasaulio. Nors didžiąją kūrinio dalį Martynas yra miręs, jis išlieka Algio vaizduotėje ir tampa skirtingų pasaulių tarpininku. Tai siejama ir su laišku kaip fiktyvaus bendravimo priemonės pobūdžiu (ypač, kai minimas laiškas, kuris tarsi gautas iš tetos Petronelės, tačiau veikiau yra įsivaizduotas, kad suteiktų paguodos). Laiškų vizualinis pavidalas taip pat atlieka svarbų vaidmenį. Popieriaus lapai, ant kurių jie parašyti, vaizduojami nuotraukų pavidalu, atrodo tarsi apčiuopiami. Šis fizinis pavidalas padeda dar labiau sukurti tiesioginį, realų ryšį su skaitytoju, suteikdamas naratyvui papildomo autentiškumo.



4 pav. Ištrauka iš grafinio romano – Algio laiškas tėčiui

Be viso to, kas jau aptarta, kūrinyje dažnai pasitelkiami įvairaus pobūdžio popierėliai – tiek realių dokumentų imitacijos, tiek piešiniai. Šie elementai dažniausiai atlieka veikėjų komunikacijos funkciją. Tarp šių elementų – nebylios motinos žinutės, haiku, kuriuos lietuviai mėtė japonams per tvorą, kvietimas į vestuves, pranešimas apie tėvo mirtį ir kt. Kiekvienas popieriaus fragmentas atskleidžia tiek kasdienio gyvenimo detales, tiek esminius siužeto momentus.

Be šių popieriaus lapelių, kūrinyje pasitelkiami ir kiti vizualūs elementai, tokie kaip fotografijų imitacijos, sapnų ir vizijų vaizdavimas, origami instrukcija. Taip pat naudojami įvairių spalvų popieriaus lapai, kurie, priklausomai nuo spalvos ir tekstūros, suteikia papildomą prasminį ir emocinį krūvį: visiškai balti lapai naudojami kalbant apie namus ir šeimą, juodi lapai – kai įvyksta kažkas blogo, simbolizuojant tamsą tiesiogine ir netiesiogine prasme. Smėlio spalvos fonas lydi traukinio kelionę į Sibirą, o žalsvi ir pilki atspalviai perteikia metų kaitą tremtyje. Ir beveik visi puslapiai turi tušo likučių, tarsi būtų rašoma gyvai, kas dar labiau sustiprina „čia ir dabar“ jausmą ir įtvirtina kūrinio tiesioginį ryšį su skaitytoju. Tokiu būdu patys popieriaus lapai, ant kurių kas nors užrašoma, tampa prasmę kuriančiu elementu, papildo žodinį tekstą, suteikia jam stipresnio emocinio bei simbolinio svorio.

Taigi, nors grafinis romanas *Sibiro haiku* nesilaiko haiku taisyklių, jo esminė idėja išlieka ir yra realizuojama kitais būdais. „Haikiškumas“ kūrinyje reiškiasi ne tiek siužete ar naratyvinėje logikoje, kiek pačiame skaitymo ir patyrimo procese, kuriame multimedialios ir multimodalios pasakojimo formų priemonės sukuria intensyvų „čia ir dabar“ efektą. Būtent šis efektas leidžia skaitytojui praeities įvykius išgyventi kaip aktualius, neslopinant jų per istorinį nuotolį. Kūrinio kompozicija dar labiau sustiprina šią patirtį: pasakojimas struktūriškai grindžiamas trijų lygmenų sąveika – Jurgos Vilės dabarties balsu, Algio „dabarties“ pasakojimu ir Algio prisiminimais apie praeitį. Šie trys lygmenys organizuojami taip, kad atkartotų haiku trijų eilučių principą: skirtingos, bet glaudžiai tarpusavyje susijusios perspektyvos, sujungtos į vientisą patyrimo akimirką. Dėl tokios struktūros *Sibiro haiku* galima suvokti kaip haiku eilėraščių, kuriame trys skirtingos laiko ir patirties plotmės jungiasi į vieną intensyvų išgyvenimą. Tuo pat metu visa kūrinio sandara leidžia kalbėti ir apie haiku rinkinio analogiją, kur kiekvienas epizodas, kiekvienas vaizdiny ir žodinis fragmentas tampa savarankišku, jusliniu istorinės atminties aktualizavimo aktu. Kūrinio pabaigoje skaitytojui adresuojamas kvietimas kurti savo haiku dar kartą įtvirtina šią estetinę strategiją, perkeldamas kolektyvinę atmintį į individualų išgyvenimą ir kviesdamas tęsti atminties aktualizavimo procesą.

3. Grafinio romano adaptacijos teatruose Lietuvoje ir Latvijoje

3.1. Teatro kaip medijos ypatumai

Teatras – tai multimodali specifikuota medija. Jame aktualizuojami beveik visi Elleströmo išskiriami medijų modalumų modusai. Materialaus modalumo atžvilgiu tai – apimtiniai judantys žmogaus kūnai ir daiktai, judantys vaizdai, muziką ir skambantį žodį sukurianti garso bangų dinamika. Juslinis modalumas teatre apima regą, klausą, o taip pat netiesiogiai gali apeliuoti ir į uoslę ir lytėjimą. Erdvėlaikio modalumas reiškiasi kaip patiriama reali fizinė erdvė ir laikas, tačiau sykiu – ir kaip metaforinė, kognityvinė bei virtuali erdvė, kuriama per daiktus, jų transformacijas ar scenografinius sprendimus, o taip pat kaip fiziškai apreikštas spektaklio laikas ir jo kuriama virtualiaus laiko dimensija. Semiotiniu požiūriu teatre veikia ikonos, indeksai ir simboliai, kurių reikšmės formuojamos panašumo, gretimumo ir konvencijos principu. Teatras derina ir integruoja tokias pagrindines medijas kaip sakytinis tekstas, statiškas vaizdas ir kūno vaidyba – šių medijų kombinacijų estetiniai aspektai tampa neatsiejama jo, kaip specifikuotos medijos, dalimi. Ši multimediali ir multimodali sąveika išryškina teatro išskirtinumą kitų meninių išraiškos formų kontekste – tai kūrybos forma, kurią „apibrėžia tik jo paties medžiaga, nebūdinga jokiame kitame menui – žmogaus kūnas patalpoje“ (Fischer-Lichte, 2024, p. 16).

Teatre esminiu tampa atlikimas kaip procesas, kuriame svarbiausias yra žmogaus kūnų ir tikros erdvės išgyvenimas, patiriamas visomis kūno joslėmis. Šis tiesioginis, juslinis patyrimas išryškina ypatingą atlikėjų ir žiūrovų santykį, lemiantį tiek įtraukties pojūtį, tiek pačios teatro patirties unikalumą – kiekvienas pasirodymas yra vienkartinis ir nepakartojamas. Veiksmai scenoje gyvuoja tik akimirka – tik tol, kol yra aktorių atliekami ir žiūrovų stebimi bei girdimi – ir viskas, kas vyksta spektaklyje, intensyviai įsikūnija tik dabartyje. Kaip pažymi vokiečių teatrologė Erika Fischer-Lichte, „[s]pektakliai neturi fiksuoto ir perduodamo materialaus artefakto, jie yra laikini ir efemeriški, išnyksta savo dabartiškume, t. y. nuolatiname pradžios ir pabaigos procese, savo autopoezijoje ir savikūroje“ (2024, p. 46), todėl teatro esmė glūdi nuolat kintančiame, gyvame buvime čia ir dabar.

Šią nepakartojamumo logiką lemia ne tik aktorių kūniškumas – jų individualios fizinės savybės, balsai, ypatingai tariami žodžiai, – bet ir kiekvieną kartą iš naujo konstruojama performatyvioji erdvė, garsiškumo dinamika, šviesos, kvapų bei atmosferos visuma. Visa tai kuria išskirtinį, tik tam konkrečiam momentui būdingą patyrimą, kuris neišvengiamai nyksta kartu su savo įvykiu. Būtent tai teatrą sieja su haiku – poetine forma, kurios esmė glūdi momentinės patirties koncentracijoje. Kaip ir haiku, teatrinis veiksmas yra neatskiriamas nuo dabarties momento: jo prasmė gimsta tik konkrečiame laike ir erdvėje, per juslinį ir emocinį išgyvenimą. Tačiau esminis skirtumas slypi fiksavime: haiku užfiksuoja patirties akimirka ir paverčia ją nekintamu meno kūrinium, prie kurio skaitytojas gali sugrįžti vėl ir vėl, tą pačią akimirka atkurdamas vaizduotėje. Tuo tarpu teatras nieko nefiksuoja – jis ne atkuria, bet kuria. Jo veikimas yra nereprezentacinis, bet patirtinis:

kiekvienas spektaklis iš naujo verčia patirti, išgyventi tai, kas unikalų, kas vyksta čia ir dabar. Todėl teatras yra ne tik vizualiai ir akustiškai patiriama multimodalinė forma, bet ir ontologinis „čia ir dabar“ meno pavyzdys, kuriame išgrynintas dabartiškumas tampa pagrindine estetinė vertybe.

Šis ekskursas į teatro kaip multimedijos ypatumus siūlo prisiminti ir tai, kas sieja ir skiria spektaklį su grafiniu romanu. Grafinis romanas, pasitelkdamas multimedialias ir multimodalias pasakojimo priemones, geba ne tik realizuoti haiku principą, išryškindamas fiksuotos patirties atkūrimą skaitymo metu, bet ir priartėti prie teatro kaip specifikuotos medijos. Aiški veikėjų fizinė forma bei langeliuose perteikiama veiksmų kaita kuria kūniškumo įspūdį, o komiksų langelių vizualinė struktūra, turinti savitą erdvėlaikio modalumą, leidžia perteikti įvykių seką laike ir formuoti erdvinį įspūdį. Kiekvienas langelis fiksuoja momentinę situaciją konkrečioje erdvėje, o jų seka sukuria veiksmų judėjimą, kuris realizuojasi skaitymo metu – skaitytojo žvilgsnio trajektorijoje, fizinėje skaitymo erdvėje. Taip grafiniame romane kuriamas judėjimas tampa ne tik vaizduojamu, bet ir jusliškai išgyvenamu – panašiai kaip teatre, kur aktorių kūnų veiksmas vyksta tiesiogiai žiūrovo akivaizdoje, bendroje fizinėje erdvėje. Nors grafinio romano vaizdas yra statiškas ir dvimatis, jis sukuria erdvės trimatiškumą ir laiko judėjimo įspūdį, kylantį iš skirtingų figūrų derinio, aktyvinančio kelis semiotinio modalumo modusus. Kartu pasitelkiamos vizualios ikonos – natūralaus pasaulio figūras atvaizduojantys vaizdai – ir simboliniai ženklai, t. y. rašytinis tekstas. Kai kuriuose puslapiuose vyrauja viena ženklų rūšis, kituose jos veikia paraleliai. Toks heterogeninis ženklų rinkinys sukuria momentinę daugialypių reiškinių pagavą ir erdvinės apimtys iliuziją, o jų išsidėstymas langelių sekoje formuoja laiko tėkmės pojūtį, artimą spektaklio patyrimui. Be to, grafinis teksto pavidalas ir onomatopėjos suponuoja skaitymo būdą, kuriame kuriama tiesioginio kalbėjimo iliuzija – tarsi garsiniai ženklai būtų adresuojami pačiam skaitytojui. Tokia adresuotumo patirtis stiprina įtrauką ir leidžia patirti tekstą ne vien kaip rašytinių žodžių seką, bet ir kaip beveik jusliškai patiriamą komunikacijos aktą. Tokie medijų sąlyčio taškai tampa reikšmingi adaptacijos kontekste – jie leidžia transformuoti patyrimo struktūrą, perkeliant vienos medijos juslinių, erdvinių ir laiko organizavimo principus į kitą.

Adaptuojant grafinį romaną teatrui, susiduriama su daugiasluoksniu medijos transformacijos procesu, kuris išplečia įprastą literatūros kūrinių sceninės adaptacijos schemą. „Tradicinio“ romano atveju medijos kaita dažniausiai įvyksta tik vėlesniame etape – kai sukurtas dramatis tekstas inscenizuojamas teatre. Tuo tarpu grafinio romano atveju medijos transformacija vyksta dviem etapais: pirmiausia multimodalus tekstas, jungiantis skirtingus semiotinio modalumo modusus – vizualines ikonas, indeksus ir simbolinius ženklus – paverčiamas vientisu žodiniu tekstu, o tuomet ši pjesė tampa spektakliu, kuriame vėl integruojami įvairūs modalumų modusai. Skirtingai nei „tradicinio“ romano atveju, grafinis romanas spektakliui teikia medžiagą dviem kanalais: žodiniu (per simbolinius ženklus) ir vaizdiniu (per ikonas), todėl vizualiniai elementai išlieka reikšmingi ir pjesės

lygmenyje – jie daro įtaką spektaklio estetikai bei dramaturgijai. Pati pjesė šiame procese veikia kaip kūrybinė schema – veikimo instrukcija, skirta meninei komandai ir aktoriams, iš kurios, sąveikaujant su sceniniais elementais, tokiais kaip kūnai, erdvė, garsai, galiausiai gimsta spektaklis.

Grafinio romano adaptacijos specifikos aptarimas leidžia pereiti prie konkrečių adaptacijų specifikos, kur itin reikšmingas tampa techninės medijos klausimas. Kaip pažymi Fischer-Lichte, „[t]ekstus ir paveikslus analizuojantis žmogus prieš akis mato savo objektą, o analizuojantysis spektaklio atlikimą yra to proceso, kurį analizuoja, dalis“ (2024, p. 92). Grafiniame romane skaitytojas išlieka išorinėje stebėsenos pozicijoje: gali bet kada sustabdyti skaitymą, grįžti prie konkretaus elemento, analizuoti vizualinius ir tekstinius sprendimus. Tuo tarpu spektaklis vyksta realiu laiku ir tik čia ir dabar – žiūrovas tampa neatskiriama vyksmo dalimi, o patirtis priklauso ne tik nuo sceninio veiksmo, bet ir nuo individualios žiūrėjimo perspektyvos, nuo sąveikos su kūnais, erdve, garsu. Dėl patirties specifikos skiriasi ir analizės strategijos: spektaklio analizę sunku grįsti stabiliai prieinamu objektu – jos objektas neišvengiamai kinta ir yra patiriamas konkrečiomis sąlygomis. Tokiai analizei pasitelkiamos įvairios papildomos priemonės – užrašai spektaklio metu, prisiminimų protokolai, atlikti iškart po peržiūrų, bei teatrų pateikti vaizdo įrašai. Pastarieji tampa remediacijos pavyzdžiais – spektaklis kaip specifikuota medija yra perteikiamas per techninę mediją, tokią kaip kompiuteris ar televizorius, kuri spektaklio patyrimą redukuoja į dvimatę plokštumą ir tam tikru būdu fokusuotą garsą. Šie įrašai leidžia tikslinti ar revizuoti pirminius įspūdžius, tačiau kartu neišvengiamai pakeičia patyrimo pobūdį. Todėl analizės pagrindą sudaro gyvai teatre stebėti spektaklių atlikimai – trys LNDT (2024.03.05., 2024.12.15., 2025.04.06.) ir du LLT (2024.06.14., 2025.03.23.), kurių metu fiksuoti pastebėjimai tampa esminiu tolesnės interpretacijos atspirties tašku.

Svarbiausias analizės tikslas – atskleisti, kaip spektakliuose kuriamas dialogas su grafiniu romanu, kaip teatro kalba transformuoja pradinį naratyvą ir jo patyrimą. Dėmesys sutelkiamas į specifines teatro raiškos priemones ir sąlygas, kurios keičia minties perteikimo logiką: kaip spektakliai žaidžia su teatro normomis, kokias menines strategijas pasitelkia, ir kokią teatro sampratą siūlo žiūrovui – sampratą, kuri išryškėja per kontrastą su grafiniu romanu. Kartu analizuojami platesni teminiai aspektai: kaip spektakliuose aktualizuojama istorinio atminimo problematika, kaip perteikiama Sibiro tremties traumos patirtis bei kokiu būdu realizuojamas haiku poetikos principas.

3.2. Adaptacija Lietuvos nacionaliniame dramos teatre

Spektaklis *Sibiro haiku*, 2023 m. spalio 20 d. pastatytas LNDT, skirtas 8–12 metų vaikams. Tai vieno veiksmo spektaklis, trunkantis 1 val. 20 min. Kaip nurodoma teatro svetainėje, spektaklio, kaip ir knygos, centre yra vaikų išgyvenimai ir vaiko žvilgsnis į tremtį. Kūrinio tapse svarbus ne tik grafinis romanas, bet ir dramaturgės Birutės Kapustinskaitės parašyta, romaną adaptuojanti pjesė, tampanti tiltu tarp knygos ir spektaklio. Pjesė sukuria aiškų dramaturginį rėmą: prologe ir epilogu

esanti dabarties refleksija apie blogas dienas įrėmina praeities Sibiro tremties išgyvenimus. Kūrybinė spektaklio komanda – režisierius Augustas Gornatkevičius, dailininkė Simona Davlidovičiūtė, kompozitorė Jūra Elena Šedytė, šviesos dailininkas Dainius Urbonis ir judesio koordinatore Gintarė Šmigelskytė – jungia skirtingus meninius sluoksnius į vientisą sceninę visumą. Pasitelkdami įvairius objektus, kūrėjai scenoje formuoja nuolat kintančią, gyvą erdvę, kurioje pasaulį kuria patys aktoriai: jų veiksmai perkeičia erdvės objektus į skirtingas vietas, situacijas ir būsenas, atspindinčias tremties patirtį. Spektaklyje vaidina Jolanta Dapkūnaitė, Lukas Malinauskas arba Marius Repšys, Augustė Pociūtė arba Miglė Polikevičiūtė, Gediminas Rimeika ir Augustė Ona Šimulynaitė. Pagrindinio veikėjo – Algiuko – vaidmenį pastoviai atlieka Gediminas Rimeika, o kiti aktoriai nuolat keičia vaidmenis: įkūnija vaikus, suaugusiuosius, kartais ir abstrakčias kolektyvines figūras, taip pabrėždami spektaklio metamorfiškumą ir kolektyvinės patirties išgyvenimą.



5 pav. Scena iš spektaklio „Sibiro haiku“ – Dmitrij Matvejev nuotrauka iš Lietuvos nacionalinio dramos teatro interneto svetainės

Sceninėje adaptacijoje pasakojimo struktūra iš pirmo žvilgsnio atrodo artima grafiniam romanui – išlaikomas prologo ir epilogo rėmas, tačiau jų turinys transformuojamas. Vietoje knygos autorės laiškų, kurie suteikia intymų, asmeninį santykį su pasakojamais įvykiais, spektaklyje įvedami įvadiniai ir baigiamieji epizodai apie blogas dienas ir jų prisiminimo prasmę. Gedimino Rimeikos įsikūnyto Algiuko suformuluotas klausimas – „kam atsiminti, kas buvo blogai?“ – tampa dramaturginiu impulsu, grindžiančiu spektaklio aktualumą. Atsakymas „kad žinotum, jog jau išgyvenai“ suponuoja egzistencinį traumos pergyvenimo ir praeities apmąstymo aspektą. Tokiu būdu kuriamas naujas motyvacijos kalbėti apie tremtį kontekstas – nebe per šeimos istorijos artumą, o per universalesnį blogų ir gerų dienų kaitos suvokimą. Jei knygoje per autorės pasakojimą apie tėčio

vaikystę akcentuojamas skirtingų kartų ryšys, tai spektaklyje ši perspektyva transformuojama į skirtingų istorinių laikotarpių jungimą. Dėl to sumažėja asmenišką skausmą intensyvumas – kalbama ne apie individualią traumą, o apie kolektyvinę blogio patirtį, todėl pasakojimas įgyja stipresnę abstrakcijos laipsnį. Prologe esantys pasvarstymai apie tai, kodėl diena bloga, tinka bet kuriam laikmečiui, o tai leidžia istorinę tremties temą įrėminti dabarties gyvenimo kontekste ir tampa bendresne žmogaus patirties refleksija.

Šią teminę rėminimo strategiją papildė spektaklio struktūros fragmentiškumas, kuris atliepia grafinio romano kaip medijos heterogeniškumą. Nors grafinio romano naratyvas jau pasižymi epizodiškumu ir asociatyvumu, spektaklyje ši savybė dar labiau išryškinama – atsisakoma chronologinio pasakojimo vientisumo, o vietoje linijinės istorijos siūloma kaleidoskopiška, ritmiškai pulsuojanti dramaturgija. Fragmentiškai atskleidžiama tremties patirtis siejama su prisiminimų kelione, kuri įsilieja į spektaklio struktūrą kaip simbolinis vidinis rėmas: po įžanginio segmento apie blogas dienas seka epizodas „Traukinys / kelionė“, o prieš pat finalą pasirodo scena „Kelias namo“. Ši kelionės trajektorija tampa metafora būsenai tarp išvykimo ir grįžimo, tarp praeities ir dabarties. Tremties epizodai iškyla kaip fragmentiški prisiminimai kelionės metu, o pasikartojanti traukinio garsų imitacija bei atitinkamos remarkos sustiprina šią metaforą. Per šią metaforinę kelionę atsiskleidžia tokie pjesėje įvardinti epizodai kaip „Nepatenkinta masė“, „Įsikūrimas. Nauji namai ir bitės“, „Sibiras“, „Tėtis ir bitės“, „Choras“, „Trijulė“, „Mokytoja Žibutė, mirtis ir meilės gimimas“, „Japonai“, „Pirmasis koncertas“ – kiekvienas jų tampa savarankišku emociniu ir teminiu bloku, kuriame tremties išgyvenimas artikuliuojamas įvairiomis – tiek individualiomis, tiek bendruomeninėmis – perspektyvomis. Fragmentuota spektaklio struktūra tampa traumos suardyto laiko analogu, sykiu trūkinėjančios, nevienalytės vaiko atminties atvaizdu. Epizodų seka klostoma pagal emocinį intensyvumą, todėl scenos keičiasi ne griežta logine tvarka, o pagal prisiminimų ir jauslinių įspūdžių kaitą.

Lyginant su grafiniu romanu, spektaklyje pastebimas akcentų persiskirstymas: kai kurie aspektai išryškinami labiau, o kiti – sąmoningai praleidžiami. Daugiau dėmesio sutelkiama į bendrystės, pasitenkinimo tuo, ką turi, vilties ir kito priėmimo temas, taip švelninant istorinės tremties patirties skausmingumą. Šios temos spektaklyje formuoja nuoseklų vertybinį lauką, kuris išplečia tremties patirties vaizdavimą į bendresnę žmogaus atsparumo ir išlikimo kontekstą. Naratyviniu lygmeniu spektaklis transformuoja kai kuriuos romano elementus, suteikdamas žiūrovui labiau sensorinę ir emociškai įtraukią patirtį. Knygoje esantys laišškai čia pakeičiami Algio vidiniu kalbėjimu su tėčiu – tai teatrinėje kalboje įgauna artimesnę, emocingesnę išraišką, padedančią išsaugoti artimo žmogaus atmintį – veidą, balsą, emocinį buvimą. Tuo tarpu kai kurie reikšmingi elementai, tokie kaip žąsinas Martynas, spektaklyje apskritai pašalinami. Martyno nebuvimas lemia intertekstinio ryšio su pasakų pasauliu praradimą – romane šis sluoksnis keistino tremties patirtį. Spektaklyje sukeistinio

efektas kuriamas kitomis priemonėmis: rėmo turinio keitimu ir sprendimu, kad suaugęs vyras scenoje vaizduoja du berniukus – šiuolaikinį ir praėjusio amžiaus vaiką. Tokiu būdu ryškinamas laiko sluoksnių susiliejimas ir patirties tęstinumas.

Tokio tipo pasakojimo struktūra neatsiejama nuo to, kaip spektaklyje kuriami personažai. Vaidmenų sistema čia tampa svarbia dramaturginės formos dalimi: personažų vaizdavimas ir aktorių darbas organizuojamas taip, kad dar labiau sustiprintų pasakojimo fragmentiškumą, sąlygiškumą ir emocinį atspalvį.

Kaip jau minėta, pagrindinė figūra yra Algis – vienintelis veikėjas, kurio vaidmuo lieka pastovus viso pasakojimo metu. Tokiu būdu sukuriamą nuolatinę Algio prizmę – subjektyvi, refleksyvi, emociškai jautri – per kurią ir perteikiama istorija. Gedimino Rimeikos tekstas „sveiki, aš šiandien būsiu Algis, visi vadinkite mane Algiuku“, nuo kurio prasideda spektaklis, ne tik išskiria Algį iš kitų personažų, bet ir išryškina sąlygiškumo bei abstrahavimo principą, sąmoningai kuriant atstumą tarp aktoriaus ir vaidmens. Šį sąlygiškumą dar labiau sustiprina pagrindinio vaidmens aktoriaus kalbėjimo būdas, gestai ir nuolatinis kreipimasis į publiką, laužant „ketvirtą sieną“ ir griauinant fikcijos ribas tarp scenos ir žiūrovų. Kitaip nei kine, tos „ketvirtosios sienos“ teatre kaip ir nėra, bet kreipimasis į publiką ją tarsi „sukuria“ ir sykiu sulaužo, verčia įsisauginti, kad aktorius ir žiūrovus, fikcinę ir realią erdvę skirianti rampa yra, ir ji suardoma. Toks tiesioginis santykis su auditorija primena grafiniame romane naudojamus vaiko ranka rašytus tekstus, kurie taip pat artina pasakojimą prie skaitytojo. Tiesa, spektaklio Algis aktyviau nei knygos Algis kelia klausimus apie vykstančius įvykius, aktualizuodamas temas, svarbias vaikų auditorijai, ir taip stiprina savo vaidmenį kaip reflektuojantis, o ne tik stebintis pasakotojas.

Tuo tarpu kiti aktoriai nuolat keičia vaidmenis: įkūnija skirtingus personažus ar abstrakčias figūras, tokias kaip nepatenkinta masė, traukinių keleiviai. Nuolatinis persikūnijimas, gebėjimas tapti kitu spektaklyje išauga į vieną esminių principų – metamorfozės idėją. Tai pabrėžia, kad žmogus gali perimti kito patirtį, atpažinti kito skausmą. Ši idėja stipriai atsiskleidžia ir per aktyvų fizinį judėjimą, primenantį grafinio romano vizualinę raišką – aktorių veiksmai dažnai iliustruoja Algio žodžius, tarytum taptų gyvomis iliustracijomis. Aktoriai čia nuolat yra ne tik veikėjai, bet ir scenografijos dalis – keičia erdvę, kuria kintančias prasmes. Ši dinamika tampa savarankiška pasakojimo forma: svarbesnis ne nuoseklus siužetas, o akimirka, išgyvenama čia ir dabar – per vaizduotę ir nuolatinį virsmą.

Nuolat kintančią aktorių sceninę tapatybę papildo vizualiai apgalvoti kostiumai, kurie tampa dar viena priemone kurti spektaklio pasakojimą. Megzti drabužiai transformuoja grafiniame romane išryškintą mezgimo motyvą: jei romane mezgimas siejamas su konkrečiu personažu – Algio sese Dalia – bei sunkaus gyvenimo Sibire įprasminimu ir lietuviškumu, tai spektaklyje mezginiai tampa visų šiuolaikinių vaikų, kartu įkūnijančių ir praėjusio istorinio laikotarpio vaikus, apranga. Megztiniai

čia simbolizuoja gimtines idėjas, jungiančią skirtingus laikus ir patirtis. Kostiumų spalvinė gama – žalsvai mėlynos ir geltonos spalvos – dar labiau praplečia šią simboliką: jos susieja tremties patirtį su dabarties kontekstais, ypač su karu Ukrainoje. Tokiu būdu kostiumai spektaklyje subtiliai reflektuoja blogio metamorfozės temą – parodo, kaip istorinė prievarta ir neteisybė atgimsta naujomis formomis skirtingose epochose. Be megztų drabužių, spektaklyje naudojami ir kimono – kaip viršutinis sluoksnis, kuris nuolat keičia savo funkciją: vienur kimono tampa apranga, kitur – scenografiniu ar garsiniu objektu, padedančiu formuoti erdvę ar atmosferą. Tokie daugiafunkciai sprendimai padeda ne tik vizualiai atskirti veikėjus, bet ir įkūnyti metamorfozės bei sąlygiškumo principą: kiekvienas daiktas, judesys ar garsas gali įgyti naują prasmę ir aktyviai dalyvauti pasakojimo kūrime. Ši logika tęsiasi ir scenografijoje – dar viename spektaklio sluoksnyje, kuriame vizualinis pasaulis nuolat kinta kartu su veiksmo dinamika.

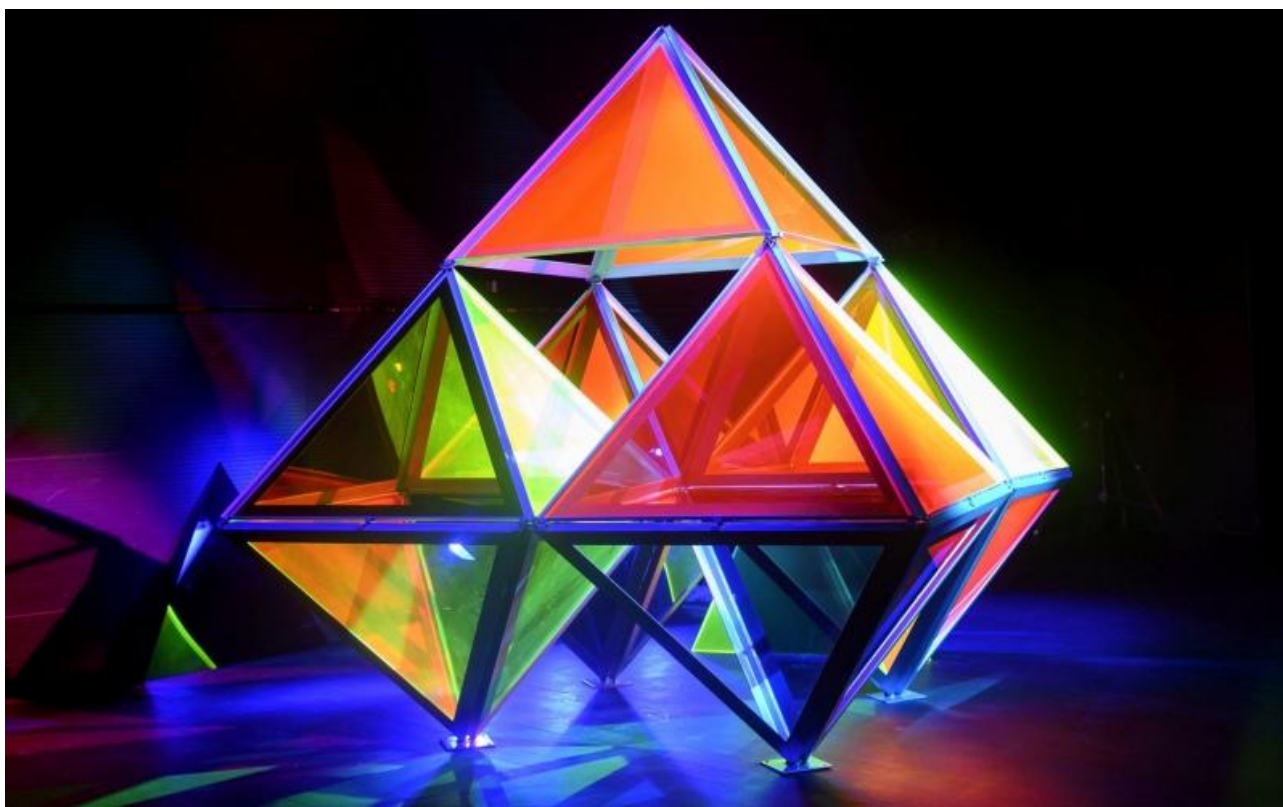
Scenografija spektaklyje kuriama kaip nuolat kintanti, gyva erdvė, kuri transformuojasi kartu su veiksmu ir aktoriais. LNDT juodosios dėžės tipo salė, neturinti užkulisų, tarsi pašalina ribą tarp scenos ir žiūrovų, stiprindama buvimo „čia ir dabar“ pojūtį – tai leidžia teatrinei erdvei nuolat transformuotis kartu su veiksmu. Sceninė erdvė performuojama pačių aktorių veiksmiais: jie nuolat perprasmindami objektus, iš tų pačių elementų kuria skirtingas erdves – traukinį, namus, mišką, net mirties patalą. Ši nuolatinė transformacija grindžiama minkštųjų piramidžių ir metalinių, šiaudinius sodus primenančių konstrukcijų perstatymais – jų kombinacijos tampa pagrindiniu erdvės formavimo principu, leidžiančiu kurti dinamišką, tačiau vidinę logiką susietą pasaulį.

Minkštosios piramidės spektaklyje išsiskiria ne tik savo forma, primenančia kalnus, per kuriuos spektaklio pradžioje keliauja personažai, bet ir medžiagiškumu – minkštas paviršius sukuria lytėjimo iliuziją, kviečiančią žiūrovą beveik fiziškai patirti tai, kas vyksta scenoje. Priešprieša tarp šių minkštų, kintančių formų ir statišku, metalinių konstrukcijų dar labiau sustiprina sceninės erdvės metaforiškumą – piramidės tampa gyvą medžiagą, per kurią formuojama skaudžios patirties įveikimo topografija. Nestabili piramidžių struktūra reikalauja iš aktorių nuolatinio kūniško prisitaikymo – atliekant veiksmus ant šių minkštų, paslankių paviršių, išlaikyti pusiausvyrą tampa nuolatine užduotimi. Šis fizinis nestabilumas čia įgauna conceptualų svorį – per jį artikuliuojama trapi pastanga susigrąžinti vidinę tvarką pasaulyje, kuriame atramos pojūtis nuolat kinta. Kūnas, susiduriantis su neapibrėžta, kintančia erdve, tampa afektyviu trauminės patirties nešėju – scena ne tik perteikia, bet ir įkūnija būseną, kurioje pusiausvyra nėra iš anksto duota, bet nuolat iš naujo konstruojama. Tokia sąveika tarp kūno ir erdvės sukuria įtampą tarp stabilumo siekio ir būtinybės prisitaikyti, kurioje scenografija veikia kaip gyvas procesas, performuojantis traumos fragmentiškumą ir buvimo trapumą.

Ypač reikšmingos ir šiaudinius sodus primenančios konstrukcijos, kurios taip pat spektaklio eigoje įtraukiamos į veiksmą. Tik pačioje pabaigoje jos įgauna atpažįstamą tradicinių sodų struktūrą,

tarsi įprasminant viso spektaklio kelionę kaip trauminės patirties su(si)rišimą. Sodo motyvas čia reikšmingas ne tik kaip vizualinis akcentas, bet ir kaip simbolinis veiksmas – sodų rišimas tampa pasaulio (ir vidinės savivokos) tvarkymo būdu, prisiminimų dėliojimu, kuris padeda įveikti praeities chaosą. Šie sodo fragmentai veikia kaip konstruktorius – atviras ir dinamiškas, leidžiantis tiek teatrinei, tiek emocinei erdvei nuolat keistis.

Papildomą reikšmę kuria ir spektaklyje naudojami spalvoti trikampiai. Jie, nors ir pasitelkiami skirtinguose epizoduose, ypač išryškinami spektaklio pradžioje ir pabaigoje. Šie vizualūs elementai tampa tarsi neatsiejama sodų struktūros dalimi – jų spalvinė įvairovė ir kompozicinis žaismingumas sukuria asociacijas su viltimi, o kartu sustiprina sodų kaip simbolinio pasaulio tvarkymo įvaizdį. Trikampiai ne tik prisideda prie bendro vizualinio spektaklio ritmo, bet ir palaiko tą pačią dinamišką struktūrą kaip ir minkštosios piramidės bei metalinės konstrukcijos – jie įtraukiami į veiksmą, perkuriami, integruojami į scenines kompozicijas, taip vizualiai pratęsdami sodų rišimo temą.



6 pav. Scena iš spektaklio „Sibiro haiku“ – Dmitrij Matvejev nuotrauka iš Lietuvos nacionalinio dramos teatro interneto svetainės

Kadangi scenografija grindžiama abstrakčiais objektais, labai svarbus tampa žodinis aktorių pasakojimas – jis įvardija erdvę, padeda žiūrovui ją susieti su veiksmais scenoje. Ši sintezė tarp žodžio ir vaizdo suaktyvina vaizduotę, leidžia mintyse užpildyti neužbaigtus peizažus, pajusti kvapus, skonį. Tam tikru požiūriu ši strategija primena grafinio romano principą, kuriame vaizdas papildo tekstą, vizualizuodamas jau pasakytą informaciją. Tačiau spektaklyje šis santykis apsiverčia – čia vaizdas dažnai yra abstraktus ar neapibrėžtas, todėl žodis tampa tuo, kas suteikia jam formą ir prasmę. Žodis ne tiek paaiškina, kiek performuoja – jis ne tik įvardija, bet ir sukuria tai, ką žiūrovas mato.

Vizualinę struktūrą papildo ir apšvietimo sprendimai – spektaklis prasideda tamsoje, o baigiasi šviesoje, tarsi iliustruodamas judėjimą iš nežinios į supratimą. Vidinėje spektaklio dalyje šviesos naudojamos ne tik kaip atmosferos kūrimo priemonė, bet ir kaip aktyvus dramaturginis įrankis – jos padeda atskirti scenas, sukuria perėjimus tarp šviesių ir tamsių momentų, o kartais netgi paryškina veiksmus, kurie nėra rodomi tiesiogiai, bet tik pasakomi žodžiais. Kai kuriais momentais apšviečiami ir žiūrovai – tokiu būdu pabrėžiama, kad jie taip pat yra šios istorijos dalis. Taip pat dūmų naudojimas – pavyzdžiui, pirmosios choro repeticijos ar pūgos metu – tampa papildoma atmosferos detale, įtraukiančia į fizinį pojūčių lauką ir papildančia vizualinį pasakojimą.

Scenografijos kaita glaudžiai susijusi ir su spektaklio garsiniu peizažu – garsas tampa nuolat transformuojama medžiaga, kurianti ne tik atmosferą, bet ir padedanti artikuliuoti erdvę bei laiką. Jis nėra pastovus: garsas nuolat kinta, tačiau tam tikri pasikartojantys motyvai sukuria vidinę spektaklio struktūrą ir ritmiką.

Pirmiausia garsinis audinys siejamas su lietuviškumo linija – folklorinių motyvų dainavimas tremtyje ir jo reikšmė kasdienybės įprasminimui tampa neatskiriama spektaklio dalimi. Ši lietuviškumo gija organiškai susilieja su choro motyvu. Tiek grafiniame romane, tiek spektaklyje choras tampa bendrystės ženklu, tačiau teatre jis įgauna specifinę garsinę formą – kolektyvinį aktorių dainavimą. Šis dainavimas spektaklyje nėra vien muzikinis intarpas: tai balsų susiliejimas, kuris jungia skirtingus personažus į bendrą emocinį lauką. Ypač reikšmingas yra sutartinių pobūdžio dainavimas pūgos epizode, kai garsinė struktūra sustiprina ne tik atmosferos intensyvumą, bet ir pabrėžia buvimą kartu kaip išgyvenimo sąlygą. Taip choro principas tampa vienu pagrindinių spektaklio metaforinių ramsčių, išreiškiančiu bendrystę, ištvermę ir gebėjimą įveikti blogas dienas.

Svarbų vaidmenį garsinėje struktūroje atlieka mikrofonų ir elektroninių efektų naudojimas. Dainavimas dažnai atliekamas per mikrofonus – ypač tada, kai scenoje aiškiai artikuliuojamas kolektyvinis balsas, pavyzdžiui, kai įsikuria choras ir veikėjai sustoja prie stovimų mikrofonų. Šios technologinės priemonės padeda ne tik sustiprinti garsinį įspūdį, bet ir pabrėžia perėjimą nuo individualios kalbėsenos prie kolektyvinio buvimo, transformuodamos choro epizodus į ritualizuotą, išplėstą garsinę erdvę. Tokiu būdu mikrofonų naudojimas tampa ne tik techniniu sprendimu, bet ir dramaturginiu ženklu – jis pažymi chorinę būseną, garso kolektyviškumą ir leidžia garsui tapti aktyviu spektaklio atmosferos formavimo dalimi.

Be dainavimo, garsinį peizažą papildo ir sceninėje erdvėje esantys objektai – metalinės konstrukcijos, kimono ir kiti atributai, kurių skleidžiami garsai įtraukiami į spektaklio ritmiką. Jie kartais papildo veiksmą kaip garsiniai akcentai, o kartais formuoja savarankišką garsinę terpę, išryškinančią scenos nuotaikų kaitą. Tokiu būdu ir fizinė scenografija prisideda prie garsinės dramaturgijos kūrimo.

Visa ši daugiasluoksnė garsinė struktūra papildo metamorfišką spektaklio logiką – kaip ir scenografija ar vaidmenų sistema, ji įtraukia žiūrovą į nuolat kintantį pasakojimą, vedantį link pagrindinių temų: išgyvenimo per virsmą ir bendrystės. Taigi spektaklis transformuoja tremties patirtį iš dokumentinio pasakojimo į gyvą, vizualiai ir garsais pulsuojančią metaforą. Skirtingai nei grafinis romanas, kuris siekia išsaugoti istorinio įvykio faktus ir skatina neužmaršti, spektaklis orientuotas į traumos pergyvenimo būseną: čia svarbiausia ne tai, kas įvyko, o tai, kaip išlikti, ką su skausmu galima padaryti dabar. Spektaklis ne tiek liudija apie tremties siaubą, kiek rodo, kaip net pačioje blogiausioje patirtyje įmanoma transformacija, pasaulio perstatymas iš naujo.

Spektaklio visuma veikia metamorfozės principu: personažų vaidmenų kaita, kostiumų daugiafunkciškumas, scenografijos dinamika, garsinis ritmas ir pats pasakojimo tempas atliepia virsmo logiką. Metamorfozė čia nėra vien estetinis ar techninis sprendimas – ji tampa esmine žmogaus egzistencine laikysena: gebėjimu priimti kaitą, atlaikyti praradimą ir kurti prasmę net neteisybės akivaizdoje. Šia prasme spektaklis siūlo ne istorinę rekonstrukciją, o gyvą, procesinę patirtį, kurioje skausmas tampa kūrybos šaltiniu, o prisiminimai – kelione per asmeninius virsmus, vedančia link vidinės darnos atkūrimo siekio.

Šį virsmą struktūriškai palaiko kelionės metafora, kuri tampa pagrindiniu dramaturginiu ir prasminiu spektaklio rėmu. Skirtingai nei grafiniame romane, kur pasakojimas yra fiksuotas – leidžiantis skaitytojui sustoti, sugrįžti, lėtai analizuoti ar perskaityti iš naujo, – spektaklis yra laike vykstanti, negrįžtama medija. Net kai scenoje, regis, nieko nevyksta, spektaklis juda į priekį: kai sustojama, jis baigiasi, jo nebelieka. Ši laikiško judėjimo logika sutampa su spektaklio struktūrine metafora – kelione be sustojimo, kuri ne tik vaizduoja tremtį, bet ir įkūnija teatro esmę. Tokiu būdu kelionė į Sibirą spektaklyje tampa ne tik istoriniu faktu, bet ir teatro medijos išraiška – nuolatinio virsmu, kuriame scenos iškyla ne kaip vientisa istorija, o kaip pojūčių ir emocijų žemėlapis, padedantis ne rekonstruoti praeitį, o ją gyventi čia ir dabar. Šio žemėlapio pabaigoje pasirodantys šiaudiniai sodai įtvirtina šios kelionės logiką: tai vizualus taškas, kuriame laikinumas ir kaita įgauna formą – kaip trapus, bet apčiuopiamas bandymas įprasminti skausmo patirtį ir ją sutvarkyti į estetinę, etinę ir emocinę darną.

3.3. Adaptacija Latvijos lėlių teatre

LLT spektaklis *Sibīrijas haiku*, pristatytas 2024 m. sausio 12 d., nuo LNDT adaptacijos išsiskiria ne tik specifine teatine forma – popieriaus lėlių teatre – bet ir sudėtingais techniniais sprendimais. Spektaklyje gyvas aktorių veiksmas derinamas su realiu laiku filmuojamu ir ekrane transliuojamu vaizdu. Meninę komandą sudaro režisierius ir dramaturgas Valters Sīlis, menininkas Uģis Bērziņš, vaizdo menininkas Toms Zelģis, šviesų dailininkas Uldis Andersons, kompozitorius Gatis Krievāns ir vertėja Dace Meiere. Vaidina penki aktoriai: Rihards Zelezņevs, Baiba Vanaga, Elīna Bojarkina, Kristīna Varša ir Artūrs Putniņš – kiekvienas jų atlieka kelis vaidmenis bei dalyvauja gyvo vaizdo ir garso kūrime. Spektaklis trunka 1 val. 50 min. ir susideda iš dviejų veiksmų. Jis įvertintas trimis svarbiausiais Latvijos teatriniais apdovanojimais „Spēlmaņu nakts“ – už metų spektaklį vaikams ir paaugliams, užsienio žiuri prizą bei teatro inovacijos apdovanojimą.



7 pav. Scena iš spektaklio „Sibīrijas haiku“ – M. Markovskio nuotrauka iš Latvijos lėlių teatro interneto svetainės

Naratyvinė spektaklio struktūra beveik tiksliai atkartoja hipoteksto siužetinę eigą ir tekstinę medžiagą, tačiau jame realizuojami specifiniai sceninės raiškos sprendimai. Dauguma sakinių perkeliama be esminių pokyčių, o atlikti trumpinimai nulemti sceninės medijos specifikos, pirmiausia – spektaklio trukmės ir ritmo. Įvykių seka ir tonas išlieka artimi grafiniam romanui, tačiau dalis žodinės ir vizualinės informacijos transformuojama į garsinę raišką: tam tikri motyvai, pavyzdžiui, šunų lojimas ar beldimas į duris, spektaklyje perteikiami nebe per žodį ar vaizdą, bet aktorių gyvai kuriamais garsais. Ši materialaus modalumo transformacija ne tik padeda išvengti perteklinio žodinio sluoksnio, bet ir sustiprina juslinį naratyvo aspektą.

Pasakojimo fokusas aiškiai telkiamas į pagrindinį veikėją – Algį. Spektaklyje pašalinami beveik visi kitų veikėjų rašyti laišakai, kartu su jais – keli atskiri epizodai, tokie kaip „Medus“,

„Vilniuje“, „Mėlynė“, „Dūmas“. Paliekami tik Algio laiškas tėvui ir dėdei Alfonsui, taip išlaikant nuoseklią pasakotojo poziciją ir subjektyvų žvilgsnį. Vienintelis papildytas išorinis balsas – tetos Petronėlės laiškas – įvedamas kaip švelnus naratyvinis intarpas, nepaneigiantis fokuso vieningumo. Prologas ir epilogas įrėmina pasakojimo struktūrą, jų funkcija išsamiau išryškėja nagrinėjant vaidmenų pasiskirstymą ir aktorių darbą scenoje.

Dramaturginė konstrukcija grindžiama pjesės tekstu, kuris spektaklyje funkcionuoja ne kaip autonomiškas literatūrinis kūrinys, o kaip pagalbinė medžiaga, skirta aktorių sceniniam darbui organizuoti. Tekstas paskirstytas vaidmenimis, tam tikrose vietose sutrumpintas, o remarkose nurodomi ne tik garsiniai, bet ir vizualiniai komponentai – objektų manipuliacijos, specifiniai veiksmai. Inscenizuojami ne tik verbaliniai elementai, bet ir vizualinis naratyvas, kuris spektaklyje realizuojamas pasitelkiant popieriaus animacijos techniką. Tai leidžia kurti gyvo animacinio kino efektą, primenantį komikso kinematografiškumą – judesiai sceninėje plotmėje tarsi „užpildo“ tarpą tarp statiskų vaizdų, būdingą grafinio romano struktūrai. Epizodai scenoje pereina vienas į kitą be aiškių ribų – per vizualinius, akustinius, atmosferinius signalus, taip palaikant vientisą naratyvo eigą.

Tokio tipo inscenizavimas suponuoja ne tik tekstinių ir vizualinių elementų integraciją, bet ir specifinį aktorių bei veikėjų santykį, kuris grindžiamas aiškiu atotrūkiu tarp gyvų atlikėjų ir vaizduojamų personažų. Kaip ir LNDT adaptacijoje, pastovus išlieka tik pagrindinio veikėjo vaidmuo, o kiti aktoriai nuolat keičia savo įkūnijamus personažus. Lėlių teatre šie perėjimai tampa struktūriškai aiškesni – aktoriai savo kūnais nesutampa su veikėjais, o juos reprezentuoja vizualiai atskiri objektai, kuriems suteikiami balsai ir judesiai. Dėl to įtampa tarp fenomenalaus ir semiotinio kūno yra mažesnė: aktorių kūnai nedalyvauja kaip tiesioginiai reprezentaciniai kanalai, o tik perduoda balsinę ir judesio informaciją. Veikėjų vizualinis pavidalas išlieka toks pat kaip grafiniame romane: popieriaus lėlės atkuria Linos Itagaki sukurtą vaizdinį pasaulį, kuris spektaklyje nėra transformuojamas, o organiškai išplečiamas garsinėmis ir kinestetinėmis priemonėmis. Šis vizualinis nuoseklumas dera su pasakojimo struktūra, kurioje taip pat išlaikomas aiškus rėminimas ir refleksyvus atstumo pojūtis tarp pasakotojo ir pasakojimo.

Pasakojimo struktūros lygmenyje šis atotrūkis dar labiau artikuliuojamas per prologą ir epilogą. Šiuose epizoduose, kuriuose nedalyvauja nei lėlės, nei kiti garso ar vaizdo elementai, viena iš aktorių kalba tarsi autorės vardu. Toks teksto patiekimas spektaklyje ne tik įrėmina veiksmą, bet ir akcentuoja hipotekste esantį perėjimą tarp autorės balso ir pagrindinio veikėjo pozicijos. Šitaip sustiprinamas skirtumas tarp dabarties subjekto, pristatančio pasakojimą, ir rekonstruojamos praeities, iš kurios kalba personažas. Balsų skirtis čia neatsiejama nuo fizinės aktorių ir vaizduojamų figūrų perskyros – tai dar viena nuoroda į teatro kalbai būdingą tarpininkavimo principą.

Kiekvienas iš penkių juodai apsirengusių aktorių atlieka ne tik vaidybines, bet ir technines funkcijas, tiesiogiai prisidedamas prie vaizdo ir garso kūrimo realiuoju laiku. Rihards Zelezņevs,

atliekantis pagrindinio veikėjo vaidmenį, taip pat atsakingas už įvairius gyvai kuriamus garsinius efektus; Baiba Vanaga ir Elīna Bojarkina valdo visų personažų lėles; Kristīna Varša dirba su fono vaizdais prie skirtingų kamerų; Artūrs Putniņš generuoja vizualinius efektus naudodamasis žaliuoju ekranu. Toks tiksliai choreografuotas komandinis darbas išryškina kolektyvinio veikimo principą – kiekvieno aktoriaus indėlis būtinas, kad ekrane gimtų vientisas, vizualiai nuoseklus naratyvo vaizdas. Šis nuolatinis, kartu atliekamas vizualinės medžiagos konstravimas įgyja ir simbolinį matmenį: jis artikuliuoja bendruomeniškumo vertę, kur pasakojimas apie trauminius istorinius įvykius tampa kolektyviškai atkuriamas ir palaikomas. Kiekvienas aktorius yra ne tik atlikėjas, bet ir reikšmės kūrimo proceso dalis – savotiška atminties mechanizmo dedamoji. Tuo pat metu sceninis veiksmas, kuriamas tiesiogiai žiūrovų akivaizdoje, sustiprina „čia ir dabar“ buvimo įspūdį: ne tiek rodomas užbaigtas vaizdas, kiek patiriamas jo atsiradimo procesas. Tokiu būdu žiūrovas tampa ne pasyviu stebėtoju, o gyvo, performatyvaus atminties vyksmo liudininku.



8 pav. Scena iš spektaklio „Sibīrijas haiku“ – M. Markovskio nuotrauka iš Latvijos lėlių teatro interneto svetainės

Pasirinkta medžiaga – popierius – spektaklyje atlieka daugialypę funkciją: ji ne tik formuoja vizualinį pasaulį, bet ir įtvirtina sąsajas su hipotekstu bei jo estetinė logika. Veikėjų lėlių pavidalai atkartoja Linos Itagaki iliustracijas, tačiau popierius kaip medžiaga čia įgyja papildomą simbolinį krūvį. Jo trapumas įkūnija ne tik veikėjų pažeidžiamumą, bet ir efemeršką, nuolat nykstančią atminties prigimtį. Kiekviena lėlė, išskyrus foninius elementus, naudojama tik vieną kartą, o mažas mastelis ir medžiaginis subtilumas sustiprina gyvybės trapumo įspūdį. Šis sprendimas išplečia spektaklio tematinį lauką – atminties, netekties motyvus – ir kartu perkelia grafinio romano „popieriškumo“ principą į sceninę raišką, paversdamas jį ne tik vizualiniu, bet ir semantiniu elementu. Dvimatis vaizdas scenoje per judesį ir sluoksniavimą įgyja trimatį buvimą, tačiau išlieka vizualiai

lengvas ir laikinai egzistuojantis. Toks medžiaginis pasirinkimas taip pat reflektuoja grafiniame romane išreikštą japoniškumo liniją: popierius čia tampa nuoroda į japonų kultūroje galias tradicijas turinčius popieriaus menus – origamį, popieriaus teatrą. Ši medžiaga ne tik išlaiko vizualinį ryšį su hipotekstu, bet ir įtvirtina estetinį trapumo, laikinumo ir formos lakoniškumo pojūtį. Šitai spektaklis išlaiko hipoteksto vizualinę tapatybę, tačiau išplečia jos raiškos būdus, suteikdamas daugiau dinamizmo ir materialaus patyrimo galimybių.

Sceninė erdvė, paremta šiuo medžiagiškumu, struktūruojama taip, kad pabrėžtų vaizdo konstravimo procesą ir jo reprezentacinį pobūdį. Klasikinėje scenos dėžės architektūroje sukurama performatyvinė struktūra: kairėje pusėje įrengta aktorių darbo zona su stalu, kameromis, rekvizitais ir fonų kūrimo įranga, o dešinėje – ekranas, kuriame rodomas gyvai konstruojamas vaizdas. Tuo pat metu veikia kelios kameros, kurios jungia skirtingus vizualinius sluoksnius – veikėjų figūras, foninius piešinius, judančius efektus – į vientisą, ekrane rodomą vaizdą. Ši organizacija leidžia žiūrovui rinktis žiūrėjimo poziciją: stebėti gyvą veiksmo kūrimą arba jo rezultatą ekrane. Knygoje svarbus autentiško, tarsi gyvai ranka rašyto teksto įspūdis spektaklyje perkeliamas į tiesioginio filmavimo veiksmą, kuris išlaiko refleksyvų, tą pačią prasminę funkciją turintį principą. Taip adaptacijoje išlaikoma naratyvinė struktūra ir vaizdinė poetika, tačiau keičiama medija ir žiūros dinamika – daugiasluoksniškumas išlaikomas, tačiau perkeliamas į kintantį, gyvai kuriamą vizualinį ir akustinį vyksmą, kuriame skaitymo ritmą pakeičia realaus laiko patyrimas.

Vaizdinė spektaklio medžiaga konstruojama pasitelkiant įvairias, nuolat kintančias medijas, o tai tampa vienu iš struktūrinių adaptacijos principų, atliepančių grafinio romano multimedialumą. Scenoje naudojami judantys personažų ir erdvių vaizdiniai, sukurti remiantis Linos Itagaki iliustracijomis, tačiau papildyti skirtingais rakursais, veido išraiškomis, kūno dalimis, leidžiančiais įkūnyti judesio logiką. Greta šių elementų į spektaklio audinį integruojami ir tikri popieriniai tekstai – haiku, laiškai, vietoje rašomi sakiniai, kurie pasirodo tiek vizualiai, tiek dalinai garsiniu pavidalu. Origami lankstymas, atliekamas pertraukos metu ir tiesiogiai įvedamas į antrojo veiksmo veiksmą, tampa dar viena dinaminės, gyvai kuriamos vaizdinės kalbos forma. Vizualinį sluoksnį papildė tikros nuotraukos, o medžiaginį pasaulį išplečia tikri objektai: obuoliai, džiovinti augalai, skysčiai, primenantys kraują ir kitas substancijas. Šie elementai spektaklio erdvėje atveria papildomą sensorinį registrą – skonio, kvapo, lytėjimo – kuris įtraukiamas į reprezentacijos struktūrą ne kaip papildomas efektas, bet kaip prasminės raiškos komponentas.

Garsinis spektaklio planas kuriamas gyvai – visus garsus scenoje generuoja aktoriai, naudodami įvairius kasdienes objektus ir muzikos instrumentus. Dauguma jų tiesiogiai atliepia veiksmą: perteikiami tokie garsai kaip traukinio bildesys, vėjo gūšiai ar sniego girgždėjimas. Kai kurie efektai – pavyzdžiui, smūgis katinui – išsiskiria staigumu ir aštrumu, sustiprindami žiūrovo sensorinę reakciją į įvykius. Garsai čia funkcionuoja pagal kino logiką – kaip papildoma modalinė

raiška, kuri iliustruoja ar komentuoja veiksmą, – tačiau skirtingai nei kine, jie atliekami čia pat, scenoje. Tai sukuria paradoksią situaciją: garsai yra kuriami tarsi atskirai nuo veiksmų, bet vyksta tuo pačiu metu ir toje pačioje erdvėje, todėl žiūrovas vienu metu mato ir garsinį veiksmą, ir jo pasekmę vaizde. Šitaip išryškinama ne tik garsų funkcija, bet ir jų materialumas – garsas čia nėra nematomas fonas, o fizinė, matoma spektaklio sudedamoji dalis.

Be garsinių efektų, spektaklyje naudojama ir muzika, kuri paprastai veikia kaip atmosferos formavimo priemonė. Skirtingose scenose pasigirsta pianino motyvai bei subtilūs balsiniai ar elektroniniai garsai, kurie sustiprina emocinį foną – ypač epizoduose, susijusiuose su personažų vidinėmis būsenomis. Kai kuriais momentais pasitelkiami ir japoniški muzikiniai motyvai – jie įvedami scenose, kuriose pasirodo teta Petronėlė, pasakojama istorija apie japoną, arba minimi japonai už tvoros. Tokiu būdu muzikinė medžiaga palaiko ir hipotekste esančią japoniškumo liniją.

Dainavimas spektaklyje integruojamas kaip atskiras garsinės raidos lygmuo, glaudžiai susijęs su veikėjais ir tam tikrais pasakojimo momentais. Jis pasirodo visur, kur nurodyta grafiniame romane, ir dažniausiai išskyla choriniuose epizoduose. Kai kuriems veikėjams, pavyzdžiui, mokytojai Žibutei, dainavimas spektaklyje tampa ne tik muzikinės atmosferos dalimi, bet ir asmenybės raida – tai personažo savitumo ženklas, padedantis atskleisti jo vidinį pasaulį. Skirtingai nei instrumentinė muzika, dainuojamas tekstas yra tiesiogiai susijęs su naratyvu ir veikia kaip siužetinės informacijos perteikimo priemonė. Ypatinę dramaturginę funkciją įgyja finalinė daina, kurią atlieka aktorė, įkūnijanti kūrinio autorės balsą. Ji užbaigia spektaklį ne tik kaip garsinis akcentas, bet ir kaip struktūrinė riba – subtili, beveik tyli vokalinė intonacija tampa emocine ir semantine išvada visam pasakojimui.

Šis paskutinis garsinis gestas užbaigia ne tik muzikinį spektaklio audinį, bet ir išryškina visos adaptacijos patirtinę logiką – tai kūrinys, kuris ne tiek perteikiamas, kiek gyvai įgyvendinamas žiūrovo akivaizdoje. Nors spektaklis itin artimas hipotekstui – tiek naratyvine struktūra, tiek vizualine stilistika – jo išskirtinumas slypi ne turinio transformacijoje, bet turinio perteikimo būdo pasikeitime. Knygos pasakojimas čia perkeliamas į išplėstą modalumų lauką, kuriame aktyvuojami garsiniai, vizualiniai, judesio, kvapo ir skonio registrai. Tai leidžia pasakojimui įgauti kūnišką, jusliškai intensyvią pavidalą, kuriame žiūrovas tampa ne tik informacijos gavėju, bet ir tiesioginio patyrimo dalyviu.

Tokį juslinį aktyvumą palaiko ir pati sceninė organizacija, grindžiama dviguba reprezentacijos struktūra: viena vertus – aktorių fizinis darbas, kuriuo gyvai kuriami garsai, animuojami vaizdai ir valdomi techniniai elementai; kita vertus – projekcijų ekranas, kuriame šis procesas tampa vientisu vizualiniu pasakojimu. Žiūrovas mato abu šiuos lygmenis vienu metu, todėl tampa ne tik pasakojimo stebėtoju, bet ir jo kūrimo liudininku. Dabarties veiksmas čia įgyja reprezentacinę funkciją – aktorių rankomis konstruojama praeities istorija egzistuoja ne kaip baigtinis rezultatas, bet kaip kuriamas

vyksmas. Tokia struktūra išryškina ne tik spektaklio techninį pobūdį, bet ir jo teminę kryptį – atmintį kaip gyvą, bendru veikimu palaikomą procesą.

Popieriaus lėlių teatro pasirinkimas neatsiejamas nuo visos spektaklio reprezentacijos logikos: tai forma, kuri natūraliai pratęsia gyvo kūrimo principą ir pabrėžia atminties kaip nuolat atkuriamo proceso pobūdį. Popierius čia veikia ne tik kaip medžiaga, perimanti hipoteksto vaizdinę stilistiką, bet ir kaip semantiškai įkrautas objektas, artikuluojantis trapumą, pažeidžiamumą, laikino buvimo pojūtį. Šis medžiagiškumas tampa struktūriniu tremties patirties perteikimo elementu – kiekvienas vaizdas kuriamas rankomis, realiu laiku, priešais žiūrovų akis, tarsi kiekvieną kartą iš naujo liudijant tai, kas galėtų būti pamiršta. Tokia raiška susisieja su haiku logikai artima „čia ir dabar“ patirtimi: ne per išbaigtą siužetą, o per sutankintas, jusliškai paveikias akimirkas. Todėl forma čia nėra neutralus perteikimo kanalas, bet esminė spektaklio semantinės struktūros dalis – ji leidžia ne tik kalbėti apie tremtį, bet ir parodyti, kaip tokios patirtys išgyvenamos gyvai, trapiai, kolektyviai.

Išvados

Darbe analizuotas intermedialusis dialogas tarp trijų multimedialių tekstų – grafinio romano *Sibiro haiku* ir dviejų jo inscenizacijų Lietuvos ir Latvijos teatruose. Analizė aprėpė medijų ir tekstų savitumų aptarimą, turinio – tremties į Sibirą istorijos – perkėlimo logiką ir būdų, kuriais trys tekstai reprezentuoja istoriją, tyrimą. Analizė parodė, kaip modalumų kaita inscenizacijose ne tik išplečia istorijos patyrimo intensyvumą, bet ir transformuoja suvokėjo santykį su pasakojimu: nuo fiksuoto – sustoti ir grįžti leidžiančio, dabartį ir praeitį skiriančio – pasakojimo, kuris leidžia „haikiškai“ patirti vieną ar kitą paskirą epizodą / puslapį, pereinama prie „čia ir dabar“ kūniškai, jusliškai išgyvenamos, dabartimi tampančios praeities. Inscenizacijos permąsto, interpretuoja literatūrą išsaugodamos pagrindines siužetines gaires, bet reorganizuoja jų išdėstymą, stilistiką ar toną ir haiku idėjos aktualizavimo būdus.

Istoriją rekonstruojantis grafinis romanas *Sibiro haiku* struktūriškai grindžiamas trijų lygmenų sąveika – Jurgos Vilės dabarties balsu, Algio „dabarties“ pasakojimu ir Algio prisiminimais apie praeitį. Šie trys lygmenys organizuojami taip, kad atkartotų haiku trijų eilučių principą: skirtingos, bet glaudžiai tarpusavyje susijusios perspektyvos, sujungtos į vientisą patyrimo akimirką. Tad, viena vertus, čia principas realizuojamas veikiau metaforiškai, nei realiai. Tokia struktūra leidžia suvokti knygą kaip haiku eilėraštį, kuriame trys skirtingos laiko ir patirties plotmės jungiasi į vieną intensyvią išgyvenimą. Kita vertus, kiekvienas knygos epizodas, kiekvienas vaizdinys ir žodinis fragmentas tampa savarankišku, jusliniu istorinės atminties aktualizavimo aktu, tad taip pat realizuoja haiku principą – tik kitame, kiekvieno epizodo patyrimo, lygmenyje. Tad „haikiškumas“ pereina į patį skaitymo ir patyrimo procesą, kuriame multimedialios ir multimodalios pasakojimo priemonės sukuria intensyvią „čia ir dabar“ efektą.

LNDT spektaklis siūlo ne istorinę rekonstrukciją, bet jos transformaciją, veikiančia metamorfozės principu visais lygmenimis – pačios istorijos, personažų vaidmenų, kostiumų, scenografijos, garso ir veiksmo tempo. Metamorfozė čia nėra vien estetiškas ar techninis sprendimas – ji rodo bendresnę kaitos ir išlikimo idėją, siejančią skaudžią praeitį su dabartimi. Dramaturginiu ir prasminiu spektaklio rėmu tampa kelionės laiku ir dalinai abstrahuojamu skausmu metafora. Bet kaip tik tas abstrahavimas įneša universalumo. Tremties kelionės tapatinimas su blogiu kaip tokiu kartu glumina ir suteikia vilties. O būdas, kuriuo rodoma šioji kelionė, leidžia matyti, kaip, išoriškai visai pašalinus visas struktūrines ar temines haiku apraiškas, spektaklis pats veikia kaip haiku, sukurdamas „čia ir dabar“ efektą. Spektaklis grindžiamas momentinio išgyvenimo principu ir kiekvieną akimirką kuria tiesioginį dabarties momento patyrimą. Šis spektaklis bando įprasminti skausmo patirtį, ją sutvarkydamas kaitos ir metamorfozės estetika.

Popieriaus lėlių teatro spektaklis eina dar toliau – realizuoja haiku principą ne vien suvokimo, bet ir kūrimo lygmeniu. Kaip ir romanas, jis pateikia istorinę rekonstrukciją, tačiau rodo patį istorijos

kūrimo procesą ir pasirenka specifinę medžiagą – popierių. Popierius čia veikia ne tik kaip iš hipoteksto paskolinta ir į jį nurodanti medžiaga, bet ir kaip semantiškai įkrautas objektas, artikuliuojantis trapumą, pažeidžiamumą, būties laikinumo pojūtį. Be to, kiekvienas vaizdas ir garsas kuriami rankomis, realiuoju laiku, priešais žiūrovų akis, tarsi kiekvieną kartą iš naujo liudijant tai, kas galėtų būti pamiršta. Tad čia „haikiškumas“ reiškiasi ne per išbaigtą siužetą ar struktūrą, o per sutankinamas, jusliškai paveikias kūrimo ir suvokimo akimirkas.

Visais trimis atvejais matome, kad forma ir medija nėra neutralūs perteikimo kanalai, bet esminė bet kokios medijos teksto reikšminės struktūros dalis.

Šaltiniai

- Vilė, Jurga, Itagaki, Lina, 2021. *Sibiro haiku*. Vilnius: Aukso žuvys.
- Kaputinskaitė, Birutė, 2023. Pjesė *Sibiro haiku*. Vilnius: Lietuvos nacionalinis dramos teatras.
- Gornatkevičius, Augustas, (rež.), 2023. Spektaklis *Sibiro haiku*. Vilnius: Lietuvos nacionalinis dramos teatras.
- [Lietuvos nacionalinis dramos teatras], n. d. *Birutė Kaputinskaitė. SIBIRO HAIKU*. Vilnius: Lietuvos nacionalinis dramos teatras. https://www.teatras.lt/lt/spektakliai/birute_kapustinskaite_sibiro_haiku/ [Žiūrėta 2025 m. balandžio 21 d.].
- Vile, Jurga, Itagaki, Lina, 2020. *Sibīrijas haiku*. Vertė Dace Meiere. Ryga: liels un mazs.
- Sīlis, Valters, 2024. Pjesė *Sibīrijas haiku*. Ryga: Latvijas lēliu teatras.
- Sīlis, Valters, (rež.), 2024. Spektaklis *Sibīrijas haiku*. Ryga: Latvijas lēliu teatras.
- [Latvijas Leļļu teātris], n. d. *Sibīrijas haiku*. Ryga: Latvijas lēliu teatras. <https://www.lelluteatris.lv/lv/izrades/latviesu-trupa/liela-zale/sibirijas-haiku> [Žiūrėta 2025 m. balandžio 21 d.].

Literatūros sąrašas

- Beatens, Jan, Frey, Hugo, 2015. *The Graphic Novel: An Introduction*. New York: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139177849>
- Corrigan, Timothy, 2017. Defining Adaptation. In: Thomas Leitch (ed.). *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. New York: Oxford University Press, pp. 23–35. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199331000.013.1>
- Couser, G. Thomas, 2012. *Memoir: An Introduction*. New York: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:osobl/9780199826902.001.0001>
- Elleström, Lars, 2021. The Modalities of Media II: An Expanded Model for Understanding Intermedial Relations. In: Lars Elleström (ed.). *Beyond Media Borders, Volume 1: Intermedial Relations among Multimodal Media*. Cham: Palgrave Macmillan, pp. 3–91. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-49679-1>
- Fischer-Lichte, Erika, 2024. *Teatrologija. Įvadas į šio mokslo pagrindus*. Vertė Jūratė Pieslytė-Sviackevičienė. Vilnius: Scenos meno kritikų asociacija.
- Genette, Gérard, 1997a. *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Translated by Claude Doubinsky, Channa Newman. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Genette, Gérard, 1997b. *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Translated by Jane E. Lewin. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511549373>
- Gūtmane, Zanda, 2019. *Totalitārisma traumu izpausmes Baltijas prozā*. Rīga: LU Literatūras, folkloras un mākslas institūts.

- Hutcheon, Linda, 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203957721>
- Yasuda, Kenneth, 1995. *The Japanese Haiku: Its Essential Nature, History, and Possibilities in English, with Selected Examples*. Rutland, Vermont, Tokyo: Charles E. Tuttle Company.
- Klepper, Martin, 2019. Autobiographical / Autofictional Comics. In: Martina Wagner-Egelhaaf (ed.). *Handbook of Autobiography / Autofiction*. Berlin, Boston: De Gruyter, pp. 441–444.
<https://doi.org/10.1515/9783110279818>
- Lahusen, Christiane, 2019. Memoirs. In: Martina Wagner-Egelhaaf (ed.). *Handbook of Autobiography / Autofiction*. Berlin, Boston: De Gruyter, pp. 626–635.
<https://doi.org/10.1515/9783110279818>
- Lejeune, Philipe, 1989. The Autobiographical Pact. In: Paul John Eakin (ed.). *On Autobiography*. Translated by Katherine M. Leary. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 3–30.
- McCloud, Scott, 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.
- Melnikova, Irina, 2012. Adaptacijos studijos: literatūra versus kinas – vertimas ar dialogas? *Colloquia*, 28, pp. 31–54.
- Melnikova, Irina, 2016. *Literatūros (inter)medialumo strofos, arba Žodis ir vaizdas*. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.
- Meskin, Aaron, Cook, Roy T. (eds.), 2012. *The Art of Comics. A Philosophical Approach*. Chichester: Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1002/9781444354843>
- Mikkonen, Kai, 2017. *The Narratology of Comic Art*. New York: Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315410135>
- Orwell, George, 1991. *Gyvulių ūkis; 1984-ieji*. Vertė Arvydas Sabonis, Virgilijus Čepelėjus. Vilnius: Vyturys.
- Pažūsis, Lionginas, Maskaliūnienė, Nijolė, Darbutaitė, Rasa, Klioštaraitytė, Rasa, Mankauskienė, Dalia, Miškinienė, Irena, Paura, Markas, 2014. *Vertimo studijų žodynas*. Vilnius: Lodvila.
- Plechavičiūtė, Asta, 2024. Komiksų ir grafinių romanų situacija Lietuvoje. *Literatūra ir Menas*, 10 (3792). <https://literaturairmenas.lt/literatura/asta-plechaviciute.-komiksu-ir-grafiniu-romanu-situacija-lietuvoje> [Žiūrėta 2025 m. sausio 18 d.].
- Stam, Robert, 2000. Beyond fidelity: the dialogics of adaptation. In: James Naremore (ed.). *Film Adaptation*. New Brunswick: Rutgers University Press, pp. 54–76.
- Zanettin, Federico, 2014. Visual adaptation in translated comics. *inTRAlinea*, 16.

Santrauka

Magistro darbe analizuojamas Jurgos Vilės ir Linos Itagaki grafinis romanas *Sibiro haiku* bei dvi jo sceninės adaptacijos – Augusto Gornatkevičiaus spektaklis Lietuvos nacionaliniame dramos teatre ir Valterio Sīlio pastatymas Latvijos lėlių teatre. Darbo tikslas – ištirti, kaip grafinis romanas adaptuojamas scenai, išanalizuoti šio proceso sukuriamą intermedialųjį dialogą ir aprašyti jo poveikį kūrinio reikšmei bei emocinei žiūrovo būsenai. Tyrimas grindžiamas adaptacijos studijų teorijos idėjomis, taikant Gérard'o Genette'o transtekstualumo bei Larso Elleströmo intermedialumo kaip intermodalumo analizės įrankius.

Pirmame skyriuje aptariamos adaptacijos studijų teorinės gairės, ypatingą dėmesį skiriant medijų kaitai ir tekstinių ryšių reikšmei literatūros bei teatro sąveikoje. Šiame kontekste adaptacija suprantama kaip daugialypis procesas kuriame, sąveikaujant skirtingoms raiškos priemonėms ir kultūriniais kodams, kuriami nauji prasminiai lygmenys.

Antrajame skyriuje analizuojamas grafinis romanas kaip spektaklių hipotekstas. Dėmesys skiriamas kūrinio multimedialumui, multimodalumui ir architektinei įtampai tarp haiku ir memuarų žanrų. Tarp analizuojamų elementų išryškėja haiku principas, kuris romane atsiskleidžia ne per formalius žanro bruožus, bet per momentinio išgyvenimo struktūrą, leidžiančią skaitytojui patirti istorinius įvykius dabartyje.

Trečiajame skyriuje analizuojamos dvi sceninės adaptacijos, išryškinant jų interpretacinius skirtumus. Lietuvos nacionalinio dramos teatro spektaklyje reikšmingai nutolstama nuo knygos pasakojimo – tremties patirtis perteikiama abstrakčiai, pasitelkiant šiuolaikinio vaiko perspektyvą ir kelionės per blogas ir geras dienas metaforą. Tokia raiška leidžia suvokti tremties perteikimą kaip metamorfozės procesą, kuriame pabrėžiama buvimo kartu svarba ir skausmo transformacijos galimybė. Tuo tarpu Latvijos lėlių teatro spektaklyje išlaikoma knygos naratyvinė eiga, tačiau jo savitumas atsiskleidžia per perteikimo formą: pasitelkiant popieriaus lėlių teatrą ir gyvą vizualinių bei garsinių elementų kūrimą scenoje, pasakojimas tampa jusliškai aktyviai kuriamu žiūrovo akivaizdoje. Tokia sceninė struktūra leidžia atmintį patirti kaip kolektyvinį vyksmą, o haiku principas išryškėja per trapias, akimirksnio intensyvumo patirtis.

Abu spektakliai, veikdami kaip hipertekstai, pasitelkia teatrui būdingas raiškos formas tam, kad savaip interpretuotų grafinio romano tekstą ir aktualizuotų haiku principą kaip momentinio istorinės traumos išgyvenimo struktūrą scenoje. Šiuo požiūriu *Sibiro haiku* adaptacijų analizė patvirtina teorinę darbo prielaidą: adaptacija nėra nei antrinis kūrinys, nei „ištikimybės“ patikrinimas, bet savarankiška kūrybos forma, kurioje per medijų sandūrą ir modalumų kaitą kuriami nauji prasmių sluoksniai. Kiekviena iš šių adaptacijų atveria galimybę iš naujo pažvelgti į hipotekstą, pabrėžiant jo atvirumą skirtingoms meninėms interpretacijoms bei aktualizuojant istorinę patirtį dabarties recepcijos kontekste.

Summary

This master's thesis examines the graphic novel *Siberian Haiku* by Jurga Vilė and Lina Itagaki, along with two of its stage adaptations: Augustas Gornatkevičius's production at the Lithuanian National Drama Theatre and Valters Sīlis's staging at the Latvian Puppet Theatre. The study investigates how the graphic novel is adapted for the stage, analyses the intermedial dialogue generated in the process, and explores its impact on the work's meaning and the viewer's emotional experience. The research is grounded in adaptation studies, drawing on Gérard Genette's concept of transtextuality and Lars Elleström's approach to intermediality, understood through intermodality.

The first chapter outlines key theoretical approaches in adaptation studies, with particular attention to media transformation and the role of textual relationships in the interaction between literature and theatre. In this context, adaptation is understood as a multilayered process in which diverse modes of expression and cultural codes interact to produce new layers of meaning.

The second chapter considers the graphic novel as the hypotext for the stage productions, focusing on its multimodality, multimediality, and the architextual tension between the genres of haiku and memoir. Central to the analysis is the haiku principle, which emerges not through formal genre features but through a structure of immediate experience that allows the reader to engage with historical events as affectively present.

The third chapter analyses the two stage adaptations and their interpretive divergences. In the Lithuanian National Drama Theatre production, the narrative departs significantly from the book: the experience of deportation is conveyed in abstract terms, through the perspective of a contemporary child and the metaphor of a journey through bad and good days. This approach frames deportation as a metamorphic process, emphasizing the importance of togetherness and the possibility of creating meaning through suffering. In contrast, the Latvian Puppet Theatre production preserves the book's narrative structure but distinguishes itself through form: using paper puppet theatre and the live creation of visual and sonic elements, it becomes a sensorially immediate performance unfolding before the audience. Here, memory is experienced as a collective act, and the haiku principle is rendered through fleeting, fragile moments of emotional intensity.

Both productions function as hypertexts, using theatrical means to reinterpret the graphic novel and to actualize the haiku principle as a structure for experiencing historical trauma in the immediacy of performance. In this regard, the analysis of the *Siberian Haiku* adaptations affirms the thesis's theoretical premise: adaptation is neither a secondary work nor a test of fidelity, but an autonomous form of creation in which the convergence of media and the shifts in modality generate new layers of meaning. Each adaptation offers a renewed perspective on the hypotext, highlighting its openness to varied artistic interpretations and recontextualizing historical experience in the present.

Padėkos

Nuo tos akimirkos, kai perskaičiau senelio atsiminimus apie Sibirą, supratau, kad būtent toje penkiolika metų trukusioje senelio kančioje Sibire, kur jis sutiko močiutę ir jiedu susilaukė mano tėčio, yra mano pradžia. Dėkoju mylimam seneliui.

Praėjus daugiau nei aštuoniasdešimčiai metų po masinių deportacijų, ne kiekvieno sąmonėje tebėra išlikęs ryšys su trėmimais kaip esmine tapatybės ir savasties dalimi: kuo daugiau praeina laiko, tuo sunkiau suvokti, kodėl svarbu to nepamiršti. Tačiau Rusijos karas prieš Ukrainą privertė iš naujo pažvelgti tiek į asmeninę, tiek į kolektyvinę istoriją: Antrojo pasaulinio karo ir pokario traumos susisiejo su dabartiniais įvykiais ir privertė suvokti, kad agresorių sukeltos kančios neliko praeityje, jos čia, šalia mūsų. Veikiausiai todėl pasirinkau tirti mūsų laikais itin aktualų tekstą – grafinį romaną *Sibiro haiku*, primenantį skaudžią senelio istoriją. Už tekstą dėkoju autorėms – Jurgai Vilei ir Linai Itagaki.

Didelė mano padėka ir Lietuvos nacionaliniam dramos teatrui bei Latvijos lėlių teatrui – už jų *Sibiro haiku* teatrinės interpretacijas ir už neatlygintinai suteiktą prieigą prie pjesių tekstų ir spektaklių įrašų.

Taip pat šiltai dėkoju Latvijos universiteto Lituanistikos centro vadovui Edmundui Trumpai, kurio vedama prieš ketverius metus pradėjau kelionę į lietuvių kalbą ir kultūrą. Be jo šio darbo nebūtų buvę.