

VILNIAUS UNIVERSITETAS
FILOLOGIJOS FAKULTETAS

GODA VABUOLAITĖ
INTERMEDIALIOS LITERATŪROS STUDIJS

ŽAIDIMAS LAUROS KUTKAITĖS SPEKTAKLYJE „MILENA“

Magistro darbas

Darbo vadovė doc. dr. Ieva Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė

2026

VILNIUS

Goda Vabuolaitė, *Žaidimas Lauros Kutkaitės spektaklyje „Milena“*, magistro darbas, vadovė doc. dr. Ieva Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė, Vilniaus universitetas, Filologijos fakultetas, 2026. 45 p.

Anotacija

Darbe analizuojamas Lauros Kutkaitės spektaklis „Milena“, pasitelkiant žaidimo teorijos, postdraminio teatro, intertekstualumo, epistolarikos ir recepcijos teorijų prieigas. Teorinė tyrimo perspektyva grindžiama Kimberly Bohman-Kalajos „žaidybinio teksto“ ir Ievos Steponavičiūtės-Aleksiejūnienės „žaidžiančio teksto“ koncepcijomis. Nagrinėjama, kaip žaidimas spektaklyje formuoja kūrinio struktūrą, žiūrovo įtraukimą ir kultūrinės atminties refleksiją.

Raktiniai žodžiai: žaidybinis spektaklis, žaidimas, postdraminis teatras, epistolarika, intertekstualumas, modelinis žiūrovas, kultūrinė atmintis, Laura Kutkaitė, Milena.

Turinys

Įvadas	4
1. Žaidimo teoriniai aspektai	8
1.1 Žaidimas kaip struktūros ir laisvės sąveika	8
1.2 Žaidimo formos ir jų reikšmė teatro kontekste	9
1.3 Žaidybiškumas kaip kūrinio organizavimo ir analizės strategija	10
1.4 Žaidybinio spektaklio samprata šiame darbe	13
2. Architektualumo teoriniai aspektai	14
2.1 Architeksto sąvoka Gerardo Genette'o tarptekstinių santykių tipologijoje	15
2.2 Postdraminio teatro kodas: iššūkis tradicijai ir savarankiška sistema	15
2.3 „Modelinis žiūrovas“ – architektinė „modelinio skaitytojo“ transformacija	17
2.4 Epistolarika kaip savęs „rašymas“	18
3. Spektaklio analizė	19
3.1 „Paštodraminis“ spektaklis	19
3.1.1 Postdraminio teatro žaidybiškumo realizacija spektaklyje	19
3.1.2 Epistolinė spektaklio struktūra – „ludus“ pažadas?	25
3.2 Empiriniai žaidimai spektaklyje	29
3.2.1 „Taip arba ne“	29
3.2.2 „Tiesa-drąsa“	30
3.2.3 „Sugedęs telefonas“	33
3.3 Žiūrovas kaip bendražaidėjas	35
Išvados	38
Literatūra	40
Šaltiniai	42
Santrauka	44

Įvadas

Žaidimas – įvairiose gyvenimo srityse vartojama sąvoka, kurią jau daugelį metų mėgina apibrėžti skirtingų mokslinių laukų teoretikai. Vis dėlto bandymai tiksliai nusakyti jos reikšmę dažnai atskleidžia naujus, dar neaptartus aspektus, ir ji nepasiduoda vienareikšmiam ir baigtiniam apibrėžimui. Neatsitiktinai Ludwigas Wittgensteinas veikale „Philosophical Investigations“ kelia klausimus: „Kur eina sąvokos ‘žaidimas’ ribos? Kas yra žaidimas, o kas jau nebėra? Ar galite nurodyti tą ribą? Ne. Galite ją nubrėžti, nes iki šiol dar to nebuvo padaryta. (Bet tai visai jūsų neglumino, kai vartodavote žodį ‘žaidimas’).“ (Wittgenstein 2009, §66–67). Taigi net ir iki galo neapibrėžiama, skirtingai aiškinama ir vartojama, žaidimo samprata išlieka svarbi tiek kasdienio gyvenimo veiklose, tiek skirtinguose tyrimų laukuose – taip pat ir kultūros, kviesdama naujai pažvelgti į literatūros, vizualiojo ar sceninio meno kūrinius.

Vieno 2021 metų interviu metu paklausta, kas jai yra teatras, režisierė Laura Kutkaitė atsiliepė: „Teatras man yra būdas mąstyti ir pastanga vienokia ar kitokia forma kalbėti apie realybę. Būdas suprasti gyvenimą. Tiesą sakant, būdas bent kažką suprasti. O šalia to, teatras man būtinai yra žaidimas. Suburkite į patalpą suaugusius žmones ir pažaiskite su jais, pavyzdžiui, ‘aklą vištą’. Jūs pamatysite tokių veido išraiškų, tokią nuostabą, išgirsite tokį juoką, kuris visiškai neatitiks jūsų susidaryto įvaizdžio apie tą žmogų. Nes žaidžiant įvyksta tam tikras apsivalymas nuo kasdienio ‘aš esu suaugęs, rimtas žmogus’ naratyvo. Spektaklis irgi yra žaidimas, tik kiek įdomesnis ir sudėtingesnis negu ‘akla višta’. Žaidimui reikia bendrystės, todėl spektakliui reikia bendros erdvės tarp aktorių ir žiūrovų, nepriklausomai kur kas sėdi. Todėl kol kas turbūt tegalėčiau pasakyti, kad teatras turi būti ‘atviras’. O daugiau aš nieko nežinau.“ (Kutkaitė 2021). Jau tuomet įvardijusi spektaklį kaip žaidimą, pasižymintį specifine erdve ir bendryste tarp dalyvių, režisierė savo kūrybiniame kelyje žaisti nepaliovė. Nors spektaklių tematika kinta, žaidimas Kutkaitės kūryboje išlieka svarbus dėmuo, pasireiškiantis įvairiomis formomis: kai kuriuose kūriniuose kaip sceninis veiksmas, kituose kaip žaidybinės strategijos ar žaidybiški sprendimai, tačiau visais atvejais jis veikia kaip meninė priemonė, kurianti papildomas reikšmes ir formuojanti skirtingus jų suvokimo būdus.

Literatūrologė Kimberly Bohman-Kalaja knygoje „Reading Games: An Aesthetics of Play in Flann O'Brien, Samuel Beckett & Georges Perec“ (2007) išskiria „žaidybinio teksto“ (angl. *Play-Text*) kategoriją, kurią įvardija kaip atskirą postmodernios literatūros žanrą. Kutkaitės kūrybą ženklinantis žaidybiškumas taip pat sudaro prielaidas ją tirti kaip savitą, žaidimu organizuotą sceninę formą, kuri šiame darbe konceptualizuojama kaip „žaidybinis spektaklis“. Nors šiame darbe apsiribojama vieno

spektaklio analize, į jį žvelgiama vadovaujantis pamatine minėtosios teoretikės nuostata, kad žaidybiniame kūrinyje žaidimas skleidžiasi kompleksiskai – kaip daugialypis, įvairiuose lygmenyse veikiantis principas, organizuojantis kūrinio struktūrą ir įtraukiantis žiūrovą į prasmių kūrimo procesą. Pasitelkus Bohman-Kalajos bei kai kurių kitų kultūrologinių žaidimo teorijų įžvalgas ir transformuojant „žaidybinio teksto“ sąvoką į „žaidybinio spektaklio“, darbe analizuojama, kaip žaidimas mezga ryšį su postdraminio teatro ir epistolinio žanro architektais, dalyvauja scenos veiksmė, provokuoja žiūrovo atsaką ir veikia spektaklio semantiką.

Temos naujumas ir aktualumas

2021 metais režisūros studijas baigusios bei į Lietuvos teatro lauką įžengusios režisierės Lauros Kutkaitės statyti spektakliai dar nėra plačiai nagrinėti kultūros lauko akademikų darbuose. Vienintelis tyrimas, kurio analizė koncentruojama į šios režisierės kūrinį, yra Monikos Wolyniec magistrinis darbas „Įtekstinta teatro realybė spektaklyje ‘Sirenų tylą’“ (2025), kuriame tiriama spektaklio performatyvinė strategija, išryškinanti, kaip teatro realybė teksto ir scenos kalbos sąveikoje tampa socialinės kritikos ir tikrovės patirčių artikuliacijos instrumentu. Per žaidimo sąvokos prizmę į Lauros Kutkaitės kūrybą kol kas nėra žvelgta, nors, kaip jau minėta, pati režisierė spaudai duotuose interviu ir premjerų pristatymuose ne kartą akcentavo žaidimo svarbą jos kūrybai, šiais „metakomunikaciniais signalais“ (plg. Bateson 1955), kviesdama kūrinius analizuoti būtent „*sub specie ludi*“¹ (žr. XI skyrių *Western Civilization Sub Specie Ludi*; Huizinga 1949, 173–195).

Žaidimas nėra visiškai nauja tema Lietuvos teatrologijoje. Jūratė Grigaitienė disertacijoje „Žaidimas ir improvizacija spektakliuose vaikams ir jaunimui lietuvių teatre XX a. antroji pusė – XXI a. pradžia“ (2012) akcentuoja glaudų vaikų žaidimų ir teatro priežastinį ryšį bei žaidimo, kaip improvizacijos šaltinio ir kūrybinės teatro kalbos modelio, reikšmę. Ramunė Balevičiūtė disertacijoje „Žaidybinio teatro raiška Rimo Tumino režisūroje 1978–2005 m.“ (2010) bei vėlesniuose tyrimuose atskleidžia šio menininko kūryboje dominuojantį žaidybinės raiškos ir psichologinio teatro elementų derinį, kurio specifiką padeda atskleisti tiek spektaklių forma, tiek jų recepcija. Olga Lapina straipsnyje „Imersinis teatras: įtraukimas, interaktyvumas, žaidimas“ (2017), pasitelkdama žaidimo sąvoką, siekia apibrėžti imersinio (patyriminio) teatro formą, kuri panaikina ribą tarp scenos ir žiūrovo bei kuria ne stebėjimo, o dalyvavimo santykį. Renata Bartusevičiūtė magistriniame darbe „Improvizacija Lietuvos šiuolaikiniame teatre“ (2016) analizuoja improvizacijos formas ir jų pasireiškimo būdus spektakliuose, išskirdama improvizaciją kaip vaidybos, struktūros ir interaktyvumo strategijas, leidžiančias įžvelgti

¹ *sub specie ludi* – Johano Huizingos terminas, reiškiantis „žaidimo aspektu“, „per žaidimo prizmę“.

žaidybiškumo užuomazgas bei su juo siejamus veikimo principus teatrinėje kūryboje. Tuo tarpu Rasa Kregždaitė magistriniame darbe „Nevalstybinių teatro trupių formavimasis nepriklausomoje Lietuvoje“ (2012) pristato tokių teatro kolektyvų kaip „Keistuolių teatras“ ir „Atviras ratas“ kūrimosi aplinkybes bei kūrybines metodikas, kurių aptarime, remiantis šių teatrų kūrėjų refleksijomis ir praktika, galima išvelgti žaidybiškumo ir žaidybos aspektus. Straipsnyje „Kolektyvinės kūrybos apraiškos šiuolaikiniame Lietuvos teatre“ (2013) Indrė Brasevičiūtė nagrinėja kolektyvinės kūrybos procesus, išryškindama aktorių tarpusavio sąveiką, improvizacijos svarbą ir žiūrovo įtraukimą į sceninį veiksmą, o atskiruose analizuojamuose pavyzdžiuose aptaria ir aktorių žaidimą tarpusavyje bei su žiūrovais. Jurgita Staniškytė straipsnyje „Performatyvumo teorija ir teatras: sąveikos ir takoskyros“ (2008) nagrinėja performatyvumo teorijos ir teatro santykį, remdamasi Richardo Schechnerio išvalgomis apie performatyvių kultūros formų sąveiką ir išryškindama, kaip tokie teoriniai modeliai, siejantys teatrą su ritualu ir žaidimu, gali būti taikomi teatro analizei. Kitame straipsnyje „Realybės efektai: autentiška raiška ir žaidimai su tikrove šiuolaikiniame teatre“ (2010) Staniškytė, aptardama postmodernaus ir postdraminio teatro santykius su tikrove, teigia, kad žaidimas tikrovės efektais bei suvokimo procesais teatre reiškia fikcijos ir tikrovės, o taip pat meno ir gyvenimo opozicijų permąstymą, į šiuos procesus įtraukiant ir žiūrovą. Tuo tarpu Lina Klusaitė darbe „Spektaklis ir jo dialoginės implikacijos H. G. Gadamerio hermeneutinėje perspektyvoje“ (2008) spektaklį apmąsto kaip žaidimą, pabrėždama, kad spektaklis–žaidimas įkūnija nuolatinę interpretacinę kartinimąsi, jungia archaines ir šiuolaikines formas bei atsiskleidžia kaip praeities ir dabarties sintezė. Pasak autorės, spektaklis–žaidimas yra savireprezentacijos forma, kurios taisyklės leidžia variuoti spektaklio dėmenimis ir įveda žaismo kodus, kuriuos žiūrovas, įsitraukdamas į žaidimą, interpretuoja savaip.

Apibendrinant galima pastebėti, kad žaidybinė prieiga yra produktyviai taikoma Lietuvos teatro tyrimuose, padėdama atskleisti kūrybos, recepcijos ir meninės komunikacijos daugiasluoksniškumą. Pasirinkimas analizuoti Kutkaitės spektaklį „Milena“, pasitelkiant žaidimo teorinę perspektyvą, bet ją savaip pritaikant, atveria galimybę papildyti bei praplėsti šios problematikos tyrimų lauką.

Tyrimo objektas

Žaidimas Lauros Kutkaitės spektaklyje „Milena“.

Tyrimo tikslas

Analizuoti Lauros Kutkaitės spektaklio „Milena“ žaidybines strategijas, jų poveikį žiūrovui ir jų reikšmę spektaklio prasmės kūrime.

Uždaviniai

1. Tirti, kaip spektaklyje įveiklinamos postdraminio teatro ir epistoliarinio žanro konvencijos (analizuoti dinamiką tarp *paidia* ir *ludus*).
2. Išskirti žaidimo figūras ir analizuoti, kaip jos veikia spektaklio struktūrą bei kokias reikšmes kuria.
3. Tirti, kokio modelinio žiūrovo šis spektaklis reikalauja ir kiek jame yra vietos žiūrovui „žaisti kartu“.

Tyrimo teorinės prieigos

Žaidimo sąvokos ap(si)brėžimui šiame darbe teorinius pagrindus suteikia Johano Huizingos, Rogerio Caillois, Katie Salen ir Erico Zimmermano bei Bernardo Suitso koncepcijos, kurių aktualiausi aspektai bus detaliau apžvelgti teorinėje dalyje. Teorinėje dalyje taip pat bus pristatytos Kimberly Bohman-Kalajos ir Ievos Steponavičiūtės-Aleksiejūnienės žaidybinio/žaidžiančio teksto sampratos, įtvirtinančios kompleksinį požiūrį į literatūrinį žaidimą. Kadangi šio darbo objektas yra teatro spektaklis, šios sampratos yra konvertuojamos į teatrologinę, bet taip pat kompleksinę „žaidybinio spektaklio“ sampratą. Ši sąvoka darbe vartojama kiek kitaip nei Ramunės Balevičiūtės disertacijoje – šis skirtumas taip pat bus nuodugniau paaiškintas teorinėje dalyje. Spektaklio analizėje pasirinkta susitelkti į tris pagrindines spektaklio žaidybiškumo apraiškas: architektstinę žaidybą, žaidimų įtraukimą į scenos veiksmą ir žiūrovo stimuliavimą. Šiuo tikslu į teorinę prieigą įtraukiami kai kurie intertekstualumo ir žanro teorijų aspektai: Hanso-Thieso Lehmanno postdraminio teatro koncepcija, papildyta Bonnie Marrancos, Elinor Fuchs, Marvinio Carlsono ir Karen Jürs-Munby įžvalgomis, Gerardo Genette'o tarptekstinių ryšių tipologija, Janet Gurkin Altman epistolinio žanro samprata, Michelio Foucault laiško kaip savęs formavimo praktikos koncepcija bei iš recepcijos teorijų lauko ateinanti „modelinio žiūrovo“ sąvoka, kildinama iš Umberto Eco „modelinio skaitytojo“ sampratos, Marco De Marinio pritaikytos teatrui ir susiejamos su Hanso Roberto Jausso recepcijos teorijos idėjomis.

Metodai

Teatrologinė analizė: spektaklio analizė ir interpretacija, adaptuojant literatūrologinės „žaidybinio teksto“ (Bohman-Kalajos) ir „žaidžiančio teksto“ (Steponavičiūtės-Aleksiejūnienės) analizės instrumentus teatro reiškiniui tirti, derinant juos su intertekstine (architektstinių ryšių) ir recepcijos perspektyva.

Darbo struktūra

Magistro darbas yra sudarytas iš įvado, teorinės literatūros apžvalgos, empirinės spektaklio analizės, išvadų, santraukos, literatūros ir šaltinių sąrašo.

1. Žaidimo teoriniai aspektai

Žaidimo sąvoka šiuolaikiniuose literatūros ir teatro tyrimuose pasitelkiama kaip analitinė prieiga, integruojanti skirtingų disciplinų teorines įžvalgas ir leidžianti tirti kūrybinius procesus, meninių kūrinių struktūrą bei jų recepciją. Šiame darbe žaidimas aktualizuojamas ne kaip universalus kultūrinis reiškiny, bet kaip teorinis įrankis, leidžiantis analizuoti spektaklio organizavimo principus ir žiūrovo įsitraukimo mechanizmus. Todėl toliau aptariami tik tie žaidimo teorijos aspektai, kurie padeda apibrėžti žaidimą kaip struktūrinį ir patyriminį fenomeną bei sudaro pagrindą šiame darbe formuluojamai žaidybinio spektaklio sampratai.

1.1 Žaidimas kaip struktūros ir laisvės sąveika

Žaidimas šiame darbe suprantamas kaip veiklos forma, kurioje atsiskleidžia santykis tarp laisvės ir struktūros. Jis apibrėžiamas kaip laisva, tačiau taisyklėmis apibrėžta veikla, atsieta nuo kasdienės tikrovės, vykstanti nustatytoje laiko ir erdvės ribose, reikalaujanti žaidėjų dalyvavimo ir pasižyminti savitiksliškumu bei „nerimtumu“, tačiau visiškai įtraukianti žaidžiantįjį (Huizinga 1949, 7–8, 13). Nors žaidimas nusakomas kaip „nerimtas“, ši savybė neturi būti suprantama kaip paviršutiniškumo ar nereikšmingumo požymis, veikiau ji žymi ontologinį atsiskyrimą nuo realybės – žaidybiniai veiksmai galioja tik vidinėje, taisyklėmis kuriamoje sistemoje. Tokiu būdu žaidimas, nors ir nėra orientuotas į naudos siekį bei nebūtinai praktiniam išlikimui, tampa visiškai tikras jame dalyvaujantiems subjektams (Huizinga 1949, 5–6, 9–11). Vienas kertinių žaidimo elementų yra taisyklės, kurios ne tik apibrėžia veiklą, bet ir kuria žaidimo bendruomenę, nes būtent jų laikymasis arba nesilaikymas brėžia ribą tarp žaidimo „viduje“ ir „išorėje“ esančių subjektų (Huizinga 1949, 10–11). Ne mažiau svarbus yra ir patyriminis žaidimo aspektas, siejamas su įsitraukimu ir malonumu (angl. *fun*), kurie suvokiami kaip pamatinė žaidimo esmė, nepasiduodanti loginiam paaiškinimui (Huizinga 1949, 2–3). Ši patirtis gali būti suvokiama kaip kylanti iš žaidėjo veiksmų ir žaidimo sistemos atsako santykio, kadangi žaidimas apibrėžiamas kaip veiksmo ir jo rezultato ryšys, įgyjantis prasmę žaidėjui sąveikaujant su sistema (Salen ir Zimmerman 2004, 3 sk., 4). Tokia prieiga leidžia žaidimą traktuoti kaip daugialypį reiškinį, apimančią struktūrinę taisyklių sistemą, patyriminį sąveikos procesą ir, platesniame kontekste, kultūriškai sąlygotą praktiką (Salen ir Zimmerman 2004, 10 sk., 1, 4–5).

Siekiant apibrėžti žaidimo dvilypumą, jis gali būti suvokiamas kaip skalė tarp dviejų priešingų polių – spontaniškos, improvizacinės raiškos (*paidia*) ir taisyklėmis apibrėžtos veiklos (*ludus*) (Caillois 2001, 13). Ši priešprieša nusako perėjimą nuo nevaržomo, impulsyvaus žaidybinio veikimo prie struktūruoto, taisyklėmis grindžiamo proceso, kuriame spontaniškumas yra nukreipiamas, ribojamas ir

transformuojamas į organizuotą formą, reikalaujančią tam tikrų įgūdžių, pastangos ir disciplinos (Caillois 2001, 27–30). Tokiu būdu žaidimas atsiskleidžia kaip skirtingų organizavimo principų laukas, kuriame laisvė ir struktūra nuolat persidengia. Panaši įtampa atsiskleidžia ir skiriant *play* ir *game* sąvokas: *play* nusako laisvą, atvirą ir malonumą teikiančią veiklą, o *game* – taisyklių, ėjimų, tikslų ir ribų apibrėžtą sistemą (Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė 2011, 27). *Game* apibrėžiamas kaip sistema, kurioje žaidėjai dalyvauja dirbtinai sukonstruotame konflikte, apibrėžtame taisyklėmis, o jo rezultatas gali būti kiekybiškai pamatuojamas, kitaip tariant – tai struktūruotas ir organizuotas *play* (Salen ir Zimmerman 2004, 7 sk., 11). Žaidimas šiuo požiūriu gali būti suprantamas ir kaip savanoriškas dirbtinių kliūčių kūrimas ir įveikimas: žaidėjas siekia tikslo, tačiau pasitelkia tik taisyklėmis leidžiamas priemones, atsisakydamas efektyvesnių būdų, nes būtent šie apribojimai konstituoja pačią žaidybinę veiklą (Suits 2005, 54–55). Tokiu būdu žaidimas atsiskleidžia kaip dvilypis reiškiny, galintis veikti tiek kaip spontaniška raiška, tiek kaip organizuojantis struktūrinis principas, kas tampa svarbu analizuojant meninius kūrinius.

1.2 Žaidimo formos ir jų reikšmė teatro kontekste

Išskiriant žaidimų tipus ir klasifikuojant juos pagal pobūdį į *agon* (varžymasis), *alea* (atsitiktinumas), *mimicry* (imitavimas) bei *ilinx* (svaigulys), galima apibrėžti skirtingas žaidybinės veiklos formas, kurios išryškina įvairius santykio su taisyklėmis, sėkmės elementais, vaizduote ir kūnišku patyrimu aspektus (Caillois 2001, 12–13). Ši tipologija leidžia žaidimą suvokti ne kaip vienalytį reiškinį, bet kaip skirtingomis logikomis grindžiamą praktikų lauką, kuriame dominuoja skirtingi veikimo principai.

Viena reikšmingiausių žaidimo formų teatro kontekste yra *mimicry*, grindžiama simuliacija ir vaidmenų prisiėmimu, kai žaidžiantysis, suvokdamas, jog žaidžia, kuria fiktyvų pasaulį ir laikinai suspenduoja savo kasdienę tapatybę (Caillois 2001, 19–23). Ši žaidimo forma yra iš esmės simbolinė ir kūrybinė, todėl siejama su teatro ištakomis bei ritualinėmis praktikomis. Žaidimą ir teatrą sieja bendri struktūriniai principai: abu fenomenai vyksta „čia ir dabar“, remiasi sutartinėmis taisyklėmis, kuria nuo kasdienybės atskirtą erdvę ir įtraukia dalyvius į fiktyvų, tačiau patyrimiška realų pasaulį (Grigaitienė 2012, 23, taip pat žr. 48–50). Vis dėlto šie fenomenai skiriasi savo komunikacine struktūra – žaidimas gali vykti be išorinio stebėtojo, o teatras neišvengiamai suponuoja žiūrovo buvimą, todėl reikšmė formuojasi vaizdavimo, o ne vien įsivaizdavimo procese (Grigaitienė 2012, 33).

1.3 Žaidybiškumas kaip kūrinio organizavimo ir analizės strategija

Vienu iš pagrindinių šio magistrinio darbo analizės įrankių tampa Kimberly Bohman-Kalajos apibrėžta „žaidybinio teksto“ (angl. *Play-Text*) sąvoka, pristatyta leidinyje „Reading Games: An Aesthetics of Play in Flann O’Brien, Samuel Beckett, and Georges Perec“ (2007). Tyrinėdama trijų pavadinime minimų autorių kūrybą per žaidimo prizmę, akademikė išryškina žaidybinio teksto, kaip postmodernizmo subžanro, išskirtinumą kitų žaidimo teorijų bei postmodernizmo kryptų kontekste, pabrėždama, kad analizuojamuose tekstuose atsiskleidžiančios žaidimo formos (angl. *play forms*) yra ne atsitiktinės, o sąmoningai konstruojamos autorių. Žaidimo formų teorija suteikia terminų sistemą ir autorės minimą topologinį modelį, orientuotą į teksto struktūrų santykių analizę, – svarbias priemones nagrinėjant unikalias žaidybinių tekstų struktūras (Bohman-Kalaja 2007, 5).

Kitas šiam analizės metodui svarbus terminas yra „literatūrinė etika“ (angl. *literary ethics*), apibrėžiama kaip autoriaus kūrybinės praktikos ir strategijas formuojanti vidinė etika, atsiskleidžianti per teksto struktūras ir žaidimo formas bei nusakanti, kaip konstruojamas kūrybos procesas, naratyvas bei jo interpretacija (Bohman-Kalaja 2007, 6). Taigi literatūrinė etika čia apibūdina išskirtinius kiekvieno autoriaus požiūrio į kūrybą būdus, tačiau nėra susijusi su etine kritika ir jai būdingais moraliniais, kultūriniais ar normatyviniais vertinimais.

Kadangi žaidybinių tekstų prieigos pamatą sudaro žaidimų žaidimo (angl. *game playing*) metaforos, svarbu atkreipti dėmesį į tai, kaip apibrėžiamos skaitymo ir rašymo procesus reguliuojančios taisyklės, įvardijamos literatūriniu „kontraktu“ (angl. *literary „contract“*). Šis kontraktas nusako autoriaus ir skaitytojo santykį bei leidžia analizuoti, kiek nustatytomis taisyklėmis manipuluojama ir kiek jos pažeidžiamos (Bohman-Kalaja 2007, 6). Žaidybinių tekstų atveju autoriaus intencijos įgyja didesnę svarbą nei kituose žanruose, todėl skaitytojo suvokimo savarankiškumas bei interpretacinė laisvė tam tikra prasme yra struktūruojami, o pats skaitytojas įtraukiamas į autoriaus siūlomą intelektualinį žaidimą.

Viena iš pamatinių žaidybinių tekstų savybių yra eksplicitiniai žaidimai – pačiame tekste artikuluojamos ir aiškiai atpažįstamos žaidybinės struktūros, grindžiamos tam tikromis taisyklėmis bei logika ir tampančios reikšmingomis tiek literatūrinės struktūros, tiek skaitymo proceso dalimis. Šis bruožas, apibrėžiamas kaip „žaidimai tiesiogine žodžio prasme“ (angl. *literal game playing*), išryškina paties teksto struktūravimą kaip žaidimą bei metaforiškai įtvirtina unikalų autoriaus ir skaitytojo dialogą (Bohman-Kalaja 2007, 4–5). Kitų kūrinių kontekste žaidybiniai tekstai išsiskiria ne aprašytais žaidimo epizodais, bet juose užkoduotu daugiasluoksniu žaidimo veikimu, kuris vienu metu organizuoja siužeto,

metaforos, temos ir formos lygmenis: žaidimas pasirodo esminėse vietose, užmezga ryšius tarp veikėjų, atskleidžia jų motyvus ir asmenybės bruožus bei formuoja prasmės kūrimą (Bohman-Kalaja 2007, 8). Taigi žaidimo formos žaidybiniuose tekstuose atlieka pamatinę funkciją – jos ne tik struktūruoja kūrinį, bet ir reflektuoja bei modeliuoja autoriaus ir skaitytojo santykį, nustato skaitymo taisykles, reguliuoja interpretacijos kryptis ir įtraukia skaitytoją į aktyvų, struktūruotą dalyvavimą. Tokiu būdu pasitelktose žaidimo formose inicijuojamas autoriaus ir skaitytojo sąveikos modelis veikia kaip žmogaus tarpusavio santykių metafora – tiek romanų viduje (kaip veikėjų tarpusavio sąveikos priemonė), tiek už jų ribų (autoriaus ir skaitytojo santykyje) (Bohman-Kalaja 2007, 8).

Analizės dėmesio centre išryškėjant autoriaus ir skaitytojo santykiui, iškyla esminė žaidimo įvykimo sąlyga – reikalingas kompetentingas skaitytojas, turintis interpretacinių gebėjimų, pajėgus atpažinti ironiją, intertekstus bei struktūrinius žaidimus ir suvokiantis, jog prasmė nėra iš anksto autoriaus suformuota ir pateikta (Bohman-Kalaja 2007, 12–13). Tačiau pamatinė žaidybinių tekstų skaitytojo savybė yra ne akademinis pasirengimas, o lankstumas ir gebėjimas prisitaikyti prie netikėtumų. Skaitymas čia suvokiamas kaip procesas ir įsitraukimas į ne visiškai kontroliuojamą patirtį. Šiame kontekste išryškėja dar vienas kertinis žaidimo aspektas, apibrėžiantis žaidybinius tekstus, – dėmesys procesui, o ne galutiniam rezultatui (Bohman-Kalaja 2007, 12). Tokia žaidimo logika leidžia suvokti tekstą kaip sistemą, kurioje forma, tema ir struktūra veikia kartu, nukreipdamos skaitytojo dėmesį į patį skaitymo procesą ir jo organizavimo būdus (Bohman-Kalaja 2007, 5, 8).

Žaidybinių tekstų autoriai išlavintų skaitytojų suvokimo taktikas ir interpretacinius įpročius atgręžia prieš juos pačius bei, griaudami pastangas kurti nuoseklią ir vientisą interpretaciją, siekia praplėsti „patyrimo horizontą“ (angl. „*horizon of experience*“) (Bohman-Kalaja 2007, 13). Todėl į šiuos žaidybinių tekstų žaidimus būtina įžengti pasirengus leisti tekstui suardyti įprastus skaitymo lūkesčius ir sutinkant atsisakyti literatūrinio ugdymo suformuotų skaitymo įpročių, nes, kaip ir bet kurio naujo žaidimo atveju, norint jame dalyvauti, pirmiausia tenka perprasti jo taisykles (Bohman-Kalaja 2007, 13). Šiame kontekste žaidimas atsiskleidžia kaip komunikacinė strategija, grindžiama daugiasluoksniškumu ir interpretaciniu atvirumu bei aktyvinanti skaitytoją kaip reikšmės bendrakūrėją (Bohman-Kalaja 2007, 8, 12–13).

Tekstinių žaidimų lygmenyje reikšmė nėra suvokiama kaip stabilus ar iš anksto tekste glūdintis turinys – ji formuojasi skaitymo procese, sąveikaujant kalbai, struktūrai ir skaitytojo interpretacijai. Tokia reikšmės samprata siejasi su „kalbinių žaidimų“ (angl. „*language-games*“) logika, pagal kurią kalba veikia kaip taisyklėmis grindžiama praktika, o reikšmės priklauso nuo vartojimo, konteksto ir

dalyvavimo konkrečioje kalbinėje situacijoje (Bohman-Kalaja 2007, 16–17). Todėl tekstiniai žaidimai tampa ne dekoratyvine forma, bet analitiniu įrankiu, leidžiančiu nagrinėti, kaip kūrinys reikšmę kuriama per kalbos nestabilumą, taisyklių atpažinimą ir patyrėjo įsitraukimą į interpretacijos procesą.

Kitą žaidybinės analizės kryptį siūlo Ieva Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė leidinyje „Texts at Play. The Ludic Aspect of Karen Blixen’s Writings“ (2011), pasitelkdama žaidybinę prieigą Karen Blixen kūrybos analizei ir teigdama, jog nėra kito fenomeno be žaidimo (angl. *play*), kuris taip natūraliai priimtų dviprasmybę kaip savo esminę sudedamąją dalį (Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė 2011, 21). Žaidimas apibrėžiamas kaip nuolatos besivystantis ir kintantis pačiame žaidimo procese: tai neatkartojamas, savo paties ribas peržengiantis ir iš esmės ambivalentiškas vyksmas – kuriantis ir dekonstruojantis, tikslingas ir atsitiktinis, nukreiptas į savo paties vidų ir tuo pat metu į išorę. Žaidimas pasižymi paradoksalia galia – per opoziciją sujungti ir atskleisti skirtumus (Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė 2011, 21). Čia literatūrinis žaidimas yra kompleksinis reiškiny, atsiskleidžiantis skirtinguose teksto lygmenyse: vaizduojamų įvykių, naratyvinės struktūros, santykio su skaitytoju bei kitais tektais ir žanrinėmis konvencijomis. Ši prieiga leidžia tokius kūrinius apibrėžti kaip „žaidžiančius tekstus“. Būtent sąveika su kitais tektais ir žanrinėmis normomis sudaro prielaidas žaidžiantiems tekstams kurti dinamišką, tekstams ir žaidimams būdingą laisvės ir suvaržymo įtampą, kurią Caillois įvardija kaip *paidia* ir *ludus* dialektiką (Caillois 2001, 13, 27–30; Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė 2026, 11).

Skirtingai nei Bohman-Kalaja, pirminiu žaidimo subjektu Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė laiko patį tekstą, pasižymintį intencionalumu, nepriklausomu nuo autoriaus sąmonės. Ši nuostata atsispindi ir leidinio pavadinime – „Texts at Play“. Nors abiejų mokslininkų koncepcijos grindžiamos panašia logika, visgi jos skirtingai interpretuoja skaitytojo vaidmenį literatūriniame žaidime. Jei Bohman-Kalaja šį santykį apibūdina kaip „etinį“, reikalaujantį iš skaitytojo permąstyti įprastas skaitymo procedūras, tai Steponavičiūtės-Aleksiejūnienės koncepcijoje jis veikiau suprantamas kaip „estetinis-hermeneutinis“: įvairios žaidžiančio teksto strategijos, pasak autorės, išlaisvina skaitytojo vaizduotę, įgalindamos jį įsitraukti į teksto žaidimo lauką iš netikėtų kampų ir aktyviai dalyvauti prasmės kūrime bei jau egzistuojančių interpretacijų poliloge (Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė 2011, 22, 189). Kitas svarbus šios koncepcijos aspektas – teksto gebėjimas metakomunikuoti savo, kaip žaidžiančio teksto, tapatybę ir intenciją, taip suteikiant pagrindą žaidybinei analizei. Atsispirdama nuo Gregory Batesono teiginio, kad žaidimą, net ir gyvūnų, visuomet ženklina vadinamieji metakomunikaciniai signalai „aš žaidžiu“ (angl. „*this is play*“), Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė akivaizdžiausiais tokio pobūdžio signalais laiko eksplisitiškai su žaidyba ir žaidimais siejamas teksto figūras. Šioje koncepcijoje išryškėja jų funkcijos, tokios kaip žaidimų motyvų reikšmė personažų charakteriams, empirinių žaidimų vidinės logikos

perkėlimas į tekstą bei šių figūrų potencialas funkcionuoti kaip ontologinės metaforos, nuo kurių atsispirdami skaitytojai gali konstruoti konkretaus teksto implikuojamą žaidimo filosofiją (Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė 2011, 49–98; 2026, 13–14).

Tuo tarpu lietuvių teatrologijoje žaidybinio teatro samprata nuosekliai plėtojama Ramunės Balevičiūtės darbuose, kuriuose žaidimas pirmiausia analizuojamas kaip specifinė sceninės raiškos forma ir režisūrinės poetikos kategorija. Šioje prieigoje žaidimas nėra atskiras elementas, bet apima visą sceninę tikrovę – spektaklis kuriamas kaip žaidimo erdvė, kurioje gyvenimas „sužaidžiamas“, fragmentuojamas ir perteikiamas per aktorinės vaidybos stilistiką, struktūrinius sprendimus ir teatrinių ženklų sąveiką (Balevičiūtė 2012, 159–160). Žaidybinis teatras šiuo požiūriu grindžiamas tam tikra taisyklių sistema, kurios priėmimas tampa būtina žiūrovo įsitraukimo sąlyga: tik sutikdamas „žaisti“ pagal spektaklio logiką žiūrovas gali pilnai įsitraukti į jo kuriamą patirtį. Tokiu būdu žaidimas atsiskleidžia kaip sceninės komunikacijos forma, organizuojanti spektaklio ir žiūrovo santykį.

Apžvelgtos prieigos atskleidžia žaidimą kaip skirtingus kūrinio lygmenis apimantį principą, kuris gali būti artikuliuojamas tiek per tekstines struktūras ir skaitymo strategijas, tiek per sceninę reišką ir žiūrovo įtraukimą. Tokia teorinių perspektyvų įvairovė sudaro pagrindą šiame darbe taikomai analitinei prieigai, kuri siekia integruoti šiuos aspektus ir nagrinėti spektaklį kaip žaidimu organizuotą kūrinį, kuriame prasmė konstruojama per žaidimo struktūras, jų veikimą ir patyrimą.

1.4 Žaidybinio spektaklio samprata šiame darbe

Nors lietuvių teatrologijoje žaidybinio teatro raiška nuosekliai konceptualizuojama Ramunės Balevičiūtės darbuose (Balevičiūtė 2010; 2012), šiame tyrime žaidybinio spektaklio koncepcijos analitiniu pagrindu pasirenkamos literatūrologinės žaidybinio teksto (Bohman-Kalaja 2007) ir žaidžiančio teksto (Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė 2011, 2026) prieigos, perkeliamos iš literatūrologijos į teatrologijos lauką ir tarpusavyje derinamos. Toks pasirinkimas grindžiamas siekiu spektaklį analizuoti ne tik kaip žaidybinės raiškos pavyzdį, bet kaip žaidimu organizuotą kūrinį, kuriame prasmė konstruojama per žaidybinius procesus, jų struktūrą ir recepciją.

Šioje perspektyvoje Bohman-Kalajos prieiga leidžia atskleisti žaidimo veikimą kaip struktūrinį principą – per eksplcitines žaidimo formas ir taisyklių sistemą, formuojančią recepciją, suprantamą kaip žaidybinio kūrinio stimuliuojamą suvokėjo kritinį santykį su savo analizės praktikomis. Steponavičiūtės-Aleksiejūnienės koncepcija, aktualizuojanti žaidimo procesualumą ir atvirumą, kurį įgalina spektaklio su kitais teksta ir architektiniais modeliais mezgami ryšiai, padeda analizuoti eksplcitinių žaidimo figūrų

metakomunikacinę ir simbolinę funkcijas, įpareigodama per žaidybinę analizę pasiūlyti ir savąją – hermeneutinę – spektaklio prasmės interpretaciją.

Tyrimo metodologinis pagrindas konstruojamas išskiriant tris analitinius žaidimo veikimo aspektus: architektinius žaidimus, scenoje eksplikuotai pasitelkiamas žaidimo formas ir žiūrovo įtraukimo mechanizmus. Toks modelis atveria galimybę spektaklį traktuoti kaip daugialypį žaidybinių lauką ir suteikia pagrindą analizuoti, kaip žaidimas organizuoja spektaklio struktūrą, veikia sceninę raišką bei formuoja jo recepciją. Todėl šiame darbe žaidimas nagrinėjamas kiek kitokioje perspektyvoje nei Balevičiūtės prieigoje – ne tik kaip sceninės raiškos priemonė, bet ir kaip struktūrinis bei recepcinis reikšmės kūrimo mechanizmas.

Remiantis aptartomis prieigomis, šiame darbe žaidimas suvokiamas ne kaip vienalytė kategorija, bet kaip nuolatinė dinamika tarp struktūruotų ir procesualių jo formų. Spektaklio analizėje itin aktuali įtampa tarp taisyklėmis, sistemiškumu ir organizuojančiais principais grindžiamo *ludus* bei atvirumu, spontaniškumu ir laisve pasižyminčio *paidia* poliaus (Caillois 2001, 13). Šis santykis suteikia pagrindą žaidimą kūrinyje traktuoti ne tik kaip konkrečių sceninių žaidimo modelių ar estetinių strategijų visumą, bet ir kaip anksčiau minėtą spektaklio organizavimo bei recepcijos principą. *Ludus* aspektas analizuojamame kūrinyje atsiskleidžia per eksplikitines žaidimo formas, taisyklių sistemas, pasikartojančias struktūras ir žiūrovo patirtį formuojančius mechanizmus, susijusius su Bohman-Kalajos išskiriamomis žaidimo formomis ir „literatūriniu kontraktu“. Tuo tarpu *paidia* principas išryškėja per spektaklio fragmentiškumą, interpretacinį atvirumą, nuolatinės reikšmės transformacijas bei procesualumą, akcentuojamą Steponavičiūtės-Aleksiejūnienės žaidžiančio teksto sampratoje. Tokia perspektyva leidžia nagrinėti, kaip analizuojamame kūrinyje žaidimas veikia pačiame prasmės kūrimo procese, balansuodamas tarp struktūros įtvirtinimo ir jos destabilizacijos.

2. Architektualumo teoriniai aspektai

Antrojoje teorinėje darbo dalyje dėmesys sutelkiamas į spektaklio santykį su platesnėmis diskurso ir žanrinėmis sistemomis, atskleidžiančiomis, jog tai ne izoliuotas, o į tam tikrą kultūrinę ir tekstinę tradiciją įsirašantis kūrinys. Šiam santykiui analizuoti pasitelkiama transtekstualumo samprata, apibrėžianti įvairius tekstų tarpusavio santykius, iš kurių šiame tyrime aktualiausias yra architektualumas. Tokia prieiga, papildyta postdraminio teatro ir modelinio žiūrovo koncepcijomis, leidžia atskleisti sceninės struktūros organizavimo bei recepcijos proceso, kuriame formuojasi reikšmės,

tarpusavio santykio svarbą, taip pat analizuoti kūrinio ryšį su epistolarika kaip žanrine forma ir savęs „rašymu“.

2.1 Architeksto sąvoka Gerardo Genette'o tarptekstinių santykių tipologijoje

Transtekstualumo samprata apibrėžia įvairius tekstų tarpusavio ryšius ir suteikia teorinį pagrindą kūrinio santykiams su platesnėmis tekstinėmis sistemomis analizuoti (Genette 1997, 1). Šiame tyrime reikšmingiausias – architekstualumas, suvokiamas kaip teksto santykis su įvairiomis žanrinėmis ir raiškos formomis. Tai abstrakčiausias ir dažniausiai implicitinis transtekstualumo tipas, kuris paprastai nėra eksplicitiškai įvardijamas pačiame tekste, tačiau lemia jo priskyrimą tam tikrai žanrinei sistemai ar sistemoms ir nurodo galimus jo interpretacijos rėmus (Genette 1997, 1–2). Šis santykis veikia kaip klasifikacinė struktūra, leidžianti tekstą suvokti per jo priklausomybę tam tikrai literatūrinei ar kultūrinei tradicijai.

Architekstualumas gali būti suvokiamas kaip „tylus“ santykis, kuris nėra tiesiogiai deklaruojamas, tačiau nurodo teksto žanrinius požymius ir tampa jo recepcijos pagrindu, kadangi būtent per šį santykį tekstas priskiriamas tam tikrai žanrinei kategorijai (Genette 1997, 3–4). Tokiu būdu architekstualumas ne tik klasifikuoja tekstą, bet ir formuoja jo interpretacijos galimybes. Šiame darbe architekstualumo samprata taikoma analizuojant spektaklio santykį su postdraminio teatro estetika ir epistolarika kaip žanrine forma, kurios konvencijos tampa reikšmingais sceninės struktūros organizavimo ir žiūrovo suvokimo veiksniais.

2.2 Postdraminio teatro kodas: iššūkis tradicijai ir savarankiška sistema

Postdraminio teatro samprata šiame darbe pasitelkiama kaip teorinė prieiga, leidžianti analizuoti spektaklį, kuriame tiesioginė nuoroda į šią formą implikuoja postdraminei estetikai būdingų strategijų svarbą. Šios strategijos atsiskleidžia kaip kūrinio struktūrą organizuojantys principai, kurie spektaklyje transformuojami pagal jo vidinę logiką. Tokiu būdu atsitraukiama nuo dramatinio teksto dominavimo, o struktūra grindžiama skirtingų sceninių elementų sąveika.

Postdraminiame teatre tradicinis autorinis dramos tekstas nebėra centrinė spektaklio ašis – jis tampa vienu iš daugelio sceninių komponentų arba jo visai atsisakoma, o reikšmė kuriama per aktorių kūnus, erdvę ir laiką, garsą, vizualumą bei medijas. Tai ne dramos atsisakymas, o atsiskyrimas nuo jos kaip kūrinį organizuojančio principo, kai dramaturginė struktūra nebėra grindžiama linijiniu pasakojimu ar fabulos vystymu (Lehmann 2006, 17, 145–148). Be to, postdraminiame teatre reikšmė kuriama ne tik

scenoje, bet visoje teatrinėje situacijoje – aktorių ir žiūrovų sąveikoje, kurią galima suvokti kaip bendrą „tekstą“, formuojamą vienu metu vykstančių sceninių ir recepcinių procesų (Lehmann 2006, 17).

Silpnėjant fabuliniam nuoseklumui, spektaklis atsiskleidžia kaip fragmentiška, montažine logika grindžiama struktūra, konstruojama iš paskirų vaizdinių, situacijų ir performatyvių veiksmų. Tokia kompozicija dažnai pasižymi intermedialumu, skirtingų meno formų sąveika ir stilistine eklektika, kai sceninė kalba formuojama iš skirtingų raiškos sluoksnių – teksto, garso, šviesos ir kūno (Marranca 1984, ix–xiv). Tokiu būdu scena atsiskleidžia ne tiek kaip reprezentacijos, kiek kaip tyrimo ir procesualaus kūrimo erdvė, kurioje procesas tampa svarbesnis nei galutinis rezultatas (Marranca 1984, xii). Vaizdų teatro reikšmė siejama ir su žiūrovo suvokimo aktyvinimu: kuriama nauja sceninė kalba, pagrįsta vizualine raiška ir jos organizavimo principais, kuriuos žiūrovas turi išmokti atpažinti ir interpretuoti (Marranca 1984, xv).

Kartu su dramaturginės struktūros kaita transformuojamas ir veikėjo ontologinis stabilumas. Postdraminėje scenoje personažas nebėra psichologiškai vientisa figūra – jis fragmentuojamas, išskaidomas ir tampa nestabilus (Fuchs 1996). Tapatybė čia suvokiama kaip kintanti ir performatyvi, konstruojama per sceninę raišką, o ne reprezentuojamą pastovų identitetą. Tokiu būdu atsisakoma veikėjo kaip vientisos psichologinės figūros, o jo funkciją perima įvairialypės sceninio vyksmo formos. Kadangi postdraminėje scenoje personažas bei dramatis tekstas nebemėgina atkurinėti tikrovės kopijos, o teatras reflektuoja savo paties teatrališkumą, scena atsiskleidžia kaip intertekstualių nuorodų tinklas, kuriame reikšmės skleidžiasi per atpažinimo ir kultūrinės atminties mechanizmus (Carlson 2001, 2–9).

Postdraminiame teatre reikšmingai keičiasi ir žiūrovo vaidmuo. Jis nebėra pasyvus stebėtojas, vertinantis kūrinį iš distancijos, bet tampa aktyviu reikšmės kūrimo dalyviu. Spektaklio prasmė neapsiriboja autorine intencija, o veikiau formuojasi recepcijos procese, žiūrovui atpažįstant, interpretuojant ir jungiant fragmentiškus sceninius elementus ir nuorodas (Jüers-Munby 2006, 4–6). Tokia struktūra lemia aktyvų žiūrovo įsitraukimą ir jo atsakomybę už kuriamas reikšmes, kurios nėra pateikiamos kaip užbaigtos ar vienareikšmės.

Šios postdraminio teatro savybės: fragmentiškumas, intermedialumas, kūniškumo akcentavimas ir aktyvus žiūrovo įtraukimas apibrėžia specifinę teatrinę struktūrą, kurioje reikšmė formuojasi ne per vientisą pasakojimą, o per paskirų sceninių komponentų sąveiką ir jų interpretaciją recepcijos procese.

2.3 „Modelinis žiūrovas“ – architektinė „modelinio skaitytojo“ transformacija

Postdraminio teatro koncepcijai perkeliant žiūrovo vaidmenį iš pasyvaus stebėtojo į aktyvų dalyvį, aktualu detaliau apibrėžti šią tekstualiai ir scenografiškai konstruojamą kūrinio suvokėjo poziciją. Kiekvienas tekstas suponuoja tam tikrą kultūrinį kontekstą bei išryškina jo suvokimui reikalingas kompetencijas, tokias kaip žanro, intertekstų ar kodų išmanymą, ir kartu apibrėžia interpretacijos ribas. Todėl išryškėja modelinio skaitytojo, o teatrologijos lauke modelinio žiūrovo, figūra, gebanti šias taisykles perprasti ir priimti.

Modelinis skaitytojas apibrėžiamas kaip teksto konstruojama interpretacinė pozicija, pasižyminti kompetencija atpažinti intertekstines nuorodas, ironiją bei kūrinyje funkcionuojančius kodus ir susieti juos į prasmų visumą, kitaip tariant – tai paties teksto projektuojamas adresatas (Eco 1979, 7–11). Tiek uždaras tekstas, stipriau kontroliuojantis interpretaciją, tiek atviras, suteikiantis didesnę interpretacinę laisvę, tačiau vis tiek išlaikantis ribotą interpretacinį lauką, reikalauja skaitytojo bendradarbiavimo prasmų kūrimo procese. Bet kuriuo atveju interpretacija turi būti grindžiama teksto struktūra ir derėti su jo vidine ženklų organizacijos logika, ribojančia chaotišką prasmų generavimą ir struktūriškai apibrėžiančia galimų interpretacijų lauką (Eco 1990, 6–7).

Perkeliant modelinio skaitytojo sampratą iš literatūrologijos į teatrologijos lauką, išryškėja modelinio žiūrovo koncepcija, kurioje spektaklio patyrėjas apibrėžiamas kaip sceninių kodų, stilistinių strategijų ir kultūrinių nuorodų implikuotas interpretatorius, kurio kompetencijos leidžia šiuos elementus atpažinti, dekoduoti bei susieti į prasmų tinklą. Atsižvelgiant į spektaklio struktūros determinuotumą, galima kalbėti apie skirtingo atvirumo modelinio žiūrovo pozicijas: esant labiau determinuotai struktūrai spektaklis, pasitelkdamas gana apibrėžtus kodus, reikšmingai siaurina interpretacijos įvairovę, o esant atviresnei sceninio teksto struktūrai – atveria platesnį prasmų lauką ir suponuoja aktyvesnį žiūrovo įsitraukimą (De Marinis 1993, 165–171). Kadangi postdraminis teatras gali būti suvokiamas kaip itin „atvira“ struktūra, jis implikuoja modelinio žiūrovo figūrą, gebančią orientuotis fragmentiškoje, intermedialioje bei performatyviai organizuotoje sceninėje struktūroje ir aktyviai dalyvaujančią prasmų kūrimo procese.

Modelinio žiūrovo sampratą galima papildyti recepcijos procesų perspektyva, kurioje žiūrovas suvokiamas kaip teatrinės patirties subjektas, kurio spektaklio suvokimą lemia patyrimo sąlygos – lūkesčių horizontas, kompetencijos, recepciniai įpročiai, motyvacija ir sociokultūrinis kontekstas, o pats patyrimas realizuojasi ne tik kognityviai, bet ir kūniškai, per suvokimą, išgyvenimą ir reakciją teatrinėje situacijoje (De Marinis 2014, 194–196). Modelinio žiūrovo kompetencijos nėra abstrakčios – jos

formuojasi konkrečiame istoriniame ir kultūriniame kontekste. Šiuo požiūriu itin reikšminga lūkesčių horizonto (vok. *Erwartungshorizont*) samprata, apibrėžianti istoriškai ir kultūriškai susiklosčiusią normų bei konvencijų sistemą, per kurią žiūrovas suvokia ir interpretuoja kūrinį. Lūkesčių horizontas lemia, kokie prasmių formavimo būdai spektaklio patyrėjui yra prieinami, tačiau kartu gali kisti ir plėstis, susiduriant su naujomis estetinėmis patirtimis (Jauss 1982, 23–25).

Aptarti modelinio žiūrovo sampratos aspektai leidžia spektaklio recepciją suvokti kaip struktūruotą, tačiau dinamišką procesą, kuriame prasmių formavimą lemia sceninio teksto organizacijos ir žiūrovo kultūrinės, istorinės bei kūniškos patirties sąveika.

2.4 Epistolarika kaip savęs „rašymas“

Šio tyrimo kontekste epistolarika aktuali kaip komunikacinė ir struktūrinė sistema, kurios vienas esminių raškos būdų – epistolinė forma, pasižyminti kalbėjimu konkrečiam adresatui, fragmentiškumu ir atidėjimu laike. Laiškas reprezentuoja situaciją, kurioje fiziškai nutolusiems komunikacijos dalyviams rašymo aktas tampa priemone įveikti erdvinę ir laikinę distanciją. Todėl epistolinė komunikacija visuomet implikuoja tam tikrą tarpą tarp laiško rašymo, gavimo ir atsakymo, o reikšmė formuojasi šiame laiko ir interpretacijos atidėjimo procese (Altman 1982, 4, 13–15, 20). Tokia struktūra suponuoja dialogiškumą, kuris nėra tiesioginis, bet rutuliojasi per fragmentišką ir laike išskaidytą mainų procesą, kuriame kiekvienas laiškas funkcionuoja kaip atsakas į numanomą ar ankstesnį diskursą.

Šią komunikacinę logiką papildoma epistolinės praktikos suvokimas kaip savasties formavimo proceso. Laiško rašymas šiuo atveju nėra vien tik informacijos perdavimo priemonė, bet ir refleksyvi veikla, kurioje subjektas, artikuliuodamas savo patirtis, jas struktūruoja ir interpretuoja. Be to, laiško rašymas siejamas su saviugda ir savęs formavimu, nes per jį individas įrašo save į tekstą ir, apmąstydamas savo išgyvenamas būsenas, kuria nuoseklų santykį su savimi (Foucault 1997, 208–209, 216–217). Taip laiškas išryškėja ne tik kaip komunikacijos, bet ir kaip savirefleksijos erdvė, kurioje laiško rašytojas ne reprezentuoja jau esamą tapatybę, bet ją aktyviai formuoja.

Epistolinė forma taip pat implikuoja paradoksalią buvimo ir nebuvimo dialektiką. Nors laiško adresatas nėra fiziškai esantis šalia, rašymo aktas tampa pagrindu subjektui tapti „esamu“ kito akivaizdoje, taip kuriant simbolinę komunikacijos erdvę santykiui tarp savęs ir kito (Foucault 1997, 216). Šioje erdvėje, aprašydamas savo veiksmus, kūniškus pojūčius ir mintis, subjektas atsiveria ir tampa „matomas“ kitam, o tokia saviartikuliacija tampa kertine savasties formavimo sąlyga (Foucault 1997,

216–217). Tokiu būdu laiškas funkcionuoja kaip procesas, kuriame individas yra formuojamas, reflektuojamas ir transformuojamas per rašymo praktiką.

Aptartų epistolarikos aspektų visumoje epistolinė forma šiame darbe suvokiama ne vien kaip žanrinė nuoroda, o veikiau kaip daugialypis principas, aprėpiantis tiek komunikacinę struktūrą, tiek subjekto konstravimo procesą. Šiuo požiūriu epistolinė forma, viena vertus, organizuoja adresuotą komunikaciją, fragmentišką kompoziciją ir reikšmės atidėjimą, kita vertus, aktualizuoja subjekto tapatybės formavimo, reprezentacijos bei buvimo ir nebuvimo įtampą. Pasitelkta prieiga leidžia nagrinėti, kaip epistolinė forma analizuojamame spektaklyje veikia kaip architekstinis modelis, formuojantis sceninę struktūrą ir įtraukiantis žiūrovą į prasmių kūrimo procesą, kuriame konstruojamos, problematizuojamos ir permąstomos tapatybės bei jų reprezentacijos.

3. Spektaklio analizė

3.1 „Paštodraminis“ spektaklis

Spektaklio pradžioje, po pirmojo muzikinio intarpo, viena iš šešių scenoje veikiančių Milenų, aktorė Aistė Zabotkaitė, pasisveikina su žiūrovais, sulaužydama ketvirtąją sieną. Užklaususi, kaip jie jaučiasi, ir sulaukusi atsakymų, Zabotkaitė prisistato tikroju vardu bei iškart įspėja, jog publika patirs postdraminį spektaklį. „Bet jūs neišsigąskit. ‘Post’ vokiškai reiškia pašta, tai čia bus toks ‘paštodraminis’ spektaklis,“ – sako aktorė. Tokiu būdu nuo pačių pirmųjų spektaklio akimirkų žiūrovams signalizuojama, jog kūrinys apie laiškus ir juose užsimezgušį bei nutrūkusį rašytojo Franzo Kafkos ir vertėjos Milenos Jesenskios santykį žodžių reikšmės nėra stabilios: jos kinta ir persidengia, o vertimai tarp skirtingų kalbų ir laikmečių tampa viena iš lingvistinio žaidimo strategijų. Šis teiginys ir jo ironiškas paaiškinimas inicijuoja kūrinio postdraminį skaitymą: spektaklis atsiskleidžia kaip žaidžiantis tiek su kalba, tiek su pačiu žanru ir savo struktūra. Be to, eksplisitinė nuoroda į epistolariką išryškina laiškų, kaip komunikacijos formos, spektaklio struktūrinio dėmens bei kultūrinės nuorodos, svarbą. Taigi jau pirmosios scenoje nuskambančios eilutės atskleidžia, kad spektaklis mezga žaidybinių santykių su dviem architektais – postdraminiu teatru bei laiško struktūra, tampančia „Milena“ konstruojančios epistolinės logikos pamatu, – o šie formuoja spektaklio struktūrą, kūrybinę raišką ir reikšmių konstravimo būdus.

3.1.1 Postdraminio teatro žaidybiškumo realizacija spektaklyje

„Milena“, kaip ir dauguma kitų Lauros Kutkaitės spektaklių, yra ryškus postdraminio teatro pavyzdys, maksimaliai išnaudojantis šiai paradigmą būdingą žaidybiškumo potencialą. Spektakliui

atliepiančią Lehmanno pristatytą dramatinio teksto spektaklyje decentralizaciją (Lehmann 2006, 17), dėmesys sutelkiamas į aktorių kūnus ir jų ekspresiją choreografiniuose deriniuose, žaidimuose bei išraiškingose sustingusių kūnų kompozicijose. Kūrinyje itin svarbi muzika, ypač reguliariai pasirodantys ryškūs, ironizuojantys muzikiniai intarpai, kuriuose linksmos ir pakilios vokiškų vaikiškų dainelių bei skaičiuočių melodijos pasitelkiamos skaudiams, tamsiems, kartais brutaliems ir nejaukiems išgyvenimams artikuliuoti. Taip pat spektaklyje gausu videoprojekcijų, leidžiančių nuodugniau pažvelgti į kūrinyje atsiskleidžiančias emocijas ir išgyvenimus, pasitelkiant stambaus plano aktorių veidų ekspresijas, kamera užfiksuotus gamtos vaizdus bei aktorių šėlsmą joje.

Spektaklis atsiskleidžia ir kaip Marrancos aprašytas vaizdų montažas: kūrinio kompozicija fragmentiška, siužetas protarpiais ištįsta, tampa lėtas ir koncentruotas į užlaikytas emocijas būsenas bei jų raiškos procesą, o kitais momentais veiksmas – kapotas, intensyvus, greitai kintantis ir prisodrintas simbolinių vaizdinių. Spektaklio audinys primena dėlionę iš skirtingų figūrų: „kanoninis“ epistolinis diskursas čia „sukimba“ su populiariosios ir folklorinės kultūros kodais – socialiniais žaidimais, vaikiškomis dainelėmis, šiuolaikinio šokio elementais. Šioje Marrancos akcentuojamoje sankirtoje hierarchinė skirtis tarp kultūros formų destabilizuojama, o skirtingi kultūriniai kodai susitinka intermedialiaame dialoge (Marranca 1984, ix–xiv). Žaidimai, dainos, choreografiniai deriniai ir vaizdo projekcijos tampa produktyviu atsaku laiškams ir sąveikaudami šiuos literatūrinius elementus perinterpretuoja, kurdami papildomą emocinį ir semantinį sluoksnį. Šiuo dialogu „Milena“ dekonstruoja tradicinę aukštosios ir žemosios kultūros skirtį, taip įsirašydama į Marrancos aprašytą postdraminio teatro tendenciją destabilizuoti kultūrinės hierarchijas. Tokiu būdu spektaklis kuria ir savo „modelinį žiūrovą“ – kaip atvirą, demokratišką kategoriją, nesutampančią su siauru intelektualinio elito ratu, nors šis taip pat yra spektaklyje „įrašytas“, ir netgi galima sakyti, ypatingai išskiriamas, kaip bus parodyta toliau.

Choreografės Agnietės Lisičkinaitės kurti šokio deriniai yra itin reikšminga spektaklio raiškos dalis. Per aktorių kūnus artikuliuojama istorijos jausminė atmosfera ir įforminama tai, kas lieka neišsakyta laiškuose. Šokiai funkcionuoja kaip neverbalinis, performatyvus atsakas fragmentuotai ir „skylėtai“ epistolinei komunikacijai. Šiame kontekste išryškėja intertekstuali spektaklio logika: žiūrovas kviečiamas atpažinti kultūrinės ir istorinės nuorodas – cituojamus Kafkos laiškus bei juose slypinčias reikšmes. Toks atpažinimo procesas leidžia atsiverti spektaklyje kuriamai prasmei, kuri choreografiniuose sprendimuose skleidžiasi ne per tiesioginį siužetinį reprezentavimą, bet per asociacijų, kultūrinės atminties ir intertekstinių ryšių lauką. Ši reikšmės kūrimo logika atliepia Carlsono aprašytą teatro veikimą kaip intertekstualių nuorodų tinklą, kuriame reikšmės skleidžiasi per žiūrovo atpažinimą ir kultūrinės atminties mechanizmus (Carlson 2001, 2–9). Šokio scenos ir žaidybinės struktūros

akcentuoja Kafkos ir Milenos santykio dinamiką: žaidimai suteikia erdvę gilesniam personažų pažinimui, išryškindami jų biografinius ir charakterio aspektus, o choreografiniai sprendimai atveria šių individų emocinio ryšio prieštaravimo lauką. Aktorių kūnai, kaip pabrėžia Lehmanno siūloma analizė (Lehmann 2006, 162–165), čia tampa produktyvia priemone perteikti personažų vidinei įtampai tarp artumo troškimo ir negebėjimo būti kartu. Tokia logika ypač ryški gyvų Milenos ir Kafkos susitikimų scenose, kuriose atsisakoma siužetinio įvykių vaizdavimo ir pasitelkiama postdraminė, atmosferą konstruojanti prieiga.

Pirmąjį Kafkos ir Milenos susitikimą Vienoje žymi pasikartojanti, kulminacijos nepasiekianti melodija, primenanti Vienos valsą, kurio ritmu visos aktorės sukasi monotonišku šokio žingsniu, tačiau ne poromis ar sinchroniškai, o atskirai, kiekviena judėdama sava kryptimi ir išlaikydama individualią trajektoriją. Skambant monotoniškais žemo balso intarpais bei džergimu papildytai panašiai melodijai, analogiška judesio struktūra kartojama ir atspindint antrąjį susitikimą Gmiunde. Šiais choreografiniais elementais ne tik atskleidžiamas, bet ir nuosekliai pabrėžiamas personažų emocinis atsiskyrimas ir vienišumas: net ir kurdami intymų, tarp formalumo ir artumo svyruojantį ryšį, jie išlieka izoliuoti, judantys paralelinėmis, nesusikertančiomis trajektorijomis ir savo bendrą istoriją kuriantys atskirai. Kūniškos detalės, tokios kaip sukryžiuotos rankos, nuleistos galvos, fragmentiškas judėjimas, drauge su lėtėjančia, deformuojama muzika kuria laukimo ir nerimo nuotaiką, kuri tampa svarbesnė už pačius įvykius.

Užsikirtimo jausena, tarsi bandymas tęsti stringančią istoriją, susišaukia su Bohman-Kalajos aprašoma žaidybinių tekstų strategija, kurią šiame darbe galima apibūdinti kaip „produktyvų trikdį“ – interpretacijos destabilizavimą ir skaitymo lūkesčių perkonfigūravimą (Bohman-Kalaja 2007, 12–13). Ši strategija čia realizuojasi per choreografinį pasikartojimą ir kulminacijos nebuvimą, taip nuolat atidedant žiūrovo lūkesčio išvysti santykio plėtotę išpildymą, o prasmę konstruojant ne per įvykių raidą, bet per fragmentišką struktūrą, kurioje santykio neišsipildymas tampa ne tik personažų tarpusavio ryšio bruožu, bet ir žiūrovo patirties dalimi. Tokiu būdu sceninės situacijos nebaigtumas bei muzikiniai ir choreografiniai pertrūkiai funkcionuoja kaip interpretaciją įgalinantys mechanizmai, per kuriuos atsiveria dar vienas prasminis sluoksnis. Šiose ir kitose kūrinių scenose judesys fragmentiškai pakeičia pasakojimą – jis ne reprezentuoja Kafkos ir Milenos santykį, bet leidžia jį patirti kaip nuolatinę įtampą tarp artumo troškimo ir neįveikiamos izoliacijos. Dar daugiau, šiame bežodžiam scenos veiksmo ambicingesnis žiūrovas gali atpažinti savo paties hermeneutinio patyrimo atspindį – įtampą tarp troškimo suvokti spektaklio reikšmės ir suvokimo, kad galutinė meno kūrinio prasmė niekada nebus pasiekta, nes ji egzistuoja tik kaip individualiai sukuriama, anapus scenos gimstanti galimybė.

Dar viena svarbi spektaklio detalė – kompozitoriaus Arturo Bumšteino parengti muzikiniai intarpai. „Milenoje“ muzika funkcionuoja ne kaip foninis elementas, o kaip savarankiška dramaturginė struktūra, konstruojanti prasmę, išryškinanti kontrastus ir atskleidžianti Milenos vidinio pasaulio fragmentiškumą bei jos patirties daugiasluoksniškumą. Ši muzikinių dalių autonomija bei jų santykis su spektaklio naratyvu reflektuoja Lehmanno postdraminio teatro koncepciją, kurioje skirtingi sceniniai elementai veikia ne paklūsdami draminiam tekstui, o funkcionuodami kaip lygiaverčiai prasmės kūrimo komponentai (Lehmann 2006, 85–86). Spektaklis prasideda dainele „Buvo šešios Milenos ir Kafka“, kurioje atbuline tvarka skaičiuojamos Milenos, greitosiomis perbėgant per personažų meilės istoriją, ir galiausiai telieka „viena Milena ir Kafka“, o paskutinės eilutės apibendrina: „Ir laiškų jos neliko, / Jie pavirto į tylą.“ Iš pirmo žvilgsnio džiugi, vaikišką skaičiuotę primenanti muzikinė linija, įsiklausius atskleidžia skaudžią potekstę – vis mažėjantis skaičius kuria neišvengiamo Milenos balso ir jos istorijos praradimo, taip pat jos savarankiškos tapatybės išsitrynimą nuotaiką. Tokia struktūra gali būti interpretuojama kaip simbolinis redukavimo procesas, kuriame daugialypė istorinė asmenybė – vertėja, žurnalistė, rezistencijos dalyvė, Holokausto auka – palaipsniui sutraukiama iki apibrėžimo per santykį su Kafka ir galiausiai nutyla, jos perspektyvai išnykstant iš kultūrinės atminties. Net ir personažų kreipiniai viso spektaklio metu prisideda prie šio redukavimo proceso, akcentuodami skirtį tarp jų statuso: Kafka įvardijamas pavarde, turinčia kanoninę kultūrinę svorį, o Milena – familiariai ir buitiškai, tik vardu. Taip konstruojamas pasakojimas, kuriame vietoj neišlikusių josios laiškų už Mileną prabyla aktorės bei kūrybiniai spektaklio sprendimai. Muzika ne tik kuria atmosferą, bet ir užpildo naratyvo tuštumas, atsirandančias dėl neišlikusių tekstų, tokiu būdu taip pat dalyvaudama žaidybinės, tai yra atviros, performatyviai konstruojamos struktūros, kurią Bohman-Kalaja priešpriešina stabiliam, nuspėjamam, baigtiniam pasakojimui, kūrime (Bohman-Kalaja 2007, 8, 12–13).

Muzika kuria paradoksalų efektą – lengvos, žaismingos melodijos kontrastuoja su brutaliais ar smurtiniais apdainuojamais vaizdiniais, pavyzdžiui, delne sutrupančios stiklinės šukėmis, susmingančiomis į veidą, ar užkibus ant žvejybinio kabliuko patiriamu „plauko plonumo skausmu“. Prieštara tarp nuotaikingos, vaikiškų dainelių melodiką primenančios muzikinės formos ir joje artikuliuojamo skausmo išryškina įtampą tarp troškimų ir juos lydinčių pasekmių bei akcentuoja neįmanomo galutinio pasitenkinimo temą. Ši kontrasto logika išlaiko žaidybinius principus – ritmą, kartojimą, skaičiavimo sistemas ar vėlesniuose muzikiniuose epizoduose pasirodančius gaivališko šėlsmo ir svaigulio elementus, tačiau kartu keičia jų patyrimą: žaidybinė forma čia pripildoma brutalaus ir tamsaus turinio, dėl kurio žaismės ir malonumo dimensijos yra transformuojamos, o žaismingumas praranda nekaltumo dimensiją ir įgyja bauginančio, beveik ritualinio veikimo pobūdį.

Žiūrovas skatinamas tiesiogiai įsitraukti į spektaklio vyksmą – vienoje iš muzikinių dalių į žiūrovų salę nusileidusios, tarsi vakarėlyje šokančios aktorės ragina publiką drauge su jomis, pagal džiaugsmingą melodiją, skanduoti: „Privalom kaišiot pirštus į žaizdas.“ Ketvirtoji siena čia griauinama ne tik verbaliai, bet ir fiziškai peržengiant scenos ir salės ribą, išplečiant žaidimo erdvę (Huizinga 1949, 10), jo „magiškąjį ratą“ (Salen ir Zimmerman 2004, 9 sk. 2–3). Tokiu būdu žiūrovas įveiklinamas ne vien kaip stebėtojas, bet ir kaip aktyvus dalyvis, kviečiamas ne tik intelektualiai reflektuoti, bet ir kūniškai įsitraukti į scenoje kuriamą dramą. Ši žiūrovo aktyvacija taikliai atliepia De Marinio recepcijos sampratą, kurioje teatrinė patirtis suvokiama ne tik kaip kognityvinis interpretacijos procesas, bet ir kaip kūniškai išgyvenamas bei konkrečioje teatrinėje situacijoje realizuojamas patyrimas (De Marinis 2014, 194–195). Taigi muzikiniai intarpai spektaklyje funkcionuoja kaip lygiavertė dramaturginė struktūra, kuri per kontrastus artikuliuoja pasakojimo fragmentiškumą, personažo identiteto nestabilumą ir kartu išryškina įtampą tarp išlaikomos žaidybinės formos ir jos transformacijos į intensyvesnį, žaidybinės patirties vientisumą destabilizuojantį patyrimą.

Žaidybinis postdraminio teatro potencialas realizuojamas šiame spektaklyje ir gausiomis videoprojekcijomis, sukurtomis vaizdo menininko Eitvydo Doškaus. Filmuotoje medžiagoje atsiskleidžia turtingi gamtos vaizdai – vešlūs Kuršių Nerijos miškai, už kelto bortų tyvuliuojančios marios, geografiškai, o kartu ir laike, priartinantys prie žiūrovo Milenos ir Kafkos istoriją. Ši vizualinė gyvybė įsitvirtina it prieštara asketiškai scenai, atsisakančiai perteklinių scenografinių elementų. Ekranas, kuriame matomi cituojami Kafkos laišakai ir gamtoje šėlstančių aktorių videoprojekcijos, sujungia du kontrastuojančius pasaulius – struktūruotą, literatūrinėje medžiagoje užfiksuotą Kafkos diskursą bei laisvuose, chaotiškuose ir lyriškuose filmuotų intarpų vaizdiniuose išryškėjančią Milenos patirtį. Toks intermedialus sprendimas plečia spektaklio semantinį lauką ne tik nurodydamas į skirtingą šių personažų į(si)rašymą į kultūrinę atmintį, bet ir kurdamas jų kontrastuojančias tapatybes: „paidiška“ laisve spinduliuojanti Milena atsiskleidžia kaip vitališka jėga, o mažus, distanciją išlaikantis Kafka – kaip gyvenimo stebėtojas, nuolat stovintis ant galutinio apsisprendimo slenksčio.

Paskiri laišakai, tampantys pagrindu Kafkos ir Milenos portretų konstravimui, leidžia atsiskleisti fragmentuotoms ir nevientisoms personažų tapatybėms. Skirtingu laiku rašyti, įvairias dvasines būsenas reflektuojantys laišakai atliepia Fuchs nagrinėjamą veikėjų ontologinio nestabilumo principą: personažas čia suvokiamas ne kaip stabilus ir integralus identitetas, o kaip nuolat kintantis, iš skirtingų reprezentacijų konstruojamas subjektas (Fuchs 1996). „Milenoje“ abi figūros montažiškai kuriamos iš epistolinės komunikacijos fragmentų, o scenoje šis principas dar labiau išryškinamas pasitelkiant žaidybines struktūras – personažų tapatybės nuolat transformuojamos, perimamos skirtingų aktorių bei

perkonstruojamos įvairiomis sceninėmis priemonėmis, choreografiniais junginiais ir videoprojekcijomis akcentuojant jų psichologinių būsenų kismą. Nors Kafkos laišakai spektaklio metu gausiai cituojami, tačiau dėmesio centre išlieka Milena – būtent jos figūra tampa šios fragmentiškos konstrukcijos ašimi: kūrinyje pasakojama jos gyvenimo istorija, ją įkūnija scenoje veikiančios aktorės ir jos vidinės kovos ryškiausiai atsiskleidžia publikai. Tačiau čia Milena nėra pateikiama kaip vientisas, stabilus subjektas – jos tapatybė išskaidoma, ji reprezentuojama net šešių aktorių ir nuolat perrašoma scenoje. Tokiu būdu spektaklis ne tiek rekonstruoja „tikrąją“ Mileną, kiek kuria jos kaip kultūrinės figūros vaizdinį, kuris kiekvieno žiūrovo sąmonėje konstruojamas individualiai, taip iš naujo įrašant ją į kultūrinę atmintį.

Laiškų ištraukos ir citatos suteikia spektakliui aiškius struktūrinius rėmus bei formuoja jo naratyvinę, nors ir fragmentuotą kryptį (tai bus detaliau aptarta kitame skyriuje). Tuo tarpu žaismingos, epizodiškos videoprojekcijos, tai priartinančios aktorių veidus stambiu planu ir išryškinančios emocijas, tai ištįstančios į ilgus gamtos vaizdinius, kuriuose aktorės dūksta ir linksminasi, akcentuoja svaigulio ir laisvės dimensiją. Ši visame spektaklyje pasikartojanti, tačiau ekrane ypač vaizdžiai artikuliuojama priešara primena Caillois siūlomą skirtį tarp struktūruoto *ludus* ir nerūpestingo, spontaniško *paidia* – dviejų priešingų polių, tarp kurių skirtingais atstumais išsidėsto visi žaidybiniai reiškiniai ir kurie formuoja pamatinę ir žaidimams, ir meno kūriniams būdingą įtampą tarp laisvės ir apribojimo (Caillois 2001, 13, 27–30). Visa spektaklio konstrukcija grindžiama šia dichotomija: paidiški postdraminio teatro elementai, tokie kaip kūniškos, muzikinės ar videoprojekcijų scenos, įsiterpia į nuoseklų pasakojimą, jį fragmentuoja bei dekonstruoja, tačiau kartu remiasi nuoseklia epistoline struktūra, suteikiančia spektakliui organizuotą, ludistinę formą. Kūrinys atsiskleidžia kaip sudarytas iš eklektiškų paidiškų dalių, papildytų ne tik siužetą plėtojančiomis, bet ir jį reflektuojančiomis scenomis, pavyzdžiui, interviu tarpais, kuriuose pasitelkus ironiją, personažų santykio detalės ir vidinės būsenos yra viešai analizuojamos laidos „Laiškų džiazas“ vedėjos, prisistatančios tikroju ją vaidinančios aktorės Eglės Jackaitės vardu, bei psychologės Blablos. Vis dėlto, apžvelgiant šių elementų visumą, „Milena“ įsirašo į postdraminio teatro lauką, išlaikydama šiam žanrui būdingą struktūrinį fragmentiškumą ir savirefleksiją, tačiau kartu išsaugodama ludus principu grindžiamą organizuojančią tvarką.

Aptarti elementai rodo, kad „Milenoje“ postdraminio teatro principai veikia kaip žaidybinio santykio objektas: spektaklis ne tik perima šiai paradigmą būdingus fragmentiškumo, savirefleksijos ir raiškos heterogeniškumo bruožus, bet ir juos transformuoja, komponuodamas kaip skirtingų žaidybinių logikų sąveiką. Viena vertus, postdraminei estetikai būdingi epizodiški, paidiški elementai (choreografija, muzika, videoprojekcijos) ardo pasakojimo nuoseklumą, kita vertus, epistoline struktūra grindžiami ludus principai suteikia spektakliui organizuojančią pagrindą, kuris plačiau nagrinėjamas

kitame skyriuje. Tokiu būdu spektaklis ne tiek įsirašo į postdraminio teatro paradigmą, kiek ją aktyvuoja ir peržaidžia, paversdamas postdraminę struktūrą žaidybiniu reikšmės kūrimo mechanizmu.

3.1.2 Epistolinė spektaklio struktūra – „ludus“ pažadas?

„Milenoje“ pamatine ašimi vietoj dramatinio teksto tampa Kafkos Milenai rašyti laišakai. Epistoliarikai perėmus organizuojančią funkciją, ji tampa pagrindiniu kūrinio konstravimo bei naratyvo plėtotės instrumentu. Tokia kompozicija keičia epistolinės formos statusą – iš teminio motyvo ji virsta struktūriniu pamatu, o patį spektaklį leidžia suvokti ne tik kaip postdraminį, bet ir kaip „paštodraminį“. „Milenos“ aprašyme režisierė Laura Kutkaitė teigia: „mane labiausiai patraukė pats laiškų formatas ir faktas, kad laiškų chronologiją, neturėdami visų datų ir detalių, sudėlioja redaktoriai. Vadinasi, redaktoriai atlieka tam tikrą ‘vertimą’, o mes sprendžiame apie asmeninius žmonių reikalus ir juos vertiname iš kažko, kas niekuomet nėra tikslu. Šis ‘vertimas’ laike, šis kitų žmonių asmeninių reikalų išviešinimas ir sudėliojimas sava nuožiūra mane ir piktina, ir žavi. Toks montažiškas laiškų formatas sukuria gerą aikštelę teatriniam žaidimui. Spektaklis gimsta iš improvizacijų, tokiaime laiške atvirukus siunčiame per savo kūnus“ (Klaipėdos dramos teatras n. d.). Paskiri asmeniniai laišakai, susieti ir chronologiškai išdėstyti redaktorių, diktuoja savitą kūrinio kompoziciją ir tampa pamatu fragmentiškam spektakliui, sudarytam iš unikaliais charakteriais alsuojančių epizodų. Juose skleidžiasi Milenos asmenybė bei gyvenimo istorija, Milenos ir Kafkos santykis, taip pat universalūs, laikui nepavaldūs žmogaus egzistencijos klausimai.

Šis epistolinis organizavimo principas tiksliau apibrėžiamas pasitelkiant Genette'o architekstualumo sampratą (Genette 1997, 1–4). Epistoliarika čia veikia kaip struktūrinė matrica, siejanti kūrinį su laiško žanru ir jo konvencijomis. Tačiau spektaklis šio santykio ne tik laikosi, bet, su juo žaisdamas, jį transformuoja: laiško forma scenoje fragmentuojama, performatyviai išplečiama ir derinama su kitomis raiškos priemonėmis. Tokiu būdu epistolinė komunikacija iš stabilios struktūros virsta žaidybiniais principais grindžiama spektaklio konstrukcine priemone, įgalinančia skirtingų diskurso formų sąveiką ir daugialypės reikšmės kūrimą.

Be to, epistoline struktūra grindžiamame kūrinyje, reflektuojančiame literatūrinės koncepcijas bei vertimo problematiką, kalba atsiskleidžia kaip vienas esminių spektaklio konstravimo principų ir pagrindinis scenoje plėtojamų komunikacinių žaidimų instrumentas. Žodžių žaismas, dviprasmybės ir kiti kalbiniai poslinkiai čia funkcionuoja ne tik kaip stilistinės priemonės, bet ir kaip reikšmės nestabilumą išryškinantys mechanizmai. Kartais aktorių sąmoningai išryškinami, o kartais tik fragmentiškai sušmėžuojantys juos atpažįstančiam žiūrovui, jie įtraukia publiką į interpretacinį procesą,

reikalaujantį nuolatinio girdimos ir suvokiamos reikšmės tikrinimo. Čia prasmė formuojasi ne už kalbos ribų, bet pačiame kalbiniame vyksme, atliepiant Bohman-Kalajos aprašomą tekstinių žaidimų logiką, kurioje reikšmė kuriasi kalbos vartojime, kontekste ir interpretaciniame dalyvavime, o ne iš anksto fiksuotame turinyje (Bohman-Kalaja 2007, 16–17). Šiame kontekste žiūrovas ne tik stebi spektaklio veiksmą, bet ir pats yra įtraukiamas į tam tikrą „vertimo“ praktiką, atkartojančią spektaklyje reflektuojamą laiškų redagavimo ir interpretavimo logiką, kurioje reikšmė nėra fiksuota ir nuolat kuriasi žiūrovo dalyvavimo procese.

Epistolinė logika struktūruoja spektaklį ir kompoziciniu lygmeniu: kūrinys suskaidomas į šešias dalis, atitinkančias laiško kompozicinius elementus: „Kreipinys“, „Dėstymas: Įžanginė dalis“, „Dėstymas: Pagrindinė dalis“, „Dėstymas: Baigiamoji dalis“, „Linkėjimai“ ir „Parašas“. Ši struktūra nėra vien formalus principas – ji perkelia laiško komunikacinę koncepciją į sceną. „Kreipinio“ dalyje kuriamas tiesioginis santykis su Milena kaip adresate, detaliau pristatant jos identitetą ir jo subtilybės. Kartu ir žiūrovas čia implikuojamas kaip papildomas adresatas, kadangi epistolinė adresavimo logika funkcionuoja ne tik fikcijos lygmenyje, bet ir kaip sceninės komunikacijos su publika principas. Tolimesniuose „dėstymo“ segmentuose epizodiškai konstruojama Kafkos ir Milenos santykio istorija, kuri, kaip ir laiškuose, atsiskleidžia ne nuosekliai, bet per choreografinius junginius, muzikinius intarpus, vaizdo projekcijas ir žaidimus, išryškinančius kintančias emocijas būsenas ir patyriminius akcentus. „Linkėjimų“ dalyje epistolinė struktūra įgyja finalizuojantį pobūdį: čia nebeplėtojamas personažų santykis ir tarpusavio komunikacija, šiai pasibaigus atsigręžiama į tolesnę Milenos asmeninio gyvenimo eigą. Santykis su Kafka tampa retrospektyvus, o pasakojimas įgauna apibendrinantį ir istoriją užveriantį pavidalą. „Parašo“ dalyje įvyksta dar vienas reikšmingas poslinkis – nuo epistolinės fikcinės struktūros pereinama prie refleksyvaus santykio su pačiu pasakojimu. Čia stambiu planu filmuotoje medžiagoje tikrųjų aktorių tapatybių atskleidimas, atsisakant kostiumo ir personažo atributų, gali būti suvokiamas kaip kūniškas ir performatyvus atlikto kūrinio „pasirašymas“.

Aktualu ir tai, jog spektaklis nuosekliai konstruojamas pasitelkiant anticipacijos ir vėluojančios reikšmės principą: įvairiose scenose pasirodančios, iš pirmo žvilgsnio fragmentiškos ar kontekstą peržengiančios nuorodos prasmę įgyja tolimesnėse spektaklio dalyse. Pavyzdžiui, perspaustos, griežtos mokytojos figūros reikšmė atsiskleidžia vėliau kūrinyje, cituojant Kafkos laišką, kuriame jis įvardija norą būti Milenos mokiniu, o spektaklio viduryje skambančios dainos eilutės „Man krūtinėj jausmas toks/ Lyg širdis užkibo ant žvejybinio kabliuko“ įgauna semantinį svorį tik finalinėje dalyje, susiejus jas su Milenos laiške draugui artikuliuojamu santykio su Kafka sukulto skausmo patyrimu. Tokia struktūra dar kartą pabrėžia, kad reikšmė spektaklyje nėra pateikiama tiesiogiai ar vienareikšmiškai, bet konstruojama

retrospektyviai – žiūrovas kviečiamas permąstyti ankstesnes scenas ir jas perinterpretuoti naujos informacijos šviesoje. Šiuo požiūriu „Milena“ atliepia Altmano apibrėžiamą epistoliarinei komunikacijai būdingą atidėtumo logiką, kai minties tęsinys ar emocinė jos implikacija atsiskleidžia tik po laiko tarpo, gavus kitą laišką, o reikšmė formuojasi laikinėje distancijoje tarp laiško rašymo, gavimo, atsakymo ir interpretacijos (Altman 1982, 4, 13–15). Taigi spektaklio dramaturgija grindžiama ne linijine reikšmės plėtote, bet jos atidėjimu ir vėlesniu išskleidimu, todėl pats suvokimo procesas tampa esmine kūrinio patirties dalimi: žiūrovas ne tik seka pasakojimą, bet ir aktyviai rekonstruoja jo prasmę, judėdamas tarp skirtingų laiko ir reikšmės sluoksnių. Tokiu būdu „Milenos“ publika įsitraukia į Bohman-Kalajos aprašomą reikšmės kūrimo dinamiką, kurioje prasmė suvokiama kaip kintantis, žiūrėjimo metu besiformuojantis procesas (Bohman-Kalaja 2007, 12–13).

Kafkos laiškų paviešinimo akte, pasitelkiant juos kaip spektaklio pamatą, išryškėja dar viena „Milenoje“ reikšminga įtampa tarp privatumo ir viešumo. Epistolinis žanras, grindžiamas intymia, dviejų individų komunikacija, čia perkeliamas į viešą sceninę erdvę, taip transformuojant laiško statusą – iš privataus komunikacijos akto jis tampa viešai reprezentuojamu sceniniu veiksmu. Šią įtampą papildomai komplikuoja ir vienpusis epistolinis archyvas, suformuotas tik iš Kafkos laiškų, Milenos atsakymams neišlikus. Reikšminga ir tai, kad pati Milena Jesenska, reflektuodama žymių žmonių asmeninių laiškų publikavimo problematiką tekste „Žymių žmonių laiškai“, sąmoningai nukelia intymių laiškų viešinimo dilemos svarstymą: „Kadangi jis nėra esminis, klausimą, ar teisėta ir teisinga yra publikuoti žymių žmonių laiškus, laikinai atidėsiu į šalį“ (pagal spektaklio metu rodomą vertimą). Vis dėlto spektaklyje ši atidėta įtampa sugrįžta, įgaudama naują pavidalą – pačios Milenos intymus santykis su Kafka tampa viešai artikuliuojamas, redaguojamas ir interpretuojamas scenoje. Taip susiformuoja savotiška retrospektyvi ironija: dilemos, kurias autorė sąmoningai atsisako spręsti savo tekstuose, spektaklyje aktualizuojamos, nukreipiant žvilgsnį į jos privataus gyvenimo viešą atidengimą scenoje.

Archyvinė asimetrija ir joje atsiveriančios naratyvinės spragos formuoja spektaklį ne tik kaip dokumentinės medžiagos reprezentaciją, bet ir kaip kūrybinį jos perrašymą, papildytą redaktorių interpretacijomis. Tokiu būdu reflektuojamas tame pačiame straipsnyje Milenos formuluojamas teiginys, jog „menininkas nepasako, kas egzistuoja, jis pasako, kas neegzistuoja, ir tai pasakydamas neegzistuojantį dalyką sukuria.“ Ši mintis produktyviai atliepia spektaklio struktūrą: „Milenoje“, paremtoje vienašaliu laiškų archyvu, neišlikusioji dalis – Milenos balsas ir jos santykio su Kafka perspektyva – yra neišvengiamai konstruojama bei interpretuojama tarpininkų: laiškų redaktorių, spektaklio kūrybinės komandos ir žiūrovų. Tokiu būdu epistolinė struktūra spektaklyje veikia ne tik kaip

architekstas, bet ir kaip žaidybinė reikšmės kūrimo erdvė, kurioje spragos, trūkumas ir atsiveriantys istorijos lūžiai tampa konstruojančiais kūrybiniais principais bei prasmės steigimosi sąlyga.

Postdraminio teatro principų ir epistolinės struktūros sankirtoje atsiskleidžia esminė „Milenos“ kūrimo logika: spektaklis su abiem architektais konstruoja žaidybinį santykį, kuriame kuriasi fragmentiška, atvira ir nuolat perrašoma reikšmė. Šiame kontekste „Milena“ prieš akis skleidžiasi kaip postdraminio teatro principais konstruojamas kūrinys, pilnai išnaudojantis šiai estetikai būdingą žaidybinį potencialą. Jo ašimi tampa žaidimo struktūrai būdinga įtampa tarp „užkoduotos“ struktūros (*ludus*) ir laisvės (*paidia*) impulso: tekstinis paveldas – išlikę, ne kartą publikuoti žymaus rašytojo laišakai, jų kanoninis svoris, o kartu ir paties klasiko figūra, yra išcentrinami per performatyvią raišką. Postdraminiai elementai – aktorių kūnų, balsų, veido išraiškų aktyvus įveiklinimas, muzikiniai intarpai bei videoprojekcijos – sulėtina ir fragmentuoja nuoseklų spektaklio veiksmą išryškindami Milenos bei pačių aktorių jausenas. Šie komponentai veikia kaip prieštara ir atsvara fiksuotiems, laike „išaldytiems“ Kafkos laiškam, performatyviai įkūnydami, įgarsindami ir įvaizdindami Mileną – jos būdą, reakcijas, patirtis, kurios tekstiniu pavidalu laiškuose nebuvo išsaugotos.

Šiame kontekste epistolinė forma atsiskleidžia ne tik kaip struktūrinis, bet ir kaip subjekto formavimo principas. Kaip išryškina Foucault, laiško rašymas nėra vien komunikacijos aktas, bet refleksyvi praktika, kurioje subjektas artikuliuoja, struktūruoja ir konstruoja save santykyje su kitu (Foucault 1997, 208–209, 216–217). Tačiau „Milenoje“ ši logika apverčiama – spektaklio centre atsiduria ne save laiškuose artikuliuojantis rašytojas, o iš kultūrinės atminties paraščių sugrąžinama laiškų adresatė. Taigi spektaklyje atskleidžiamas ir kuriamas ne Kafka, „įrašęs“ save į laiškus, o Milena, kuri scenoje yra perimama, skaidoma ir konstruojama kūrybinės komandos bei aktorių, į šį procesą įtraukiant ir žiūrovą, kviečiamą interpretacijoje užbaigti Milenos konstravimą. Šio proceso metu spektaklis ne tik suteikia balsą ir pavidalą, o teisingiau – balsus bei pavidalus, laiko nutildytai Milenai, kartu aktualizuodamas universalią moters patirtį. Taip kuriama daugybinė, nuolat kintanti šios asmenybės versija, iškylanti tarp tekstinio paveldo ir performatyvaus jo peržaidimo. Tokiu būdu žiūrovas įtraukiamas ne tik į estetinį patyrimą, bet ir į kultūrinės atminties refleksiją, kurioje atsiskleidžia jos selektyvumas ir tendencingumas – kaip procesas, kuris ne tiek išsaugo, kiek konstruoja ir hierarchizuoja praeities figūras. Ši įtampa tarp teksto ir jo performatyvios reinterpretacijos, tarp laiškuose „įrašyto“ subjekto ir scenoje „perrašomos“ bei į kultūrinę atmintį sugrąžinamos figūros, tarp archyvo ir gyvos patirties, leidžia „Mileną“ suvokti kaip kūrinį, kuris ne tik pasitelkia postdraminio teatro ir epistoliarikos principus, bet juos žaidybiškai transformuoja, paversdamas subjekto kūrimą, reprezentaciją ir recepciją atviru, nuolat kintančiu procesu.

3.2 Empiriniai žaidimai spektaklyje

Kaip minėta teorinėje dalyje, į žaidybinio kūrinio sąvoką neretai įtraukiamas empiriškai egzistuojančių žaidimų vaizdavimas. Jie, viena vertus, veikia kaip kūrinio žaidybinę prigimtį ženklinantys „metakomunikaciniai signalai“, o kita vertus – kaip faktoriai, įvedantys savo logiką ir semantiką į kūrinio audinį (Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė 2026). Šiame spektaklyje taip pat pasirodo žaidimai, kurie ne tik struktūroja sceninį vyksmą, bet ir atveria papildomą analizės perspektyvą. Galima išskirti tris komunikacinio pobūdžio žaidimus: „Taip arba ne“, „Tiesa-drąsa“ ir „Sugedęs telefonas“, kurie veikia ne vien kaip atpažįstamos kultūrinės praktikos, bet ir kaip prasminiai modeliai, leidžiantys artikuliuoti bei reflektuoti veikėjų tarpusavio santykius, komunikacijos ribotumą bei patį reikšmės kūrimo procesą.

3.2.1 „Taip arba ne“

Pirmasis žaidimas, matomas scenoje, dažnai atpažįstamas „Taip arba ne“ vardu. Tai komunikacinio pobūdžio žaidimas, kurio dalyviai siekia išsiaiškinti jiems vieniems nežinomą žodį ar frazę, užduodami klausimus kitiems šią informaciją žinantiems žaidėjams. Klausimai formuluojami taip, kad į juos būtų galima atsakyti tik dviem iš anksto apibrėžtomis alternatyvomis – „taip“ arba „ne“. Šio žaidimo struktūra dichotominė, grindžiama binarinės opozicijos principu, kuris apriboja klausimų formuluotes ir kontroliuoja atsakymų įvairovę, drausdamas detalesnius komentarus bei paaiškinimus. Tokia žaidimo konstrukcija ne tik apsunkina ieškomos frazės identifikavimą, bet ir kuria erdvę dviprasmybėms bei interpretaciniam neapibrėžtumui. Šiame kontekste itin reikšminga galios santykių struktūra ir kontrolės aspektas, kadangi žaidimo taisyklės yra „proskripcinio“ pobūdžio, tai yra tokios, kurios riboja žaidėjų veiksmų įvairovę ir kalbinę raišką, o jų laikymasis arba pažeidimas tampa itin reikšmingi žaidimo eigai.

Kai kuriuose „Mileną“ apžvelgiančiuose straipsniuose pirmasis scenoje matomas žaidimas dar įvardijamas „Šaradų“ vardu (Šivytė 2025), nors neatitinka įprastinių šio žaidimo taisyklių. „Šarados“ – tai performatyvus ir neverbaline komunikacija grindžiamas žaidimas, kuriame vienas arba keli dalyviai kūno judesiais, gestais, mimika ar kitomis išraiškos priemonėmis perteikia tam tikrą žodį, frazę ar sąvoką, o kiti dalyviai, remdamiesi šiomis užuominomis, siekia ją atspėti. Skirtingai nei griežtai struktūruotuose klausimų–atsakymų modeliuose, šiame žaidime komunikacija yra atvira, daugiareikšmė ir interpretacinė, nes reikšmė kuriama per asociacijas, kontekstą ir individualų suvokimą, o ne per iš anksto apibrėžtas lingvistines alternatyvas. Taigi, nors scenoje matomas „Taip arba ne“ žaidimas išlaiko „Šaradoms“ būdingą pamatinį principą – siekį išsiaiškinti nežinomą informaciją laikantis tam tikrą komunikaciją

organizuojančių taisyklių, visgi šiame žaidime dominuojanti kalbinė raiška leidžia jį priskirti atskiram žaidimų tipui. Čia komunikacija redukuojama į binarinę atsakymų sistemą, kuri uždaro dalyvius taisyklių apibrėžtuose rėmuose ir apriboja raiškos laisvę.

Analizuojant scenoje plėtojamą žaidimą, matyti, kaip viena iš šešių Milenų, aktorė Samanta Pinaitytė, užduodama kitoms veikėjoms klausimus, mėgina išsiaiškinti, kokią tapatybę ji reprezentuoja. Atsakymas „mergaitė“ slypi ekrane matomame lipniame lapelyje, užklijuotame ant stambiu planu rodomo aktorės veido. Žaidimo stilistika ir pasirinktas spėliojoimo objektas – „mergaitė“ iš pirmo žvilgsnio gali būti siejami su Milenos žaismingu, jaunatvišku ir gyvybingu charakteriu. Tačiau klausimų pobūdis šią reikšmę komplikuoja, spėliojančiai aktorei teiraujantis, ar ji teikia malonumą, kas, kaip ir kada gali ja naudotis. Tokios klausimų formuluotės išryškina ne tiek individualią tapatybę, kiek socialiai konstruojamą vaidmenį, kuriame „mergaitė“ tampa ne subjektu, bet objektu, apibrėžiamu kitų poreikių ir lūkesčių.

Čia ypač svarbi dichotominė žaidimo konstrukcija: atsakymai patalpinti siauruose „taip“ ir „ne“ rėmuose, todėl struktūra neleidžia išplėtoti gilesnės refleksijos ir užkerta kelią pasipriešinimo galimybei. Gaunami atsakymai visuomet patvirtina arba paneigia, tačiau neproblematizuoja suteiktos rolės. Žaidimo mechanika tokiu būdu virsta daugiasluoksniu galios instrumentu: ji ne tik reguliuoja komunikaciją, bet ir įtvirtina tam tikrą tapatybės modelį, kurio spėliojantysis, net išsiaiškinęs, negali atmesti ir yra priverstas priimti. Taigi verbaliniais apribojimais grįstas žaidybinis konstruktas atsiskleidžia kaip vaizdinga socialinių santykių reprezentacija. „Mergaitės“ figūra išryškėja kaip žaisminga, energija trykštanti, tačiau visgi kitų apibrėžiama tapatybė, kurios reikšmę konstruoja išoriniai vertinimai, o ne savęs identifikacija ir savirefleksija.

3.2.2 „Tiesa-drąsa“

Dar vienas spektaklyje išvystomas žaidybinis modelis – „Tiesa-drąsa“. Tai struktūruotas socialinės sąveikos žaidimas, kurio kertinis principas grindžiamas pasirinkimu tarp verbalinio atsiskleidimo ir performatyvaus veiksmo. Žaidimo metu dalyvis, turintis pasirinkti tarp „tiesos“ ir „drąsos“, atitinkamai privalo arba atsakyti į asmeninio pobūdžio klausimą, arba įvykdyti kitų dalyvių sukonstruotą užduotį. Ši binarinė struktūra kuria įtampą tarp privatumo ir viešo veikimo, o pats žaidimas funkcionuoja kaip mechanizmas, provokuojantis spontaniškumą, savęs reprezentaciją bei socialinių normų ir santykių išbandymą. Analizuojamo spektaklio rėmuose šis žaidimas gali būti suprantamas kaip užuomina apie personažų identitetą ir pasaulėžiūrą bei tarp jų tvyrančią galios santykių įtampą. Žaidimo tvarka yra paremta socialiniu susitarimu dėl taisyklių, tačiau daug dėmesio skiriama ir nuolatiniam ribų

mėginimui bei deryboms dėl jų, o tai leidžia svarstyti sąveiką tarp pažeidžiamumo, autentiškumo, kontrolės ir socialinio spaudimo.

„Tiesa-drąsa“ žaidimo struktūra „Milenoje“ įgauna savitą dramaturginę formą reflektuodama Milenos ir Kafkos asmenybių raišką bei jų santykio asimetriją ir ją veikiančią galios dinamiką. Po choreografinio intarpo, žyminčio personažų gyvą susitikimą Vienoje, scenos centre lieka dvi aktorės, į kurias sutelkiamas publikos dėmesys. Melodijai slopstant, jos lėtai tiesia viena kitai rankas, tarsi nedrąsiai mėgindamos pasiekti priešais esantį žmogų atlieptų Kafkos laiškuose užkoduotą subtilų pokytį nuo formalaus oficialiais kreipiniais („Frau Milena“) grįsto bendravimo darbiniais reikalais iki vis intymesnio ir familiaresnio ryšio. Aktorių pirštų galiukams susilietus, muzika nutrūksta ir paslaptinę blankią scenos miglą keičia intensyvi šviesa, išryškinanti dvi centrines figūras. Jos tvirtai susikimba rankomis tarsi jas spautų pasisveikdamos, tačiau tuo pačiu metu ir atkakliai svertų bei tikrintų, kuri įgis galios pranašumą. Aktorė Toma Gailiūtė akimirksniu užpildo tylą klausimu – „Tiesa ar drąsa?“, o Aistė Zabotkaitė nedvejodama atsiliepia – „Tiesa.“ Taip įsisuka žaidimas, kuriame aktorės mainosi Milenos ir Kafkos personažais, o savo pateikiamais atsakymais arba užduočių atlikimu palaipsniui atveria šių dviejų asmenybių tapatybės konstruktus bei judviejų santykio įtampą.

Žaidimui „Tiesa-drąsa“ intensyvėjant, Gailiūtė tarsi sulaužo žaidimo taisykles, užduodama anksčiau scenoje matyto žaidimo klausimą – „Taip arba ne?“ Bendražaidėja taip pat peržengia taisyklių ribas savo atsakymu pasirinkdama jungtuką „ir“, tačiau jos atsakymas atmetamas kaip neteisingas, ir vėl sugrįžtama prie pirminės alternatyvos – „Tiesa ar drąsa?“ Taip išryškėja, kad šiuose žaidimuose, paremtuose binarine opozicija, pasirinkimu tarp dviejų prieštaringų galimybių, negalima rinktis abiejų variantų ar kurti jungties. Jungtukas negali tapti atsakymu, nes „ir“ čia neturi galios. Žaidimų logika taikliai atliepia Milenos ir Kafkos santykį, be paliovos svyruojantį tarp oficialaus, darbinio ryšio ir intymaus artumo, taip ir nevirstančio nekvestionuojama jungtimi. Jų bendravime ryški nuolatinė įtampa tarp įsipareigojimų kitiems (sutuoktiniams ar sužadėtiniams) ir vienas kito ilgesio, tarp noro susitikus būti kartu ir šį norą lydinčios baimės, tarp troškimo kurti artimą santykį ir tuo pačiu metu kylančio poreikio atsitraukti į vienatvę. Kafka ir savuosiuose laiškuose liudija, kad jiems negalima gyventi viename mieste, tuomet trokšta su Milena susitikti, o tada ir vėl atsitraukia. Todėl šiame santykiyje, kaip ir scenoje matomuose žaidimuose jungtukas „ir“ tampa neįmanomas, nes čia – dichotomijos pasaulis, kuriame dominuoja „ar“ bei „arba“, o kiekvieną pasirinkimą lydi iššūkiai, kuriuos tenka įveikti ir su kurių pasekmėmis reikia gyventi toliau.

„Tiesa-drąsa“ žaidimas tęsiasi ir Zobotkaitė už Kafką pagaliau pasirenka drąsą. „Milenai dvidešimt treji. Padaryk pritūpimų, kiek tau jūsų susirašinėjimo metu,“ – nuskamba užduotis ir iki dvidešimt penkto pritūpimo visos Milenos skaičiuoja choru. Tuomet, po reikšmingos pauzės, suteikiančios vilties, jog užduotis atlikta, pritūpimai vis dėlto tęsiasi. Skaičiavimas nebeartikuluojamas garsiai, o žiūrovas paliekamas jį tęsti mintyse iki trisdešimt šešerių, kiek metų susirašinėjimo metu buvo Kafkai. Beveik nepastebimai aktorės įveiklina publiką, neleisdamos jai likti pasyvia stebėtoja ir nedarydamos už ją viso darbo. Mąstymo ir veikimo procesas išsiplečia už scenos ribų: mąsto, skaičiuoja ir veikia visi, tiek scenoje esantys veikėjai, tiek salėje sėdintys žiūrovai, o reikšminga tyla atlikus užduotį sukuria erdvę individualiai kiekvieno refleksijai. Zobotkaitei įvykdžius užduotį ir vėl ištisus ranką žaidimo partnerei, ši, tarsi įvertindama, jog iššūkį atlikti pavyko ir atsakymas priimtas, priskiria kolegei naują – Milenos rolę ir pratęsia žaidimą tuo pačiu nepalaujamai skambančiu klausimu. „Tiesa,“ – vėl atsiliepia šįkart jau Mileną įkūnijanti aktorė ir tardymas užsisuka iš naujo. Jai tenka atsakyti į už žaidimo kompanionės nugaros sėdinčios kitos Milenos užduotą klausimą, patvirtinant, jog mylėdamasi su Kafka ji patyrė orgazmą – vieną. Šis atsakymas rezonuoja su viso spektaklio metu plėtojamu žodžių žaismu – poros susitikimas vyko Vienos miškuose, tad scenoje nepraleidžiama proga įžvelgti sąsajas tarp miesto pavadinimo ir abu personažus lydinčio vienatvės jausmo. Personažai nuolat siejami su „vieno“, „vieneto“ ir „vienumos“ semantika, kuri produktyviai atskleidžia judviejų santykių persmelkiantį vienišumo motyvą. Be to, ir muzikiniai intarpai žaidžia su Vienos bei vidinio vienumo sąskambiais. Vis išryškinamas fonetinis ir semantinis žaismas: „Vienos“ geografinė erdvė ir „vienumo“ egzistencinė būseną susilieja viename garsiniame takelyje, taip tik dar labiau atsiskleidžiant atskirties ir amžino nepasiekiamumo temoms.

Besikaitaliodamos Kafkos ir Milenos rolėmis, aktorės žaidžia už šiuos individus – klausia ir atsako jų vardu. Tarp klausimų jos trumpam pasitraukia iš žaidėjų bei užimamų personažų vaidmenų: tariasi, kuri perims kurią rolę, komentuoja viena kitos atsakymus ir skatina tęsti žaidimą. Taip kuriamas dvigubas veikimo lygmuo – atrodo, kad žaidimą žaidžia veikėjai, o pačios aktorės nuolat jį pertraukia bei reflektuoja, vis išeidamos iš vaidmens ir į jį sugrįždamos. Vis dėlto visų šešių aktorių pagrindiniu vaidmeniu, papildytu asmeniniais pasisakymais ir patirtimis, išlieka Milena. Kartu jos reikiama momentais perima Kafkos, laiškų redaktorių bei kitų epizodinių personažų funkcijas. Dėl šio nuolatinio persiklojimo svyruoja ir net nusitrina vaidmens ribos: nebeaišku, ar šiuos momentinius veikėjus reprezentuoja pačios aktorės, ar skirtingais pavidalais besireiškianti Milenos figūra.

Žaidimui įsibėgėjus ir Zobotkaitei vėl uždavus esminį pasirinkimo klausimą, tartis ima visos scenoje esančios moterys – tiek žaidžiančios scenos centre, tiek sėdinčios aplinkui bei jas stebinčios.

Gailiūtė įvardija lemiamą sprendimą – „drąsa“, ir nuskamba finalinė užduotis: „Pabučiuok mane.“ Išsitiesia ilga, įtempta akimirka. Aktorės, įkūnijančios centre veikiančius personažus, įsmeigia viena į kitą variantį žvilgsnį, jų rankos išlieka tvirtai susikibusios lyg pasisveikinant ar atsisveikinant, tačiau ši kontaktą lydi subtilūs, vis intensyvėjantys viena kitos trūktelėjimai į savo pusę, mėginant perimti galios persvarą. Galiausiai žaidime veikiantis Kafka žengia prie Milenos ir apdovanoja ją itin ilgu, nejaukiu, sustingusiu bučiniu. Nė vienas jų nepaleidžia vis dar tvirtai spaudžiamos kito rankos, ir šiame sąstingyje, užsitęsusiame akimirkoje, veiksmas tarytum užstringa. Pasisveikinimas čia virsta atsisveikinimu, o su teise klausti ir skirti užduotis susijusi galia, dėl kurios vos pastebimais konkurento rankos trūktelėjimais kovojo personažai, šiame momente išslysta iš abiejų rankų. Lieka tik sąstingis akimirkoje, dviejų žmonių baimės persmelktas negalėjimas nei tęsti veiksmo, nei nuo jo atsitraukti. Ši uždelsta akimirka vaizdžiai reflektuoja įstrigimą tarp dviejų krantų įkalinančioje „arba“ saloje. Tuo tarpu pats finalinis „drąsos“ pasirinkimas spektaklyje įgyja platesnę reikšmę – jis gali būti interpretuojamas kaip kvietimas žiūrovui turėti drąsos permąstyti kultūrinės atminties selektyvumą ir pripažinti istorinio teisingumo būtinybę, sugrąžinant Mileną iš atminties paraščių ir į kultūros kanoną įrašant ne tik kaip Kafkos adresatę, bet ir kaip savarankišką kultūrinę bei kūrybinę figūrą.

3.2.3 „Sugedęs telefonas“

Paskutinis spektaklyje išryškinamas empirinis žaidimas – „Sugedęs telefonas“. Tai kolektyvinis komunikacinis žaidimas, kuriame žinutė grandinine seka, dažniausiai šnabždesiu, yra perduodama vieno dalyvio kitam, o galutinis rezultatas lyginamas su originaliu pranešimu. Transformuota žinutė atskleidžia informacijos iškraipymo procesus, lemiamus skirtingų sąmoningų ir nesąmoningų interpretacijų, žaidėjų atminties ribotumo bei komunikacinio triukšmo, suteikiančio erdvę garsiniams bei semantiniams iškraipymams. Šiame, dažniausiai vaikų žaidžiamame žaidime atsiskleidžia kalbos ir reikšmės nestabilumas, leidžiantis pastebėti, kaip socialinėje erdvėje sklinda ir kinta informacija. Be to, žaidimas aktualizuoja grupės dinamiką bei jos narių tarpusavio priklausomybę ir siejasi su žodinės tradicijos perdavimo netikslumais.

Žvelgiant į spektaklyje vystomą žaidimą žiūrovo dėmesį patraukia lėtai ir ritmingai judančios aktorės, kurios uždelstais judesiais atliepdamos melodiją išsirikiuoja į eilę. Čia prasideda „Sugedusio telefono“ žaidimas šnabždesiu viena kitai į ausį perduodant bei iškraipant antrojo susitikimo įvertinimą. Viena po kitos kamba šios siunčiamos ir kaskart kintančios frazės:

„Viena vis tiek buvo geriau nei Gmiundas.“

„Viena vis tiek buvo geriau.“

„Viena buvo...“

„Gmiundas buvo...“

„Gmiundas buvo šūdas.“

Paskutinioji eilėje laukianti Zobotkaitė konstatuoja: „Paskutinio sakinio vertimas – labai geras.“ Šis daugiasluoksnis komentaras gali būti interpretuojamas kaip nuoroda į Kafkos ne kartą Milenai išsakytus jo kūrinių vertimo įvertinimus, tačiau kartu ji reflektuoja ir paties spektaklio kūrimo procesą – frazė gali būti suvokiama ir kaip ironizuotas istoriją rekonstravusių bei savo nuožiūra montavusių laiškų redaktorių pagyrimas sau, ir kaip istorijos klausytojų pritarimas, jog šis hiperbolizuotas ir radikalizuotas patirties įvertinimas yra priimtina įvykių interpretacija. „Sugedusio telefono“ principas čia tampa vaizdžia ir taikliai pasirinkta metafora, atskleidžiančia, kaip vertimai tarp kalbų, skirtingų laikotarpių, vertėjų asmeninių patirčių, kintančių formuluočių, nuogirdų bei interpretacijų neišvengiamai transformuoja perduodamą žinutę taip konstruodami bei modifikuodami ir pasakojamą istoriją.

Ši dinamika aktuali ir platesniame kūrinio kontekste, žvelgiant į jo interpretacinius vertimus – laiškų redaktorių, režisierės, kūrybinės komandos ir aktorių, o tuomet publikos indėlį į pasakojamą istoriją bei jos transformaciją ir joje besikuriančias reikšmes. Turint omenyje, jog Milenos istorija pasakojama biografinius faktus pildant tik jai Kafkos siųstais, o ne jos rašytais laiškais, kyla abejonė, kiek pačios Milenos lieka jos rekonstruojamoje istorijoje. Spektaklis gali būti suvokiamas kaip reikšmingas bandymas prakalbinti istorijos nutildytą ir žymaus rašytojo šešėlyje likusią figūrą, tačiau kartu jis reflektuoja šio bandymo ribotumą – Milenos likimas atsiskleidžia žiūrovui tik per tarpininkų grandinę, tad neapleidžia klausimas, kiek jos pačios balso iš tiesų išgirstama per visus jos gyvenimo redaktorių bei interpretatorių balsus, sava nuožiūra pasakojančius jos istoriją. Šiame kontekste reikšminga ir tai, kad Milenos figūra kultūrinėje vaizduotėje cirkuliuoja pirmiausia kaip Kafkos meilės istorijos dalis – kaip adresatė, mūza ar jo gyvenimo epizodas, o ne kaip savarankiška kultūrinė asmenybė. Tokia iš leidimo į leidimą, iš literatūros istorijos į kultūrinę atmintį keliaujanti pasakojimo logika ne priartina, bet dar labiau nutolina pačią Mileną, redukuodama ją iki vieno santykio ir vieno vaidmens. Šiuo požiūriu spektaklis gali būti suvokiamas kaip bandymas suardyti šią ydingą reprezentacijos grandinę, atgręžiant žvilgsnį nuo Kafkos į Mileną ir taip bent iš dalies sugrąžinant jos kaip savarankiško subjekto matomumą.

Tad kūrinys ne tik rekonstruoja istoriją, bet ir išryškina patį jos perteikimo problematiškumą, versdamas abejoti, ar apskritai įmanoma autentiškai „išgirsti“ kitą per laiko, reprezentacijų ir interpretacijų sluoksnius, ar vis dėlto kiekvienas toks pasakojimas tampa erdve, kurioje persipina pačių pasakotojų ir klausytojų patirtys bei projekcijos. Milenos istorija čia keliauja per ištisą tarpininkų grandinę, todėl kiekvienas jos perteikimo etapas neišvengiamai tampa ir jos perrašymu, o kiekvienas naujas „perskaitymas“ kartu atskleidžia ir naują jos versiją. Šiuo požiūriu visas spektaklis primena savotišką „Sugedusio telefono“ žaidimą, kuriame perduodama istorija nuolat kinta, skyla ir įgauna naujus pavidalus. Tačiau „Milena“ nesiekia šio komunikacinio triukšmo paslėpti – veikiau priešingai, jis tampa viena esminių spektaklio temų. Žiūrovas čia įtraukiamas ne tam, kad atkurtų tariamą „originalią“ Milenos istoriją, bet kad aktyviai dalyvautų jos reikšmės kūrimo procese, konstruodamas individualią Milenos versiją ir kartu reflektuodamas kultūrinės atminties konstravimo mechanizmus. Tokiu būdu spektaklis atskleidžia, kad bet koks bandymas prakalbinti praeitį visuomet yra neišvengiamai fragmentiškas, subjektyvus ir priklausomas nuo pasakojančiojo perspektyvos.

„Parašyti bučiniai niekada nepasiekia tikslo, pakeliui juos sugeria šmėklos,“ – rašo Kafka 1922 metų kovo pabaigos laiške Milenai, jų susirašinėjimui einant į pabaigą. Ši laiško metafora tiksliai įvardija tai, ką spektaklyje išryškina „Sugedusio telefono“ principas, leidžiantis apmąstyti laiškuose užkoduotos istorijos perdavimo ir perinterpretavimo procesą bei kūrybinę jos transformaciją: tarp rekonstrukcijos ir interpretacijos grandžių reikšmės neišvengiamai kinta, yra „nusinešamos šmėklų“, o jų vietoje formuojasi naujos, dialoge tarp pirminės minties ir interpretacinių variacijų užgimstančios bei besiskleidžiančios prasmės. Ši dinamika leidžia spektaklį suvokti ne kaip vieną „teisingą“ istorijos perteikimo versiją, bet kaip nuolat kintantį reikšmių lauką, kuriame prasmė niekada nėra galutinė. Kiekvienas perdavimo momentas – tiek laiške, tiek žaidime, tiek scenoje ar žiūrovo recepcijoje – tampa kūrimo procesu, neišvengiamai transformuojančiu tai, kas perduodama.

3.3 Žiūrovas kaip bendražaidėjas

Analizuojant „Milena“ ryškėja, kad spektaklio struktūra ir žaidybiniai principai tiesiogiai stimuliuoja aktyvų žiūrovo įsitraukimą į scenos vyksmą ir jo prasmės kūrimą, apie tai jau buvo užsiminta ir ankstesniuose šios analizės skyriuose. Spektaklis, kuriame persipina, tarpusavyje „konkuruoja“ ir „bendradarbiauja“ skirtingi žanrai, kanoninės ir populiariosios kultūros normos bei apraiškos, kuria sodrų prasminių sąsajų lauką, kartu konstruodamas ir savo modelinį žiūrovą. Ir nors, kaip minėta, populiariosios kultūros pasitelkimas, žiūrovo juslių stimuliavimas per muziką, šokį ir vaizdą, įrašo į šią sąvoką ir pernelyg nereflektuojančio, emociškai, o ne intelektualiai reaguojančio žiūrovo galimybę, vis

dėlto ryškesnis išlieka spektaklio nukreiptumas į auditoriją, galinčią, anot De Marinio, atpažinti ir dešifruoti scenoje besiskleidžiančius kodus, kultūrinės bei stilistinės užuominas ir sieti juos į bendrą prasminį tinklą (De Marinis 1993, 165–171). Pasitelkiant žaidimo metaforiką, tokį modelinį žiūrovą galima sieti su pasiryžimu pasinerti į spektaklio siūlomą žaidybinę logiką bei žaisti pagal jos taisykles. Šie gebėjimai siejasi ne tik su į spektaklį „įrašytais“ konkrečiais žaidimų mechanizmais, bet ir su jo architektine specifika. Spektaklio postdraminės fragmentiškos ir heterogeniškos struktūros, taip pat epistolinės komunikacijos imitacijos ir transformacijos dėka žiūrovas įsukamas į žaidybinį *paidia* ir *ludus* sąveikos ratą, iš vienos pusės, išlaisvinantį vaizduotę iš griežtų teorinių ir procedūrinių gniaužtų, iš kitos pusės, įpareigojantį sukurti savąją argumentuotą interpretaciją.

Kadangi kūrinio centre plėtojama dviejų kultūros lauko asmenybių meilės istorija, atsiskleidžianti per Kafkos laiškus Milenai, spektaklyje gausu nuorodų į XX amžiaus istorinius bei politinius įvykius ir to laikotarpio kultūrinį kontekstą. Tačiau ši istorinė medžiaga scenoje nėra pateikiama kaip distanciją išlaikantis praeities rekonstravimas – ji nuolat priartinama prie šiuolaikinio žiūrovo pasitelkiant postdraminei estetikai būdingas raiškos priemones: muzikinius intarpus, choreografinius sprendimus, videoprojekcijas bei populiariosios kultūros elementus. Šių elementų raiškai naudojamos šiuolaikinės scenos technologijos aktualizuoja istoriją šiuolaikinio žmogaus sąmonei. Tokiu būdu istorinė ir kultūrinė distancija tampa ne panaikinama, bet aktyviai permąstoma, o pats žiūrovas įtraukiamas į nuolatinį santykio tarp praeities ir dabarties konstravimą. Ši dinamika atliepia Jausso lūkesčių horizonto sampratą, pagal kurią kūrinio prasmė formuojasi teksto ir jo recepcijos sąveikoje, o interpretaciją neišvengiamai lemia žiūrovo kultūrinė bei istorinė patirtis (Jauss 1982, 23–25). Tuo pat metu lūkesčių horizontas nėra stabilus – susidūrimas su naujomis estetinėmis patirtimis gali jį transformuoti ir plėsti.

Šiuo požiūriu „Milena“ nuosekliai formuoja savo modelinį žiūrovą kaip prasmų kūrėją. Postdraminės struktūros fragmentiškumas, skirtingų medijų ir kultūrinių kodų sankirta bei intertekstualios nuorodos reikalauja iš publikos ne pasyvaus stebėjimo, bet aktyvaus interpretacinio dalyvavimo. Žiūrovas kviečiamas ne tik sekti sceninį veiksmą, bet ir atpažinti kultūrinės užuominas, reflektuoti istorinių bei šiuolaikinių reiškinių sąveiką ir savarankiškai konstruoti spektaklio prasmes. Tokia recepcijos logika atliepia Jürs-Munby aprašomą postdraminio teatro žiūrovo sampratą, kurioje publika tampa aktyvia sceninio įvykio ir jo reiškinių formavimo dalimi (Jürs-Munby 2006, 4–6).

Be to, šio spektaklio patyrėjas, sutikdamas tapti lygiaverčiu kūrinio žaidimo dalyviu, turi išdrįsti kelti klausimus ir ieškoti ne iš karto pasiekiamų atsakymų. Jam svarbu nepabūgti tiesos, net jei ji nepatogi, priimti iššūkį tarp vertimų ieškoti prasmų ir mėginti iššifruoti reikšmes, besiformuojančias originalių minčių, „šmėklų nusineštų“ paslapčių ir individualių interpretacijų sankirtoje. Tokiu būdu žiūrovui keliami reikalavimai atliepia scenoje matomų žaidimų logiką. Rekonstruodamas jam

atsiskleidžiančios istorijos detales, kaip ir žaidime „Taip arba ne“, jis yra apribotas dichotominės struktūros taisyklių ir gali tik priimti bei reflektuoti griežtai apibrėžtus atsakymus. Atliepdamas „Tiesos–drąsos“ struktūrą, žiūrovas susiduria su būtinybe rinktis interpretacines kryptis ir priimti šio pasirinkimo pasekmes, net jei jos išlieka neapibrėžtos. Galiausiai, kaip ir „Sugedusio telefono“ grandinėje, jis tampa viena iš žinutės perdavimo ir transformacijos proceso dalių, kurioje prasmė neišvengiamai kinta. Spektaklio patyrėjas čia ne tik priima per laiką siunčiamą žinutę, bet taip pat yra kviečiamas ją „išversti“, perkurti ir perduoti toliau. Taip publika įtraukiama į nuolatinę reikšmių cirkuliaciją, kurioje kiekvienas patyrimas tampa nauja interpretacijos versija ir papildo spektaklio reikšmių lauką. Šia prasme ir pats šis magistrinis darbas gali būti suvokiamas kaip dar viena „Sugedusio telefono“ grandis, kurioje spektaklio patirtis transformuojama, o viena iš interpretacinių jos versijų siunčiama toliau į pasaulį. Taigi prasmė čia niekada nėra baigtinė – ji nuolat kinta ir atsiveria vis naujiems žiūros ar skaitymo kampams.

Toks aktyvus žiūrovo įsitraukimas į dinamišką prasmių konstravimą ir interpretacinių pasirinkimų refleksiją gali būti siejamas ir su Bohman-Kalajos plėtojama „literatūrinės etikos“ samprata (Bohman-Kalaja 2007, 6). „Milenoje“ tarp spektaklio ir jo patyrėjo formuojasi savitas „kontraktas“, grindžiamas ne stabilios ir vientisos istorijos pažadu, bet iš anksto deklaruojamu fragmentiškumu, vertimuose atsirandančiais netikslumais, žanrine įvairove ir nuolatiniu reikšmės atidėjimu. Jau spektaklio pradžioje publika perspėjama, kad jos laukia ne tradicinis pasakojimas, o „paštodraminis“ kūrinys, kuriame laiško logika, postdraminė raiška ir kalbiniai žaidimai nuolat persikloja. Taigi žiūrovas tarytum informuojamas, kad jam nebus pasiūlyta viena aiški interpretacinė kryptis, veikiau jis kviečiamas priimti epizodišką, spragų kupiną pasakojimą, reikšmių nestabilumą ir tai, kad dalis istorijos jam bus prieinama tik per tarpininkų grandinės redakcijas.

Šis kontraktas „Milenoje“ funkcionuoja ne tik kaip pasiūlymas žaisti, bet ir kaip kvietimas kartu priimti interpretacijos riziką. Kaip matyti iš apžvelgtų aspektų, publika įtraukiama į kūrinį, kuriame nei laiškų archyvas, nei jų redagavimas, nei sceninės transformacijos, nei šių dėmenų visuma nesuteikia vienos galutinės reikšmės. Priešingai, spektaklis siūlo savo patyrėjui tokį santykį, kuriame būtina ne tik sekti pateikiamas nuorodas, bet ir aktyviai dalyvauti jų interpretaciniame procese, sutinkant, kad jos gali vesti į prieštaringas ar viena kitą destabilizuojančias prasmes. Būtent todėl „Milenos“ kontraktas konstruojamas aktyvaus bendradarbiavimo principu: spektaklio patyrėjas kviečiamas įsitraukti į reikšmės kūrimą fragmentų, vertimų ir spragų sankirtoje, bei priimti dalinę atsakomybę už šį interpretacinį procesą. Toks spektaklio ir žiūrovo santykis gali būti apmąstomas ir per Steponavičiūtės-Aleksiejūnienės išryškintą žaidžiančio teksto logiką, kurioje skaitytojas, o šiuo atveju – spektaklio patyrėjas, suvokiamas kaip aktyvus žaidimo dalyvis, kuris ne tik laikosi siūlomų taisyklių, bet ir jas

kūrybiškai perinterpretuoja (Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė 2011, 22, 189). „Milenoje“ pasitelkiami empiriniai žaidimai, fragmentiška postdraminė struktūra ir epistolinė komunikacijos logika kuria daugiasluoksnią žaidimo erdvę, kurioje žiūrovas yra nuolat skatinamas įžengti į skirtingus interpretacijos lygmenis ir iš įvairių perspektyvų konstruoti bei perkonstruoti atsiveriančias prasmes.

Pačioje spektaklio pabaigoje nuskambančios dainos eilutės: „Nuolat dainuoju dainą šią,/ Ji nuolat kitokia ir nuolat tokia pat“ apibendrina viso kūrinio veikimo principą, išryškindamos proceso, o ne galutinio rezultato svarbą. Ši dinamika atliepia Bohman-Kalajos akcentuojamą žaidybinių tekstų logiką, kurioje prasmė suvokiama ne kaip fiksuotas turinys, bet kaip nuolat kintantis, patyrimo metu besiformuojantis procesas (Bohman-Kalaja 2007, 12–13). „Milenoje“ šis procesualumas atsiskleidžia per nuolatinę reiškinių transformaciją, besiskleidžiančią vertimuose, laiškų redagavime, sceninėse interpretacijose ir žiūrovo recepcijoje. Kiekvienas šios grandinės dalyvis – patys laiškų adresatai, redaktoriai, kūrybinė komanda ir, galiausiai, žiūrovas – tampa aktyviu prasmės kūrimo proceso dalyviu, kurio interpretacijos ne tik papildo, bet ir neišvengiamai keičia pasakojamą istoriją. Taip žiūrovas „Milenoje“ įgyja reikšmingo bendražaidėjo statusą – jis ne tik interpretuoja spektaklį, bet ir tampa viena iš jo prasmės nuolat perkuriančių grandžių.

Išvados

„Vertime visuomet esama dviejų-trijų mažų nesusipratimų.“ Ši citata pasitinka į teatro salę atėjusius žiūrovus spektaklio pradžioje ir lydi visos istorijos metu. Pasirinkimas šiuos neatitikimus suvokti ne kaip reikšmę griaunančią, bet kaip papildomas reikšmės steigiančią jėgą, atveria „Mileno“ žaidimo lauką, kuriame žaidybiškumas veikia ne kaip pavienė estetinė strategija, bet kaip pamatinis kūrinio organizavimo ir reikšmės kūrimo principas. Paradoksali žaidimo galia – per opoziciją sujungti ir atskleisti skirtumus (Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė 2011), taikliai atsiskleidžia dviejų labai skirtingų, tačiau vienas kitą nepalaujamai traukiančių asmenybių meilės istorijoje, užgimusioje ir užgėsusioje laiškuose. Postdraminė fragmentiška struktūra, epistolinės komunikacijos logika ir empiriniai žaidimai spektaklyje nuolat persikloja, kurdami nestabilią, atvirą ir nuolat perkonstruojamą prasmės sistemą. Šiame kontekste reikšmingi tampa ne tik pasakojami įvykiai, bet ir pats jų perdavimo, interpretavimo bei transformacijos procesas.

Analizė taip pat išryškina, jog spektaklyje pasitelkiami empiriniai žaidimai – „Taip arba ne“, „Tiesa-drąsa“ ir „Sugedęs telefonas“ – funkcionuoja ne tik kaip sceninio veiksmo elementai, bet ir kaip interpretaciniai modeliai, struktūruojantys žiūrovo santykį su kūiniu. Per šias žaidybines logikas publika įtraukiama į aktyvų reikšmės kūrimo procesą, o pats spektaklio patyrimas tampa žaidybine aikšte

analitinei refleksijai. Vertimai tarp kalbų, laikmečių, žanrų ir kūrinių žiūrovui, atpažįstančiam ir priimančiam žaidimo taisykles, leidžia žaisti jų ribose, o kartais – ir su pačiomis taisyklių ribomis, taip dalį reikšmių leidžiant „nusinešti šmėkloms“, bet kartu atveriant erdvę naujų prasmų formavimuisi. Žaidimas čia tampa kūrinio skaitymo strategija, kurioje tarp vertimų atsiveriančios spragos ir nesusipratimai suvokiami ne kaip reikšmę griaunantys, bet kaip ją steigiantys elementai. Tiek spektaklio kūrėjai, tiek jo patyrėjai tampa dalimi gyvos ir dinamiškos žaidybinės struktūros, kuri kaip tiltas jungia skirtingus laikmečius, kalbas, šalis ir individualius išgyvenimus. Tokiu būdu spektaklis formuoja kritišką ir refleksyvų santykį ne tik su pačia istorija, bet ir su kultūrinės atminties konstravimo mechanizmais.

Būtent šiame kontekste ryškėja ir pagrindinė spektaklio hermeneutinė įtampa. „Milena“ gali būti suvokiama kaip bandymas ištraukti Mileną Jesenską iš Kafkos šešėlio ir sugrąžinti ją į kultūrinę atmintį ne tik kaip per santykį su garsiuoju rašytoju apibrėžiamą subjektą, bet ir kaip savarankišką kultūrinę figūrą. Tačiau spektaklis sąmoningai nesiekia sukurti stabilaus ar galutinio jos poveikio. Milenos tapatybė nuolat fragmentuojama, skaidoma tarp šešių aktorių, perkuriama choreografijos, muzikinių intarpų, vaizdo projekcijų ir skirtingų interpretacinių perspektyvų sankirtoje. Todėl žiūrovas čia kviečiamas ne pasyviai priimti jau suformuotą personažą, bet aktyviai dalyvauti jo konstravimo procese, prisiimant dalinę atsakomybę už kuriamas reikšmes. Taip publika skatinama susikurti savąją Milenos versiją ir kartu reflektuoti, kaip formuojasi kultūriniai pasakojimai, meno kanonai ir istorinė atmintis.

Atsižvelgiant į žaidimo teorijos lauko kompleksiskumą, šiame magistriniame darbe aprėpiama tik dalis žaidybos ir žaidybiškumo aspektų, koncentruojantis į spektaklio kaip žaidybinio ir žaidžiančio kūrinio analizę. Vis dėlto pasirinkta tyrimo perspektyva leidžia išryškinti žaidimo teorijos taikymo kultūros lauko kūrinių tyrimuose produktyvumą, praplečiant jų analizės galimybes. Žaidybinė prieiga suteikia pagrindą „Milena“ suvokti ne tik kaip spektaklį apie nutrūkusį ir iki galo neišsipildžiusį Kafkos ir Milenos santykį, bet ir kaip kūrinį, reflektuojantį komunikacijos, reprezentacijos ir interpretacijos problemškumą. Žaidimas čia veikia ne vien kaip stilistinė priemonė, bet ir kaip hermeneutinis modelis, atskleidžiantis, kad spektaklio prasmė niekada nėra galutinė ar stabili – ji nuolat formuojasi dialoge tarp tekstų, vertimų, sceninių sprendimų ir individualių žiūrovo patirčių. Šiuo požiūriu žaidimo teorijos taikymas spektaklio analizei atsiskleidžia kaip produktyvus metodas, leidžiantis ne tik identifikuoti žaidybinius kūrinio elementus, bet ir parodyti, kaip per juos konstruojamas aktyvus, kritiškas ir kūrybiškas žiūrovo santykis su scenos vyksmu, kultūrine atmintimi ir pačia prasmės kūrimo galimybe.

Literatūra

- Balevičiūtė, Ramunė. 2010. *Žaidybinio teatro raiška Rimo Tumino režisūroje (1978–2005)*. Daktaro disertacija, Lietuvos muzikos ir teatro akademija, Vilnius.
- Balevičiūtė, Ramunė. 2012. „Rimas Tuminas: teatras, tikresnis už gyvenimą.“ *Metodika* 12 (1): 159–166.
- Bartusevičiūtė, Renata. 2016. *Improvizacija Lietuvos šiuolaikiniame teatre*. Magistro baigiamasis darbas, Vytauto Didžiojo universitetas.
- Bateson, Gregory. 1955. „A Theory of Play and Fantasy.“ *Psychiatric Research Reports* 2: 39–51.
- Bohman-Kalaja, Kimberly. 2007. *Reading Games: An Aesthetics of Play in Flann O'Brien, Samuel Beckett and Georges Perec*. Normal, IL: Dalkey Archive Press.
- Brasevičiūtė, Indrė. 2013. „Kolektyvinės kūrybos apraiškos šiuolaikiniame Lietuvos teatre.“ *Menotyra* 20 (3): 217–228.
- Caillois, Roger. 2001. *Man, Play and Games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Carlson, Marvin. 2001. *The Haunted Stage: The Theatre as Memory Machine*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- De Marinis, Marco. 1993. *The Semiotics of Performance*. Išvertė Áine O’Healy. Bloomington ir Indianapolis: Indiana University Press.
- De Marinis, Marco. 2014. „Il corpo dello spettatore. Performance Studies e nuova teatrologia.“ *Annali Online di Ferrara – Lettere* 9 (2): 189–201.
- Eco, Umberto. 1979. *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Bloomington: Indiana University Press.
- Eco, Umberto. 1990. *The Limits of Interpretation*. Bloomington: Indiana University Press.

Foucault, Michel. 1997. „Self Writing.“ In *Ethics: Subjectivity and Truth*, sud. Paul Rabinow, išvertė Robert Hurley ir kiti, 207–222. Vol. 1 of *The Essential Works of Michel Foucault, 1954–1984*. New York: The New Press.

Fuchs, Elinor. 1996. *The Death of Character: Perspectives on Theater After Modernism*. Bloomington: Indiana University Press.

Genette, Gérard. 1997. *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Išvertė Channa Newman ir Claude Doubinsky. Lincoln ir London: University of Nebraska Press.

Grigaitienė, Jūratė. 2012. *Žaidimas ir improvizacija spektakliuose vaikams ir jaunimui lietuvių teatre: XX a. antroji pusė – XXI a. pradžia*. Daktaro disertacija, Vytauto Didžiojo universitetas, Kaunas.

Huizinga, Johan. 1949. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul.

Jauss, Hans Robert. 1982. *Toward an Aesthetic of Reception*. Išvertė Timothy Bahti. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Jürs-Munby, Karen. 2006. „Introduction.“ In Hans-Thies Lehmann, *Postdramatic Theatre*. Išvertė ir įvadą parašė Karen Jürs-Munby, 1–24. London: Routledge.

Klusaitė, Lina. 2008. „Spektaklis ir jo dialoginės implikacijos H. G. Gadamerio hermeneutinėje perspektyvoje.“ *Logos* 56: 82–92.

Kregždaitė, Rasa. 2012. *Nevalstybinių teatro trupių formavimasis nepriklausomoje Lietuvoje*. Magistro baigiamasis darbas, Vytauto Didžiojo universitetas.

Lapina, Olga. 2017. „Imersinis teatras: įtraukimas, interaktyvumas, žaidimas.“ *Ars et praxis* 5: 37–47.

Lehmann, Hans-Thies. 2006. *Postdramatic Theatre*. Išvertė Karen Jürs-Munby. London: Routledge.

Marranca, Bonnie. 1984. „The Theatre of Images.“ In *Theatrewritings*, 3–18. New York: PAJ Publications.

Salen, Katie, ir Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press. Naudota PDF versija.

Staniškytė, Jurgita. 2008. „Performatyvumo teorija ir teatras: sąveikos ir takoskyros.“ *Menotyra* 15 (3): 15–24.

Staniškytė, Jurgita. 2010. „Realybės efektai: autentiška raiška ir žaidimai su tikrove šiuolaikiniame teatre.“ *Menotyra* 17 (4): 309–318.

Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė, Ieva. 2011. *Texts at Play: The Ludic Aspect of Karen Blixen's Writings*. Vilnius: Vilniaus universitetas.

Steponavičiūtė-Aleksiejūnienė, Ieva. 2026. „On Play“. In *Kollaboratives Handbuch akademischer Praktiken*, sud. Lill-Ann Körber ir Clemens Räthel, 182–188. Ser. *Berliner Beiträge zur Skandinavistik*. Berlin: Nordeuropa-Institut der Humboldt-Universität zu Berlin (rengiama spaudai).

Suits, Bernard. 2005. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough, ON: Broadview Press.

Wittgenstein, Ludwig. 2009. *Philosophical Investigations*. 4 patais. leid. Sudarė P. M. S. Hacker ir Joachim Schulte. Išvertė G. E. M. Anscombe, P. M. S. Hacker ir Joachim Schulte. Malden, MA: Wiley-Blackwell.

Wolyniec, Monika. 2025. *Įtekstinta teatro realybė spektaklyje „Sirenų tyla“*. Magistro baigiamasis darbas, Vilniaus universitetas.

Šaltiniai

Klaipėdos dramos teatras. n. d. „Milena“. Prieiga per internetą: <https://kdt.lt/renginiai/premjera-milena/>. Žiūrėta 2026 m. gegužės 9 d.

Kutkaitė, Laura. 2021. „Spektaklio „Fedros meilė“ režisierė Laura Kutkaitė: labiausiai mane jaudina radikalus sąžiningumas prieš patį save.“ *Oskaro Koršunovo Teatras*, lapkričio 23 d. <https://www.okt.lt/spektaklio-fedros-meile-rezisiere-laura-kutkaite-labiausiai-mane-jaudina-radikalus-saziningumas-pries-pati-save/>.

Kutkaitė, Laura, režisierė. 2025. *Milena*. Klaipėdos dramos teatras, premjera 2025 m. rugsėjo 12 d., Klaipėda.

Šivytė, Aistė. 2025. „Žaisti Mileną.“ 7 meno dienos, rugsėjo 26 d. <https://www.7md.lt/teatras/2025-09-26/Zaisti-Milena>.

Santrauka

Šiame magistro darbe, derinant teatrologinę analizę pritaikytą „žaidybinio kūrinio“ konceptą su meno recepcijos, intertekstine ir žanrine prieigomis, analizuojami spektaklio žaidybiniai lygmenys, siekiant atskleisti jų reikšmę spektaklio interpretacijai ir „modelinio žiūrovo“ formavimui.

Analizėje išryškinama, kaip spektaklyje aktyvuotas postdraminio teatro žaidybinis potencialas kuria dinamišką įtampą su „užduotu“ Kafkos laiškų Milenai diskursu, taip kvestionuodamas sustabarėjusią, vienpusišką kultūrinę atmintį, spektaklyje simboliškai įvaizdinamą per ribotos ar iškraipytos komunikacijos žaidimus. Sceninėmis priemonėmis, jas derinant su transformuotomis epistolinėmis formomis, suteikiami pavidalai Kafkos laiškų adresatei – vertėjai, rašytojai, politinei aktyvistei, kurios pačios laišškai nėra išlikę, – taip metant iššūkį Michelio Foucault koncepcijai, pagal kurią laišškai konstruoja rašančiojo savastį.

Analizė leidžia daryti išvadą, kad spektaklis žaidybinėmis strategijomis siekia į kultūrinės atminties „sceną“ sugrąžinti įvairialypę, į vieną vaizdinį netelpančią Milenos figūrą – tiksliau, figūras, – ir provokuoja žiūrovą aktyviai įsitraukti į prasmės kūrimo žaidimą: susikurti savąjį Milenos vaizdinį, bet kartu ir kvestionuoti meno kūrinio prasmės stabilumo galimybę. Nors spektaklio formuojamas „modelinis žiūrovas“ neapsiriboja vien intelektualo etikete, visgi kūrinys, regis, ypatingai laukia tokio žiūrovo, kuris pasirengęs atsakyti į jo provokacijas ir kritiškai permąstyti kanono konstravimo praktikas, ypač kūrėjų moterų atžvilgiu.

Summary

This Master's thesis analyses the ludic dimensions of the performance by combining the concept of the “ludic work”, adapted for theatre analysis, with approaches drawn from reception theory, intertextuality, and genre studies, seeking to reveal their significance for the interpretation of the performance and the formation of the “model spectator”.

The analysis reveals how the ludic potential of postdramatic theatre activated in the performance creates a dynamic tension with the “given” discourse of Kafka's letters to Milena, thus questioning a rigid and one-sided cultural memory symbolically represented through games of limited or distorted communication. By combining theatrical means with transformed epistolary forms, the performance gives shape to the addressee of Kafka's letters – a translator, writer, and political activist whose own letters have not survived – thereby challenging Michel Foucault's conception that letters construct the writer's self.

The analysis leads to the conclusion that the performance employs ludic strategies to restore to the “stage” of cultural memory a multifaceted figure of Milena – or rather, figures – that cannot be contained within a single image, while simultaneously provoking the spectator to actively engage in a game of meaning-making: to construct their own image of Milena and, at the same time, to question the possibility of a stable meaning in a work of art. Although the “model spectator” constructed by the performance cannot be reduced solely to the figure of an intellectual, the work nevertheless appears to particularly anticipate a spectator willing to respond to its provocations and to critically rethink the practices of cultural canon construction, particularly regarding female creators.