



LIETUVOS MUZIKOS IR TEATRO AKADEMIJA  
TEATRO IR KINO FAKULTETAS  
VAIDYBOS IR REŽISŪROS KATEDRA

Tautvydas Galkauskas  
Teatro menas (vaidyba)

**Daikto personifikacija jo neanimuojant objektų teatro spektaklyje „How To Swim“**

Magistro tiriamasis rašto darbas

Teorinės dalies darbo vadovės lekt. Aušra Kaminskaitė  
dr. doc. Ramunė Balevičiūtė  
Praktinės dalies darbo vadovas lekt. Žilvinas Vingelis

Vilnius, 2023

## LIETUVOS MUZIKOS IR TEATRO AKADEMIJA

### SAŽININGUMO DEKLARACIJA DĖL TIRIAMOJO RAŠTO DARBO

20 23 m. gegužės d.  
8

Patvirtinu, kad mano tiriamasis rašto darbas (tema) „\_\_\_\_\_“

Daikto personifikacija jo neapimuojanč objektu teatro  
spektaklyje „How To Scream“ „\_\_\_\_\_“

yra parengtas savarankiškai.

1. Šiame darbe pateikta medžiaga nėra plagijuota, tyrimų duomenys yra autentiški ir nesuklastoti.
2. Tiesiogiai ar netiesiogiai panaudotos kitų šaltinių ir/ar autorių citatos ir/ar kita medžiaga pažymėta literatūros nuorodose arba įvardinta kitais būdais.
3. Su pasekmėmis, nustačius plagijavimo ar duomenų klastojimo atvejus, esu susipažinęs(-usi) ir jas suprantu.



(Parašas)

Justas Galbanskas

(Vardas, pavardė)

## SANTRAUKA

Šio meninio tyrimo tikslas – išsiaiškinti, kaip objektų teatre sukurti daikto gyvybės iliuziją, atsisakant pagrindinių daikto valdymo būdų. Tyrimo metu analizuojama, kas scenoje paverčia personažą „gyvu“, kuriama daikto personažo charakteristika, ieškoma įvairiausių daikto panaudojimo galimybių jo neanimuojant bei vaidybos būdų, veikiant kartu su daiktu scenoje. Tyrimo medžiaga buvo renkama paraleliai statant spektaklį „How To Swim“, nuolat papildant teorinę dalį ir atvirkščiai. Rezultatas – sukurtas spektaklis „How To Swim“, kuriame atsiskleidžia neanimuojamo daikto gyvybės iliuzija. Po spektaklio surengta žiūrovų apklausa, jos atsakymai išanalizuoti.

Objektų teatras, atsiradęs XX amžiuje, dar neturi gilių tradicijų ir nėra pilnai įsitvirtinęs. Lietuvoje tradicijos dar mažiau pastebimos. Šiuo metu Lietuvoje objektų teatro spektakliai dažniausiai kuriami lėlių teatruose. Vienintelis profesionalus objektų teatras „Stalo teatras“ Lietuvoje įsikūrė tik 2004 metais. Šis tyrimas galbūt prisidės ne tik prie įvairesnių daikto panaudojimo galimybių teatre, bet ir prie objektų teatro Lietuvoje ir kitose šalyse raidos bei populiarinimo.

Raktiniai žodžiai: objektų teatras, daikto „gyvybės“ iliuzija, animavimas, daikto valdymo būdai, vaidybos strategijos, akmuo, *ready-made*, *found-object*.

## SUMMARY

The aim of this artistic research is to explore how to create an illusion of object vitality in theatre while abandoning the usual ways of controlling the object. During the research phase, we analyzed what makes a character "alive" on stage, created the characterizations of the given object, looked for various ways of using it without animation, and developed acting techniques that work together with it on the stage. The research material was collected in parallel with the production of the play "How To Swim", constantly supplementing the theoretical part and vice versa. The result is the play "How To Swim", which reveals the illusion of object vitality. After the performance, we conducted a survey and analyzed the responses.

Object theatre, which emerged in the 20th century, still lacks deep traditions and is not fully established. In Lithuania, these traditions are even less visible. Currently, most Lithuanian object theatre artists create performances in puppet theatres. The only professional object theatre, "Stalo Teatras", was founded in Lithuania only in 2004. This research may contribute to the various possibilities of using objects in the theatre as well as the development and popularization of object theatre in Lithuania and other countries.

Keywords: theater of objects, the illusion of "life" of an object, animation, ways of managing an object, acting strategies, stone, ready-made, found-object.

## TURINYS

<b>SANTRAUKA.....</b>	<b>3</b>
<b>SUMMARY.....</b>	<b>4</b>
<b>ĮVADAS.....</b>	<b>6</b>
<b>1. „HOW TO SWIM“ SPEKTAKLIO KONTEKSTAS IR SĄVOKOS.....</b>	<b>10</b>
1.1. „Gyvybės“ iliuzija. Kas scenoje paverčia personažą gyvu?.....	10
1.2. Akmens personažo charakteristika .....	12
1.3. Daikto ir atlikėjo santykis.....	15
1.4. Reali ir skaitmeninė erdvė.....	16
1.5. Alternatyvaus materialumo samprata. Virtuali lėlė.....	18
<b>2. NAUDOTOS PRIEMONĖS KURIANT AKMENS GYVYBĖS ILIUZIJĄ SPEKTAKLYJE „HOW TO SWIM“.....</b>	<b>21</b>
2.1. Meninės praktikos proceso analizė.....	21
2.2. Pasirinktos vaidybos strategijos vaidinant su daiktu.....	28
2.3. Žiūrovų apklausos metu gauti rezultatai. Pagrindinis personažas: daiktas ar aktorius?.....	33
<b>IŠVADOS IR REKOMENDACIJOS.....</b>	<b>38</b>
<b>LITERATŪROS SĄRAŠAS.....</b>	<b>41</b>
<b>PRIEDAI.....</b>	<b>43</b>

## IVADAS

Lietuvoje lėlių ir objektų teatras niekada nebuvo išskirtinai populiarus žanras. Anot teatrologės Audronės Girdzijauskaitės, „nedažnai atsitikdavo, kad lėlių teatras populiarumu pranoktų gyvų aktorių teatrą ar atsidurtų visuomenės dėmesio centre.“<sup>1</sup> Pirmasis profesionalaus lėlių teatro spektaklis parodytas 1936 metais Kauno kino teatre „Metropolitan“. Spektaklį pagal rašytojo Antano Gustaičio pjesę „Silvestras Dūdelė“ pastatė Dailininkas Stasys Ušinskas su režisieriais Henriku Kačinsku ir Vladu Sipaičiu.<sup>2</sup> Po jo buvo ir kitų svarbių lėlių teatro asmenybių bei reiškinių – Vitalijus Mazūras, Gintaras Varnas su Šėpos teatru ir kt.. Bėgant laikui lėlių teatras formavosi ir priešinosi dramos teatrui, norėdamas išsaugoti savo unikalumą. Tačiau abu teatrai po kurio laiko suartėjo. Lėlių teatras atrado savo vietą kitame žanre išlaikydamas savo išskirtinumą ir nuo to jis netapo skurdesnis, o kaip tik atvirkščiai – praturtėjo.<sup>3</sup> Šis reiškinys turėjo įtakos vystantis dviems žanrams, dramos teatre pradėjo atsirasti lėlės ir objektai. Režisieriaus iniciatyva scenoje pradėjo veikti lėlės, kaukės ir daiktai kurie tapdavo aktoriaus partneriu.<sup>4</sup>

Dabar Lietuvoje prie lėlių ir objektų teatro raidos prisideda nuolat kuriantys teatrai bei trupės, pavyzdžiui, Vilniaus teatras „Lėlė“, Kauno valstybinis lėlių teatras, Klaipėdos lėlių teatras, Stalo teatras ir kiti. Rengiami įvairiausi festivaliai: lėlių teatro „Materia Magica“, „Kaunas puppet“, šiuolaikinio lėlių ir objektų teatro laboratorija „SurReality Check“. Prisidėjo ir jaunosios kartos kūrėjai „Kosmos theatre“, kurie greta spektaklių statymo bei meninių instaliacijų rengia teatro laboratoriją „Kosmos lab“.

Lėlių ir objektų teatro, kaip ir daugelio kitų žanrų, kūrėjai nuolat įdomiai eksperimentuoja. Teatro kritikė Ramunė Balevičiūtė 2021 metais stebėdama Klaipėdoje vykstantį tarptautinį lėlių teatro festivalį „Materia Magica“ teigė, kad „įdomiausi pavyzdžiai (tarp autorės minimų – Liubianos lėlių teatro spektaklis „Kažkur kitur“, „Meinhardt & Krauss“ kinematografinio teatro

---

<sup>1</sup> sud. Girdzijauskaitė, A. Gudelis, A. *Lėlė ir kaukė. Lėlė ir pažinimas*. Vilnius: Kultūros ir meno instituto leidykla „Gervė“, 1999, p. 9.

<sup>2</sup> sud. Girdzijauskaitė, A. Maknys, V.; Siparis, V.; Mažeikytė, O. *Lėlė ir kaukė. Profesionalaus lėlių teatro pradžia*. Vilnius: Kultūros ir meno instituto leidykla „Gervė“, 1999.

<sup>3</sup> Girdzijauskaitė, A. *Lėlė ir kaukė*. Vilnius: Kultūros ir meno instituto leidykla „Gervė“, 1999.

<sup>4</sup>Ten pat.

spektaklis „Eliza: keista meilė“ bei daugelis kitų – aut. past.) parodė, kaip lėlių teatras geba tapti meninių eksperimentų erdve, galinčia duoti postūmių ne tik šios formos, bet ir apskritai scenos meno raidai. Kita vertus, galima stebėti, kaip ribos tarp skirtingų formų nyksta ir sykiu plečiasi lėlių teatro samprata.“<sup>5</sup>

Lėlininkai Lietuvoje žinomi nuo XV amžiaus. XVIII amžiuje bažnyčioje lėlėmis vaidintos Jėzaus Kristaus kančių misterijos taip pat liudija, galias lėlių teatro tradicijas. Tad dar iki susiformuojant profesionaliam lėlių teatrui, šis jau buvo nuėjęs ne mažą kelią.<sup>6</sup> Nors objektų teatras ir atrodo kaip išvien su lėlių teatru einantis žanras, tačiau jis neturi tokių senų tradicijų kaip lėlių teatras.

Šiuolaikinio objektų teatro šaknys siekia XX amžiaus pradžią, kuomet Marcelis Duchampas meno pasauliui pristatė seriją kūrinių, kuriuos sudarė paprasti daiktai. Vienas žymiausių jo kūrinių sukurtas iš pisuaro ir vadinosi „Fontanas“. Šie kūriniai padėjo pagrindą ready-made (angl. paruoštas) arba found object (angl. rastas objektas) menui. Šis terminas sako, kad meno kūriniumi gali tapti bet koks daiktas, kurio pirminė paskirtis pradžioje buvo visai kitokia. T.y., daiktai, sukurti fabrike arba randami gamtoje būdavo šiek tiek modifikuojami (arba ne) ir perkelti į galeriją.

*Ready-made* menas išpopuliarėjo avangardinio meno, performansų atsiradimo dėka. Calleseno disertacijoje teigiama, kad „skirtingomis intencijomis, metodais ir priemonėmis daugelis menininkų laužė barjerus tarp nusistovėjusių meno formų ir maišė vaizduojamojo meno, šokio, teatro, akrobatikos, fotografijos, lėlių teatro, grafinio dizaino, kino ir kt. konvencijas. Tai tapo performanso meno sampratos, kurią įvardijo meno istorikė Roselee Goldberg, pagrindu.“<sup>7</sup>

Taigi, formuodamiesi performatyvaus meno autoriai į savo kūrybą taip pat įtraukė lėles bei paruoštus daiktus (*ready-made*). Taip ilgainiui atsirado ir vaidinimai su daiktais. Callesenas savo disertacijoje pamini, kad „šią teatro formą 1980 m. Christianas Carrignonas pavadino objektų

---

<sup>5</sup> Ramunė, B. „*Materia Magica*“ kaip nuotykis ir įkvėpimas, 2021. [žiūrėta 2022-05-20] Prieiga per internetą: <https://materiamagica.lt/materia-magica-kaip-nuotykis-ir-ikvėpimas>

<sup>6</sup> Mendeika, P. Driežis, R. *Lietuvos lėlių teatras*. [žiūrėta 2023-05-03] Prieiga per internetą: <https://www.vle.lt/straipsnis/lietuvos-leliu-teatras/>

<sup>7</sup> Callesen, J. *Beyond The Screen*, Aarhus University, 2005, p. 110.

teatru. Ją mini ir Jurkowskis savo šiuolaikinio lėlių teatro istorijoje.“<sup>8</sup>

Todėl objektų teatras atsiradęs tik XX amžiuje neturi gilių šaknų, o Lietuvoje jų beveik išvis nėra. Objektų spektaklius Lietuvoje dažniausiai kuria prieš tai minėti lėlių teatrai, tačiau profesionalus objektų teatras Lietuvoje yra tik vienas, t.y. Stalo teatras įsikūręs 2004 metais, kuris save įvardija kaip daiktų teatrą. Knygų apie objektų teatrą lietuvių kalba nėra išleista. Baigiamųjų universiteto ar akademijos studijų darbų apie šio teatro žanrą taip pat nepavyko rasti. Todėl manau, kad šis tyrimas taps vienu iš negausių šaltinių analizuojant darbo scenoje su objektais būdus ir galimybes.

Šiandien objektų teatre yra pastebimi keli daikto scenoje valdymo būdai:

- Objekto valdymas yra grįstas daikto manipuliacija jį animuojant;
- Objektas gali funkcionuoti kaip personažas ar simbolis;
- Objektui pritaikoma judesio, garso, balso charakteristika.

Šio meninio tyrimo tikslas sukurti „gyvo“ daikto iliuziją atsisakant daikto animavimo (t.y. nesukuriant jo balso, judesio) pastatyti spektaklį kuriame daiktas atrodytu kaip „gyvas“, pagrindinis personažas. Viskas, kas vyksta aplink objektą, turi suvaidinti daikto gyvumą, jam pačiam visiškai nieko nedarant. Sukūrus šį būdą vėliau būtų galima jį panaudoti ir kitiems nepritaikytiems scenai daiktams. Tai praplėstų daikto panaudojimo galimybes bei scenoje naudojamų daiktų pasirinkimo įvairovę. Tokiu būdu būtų galima įveiksminti sunkiai pasiduodančius animavimui daiktus kaip pvz., plytą, akmenį ar lentą, taip pat – didelius beveik nepajudinamus daiktus kaip spintą, šaldytuvą, vonią ir pan. Šis tyrimas gali pritraukti ir kitų kūrėjų susidomėjimą tema ir tokiu būdu prisidėti prie objektų teatro raidos Lietuvoje.

Tyrimo objektas kilo „Kosmos theatre“ rengiamos teatro laboratorijos „Kosmos lab“ metu. 2021 metais laboratorija vyko su teatro trupe „Akhe“, pasivadinusia inžineriniu teatru. Dirbtuvių metu buvo ieškoma, nuo ko galima atsispirti norint pradėti kurti spektaklį, performansą ar kitokį meno kūrinį. Kūrybai buvo naudojamos liaudies patarlės, visame pasaulyje švenčiamų švenčių ar kitaip

---

<sup>8</sup> Callesen, J. *Beyond The Screen*, Aarhus University, 2005, p. 134.

ypatingai minimų dienų tradicijos bei darbas su daiktais. Būtent iš eksperimentinio darbo su daiktu ir kilo klausimas kaip, atsisakant pagrindinių objektų teatro valdymo būdų, scenoje sukurti „gyvo“ daikto iliuziją? Iš šio klausimo kilo pagrindinis meninio tyrimo tikslas.

Meninio tyrimo užduotys:

- Apibrėžti, kas scenoje paverčia personažą gyvu;
- Pritaikyti daiktui personažo charakteristiką;
- Atrasti tinkamą vaidybos būdą aktoriui, veikiančiam kartu su daiktu scenoje;
- Išsiaiškinti ir panaudoti tinkamiausius objekto panaudojimo būdus fizinėje ir skaitmeninėje erdvėje;
- Sukurti spektaklį, kuriame matytąsi įgyvendintas darbo autoriaus užsibrėžtas tikslas;
- Po spektaklio surengti žiūrovų apklausą ir išsiaiškinti, kas, jų nuomone, scenoje buvo pagrindinis personažas: aktorius ar daiktas?

Norint įgyvendinti meninio tyrimo tikslą ir užduotis nebuvo remtasi objektų teatro literatūra, kadangi tyrime atsisakoma pagrindinių objektų valdymo būdų (žiūrėti 8 psl.). Daikto panaudojimo galimybių daugiau buvo ieškoma pasitelkiant video, garso medijas ir kitas šiuolaikines technologijas. Daugiausia informacijos buvo semiamasi iš režisieriaus Jørgeno Calleseno daktaro disertacijos, kurioje lėlių teatras nagrinėtas mišrių realybių aplinkoje. Taip pat remtasi Steve'o Dixo knyga „Skaitmeninis spektaklis: naujų medijų istorija teatre, šokyje, performansuose ir instaliacijose.“ (angl. „Digital performance a history of new media in theater, dance, performance art, and installation.“) Ir kitų įvairiausių autorių (teatologės, teatro kritikės Ramunės Balevičiūtės, cirko tyrėjo Alano Marko Libermano, teatrologės Audronės Girdzijauskaitės ir kt.) darbų bei straipsnių reikalingų tyrimui.

# 1. „HOW TO SWIM“ SPEKTAKLIO KONTEKSTAS IR SĄVOKOS

## 1.1. Gyvybės iliuzija. Kas scenoje paverčia personažą gyvu?

Norint išsiaiškinti, ką siekiama padaryti su daiktu spektaklyje „How to Swim“, visų pirma reikia aptarti, kas turima omenyje vartojant sąvoką gyvybės iliuzija šio darbo kontekste.

Visuotinė lietuvių enciklopedija iliuzijos sąvoką apibūdina taip - „Iliuzija (lot. illusio – apgaulė), iškreiptas realių daiktų ar reiškinių ir jų savybių suvokimas.“<sup>9</sup> Tai reiškia, kad norima sukurti realaus daikto iškreiptą suvokimą, kad jis yra gyvas. T.y. jis valgo, geria, mąsto, juda ir pan. Teatre aktorius personažą daro gyvą tai, kad jį vaidina žmogus. Negana to, aktorius į pagalbą pasitelkia įvairiausias vaidybos metodus ir technikas, kad jo personažas atgytų ir įtikintų žiūrovą, kad jis yra „realus“.

Teatro spektaklyje vaidinami personažai atlieka veiksmus (judėjimas reiškia gyvybę). Daiktą objektų teatre gyvą padaro jo animavimas. Pagal lietuvių žodyną, animacija reiškia gyvybės įkvėpimą (lot. animatio – gaivinimas, gyvybės įkvėpimas). Lėlių, kaip ir objektų teatre lėlėms gyvybė suteikiama jas judinant. Kine gali būti kamera filmuojamos serijos paveiksliukų, spalvotų dėmių, arba lėlės judėjimo momento fiksavimas; toks ekrane rodomas kūrinys sudaro tikro judesio įspūdį. Kompiuteriuose gali būti animuojami paveiksliukai ir pan.<sup>10</sup> Animuojamas daiktas objektų teatre taip pat atlieka veiksmus. Jeigu spektaklyje pašaliname daikto animavimą, jis praranda ir savo tiesioginę galimybę veikti. Kas tuomet jį padaro gyvą?

Europos teatre animavimas dažnai siejamas su pasaka ir su alegorine pasaka, kurioje ne tik gyvūnai, bet ir daiktai gali įgyti gyvybę. Prasmę turintys daiktai paverčiami kažkuo daugiau nei yra. Tradicinėse animistinėse kultūrose (pvz. Jakutijoje gyvenanti Azijos tauta Jukagyrai tiki, kad visi daiktai turi sielą.<sup>11</sup>) ši sąvoka nurodo būdą, kuriuo negyvas objektas įgauna savotišką

---

<sup>9</sup> Iliuzija žodžio reikšmė. [žiūrėta 2023-02-26] Prieiga per internetą: <https://www.vle.lt/straipsnis/iliuzija/>

<sup>10</sup> Animacija žodžio reikšmė. [žiūrėta 2023-02-28] Prieiga per internetą:

<https://www.lietuviuzodynas.lt/terminai/Animacija>

<sup>11</sup> Swancutt, K. *The Open Encyclopedia of Anthropology. Animism*, 2019. [žiūrėta 2023-05-05] Prieiga per internetą: <https://www.anthroencyclopedia.com/entry/animism#h2ref-2>

„gyvybę“. Tokią „gyvybę“ galima aptikti tarp paprasto objekto ir teatro objekto. Ją galima rasti fetišuose (kulto reikmenyse, pavyzdžiui, amuletuose)<sup>12</sup>, daiktuose, naudojamuose ritualinių ceremonijų metu, votuose (pagal VLE, „votas – koks nors daiktas, kabinamas ant šventų paveikslų, skulptūrų reiškiant padėką už įvairias malones“<sup>13</sup>), ikonose, procesijų metu nešamose statulose, šventųjų atvaizdų figūrose. „Judėjimą“ (įsivaizdavimą, kad statula gali pasukti galvą ir pan.) šiems objektams suteikia šventa prigimtis, kuria jie yra „įkvėpti“.<sup>14</sup>

„How To Swim“ spektaklyje daiktui gyvybės iliuziją bandoma suteikti įkvepiant jam mistinę, šventą prigimtį. Tai padeda padaryti kontekstas, paverčiantis daiktą „veikiančiu“ personažu, t.y. jo buvimas scenoje, daro įtaką aplinkai, o aplinka daro įtaką jam. Tam padaryti pasitelkiama išorinių priemonių pagalba: vaidybos strategijos, režisūriniai sprendimai, realaus ir skaitmeninio objekto reprezentaciniai būdai. Šiomis priemonėmis yra kuriamas daikto personažas, jo charakteristika ir taip jis įgauna galimybę veikti. Taip kuriama daikto gyvybės iliuzija.

---

<sup>12</sup> Fetišas žodžio reikšmė. [žiūrėta 2023-02-26] Prieiga per internetą: <https://www.vle.lt/straipsnis/fetisas/>

<sup>13</sup> Votas žodžio reikšmė. [žiūrėta 2023-02-26] Prieiga per internetą: <https://www.vle.lt/straipsnis/votas/>

<sup>14</sup> Grazioli, C. *Theater of objects. World Encyclopedia of Puppetry Arts*, 2009. [žiūrėta 2023-02-26] Prieiga per internetą: [https://wepa.unima.org/en/theatre-of-objects/?fbclid=IwAR1foH7PpdUsjdSpHhwg-Qy-H-6-X50kHYk6F2qhIqaW0TiQ\\_uuyj6Phhto](https://wepa.unima.org/en/theatre-of-objects/?fbclid=IwAR1foH7PpdUsjdSpHhwg-Qy-H-6-X50kHYk6F2qhIqaW0TiQ_uuyj6Phhto)

## 1.2. Akmens personažo charakteristika

Šiame skyriuje kalbama apie daikto personažo kūrimą ir personažo reikalingumą norint sukurti gyvybės iliuziją. Aptariama pasirinkto daikto specifika, priskiriami kontekstai ir prasmės. Šio spektaklio objektas yra Akmuo, todėl norint gilintis toliau į meninį tyrimą reikia susipažinti su „How To Swim“ spektaklio pagrindiniu veikėju – Akmeniu (1 pav.). Kultūriškai akmuo savyje talpina begales kontekstų: jis minimas mituose, naudojamas kaip statybinė medžiaga, turi ritualinę reikšmę ir pan. Todėl norint sukurti gyvo daikto iliuziją visų pirma reikia atsižvelgti į tai, koks daiktas yra pasirenkamas ir sukurti jo personažą.

Kadangi Akmuo nėra animuojamas, mes negalime išvelgti jokių jo specifinių charakterio savybių. Išskyrus jo formą, mes daugiau nieko apie jį nežinome – Tik tai, kad jis yra akmuo ir spektaklyje bandoma tai panaudoti.

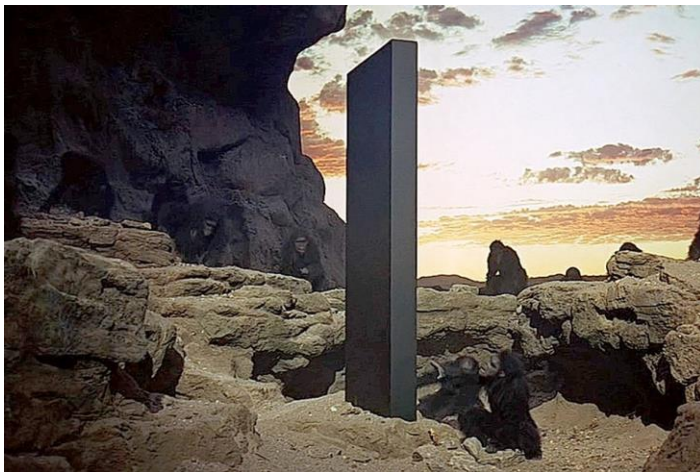


(1 pav.) Akmuo iš spektaklio „How To Swim“.

Spektaklyje „How To Swim“ Žmogaus personažas yra įsitikinęs, kad Akmuo turi kažkokią tai mintį (informaciją, žinią) ir jam nesako (nekomunikuoja, neparodo), todėl jis įvairiausiais būdais bando ją iš Akmens išgauti. Mokina jį plaukti, valgydina, daro meninį tyrimą. O Akmuo bando išsisukti („pabėga“, nevalgo, bando nušauti Žmogų). Ieškant Akmens unikalumo jis buvo sulygintas su Žmogumi, kadangi jie scenoje veikia kartu. Kas daro Akmenį pranašesnį už Žmogų? Vienas atsakymų – Akmuo yra nemirtingas, jis neturi nieko daryti, jam nereikia jaudintis dėl to,

kad jis egzistuoja, nes jis to nesupranta. Šiame darbe Akmenį norima visų pirma išlaikyti tiesiog kaip paprastą akmenį, taip suteikiant komišką poveikį, kad iš pirmo žvilgsnio niekuo neišsiskiriantis akmuo yra mokomas atlikti veiksmus, kuriuos Žmogus nesunkiai padaro, o Akmeniui juos atlikti yra neįmanoma. Bėgant laikui ima aiškėti detalės, kad Akmenį, vis dėlto, gaubia paslaptys. Būtent šios paslaptys ir kuria daikto gyvybės iliuziją. Kaip minėta **1.1. skyriuje**, spektaklyje kuriamas įspūdis, kad Akmuo yra tarsi šventas, sakralinis objektas, turintis antgamiškų galių. Žemiau paaiškinama, kaip tai kuriama scenoje.

Pirminę idėją kurti Akmens mistiškumą, paslaptinę padiktavo Stenley'io Kubricko filmas „2001 m. kosminė odisėja“. Šiame filme yra rodomas paslaptingas juodas monolitas kuris pasirodo filmo pradžioje, iliustruojančiame laikotarpi, kai žmonės tik pradėjo vystytis iš beždžionių (2 pav.). Atrodo, kad šis statinys suteikė beždžionėms išminties, proto, noro tobulėti, ieškoti, kurti naujas technologijas ir pan. Monolitas vėliau vis pasirodo nepakitęs skirtingose filmo vietose kur yra jau praėję begalės laiko nuo filmo pradžios, taip sudarant įspūdį, kad jis egzistuoja jau labai seniai ir žmonės su juo susiduria ne pirmą kartą. O parinktas specialus garso takelis dar labiau sustiprino jo pasirodymą.



(2 pav.) Monolito scena iš Stenlio Kubriko filmo „2001 m. kosminė odisėja“.

Panašiai buvo nuspręsta daryti ir su Akmeniu. Suteikti jam kontekstą, kad jis egzistuoja jau labai seniai, žmonės jį regėjo daugelyje civilizacijų ir kad Akmuo turėjo įtakos žmonių raidai. Spektaklyje tai atskleidžiama scenoje, kai Žmogus išeina iš scenos atnešti maisto Akmeniui. Akmeniui likus vienam, naudojama ta pati muzika, kuri filme groja pasirodant monolitui, ji

suteikia jausmą, kad tuoj atsitiks kažkas siaubinga ir kad priešais mus esantis daiktas yra nepaprastas.

Svarbu paminėti, kad Akmens personažui buvo suteiktos telekinezinės (parapsichologinis reiškinys – daiktų judinimas ar deformavimas mintimis<sup>15</sup>) galios. Scenoje kūrėme įspūdį, kad jis gali valdyti televizorius, kompiuterius, judinti daiktus. Kai daiktas fiziškai negali judėti, telekineziniai sugebėjimai suteikia jam „gyvybės“. Reikalui esant Akmuo galėjo atidaryti langą, „pasiimti“ ginklą, įjungti/išjungti televizorių. Manipuliuodamas šviesomis ir ekranų vaizdais jis galėdavo „pabėgti“ iš scenos ir patekti į kitą erdvę. Tačiau reikšmingiausios įtakos daikto gyvybės iliuzijai turėjo nešiojamojo kompiuterio valdymas. Padėtas prie kompiuterio Akmuo pradeda jame naršyti. Kompiuteris ir anksčiau buvo valdomas nors Akmuo ir nebuvo šalia jo, tačiau kai Akmuo yra padedamas šalia kompiuterio tampa akivaizdu, kad tai daro pats Akmuo (plačiau apie tai rašoma **skyriuje 2.1. Meninės praktikos kūrybinė proceso analizė**).

Viename etape pradėti galvoti, kad nėra būtina kurti Akmens charakteristiką. Galbūt norint jam sukurti gyvybės iliuziją pakanka to, kad jis yra Akmuo? Hipotezė nepasitvirtino, kadangi nebuvo aišku, ką Akmuo apskritai turi daryti scenoje, ir kaip padaryti jį „gyvu“, nors paprastas akmuo nėra gyvas. Jeigu nebėra jo animavimo, balso, judesio ir dingsta jo antgamtiškas paslaptینگumas, tuomet jame nieko neliaka. Jis būna tiesiog daiktas arba rekvizitas. Todėl norint sukurti Akmens gyvybės iliuziją, reikia sukurti ir jo personažą, nes reikia žinoti kokią „gyvybę“ jis turės, kokią prasmę jam reikia suteikti, koku būdu jam bus kuriama „gyvybė“ ir kokią paslaptį jis turės.

---

<sup>15</sup> Telekinezė žodžio reikšmė. [žiūrėta 2023-05-01] Prieiga per internetą: <https://www.vle.lt/straipsnis/telekineze/>

## 1.2. Daikto ir atlikėjo santykis

Pradedant darbą su objektu, naudinga apsibrėžti daikto ir su juo vaidinančio aktoriaus santykį. Teatre daiktas dažniausiai yra negyvas objektas, naudojamas kaip rekvizitas arba atliekantis kokią nors funkciją, kuri pagelbėja scenos veiksmui, aktoriumi ar kitaip pasitarnauja spektakliui. Paties daikto išraiškai dėmesys nėra skiriamas. Priešingai nei, pavyzdžiui, šiuolaikiniame cirke, kur atlikėjo įrankis yra jo partneris. Parodyti daikto galimybes yra svarbiau negu pademonstruoti atlikėjui savo meistrystę, todėl tokiuose cirko pasirodymuose labiau koncentruojamasi į menišką pusę. Anot cirko tyrėjo Alan Mark Liberman, „Atlikėjas ir jo įrankis turėtų būti lygūs ir dirbti išvien. Kaip skulptorius neprimeta savo formos medžiagai, taip ir cirko atlikėjas neprimeta savo idėjų daiktui. Atlikėjas atlieka, o daiktas reaguoja ir atvirkščiai.“<sup>16</sup>

Daiktas iš savęs neša prasmę, idėją, mintį. Pavyzdžiui, reklamoje vaizduojama skalbimo mašina suteikia informaciją, apie ką bus kalbama, koks yra tikslas ir kontekstas. Atlikėjas, pasirinkdamas daiktą, gali su juo dirbti išvien ir panaudoti jo unikalias galimybes kuriant scenoje „gyvybės“ iliuziją. Kiekvienas daiktas yra skirtingas, todėl su jais dirbant svarbu atsižvelgti į tai, ką jie patys pasiūlo ir ką jiems gali pasiūlyti aktorius, kaip jis gali padėti daiktui „atsiskleisti“. Ieškant daikto panaudojimo galimybių bei atsižvelgiant į tai, kaip tai atliekama, galima surasti ir naujų panaudojimo prasmų.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Liberman, Mark A. *Playgrounds of the Embodied Mind: An Ecological Approach to Contemporary Circus. Arts, Cognition and Criticism*, University of Groningen, 2022.

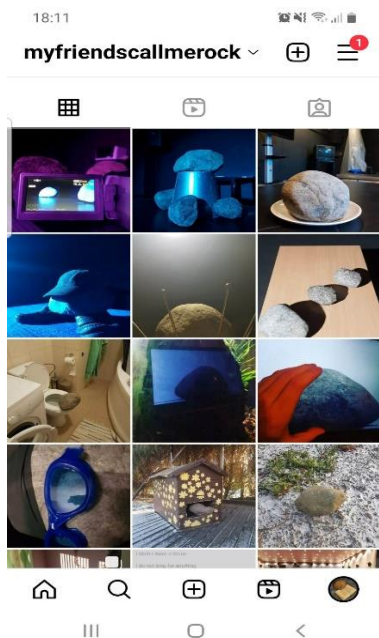
<sup>17</sup> Ten pat. 58 psl.

### 1.3. Reali ir skaitmeninė erdvė

Spektaklyje „How To Swim“ yra pasitelkiamos dvi erdvės: fizinė scenos erdvė, kurioje matome realius fizinius kūnus, ir skaitmeninė erdvė, kurioje kūnai yra vaizduojami projekcijose bei vaizdo įrašuose.

Fizinėje erdvėje yra veikiami tikrais daiktais, kuriuos galima paliesti ir pajusti, ir su kuriais yra kuriami prisitaikymai. Naudojamas vanduo, metaliniai kibirai, elektros laidai ir t.t.. Scena ir žiūrovas dalinasi ta pačia erdve. Tiriamajame darbe daugelį naudojamų daiktų ir prisitaikymų padiktavo pati auditorija. Naudoti auditorijos langai, platformos, uždanga. Tokia erdvė yra įprasta akademinio spektaklio formatui.

Skaitmeninėje erdvėje veiksmas vyksta kompiuteryje, televizoriuje. Taip pat iš kameros yra projektuojamas Akmens atvaizdas. Tai leidžia lengvai keisti erdvę: galima patekti į lauką, rodyti skirtingus metų laikus ir pan. Skaitmeninėje erdvėje taip pat daiktai gali judėti lengviau negu fizinėje erdvėje, ypač jeigu tai yra dideli daiktai. Pasitelkiant medijas ir montažą galima kurti spektaklio scenografiją. Į skaitmeninę erdvę galima patekti per kompiuterinius žaidimus, virtualios realybės akinius ir pan.



(3 pav.) Akmens paskyra socialiniame tinkle instagram: <https://www.instagram.com/myfriendscallmestone/>

Skaitmeninė erdvė leidžia peržengti fizinę erdvę ir veikti už jos ribų kasdieniame gyvenime. Pavyzdžiui, „How to swim“ pagrindinis aktorius Akmuo turi savo socialinių tinklų paskyrą *Instagram* platformoje (3 pav. 16 psl.), kurioje gali įkelti turinį ir nevykstant jokiame pasirodymui. Tokiu būdu galima daugiau papasakoti apie daikto gyvenimą, suteikti daugiau informacijos apie personažą ir visa tai panaudoti pasirodyme. Tokiu būdu atsiveria įvairių daikto panaudojimo galimybių, kadangi kiekviena nuotrauka, vaizdo įrašas ar komentaras gali suteikti vis naują kontekstą ir nukreipti į kitą skaitmeninę erdvę (vaizdo įrašą, interneto svetainę ir pan.). Žiūrovas ir nevykstant spektakliui gali stebėti daikto „gyvenimą“.

Socialinių tinklų pagalba į spektaklį galima įtraukti ir kitus žmones kurie komentavo ar kaip nors kitaip reagavo į daikto paskyrą. Pvz., šiame tyrime buvo pasitelkiama aktoriaus *Instagram* paskyra per kurią jis įžeidžiančiai komentavo akmens nuotraukas. Spektaklio metu Akmuo tai išsiaiškina naršydamas aktoriaus kompiuterį (visą vykstantį veiksmą žiūrovas mato per didelį televizoriaus ekraną), jis paspaudžia ant komentaro ir taip patenka į kitą paskyrą, ten pamato įkeltą nuotrauką, kurioje Žmogus atskleidžia savo ketinimus apgauti Akmenį ir šaiposi iš jo. Taip veiksmas iš fizinės erdvės yra perkeliamas į skaitmeninę erdvę ir atvirkščiai.

#### 1.4. Alternatyvaus materialumo samprata. Virtuali lėlė

Kadangi scenoje yra pasitelkiamos dvi – skaitmeninė ir fizinė – erdvės, buvo ieškoma būdų kaip tikslingai jas panaudoti. Šiame skyriuje rašoma apie skaitmeninę erdvę ir jos realizavimą. Idėja naudoti Paul Sermon „Telematic Dreaming“ meninę instaliaciją ir virtualią lėlę kilo ieškant naudingos informacijos tyrimui ir būdų, kaip paversti daiktą „gyvu“ jo neanimuojant. Tam palanki terpė pasirodė daikto projekcija ir aprašyta konkreti, Steveno Dixo knygoje „Digital performance a history of new media in theater, dance, performance art, and installation“ perskaityta vienos instaliacijos metu kilusi atlikėjos įžvalga apie alternatyvų kūną.

Pirmasis įdomus ir naudingas atvejis tyrimui pasirodė Paul Sermon meninė instaliacija „Telematic dreaming“ sukurta 1992 metais. Galerijoje, atskiruose kambariuose buvo pastatyta po vieną lovą. Ant vienos iš jų gulėjo atlikėja Siuzan Kozel, o jos skaitmeninė kūno projekcija buvo transliuojama ant kitos lovos, esančios kitame kambaryje (4 pav.). Kiti instaliacijos dalyviai buvo galerijos žiūrovai. Jie, atėję į kambarį, ant lovos išvysdavo Siuzan projekciją, su kuria galėdavo daryti ką nori. Kai žiūrovas užlipdavo ant lovos, jo skaitmeninis kūnas atsidurdavo atlikėjos kambaryje. Taip jie matydavo vienas kito projekciją, su kuria galėjo tarpusavyje sąveikauti. Gyvas kūnas susidurdavo su skaitmeniniu kūnu. Bendras lovos vaizdas buvo matomas televizorių ekranuose esančiuose kambariuose.<sup>19</sup>



(4 pav.) Paul Sermon instaliacija „Telematic dreaming“.<sup>17</sup>

<sup>18</sup> Dixon, S. *Digital performance a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. London: The MIT Press, 2007.

<sup>19</sup> Nuotrauka iš University of Brighton internetinio puslapio. Prieiga per internetą:

<https://blogs.brighton.ac.uk/creative/2020/04/21/be-creative-with-your-videoconferencing-make-it-memorable-it-makes-a-difference/> [žiūrėta 2023-02-10]

Ši instaliacija buvo atliekama mėnesį laiko po keletą valandų per dieną. Nuolatinis skaitmeninio kūno kontaktas su lankytojais privertė persvarstyti jo nereikšmingumą, neutralumą, kadangi tikrasis moters kūnas pradėjo maištauti tarsi pranešdamas apie savo buvimą, kad jis yra gyvas. Ji pradėjo jausti skausmą skirtingose kūno vietose. Kuo daugiau ji kreipė dėmesį į savo projekciją, tuo stipriau jos gyvas kūnas pranešdavo apie savo buvimą. Kai kiti instaliacijos dalyviai liesdavo moters projekciją, ji galėdavo jausti minimalius elektros impulsus. Priklausomai nuo to kas buvo daroma su jos kūnu, ji galėjo patirti netgi malonias seksualines patirtis, kurios jai sukeldavo kaltės jausmą. Vienu metu keli vyrai pradėjo smurtauti prieš moters projekciją ir ji galėjo pajusti impulsus į tas vietas, kur buvo smūgiuojama. Tačiau į kūno projekciją ji nebežiūrėjo kaip į savo kūną. Tai privertė Siuzan persvarstyti, ar skaitmeninis kūnas tikrai yra nematerialus. Taip ji sugalvojo „alternatyvaus materialumo“ sampratą.<sup>20</sup> Kuri reiškia gyvo, materialaus kūno alternatyvą, t.y. skaitmeninį kūną. Skaitmeninis kūnas nėra gyvas ir materialus, tačiau sąveikaujant su šiuo kūnu, galima pajusti pojūčius tikrame, gyvame kūne. Žinoma svarbu yra pabrėžti, kad Siuzan buvo profesionalė, mokanti priimti dalyvį, atsiverti jam, improvizuoti su juo. Šios patirtys anaiptol nebuvo visada tokios stiprios. Tai priklausydavo ir nuo to, koks dalyvis atsiguldavo su projekcija į lovą. Ar jis sugebėdavo atsiverti ir sutelkti dėmesį, ar ne.<sup>21</sup>

Steveno Dixo knygoje teigiama, kad „Ji savo „alternatyvaus materialumo“ sampratoje atskiria gyvus, judančius žmogaus kūnus ir negyvus objektus. Ji pasakoja, kaip kažkada po penkiolikos minučių trukmės improvizacijos seanso grįžo vyras ir padovanojo jai rožę. Jos nesugebėjimas sugriebti rožės (ji galėjo tik atsekti rožės kontūrą virtualioje erdvėje arba perbraukti ją ranka) padarė ją iš esmės nematerialia; rožės kinetinė arba emocinė reakcijos stoka (priešingai nei kiti virtualus jos partnerių kūnai) pavertė ją metaforinių, o ne materialių būvimu.“<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Dixon, S. *Digital performance a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. London: The MIT Press, 2007.

<sup>21</sup> Ten pat.

<sup>22</sup> Dixon, S. *Digital performance a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. London: The MIT Press, 2007, p. 218.

Šiuo atveju mus domina tik atlikėjos sąveikos su rože aspektas. Atlikėja teigia, kad jos nesugebėjimas sugriebti rožės, padaro jos buvimą ne materialiu, o metaforiniu. Kadangi daiktas negali emociškai reaguoti į judesį ir pats judėti, jo kūnas neįgauna gyvybės, kurią turi žmogus. Tačiau kas jeigu būtų judinama pati daikto projekcija, taip suteikiant jai reakciją į gyvą žmogaus kūną? Skaitmeninis daiktas įgautų gyvybę kuriantį judesį.

Pakeitus daikto naudojimo sąlygas, jis taip pat galėtų įgyti „alternatyvų materialumą“ kaip ir žmogaus kūnas. Skaitmeninis akmuo tampa netgi „gyvesnis“ už realų akmenį, kadangi jis gali judėti. Žinoma, emocinės reakcijos jis neturi, o jos sukurti taip pat negalime, prisimenant šio tyrimo sąlygą, kad daiktas negali būti animuojamas. Dėl tos pačios sąlygos daiktas negalėtų ir judėti. Tačiau projekcijos valdymas nėra daikto animavimas. Kadangi daiktas patenka į skaitmeninę erdvę, animavimas įgauna kitokią reikšmę. Tai būtų ne animavimas, o paties aktorius judinama projektuojama daikto vaizdo medžiaga ar gyva daikto transliacija. Daiktas, valdomas skaitmeninėje erdvėje, gali vadintis virtualia lėle.

Callesen pateikia tokį apibrėžimą: „Virtuali lėlė – tai fiziškumo įspūdį kurianti iliuzija, tiesiogiai sąveikaujanti su fizine tikrove ir nuo jos priklausoma. Tokiu būdu virtualioji lėlė (kaip ir fizinė lėlė) atskleidžia savo materialumą, kuris yra „programos kodas“, „garso pavyzdžiai“ ir „šviesa ekrane“.<sup>23</sup> Projektuojamas daikto vaizdas ne tampa pasyvus, jeigu aktorius valdoma projekcija sąveikauja su ją supančia aplinka.

Tačiau virtualia lėle tapęs daiktas tik iš dalies įgauna „alternatyvų materialumą“, kadangi negalime patikrinti, ar realybėje esantis daiktas patiria kokius nors pojūčius, kai yra liečiamas jo skaitmeninis kūnas.

---

<sup>23</sup> Callesen, J. *Beyond The Screen*, Aarhus University, 2005, p. 137.

## 2. NAUDOTOS PRIEMONĖS KURIANT AKMENS GYVYBĖS ILIUZIJĄ SPEKTAKLYJE „HOW TO SWIM“

### 2.1. Meninės praktikos proceso analizė

Atlikėjo santykis su daiktu yra nuolat kintantis procesas. Šiame skyriuje bus pabrėžiama eksperimento, ieškojimo ir kitimo svarba, siekiant užčiuopti pasirinkto daikto siūlomas galimybes, idėjas. Kalbėsime apie tai, kad su daiktu praleistas laikas padeda užmegzti gilesni ryšį, „įsiklausyti“ į objektą. Taip pat skyriuje pateikiami platesni kai kurių atradimų bei išvalgų aprašymai, padedantys geriau suprasti gyvybės iliuzijos atradimą spektaklio repeticijų metu vykusiame paieškose.

Kaip jau minėta įvade, tyrimo objektu susidomėta „Kosmos theatre“ rengiamos teatro laboratorijos „Kosmos lab“ metu. „Akhe“ trupės nariai skirdami dalyviams kūrybines užduotis siūlė remtis liaudies patarlėmis, visame pasaulyje švenčiamomis šventėmis ir kitaip ypatingai minimomis dienomis. Taip pat vyko darbas su pasirinktais daiktais, kuriuos kiekvienas turėjo atsinešti iš namų. Šio darbo autorius pasirinko dirbti su daiktu kurį pasufleravo lietuvių liaudies patarlė „Išmokyk, žmogus, akmenį plaukti“.

Liaudies patarlė padiktavo daikto pasirinkimą. Patarlėje kalbama apie tai, ko padaryti neįmanoma ir nurodoma į tikrą – ne fikcinį ar stebuklingą – akmenį. Todėl pasirodymo metu akmuo nebuvo animuojamas.<sup>24</sup> Sąlyga, kad žmogus turi išmokyti akmenį plaukti buvo priimta tiesiogiai. Eskize buvo pasitelkiami natūralūs elementai, tokie kaip vanduo ir akmuo. Taip pat naudojamos medijos, nešiojamas kompiuteris, vaizdo ir balso įrašai. Verbaliai bendraujama buvo tik vaizdo ir garso įrašuose. Įrašė skambėjęs balsas duodavo nurodymus aktoriui.

Praėjus penkiems mėnesiams po parodyto eskizo, kilo idėja būtent šį eskizą plėtoti magistro studijose ir atlikti meninį tyrimą. Pirminė idėja buvo praktiniu darbu aprėpti ir išmėginti kuo

---

<sup>24</sup> Pirmasis eskizas sukurtas kūrybinių dirbtuviu metu su „Akhe“ trupe teatro laboratorijoje „Kosmos lab“ 2021 metais. Prieiga per internetą: <https://youtu.be/YOCqjKMKrag>

daugiau objekto reprezentacinių lygmenų. Buvo planuojama, kad akmuo kelias per populiarius filmus, internetą, bus nepriklausomas nuo aktoriaus. Scenoje aktoriaus beveik net nebus matyti. Vis dėlto, per praktiką pradėjo ryškėti, kad viskas yra labai susiję būtent su žmogumi, pačiu aktoriumi kuris ir veikia scenoje kartu su Akmeniu.

Norėta atskirti Akmenį ir aktorių, tačiau įvyko priešingai nei planuota. Abu tapo susiję ir vienas be kito negalintys išsiversti. Reprezentacinių lygmenų paieška ir naudojimas pradėjo priešintis praktiniam darbui. Šios temos darbas pasirodė per daug „sausas“, neįdomus ir labiau buvo orientuotas į informacijos rinkimą ir teorijos rašymą, negu kuriamas praktiškai. Kadangi pats šio tyrimo autorius praktikas (aktorius), ši idėja laikui bėgant buvo atmesta.

Netekus pagrindinio tikslo, buvo tiesiog eksperimentuojama, ieškant, ką gali pasiūlyti pats Akmuo. Todėl su juo buvo praleista nemažai laiko ir filmuojamas aktoriaus ir Akmens gyvenimas.<sup>25</sup> Taip pat kartais buvo filmuojamos ir paties aktoriaus refleksijos, kilusios mintys apie tai, kas jam yra Akmuo.<sup>26</sup> Ši medžiaga vėliau buvo integruota ir kuriamame spektaklyje. Bėgant laikui su Akmeniu buvo pradėta bendrauti kaip su žmogumi, neignoruojuoant daikto prigimties (kad jis yra Akmuo). Tuomet kilo mintis suteikti Akmeniui gyvybės iliuziją jo neanimuojant, kad jis būtų toks pat svarbus kaip ir gyvas aktorius ir netgi turėtų pagrindinį vaidmenį.

Kadangi pirmasis etiudo rodymas buvo sėkmingas, pasirodė per sunku prie jo sugrįžti ir ardyti, perkurti, pridėti kažką naujo. Pirmojoje versijoje, jis buvo užbaigtas ir galutinis, nors jo trukmė – tik 10 minučių. Pirmieji bandymai kurti nuo pirmojo etiudo nepriklausomą spektaklį buvo nevykę, dirbtini, sąlygiški ir netikri. Todėl kad ir kaip buvo stengtasi nuo to atsiriboti, vis dėlto, teko grįžti prie pirmosios versijos. Apie tai kalbėjo ir praktinio darbo vadovas lekt. Žilvinas Vingelis. Jis patarė neapleisti pradinio darbo, bandyti jį prisiminti ir sugrįžti į tuometinių kūrybinių dirbtuvių mąstymą.

---

<sup>25</sup> Asmeninė vaizdo medžiaga filmuojant akmenį. Prieiga per internetą: <https://youtu.be/IBNa3ByS6NY>

<sup>26</sup> Kūrybinio proceso refleksijos iš gyvenimo su akmeniu. Prieiga per internetą: <https://youtu.be/iNkQdfzoEXk>

Analizuojant pirmojo etiudo vaizdo medžiagą buvo išskirtos kelios įžvalgos, kurios padėjo dabartinę etiudą padaryti įdomesnę ir tikslesnę, bandant įgyvendinti meninio tyrimo iškeltą problematiką.

- Aktoriaus santykis su akmeniu ir su tuo, kas vyksta scenoje, yra palyginti neutralus ir tai nukreipia nuo aktoriaus nereikalingą dėmesį. Aktorius tik atlieka užduotį: moko Akmenį plaukti. Tai yra vienintelis jo tikslas, kurį nutraukia pradedantis bėgti vanduo;
- Visuomet vyksta bent du veiksmai vienu metu. Pavyzdžiui, kol Akmuo žiūri vaizdo įrašą, su juo kalba balsas iš įrašo, o Žmogus tvarkosi su bėgančiu vandeniu. Arba kol Akmuo žiūri vaizdo įrašą, Žmogus tvarkosi sceną ir ruošiasi kitam žingsniui. Pirmas ir antras planai turėtų papildyti vienas kitą;
- Balso įrašė girdimas balsas kalba ne su Žmogumi, o su Akmeniu. Žmogui jis tik duoda nurodymus. Balsas iš įrašo kalbėdamas su Akmeniu pats nežino, ką pasakyti, jis ieško žodžių apibūdinti tai, kas yra Akmuo, filosofuoja, bet neteigia, kad Akmuo yra kažkuo stebuklingas ar ypatingas.

Šiuos pastebėjimus buvo bandoma pritaikyti studijų metu kuriamam spektakliui. Jie visi pasiteisino ir pagerino spektaklio kokybę (užsipildė scenų perėjimai, veiksmas nebebuvo vienplaniškas, atsirado įvairesnių aktoriaus veikimo būdų). Bandant išsiaiškinti, koks turėtų būti balso įrašė kalbančio Žmogaus santykis su spektaklyje veikiančiu Akmenimi ir Žmogumi, reikėjo apibrėžti kas jis yra. Buvo nuspręsta, kad tai tas pats Žmogus scenoje iš ateities kalbantis su savimi dabartyje ir su Akmens pagalba bandantis sau padėti tapti tuo, kuo jis dabar yra, t.y. Žmogumi iš balso įrašo.

Balso įrašė girdimą žmogų buvo stengiamasi padaryti ant ribos tarp buities ir dievybės, kuri negailėdama žeria gyvenimo išmintį ir filosofuoja apie įvairiausius reiškinius. Balsas iš įrašo pasakydavo, ko nori daiktas, kaip jis jaučiasi ir ką galvoja. Įrašas taip pat suteikia spektakliui komišką efektą, kadangi galima išgirsti, jog iš jo sklindantis balsas nelabai žino ką sako ir kalba

gana banalius dalykus. Be to, jis reflektuoja tai, ką aktorius veikia scenoje ir neleidžia jam nuklysti nuo savo tikslo: sužinoti, ką turi „pasakyti“ Akmuo.

Balso įrašo refleksijos apie aktoriaus veiksmus yra juokingos, nes jis kalbėdamas iš dalies sako tai, ką gali pagalvoti žiūrovas. T.y. jis kartais ima nesuprasti, ką nuo Akmens atsiribojęs aktorius daro scenoje, ir tai pasako. Pasako, kad jis kvailas, kad užsiiminėja nesąmonėmis kurių niekas nesupranta ir jam reikėtų grįžti prie darbo su Akmeniu.

Įrašė ir filmuojamose aktoriaus refleksijose skamba anglų kalba. Taip atsitiko natūraliai, per kūrybines dirbtuves, kadangi „Akhe“ trupė nėra lietuviai ir viso darbo metu bendravo anglų kalba, dėl to ir per etiudą buvo kalbama ta pačia kalba, kad viską suprastų ir dalyvius mokinęs vienas iš „Akhe“ grupės lyderių Maksimas Isajevas. Ši kalba balso įrašuose ir aktoriaus video refleksijose išliko ir meninio tyrimo metu, kadangi buvo priimtas sprendimas, jog Akmuo nebūtinai supranta lietuviškai, nors jis ir rastas Lietuvoje (Akmuo senesnis už Lietuvos valstybę), o anglų kalba yra tarptautinė.

Norint atkreipti pilną dėmesį į Akmenį kartais jį reikėdavo palikti scenoje vieną. Vienoje iš „How To Swim“ spektaklio scenų aktorius išeina iš scenos atsinešti dubenėlį su žemėmis, kad galėtų pamaitinti Akmenį. Akmeniui likus vienam, jį apšviesdavo šviesa, parodydama, kad jis čia yra svarbiausias ir, kad jis nėra tik paprastas Akmuo. Tai padaryti padėjo ir muzika, pasiskolinta iš Stanley'io Kubricko filmo „2001 m. kosminė odisėja“, kuri įsijungdavo per paslaptingo monolito scenas (kaip minėta **skyriuje 1.2. Akmens personažo charakteristika**). Tai, kad šis Akmuo yra svarbus, paslaptingas, egzistuojantis mūsų kultūroje ne vieną tūkstantmetį, daręs įtaką žmonijai, bandyta atskleisti per televizoriaus ekraną pasirodžius paveikslams su pirmykščių žmonių uolų piešiniais, Egipto piešiniais, ir žymiais menininkų darbais (Akmens ten iš tikrųjų nebuvo, jo nuotrauka buvo įmontuota).

Apskritai vienas iš iššūkių buvo sugalvoti, kas vyksta scenoje ir kodėl tai vyksta, kaip pateisinti išsikeltas naudojamas priemones, kuriant Akmens gyvybės iliuziją. Todėl buvo pradėtas rašyti spektaklio scenarijus/pjesė arba tiesiog scenos eiga. Visą eigą užrašinėti pasirodė per daug sudėtinga ir neveiksnu, kadangi vis buvo nukrypstama prie techninių dalykų, svarstyta, kokius

žodžius sako balso įrašė kalbantis žmogus, ką reikėtų padaryti ateityje, kas atrodytu šauniai ir tikrų tolimesniems etapams, ką papildyti, ką pratęsti. Vis buvo nukrypstama prie kitų dalykų, kaip matome ištraukoje iš aktoriaus užrašų:

„Iškepa Akmenį, uždengia jį, atidengia. Nori suvalgyt. Barškina į duris kažkas. Kuprinė ten. Atsinešu tą kuprinę. Atitraukiu ją, ten kamera įsijungia kur rodo veiksmą kur ištraukia lizdą elektros. Dingsta elektra. Dingsta akmuo. Įsijungia garsiai muzika „what is rock!“ Aš ieškau akmens. Jo nėra. Įsijungiu kompą. Pradedą šviesti spintelei telikas. Atidarau jį, Akmuo ten, telike. Įsijungia LOTR (Sutrumpintas angliškas Žiedų valdovo pavadinimas) atidaro kamuolį matymo.“<sup>27</sup>

Iš šio aprašyto epizodo beveik niekas nebuvo įgyvendinta. Scenos eiga išsibarstė po begales užrašų, nuotraukų, įrašų, rezultate be jokios užrašytos konkrečios eigos. Tačiau visa tai nugulė mintyse į bendrą vaizdą ir spektaklio eigą.

Pjesės rašymas taip pat nepasiteisino, nes aprašyti vaizdą, esantį scenoje, atrodė nenaudinga ir nereikalinga. Buvo sunku detaliam, meniškai aprašyti vaizdus, kai juos buvo galima tiesiog pamatyti. Todėl pjesės rašymo idėjos buvo atsisakyta ir dramaturgija tapo sudėlioti spektaklio vaizdai.

Visas kūrybinis procesas buvo kuriamas beveik be jokio biudžeto, todėl buvo kuriama iš to, ką turėjo meninio tyrimo autorius ir ką buvo galima pasiskolinti iš LMTA ar gauti iš pažįstamų žmonių. Buvo naudojamos priemonės, kurias galėjo parūpinti Akademija: televizoriai, vaizdo kamera, platformos ir pan. Vaizdo medžiaga buvo filmuojama su neprofesionalia kamera, balso įrašai įrašomi telefonu (išskyrus paskutinį spektaklyje skambanti įrašą), o video medžiaga buvo ieškoma Youtube platformoje.

Visos medžiagos (Youtube vaizdo įrašų, muzikos ir pan.) ieškojo, įrašus kūrė ir montavo pats aktorius – meninio tyrimo autorius. Tyrimo tikslui – suteikti Akmeniui gyvybės iliuziją – tai

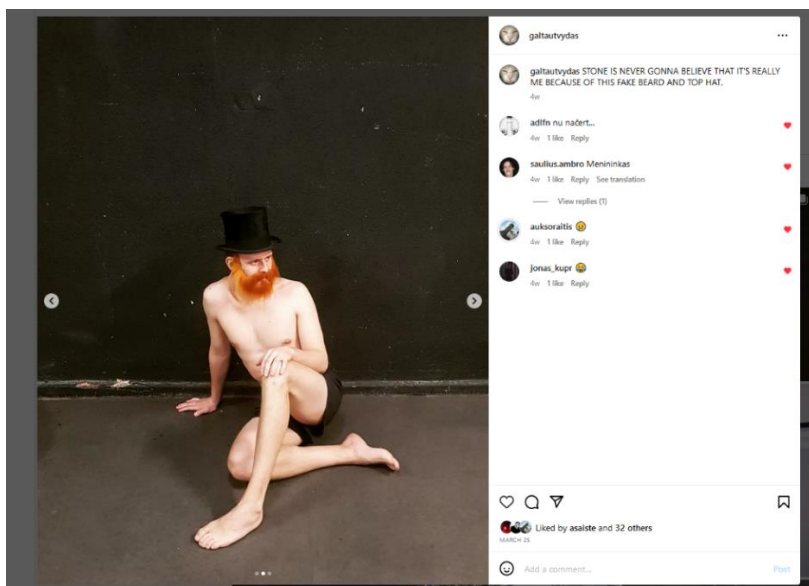
---

<sup>27</sup> Iš asmeninių repetacijų užrašų. Tekstas neredaguotas.

įtakos neturėjo. Tačiau turint didesnę komandą viskas būtų vykę paprasčiau ir produktyviau. Didesnę įtaką tyrimui turėjo technologijų stoka.

Laikui bėgant, atsirado vienas iš techninių iššūkių: kaip „švariai“ perjungti nešiojamo kompiuterio vaizdo įrašus, įjungti televizorių ir pan. Vėliau kilo idėja, kad tai galima padaryti per kompiuterio vaizdo valdymą su kitu esančiu kompiuteriu kurį jau valdo žmogus iš šalies. Žiūrovas mato kaip ekrane juda nešiojamo kompiuterio pelytė, eina per failus, įjungia kitą vaizdo įrašą. Tai sudarė įspūdį, kad ekraną valdo pats Akmuo.

Kompiuterio valdymas buvo esminis lūžis bandant suteikti Akmeniui gyvybės iliuziją. Kompiuterio ekrano vaizdas buvo transliuojamas per televizorių. Žiūrovas ekrane galėjo matyti Akmens valdomą pelytę, taip suprasdamas, ką veikia Akmuo. Akmuo valdydamas kompiuterį įgavo galimybę atlikti veiksmus, kurių nesugebėtų atlikti fiziniėje erdvėje. Jis naršė šio meninio tyrimo *Word* failą (failas buvo modifikuotas ir pritaikytas spektakliui), kai kurias teksto vietas išsiversdamas per *Google* vertėją (kadangi jis nesupranta lietuvių kalbos). Per tai jam paaiškėjo, kad Žmogus juo pasinaudojo rašydamas magistrinį darbą. Naršydamas toliau jis pamatė, kad yra sukurta jo *Instagram* paskyra ir ten rado įžeidžiančius komentarus, kaip aprašoma **1.4. skyriuje (Reali ir skaitmeninė erdvė)**. Atsidaręs Žmogaus *Instagram* paskyrą jis pamatė nuotrauką, kurioje Žmogus užsiklijavęs dirbtinę barzdą ir užsidėjęs cilindrą (5 pav.). Taip jis demaskavo scenoje užsimaskavusi Žmogų.



(5 pav.) Užsimaskavusio Žmogaus nuotrauka jo *Instagram* paskyroje.

Šis Akmens kompiuterio naršymas leidžia žiūrovui suprasti, ką jis galvoja ir patiria susidurdamas su tuo, ką pamatė kompiuteryje. Visa tai padaro kompiuterį valdantis žmogus (ne aktorius, o technikas taip pat valdantis šviesas, televizorių ir garsą scenoje), jis per kompiuterį „vaidina“ Akmens naršymą. Nuo techniko priklauso kaip greitai ekrane judės pelytė, kuriuos mygtukus jis paspaus, kaip perjungs nuotraukas ir pan. Per tai žiūrovas turėtų pamatyti ką mąsto Akmuo, ar jis moka naudotis kompiuteriu, ar jam sekasi viską perjungti lengvai ar sunkiai ir pan.

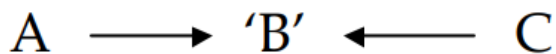
Praktiniam darbui einant į pabaigą, scenoje atsirado ir daugiau akmenų, todėl kilo iššūkis kaip iš keleto akmenų išskirti būtent tą Akmenį, kuris yra pagrindinis veikėjas. Tai buvo padaryta pačiu paprasčiausiu būdu, pasitelkiant prieš tai minėtą priemonę: balso įrašą. Balsas iš įrašo tiesiog pasako, kad kiti scenoje esantys akmenys yra negyvi ir nevykę, o jau prieš tai matytas Akmuo yra tikras, šaunus ir gyvas.

Kadangi spektaklis buvo repetuojamas esant vienam aktoriui ir Akmeniui, Akmuo negalėjo papasakoti, ką mato iš šalies. Reikėjo sugalvotas idėjas ir peržiūras filmuoti, kad pats aktorius pamatytu, kas tinka, ką verta palikti ir plėtoti, o ką, vis dėlto, išmesti. Žinoma, šiam darbui taip pat pasitarnavo ir praktinės dalies vadovas. Tačiau filmavimas padėjo sekti bendrą kūrybinį procesą ir dokumentuoti medžiagą.

## 2.2. Pasirinktos vaidybos strategijos vaidinant su daiktu

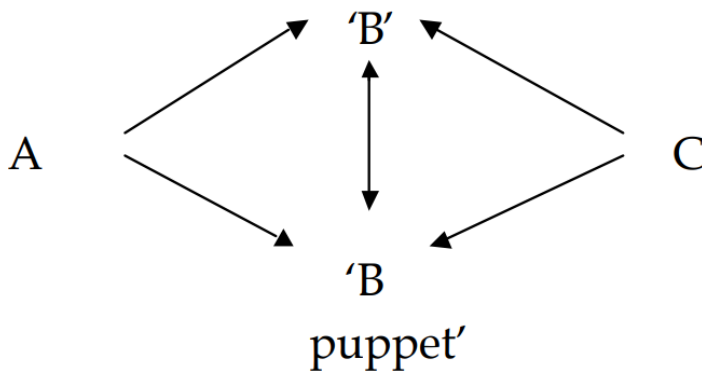
Manau, kad tinkamiausias būdas kurti daikto gyvybės iliuziją jo neanimuojant yra pasitelkti su daiktu veikiančio aktoriaus vaidybą. Žinoma, turint didelį biudžetą galima padaryti daug daugiau: pasitelkti į pagalbą šiuolaikines technologijas, robotikos priemones, judinti stalus, sienas, naudoti hologramas ir kitas aukštasias technologijas. Tačiau tokių priemonių neturėta, todėl nutarta atsigręžti į pagrindinę ir esminę teatro raiškos priemonę – aktorių. Čia aprašytos vaidybos ir veikimo scenoje priemonės nėra vadintinos vaidybos metodais ar technikomis. Tai – repeticijų metu eksperimentuojant susidaręs skirtingų teatro žanrų ir formų prisitaikymų mišinys.

Callesenas savo disertacijoje remiasi Erico Bentley'aus nurodyta pačia paprasčiausia teatro scenos bendravimo formule. Kuomet aktorius A, vaidina personažą B, stebint žiūrovui C.<sup>28</sup>



(6 pav.) Eric Bentley pateikta vaidinamos minimalios teatro situacijos schema. Callesen, J. *Beyond The Screen*. Aarhus University, 2005, p. 90.

Moderniame lėlių teatre, lėlininkas A nėra slepiamas. Jis yra scenoje ir kaip aktorius vaidina personažą B. Personažas B valdo 'B lėlę'. Ir visa tai nėra slepiama nuo žiūrovo C, o kaip tik įtraukiama į pasirodymą.<sup>29</sup>



(7 pav.) Modernaus lėlių teatro vaidinamos situacijos schema. Callesen, J. *Beyond The Screen*. Aarhus University, 2005, p.107.

<sup>28</sup> Callesen, J. *Beyond The Screen*, Aarhus University, 2005.

<sup>29</sup> Ten pat.

Šiame tyrime bendras veikimo scenoje principas yra arčiausiai modernaus lėlių teatro bendravimo/vaidybos schemas (7 pav. 28 psl.). Aktorius vaidina personažą, kuris scenoje „apvaidina“ Akmenį. Aktorius Akmenį „apvaidina“ trimis žemiau išvardytais vaidybos strategijų apibrėžimais:

**1. Aktorius kaip scenos darbininkas.** Aktorius scenoje sujungia arba ištraukia reikiama įrangą (įjungia rozetę, ištraukia laidą, įjungia televizorių ir t.t.). Aktorius reaguoja į savo paties įjungtą įrangą, pavyzdžiui, į įrašę skambantį žmogaus balsą, kuris kreipiasi į aktorių. Ir visa tai daro stebint žiūrovui. „How To Swim“ spektaklyje, aktorius scenoje tampa savotišku techniniu darbuotoju. Panašiai kaip būna kai kuriuose inžinerinio teatro „Akhe“ spektakliuose. Aktorius daugelį dalykų ant scenos konstruoja, junginėja ir montuoja pats.

Aktorius taip pat scenoje judindavo kitus daiktus. Spektaklyje buvo naudojama prie lango pririšta virvutė, kurią aktorius patemdavo kurdamas įspūdį, kad langą darinėja kažkas kitas. Judindavo kibirą po kuriuo buvo Akmuo, taip sukurdamas įspūdį, kad jis nori ištrūkti. Žiūrovui nematant ant Akmens buvo uždėdamas ginklas ir prožektorius, imituojant, kad jis juos pasiėmė ir ketina panaudoti.

Aktorius perkeldavo daiktą į kitą vietą/paslėpdavo jį. Spektaklyje „How To Swim“ tai buvo daroma pasitelkus black-out (angl. Užtemdymas), imituojant, kad dingo elektra ir paslepiant Akmenį. Po to buvo įjungiamas vaizdo įrašas kuriame buvo rodomas Akmuo lyg jis būtų persikėlęs iš scenos į skaitmeninę erdvę t.y. televizorių, nešiojamą kompiuterį, projekciją. Todėl aplinkos valdymas užima aktorių, suteikia jam galimybę veikti su Akmeniu per aplinką, o ne vien tiesiogiai su juo.

**2. Aktorius kaip išradėjas.** Aktorius sukuria savotišką laboratorijos įspūdį, kad jis scenoje yra lyg išradėjas, kažką vis bandantis išgauti iš Akmens. Iš to kilo aktoriaus uždavinys: „Vos pasirodo, kad Akmuo yra pasyvus, supranti, kad iš tikrųjų jis kažką galvoja. Tą mintį aš ir bandau iš jo ištraukti. Aš bandau jį prakalbinti. Aš noriu, kad jis man TAI pasakytų. Nebūtinai žodžiais, bet kažkaip iškomunikuotų. Kas yra TAI? Aš nežinau. Bet TAI yra svarbu. TAI yra Akmenyje. TAI

yra tai, ko neturiu aš.“<sup>30</sup>

**3. Aktorius kaip nenuovoka.** Išsikeltą uždavinį, aktoriaus techninį darbą ir kontaktą su akmeniu apjungia komiški įvykiai ir situacijos kurios atsiranda tarsi iš niekur. Akmens dingimo ir savarankiškumo įspūdį sukuria aktoriaus suvaidinta reakcija į atsitikusią situaciją scenoje. Tai netgi šiek tiek primena klounadą. Klounadoje ir šiame spektaklyje aktorius nuolatos išlaiko vaikišką viltį išgauti iš Akmens TĄ mintį, atsakymą, nors tai padaryti ir atrodo neįmanoma. Kuo labiau aktoriaus vaidinamas personažas siekia šio tikslo tuo jam labiau nesiseka, jis krenta vis skaudžiau ir išlieka nuolat pažeidžiamas. Tačiau tai nėra klounada, kadangi aktorius neveda tiesioginio ryšio su publika, mes retai matome jo akis ir jis per daug nerodo žiūrovams, kaip jaučiasi, nereaguoja į žiūrovų reakcijas į jį patį, kad nenukreiptų didesnės dėmesio dalies nuo

Akmens. Komiška aktoriaus vaidyba labiau panaši į fizinę komediją. Panašiai kaip ir britų situacijų komedijos seriale „Ponas Bynas“ ar Čarlio Čaplino filmuose, taip ir šiame spektaklyje aktorius pakliūva į kvailas situacijas, kurias sprendžia pačiais absurdiškiausiais būdais. Pavyzdžiui, vietoj to, kad surastų vandens lašėjimo šaltinį ir išspręstų problemą, jis tiesiog padeda kibirą vandeniui surinkti. Vos sutvarkius vieną vandens lašėjimo vietą, atsiranda kita ir pan. Laikui bėgant ir įvykiams kartojantis, pradeda atrodyti, kad prie to yra prisidėjęs pats Akmuo, kadangi jam, jokia nelaimė neatsitinka. Kartais jis netgi pasinaudoja tokia situacija savo naudai ir dingstant šviesai, dingsta ir pats.

Toliau rašoma, su kokiais iššūkiais susidūrė su Akmeniu vaidindamas aktorius bei patarimai, kam tokiais atvejais reikėtų pasiruošti:

**Daikto veiksmų, reakcijų ir transformacijos išmanymas.** Aktoriui išlaikyti dėmesį ir vis skirtingai reaguoti į įvairias situacijas yra sudėtinga. Akmuo negali parodyti savo reakcijos ir papildyti savo personažą vis naujomis spalvomis – už jį tai turi padaryti aktorius. Priklausomai nuo aplinkybių bei įvykių, skiriasi ir aktoriaus reakcija į Akmenį. Aktorius iš anksto turi sugalvoti ir įsivaizduoti kaip gali Akmuo į ką tik atsitikusį įvykį reaguoti. Tik per aktoriaus reakciją žiūrovas

---

<sup>30</sup> Iš asmeninių repeticijų užrašų.

supranta, ką Akmuo daro, kaip elgiasi ir jaučiasi. Šis aspektas yra įdomus tuo, kad žiūrovui iki galo nėra aišku ar Akmuo iš tikrųjų kažką padarė, ar Žmogus tik įsivaizduoja. Tai sukuria savotišką mistikos ir komiško pojūtį. Kad ir kaip tai atrodytu žiūrovui, pats aktorius turi aiškiai įsivaizduoti ir matyti visą Akmens transformaciją nuo spektaklio pradžios iki pabaigos.

**Darbas su projekcija.** Kitas iššūkis aktoriui yra dirbti su projekcija. Vienoje „How To Swim“ spektaklio vietoje iš kameros pasirodo Akmens vaizdo projekcija. Aktorius vienoje rankoje laiko kamerą su kuria valdo projekciją, o su kita ranka bando paimti iš kameros projektuojamą Akmens vaizdą. Jis bando apčiuopti vaizdą, bet jis vis pasprunka. Tai primena katės žaidimą su šviečiančiu lazeriu. Vos tik ranka priartėja, projekcija reaguoja į ją ir pabėga. Aktorius pats valdo jos kryptį, dydį, greitį. Žaisdamas su projekcija jis taip pat turi vaidinti, kad Akmuo nuo jo bėga ir stengiasi nepakliūti į žmogaus gniaužtus. Atsižvelgdamas į Siuzan Kozel alternatyvaus materialumo sampratą, aktorius bando užčiuopti akmens alternatyvų kūną. Nors jis ir yra daiktas, bet jis gali judėti, reaguoti į žmogų, taip įrodydamas, kad jo buvimas nėra metaforinis. Gaudynės tęsiasi tol, kol aktorius grąžina Akmens projekciją atgal į lėkštę.

**Aktoriaus fizinis pasiruošimas.** Aktorius, norėdamas įgyvendinti visas šias vaidybos strategijas, neprivalo būti stipriai pasirengęs fiziškai. Todėl jomis vadovautis gali atlikti įvairaus pajėgumo ir skirtingų fizinių duomenų žmonės. „How To Swim“ spektaklyje vienintelė fiziškai sudėtingesnė vieta (greta Akmens nešiojimo viso spektaklio metu) yra aktoriaus plaukimo imitavimas. Kadangi visa tai vyksta scenoje, plaukimas ant stalo yra imituojamas, o plaukti ant stalo yra sunkiau negu tikrame baseine kadangi vanduo nelaiko žmogaus kūno masės. Akmeniui yra rodomos trys plaukimo technikos: plaukimas krauliu, plaukimas krūtine ir plaukimas nugara. Tačiau jeigu aktorius netiksliai atlieka šiuos veiksmus, meninė kūrinio kokybė nuo to nelabai nukentčia, nes aktorius neturėtų būti centrinė spektaklio figūra.

Visos šios aprašytos strategijos veikia vienoje bendroje modernaus lėlių teatro schemoje (7 pav. 28 psl.). Kai aktorius naudoja daiktą, turi veikti iš vien su juo. Aktorius negali pasidaryti svarbesnis už daiktą, nes būtent pastarasis turi būti pagrindinis personažas. Jis negali pervaidinti savo reakcijų, negali atitraukti dėmesio nuo daikto ir ties šiuo uždaviniu nuolat turi išlikti sąmoningas.

Jis yra tarp aktoriaus ir „aptarnaujančio personalo“. Vaidyba yra reikalinga, kad aktorius netaptų tiesiog pilku darbininku scenoje, reikalingu vien tam, kad atliktų konkrečią funkciją.

### 2.3. Žiūrovų apklausos metu gauti rezultatai. Pagrindinis personažas: daiktas ar aktorius?

Norint sužinoti ar pavyko sukurti gyvo daikto iliuziją jo neanimuojant, po spektaklio buvo paprašyta žiūrovų užpildyti apklausą. Joje buvo pateikti trys klausimai:

1. Kokius veikėjus matėte spektaklyje?
2. Ką laikote pagrindiniu spektaklio veikėju?
3. Kaip apibūdintumėte akmens personažą?

Į klausimus atsakė 23 žiūrovai. Didžiąją auditorijos dalį sudarė LMTA teatro bendruomenė, t.y. studentai ir dėstytojai. Klausimynas buvo anoniminis, todėl atsakinėjusių žmonių charakteristikos (amžius, lytis, išsilavinimas, etc.) nebuvo tikrinamos ir šiuo atveju nėra svarbios.

**Klausimas nr. 1: kokius veikėjus matėte spektaklyje?** Žiūrovai įvardino daug scenoje matytų personažų: Langą, Akmenį, Žmogų, Balsą, Dievą, Video, Žmogaus pašamonę, Poltergeistą, Mirusius akmenis, TV, Dirbtinį intelektą.

- Akmuo buvo parašytas kaip personažas visose 23-jose anketose.
- Žmogų skirtingais vardais (Vyrutis, Tautvydas (vaidinusio aktoriaus vardas), Akmens draugas) minėjo 22 respondentai.
- Balsas įvardintas 2-jose anketose.
- Visi kiti personažai paminėti po vieną kartą. Tačiau iš kitų apibūdintų personažų galima daryti prielaidą, kad yra kalbama apie tą patį personažą tik skirtingais vardais kaip pvz. Video ir TV, Poltergeistas ir Dirbtinis intelektas.

Iš gautų pirmo klausimo atsakymų galime teigti, kad Akmenį žiūrovai visada suvokė kaip spektaklio veikėją. Akmeniui vieninteliame spektaklyje buvo pritaikyta personažo charakteristika „How To Swim“ ir akivaizdu, kad žiūrovai tai pamatė.

Kitas daugiausiai minėtas personažas yra Žmogus (Akmeniui nusileido tik vienu balsu). Kuriant spektaklį, Žmogaus personažui nebuvo pritaikyta charakteristika. Buvo tiesiog ieškoma kaip Žmogaus personažui būti kartu su Akmeniu scenoje (plačiau – skyriuje **2.2. Pasirinktos vaidybos strategijos vaidinant su daiktu**). Charakteristika Žmogui nebuvo kuriama, nes šio tyrimo pagrindinis objektas nėra aktorius. Pagrindinis dėmesis buvo skirtas daiktui ir taip kaip jo personažas veikia scenoje, aktorius buvo tik priemonė atskleisti Akmens personažą. Dėl to buvo nuspręsta, jog Žmogaus personažas yra pats aktorius. Spektaklyje tai atskleidžia keletas detalių: pradžioje įjungus kompiuterį galima pamatyti užrašytą vartotojo vardą (Tautvydas Galkauskas), atidarius meninio tyrimo rašto darbą matyti aktoriaus vardas ir pavardė, atvėrus socialinio tinklo Instagram programėlę matome asmeninę aktoriaus paskyrą.

Žiūrovas nepaminėjo kitų scenoje esančių daiktų (mikrobangų krosnelės, lėkštės, pistoleto) kaip personažų, nes jie niekaip kaip personažai nebuvo akcentuojami. Vieninteliai iš daiktų buvo paminėti TV, langas ir mirusieji akmenys. Mirusius akmenis paminėjo tik vienas žmogus iš 23 respondentų. Negyvi akmenys spektaklyje buvo pasitelkiami išskirti „gyvą“ Akmenį iš kitų „paprastų“ akmenų. Galime daryti prielaidą, kad žiūrovas pasirinko apibūdinti kitus akmenis kaip negyvus dėl to, kad spektaklyje balsas iš balso įrašo juos taip apibūdino. Žvelgiant iš dabartinės perspektyvos (parodžius spektaklį ir atlikus apklausą) negyviems akmenims buvo skiriama per daug dėmesio. Kai balsas iš įrašo pasako, kad kiti akmenys yra negyvi ir niekam tikę, Žmogus juos gražiai pradeda dėlioti po sceną. Jeigu jie būtų buvę tiesiog nustumti ant žemės ar kitaip išskirti nerūpestingu elgesiu skirtingai nei nuo „gyvo“ Akmens, tuomet būtų pabrėžtas jų negyvumas ir daiktiškumas.

Kitas daiktas taip pat paminėtas tik vieno respondento yra televizorius. Sprendžiant iš kitų anketose įvardintu personažų, kurie buvo minimi tik vieną kartą (Langas, Dievas, Video, Žmogaus

pasąmonė, Poltergeistas, Dirbtinis intelektas) galima daryti prielaidą, kad yra kalbama apie vieną ir tą patį personažą, t.y kaip jis vadinamas šiame tyrime: balsą iš balso įrašo (Balsas kaip personažas buvo paminėtas du kartus). Taip yra todėl, kad balsas neturėjo sukurti savo personažo. Buvo sugalvota, kad tai yra tas pats Žmogus scenoje iš ateities kalbantis su savimi ir Akmeniu dabartyje. Tačiau tai nebuvo niekur akcentuojama todėl kiekvienas žiūrovas jį galėjo interpretuoti skirtingai. Kadangi scenoje matome savaime persijungiantį video, įsijungia televizorius, atsidaro langas ir to nedaro scenoje esantis Žmogus ar Akmuo tai priskiriama, kad tai daro balsas iš įrašo, kuris pirma spektaklyje pasigirsta iš kompiuterio. Balsą kažkas skleidžia, pats balsas nėra kaip atskiras personažas, todėl yra interpretuojama kas jį skleidžia ar tai dirbtinis intelektas, Dievas, poltergeistas ar pasąmonė. Vadinasi ši spektaklio idėja (kad kalba pats Žmogus iš ateities) nebuvo tinkamai ištransliuota, kadangi niekas iš žiūrovų to nepaminėjo. Tačiau tai nesutrukdė tyrimo tikslui ir daikto gyvybės iliuziją pavyko sukurti.

**Klausimas nr. 2: ką laikote pagrindiniu spektaklio veikėju?** Pagrindiniu veikėju respondentai matė Balsą, Žmogų, Akmenį, Dirbtinį intelektą. Kai kuriose anketose buvo paminėta daugiau nei vienas pagrindinis personažas, todėl atsakymai buvo priskirti visiems minėtiems personažams. Viename iš atsakymų buvo parašyta, kad sunku apsispręsti kas yra pagrindinis personažas. Tai atsispindi ir tose anketose, kuriose užrašyti keli personažai. Vis dėl to atsakymų tik su vienu parašytu personažu buvo dauguma (19 atsakymų).

- Akmuo pagrindiniu personažu įvardintas 15-oje anketų.
- Žmogus paminėtas 9-iose anketose.
- Balsas 2-jose anketose.
- Dirbtinis intelektas paminėtas vieną kartą.

Daugiausia žiūrovų balsų surinko Akmuo (15 balsų), nedaug teatsiliko ir Žmogus (9 balsai). Taip įvyko, nes pats spektaklio kūrėjas juos išskyrė kaip pagrindinius personažus. Tačiau šis nežymus skirtumas tarp pagrindinių personažų yra problema, vadinasi Žmogus spektaklio metu gavo per daug dėmesio. Tam sutrukdė spektaklio naratyvas, kad Žmogus pabaigoje tampa Akmeniu.

Kadangi buvo priimtas toks sprendimas atrodė, kad spektaklis yra apie Žmogų. Žiūrovas stebėjo Žmogaus gyvenimo epizodą su Akmeniu iš Žmogaus perspektyvos, ne iš Akmens. Akmuo buvo paslaptingas veikėjas Žmogaus gyvenime. Žiūrovui taip pat buvo lengviau sekti aktoriaus transformaciją ir kitimą, negu daikto. Tai trukdė aiškiai identifikuoti Akmenį kaip pagrindinį personažą.

Vis dėl to pagal žiūrovų atsakymus pagrindinis personažas buvo Akmuo, ne Žmogus. Tai pavyko padaryti kuriant daikto gyvybės iliuziją. Prasmės suteikimas Akmeniui padarė jį paslaptinę ir svarbesnę už Žmogų. Sukurta daikto charakteristika ir kontekstas apie Akmenį paliekant jį scenoje vieną, rodant jį senuose paveiksluose, vaizdo įrašuose, leidžiant mistišką arba pakylėtą muziką darė jį ypatingu. Balso įrašė balsas dažniausiai paniekinamai kreipdavosi į Žmogų ir visada pagarbiai į Akmenį. Taip pabrėžiama, kad Akmuo yra galios pozicijoje prieš Žmogų, kad Akmuo yra hierarchijos viršuje. Žmogui labiau reikėjo Akmens, negu Akmeniui Žmogaus. Žmogus buvo tas kuris ieško, vargsta ir kenčia. Akmens „gyvybės“ kūrimas pagrinde vyko su aktoriaus pagalba, tačiau galintis vaizdo įrašas akcentuoja, ne Žmogų, o Akmenį. Įrašė matoma, kad Akmuo išvyko troleibusu palikdamas Žmogų ir vaizdo įrašo gale ant troleibuso sėdynės pasijudina pats, be Žmogaus įsikišimo. Iš šių prielaidų galima daryti išvadą, kodėl žiūrovas kaip pagrindinį personažą daugiau kartų minėjo Akmenį, o ne Žmogų.

**Klausimas nr. 3: kaip apibūdintumėte akmens personažą?** Žiūrovai Akmenį apibūdino įvairiai ir apžvelgus visus atsakymus pavyko išskirti keletą ryškesnių personažo bruožų. Žemiau pateikiami apibendrinti žiūrovų atsakymai apie Akmens personažą.

- Kai kurie žiūrovai Akmenį apibūdino kaip siekiantį pakenkti žmogui. Buvo naudojami tokie epitetai – diktatoriškas, manipuliatyvus, egoistiškas, piktokas.
- Kiti jį apibūdino kaip svajoklį, ieškanti savęs, jautrų, ryžtingą, bandanti naujus dalykus.
- Taip pat Akmuo buvo apibūdinamas kaip negalintis judėti personažas, kad jis yra statiškas, pasyvus, tačiau veikiantis kitais būdais. Vienas iš atsakymų buvo toks, kad

Akmuo nors ir yra pasyvus, tačiau pasitelkęs savo galias sugeba būti lygiavertis scenos veikėjas Žmogui.

Sprendžiant iš gautų atsakymų Akmens personažas pasirodė įvairiapusiškas. Beveik visi anketą pildę žiūrovai paminėjo bent kelias Akmens veikėjo savybes. Galima daryti išvadas, kad žiūrovas užmezgė ryšį su Akmeniu ir jau nebegalvojo apie jį tiesiog kaip apie daiktą. Vienoje anketoje žiūrovas net suteikė Akmeniui vardą – Zukis ir toliau jį vadino Zukiu visoje anketoje. Žmonės anketoje apie Akmenį kalbėjo kaip apie žmogų. T.y. pritaikė jam žmogaus savybes. Vadinasi jie jį ir matė kaip „gyvą“ personažą ir daugelis jį apibūdino skirtingai. Tai gali būti susiję su tuo, kad jie matė aktoriaus reakcijas į Akmenį. Žiūrovas matė aktoriaus santykį į daiktą ir būtent tas santykis sukūrė įspūdį apie Akmens personažą. Taip pat ne vienas žiūrovas Akmenį apibūdino kaip statišką ir pasyvų. Vadinasi, jų akyse Akmens nepavyko animuoti, nors šiame tyrime sąmoningai siekta būtent to. Tačiau Akmens personažas vis tiek atsiskleidė ir jam pavyko suteikti „gyvybę“ ir tai pavyko padaryti, ne tik aktoriaus dėka.

Akmuo išliko aktyvus ir veikiantis kitais būdais kaip pvz. kompiuterio naršymas (**skyrius 2.1. Meninės praktikos proceso analizė**). Vienas iš žiūrovų rašė, kad Akmuo turi poltergeisto galių, t.y. gali atidaryti bei uždaryti langus ir pan, kaip ir buvo norėta padaryti, kad Akmuo turi telekinezinių sugebėjimų (**skyrius 1.2. Akmens personažo charakteristika**). Tačiau to nepavyko aiškiai parodyti ir dėl to galėjo šie sugebėjimai būti priskirti balsui iš įrašo, kurį kiti žiūrovai interpretavo kaip Dievą, dirbtinį intelektą, poltergeistą ir pan. (žiūrėti pirmą klausimą). Būtų buvę naudinga pateikti žiūrovui ir ketvirtąjį klausimą: Kokiais būdais Akmuo veikė scenoje? Vis dėl to apklausos rezultatai rodo, kad pavyko žiūrovų akyse Akmeniui suteikti gyvo daikto iliuziją jo neanimuojant. Žiūrovai užmezgė ryšį su Akmens personažu. Akmuo įgavo kitokią prasmę, nebebuvo tiesiog daiktas ir tapo pagrindiniu „How To Swim“ spektaklio personažu.

## IŠVADOS IR REKOMENDACIJOS

Tyrimo metu buvo pasiektas tikslas ir pastatytas spektaklis „How To Swim“ kuriame pavyko sukurti daikto gyvybės iliuziją jo neanimuojant. Taip pat atliktos šios užduotys:

- Apibrėžta, kas daikto personažą scenoje padaro „gyvą“;
- Daiktui pritaikyta personažo charakteristika;
- Pavyko atrasti tinkamas vaidybos strategijas aktoriui, veikiančiam kartu su daiktu scenoje;
- Išsiaiškinti ir pritaikyti tinkamiausi objekto panaudojimo būdai fizinėje ir skaitmeninėje erdvėje;
- Sukurtas ir parodytas spektaklis „How To Swim“;
- Po spektaklio surengta žiūrovų apklausa, išanalizuoti jos atsakymai.

Atliekant šias užduotis ir įgyvendinant meninio tyrimo tikslą, buvo atrasti būdai, kaip sukurti daikto gyvybės iliuziją:

1. Atsižvelgti į pasirinkto daikto ypatybes. Daiktas gali būti bet koks (didelis, mažas, randamas gamtoje, sukurtas fabrike ir pan.). Atrasti, kuo šis daiktas yra unikalus ir kuo skiriasi nuo kitų daiktų, žmonių, gyvūnų ir pan.
2. Pasirinkus daiktą ir išanalizavus jo savybes, sukurti daikto personažo charakteristiką. Suteikti (sugalvoti) daiktui prasmę, „šventą“ prigimtį kuri pakels daiktą virš buitškumo lygio ir išskirs jį nuo kitų scenoje esančiu daiktų ar veikėjų. Sugalvoti, koks yra spektaklio kontekstas ir koks siužetas turi vystytis būtent su šiuo pasirinktu daiktu.

3. Kadangi daiktas negali būti animuojamas, reikia sugalvoti kokiais kitais būdais jis gali veikti ir komunikuoti su jį supančia aplinka. Kokiais būdais daiktas bendraus, priklauso ir nuo jo personažo charakteristikos.
4. Pasitelkus apšvietimą nukreipti dėmesį į daiktą (apšviesti jį), paprasčiausiai parodant, kad jis yra svarbus. Efektą galima sustiprinti uždedant muziką (mistinę, įtemptą, džiaugsmingą ir pan.), taip sukuriant norimą atmosferą pagal daikto personažo charakteristiką. Norint dar labiau pabrėžti daikto išskirtinumą scenoje jį galima palikti vieną.
5. Šiame tyrime daikto gyvybės iliuzijos nepavyktų sukurti jeigu scenoje kartu nebūtų aktorius, kuris vaidina kitą personažą Žmogų. Kaip minėta anksčiau, aktorius scenoje padeda sukurti iliuziją, kad daiktas valdo kitus objektus. Aktorius daiktą perneša į kitas vietas, padeda jį kur reikia. Tačiau svarbiausia, kad būtent per aktorius santykį su daiktu žiūrovas supranta kaip elgiasi daiktas, kaip jis priverčia jaustis jo scenos partnerį aktorių. Per tai žiūrovas supranta ir pažįsta daikto personažą: ar jis piktas, ar geras, ar agresyvus ir pan. T.y., pritaiko jam žmogiškąsias savybes ir paverčia jį gyvu.
6. Kadangi aktorius scenoje nėra slepiamas ir vaidina kartu su daiktu, būtina tarp jų sukurti konfliktą, kad atsiskleistų daikto charakteristika ir žiūrovas galėtų jį pamatyti kaip atskirą personažą. Tai taip pat neleidžia aktoriui scenoje veikti tiesiog kaip technikui.
7. Aktorius ir daiktas turi veikti iš vien. Aktorius negali pasidaryti svarbesnis už daiktą, kuris turi būti pagrindinis personažas. O tam visą laiką išlieka pavojus, kadangi aktorius turi galimybę savo vaidyba užgožti daiktą. Šiuo atžvilgiu aktorius turi išlikti sąmoningas.

Šios išvados atskleidžia tyrimo autoriaus atrastus būdus, kaip sukurti gyvo daikto iliuziją jo neanimuojant. Kiekvieną jų galima naudoti skirtingai, priklausomai nuo daikto ir spektaklio idėjos. Taip pat reikėtų pabrėžti, kad šis būdas nereikalauja iš aktorius jokios daikto ar lėlės valdymo technikos, taip šis būdas kuriant objektų teatro spektaklį prieinamas tampa daugeliui ir yra universalus.

Šis tyrimas vyko su minimaliomis technologijų priemonėmis. Tačiau turint didelį biudžetą būtų galima panaudoti daugiau įvairiausių priemonių kaip pvz. hologramas, virtualios realybės akinius modifikuoti rekvizitą, sceną, pasitelkti radijo bangų valdomus prietaisus ir pan. Tokiu būdu galbūt netgi būtų galima sukurti daikto gyvybės iliuziją ir be aktoriaus scenoje.

Rekomendacijos kuriant spektaklį naudojant daikto gyvybės iliuziją:

- Su daiktu praleisti kiek įmanoma daugiau laiko, kad su juo užsimegztų ryšys ir gimtų daugiau idėjų.
- Kuriant spektaklį geriau turėti daugiau nei vieno žmogaus komandą, kadangi darbas aprėpia daug meno sričių. Taip viskas vyktu sklandžiau ir efektyviau.
- Jeigu atlikėjas vis dėlto viską kuria vienas, tuomet repeticijas geriau filmuoti, nes taip yra matomas darbas iš šalies ir tokiu būdu galima jį analizuoti.
- Nereikia rašyti pjesės. Geriau galvoti vaizdiniais, sąvokom ir dramaturgiją kurti iš vaizdų.
- Absoliučiai viskas gali tapti kuriamo spektaklio medžiaga.

# LITERATŪROS SĄRAŠAS

## Literatūra

Dixo, Steve. *Digital performance a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. London: The MIT Press, 2007

sud. Girdzijauskaitė, Audronė. *Lėlė ir kaukė*. Vilnius: Kultūros ir meno instituto leidykla „Gervelė“, 1999

## Moksliniai darbai

Callesen, Jørgen. *Beyond The Screen*. Aarhus University, 2005

Liberman, Alan Mark. *Playgrounds of the Embodied Mind: An Ecological Approach to Contemporary Circus. Arts, Cognition and Criticism* University of Groningen, 2022. [žiūrėta 2023-01-05] Prieiga per internetą:

[https://www.academia.edu/88398215/Playgrounds\\_of\\_the\\_Embodied\\_Mind\\_An\\_Ecological\\_Approach\\_to\\_Contemporary\\_Circus?fbclid=IwAR3nyNpLOkeWWYk7QMGO\\_7v5S3KxDWGSHEamGXVU\\_We9JA8u52-8YVds4w0](https://www.academia.edu/88398215/Playgrounds_of_the_Embodied_Mind_An_Ecological_Approach_to_Contemporary_Circus?fbclid=IwAR3nyNpLOkeWWYk7QMGO_7v5S3KxDWGSHEamGXVU_We9JA8u52-8YVds4w0)

## Straipsniai

Animacija žodžio reikšmė. [žiūrėta 2023-02-28] Prieiga per internetą:

<https://www.lietuviuzodynas.lt/terminai/Animacija>

Balevičiūtė, Ramunė. „*Materia Magica*“ kaip nuotykis ir įkvėpimas, [žiūrėta 2022-05-20]. Prieiga per internetą <https://materiamagica.lt/materia-magica-kaip-nuotykis-ir-ikvepima>

Fetišas žodžio reikšmė. [žiūrėta 2023-02-26] Prieiga per internetą:

<https://www.vle.lt/straipsnis/fetisas/>

Grazioli, Cristina. *Theater of objects. World Encyclopedia of Puppetry Arts*, 2009. [žiūrėta 2023-02-26] Prieiga per internetą: [https://wepa.unima.org/en/theatre-of-objects/?fbclid=IwAR1foH7PpdUsjdSpHhwg-Qy-H-6-X50kHYk6F2qhIqaW0TiQ\\_uuyj6Phhto](https://wepa.unima.org/en/theatre-of-objects/?fbclid=IwAR1foH7PpdUsjdSpHhwg-Qy-H-6-X50kHYk6F2qhIqaW0TiQ_uuyj6Phhto)

Iliuzija žodžio reikšmė. [žiūrėta 2023-02-26] Prieiga per internetą:

<https://www.vle.lt/straipsnis/iliuzija/>

Instaliacijos „Telematic dreaming“ nuotraukos puslapis. [žiūrėta 2023-02-15] Prieiga per internetą:

<https://blogs.brighton.ac.uk/creative/2020/04/21/be-creative-with-your-videoconferencing-make-it-memorable-it-makes-a-difference/>

Mendeika, Petras. Driežis, Rimantas. *Lietuvos lėlių teatras*. [žiūrėta 2023-05-03] Prieiga per internetą: <https://www.vle.lt/straipsnis/lietuvos-leliu-teatras/>

Swancutt, Katherine. *The Open Encyclopedia of Anthropology. Animism*, 2019. [žiūrėta 2023-05-05] Prieiga per internetą: <https://www.anthroencyclopedia.com/entry/animism#h2ref-2>

Telekinezė žodžio reikšmė. [žiūrėta 2023-05-01] Prieiga per internetą: <https://www.vle.lt/straipsnis/telekineze/>

Votas žodžio reikšmė. [žiūrėta 2023-02-26] Prieiga per internetą: <https://www.vle.lt/straipsnis/votas/>

## PRIEDAI

Asmeninė vaizdo medžiaga filmuojant akmenį. Prieiga per internetą:

<https://youtu.be/IBNa3ByS6NY>

Aktoriaus refleksijos apie akmenį. Prieiga per internetą:

<https://www.youtube.com/watch?v=iNkQdfzoEXk>

Akmens paskyra socialiniame tinkle instagram:

<https://www.instagram.com/myfriendscallmestone/>

Improvizuota repeticija su akmenimis. Prieiga per internetą:

<https://www.youtube.com/watch?v=kWLbNBSVP68>

Pirmasis eskizas sukurtas kūrybinių dirbtuvių metu su „Akhe“ trupe teatro laboratorijoje „Kosmos lab“ 2021 metais. Prieiga per internetą: <https://youtu.be/YOCqjKMKrag>

2022 metų rudens semestro repeticijų fragmentai. Prieiga per internetą:

<https://youtu.be/8ub7a78cSn0>