

# Personažas kaip poza

*Rimgailė Renevytė*

Lietuvos muzikos ir teatro akademija, Teatro ir kino fakultetas, Kosciuškos g. 10, 01100 Vilnius  
El. paštas rimgaile.renevyte@gmail.com

Šiame straipsnyje analizuojamas aktorius ir personažo santykio pokytis režisieriaus Lukaszio Twarkowskio spektaklyje „Lokis“ (LNDT, 2017), kai skaitmeninėje scenos tikrovėje personažą kuria ne aktorius ir dramaturgijos sąveika, o įvairių teatro medijų tarpininkavimas su spektaklio medijomis. Teigiama, jog aktorius kaip gyvas žmogus ir individualus asmuo spektaklyje nebėra toks reikšmingas, svarbios tik jo išorinės fizinės duotybės ar mechaninės funkcijos, nes pats aktorius tampa virtualiu medijų transliuotoju. Skaitmeninės medijos spektaklyje daugina ir išdidina aktorius *atvaizdą* taip sparčiai, jog gyvas ir realus žmogus tampa reprodukuotu, t. y. fiktyviu. Kadangi spektaklyje medijų kuriami ryšiai formuoja naujas aktorius ir personažo santykio prasmes, virtualumas „Lokyje“ tampa ir personažo, ir aktorius buvimo scenoje pamatu.

RAKTAŽODŽIAI: personažas, poza, tuščia tapatybė, fikcija, intermedialumas, virtualumas, skaitmeninės medijos spektaklis

## Įvadas

Personažas – pagrindinė veikiančioji jėga, centrinė scenos figūra, kontroliuojama savo paties dabarties, savo istorijos, savų interesų. Net būdamas pasyvus ar net nebūdamas žmogus, personažas prisiima privilegijuotą poziciją teatriniame ir draminiame veiksmo. Tačiau kas nutinka, kai personažas staiga „atsisako“ vaidinti? Pastaraisiais metais Lietuvos teatre pasirodė spektaklių, kuriuose įprastinis aktorius vaidmuo nebeužpildomas nei dramaturgija, nei tradiciškai įsivaizduojamu personažu. Vienas iš personažo kūrimo būdų – naudoti aktorius tapatybę, tačiau ne aktorius *asmenį*, bet jo išorines fizines duotynes ar mechanines funkcijas. Kitaip tariant, personažui pasitelkti „tuščią“ aktorius tapatybę, ją suvokiant kaip psichologiškai „neįkrautą“ personažą, nekuriamą nei aktorius psichologijos, nei tradicinio įsikūnijimo į dramaturginį veikėją. Situaciją, kai personažas „atsisako“ vaidinti ir užleidžia savo vietą aktoriui, matome spektaklyje „Duryš“ (rež. Jo Stromgren, 2018) – aktoriai scenoje vaidina ir veikia savo tikraisiais vardais, bet jų kuriamus personažus formuoja ne aktorių ar personažų psichologija, o spektaklio struktūra. Aktyviau savo tapatybę

įveiklina spektaklio „Didis blogis“ (rež. Ąrpadas Schillingas, 2015) aktoriai, kai jų kuriami personažai ima prieštarauti patys sau: viena vertus, personažai yra ne kas kita, o aktoriai, savo aktorine tapatybe ardantys spektaklio vientisumą, kita vertus, personažai tėra tam tikras požiūrio taškas, abstrakti pozicija ar galios centras. Vaidyba savo vardu leidžia aktoriams nesusitapatinti su spektaklio veiksmu. Panašiu principu su aktoriaus tapatybe dirba ir Schillingas spektaklyje „Autonomija“ (rež. Ąrpadas Schillingas, 2018). Tačiau kur kas sudėtingesnis personažas kuriamas spektaklyje „Lokis“ (rež. Łukasz Twarkowski, 2017). Čia realia aktoriaus tapatybe nebemani-puliuojama, skaitmeninės medijos, ją nuolat reprodukuodamos, panaikina perskyrą tarp fiktyvumo ir realybės vaizdavimo. Šis pavyzdys pasirinktas analizuojant aktoriaus ir personažo santykį tuščios tapatybės, įgytos skaitmeninės medijos būdu, aspektu.

### Intermedialumas ir iliuzija

Intermedialumas suvokiamas kaip realus ar virtualus medijos ribų peržengimas, tai – skirtingų medijų dialogas, apimantis visus įmanomus jų tarpusavio ryšius ir aptinkamas įvairiose meno rūšyse<sup>1</sup>. Teatras kaip vienas labiausiai intermedialių menų, išplėsdamas kūrėjų raiškos galimybių ribas, išplečia ir paties spektaklio sampratą bei jo siūlomas patirtis. Spektaklio „Lokis“ atveju intermedialumas aktyviausiai išreiškiamas skaitmenine estetika, medijos kaip virtualios realybės ir virtualios patirties kūrimu. Knygoje „Intermedialumo ženklai spektaklyje“ (*Mapping Intermediality in Performance*, 2010) virtualumas aiškinamas kaip „mišrios“, t. y. įsivaizduojamos ir esamos, realybės veikimas<sup>2</sup>. Mišri realybė intermedialiaame spektaklyje – tai viena laikis scenos materialumo (*materiality*) ir fiktyvumo / virtualumo derinys. Taigi virtuali realybė suvokiama kaip „mišri“ patirtis, kuri pati savaime naikina atstumą tarp tikro, materialaus, ir regimo, įsivaizduojamo pasaulių. Tačiau argi ne kiekvieno spektaklio tikslas yra būtent šio atstumo ištrynimasis? Ar virtuali realybė nesikliauja teatrinės iliuzijos dėsniais? Ar fiktyvi / virtuali tikrovė, teatre tampanti *tikresne* už tikrąją, nėra ir virtualumo siekiamybė? Pasak Pimentelio ir Teixeira'os, virtualioje realybėje užkoduota teatrinė prigimtis, nes pagrindinis jos uždavinys – iliuzija. „Tai kompiuterinė grafika minčių teatre: virtuali realybė prasideda ten, kur išnyksta kompiuteris, ir tu pavirsti vaiduokliu mašinoje. Kompiuteris pasitraukia iš scenos ir tampa nematomas.“<sup>3</sup>

Spektaklyje veikiantis fotografo Vito Luckaus personažas sako: „fikcija kaip faktas manęs visiškai nedomina. MANE DOMINA FIKCIJA KAIP PROCESAS. Ir poza kaip apgaulė, kuri pati save demaskuoja.“<sup>4</sup> Šią apgaulę kūrėjai išbando jau spektaklio

1 *Mapping Intermediality in Performance* 2010: 15.

2 Ten pat: 142.

3 Pimentel, Teixeira 1994: 75.

4 Herbut: 7.

pradžioje, prisistatydami žiūrovams kaip spektaklio kūrėjai. Aktoriai net spektaklio programėlėje įrašyti kaip kūrybinės grupės narių personažai, tad išties nenorima nieko apgauti, apgaulė pati save demaskuoja, susidūrusi su personažo fiktyvumu. Spektaklio pradžios iliuziją kūrėjai pasitelkia kaip savotišką kodą, kuriuo *rakinamas* visas spektaklio veiksmas bei aktorius ir personažo santykis. „Lokio“ atveju visi spektaklyje veikiantieji asmenys priklauso tai pačiai apgaucei, todėl toliau tekste bus analizuojamos mizanscenos ar situacijos išskiriant ir apibūdinant ne konkretų aktorį, o tokį aktorius ir personažo santykį, kuriam nebeįmanoma pritaikyti tradicinių dramaturginio (psichologinio) charakterio kategorijų.

Teatrinę iliuziją spektaklyje keičia virtualioji, tad pasikeičia ir paties personažo samprata, o aktorius ir personažo santykis tampa „mišrus“. „Lokio“ personažas – intermedialiai virtualus, t. y. ne tik priklauso nuo skaitmeninės medijos scenoje, bet ir suvokiamas bei išreiškiamas būtent per ją. Aktorius „Lokyje“ – tik kūnas personažui, kuris iliustruoja ir įprasmina spektaklio veiksmą, mintį. Tokiam personažui nereikalingas aktorius psichologinis pagrįstumas, motyvacija ar susitapatinimas. Tad visų pirma, galima sakyti, personažas čia yra tai, ko neįmanoma įkūnyti. Svarstant aktorius ir personažo tarpusavio ryšį šiame spektaklyje, vietoje įsikūnijimo parankiau vartoti *adaptacijos* (lot. *adaptare* – pritaikyti, priderinti) sąvoką. Pasak Irinos Melnikovos, „adaptacija įprastai reiškia antrinę kūrinio reprezentaciją toje pačioje arba kitoje medijoje“<sup>5</sup>. Prancūzų teatro teoretikas Patrice’as Pavis’as adaptaciją teatre aiškina kaip dramaturginio teksto pritaikymą, „kai leistini visi įsivaizduojami tekstiniai manevrai: karpymas, naratyvo pertvarkymas, personažų ar lokacijų susilpninimas / sustiprinimas, dramatinių įtampų perfokusavimas, pašalinių tekstų ar papildomų elementų prijungimas, montažas, koliažas ar fabulos pakeitimai, kurių reikia sceniniam pastatymui“<sup>6</sup>. Pritaikant adaptacijos terminą ir pasiūlytas jo reikšmes nebe dramaturginio, o *sceninio* personažo sampratai, personažas šiame spektaklyje gali būti suvokiamas kaip antrinė reprezentacija. Personažo adaptacijai leistinas individualus redagavimas, konstravimas ar montažas nebekuriant nuoseklaus psichologinio charakterio nei aktorius asmenybės, nei dramaturginio veikėjo dėka. Kadangi spektaklyje veikia tiek realūs aktoriai, vaidinantys tikrus ir fiktyvius asmenis, tiek kiekvieno jų virtualus ar nufilmuotas atvaizdas, personažas pasirodo kaip tai, kas atsiranda šios įtampos centre. Nors aktorius asmuo ir kūnas „Lokyje“ dauginamas vaizdais ir personažais, aktorius neįgyja jokios, netgi savo, tapatybės.

Tačiau ši riba, kai viename laike veikia ir aktorius, ir personažas, spektaklyje nėra stabili. Netgi po fiktyvaus prisistatymo „Lokio“ įžangoje, spektakliui iš *tikrųjų* prasidėjus, pirmoji scena sujungia aktorius kaip (tuščio) asmens, personažo ir spektaklio medijas, ir tuo pačiu laiku bei toje pačioje erdvėje personažas bendrauja

5 Melnikova 2012: 31.

6 Pavis 1998: 14.

ne su personažu, bet su kitu aktoriumi. Taigi spektaklyje vaidina / tarpininkauja / transliuoja ir aktorius (Darius Gumauskas, Vainius Sodeika), ir personažas (Šemeta, Wittembachas 1, Wittembachas 2) kaip atskiri *veikėjai*:

„DARIUS

I want something.

ŠEMETA

It doesn't matter...

VAINIUS

It's ok now.“<sup>7</sup>

Čia spektaklio personažą kuria tarpininkavimas, suvokiamas kaip įvairių teatro medijų tarpininkavimas su spektaklio medijomis, t. y. aktoriaus kaip tuščios tapatybės – su fiktyviu personažu, dramaturgijos kaip fikcijos – su realiu scenoje vykstančiu veiksmu, kameros kaip tikrovės liudininko – su fiktyviu spektaklio pasakojimu.

„Lokio“ personažams nebetaikoma psichologinė vaidmens analizė (nors dramaturginė-funkcinė analizė išlieka), aktorius tampa virtualiu medijų transliuotoju, ypač žvelgdamas į kamerą arba atsidurdamas ekrane, kuris „Lokyje“ yra *tikresnis* už tikrovę. Kitaip tariant, atrodo, jog „Lokio“ fiktyvumas išgaunamas priešingu būdu – kūrėjai, skaitmenizuodami scenos realybę, suteikia jai hiperrealistiškumo, kuris ir ima konkuruoti su scenos materialumu. Įprastai hiperrealizmas teatre pericitų į simboliškumo plotmę, tačiau čia paklūstama virtualumui, kuris, dauginamas filmuojamus vaizdus, virsta tikresniu už scenos materialumą.

### Personažas kaip dokumentinė fikcija

Pagrindinė spektaklio scena – „B. Cantat nusikaltimo tyrimas“ – rekonstruojama / kartojama bent tris kartus. Realios nusikaltimo aplinkybės, kai 2003 m. Vilniuje dainininkas Bertrand'as Cantat mirtinai sumušė savo partnerę aktorę Marie Trintignant, atkuriamos ir pasakojant, ir gyvai įvaizdinant (*pictured*) šį įvykį. Vadovaujami aktoriaus Sauliaus Bareikio vaidinamo Kriminalisto Airidos Gintautaitės Policininkė (Marie) ir Dariaus Gumausko Policininkas (Cantat) atkuria įvairias nusikaltimo versijas. Šioje scenoje personažas tarsi „sluoksniuojamas“, nes aktoriai tampa ir tyrėjais-policininkais, ir įvykio dalyviais bei aukomis, t. y. aktoriai yra tie, kurie „tiria“, ir betirdami tampa savo tiriamais personažais. Kitaip tariant, aktorius prisiima „savaiminį“ (tyrėjo-policininko) vaidmenį tam, kad juo būdamas galėtų vaidinti ir naują personažą (šiuo atveju – įvykio auką). Vis dėlto galima manyti, jog šioje scenoje personažas ne „sluoksniuojamas“, o aktorius (tyrėjas-policininkas) ir personažas (auka) veikia kaip skirtingi virtualūs kūnai. Tačiau tiek „susisluoksniavusio“

7 Herbut: 2.

vaidmens, tiek virtualių kūnų atveju, norint išlaikyti judviejų tolygumą, personažas lieka išorėje ir jo vidus specialiai nekuriamas.

Bareikio Kriminalistas, mėgindamas įvairias nusikaltimo versijas, tarsi spektaklio režisierius stabdo ir verčia kartoti iš naujo visas „neįtikinamas“ arba „abejotinas“ aktorių-personažų reakcijas bei poelgius. Tinkamiausios įvykio versijos paieškas žiūrovai stebi ekrane, nes vaidybinė aikštelė pernelyg toli nuo publikos. Sekdami kameros žvilgsnį, žiūrovai mato atkuriamą realaus įvykio versiją, tačiau skaitmeninės medijos ją paverčia sukonstruota realybe. Kitaip tariant, atkuriamą realybę tarsi sietina su teisingos ir vienintelės versijos paieškomis, tačiau kai istorija perkeliama į ekraną, ji iškart virsta fikcija. Pasak Russello Fewstero „intermedialus dabartiškumas kaip gyvo / esamo (*live*) aktoriaus ir virtualios / skaitmeninės (*digital*) realybės sąveika yra susijęs su nauja „abiejų – ir“ („*both-and*“) koncepcija vietoj senosios „arba / arba“ („*either / or*“)<sup>8</sup>. Šis aktoriaus ir skaitmeninės medijos veikimas kartu leidžia medijoms ne tik kurti spektaklio foną, bet ir papildyti ar pertvarkyti turinį. Taip medija virsta ir personažų, ir aktorių (nes spektaklyje veikia jie abu) realybe. Tačiau kaip ji susijungia į tą pačią realybę, jeigu aktoriai personažų neįkūnija?

Knygos „Įgyvendinant skaitmeniškumą: Spektaklio studijos ir vaidinimas skaitmeninėse kultūrose“ (*Performing the Digital: Performance Studies and Performances in Digital Cultures*, 2017) įvade rašoma, jog „šiuolaikinis technologijų aparatas ir medialumas provokuoja naujas sąveikos formas tarp to, kas buvo laikoma tik žmogiška ir tik mechaniška“<sup>9</sup>. Ribų tarp to, kas žmogiška, ir to, kas mechaniška, susiliejimas spektaklyje „Lokis“ išreiškiamas ir forma bei turiniu, ir aktoriaus-personažo nebe priklausymu vien žmogiškajam aspektui. Spektaklio „Lokis“ aktoriai savo mechaniškais, monotoniškais ir *iškūnytais* judesiais, nuo psichologijos atsietais gestais ar veiksmais priartėja prie technologijos „judesio“. Ralfo Remshardo teigimu, „spektaklyje aktoriaus kūnas pats savaime yra metoniminis, kaip personažas, kaip balsas, kaip „dabartis“, tačiau išreikšdamas jo matomumą ir galimumą, aktorius kaip toks išnyksta, reprezentuodamas kita – šokį, judesį, garsą“<sup>10</sup>. Tai ryšku intermedialioje teatro praktikoje, kai gyvas kūnas per skaitmeninę reprezentaciją ar virtualią realybę destabilizuoja laikinius ir erdvinius tarpusavio ryšius. Taip kūnas nebereiškia natūralumo, fiksuotos realybės taško, o sukuria transformaciją, per kurią galima perkurti ir iš naujo apibrėžti tai, ką reiškia būti žmogumi. Vadovaujantis „Lokio“ kūrėjų pasiūlyta žmogaus samprata, priartėjama prie posthumanizmo sąvokos, kai žmogus, kartu ir aktorius-personažas, egzistuoja kaip nauja struktūra, nes posthumanizmas, apimdamas ir humanizmo, ir antihumanizmo sampratas, lengvai keičia pačią žmogiškumo sąvoką.

8 *Mapping Intermediality in Performance* 2010: 63.

9 Leeker, Schipper, Beyer 2017: 11.

10 *Mapping Intermediality in Performance* 2010: 136.

## Intermedialus aktorius ir / ar personažas

Spektaklio pradžioje blyksinčiomis šviesomis imituojamas Šemetos, Wittembacho 1, Wittembacho 2 judėjimas erdvėje, tačiau dėl šviesų poveikio „juda“ pati erdvė. Pasak Birgit Wein, skaitmeninės medijos pakeitė ir erdvės sampratą<sup>11</sup>. Šie pokyčiai, kai virsdama virtualia erdvė gali nebeatitikti realios, kelia iššūkių šiuolaikiniam teatrui ir kartu suteikia beribes galimybes kurti naujus ryšius tarp virtualių, skaitmeninės medijos perteikiamų erdvių. Viena vertus, šios erdvės atveria naujas patirtis. Kita vertus, jos keičia aktoriaus ir personažo ryšį, paversdamos ne tik personažą, bet ir patį aktorių virtualios realybės fikcija. Jeigu iš personažo lieka tik išsiliejęs vaizdas, kaip tuomet analizuoti aktoriaus buvimą scenoje? Skaitmeninėje tikrovėje gyvas buvimas (*live presence*) nebetenka prasmės, todėl ir aktorius kaip gyvas žmogus ir individualus asmuo nebėra toks reikšmingas spektaklio dėmuo. Nors aktoriai scenoje veikia esamuoju laiku, dažniausiai žiūrovai juos mato tik kaip kameros „žvilgsnį“. Scenoje sąmoningai paliekant vos įžiūrimą aktoriaus kūną, jo veidas stambiu planu projektuojamas ekrane. Žvelgiant į ekraną, spektaklio žiūrovo žvilgsnio montažas priklauso nuo kameros. Šis atstumas, išlaikomas tarp „Lokio“ aktoriaus-personažo ir žiūrovo, tampa ir paties aktoriaus-personažo atstumu.

Barthes'as teigė, jog personažai tėra „popierinės būtybės“, tačiau skaitmeninių medijų spektaklyje šios būtybės ne tik „sugrįžta į popierių“, bet ir virsta fiktyviomis. Perskyra tarp materialios realybės kaip gyvo buvimo dabartyje ir šio buvimo simuliacijos skaitmeninėmis medijomis tampa vis pavojingesne ir mažiau pastebima. Aktoriaus įsikūnijimas į personažą nevienalytis, jis atskiria mintis nuo kūno, personažo sampratą priartina prie technologinio mechanizmo, robotizmo<sup>12</sup>. Tačiau tai nereiškia paprastos skirties tarp *tikra* ir *netikra*. Skaitmeninių medijų spektaklyje personažo poveikis aktoriui ir judviejų veikimas kartu įsikūnijantį „aš“ išplečia, hibridizuoja ir kontroliuoja būtent per technologijas, o ne psichologiją. Prisiminus tai, jog personažas nebesileidžia įkūnijamas, galima manyti, jog virtualumas tampa jau ne tik personažo, bet ir aktoriaus buvimo scenoje pamatu.

Knygoje „Intermedialumo ženklai spektaklyje“ vartojama imersiškumo (*immersion*) sąvoka skaitmeninių medijų kontekste įgauna šiek tiek kitokią reikšmę. Imersiškumas čia lyg *panardinimas* į virtualumą, jutiminė patirtis skleidžiasi skaitmeninėje aplinkoje. Patyrėjas, arba imersantas, įkūnija naratyvinę aplinką, kontroliuodamas individualią žiūrėjimo / stebėjimo poziciją, susijusią su vaizdu, bei patį vaizdą. Todėl imersiškumas skaitmeninėje kultūroje iš esmės yra toks pat interaktyvus ir performatyvus<sup>13</sup>. „Lokio“ prologe aktorius, prisistatantis spektaklio kompozitoriumi, parodo kompiuterinio žaidimo vairalazde (*joystick*) kuriamus garso efektus. Šis triukas iš

<sup>11</sup> Ten pat: 93.

<sup>12</sup> Ten pat.

<sup>13</sup> Ten pat: 47.

tikrųjų virsta „Lokio“ garsiniu fonu, kai spektaklio realybė darosi panaši ir pavirsta kompiuteriniu žaidimu. Kompiuterinio žaidimo scena spektaklyje parodijuojama, sąmoningai vengiama žiūrovo (ir netgi aktorius, kuris šioje realybėje žaidžia) susitaipinimo. Aktorius-personažas žaidžia kompiuterinį žaidimą su kitais aktoriais-personažais, kurie apriboja savo jutiminius pojūčius (pavyzdžiui, baimės jausmą) nuo šį jausmą sukeliančio mechaninio kūno. Jau minėta, jog nuoseklus ir vientisas aktorius virsmas personažu skaitmeninės tikrovės aplinkoje suardomas, bet tokio tipo spektakliuose aktorius kūnas ir personažo mintis tarsi specialiai dar ir „išskiriami“. Į(si)kūnijimas teatre įprastai reiškia ir kūno turėjimą (aktorių), ir buvimą kūnu (personažas), tačiau virtualumas atskiria šių dviejų dėmenų sąveiką, kūną paversdamas bejausmiu, o mintį ir pojūčius – bekūnius. Ši skirtis tik dar labiau pabrėžia jau minėtas mistifikuotas ir, be abejo, intermedialiai virtualizuotas aktorius buvimo scenoje formas (holograma, avataras, robotas)<sup>14</sup>. Kompiuterinio žaidimo scenoje atsiradęs kitas „aš“ nėra nei aktorius, nei personažas, nes jį tarsi aparatą valdo skaitmeninės technologijos, tačiau kartu jis yra ir aktorius, ir personažas, nes įsikūnija į „kitą“, kuris nėra vien aktorius arba vien personažas. Jau minėta, jog skaitmeninės medijos spektaklyje aktorius neturi į ką įsikūnyti, tačiau jeigu imersiškumas spektaklyje paverčia aktorių patyrėju, kaip ir kieno (aktoriaus ar personažo) ši patirtis suvokiama? Danis Mullinas jau savo straipsnio (1961) pavadinimu „Vaidinti – tai reaguoti“<sup>15</sup> aktorius vaidybos esmę įvardija kaip reakciją. Tačiau skaitmeninės medijos spektakliuose reakcija nebesuvokiama kaip neurologinis atsakas, veikiau priešingai, – reakciją mėginama atsieti nuo psichologijos. Taip aktorius tampa patyrėju be patirties. Tačiau „patyrėjas“ vis dar saistomas personažo, o „Lokio“ atveju subjektui (aktoriui) vis labiau tampant objektu (medija), nebelieka ir paties patyrėjo. Toks objekto ir subjekto persidengimas kuriamas vaizdine „patirtimi“. Ekranas ir kamera spektaklyje nuolat kuria, atkuria ir sukuria vaizdą ir turinį. Scenoje rodomi TV seriale „Koletė“ filmavimo užkulisiai, kur po nesėkmingų dublių Nelės Savičenko vaidinama režisierė Nadine Trintignant filmavimo aikštelėje lieka viena ir stebeilijasi į kamerą. Ekране matomas jos žvilgsnis primena bejausmį ir bereikšmį matymą, laukinį ir nesuprantamą žiūrėjimą. Kas žiūri į kamerą ir kas žiūri iš ekrano – scenoje stovinti aktorė ar kameros sukurta fikcija? Ar tas žvilgsnis gyvas? Ar ekranas pralaidus gyvybei? Ar įmanoma tikrovė už ekrano? Spektaklyje išsakoma fotografo Vito Luckaus mintis, jog „[v]aizdas yra viskas. Ekranas yra tikrovė, o tikrovė – mažiau nei ekranas“<sup>16</sup>, tampa dar vienu „Lokio“ personažo kūrimo principu – aktorius virsta mažesne tikrove nei ekrano sukurta personažas.

Pasak Walterio Benjamino, reprodukuotas vaizdas iš kuriančiojo atėmė „svarbiausią meninę pareigybę“ ir perleido ją žiūrovui, arba, pasak autoriaus, „pro objektyvą žiūrinciai

<sup>14</sup> Ten pat: 45.

<sup>15</sup> Mullin 1961: 152.

<sup>16</sup> Herbut: 27.

akiai<sup>17</sup>. Benjaminas pabrėžia, jog „vaizdinės reprodukcijos procesas taip pagreitėjo, kad ėmė atsilikti nuo kalbėjimo“<sup>18</sup>, o tai reiškia, jog vizualus suvokimas pralenkė kalbinį. Remiantis šiuo principu, spektaklyje atsisakoma ir medijų hierarchijos, t. y. teksto, judesio, objekto ar aktoriaus nebevaržo galios / įtakos santykis, tad personažas skaitmeninių medijų spektaklyje suvokiamas tik kaip dar viena medija, kuri aktyviau kuria vizualinį, o ne kalbinį, naratyvinį turinį. Knygoje „Intermedialumo ženklai spektaklyje“ straipsnio autorius Peteris Petralia analizuoja skaitmeninės medijos spektaklio pavyzdį, kuriame „nebeįmanoma identifikuoti personažų, o juo labiau atskirti personažų nuo aktorių asmenybių, kai jie scenoje nebėra priklausomi nuo naratyvo“<sup>19</sup>. Panašia strategija vadovaujasi ir „Lokio“ kūrėjai, kai, siekdami apsunkinti žiūrovo suvokimą, netgi sąmoningai painioja personažus tarpusavyje. „Lokio“ dramaturgė Anka Herbut teigia: „Mérimée strategija man atrodo labai artima posttiesos reiškiniui, kuris šiandien labai stipriai veikia žiniasklaidą, visuomenę ir kultūrą. Juk kalbame ne apie tai, ar kas nors yra tiesa, ar ne, bet apie tai, ar kas nors patikės, kad tai – tiesa. Apie emocinį krūvį, kuris leidžia įtikinti tuo, kas yra tiesa, o kas nėra.“<sup>20</sup> Vakarėlio scena, spektaklio tekste įvardijama „Wrap Party“, „Lokyje“ sujungia „Koletės“ filmavimo ir Prospero Mérimée novelės „Lokys“ (1869) motyvus. Įvardijimas „wrap“ (angl. *apgaubti, apsupti, įvynioti*) nurodo pagrindinį mizanscenos tikslą – apsupti, apgaubti, „įvynioti“ žiūrintįjį į kuriamą hiperrealybę. Žiūrovą tiek įtraukia veiksmas, kurį jis regi tik transliuojamą ekrane, jog bet kokia fikcija, įgavusi patrauklią (virtualios realybės) formą, jo akyse virsta tiesa. Su spektaklio teksto parašėte užrašytomis aplinkybėmis žiūrovas nesupažindinamas, todėl loginę dramaturgijos įvykių ir personažų seką turi susidėlioti pats:

„[Scena] prasideda „Koletės“ filmavimo pabaigos vakarėliu.

Kamera nukreipta į Nadine, pereina prie Marie ir pradeda judėti nuo vieno prie kito konkretaus pokalbio ar pasisakymo. Ištraukia juos trumpam iš renginio – niekada neapima bendro vaizdo – surenka intymius dialogus, palieka juos vidury nebaigtus ir paskui vėl prie jų grįžta arba ne. Vakarėlis įsivažiuoja, o Cantat-Trintignant įvykiai ima jungtis su „Lokio“ įvykiais ir Luckaus istorija.“<sup>21</sup>

Šioje scenoje abejonių nekelia ir tai, jog Šemetos motina rodo Nadine'ai Trintignant savo randus, jog B. Cantat nusikaltimo tyrėjas diskutuoja su Froeberiu – kaip jie šioje realybėje atsidūrė tuo pačiu laiku? Kas Mérimée personažus privertė atsidurti „Koletės“ filmavimo aikštelėje? Kameros kuriama realybė ir ekrano tikrovė leidžia manipuliuoti laiku, erdve, faktais ir aplinkybėmis. Intermedialumas, pasak Christopherio B. Balme'ės, apsunkina suvokimą, o paklaidinimas, dezorientacija, dramaturginiai pertrūkiai ar loginiai *poslinkiai* itin būdingi skaitmeninės medijos

17 Benjamin 2005: 216.

18 Ten pat.

19 *Mapping Intermediality in Performance* 2010: 161.

20 Šabasevičienė 2017.

21 Herbut: 22.



spektakliams<sup>22</sup>. Fizikoje poslinkis reiškia skirtumą tarp pradinės ir galutinės objekto padėties. Dislokacija (*displacement*) ar savotiškas erdvės ir laiko vienovės poslinkis Liesbeth Groot Nibbelink aiškinamas kaip vektoriaus kokybė, apimanti tiek kryptį, tiek svarbą. Svarba šiuo atveju galėtų reikšti patirtines poslinkio galimybes, kai kryptis gali sutelkti dėmesį į perkeltus objektus, kūnus ir erdves bei skirtingus medialinius kontekstus, su kuriais jie yra susiję<sup>23</sup>. Pasislinkę, dislokuoti objektai, vaizdai ir žodžiai pašalina juos iš savo konteksto ir suteikia naują požiūrį į objektą. Šie požiūriai gali būti aptikti koliažo ar perrašymo strategijose, kaip kad Sergejaus Eizenšteino atrastos naujos objektų prasmės pasitelkus atrakcionų montažo principą. Skaitmeninės technologijos perkonfigūruoja erdvės ir laiko ontologinę reikšmę, suteikia poslinkio, dislokacijos jausmą, kuris vis labiau charakterizuoja medijų ir teatro sankirtas. Tačiau kaip dislokacija veikia aktorių? Ar skaitmeninės medijos spektakliuose egzistuoja skirtumas tarp *pradinės* ir *galutinės* personažo-aktoriaus santykio padėties, ar vis dėlto jis išlieka tolygus?

## Išvados

Virtualiai intermedialaus aktoriaus ir personažo santykis darosi mišrus: personažas nebėra įkūnijamas, tačiau adaptuojamas įvairių medijų tekstų, vadinasi, kaip nuoseklus psichologinis charakteris jis nebekuriamas nei aktoriaus asmenybės, nei dramaturginio veikėjo. Aktoriaus įsikūnijimas (net jeigu šiuo atveju nėra į ką įsikūnyti, bet pats įsikūnijimo procesas vyksta) saugomas išskiriant, pavyzdžiui, kūną ir mąstymą, tad pats įsikūnijantysis yra hibridizuojamas ir gali būti suvokiamas per technologijas, o nebe per psichologiją.

Keičiantis aktoriaus ir personažo ryšiui, fikcijos poveikis yra lygiavertis ir aktoriui, ir personažui. Viena vertus, kamera kuriant dar vieną pačios fikcijos (kaip personažo) fikciją (kaip jo atvaizdą), išgaunamas dokumentiškumas, tačiau, kita vertus, ekrane projektuojamas keliasdešimt kartų išdidintas ir todėl dominuojantis aktoriaus atvaizdas jį patį (atvaizdą) paverčia tokiu pat fiktyviu kaip ir jo kuriamas personažas. Šis dvejopas efektas sukuria „tuščią tapatybę“. Galiausiai toks personažas, iš subjekto tapdamas objektu, nebeišstengia atskirti, kas yra žmogiška, kas mechaniška, o nebesuvokdamas ir nebeišgyvendamas patirties, iš dramaturginio / psichologinio personažo virsta dar viena medija, kauke, neturinčia ką slėpti, arba – poza. Pasak knygos „Intermedialumo ženklai spektaklyje“ autorių, „tokia įvairi personažo samprata padeda formuoti virtualumo, skaitmeninės medijos spektaklio suvokimą, tačiau kartu atkreipia dėmesį į skaitmeninės kultūros paradigmą, kuri aktorių bei žiūrovą veikia tuo būdu, kuriuo šie spektakliai yra sukurti, – pasidalinti ir patirti“<sup>24</sup>. Tad aktoriaus,

<sup>22</sup> Balme 2004: 14.

<sup>23</sup> *Mapping Intermediality in Performance* 2010: 98.

<sup>24</sup> Ten pat: 123.

personazo bei žiūrovo santykį suvokiant iš paties spektaklio siūlomų kontekstų, aišku, jog įprastas judviejų susitikimas, grįstas nuosekliu ir vientisu *susitapatinimu*, šiomis aplinkybėmis yra tiesiog nebeįmanomas.

Gauta 2019 05 07  
Priimta 2019 05 14

## Literatūra

1. Balme, B. Ch. *Intermediality: Rethinking the Relationship between Theatre and Media. Crossing Media: Theater – Film – Fotografie – Neue Medien*. Munich: ePodium, 2004.
2. Benjamin, W. *Nušvitimai*. Vilnius: Vaga, 2005.
3. Herbut, A. *Lokis*. Pjesė. Lietuvos nacionalinis dramos teatras (nepublikuotas tekstas, LNNT).
4. Leeker, M.; Schipper, I.; Beyes, T. *Performing the Digital: Performance Studies and Performances in Digital Cultures*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2017.
5. *Mapping Intermediality in Performance*. Ed. S. Bay-Cheng, Ch. Kattenbelt, A. Lavender, and R. Nelson. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010.
6. Melnikova, I. Adaptacijos studijos: literatūra versus kinas – vertimas ar dialogas? *Colloquia*. 2012. Nr. 28: 31.
7. Mullin, D. Acting is reacting. *The Tulane Drama Review*. 1961. Vol. 5, Nr. 3.
8. Pavis, P. *Dictionary of the Theatre – Terms, Concepts, and Analysis*. Toronto and Buffalo: University of Toronto Press, 1998.
9. Pimentel, K.; Teixeira, K. *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*. 2nd Edition. New York: McGraw-Hill, 1994.
10. Šabasevičienė, D. Kaip šiandien kalbama apie tiesą. *7 meno dienos*. 2017 06 30. Nr. 26 (1220). Prieiga per internetą: [https://www.7md.lt/teatras/2017-06-30/Kaip-netiesa-melagingas-faktas-tampa-priemone-kalbeti-apie-tiesa\\_ziureta\\_2019\\_03\\_25](https://www.7md.lt/teatras/2017-06-30/Kaip-netiesa-melagingas-faktas-tampa-priemone-kalbeti-apie-tiesa_ziureta_2019_03_25).

*Rimgailė Renevytė*

## Character as a pose

### Summary

The article discusses the transformation of actor-character relationship in “Lokis” (LNNT, 2017, dir. Łukasz Twarkowski). Within the digital reality produced and reproduced on the scene, the character is no longer created by the interaction between the actor and dramaturgy but between various theatrical and virtual means of mediation. It is claimed that in this performance, the actor’s personality and individuality are no longer as significant as his external and physical or mechanical functions. The actor himself becomes a virtual media broadcaster. It is attempted to show that digital media excessively used in the performance multiplies and magnifies actor’s image on such a scale that the “original” living and real person himself becomes virtual and fictitious. In other words, the actor himself becomes a character which is already re-produced. Since the actor-character relationship is established as a mediated relationship in the first place, virtuality as such in Lokis becomes the basis and possibility of actor-character co-presence on the scene.

KEYWORDS: character, pose, empty identity, fiction, intermediality, virtuality, digital media performance