

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
HUMANITARINIS FAKULTETAS
LITERATŪROS ISTORIJOS IR TEORIJOS KATEDRA

ERNESTA GUŽAUSKAITĖ

Studijų programos Lietuvių filologija IV kurso studentė

**Žaidimo diskursas Herkaus Kunčiaus ir Ramūno Kasparavičiaus
romanuose: lyginamasis aspektas**

BAKALAURO DARBAS

Darbo vadovas
lekt. dr. Nerijus Brazauskas

Šiauliai 2013

TURINYS

I. ĮVADAS.....	3
II. JOHANO HUIZINGOS IR HANSO-GEORGO GADAMERIO ŽAIDIMO SAMPRATOS	7
III. Žaidimas romanuose ir romanai kaip žaidimas	10
1. <i>Lietuvių Laimos teismas</i> kaip likimo deivės interpretacija.....	10
2. <i>Sparnų vaško urna</i> kaip Jėzaus Kristaus interpretacija	15
3. <i>Keturių sesučių darželis</i> kaip provokuojantis žaidimas su skaitytoja / skaitytoju	21
4. <i>Ornamentas</i> kaip žaidimas romano rašymu ir žmogaus fenomenu.....	28
IV. IŠVADOS.....	34
V. SANTRAUKA.....	36
VI. SUMMARY	37
VII. LITERATŪRA	38
VIII. ANOTACIJA.....	40
VIII. ANNOTATION	40

I. ĮVADAS

Temos naujumas ir aktualumas. Herkus Kunčius ir Ramūnas Kasparavičius yra lietuvių romanistai, kurie apibūdinami *Lietuvių literatūros enciklopedijoje* kaip skirtingo meninio braižo rašytojai. Vygantas Šiukščius apibūdina Kunčiaus romanus taip: „Eksponuojama intelektualio sąmonė, slystanti daiktų ir reiškinių paviršiumi; tarsi kompiuterio atmintyje įrašomi istorinių ir politinių veikėjų, žymių menininkų vardai, ženklinantys vis kitokį stilių“¹. Vadinasi, rašytojo romanuose daug intertekstų, kuriuos galima suvokti tik turint žinių iš visų sričių, ne tik iš meno, bet taip pat ir iš istorijos bei politikos. Šiukščius išskiria ir patį rašymo stilių: „Kalbama intelektualia leksika, kapotais sakiniais, monotonišku, bet nervingu ritmu“². Visą laiką yra pabrėžiamas intelektualumas, nors iš pradžių taip gali ir neatrodyti skaitant Kunčiaus romanus. Susidaro įspūdis, kad rašytojo romanai yra minčių kratynys, tačiau nieko nėra paminėta atsitiktinai, viskas susiję. Apie Kasparavičiaus romanus teigiama: „Abu romanai originalūs stiliaus požiūriu – juose dominuoja dzūkų trakiškių šneka su litvakiškomis, lenkiškomis, gudiškomis, rusiškoms inkrustacijomis“³. Išskiriama romanų kalba, pastebint, kad kūrinuose yra trakiškių tarmė ir užsienietiški žodžiai. Šiukščius savo knygoje *Mitopoetika lietuvių prozoje: tekstų interpretacija* išsamiai išanalizuoja Kasparavičiaus romaną – *Keturių sesučių darželis*⁴. Jis sako, kad Kasparavičiaus romanas yra: „[...] epo parodija“⁵. Rašytojai nebepasitenkina tradiciniais žanrais, nori išsiskirti. Pasak Bachtino, „[t]radicinis romano modelis „išsisėmė“⁶. Kiekvienas nori sukurti kažką naujo ir įdomaus, ieškoma naujų galimybių. Jūratė Sprindytė aptaria *Keturių sesučių darželį*: „[...] personažai įvaldę visas „tuteišiškas“ kalbos atmainas: lietuvišką, gudišką, litvakišką, rusišką, jidiš“⁷. Kasparavičiaus romane pabrėžiamas kalbos svarbumas, nes taip yra sukuriami įvairiapusiai personažai ir užsienietiška nuotaika. Tą patį pastebėjo ir Šiukščius. Autorė Kunčių pavadina „[...] nuosekliausiu modernistu“⁸. Knygoje kalbama apie meną, pastebint, kad Kunčius: „[...] atsisako aukštojo meno orbitos (nors jį gerai pažįsta), nes nebetiki sakraline meno galia, reikšmingumu, amžinumu“⁹. Kunčiui svarbus menas, tik jis, autorius, nebepasitiki žmonėmis, kurie meną traktuoja tik kaip materialinę gėrybę. Nerijus Brazauskas aptaria Ramūno Kasparavičiaus romanus, vadindamas juos

¹ Vygantas Šiukščius, „Kunčius Herkus“, in: *Lietuvių literatūros enciklopedija*, sudarė Vytautas Kubilius, Vilnius: Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas, 2001, p. 259.

² Ten pat.

³ Ten pat, p. 223.

⁴ Vygantas Šiukščius, *Mitopoetika lietuvių prozoje: tekstų interpretacija*, Vilnius: Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas, 1999, p. 154.

⁵ Ten pat, p. 105.

⁶ Ten pat, p. 104.

⁷ Jūratė Sprindytė, *Prozos būsenos 1988–2005*, Vilnius: Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas, 2006, p. 290.

⁸ Ten pat, p. 221.

⁹ Ten pat, p. 222.

antiromanais¹⁰. Brazauskas teigia, kad „[r]omano tekstas kuriamas įvairių grožinių, mitologinių, istorinių tekstų pagrindu, taip susiduriame su postmodernistiniam romanui būdingu intertekstualumu“¹¹. Svarbu, kad antiromanas yra postmodernizmui priskiriama ypatybė. Brazauskas savo straipsnyje Kunčiaus neišskiria, tačiau intertekstualumas yra būdingas ir šiam rašytojui. Bakalauro darbe analizuojami rašytojų kūriniai yra postmodernistiniai. Labai svarbi ypatybė yra ta, kad „[...] autorius, kaip ir kiti postmodernistinio romano atstovai (ypač Italo Calvino), komunikuoja su skaitytoju“¹². Kasparavičiaus romanai skiriasi nuo kitų rašytojų kūrinių, nes juose akcentuojamas bendravimas su skaitytoju. Tai vienas svarbiausių rašytojo tekstų bruožų.

Inga Vaičekauskaitė–Stepukonienė aptaria Kunčiaus romanus: „Būtent *eksperimentavimas* gyvenimu, gyvenimas kaip teatras, kuriame įsigyvena į vieną ar kitą rolę, nuolat kaitaliojamos personažų kaukės, keičiasi vaidmenys, – yra H. Kunčiaus romanų svarbiausias raktas. Vaidybinis, žaidybinis elementas jo kūriniuose – pagrindinis“¹³. Dar kartą įsitikinama, kad meno rūšys: literatūra, dailė, teatras yra neatsiejami nuo Kunčiaus romanų. Ji apibūdina rašytojo tekstus: „H. Kunčiaus romanuose realizuojama postmodernistinė gyvenimo kaip žaidimo samprata, gyvenimas atsiskleidžia kaip karnavalizuota vizija“¹⁴. Įvedamas žodis – žaidimas, rašytojas žaidžia žmogaus gyvenimu. Autorė Kasparavičių taip pat vadina „naujuoju epo kūrėju“, taip pat ji kalba apie parodiją ir ironiją, kuri būdinga rašytojui¹⁵. Literatūrologė apie *Keturijų sesučių darželį* teigia: „Kasparavičiaus romanas – naujos lietuvių prozoje stiliaus paieškos, bandymas sugestyviai aktyvinti kalbą“¹⁶. Pabrėžiamas naujas stilius, kurį siekia sukurti autorius, pasitelkdamas lietuvių tarmę ir kitų kalbų žodžius. Audinga Peluritytė straipsnyje – „Jauniausieji lietuvių prozininkai“ Kunčiaus kūrybą vertina ne itin teigiamai: „Romanai statiški, stokoja ir veiksmo, ir metaforiškų teksto struktūrų plėtotės. Taigi rašytojo prozos vertę lemia ne tiek meninė kokybė, kiek pats provokacijos faktas“¹⁷. Autorė pabrėžia: „Provokacijos mastu Kunčius lietuvių literatūroje konkurencijos neturi“¹⁸. Išskiriama provokacija kaip vienas svarbiausių Kunčiaus kūrybos bruožų. Eugenijus Ališanka knygoje *Dioniso sugrįžimas: chtoniškumas postmodernizmas tyla*¹⁹ analizuoja Kunčiaus ir Kasparavičiaus romanus, juos laiko postmodernistiniais, o bakalauro darbe šis aspektas ir bus aktualizuotas.

¹⁰ Nerijus Brazauskas, „Lietuvių romano istorija kaip *antiromano* istorija“, in: *Acta humanitarica universitatis Saulensis. T. 11 (2010)*, Šiauliai: Šiaulių universitetas, 2012, p. 98–110.

¹¹ Ten pat, p. 106.

¹² Ten pat.

¹³ Inga Vaičekauskaitė–Stepukonienė, *Naujas lietuvių ir latvių romanas: raidos tendencijos 1988-2000-aisiais*. Kaunas: Vytauto Didžiojo universiteto leidykla, 2006, p. 608.

¹⁴ Ten pat, p. 437.

¹⁵ Ten pat, p. 555–560.

¹⁶ Ten pat, p. 558.

¹⁷ Audinga Peluritytė, „Jauniausieji lietuvių prozininkai“, in: *Naujausioji lietuvių literatūra (1988–2002)*, sudarė Giedrius Viliūnas, Vilnius: Alma littera, 2003, p. 202–224.

¹⁸ Ten pat.

¹⁹ Eugenijus Ališanka, *Dioniso sugrįžimas: chtoniškumas postmodernizmas tyla*, Vilnius: Lietuvos rašytojų s-gos leidykla, 2001, p. 206.

Apžvelgus recenzijas ir straipsnius galima daryti išvadą, kad Kunčius ir Kasparavičius yra postmodernistai. Jų kūrinuose išskiriami keli reikšmingiausi aspektai. Kunčiaus kūrinuose svarbus menas, o Kasparavičiaus tekstuose pabrėžiamas stilius, kalba. Kunčiaus kūrinuose nevengiama sarkazmo ir ironijos, *Keturių sesučių darželis* laikomas epo parodija. Abu rašytojai turi panašumų ir skirtumų.

Galima daryti išvadą, kad tema yra aktuali, nes pasirinkti kūriniai tyrinėti nedaug.

Darbo objektas – žaidimo diskursas²⁰ Herkaus Kunčiaus ir Ramūno Kasparavičiaus romanuose. Analizuojami keturi romanai: Kunčiaus – *Sparnų vaško urna* (1999), *Ornamentas* (2002), Kasparavičiaus – *Keturių sesučių darželis* (1998), *Lietuvių Laimos teismas* (1998) žaidimo diskurso tema. Jie pasirinkti dėl religijos, istorijos, kalvystės, vaikų sekso ir mitologijos motyvų, kuriais žaidžiama romanuose. Darbe laikomasi Ihabo Hassano postmodernizmo apibrėžčių, jo suformuluotos skirties tarp postmodernizmo ir modernizmo²¹. Autorius teigia, kad postmodernizmas: „[...] yra gyvenimo pakilimas tam tikrose dvasios anarchijose, humore ir žaidime, išvaduotos meilės ir vaizduotės laisvės, išreikšti save kosminiame suvokime, įvairiai kaip vienybę“²². Hassanas žaidimą (*play*) priskiria postmodernizmui, opoziciją žaidimui pateikia tikslą (*purpose*), būdingą modernizmui²³.

Darbo tikslas: Ištirti žaidimo diskurso aspektu Herkaus Kunčiaus ir Ramūno Kasparavičiaus romanus, palyginti juos tarpusavyje. Įžvelgti panašumus ir skirtumus, kuo žaidimas yra grindžiamas viename ir kitame romane.

Darbo uždaviniai:

1. Pristatyti Johano Huizingos ir Hanso-Georgo Gadamerio žaidimo koncepcijas, komparatyvistikos teoriją;
2. Nagrinėti žaidimo kūrimą ir specifiką Kunčiaus ir Kasparavičiaus romanuose;
3. Identifikuoti žaidimo panašumus ir skirtumus minėtuose kūrinuose.

Tyrimo metodologija. Analizuojant ir interpretuojant Kunčiaus ir Kasparavičiaus romanus žaidimo diskurso aspektu, remiamasi Johano Huizingos ir Hanso-Georgo Gadamerio žaidimo koncepcijomis. Johanas Huizinga žaidimą įvardija: „[...] kaip aktyvumo forma, kaip prasminga

²⁰ Diskursas šiame darbe traktuojamas kaip „[...] platus požiūris į tekstą ir kontekstą. [...] Į diskurso sąvoką įeina ne tik paprastas pokalbis ir jo kontekstas, bet ir rašytinis bendravimas tarp rašytojo ir skaitytojo“. Cit. iš: Audronė Poškienė, *Diskursas, teorijos ir praktikos gairės*, Kaunas: Technologija, 2007, p. 103. Taip pat tai: „[...] yra kalba ar rašymas, kurį išreiškia jį įkūnijantys įsitikinimai, vertybės ar kategorijos; šie įsitikinimai, vertybės ar kategorijos yra žiūrėjimo į pasaulį būdas, patirties organizavimas ar reprezentavimas, t. y. ideologija neutraliųjų, nemenkinamąją reikšmę. Įvairūs diskurso būdai koduoja įvairių patirtį; ir šių reprezentacijų šaltinis yra komunikacinis kontekstas, kuriuo diskursas įtvirtinamas“. Cit. iš: Jeremy Hawthorn, *Moderniosios literatūros teorijos žinynas*, iš anglų kalbos vertė Dalia Čiočytė, Vilnius: Tyto alba, 1998, p. 74.

²¹ Ihab Hassan, *The Postmodern Turn: Essays in Postmodern Theory and Culture*, Ohio: Ohio State University Press, 1987, p. 34–96. Iš lietuvių į anglų kalbą vertė Ernesta Gužauskaitė.

²² Ten pat, p. 45.

²³ Ten pat, p. 91.

forma ir kaip socialinė funkcija, – štai kas jo objektas“²⁴. Vadinasi, galima daryti išvadą, kad žaidimas egzistuoja visur, visose gyvenimo sferose. Jis egzistuoja ir kaip pats objektas, ir kas jį žaidžia bei kokioje aplinkoje tuo užsiimama. Gadameris pabrėžia, kad „[...]žaidimas visuomet reikalauja žaisti kartu“²⁵. Net ir motina, stebėdama žaidžiantį vaiką, padeda jam, stebi žaidimą, jį taip pat yra dalyvė. Žaidimas reikalauja ne tik noro žaisti, bet ir pastangų jį suprasti, įsisavinti ir laimėti. Analizuojant *žaidimą* romanuose, remiamasi komparatyvistika, kurią prancūzai komparatyvistai apibrėžia taip, „[j]i taip pat tiria sankirtas tarp įvairių diskurso tipų – literatūrinių ir neliteratūrinių, tai yra tarp literatūros ir pačios įvairiausios meninės praktikos, tarp literatūros ir kitų pažinimo sričių“²⁶. Žinios iš visų mokslo ir meno sričių gali būti priemonė taikant komparatyvistikos teoriją. Be to „[...] palyginimas yra komparatyvistinių tyrinėjimų paskata ir pagrindinis analizės instrumentas“²⁷. Tačiau komparatyvistikos teorija neapsiriboja vien palyginimu, nes „[p]alyginimas veikia dvejopai: „tarp“ tekstų ir „virš“ jų pagal numatytą tirti problematiką. [...] Komparatyvistinio tyrinėjimo kelyje teksto analizė yra ne tikslas, bet priemonė, padedanti atskleisti kokį nors dėsningumą. Komparatyvistas pradeda ir baigia kontekstu. Kurį vienaip ar kitaip turi atnaujinti. Palyginimą privalu pateisinti – tokia yra komparatyvisto priedermė“²⁸. Vadinasi komparatyvistika neapsiriboja vien palyginimu, naudojantis šia teorija reikia atsižvelgti į kontekstą. Svarbiausia argumentuoti palyginimą, parodyti jo argumentaciją. Tokia yra komparatyvistika, o Huizingos ir Gadamerio koncepcijos išsamiai bus pristatomos teorinėje dalyje.

Darbo struktūra: bakalauro darbą sudaro įvadas, teorinė dalis, tiriamoji dalis su dviem poskyriais, išvados ir literatūros sąrašas. Įvade apibūdinamas: darbo objektas, tikslas, išskiriami darbo uždaviniai. Teorinėje dalyje pristatoma Huizingos ir Gadamerio *žaidimo* koncepcijos. Tiriamojoje dalyje nagrinėjami keturi romanai: *Sparnų vaško urna*, *Ornamentas*, *Keturių sesučių darželis* ir *Lietuvių Laimos teismas*, pateikiami darbo rezultatai. Darbe tyrinėjami romanuose esantys religijos, istorijos, vaikų sekso ir mitologijos motyvai, gretinami panašumai ir skirtumai, aptariamas žaidimo diskursas. Akcentuojamas žaidimo diskursas kaip postmodernizmo ypatybė. Išvadose pristatomi darbo rezultatai, taip pat pateikiama darbo santrauka anglų kalba ir anotacija.

²⁴ Johanas Huizinga, „Žaidimas ir kultūra“, in: *Menas ir laisvalaikio kultūra*, sudarė Krescencijus Stoškus, Vilnius: Mintis, 1981, p. 277–288.

²⁵ Hans-Georg Gadamer, *Grožio aktualumas. Menas kaip žaidimas, simbolis ir šventė*, vertė Giedrė Grinytė, Vilnius: Baltos lankos, 1997, p. 75.

²⁶ Nijolė Vaičiulėnaitė-Kašelionienė, *Komparatyvistikos pagrindai. Mokomoji knyga filologijos studentams*, Vilnius: Vilniaus pedagoginis universitetas, 2006, p. 48.

²⁷ Ten pat, p. 21.

²⁸ Ten pat, p. 22.

II. JOHANO HUIZINGOS IR HANSO-GEORGO GADAMERIO ŽAIDIMO SAMPRATOS

Huizinga apie žaidimą kalba aptardamas pirmąjį žmogų, išskirdamas kalbą: „Kiekviename žodyje, reiškiančiame abstraktų dalyką, glūdi metafora, o kiekvienoje metaforoje – žodžių žaismas. Taip žmonija kaskart iš naujo sukuria išraišką tam, kas egzistuoja, – antrą, išgalvotą, pasaulį greta gamtos pasaulio“²⁹. Akcentuotina, kad kalba yra įrankis, kuriuo žmogus gali manipuliuoti, kaip tik nori visose sferose: politikoje, žiniasklaidoje, literatūroje, bendravime ir t.t. Be jos neįsivaizduojamas kasdieninis gyvenimas, žmogus tuo ir skiriasi nuo gyvūno, kad apmąsto savo būtį, kodėl jis gyvena ir dėl ko. Huizinga išskiria, kad „[m]ūsų sąmonėje žaidimas yra rimtumo priešingybė. [...] Juokas yra tikrai rimtumo priešingybė, bet jis jokių būdu nėra tiesiogiai susijęs su žaidimu. Vaikai, futbolininkai, šachmatininkai žaidžia su didžiausiu rimtumu ir visai nelinkę juoktis“³⁰. Žaidimas nėra apibūdinamas kaip nerimtas, nes jis dažnai reikalauja ir sunkių fizinių bei protinių pastangų. Žinoma, kartais nutinka smagių nutikimų, kai žaidėjas pargriūna ar laimi ir tai sukelia juoką kitiems arba juoką iš pasitenkinimo savimi, pergale. Autorius pabrėžia: „Nuostabus dalykas – grynai fiziologinis sugebėjimas juoktis būdingas tik žmonėms, o prasmingą savybę žaisti turi ir žmonės, ir gyvūnai“³¹. Juokas yra išskirtinė savybė, kuri būdinga tik žmogui, o pats žaidimas būdingas ir žmonėms, ir gyvūnams. Žmogus taip pat žaidžia su savo augintiniais ir tai jam suteikia džiaugsmą. Žaidimas, galima sakyti, yra malonumas, kuriuo užsiima visi, tačiau be jo galima ir apsieiti, jis yra – „[...] *laisva veikla*“³². Akcentuojama, kad nėra jokio vertimo žaisti, nes tai jau nebe žaidimas. Nors jis ir turi savo taisykles, tačiau jokių būdu negalima to traktuoti kaip darbo ar prievolės, veikiau tai malonumas. Net ir *Dabartinės lietuvių kalbos žodyne* (2000) pirmoji *žaisti* reikšmė yra: „atlikti veiksmus pasismaginimo, pramogos tikslais“³³. Vadinasi, tai nėra priverstinė veikla, ji suprantama kaip linksmas užsiėmimas savo paties noru. Huizinga išskiria tokius žaidimo požymius:

1. „[...] jis yra laisvas, pati laisvė;
2. tai nėra „įprastinis“, arba „tikrasis“, gyvenimas. Tai išėjimas iš šio gyvenimo į laikiną veiklos sferą, turinčią savitą tendenciją;
3. žaidimas žaidžiamas griežtuose laiko ir erdvės rėmuose. Jis turi savyje savo vyksmą ir prasmę;

²⁹ Johanas Huizinga, ten pat, p. 278.

³⁰ Ten pat, p. 280.

³¹ Ten pat.

³² Ten pat, p. 282.

³³ Stasys Keinys, *Dabartinės lietuvių kalbos žodynas*, Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, 2000, p. 976.

4. žaidimo formoms būdingi pakartojimo, refreno, tam tikros sekos elementai;
5. jis sukuria tvarką, jis pats yra tvarka. Netobulame pasaulyje ir netvarkingame gyvenime jis sukuria laikiną ribotą tobulumą. Tvarka, kuri viešpatauja žaidime, yra absoliuti³⁴.

Galima daryti išvadą, kad žaidžiama laisva valia, tačiau jis turi savo taisykles, kurių reikia laikytis, nes nesilaikant yra pažeidžiama tvarka. Reikėtų išskirti dar vieną ypatybę būdingą žaidimui – įtampą, kuri: „[...] reiškia netikrumą, tikimybę. Tai atsipalaidavimo siekimas. Kažkas turi „pasisiekti“, įdėjus tam tikrų pastangų“³⁵. Įtampa kyla žaidžiant, kai norima laimėti, tačiau tai reikalauja įdirbio, nes reikia nepamiršti taisyklių, reikia būti budriam. Be viso šito būtina mokėti pralaimėti, žinoma, kiekvienas nori laimėti, tačiau būtina prisiminti, kad tai tik žaidimas, kažkas laimi, kažkas pralaimi.

Hansas-Georgas Gadameris taip pat mąsto apie žaidimą, tačiau jo žaidimo samprata skiriasi nuo Huizingos. Gadameris išskiria, kad *žaidimas*: „[...] tokia elementari žmogaus gyvenimo funkcija, kad be jo apskritai neįsivaizduojama žmogiškoji kultūra“³⁶. Žaidimas yra neatsiejamas dalykas nuo žmogaus kultūros. Taip pat teigiama, kad jis yra: „[...] savaimingas judėjimas, nesiekiantis jokių tikslų, tiesiog judėjimas – kaip pertekliaus fenomenas, kaip gyvybės saviraiška“³⁷. Filosofas pabrėžia: „Žmogiškojo žaidimo ypatybė ta, kad jis gali įtraukti ir intelektą – išskirtinę žmogaus savybę numatyti tikslus bei sąmoningai jų siekti“³⁸. Huizinga, kaip matėme, išskiria kalbą, o Gadameris intelektą, abu kalba apie žmogų kaip ypatingą būtybę, kuri žaidimą apmąsto, nes gyvūnas tiesiog žaidžia. Gadameris akcentuoja, „[...] kad žaidimas visuomet reikalauja žaisti kartu“³⁹. Pabrėžiama, kad taip yra visada, nesvarbu ar tu esi žaidėjas ar žiūrovas, tu vis tiek dalyvauji žaidime, nes tai: „[...] yra komunikatyvi veikla dar ir ta prasme, kad jame iš tiesų nėra distancijos tarp žaidžiančiojo ir stovinčiojo greta“⁴⁰. Netgi ir susipažįstant, jeigu yra didelis žmonių skaičius, lengviau susipažinti kokio nors žaidimo metu. Jo dėka žmogus atsipalaiduoja ir yra įtraukiamas į veiklą, taigi, komunikacija yra svarbiausias žaidimo požymis.

Kalbėdamas apie meną Gadameris teigia: „Kad žiūrint į kažką būtų galima ir kažką pamatyti, reikia šiek tiek ir mąstyti, – taip yra visada“⁴¹. Šį teiginį būtų galima pritaikyti visoms meno šakoms, o taip pat ir literatūrai, nes norint suvokti romaną neužtenka tik perskaityti tekstą. Žinias reikia pritaikyti iš įvairių gyvenimo sričių, ne kiekvienas gali suvokti literatūrą, ypatingai

³⁴ Johanas Huizinga, *op. cit.*, p. 283–286.

³⁵ Ten pat, p. 286–287.

³⁶ Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 32.

³⁷ Ten pat, p. 33.

³⁸ Ten pat, p. 33.

³⁹ Ten pat, p. 34.

⁴⁰ Ten pat.

⁴¹ Ten pat, p. 42.

sudėtingus kūrinius, kuriuose yra daug intertekstų, neaiškių sąvokų ir t.t. Kiekvienas žmogus kūrinį suvokia skirtingai, nes jį ir perskaito skirtingai, nes knyga neegzistuoja, jei neturi skaitytojo: „Skaityti“ – tai ne tik skaityti paraidžiui ar žodis žodin, o visų pirma dirbti nepaliaujamą hermeneutinį darbą, kurį vairuoja visumos prasmės lūkestis ir kuriuo iš atskirųjų išskaitoma visumos prasmė⁴². Skaitymas nėra paprastas darbas, todėl, kad jis reikalauja pastangų ir visų turimų žinių, kurias gali pritaikyti tekstui. Kaip bebūtų, žaidimas be intelekto yra ne žaidimas, nemąstydamas negali žaisti. Jis reikalauja daug darbo, nebūtinai fizinio, bet intelektualaus, o tam reikia žinių iš įvairių gyvenimo sričių. Nereikia apsiriboti vien literatūra, nes literatūroje susipina žinios iš visų mokslo ir meno sričių, todėl norint suprasti kūrinį reikia daug pastangų.

Huizinga ir Gadameris kalbėdami apie žaidimą, jo neatskiria nuo gamtos, tačiau kalba apie žmogų ir jo savybę žaisti. Jie sako, kad žaidžiama laisva valia, tačiau kiekvienas žaidimas turi savo taisykles ir jų reikia laikytis. Norint suprasti kokį nors kūrinį reikia įdėti pastangų, nes žaidimas nėra paprastas užsiėmimas, jis neatskiriama kultūros dalis. Huizinga pateikia žmogaus ir žaidimo sampratą, Gadameris parodo žaidimo ir kultūros santykį, todėl šios dvi koncepcijos reikalingos žaidimo diskurso atskleidimui Kunčiaus ir Kasparavičiaus romanuose.

⁴² Ten pat, p. 40.

III. Žaidimas romanuose ir romanai kaip žaidimas

1. *Lietuvių Laimos teismas kaip likimo deivės interpretacija*

Romanas yra apie lietuvių deivę Laimą. Romaną sudaro trys dalys: *Rupūžgalvis*, *Lietuvių Laimos teismas*, *Sigutė našlė*. Taip pat reikėtų pabrėžti, kad romaną yra dedikuotas: „Šviesaus atminimo profesorei / Pranei Dundulienai, / kuri nieko nebijojo“⁴³. Į žaidimą įvedamas mokslo diskursas, nes profesorė Pranė Dundulienė, yra mitologijos tyrinėtoja, kuri aprašė Laimą.

Romano pradžioje yra nurodoma tiksli data ir vieta, kurioje vyksta veiksmas: „1553 metais ir Valikonų kaime buvo pastatyta bažnyčia, bet gal aš ir apsirinku kokių šimtu metų“ (*LLT*, 81). Nesureikšminama, kada pastatyta bažnyčia, pasakotojui tai nerūpi. *Lietuvių Laimos teisme*, kaip matysime vėliau ir *Keturių sesučių darželyje* pasakotojas artinamas prie skaitytojo, nes visur vartojamas įvardis „aš“. Pavadinime pristatoma kūrinio tema, o Laimos paveikslas nupasakojamas taip: „[...] buvo labai užsispyrusi ir labai laikėsi savo nuomonės. Bet ji buvo moteris: didelė savavaliautoja ir todėl dažnai šališka. Visos Laimos tokios. Jų nesuprasi, kas joms patiks“ (*LLT*, 82). Romano Laimos apibūdinimas priskiriamas visoms moterims, turinčioms tokį vardą. *Keturių sesučių darželis*, kaip matysime, skirsis tuo, kad nors jo pavadinime dominuoja moterys, tačiau istorija sutelkta į kalvį Merūną ir jo meilės nuotykius su sesėmis.

Dundulienė deivę ir jos funkcijas apibūdina taip: „Pirmiausia ji galėjo būti viso gyvojo pasaulio vaisingumo davėja ir prižiūrėtoja. Ilgainiui svarbiausia Laimos pareiga tapo gimstančiam žmogui ar gyvuliui lemti likimą ir prižiūrėti, kad lemtis nesikeistų. Taip pat Laimai priklausė rūpintis gimdančiomis moterimis ir jas globoti“⁴⁴. Algirdas Julius Greimas pateikia kitokią deivės sampratą: „Žinojimas – o anaip tol ne *sprendimas* – yra tad pagrindinis *Laimą* kaip dievybę apibūdinantis bruožas“⁴⁵. Galima daryti išvadą, kad pasakotojas nesiremia Greimo medžiaga, nes kalbama apie Laimą ne kaip apie tą, kuri žino, o apie tą, kuri lemia. Istorija pasakojama remiantis Dundulienės straipsniu, parašytu apie deivę. Romane Laima nėra tokia, kokią apibūdina Dundulienė. Čia ji tai pasirodo, tai vėl dingsta. Moteris nepanaši į deivę, keikiasi, vadovauja, nusigeria. Deivė apibūdinama negatyviai: „Nemanyk, Laima tau nepadės, Laima pagiriota samanose drūni“ (*LLT*, 133). Romane atpasakojama legenda, kuri yra aprašyta Dundulienės knygoje⁴⁶. Joje kalbama

⁴³ Ramūnas Kasparavičius, *Lietuvių Laimos teismas*, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 1998, p. 79–213. Toliau cituojant iš šio šaltinio skliaustuose nurodoma santrumpa (*LLT*) ir puslapis.

⁴⁴ Pranė Dundulienė, *Pagonybė Lietuvoje: moteriškosios dievybės*, Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, 2008, p. 206.

⁴⁵ Algirdas Julius Greimas, *Lietuvių mitologijos studijos*, Vilnius: Baltos lankos, 2005, p. 750.

⁴⁶ Žr. Pranė Dundulienė, *Pagonybė Lietuvoje: moteriškosios dievybės*, Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, 2008, p. 206.

apie Laimą, gyvenančią miške, kurią pamoko pakeleivis. Ji išpranašauja, kad reikia vesti merginą ir tada surasi savo laimę. Šia istorija parodoma, kad Laima yra likimo deivė, padedanti žmonėms.

Deivė yra valdinga: „Svarbu tik jos nuomonė. O Laimos nuomonė permaininga. / O tada Laima labai širdo, kam vokiečiai sudaužė jos brangųjį akmenį“ (LLT, 83). Apie pastarąjį yra legenda:

Deivės Laimos drauge su laumėmis buveinė buvo didelis akmuo ant Rambyno kalno palei Nemuną. Legenda sako, kad tą akmenį ant kalno užritino dievas Perkūnas. [...] Vokiečiams užėmus kraštą, Laima su laumėmis ten dar gyvenusios. Pasitraukusios tik tada, kai buvę nutarta šventąjį akmenį susprogdinti⁴⁷.

Pasakotojas, kurdamas deivės poveikslą naudojami jau žinomais, ištirtais duomenimis. Jis pasitelkia mokslo žinias, papildydamas savo vaizduote apie Laimos būdą. Apie deivę pasakojama: „Mat kai vokiečiai sudaužė brangųjį Laimos akmenį ant Rambyno kalno, tai Laima labai apširdo: ir ant vokiečių, ir ant šiaip žmonių, ir pati ant savęs, ir ant medžių, ir ant gyvulių, ir ant tavęs apširdo“ (LLT, 94). Deivei pikta, kad neteko akmens, todėl ji kaltina visus iš eilės. Taip pat yra įtraukiamas ir skaitytojas, nes ir jis yra apkaltinamas. Moteris širsta ant visų, visi yra kalti.

Tada Laima ir pasirodė viena vienutėlė Valakonyse, pasižvalgė, nuėjo į maro nusiaubtą kaimyninį Nevaršonių kaimą, prieš tai pasėdėjęs po Valikonių liepa, pasiklausius jos šniokštimo ir pati pašnopavus... Ir nei koks maras ją griebė, nei kokia sloga. Iš to ir atpažino žmonės ją deive esant... (LLT, 94).

Liepa yra minima neveltui, nes „[d]eivės Laimos buveinė buvo laikoma liepa“⁴⁸. Deivę atpažįsta žmonės, nes ji neserga, neužsikrečia maru. Pasakotojas savęs negiria, save vadina „Gadintoju“:

Septynios deivės lėmėjos tais laikais kitame Nemuno krante ant baltų akmenų, švaraus smėliuko, žalios pakrančių velėnos buvo įsitačiusios savo namudinę gamyklą lėmyklą po dangišku stogu. Pasiskaityt kit Dundulienės knygose. Įsigilinkit, susimąstykit, net Gadintoją geru žodžiu paminėkit... (LLT, 84).

Naratorius save įvardija – Gadintoju, nes kuria naują Laimos poveikslą. Jis rašo apie deives ir sako, kad tai tiesa, kurią galima rasti mokslininkės knygose.

Romane pasakojama apie mergaitę Sigutę:

Kai Sigutė gimė, tai visi o visi sakė: / – Ji labai graži! [...] O maro metais, kai lėkė per Nevaršonių kaimą baltais juodais kruvinais skudurais apsivarsčiusi Giltinė su dalgiu kaip kokia Kostromos boba ir šniojo žiebė kiekvieną sutiktą, tai net ir ta, pamačiusi Sigutę, akimirka nustėro, dėbtelėjo iš padilbų, bet nekirto, nulėkė tolyn barškėdama žvangėdama. / Ir liko visame Nevaršonių kaime Sigutė ir katės (LLT, 85).

⁴⁷ Pranė Dundulienė, *op. cit.*, p. 59–60.

⁴⁸ Ten pat, p. 54.

Išskiriamas merginos grožis, kad net Giltinė ir ta nustebo pamačiusi tokią išvaizdžią panelę ir paliko ją gyvą su gyvuliukais. Neveltui romane minimos katės, nes „[...] žmonės katę vadino deivės Laimos gyvuliu“⁴⁹. Vadinasi, Deivė nulėmė, kad išliktų gyva mergaitė ir katės, kadangi katė moters globojamas gyvuliukas. Romane žaidžiama istorija, ji kuriama pasitelkus mokslo žinias. Mokslas pasakotojo dėka tarsi praplečiamas, jis į mokslą įterpia savo samprotavimus.

Žaidimo pamatas yra ne skaitytoja, o pati pagrindinė herojė Laima, kuri vaizduojama kaip realus žmogus, kuris papildė pasakotoją. Jis neretai įterpia savo mintis: „Po ilgokos pertraukos vėl sėdu rašyti, o Laima stovi už nugaros ir padeda, tai yra trukdo: „– Tai ko nerašai? Tai tu rašyk, rašyk! – moko, maumodama skilandį, uždėtą ant duonos kepalą“ (*LLT*, 95). Vaizduojant Laimos paveikslą norima pabrėžti jos žmogiškumą, kad ji taip pat valgo ir geria, nėra nieko dieviško. Moteris keikiasi, yra stačiokė: „– Tai stervos! – pasipiktina Laima. – Šventvagystė tiesiog! Įžūlumas nepakenčiamas! – Iš įtūžio Laima vos neverkia“ (*LLT*, 96). Pasakotojas visame romane bendrauja su deive, guodžia ją, bet taip pat ir kvočia, nori sužinoti viską apie ją. Pasirodo moteris turėjo vyrą: „O ar teisybė, kad tu, Laima, buvai už Perkūno išteklėjus? / – A. Buvau. / – Na, ir koks jis vyras? – Nieko vyras, neprastas. Tik rudas ir trenktas. Daugiau neklausinėk“ (*LLT*, 97). Laima ir pasakotojas abu kuria istoriją. Perkūnas taip pat kaip ir Laima yra lietuvių mitologijos dievybė. Jie yra lietuvių pagonybės tikėjimo ženklai. Tai rodo, kad romane yra pasakojama apie pagonišką Lietuvą. Deivė nenori pasakoti apie Perkūną, jį vadina trenktu. Apie vyrą kalbama būtuojų laiku, vadinasi, ji dabar nėra išteklėjusi, mylimasis apibūdinamas neigiamai, galbūt moteris liko įskaudinta. Vėliau paaiškėja, koks yra Perkūnas: „Turi Perkūnas tokį sugebėjimą, gabus, rupūžė, nors niekšas ir paleistuvis kaip visi vyrai“ (*LLT*, 116). Dievas lyginamas su visais vyrais. Norima akcentuoti, kad dievai yra tokie pat kaip ir žmonės. Jie klysta, nors turi ir dieviškų galių.

Deivė pasakotojui trukdo rašyti: „– Gal palūkėkim, Laima, ką? Leisk tu man parašyt žmonėms, ką ošia pasakoja tavo trikamienė Valikonijų liepa. Vienas kamienas ošia apie Sigutę, kačių karalaite, kitas apie Ramutį Juzą Strazdą, o trečias, vidurinis, pats storiausias – apie tavo, Laima, savavaliavimus...“ (*LLT*, 97). Romane yra trys siužetinės linijos, dvi apie moteris, o trečia apie vyrą. Pirmoji dalis vadinasi „Rupūžgalvis“. Mariuka Strazdienė Juzuko motina prakeikia savo sūnų: „Akyse jai net iš piktumo aptemo, nutrūko širdy tiesiog kažkas ar galvoj, ir suriko ji net nesusigaudžius, kas ir kaip: – Kad tave Giltinė nubaustų, rupūžgalvi tu!“ (*LLT*, 124). Motinai pasimaišo protas, neaišku, kas atsitiko. Prakeiksmas išsipildė: „Juzuko galva staiga nutrūko, kraujas užtelėjo, ir nulėkė galva vartydamasi, garbanotais plaukais plevėsuodama, ir kraujo purslai paskui ją, paskui ją, tolyn, o begalvis kūnas pasvyravo ir nuėjo jai iš paskos“ (*LLT*, 124–125). Ragana, Laimos sesuo paaiškina visą situaciją: „Tai aš pati pirma jos globotinį rupūžgalviu paverčiau,

⁴⁹ Ten pat, p. 63.

nepraleidau progos, aš niekad nepraleidžiu, o čia dar man ir jo motina padėjo, nors jai aš irgi protą sudrumsčiau“ (*LLT*, 132–133). Ragana užbūrė Mariuką, kad ši prakeiktų sūnų. Laimos sesuo taip pasielgė todėl, nes norėjo pamokyti seserį: „O kodėl aš taip padariau? O todėl, kad iš anksto žinojau, jog Laima, žirninio alaus prisipampus, iš mano pavaldinių tyčiosis“ (*LLT*, 132). Laimos negalima kaltinti, nes ji girta nebesivaldo. Deivė be reikalo keršija, po to ištaiso savo klaidą, ji padeda Sigutei atgaivinti vyrą: „– Imk dabar už rankos ir vesk laukan, į saulę, – liepia Ragana. Ima Sigutė už rankos, veda, ir jis eina užmerktom akim, baltas baltas, kol saulė jį apšviečia, ir pamažu veidas atgyja, vyro veidas, jaunėja, tikrą spalvą įgauna, akys vyro atsimerkia, vajetau, čiagi mano bernas!“ (*LLT*, 134). Sigutė džiaugiasi suradusi savo laimę. Paradoksas, kad padeda ne Laima, o jos sesuo Ragana, kuri paprastai siejama tik su blogais poelgiais. Taip baigiasi pirmoji romano dalis.

Laima keičia savo pavidalą: „Pasivertė raiba gege ir išskrido... Ir suprask tu ją... O jau, rodos, buvo susidomėjus... / Labiausiai Laimai patinka pavirsti gegute ir raiba skrajoti. Ji ir šiaip panaši į gegutę. Tik labai didelę...“ (*LLT*, 97). Dundulienė savo knygoje rašo, kad „[p]irminė deivė Laima buvo vaizduojama gegute“⁵⁰. Pasakotojas panaudoja mokslo žinias, priduria, kad ji didelė, nes paukštis mažas, o moteris daug didesnė už gegutę.

Deivė mėgsta vadovauti pasakotojui: „Čia aš tau pasakojau, tu tik užrašyk!“ (*LLT*, 104). Ji taip pat nėra paprasta moteris, turi antgamtinių galių, skaito pasakotojo mintis: „Kažin koku pavidalu ji ten sūpuojas – didelės gegutės ar moters?“ – galvoju, o Laimos balsas sako: / – O tu atspėk!“ (*LLT*, 136). Tai rodo, kad ji nėra paprasta moteris, kad ji turi galių.

Perkūno išvaizda apibūdinama taip: [...] stojos prieš ją tarpdury vyras medžiotojas, pilka skrybėlė su gaidžio plunksna, pilkom kelnėm, rudom pušnim, odiniu švarku sujuostu, prie diržo – parako ragas ir maišelis kulkom, irgi odinis, pats aukštas, lieknas, ilgakojis, pečiuitas, ūsuotas, barzdotas, skrybėlę nusiima, Laimai lenkiasi, o iš rudų plaukų kibirkštys kaip bitės pažyra: – Labas Laima, – sako maloniu balsu. – Štai ir aš, labai tavęs pasiilgau! (*LLT*, 141–142).

Perkūnas apibūdinamas kaip išvaizdus vyras, turintis parako ragą, nevalia jo užrūstinti, nes svaidosi žaibais. Vyras mandagus, sutikęs Laimą, nusilenkia ir pasako jos pasiilgęs. Deivė apsidžiaugia, pamačiusi Perkūną: „O Laima tik nutirpo, kaipmat parausvėjo, papildnėjo, tik papai pakilo kaip pyragai, prieš kepant rankšluosčiu uždengti ant lovos“ (*LLT*, 142). Moteris išvydusi vyrą ir pati pasitaiso, lyg atgauna gyvybę, nes net parausta, papildnėja. Jai rūpi Perkūnas, jaučiama simpatija, moteris apsidžiaugia jį pamačiusi. Čia matome ne sakralią dievybę, o paprastą žmogų.

Pasakotojas nebijo Laimos, nors ji mėgsta vadovauti, tačiau išsako ir savo nuomonę: „– Tu žinoma, deivė, – nenoriu aš su ja pyktis. – Nieks to neginčija. Bet kad tu ne tą man į ausį giedi!

⁵⁰ Ten pat, p. 52.

Visai man rašyt nepadedi! Papasakok ką nors tikro. Kaip man praturtėti, pavyzdžiui“ (*LLT*, 153). Pasakotojas nori naudos sau ne tik, kad padėtų rašyti, bet ir susikrautų turtus.

Pasakotojo krikštamotė Ona susirūpinusi Laima, nes „[...] Laima ne kartą jau yra nesąmonių pridarius...“ (*LLT*, 157). Moteris buvo prisigėrusi, po to jos nematė niekas kelias dienas, nes klaidžiojo po laukus. Ji sako: „[...] yra tik viena išeitis: žmonės turi surengti Laimai teismą...“ (*LLT*, 157). Deivė nėra išskiriama už tai, kad yra nežemiškos kilmės, už savo klaidas turi atsakyti.

Antroji dalis yra panaši į dramą, nes yra pristatomi veikėjai. Vienas iš jų apibūdinamas taip: „Perkūno teta, – mano krikštamotė“ (*LLT*, 135). „Mano“ tai pasakotojo, kuris yra susijęs su Perkūnu, jie yra giminės. Vadinasi, pasakotojas turi dieviško kraujo ir tai įrodo, kurdamas pasakojimą, jis yra kūrėjas. Romano pavadinimas – *Lietuvių Laimos teismas* yra toks pat kaip antroji jo dalis. Pabrėžiama, kad teismas yra būtinas: „Bet kad kitos išeities gal nėra...“ (*LLT*, 157). Žodis – gal rodo dvejonę, bet vis tiek nusprendžiama, kad be teismo nebus apsieinama. Teismo vieta yra Trakai.

Laima su Perkūnu palieka žmones: „[...] ir štai, žiūri žmonės, aukštai padangėje du sakalai, sparnais vienas kitą liesdami, tolyn mažyn dviem mažais taškeliais virsdami... vienu mažu taškeliu... nieko“ (*LLT*, 202). Dievai pasijunta vieniši ir palieka žemę, kur jų ir vieta – danguje. Taip baigiasi antroji romano dalis – *Lietuvių Laimos teismas*. „Dangus – nuolatinė Laimos gyvenamoji vieta. [...] Gyvendama danguje, Laima rūpinasi žemėje gyvenančiais žmonėmis“⁵¹. Jai nėra vietos žmonių pasaulyje, deivės vieta su kitais dievais.

Trečiojoje dalyje – „Sigutė našlė“, pasakojama apie moters likimą. Jos sūnus miršta, jai tenka rūpintis anūku, kurį išleidžia į mokslus: „Ir su kitu Skruzdėliuku Sigutė nusprendė taip pat – į mokslus!“ (*LLT*, 212). Sigutė viena rūpinasi anūku, nes sūnus žūna Prancūzijoje. Taip baigiasi romanas, pažvelgiama į ateitį: „Visi kiti Strazdeliai buvo raštingi. Šio to gyvenime pasiekė. Gražiai giedojo, šiokį tokį amatą mokėjo ar žemę dirbti, kitas ir valdišką darbą dirbo. Tai toks tas protėvių eiliškumas. Tiek to Sigutės toliaregiško numatymo“ (*LLT*, 213). Moteris pasirūpina anūko ateitimi, Sigutė duoda pradžių savo palikuonims, visi išauga dorais, darbščiais žmonėmis.

Romane žaidžiama mitologija. Pasakotojas remiasi Dundulienės aprašytu Laimos įvaizdžiu, tačiau jis neatpasakoja, tik panaudoja svarbiausias detales savo istorijai. Kaip buvo pasakyta, Huizinga išskyrė žaidimo laisvumą, taip ir šiame romane, pasakotojas, regis, tik pasiremia mokslininkės straipsniu, bet nepasisavina viso teksto. Jis perkuriamas pagal jo norus, fantaziją. Vadinasi, bet kas gali žaisti ir skaitydamas bet kokią tekstą jį praplėsti, perdaryti, suteikti naujas prasmes, kūrybiškai pasinaudoti ir pritaikyti savo reikmėms.

⁵¹ Ten pat, p. 62–63.

2. *Sparnų vaško urna* kaip Jėzaus Kristaus interpretacija

Romanas yra apie vyrą, kuris prisikelia ir gauna Jėzaus Dėžininko vardą. Žaidžiama religijos tematika, naudojami vardai iš Biblijos. Jėzaus Kristaus vardas romane pakeičiamas į Jėzų Dėžininką⁵², o Marija Magdalena sutrumpinama į „Magdą“ (SVU, 14). Žaidžiama vardais, kalba, kurią išskyrė Huizinga, aptardamas žaidimo sampratą.

Veiksmas vyksta miestelyje: „Tai nedidelė gyvenvietė – vos keli tūkstančiai smalsuolių, nepraleidžiančių progos vakarais žvilgtelėti kaimynui į langus. Gatvelės siauros. Amžiaus pradžioje nepatingėta jų išgrįsti akmenimis. Šios gyvenvietės akcentas – bažnyčios bokštas; banalu, tačiau ką padarysi“ (SVU, 12). Vietovė konkrečiai neįvardinama, kaip ir kiti veikiantys veikėjai, nes jie pasakojimui nėra svarbūs. *Lietuvių Laimos teisme* yra nurodyta konkreti vieta ir metai. Kuriama romano tikrovė, o realiame pasaulyje iš tiesų egzistuoja Valatkonių kaimas, Kasparavičiaus romane kalbama apie Valakonis. Gal tai vienas ir tas pats vietovardis? Romanuose išskiriama bažnyčia, todėl galima daryti išvadą, kad vietovėse gyvena religingi žmonės. *Sparnų vaško urnoje* svarbiausi yra du veikėjai – Dėžininkas ir Magda, apie kuriuos sutelktas pasakojimas. Gyvenvietėje yra bažnyčia, vadinasi, žmonės yra religingi, taip pat akcentuojama, kad smalsūs. Pasakotojas nevengia ironijos, kad miestelio akcentas bažnyčia ir tai yra banalu, bet nieko nepadarysi, nes toks yra mažų miestų bruožas.

Greta pagrindinio pasakojimo kursyvu pasakojama kita istorija laiškų forma, adresatė yra moteris: „Mieloji“ (SVU, 13). Ji neidentifikuojama, nepasakomas nei vardas, nei kaip atrodo, nei kiek jai metų. Galima suprasti tik tiek, kiek pasako pasakotojas, kuris taip pat laiškų nepasirašo, nes matyt, Mielajai yra pažįstamas, iš savo žodžių, kalbos. Jis kalbasi su ja, diskutuoja, nors nė karto žodžio neištaria moteris. Apie ją galima sužinoti tik iš pasakotojo. Adresantas jaučia Mielajai šiltus jausmus, norėtų su moterimi kurti ateitį: „Nepamenu, ar kalbėjau kada Tau, kad norėčiau su Tavimi gyventi Rytuose. Mums daug nereiktų“ (SVU, 30). Pasakotojui Mieloji yra svarbi, jis svajoja apie moterį, kuri yra išvaizdi: „Aš esu be proto dėl tavo kūno linijų“ (SVU, 50). Vyras žavisi moterimi. Galima spėti, kad Mieloji yra klausytoja, skaitytoja, kuri paėmė į rankas istoriją:

Ar junti, kaip mano žodis it liežuvis lyti Tavo ausies būgnelį?! Ar patiri, kaip jis skverbiasi vis gilyn, braunasi pro konvencijų mūrus, verčia juos ir palieka apgailėtinus griuvėsius?! Ar girdi mane, mieloji, įsileidusi žodžių lakiają gyvatę į savąją klausą?! / Girdi... / Nieko negalvok. Nieko nesakyk. Tylėk! / tylėk, nes tai prasmingiausia iš viso to. Ką gali pasirinkti. Noriu, kad būtum išmintinga, todėl kalbėsiu aš (SVU, 13).

⁵² Herkus Kunčius, *Sparnų vaško urna, Metai*, 1999, Nr. 8–9 p. 12–63. Toliau cituojant iš šio šaltinio skliaustuose nurodoma santrumpa (SVU) ir puslapis.

Pasakotojas ragina tik klausytis, taip ir yra, Mieloji neprabyta. *Keturių sesučių darželyje* tiesiogiai kreipiamasi į skaitytoją, ji provokuojama, kas bus aptariama tolimesniame tyrime. *Sparnų vaško urnoje* kiekviena skaitytoja gali būti Mieloji, kuri tyli, nieko negali pasakyti, ji tik klauso istorijos, vienintelė sąlyga eiti paskui pasakotoją, išklausti iki pabaigos. Kaip Gadameris teigia, žaidimas: „[...] yra komunikatyvi veikla dar ir ta prasme, kad jame iš tiesų nėra distancijos tarp žaidžiančiojo ir stovinčiojo greta“. Žaidimas yra dviejų asmenų veikla, kuri reikalauja įsitraukti.

Pabaigoje jaučiama budistinė nuotaika: „Aš sėdžiu lotoso poza, vis negalėdamas pamiršti Tavęs. Man nepavyksta susikoncentruoti, išvyti mintis ir tarpti nirvanoje. Aš negaliu susiliesti su dievybe, pamiršti gyvenimiškųjų rūpesčių, nes Tu man esi gigantiškiausias troškimas, esantis šiaupus“ (SVU, 63). Jis ją gerbia, kreipiasi didžiąją raide: Tu. Pasakotojas negali atitrūkti nuo Mielosios, jam ji labai svarbi. Vyras negali pasiekti aukščiausios išganymo būsenos, nes nenori atitrūkti nuo šio pasaulio, nenori palikti moters. Jis visiškai atsidavęs jai: „Dabar aš sėdžiu lotoso poza ir priklausau vien Tau. Priimk mane štai tokį ir vartok. Imk mano kūną, sielą. Visą imk. / Aš Tavo, sėdintis lotoso poza“ (SVU, 63). Religija nukeliama į antrą planą, pasakotojas atsiduoda Mielajai.

Magdos paveikslas yra nepatrauklus:

Jos krūtinė skurdi. Ji nesiderina su stambiomis šlaunimis, išvagotomis duobučių – celiulitas. Magda yra negraži! Ji yra bjauri, o jos veidą dengia gyvaplaukių veltinis ir geltoni riebaliniai spuogai. Jei jai būtų ne trisdešimt, galima būtų pagalvoti, kad ji vis dar bręsta. Plaukai jos amžinai riebaluojasi. Anksčiau supindavo juos į kasą, tačiau tai nepadėdavo. Dabar jie krenta nuo galvos ir primena purve išmirkusius batų raištelius. Jai nė motais (SVU, 15).

Moteris neišvaizdi, bet jai tai nesvarbu, nurodomas amžius – trisdešimt metų. Magda „giliai tiki, nes čia taip įprasta. Čia visi giliai tiki ir bando gyventi pagal Dešimt Dievo įsakymų. Magda sutiktų gyventi ir pagal dvidešimt. Ji jaučiasi purvina“ (SVU, 15). Moteris yra religinga, bet gyvenvietėje visa tai yra įprasta, nes visi yra vienodi. Magda yra kitokia, ji slepia savo nuodėmę, kurios negali niekam pasakyti ir dėl to jaučiasi kalta. Moteris apibūdinama, kad jaučiasi esanti purvina, nes pas ją lankosi vyras, bet niekas to nežino, tai yra paslaptis, kuri slegia. Magda neturi kam pasipasakoti. Ji yra vieniša, turinti tik vienintelį lankytoją – kareivį: „Tai jos pirmasis ir vienintelis vyras, kuris prieš metus per vyno šventę paėmė ją lauko išvietėje. Jai nepatiko, tačiau patiko jam, todėl ir ėmė čia lankytis – slapčia. Ji priprato. Dabar net neįsivaizduoja, kad galėtų būti kitaip: šeštadienis, stiklai, bažnyčia, sueitis“ (SVU, 17). Moteris buvo išprievartauta, vyras padaro nusikaltimą, kurį įvykdė išvietėje, todėl ir pats susilaukia bausmės, yra sukišamas į dėžę. Magda niekam negali pasiskųsti: „Jie mylisi, jei tai galima pavadinti meile. Jie užkemša vienas kitam gerkles, kad nepažadintų romiųjų miestelio gyventojų. Jie bijo šaukti, bijo rėkti. Jie visko bijo, nes čia netoleruojami okupavusiųjų ir okupuotųjų santykiai“ (SVU, 16). Gyvenvietėje nėra tolerancijos kitataučiams,

pavergėjams. Magda negali niekam pasisakyti, nes jos nesupras, galiausiai moteris pripranta prie apsilankymų, kurie būna kiekvieną savaitę.

Iš pradžių romane pagrindinis veikėjas yra be vardo, nes jis suteikiamas šiam prisikėlus, po šv. Velykų. Vyras yra: „[j]uodaodis intendantas“ (SVU, 16). Jėzus iš Biblijos buvo žydų kilmės, pasakotojas Jėzų paverčia juodaodžiu. Reikia paminėti vyro kilmę: „Kartais, kai tarnyba virsta nepakeliama našta, jis prisimena savo tėvą – Raudonojo kryžiaus savanorį ir motiną – Batusis genties vado dukrą, kuriai kelionė per vandenyną buvo per sunki“ (SVU, 16). Tėvai susipažino atsitiktinai, tėvo darbo metu. Magda bendrauja su lavonu, pabrėžiama, kad vyras buvo iš genties ir turbūt joje buvo šamanų, bet dabar jau nebesužinosi. Galbūt vyras ir prisikėlė, nes jame teka motinos, šamanės kraujas.

Romane yra ištraukų iš Šventojo Rašto:

Numarinkite, kas jūsų bendruomenėj žemiška: ištvirtavimą, netyrumą, aistringumą, piktą pagedimą, taip pat ir godumą, kuris yra stabmeldystė. Dėl šių dalykų ateina Dievo rūstybė netikėjimo vaikams. Jūs irgi kadaise taip elgėtės, gyvendami tarp jų. Bet dabar jūs visa tai pameskite – piktumą, nirtulį, nelabumą, piktžodžiavimą, nešvarias kalbas nuo savo lūpų. Nebemeluokite vienas kitam, nusivilkite senąjį žmogų su jo darbais ir apsilvirkę nauju, kuris atnaujinamas, kad tobulai pažintume save pagal Kūrėjo paveikslą (SVU, 13–14).

Tai ištrauka iš laiško kolosiečiams (Kol 3–10)⁵³. Pamokslas skirtas kolektyvui, nekalbama apie konkretų žmogų. Raginama neliežuvausti, nes tai yra nuodėmė. O tai dažniausiai daro mažų gyvenviečių žmonės, kurie susidomėję svetimu gyvenimu labiau nei savuoju. Romane kalbama apie nedidelę vietovę, todėl ši ištrauka iš Biblijos labai tinka, nes joje „[...] visi viską žino vienas apie kitą. Tai, beje, tipiška nedidelių gyvenviečių savybė“ (SVU, 13). Į tekstą yra įvedamas Šventasis Raštas, nes romano tematika yra religinė, kalbama apie Jėzų.

Romane yra sakomas pamokslas, kuris yra skirtas moterims: „Jūs, moterys, būkite klusnios savo vyrams lyg kad Viešpačiui, nes vyras yra žmonos galva, kaip Kristus yra Bažnyčios galva, jis – kūno gelbėtojas. Ir kaip Bažnyčia klauso Kristaus, taip ir moterys visur kur teklauso vyrų“ (SVU, 14). Tai yra laiškas efeziečiams (5, 22–24)⁵⁴. Citata reikalinga dėl to, nes norima parodyti, kad moteris turi paklusti vyro valiai. Magda negali pasipriešinti karininkui, nes ji turi klausyti vyrų, nes net Biblijoje taip parašyta. Vėliau kalbama apie Jėzaus sugebėjimus:

– Atėjus vakarui, kai saulė nusileido, pas Jėzų sugabeno visus ligonius ir demonų apsėstuosius; visas miestas buvo susirinkęs prie durų, – perskaito Magda bendruomenei, įkvepia oro ir tęsia: – Jis pagydė daugelį sergančių įvairiomis ligomis, išvarė daug demonų. Ir neleido demonams kalbėti, nes jie žinojo, kas jis (SVU, 15).

⁵³ *Šventasis Raštas, Naujasis Testamentas*, IV tomas, vertė: Česlovas Kavaliauskas, Vilnius: Vaga, 1992, p. 686.

⁵⁴ Ten pat, p. 425.

Romane įterpta citata iš Šventojo Rašto (Mk 1,32–34)⁵⁵. Sukuriama religinė aplinka, cituojama iš Biblijos. Moteris perskaito ištrauką iš Šventojo Rašto. Iš cituoto teksto galima teigti, kad Jėzus buvo stebukladarys, sugebėjo pagydyti žmones. Tekste įterptos citatos iš Biblijos, nes tai reikalinga tekstui. Pateikiama medžiaga iš Evangelijų, iš laiškų: efeziečiams, kolosiečiams ir greta nauja Kristaus personažo figūra.

Yra perkuriama istorija, Jėzus Kristus buvo nukryžiuotas, atkentėjo už žmonių nuodėmes, o Velykų rytą prisikėlė iš mirusiųjų ir įžengė į dangų. Romano veikėjas miršta mylėdamasis su Magda: „Juodas kalnas guli jos guolyje ir nejuda. Jis dar šiltas, tačiau netrukus ims vėsti ir stingti. Jis bus juodas ir ledinis“ (SVU, 17). Vyras miršta ne pasiaukojęs dėl kitų, bet patenkinęs savo įgeidžius. Bendra tai, kad dėžė yra medinė ir veikėjas yra į ją sugrūdamas, nors ir netelpa, o Jėzus buvo nukryžiuotas ant medinio kryžiaus, po to jo kūnas taip pat buvo palaidotas į olą, kurią galima tapatinti su dėže, nes joje nėra vietos, gryo oro. Moteris mirusįjį laiko namuose, su juo bendrauja: „– Aš netrukus grįšiu – sako Magda juodajam kalnui ir perbraukia pirštais jo plaukus. – Tau neprailgs manęs laukti, – sako ji kūnui ir dingsta už miegamojo durų“ (SVU, 18). Magda suvokia, kad vyras yra miręs, bet nenori su juo skirtis. Jai reikia žmogaus, kuris būtų šalia.

Romane ne kartą minima apokalipsė ir ne veltui, nes įvyksta potvynis, Magda dingsta. Po šv. Velykų gyventojai pasigenda moters. Atėję į jos namus randa vyrą dėžėje: „Taip, tai buvo žmogus. Tai buvo tamsiaodis vyras – nejudantis, įspraustas į dėžės tūrį. Jis nejudėjo. Jis negalėjo pajudėti, nes buvo įaugęs į dėžę, o dėžė buvo įaugusi į jį. Jie negalėjo būti vienas be kito. Jie buvo virtę neatsiejamomis vienas kito dalimis“ (SVU, 37). Vyras yra tarsi įkalintas, jo išvaizda apibūdinama: „Padaras–žmogus buvo nebejaunas. Jo keistai išsigimusį veidą vagojo raukšlės, iš kurių sprendžiant galima suprasti, jog jam per trisdešimt“ (SVU, 37). Surastas gyvis neturi vardo, yra vadinamas padaru. Vyrai yra per trisdešimt, o Jėzui Kristui buvo trisdešimt trys metai. Žmonės priima sprendimą jį ištraukti iš dėžės, duoda vardą: „– Mes pavadinsime jį Dėžininku, – pasakė viena moteris ir nusuko nuo padaro žvilgsnį. / – Mes turime jį pakrikštyti, – pasakė kitas užuojautos kupinu balsu. – Mes duosime jam Jėzaus vardą...“ (SVU, 39). Priimamas kolektyvinis sprendimas, kalbama daugiskaita – mes. Žmonės nori pasirūpinti padaru, padaryti jį žmogišku, nes kiekvienas turi vardą. Laukiniai gyvuliai yra be vardų. Veikia krikščioniška mąstysena, norima vyrą pakrikštyti. Vadinasi, tai yra religinė, katalikiška bendruomenė. Jėzus Kristus buvo dailidė, todėl vardas yra Dėžininkas, be to, vyras randamas medinėje dėžėje.

Dėžininką atiduoda į kitų rankas: „– Jam čia bus geriau, – guodžia save geraširdžiai, pridavę Jėzų Dėžininką į gailestingųjų rankas“ (SVU, 43). Žmonės negali vyru pasirūpinti, todėl atiduoda specialistams. Jis skiriasi nuo Kristaus: „Dėžininkui jauku tamsoje. Jis bijo neįprastos dienos

⁵⁵ Ten pat, p. 95.

šviesos. Jam gera naktį. Jis norėtų visada joje likti. Jis – Tamsos kunigaikštis – Jėzus Dėžininkas, niekada neskaičiavęs laiko, kuris egzistuoja tik erdvėje“ (SVU, 48). Vyras pripratęs būti dėžėje, jam miela uždari, tamsi erdvė. Jėzus, priešingai, siejamas su šviesa, gėriu, pagalba kitiems. Dėžininkui viskas nauja, šviesoje jaučiasi nejaukiai, nes jis yra pripratęs prie savo dėžės, išplėštas iš jos jaučiasi keistai svetimoje erdvėje.

Romane pabrėžiama vyro išvaizda: „Jėzus Dėžininkas sėdi lauke, išneštas su savo sostu, o aplink jį sukasi musių spiečius. Jos nedrįsta ant jo nutūpti – suka ratus ir dūzgia. Muses išvaiko paukščiai, jie tupia jam ant galvos, pečių, kupros, išsigimusių kojų, rankų“ (SVU, 48). Vyras vaizduojamas kaip karalius, sėdintis soste. Vaizdas komiškas, aplink jį pilna musių ir paukščių, kurie tupia ant nesveiko kūno. Toliau kalbama, kad Dėžininkas yra „[...] vainikuotas. Vainikas ant jo galvos – gandrulizdis“ (SVU, 49). Kristui ant galvos buvo dedamas erškėčių vainikas, o Dėžininkas apdovanotas paukščių dėmesiu, vainiko vietą keičia lizdas.

Pasakojimo pradžioje kalbama:

Tai, beje, tipiška nedidelių gyvenviečių savybė. Ji mane, dabar rašantį, gerokai nervina, tačiau ne mano valioje ką nors keisti. Kita vertus aš nemėgstu panašių gyvenviečių. Aš nemėgstu ir žmonių, gyvenančių panašiose vietose. Mane traukia didmiesčiai. Aš nesuprantu, kodėl rašau apie tai, kas man nemėgta. Aš pažadu pasitaisyti! (SVU, 13).

Iš pradžių pasakoma, kad pasakotojas kalba apie tai, kas jam nepatinka ir net nesuvokia, kodėl. Baigiantis pasakojimui jis pasiryžta ir nutraukia istoriją, kuri įkūrė nuo pat pradžios.

Pabaigoje pasakotojas paaiškina istoriją: „Labai norėjau, kad Magda dingtų – dingo. Norėjau, kad turėtų sūnų Jėzų Dėžininką – turėjo. Visa vyko taip, kaip aš sumaniau. Tiesą pasakius, visa tai man gerokai įgriso. Man atsibodo visi – gailestingosios, mielaširdingieji, šventikai, veteranai, daiktai. Visi!“ (SVU, 62). Pasakotojas yra pavargęs nuo visų, jis tarsi išsikvepia, nieko nebenori, yra apatiškas. Jam viskas atsibodo, nori pailsėti.

Yra išsakomas priekaištas Jėzui Kristui, nors jo vardas ir nėra įvardijamas: „Tu man atsibodai! Tu atsibodai, nors tai ne tavo kaltė. Nepykstu, nepriekaištausiu tau, kad taip ir nepasakei pamokslo nuo Alyvų kalno. Tiek to. Aš viską tau atleidžiu. Kaip ir sau, nieko iš tavęs nenorėjusiam ir nieko nereikalavusiam – nei minčių, nei žodžių. Visa tai tik žaidimas. Tik žaidimas“ (SVU, 63). Naratorius nori pasakyti, kad jam viskas pabodo, visa tėra kūrybos vaisius. Religija tai tik žaidimas, iš jos nieko negali reikalauti, gali tik tikėti. Prisimenama scena ant Alyvos kalno, pasakoma, kad nieko iš jo nenorėjo, nei minčių, nei žodžių kurti istorijai. Visą padarė savo jėgomis.

Pasakotojas kaip tikras krikščionis nelaiko pykčio savyje, Biblija moko atleisti: „ir atleisk mums mūsų kaltes, / nes ir mes atleidžiame kiekvienam, kuris mums kaltas“ (Lk 11, 4–5)⁵⁶. Jis nieko

⁵⁶ Ten pat, p. 165.

nereikalauja, kalbama apie įkvėpimą – mintys, žodžiai. Pasakotojas pripažįsta, kad viskas tėra tik fikcija, tik žaidimas, jo fantazijos vaisius.

Paskutinė pastraipa skamba kaip kunigo pamokslas: „O Antžmogis – tai žmogus, dvasiškai ir fiziškai peržengęs žmogaus galimybes. Kai kurie taip vadino Jėzų, kiti – krikščionis. / Ką čia bepridursi. / Reikia gelbėti žūstančias sielas“ (SVU, 63). Išsakoma svarbiausia kūrinio mintis – gelbėti žmonių sielas. Romanas yra krikščioniška tematika, naudojami personažai iš Šventojo Rašto.

Tekste žaidžiama veikėjų vardais iš Biblijos, remiamasi Jėzaus Kristaus istorija. Visa tai sukuria naują istoriją, naują Jėzaus asmens interpretaciją. Gretinama tai, kas sena, Šventojo Rašto tiesos su tai, kas nauja sukurta pasakotojo.

3. *Keturių sesučių darželis* kaip provokuojantis žaidimas su skaitytoja / skaitytoju

Ramūno Kasparavičiaus romanas *Keturių sesučių darželis*, kaip minėta teorinėje dalyje yra laikomas „epo parodija“, kurią galima perskaityti keliais kodais: kaip istoriją apie vaikų seksą, kalvystę, Vytautą Didįjį. Bus nagrinėjamas žaidimas su skaitytoju, o tiksliau su skaitytoja, kaip pats autorius įvardija.

Tekstas nuo pat pirmų eilučių sudomina, nes yra subjektyvus: „Prieš mane ant stalo stovi ponija Olimpija, „Importe d'Allemagne“ – toks užrašas ant juodos suknutės apykaklės. Tai p. Rašomoji Mašinėlė“⁵⁷. Rašomoji mašinėlė yra ne bet kokia: „O šiaip ji tiesiog mechanikos stebuklas ir apskritai techninės minties viršūnė, ta mano trofėjinė pono tėtės dovana“ (KSD, 9). Rašomoji mašinėlė yra tėvo dovana, kuris vadinamas – „ponas tėtė“, jaučiama pagarba. Galbūt ta dovana ir paskatino pasakotoją tapti rašytoju, pateisinti tėvo lūkesčius. Galima daryti išvadą, kad romano veikėjas yra rašytojas, vėlesniame tekste yra prisistatoma: „– I am poet“ (KSD, 10). Pabrėžiama, kad ne bet koks rašytojas, o poetas. Tai tarsi įžanga, nes pats skyrius vadinasi – „Introdukcija“. Prisistatymas yra skirtas skaitytojui, o jeigu tiksliau: „Nesupratai, apie ką šis romanas, brangioji skaitytoja? Taigi apie tave!“ (KSD, 10). Kūrinyje nurodoma, kad romanas yra ne apie bet ką, o apie pačią skaitytoją, vadinasi, romanas yra skirtas moteriai, o ne vyrui. Čia ir verta prisiminti vieną iš pagrindinių Gadamerio teiginių, kada „[...] žaidimas visuomet reikalauja žaisti kartu“⁵⁸. Vyras skaitytojas tarsi ignoruojamas, nes ne jam skirtas romanas, tačiau jis gali susidomėti, o kodėl parašyta moteriai, kas ten tokio specialaus yra. Taip skatinamas skaitančiojo smalsumas. Į romaną iš karto yra įtraukiama skaitytoja, ji taip pat yra dalyvė, kuri yra raginama skaityti toliau, nes juk istorija apie ją pačią. Žaidimas „[...] yra komunikatyvi veikla dar ir ta prasme, kad jame iš tiesų nėra distancijos tarp žaidžiančiojo ir stovinčiojo greta“⁵⁹. Pabrėžiamas ryšys tarp pasakotojo ir skaitytojo. Jie abu yra dalyviai, tik pasakotojas yra visažinis, jis žino visą žaidimą, o skaitytojas yra žaidimo dalyvis, jis skaito ir jo užduotis sužinoti, kas bus toliau.

Ne vieną kartą tekste yra minima skaitytoja: „Su mergina, su moterim – tai ir žiemos šiltesnės, o pavasariai dar puikesni, negu iš tikrųjų yra... „Ir su vyru, ir su vyru taip“, – galvoja gerbiamoji skaitytoja, bet nieko nesako, niekam nesako, paslaptį laiko, nes ji gudri ir patyrus“ (KSD, 16). Norima akcentuoti, kad skaitytoja irgi gali turėti savo nuomonę, nes ji nėra kvaila. Iš tikrųjų yra primetama pasakotojo nuomonė žaidėjai, nes nebūtinai taip galvojama, tačiau tokiu būdu vyksta bendravimas tarp žaidimo dalyvio ir esančio šalia. Pagrindinis žaidėjas čia yra pasakotojas, nes jis

⁵⁷ Ramūnas Kasparavičius, *Keturių sesučių darželis*, Vilnius: Rašytojų sąjungos leidykla, 1998, p. 9–78. Toliau cituojant iš šio šaltinio skliaustuose nurodoma santrumpa (KSD) ir puslapis.

⁵⁸ Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 34.

⁵⁹ Ten pat.

diktuoja žaidimo sąlygas, jis yra aktyvusis žaidėjas, o skaitytojai yra skirtingi ir kiekvieno supratimas yra kitoks. Žaidimas reikalauja atsakingo darbo, reikia mąstyti, nes romane susipina daug istorijų. Baigiantis pasakojimui vėl kreipiamasi į skaitytoją: „Dabar, mieloji, brangioji ir gerbiamoji skaitytoja, padėkit knygą į šalį ir pasižiūrėkit į veidrodį: kiek valandų?“ (KSD, 73). Pasakotojas mandagiai kreipiasi ir ragina pailsėti, užteks skaityti knygą, gal jau vėlus metas. Jis atlieka susirūpinusio žmogaus, lyg motinos vaidmenį, nes sako, kad reikia pailsėti. Taip pat kreipiamasi teigiamais žodžiais į skaitytoją: mieloji, brangioji, gerbiamoji. Pasakotojas gerbia skaitytoją, nori jai gero: „– Bet kad čia tik apie kalvystę, poeziją ir... – vėl supykusi padeda knygą šalin malonioji skaitytoja. / Nedarykite to. Knygos – irgi didelis malonumas“ (KSD, 73). Skaitytoja yra pykdoma, bet vis tiek yra raginama tuo pačiu skaityti toliau. Yra žadinamas smalsumas, nes knyga tai malonumas, kuris reikalauja laiko, bet vis tiek gera skaityti.

Tekste yra provokuojama skaitytoja:

Kiekvienas penktokas žino, kad mokytojai irgi dulkinasi ir turi vaikų. Čia tai jau paskutinis lašas, čia daugelis skaitytojų tai jau tikrai padės knygą į šalį ir tikrai jos toliau nebeskaitys, nes mokytojų nekenčia kaip vagis policininko, o skrebas – kunigo. Bet norisi tikėti, kad, kad bus ir tokių, kurie skaitys. Vien dėl to, kad moka skaityti ir yra inteligentai (KSD, 74).

Nevengiama kalbėti tiesmukai, tarsi pasakomas iššūkis, kad knygos neskaitytų, o mestų šalin, bet, atvirkščiai, sukelia norą pabaigti skaityti istoriją. Veikia atvirkštinė psichologija, sakoma, kad skaitytojas nebeskaitys, bet tikimasi, kad yra išsilavinusių žmonių, kurie vis dėlto priims mestą iššūkį ir pabaigs istoriją. Taip žaidžiama su numanomu skaitytoju, vyksta komunikacija tarp pasakotojo ir skaitytojo.

Tekste pasakojama apie vaikų seksą, pagrindinis veikėjas yra „[...] nelabai mylimos marčios Stefos sūnus Merūnas, taip pavadintas vakarais lovoje prie lempos perskaičius amžiaus pradžioje Chikagoje išleistą generolo Nagevičiaus storą romanplytę apie lietuvių karžygi, kovojusį su žuvėdais prie Apuolės ir šiaip su visokiais nelabaisiais ir dvasiomis“ (KSD, 14). Paaiškinama vardo kilmė, kad būtų aišku dėl ko duotas vardas. Apie lytinį brendimą berniukas sužino iš tėvo:

Iš pradžių buvo ramu ir išdidu, – stebėdamasis galvojo jis, – o paskui tapo kažkaip nejauku: o ką gi dabar daryti, kai viskas aišku? Visai nekokios situacijos susilaukė, viską pasaulį supratęs. Tada jam buvo dvylika metų. Ačiū tėvui, tas turėjo tuo metu laisvo laiko ir noro, tai paaiškino sūnui, kad kiekvienam tokio amžiaus vyrui taip būna, toks brendimo laikotarpis, ir paguodė, kad tai praeis (KSD, 15).

Berniukas dar jaunas, tik dvylikos metų, tačiau jaučiasi viską žinąs, jis yra dėkingas, kad tėvas jam skyrė dėmesio ir viską papasakojo. Tėvas per anksti papasakojęs sūnui apie seksą suklysta, nes

vaikui nepasako svarbiausio, kada tuo reikia užsiimti. Merūnas mano, kad jeigu visiems taip būna, tada natūralu tai daryti dabar.

Kitoje pastraipoje kalbama apie meilę: „– Meilė?!? Ji tai yra, tai jos nėra! – teigia konsoliduota moterų išmintis“ (KSD, 15). Moterys padaro išvadą, kad meilės nėra, vėliau pasakojama apie Merūno gyvenimą ir jo moteris. Skyriuje „Suvalkija“ pasakojama apie keturias merginas: „Ir penktoji duktė Gražina turėjo tris: Ritą, Daivą ir Mildutę, bet galvojo ir apie ketvirtą, kuri turėjo būti Jūra. Po poros metų taip ir atsitiko. / Būtent jos ir yra keturių sesučių darželis“ (KSD, 18–19). Romano pavadinimas yra *Keturių sesučių darželis*, o šioje pastraipoje pasakoma, kad jos ir yra tos keturios sesutės. Daiva tampa Merūno meiluže, jie užsiima intymiais santykiais. Jie dar tik vaikai ir sesuo Rita juos užklumpa, tada jis permiega su ja ir pareiškia: „– Daiva yra ir bus mano žmona, o tu tik vienadienė plaštakė!“ (KSD, 28–29). Vaikas yra prisiklausęs žodžių iš tėvų, nes kažin ar galėtų suprasti tokius žodžius kaip plaštakė bei žinoti, kokios yra žmonos pareigos. Merūnas taip pat turi lytinių santykių ir su žyde Sore. Gali kilti klausimų, tai ką gi jis iš tikrųjų myli, paaiškėja, kad:

– Tai kas gi čia ta didžioji Merūno meilė: Daiva ar Sorė, kas gi jo ta likiminė? – klausia malonioji skaitytoja. – Koks čia romanas, kad neaišku, kur meilė, kur nemeilė? / Daiva, aišku, Daiva, nes Sorė vėliau išvažiavo į Izraelį, tai kokia gi čia meilė per tokį didelį atstumą? / Daiva, aišku, Daiva, suvalkietė, netgi blogiau: žemaičio ir suvalkietės metisė, sambo, turinti ir vienu, ir kitų ir gerąsias, ir blogąsias savybes: atkaklumą ir saktumą, uždarumą ir jėgumą, susitvardymą ir pasileidimą... (KSD, 77).

Yra užduodamas retorinis klausimas, ką myli Merūnas ir paaiškėja, kad pirmąją mergaitę, su kuria permiegojo. Nesvarbu, kad turėjo daug mergaičių, bet myli vieną. Taip pat pabrėžiama: „Kiekvienas berniukas pergyvena donžuano laikotarpį, „tai yra, – sako mergaitės, – įsivaizduoja, kad pergyvena“ (KSD, 76). Taip ir Merūnas išgyveno savo donžuanišką amžių ir lieka su mylima mergeite.

Huizinga išskiria žaidimą kalba, o Kasparavičiaus romane yra daug naujų žodžių, sugalvotų pasakotojo, pavyzdžiui, iš kelių žodžių padarytas vienas: „duraliuminio, vadinasi, durno aliuminio“ (KSD, 13); „romanplytė“ (KSD, 14) galima aiškinti, kad knyga yra sunki lyg plyta; „voverė ir čer čer čerškėdama sako“ (KSD, 12) susidaro muzikalus vaizdas, kad voverė triukšmingai prabyla; „ilgesingesingesingu balsu“ (KSD, 15). Pakartojamas žodžio skiemuo sukuria įspūdį, kad žmogus labai pasiilgęs. Iš pradžių gali pasirodyti, kad romanas parašytas labai greitai ir neapgalvotai, tačiau čia yra ir poezijos, parašytos proza taip pat yra daug ne tik kitų kalbų akcentų, bet ir skirtingos tarmės lietuviškų žodžių. Taip galima išskirti vieną iš Huizingos žaidimo bruožų: „[...] žaidimo formoms būdingi pakartojimo, refreno, tam tikros sekos elementai“⁶⁰. Romanui taip pat būdingi

⁶⁰ Johanas Huizinga, *op. cit.*, p. 285.

pasikartojimai, žaidimai su žodžiais, kuriamas naujas stilius. Be žodžių minimi ir tie patys įvaizdžiai, reikia mokėti įžvelgti tam tikrą seką tarp atskirų pasakojimų, nes viskas susiję, tai viena istorija, nors iš pradžių atrodo, kad nėra jokio ryšio. Pasakojama apie skaitytoją, kalvį, Merūną, Vytautą. Pasirodo skaitytoja, kuri papildė pasakojimą, ji stebėtoja, žiūrovė. Kalviai reikalingi kunigaikščiams, kad nukaltų kardus, o Merūnas yra iš kalvio šeimos ir mylisi su sesutėmis. Romanas skirtas skaitytojui, nes norima įspėti, kad ji saugotųsi kavolaičių. Pradžioje pateikiama istorija, kurioje kalbasi pasakotojas ir Draugas Dailininkas: „Šnekant apie neseną senovę, tai yra vaikystę, mūsų nuomonės išsiskyrė: Draugas Dailininkas teigė, kad toje vaikystėje nieko nebuvo, jis teigė, kad visko buvo labai daug, ypač smagumo ir malonumo“ (KSD, 10). Dalininko vardas neįvardijamas, nes pasakojimui nėra svarbus. Draugas išsako paradoksą, kad nieko nebuvo vaikystėje, o po to pabrėžia, kad visko buvo ir tai smagu. Jis turi galvoje, kad jokie rūpesčiai neslėgė, svarbiausia buvo smagumai. Toliau pasakotojas kalba apie vaikus: „– *Kaip mylis vaikai? Kaip suaugę...* / Jie taip ir mylis, aistringai, švelniai, piktai, nuoširdžiai, klastingai, siekia to visomis savo išgalėmis, panaudodami visą savo sumanumą ir gudrumą. Ir kodėl dabarties pasauly mūsų ši tema uždrausta, žiauriai indeksuota ir įvairiomis anatemomis užgrasinta!“ (KSD, 11). Paskui romane yra kalbama apie vaikų seksą, nes tarsi metamas iššūkis visuomenei, nes apie tai nepriimta kalbėti. Pasakotojas sako, kad tai uždrausta tema, o jis būtent nori tai pabrėžti. Reikia įtraukti intelektą kaip sako Gadameris, reikia mąstyti. *Keturių sesučių darželis* sudarytas iš mažų istorijų, kurios susijungia į vieną pasakojimą.

Romane žaidžiama kalvystės motyvais. Skyriuje „Lietuvos kalviai“ pasakojama apie kavolaitį, kuris „[...] yra kalvio anūkas“ (KSD, 16). Tekste yra juntama ironija: „Kalvis iš karto supranta, ko žmogus atėjo. Sakysim, moterys: arba liežuvio paploninti, arba vyro ieškot“ (KSD, 17). Iškeliama kalvio svarba, kad jis yra svarbus ir visada žino, ko reikia žmogui. Kalvystei romane skiriama daug vietos. Kalvis išmanė savo darbą ir didžiausia laimė: „Nukalti kunigaikščiui kalaviją buvo labai garbingas uždavinys“ (KSD, 60). Kalvis anksčiau užėmė svarbią vietą, nes jis buvo: „kalavijo meistras“ (KSD, 61). Be kalvio nebūtų ir kalavijų, kunigaikščiai būtų neturėję su kuo nukauti priešų.

Taip pat pašiepiamos moterys, kad jos teturi du tikslus: paploninti liežuvį ir susirasti vyrą. Kaip atskleidė Hassanas, ironija yra neatsiejama nuo postmodernizmo, o kadangi Kasparavičius yra postmodernistas tekste netrūksta pašiepimo, todėl kūrinys tampa įvairiapusiškesnis. Romane randama ir juodojo humoro:

„Kartais abipusės paslaugos yra tiesiog neįmanomos. Kaip antai:

–Ar ateisi į mano laidotuves?

–Ateisiu. O tu?

Vienas katras pažado neįvykdys“ (KSD, 55). Jaučiamas sarkazmas, nes kažkuris tikrai neateis į kito laidotuves, nes bus miręs.

Nors pačioje pradžioje teigiama, kad romanas yra apie skaitytoją, bet paskui yra akcentuojama kita versija supažindinus su kalviais: „Tai tiek apie kalvius pirmam kartui, nes apie juos, apie kalvės folklorą, kalvės pasakojimus ir yra ši knyga“ (*KSD*, 17–18). Dar vėliau tvirtinama taip: „[...] tai romanas apie ankstyvą meilę, jau tokią ankstyvą, dzie, o ne kokia kvartalinė ataskaita“ (*KSD*, 20). Paskui pasakotojas teigia: „Ši knyga yra apie okupaciją“ (*KSD*, 32). Vadinasi, romane yra išskiriamos kelios siužetinės linijos: skaitytoja, kalvystė, vaikų seksas, okupacija. Tai intelektualinis žaidimas, o skaitytojas gali rinktis vieną ar kelias siužetines linijas, motyvus ar įvaizdžius. Į kūrinį įtraukiamos ir istorinės asmenybės, jeigu žmogus neturi istorinės patirties, jis nesupras teksto.

Vytautas yra Lietuvos kunigaikštis. Reiktų išskirti, kad romane yra ne tik kelios siužetinės linijos, bet kad ir tekstas suskaidytas į mažesnius skyrius, kurie turi savo pavadinimus. Skyrius „Vytauto kardą“ pasakoja apie kunigaikštį ir jo kardą. Pradžioje akcentuojama: „Vytautas žmonėse nuo jaunų dienų garsėjo kaip blaivininkas“ (*KSD*, 60). Iš pradžių yra kalbama, kad kunigaikštis negėrė, bet nelaimė atsitiko per gėrimą: „Vieną vienintelį kartą per gyvenimą Vytautą nugirdė atvažiavę piskvėnai. Taip nugirdė, kad ant stalo kniubo ir užmigo“ (*KSD*, 61). Atsitiko nelaimė:

Kalaviją Vytautas paliko atremtą į sieną. Vieni sako, kad piskvėnai tą kalaviją pavogė ir iš ryto anksti išlėkė, kiti sako, kad nesąmonė, kad kalavijas tik negarbingai po kojų voliojosi. Vytautą dėl to visi labai peikė, o ypač žmona, kuri, žmonės irgi taip kalbėjo, užtraukė jam antrą didelę nešlovę su piskvėnų bajoraičiu (*KSD*, 61).

Galima išskaityti didaktinį motyvą, kad nereikia girtuokliauti, nes tada pametamas kalavijas, o taip pat nereikia pasitikėti nepažįstamais žmonėmis, nes jie gali apgauti. Šioje istorijoje akcentuojamas kalvis: „[...] kalavijo meistras, dėl to sielojosi, sako, net nusiskandint ar pasikart norėjo, kiti sako, kad net susidegino pagal to meto papročius“ (*KSD*, 61). Daug kas kaltino kalvį: „Išeitų, kad čia kalvio kaltė. O kita kaltė: kad nepasakė kunigaikščiui, užmiršo pasakyti: „Išgėręs nepalikinėk!“ Gal kalvis manė, kad nereikia, gal tikėjosi, kad kitas pasakys, bet nepasakė, o turėjo tam teisę ir kažkiek net ir privalėjo“ (*KSD*, 62). Jaučiama ironija, ieškoma kaltų, bet iš tiesų yra kaltas kunigaikštis, kad prisigėrė. Pabrėžiamas istorinis faktas, kad Lietuva Vytauto laikais buvo pagoniška, todėl kalvis dėl prarasto kalavijo susidegino, taip kalba žmonės. Šio amato žmonės buvo labai svarbūs lietuvių gyvenime.

Pasakojama ne tik apie Vytauto kardą, lanką, bet ir žirgą. Kunigaikštis be šių daiktų buvo neįsivaizduojamas. Skyrius apie nuolatinį vyro palydovą vadinasi: „Sakmė apie Vytauto žirgą“. Šioje istorijoje kalbama apie Merūną, kuris „[...] rašė apie tai baladę. Tačiau tai yra sakmė. Visi tą pabrėžia – sakmė! Tą Merūnui ir pasakė vieną birželio dieną Trakuose garbaus amžiaus karaimas“ (*KSD*, 65). Nepasakoma, kuo vardu yra karaimas, tačiau jis apibūdinamas kaip garbaus amžiaus, o tai asocijuojasi su išmintimi. Sakmės rašytojas yra: „Merūnas tada begarsėjantis poetas, parašęs keletą ir neblogų, jam rodės, eilėraščių. Taigi apsiskelbė: rašysias dar geresnį: apie Vytauto žirgą.

Reikia pasiklausti karaimų“ (KSD, 65). Rašytojas mano esąs geras poetas, tačiau jam reikia pagalbos norint parašyti sakmę apie žirgą. Jam padeda tas pats karaimas: „– Tu gali pridaryti nesąmonių. Todėl aš tau papasakosiu apie Vytauto žirgą“ (KSD, 65). Karaimas nepasitiki Merūnu, todėl imasi jam padėti ir papasakoja kaip buvo iš tiesų. *Visuotinėje lietuvių enciklopedijoje* (2001) rašoma, kad „Lietuvoje karaimai gyvena nuo 1397. Tradiciškai manoma, kad ~ 380 karaimų šeimų į LDK iš Krymo atkėlęs Vytautas Didysis po žygio į Aukso ordos valdomas stepes; jie buvo apgyvendinti Trakuose tarp dviejų pilių“⁶¹. Karaimas yra senas, kad galbūt net pamena, kaip jų tautą atkėlė į Trakus kunigaikštis. Vyras gali papasakoti viską taip, kaip iš tikrųjų buvo, nes pats yra įvykių liudininkas. Tekste pabrėžiama: „Trakiečiai: ir lietuviai, ir rusai, ir lenkai, ir karaimai daug dalykų prisimena apie Vytautą“ (KSD, 63). Norint parašyti sakmę ir atspindėti tikrovę reikia kalbėti su žmonėmis, kurie žino apie kunigaikštį. Merūnas gali pasikliauti karaimu – taip akcentuojama istorinė atmintis, kaip Vytautas kliojęsi karimais.

Romane pašiepiami poetai: „Eilėraščius, o ir apskritai poeziją, rašo visi, kurių I Q (intelektu koeficientas) didesnis už 0. Klausimas tik, ar tų eilėraščių vertė didesnė už 0“ (KSD, 73). Pasakotojas pats romano pradžioje prisistatęs kaip poetas mano turįs teisę kritikuoti kitus ir vertinti juos neigiamai. Paaiškinama santrumpa – I Q, lyg dar pajuokiamas skaitytojas, kad yra kvailas ir jam pasakoma reikšmė.

Romane išsakoma negatyvi nuomonė apie kitataučius: „– Žydai – tai dar nieko, blogiausi yra rusai, – tokia buvo visuotinė nuomonė. / „Kiekviename, beveik kiekviename kaime pasirodė rusės. [...] Tada moterys ir mergos paskelbė pseudopavojų; nors ir ne be pagrindo: „Katiušos“ susigriebs geriausius mūsų vyrus – labai jau tiesmukiškai link to eina! Vyrų markė gerokai pakilo“ (KSD, 37). Moterys prisibijo rusių, nes kyla pavojus likti be vyro, jaučiama konkurencija. Nenorima likti senmergėmis, nesukurti šeimų, būti atskirtoms nuo visuomenės.

Romane yra intertekstų apie kitus rašytojus. Kalbama apie prancūzų romanistą Marcelį Proustą:

Nėra, dingo, liko tik mano atmintis, mielas, kaip to Prusto liepžiedžių kvapas, kaip kvapas žiedų tos kriaušės, kur augo prie kalvės, kur krito ant vieškelio kelelio smėlio maži vaisiukai, papuvusios kriaušaitės, ir buvo čia viskas tarsi pasaulio pradžia ir pabaiga, tokia paprasta, kad galima viską nuo to pradėti skaičiuoti...“ (KSD, 18).

Kalbama apie romanų ciklą – *Prarasto laiko beieškant* pirmąjį tomą – *Svano pusėje*. Rašytojas tekste mini liepžiedžius, taip pat yra išskirtas laikas. Viena iš svarbiausių Prousto romano *Svano pusėje* vietų yra – Madlenos pyragaičio valgymas su liepžiedžių arbata: „Vos tik arbatos gurkšnis su pyragaičio trupiniais palietė gomurį, aš krūptelėjau ir suklusau – manyje vyko kažkas nepaprasto“⁶².

⁶¹ Juozas Tumelis [et al.], *Visuotinė lietuvių enciklopedija IX t.*, Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, 2001, p. 800.

⁶² Marcel Proust, *Prarasto laiko beieškant: Svano pusėje*, vertė: Aldona Merkytė, Vilnius: Vaga, 2004, p. 460.

Norima pabrėžti, kad praeitis seniai užmiršta, atsiminimai tik kartais iškyla, visai netikėtai. Minimas Henrichas Heinė: „Visatoj šiurpulingoj, kaip Hein‘es eilėraštis“ (KSD, 69). Sakinys neužbaigtas ir kitas skyrius įvardijamas „Donja Klara, šitiek metų...“. Heinės eilėraštis iš tikrųjų vadinasi – DON RAMIRO⁶³. Eilėraštis yra apie nelaimingą meilę, ir prasideda tokiais žodžiais: „Donja Klara! Daugel metų / Taip ugningai mylima! / Pražudyt mane tu nori, / Pražudyti amžinai“⁶⁴. Gadameris teigia, kad skaitymas nėra paprastas, reikia: „[...] dirbti nepalaujamą hermeneutinį darbą“⁶⁵. Reikia mokėti atrasti tai, kas yra pačiame tekste, būtina įsiskaityti, tokios žaidimo sąlygos. Kiekvienas tekstas reikalauja pastangų, nėra taip lengva suprasti, tai žaidimo dalis, reikia tol žaisti, kol suvoksi, kol apžaisi pati žaidimą. Reikia ieškoti teksto prasmų. Huizinga pabrėžė, kad žaidimas sukuria tvarką, jis pats yra tvarka⁶⁶. Taip ir romane, nieko nėra nereikalingo, būtina atidžiai sekti tekstą, nes viskas sujungta kaip grandinė.

Pabaigoje pateikiamas romano iššifravimas:

Tai ne visai teisybė, bet suaugusiųjų mitas apie vaikystę yra toks: tada galėjom daryti, ką norėjome, ir buvome saugūs.

Kaip šiandien mūsų šešiametė „priešmokyklinė“ lietuviukė.

... buvo keturios sesutės, turėjo darželį, ir įjunko pas jas kavolaitis. Kas čia nuostabaus, bet kad per anksti pradėjo...

Tai tik „margas raštas iš poetų lobių skrynelės (KSD, 78).

Paskutinis sakinys teigia, kad tai tik viena maža istorija iš visų poeto kūrinių. Iš tikrųjų kaip perskaitysi romaną, tokią reikšmę jis ir turės, nes žaidžiama su skaitytoja, metami iššūkiai jai, ar ji pabaigs skaityti iki galo ir sužinos visą istoriją, ar ne. Pabaiga yra lyg atlygis, raktas į romano supratimą ir tik ištvermingiausieji, kurie perskaito – sužino, kaip kas yra iš tiesų.

Keturių sesučių darželyje žaidžiama su skaitytoju, konkrečiai kreipiamasi į skaitytoją – moterį. Įvardinama, kad istorija skirta moterims, bet niekur nėra draudimo skaityti ir vyrai. Pasakotojas tarsi provokatorius, kuris erzina skaitytoją, ragina nebeskaityti, tačiau tai atvirkštinė psichologija. Tai, kas uždrausta visada provokuoja labiau nei lengvai prieinami dalykai. Pasakojama vaikų sekso tematika, žaidžiama istorijos žiniomis. Pabaigoje viskas sudėliojama į savo vietas, pateikiamas romano paaiškinimas.

⁶³ Henrichas Heinė, *Lyrika ir satyra*, vertėjas: Algimantas Baltakis [et. al.], Vilnius: Valstybinė grožinės literatūros leidykla, 1957, p. 317.

⁶⁴ Ten pat, p. 34.

⁶⁵ Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 40.

⁶⁶ Žr. Johanas Huizinga, „Žaidimas ir kultūra“, in: *Menas ir laisvalaikio kultūra*, sudarė Krescencijus Stoškus, Vilnius: Mintis, 1981, p. 286.

4. Ornamentas kaip žaidimas romano rašymu ir žmogaus fenomenu

Herkaus Kunčiaus romanas *Ornamentas* yra apie gintaro meistrą GinTarasą, kuris praryja medalioną su brangiuoju metalu ir ant jo dantų pradeda augti brangakmeniai. Romane analizuojamas žaidimas žmogaus gyvenimo istorija. Žaidžiama, kaip Huizinga pabrėžė, kalba, nes vyras, vardu GinTarasas, dirba gintaro apdirbėju. Taip pat vardas primena pravardę, išsiskiria ir pateikimo forma, užrašoma kitaip, viduryje įterpiama didžioji raidė.

Romanas prasideda pavadinimu –*Inhaliacija*. Pasakotojas ieško įkvėpimo, kaip parašyti teksto pradžią. Jis remiasi kitais rašytojais, mini kitų šalių kūrėjus: prancūzą Romaną Gary, amerikietį Henri Millerį, rusą Vladimirą Nabokovą, vokiečių Hesse⁶⁷. Pasakotojui sunku pradėti, ieško pagalbos. Kitame skyriuje pavadinimu – „Paskutinis įkvėpimas“, norima parodyti, kad pasakotojas labai kankinasi: „Aš it pririštas šv. Sebastionas prie stulpo, kankinuosi jau kelinta diena, vis grįžtu tuščiavidurėmis mintimis prie pradžios, kuri taip ir lieka nepradėta, t.y. dogmatiškai nekalta“ (O, 7). Vėl retrospektyviai nukreipiama į istoriją, nes šv. Sebastionas buvo: „[...] sušaudytas strėlėmis, tačiau stebuklingu būdu išvengė mirtinų žaizdų ir pasveiko. Bet vis tiek vėliau už krikščionybės išpažinimą jis buvo užmuštas lazdomis, o jo kūnas įmestas į didįjį Romos kanalą. [...] Paprastai jis vaizduojamas kaip jaunuolis, pririštas prie stulpo ar medžio, o jo kūnas pervertas strėlėmis“⁶⁸. Pasakotojas nenutolsta nuo pasakojimo, save vaizduoja kaip kankinį. Norima pabrėžti, kad sukurti kūrinio pradžią yra sunku, lyginama net su fizinėmis kančiomis. Romano veikėjas bando ieškoti pagalbos, sekti kitais rašytojais, tačiau jam niekaip neišsėina. *Keturių sesučių darželyje* pasakotojas yra ne vienas, jam padeda Laima, kuri pasakoja apie save, dažnai aplanko naratorių. Romanuose pagrindinė mintis yra ta, kad kūrinį sunku sukurti, reikia dėti pastangas, būti apsiskaičiusiam, turėti kantrybės, nes šis darbas būna sunkesnis už fizinį. *Sparnų vaško urnoje* sakoma: „Aš žinau pabaigą, tačiau neatsimenu pradžios. Vaizduotė piešia neaiškius kontūrus, kurie akimirksniu ištirpsta, pasėję begalybę nepasitenkinimo daigų mano sieloje. Aš nežinau pradžios, ir tai yra nepakeliama! Aš jos neatsimenu, nors nutuokiu, kokia turi būti ir bus pabaiga. Tai mane siutina“ (SVU, 12). Kunčiaus romanuose pasakotojas yra pasimetęs, jam sunku pradėti pasakojimą, nes tai reikalauja daug darbo.

Ornamento skyriuje „Cirkas atvažiavo“ GinTarasas sutinka moterį ant kurios „[...] kaklo kabo vaisius – slyvos dydžio medalionas. Tik tiek derliaus šį rudenį“ (O, 8). Papuošalas pavadinimas vaisiu, lyg būtų valgoma gėrybė. Toliau kalbama apie medalioną: „Niutono traukos dėsnis veikia: jis įkrinta man į burną. Am, užsičiaupiu. Atsitik gi taip... nuryju. Tiksliai, staiga nuryju... Jį! Kaustyta metalu kilmingą dangaus akmenį!“ (O, 9). Pasakotojas ir pats stebisi, kodėl nuryja

⁶⁷ Herkus Kunčius, *Ornamentas*, Vilnius: Charibdė, 2002, p. 211. Toliau cituojant iš šio šaltinio skliaustuose nurodoma santrumpa (O) ir puslapis.

⁶⁸ Daiva Biekštaitė, „Šv. Sebastionas“, [žiūrėta 2013-05-06]. Prieiga per internetą <<http://www.tradicija.lt/Siuozetai/Sebastijonas.htm>>.

papuošalą. Jis ginasi mokslu, mini Niutono dėsnį, nori pasiteisinti, kad trauka, o ne jis kaltas, prarijęs medalioną. Teisinamasi fizikos mokslu, nors tai atrodo visiškai racionalus, tačiau tuo pat metu ir beprotiškas dalykas, nes vyras prarija papuošalą be jokio priežasties. Vis dėlto, GinTarasas paprašo moters telefono, kad galėtų grąžinti daiktą, galbūt dėl to ir pasisavina moters medalioną, nes nori pratęsti pažintį.

Kūrinyje akcentuojami mineralų aprašymai, pateikiamos chemijos žinios. Iš pradžių kalbama apie naudingąsias iškasenas abstrakčiai, kad kiekvienas žmogus nori puoštis. Padaroma išvada, kad papuošalai buvo svarbūs visiems: „*Bet, kita vertus, tiek Diderot, tiek Montesque, tiek ir Voltaire'as bei niūrusis Rousseau puoštis paslapčia mėgo. Mėgo puoštis Nurijevs, Stendhalis, šv. Petras, angelas Gabrieliūs etc.*“ (O, 13). Tvirtinama, kad puoštis mėgsta visi, išvardinami prancūzų švietėjais, rašytojai ir Biblijos veikėjai. Pasakotojas neišskiria nė vieno, nes visiems patinka dirbiniai. Po to pateikiamos detalios chemijos žinios apie mineralus: „[...] *10 savybių: kilmė, spalva, blizgesys, forma, tūris, kokybė, radimvietė, defektai, atspalviai, kaina*“ (O, 14). Norima pateikti mokslinę mineralų apibūdinimą, nes pagrindinis veikėjas prarija medalioną. Viskas tekste yra susiję grandininio ryšio.

Vienas skyrius yra – „Ornamentas“. Toks ir romano pavadinimas. Kasparavičiaus romane *Lietuvių Laimos teismas* skyrius taip pat sutampa su pavadinimu. Čia pratęsiama tema apie žmonių norą puoštis. Akcentuojama, kodėl žmonėms reikalingi dirbiniai: „Tas begalinis noras visiems patikti, atkreipti kažkieno dėmesį, sužavėti, pavergti, priblokšti, nužudyti spindesiu... Ornamentas, svarbus tokios puošybos elementas, visada buvo ir bus derinamas prie norimo papuošti daikto ar žmogaus kūno formos“ (O, 24). Formuluoja mintis, kad papuošalai reikalingi ne sau, o kitiems, kad žmogus įsiteiktų, paveiktų kitą. Ornamentas yra vienas iš puošybos elementų. Jo „[...] motyvas gali daug pasakyti apie puošusiojo dirbinį juvelyro seksualinę orientaciją ar vaikystėje įgytus kompleksus. Dėl šios priežasties, žvelgiant į ornamentą, visada galima daugiau sužinoti apie patį meistrą, nei gali pasirodyti iš pirmo žvilgsnio“ (O, 24). Iš puošybos elementų galima apie apdirbėją pasakyti ir labai asmeniškų dalykų, tai meno terapija, kada žmogus kūrinyje palieka dalį savęs, savo vaizdinį, mintis, užrašo istoriją. Viskas vyksta dėl kažkokių priežasčių, vadinasi, ornamentai taip pat nėra atsitiktinis dalykas. Juos reikia mokėti iššifruoti. Kaip teigia Huizinga: „[...] žaidimas sukuria tvarką, jis pats yra tvarka. [...] Tvarka, kuri viešpatuoja žaidime, yra absoliuti“⁶⁹. Atsitiktinumų tekste nėra, nes istorija yra kuriama sąmoningai, todėl skaitytojui reikia iššifruoti visas prasmes.

Pasakotojas savęs nenuvertina, dažnai net pagiria: „Mane suima pavydas, kad aš – geniali genų kombinacija – turiu kęsti skausmą, o šūdvežiai tuo metu pramogauja. Įsiuntu“ (O, 39). Naratoriaus

⁶⁹ Žr. Johanas Huizinga, „Žaidimas ir kultūra“ in: *Menas ir laisvalaikio kultūra*, sudarė Krescencijus Stoškus, Vilnius: Mintis, 1981, p. 286.

vertinimas jaučiamas ir Kasparavičiaus romane Keturių sesučių darželis, kuriame jis bendrauja su Laima. *Ornamente* vyras pasipiktina, kad jam reikia kentėti dantų skausmą, o darbininkai mėgaujasi gyvenimu. Jis save iškelia virš kitų, pasivadinęs „genialia genų kombinacija“ (O, 39). Pasakotojas yra geros nuomonės apie save. Sugadinęs relikviją GinTarasas yra primušamas savo namuose:

Dabar stoviu nuogas ir apsikraujavęs. Iš sutinusios nosies vis teka kraujas. Skruostas dega. Paširdžius maudžia. Galvoje – sutemos. Jaučiu, kaip tinstu. Kūnas tvinksi. Nemaloni situacija, tačiau būna ir blogiau, tai žinau iš istorijos: Džordaną Bruną gyvą sudegino ant laužo, rusų generolą apipylė vandeniu ir pavertė ledo skulptūra, sektantui inkvizicija pylė verdančią alyvą į gerklę etc. (O, 49).

Romane kančios yra lyginamos su kitais žmonėmis, tuo neišskiriant savęs kaip labai ypatingos asmenybės. Vyras yra primuštas, bet dar mąsto ir atsimena istoriją, italų mąstytoją Bruną, kuris už savo idėjas buvo sudegintas. Galima įžvelgti ironiją, kad nėra taip ir blogai, GinTarasas nevengia pasišaipyti iš savęs. Nuotaika optimistiška, nes jis yra gyvas. Nors kūnas yra sužeistas, bet jis nepraranda sveiko proto, jo mąstysena aiški, racionali, vyras galvoja apie istoriją. GinTarasas apibūdina savo išvaizdą: „Mano kūnas – nieko įdomaus. Tradicinis pusamžio vyro kūnas. Šiek tiek pavytęs, mažumėlę aptukęs. Krūtinė saikingai apžėlusi“ (O, 49). Iš aprašymo galima daryti išvadą, kad tai nėra jaunuolis, veikėjas pats nurodo, kad yra pusamžis, apie penkiasdešimties metų vyras. Jis realistiškai apibūdina save, nepagražindamas padėties.

Romane yra groteskiško vaizdo, pornografijos: „Aš – gintaro liaudies meistras – ir klūpau erekcijos būsenos savo namuose ant keturių su pompos koto uodega. Nejučiomis bandau ją vizginti“ (O, 50). GinTarasas patiria malonumą su pompa užpakalyje. Jis vaizduojamas kaip šuo keturiomis, įrankio kotas lyg šuns uodega, kurią vizgina, prarandamas žmogiškumas, vyras primena gyvulį. Pagrindinis veikėjas visai nepasimeta, jam situacija atrodo juokinga: „[k]omiška (O, 50). Jis neižvelgia nieko bjauraus, vyras pakilios nuotaikos. Pasakotojas nepasimeta, tuo jis dar labiau papiktina skriaudėjus: „Tai praradusius žmogiškumą įsibrovėlius siaubingai įsiutina“ (O, 50). Įsibrovėliai nori sukelti skausmą, o pamačius, kad GinTarasas nejaučia nemalonumo, o atvirkščiai yra patenkintas, praranda kantrybę. Nepasidavimas engėjams parodo vyro dvasinę stiprybę. Tikėjimas savimi leidžia užmiršti pažeminimą, kurį tenka patirti savo namuose.

Kaip ir *Sparnų vaško urnoje* taip ir *Ornamente* yra kalbama apie religijos asmenybes. Romane yra minimi šventieji broliai – Kirilas ir Metodijus, kurie kūrinyje transformuoti į samdomus žudikus. Jie, realiai egzistavusios asmenybės, kurie „[...] žinomi kaip slaviškosios abėcėlės autoriai“⁷⁰, šis faktas neaktualizuotas romane. Brolių nebūtų galima įvardinti kaip šventųjų. Jie gauna pinigus už užsakytas žmogžudystes. Broliai yra stomatologės Doros vaikai. *Sparnų vaško*

⁷⁰ „Šv. Kirilas ir Metodijus“ [žiūrėta 2013-05-01]. Prieiga per internetą: <http://www.katalikuleidiniai.lt/index.php?lng=lt&content=pages&page_id=89>.

urnoje yra Jėzaus figūra, tačiau Kristaus vardas neminimas. Romane duodamas naujas vardas – Dėžininkas. Abiejų romanų šventosioms asmenybėms tekstas suteikia naujų prasmių ir funkcijų, naudojami tik vardai, o charakteris yra naujas, sukurtas pasakotojo.

Stomatologė Dora GinTaraso burnoje aptinka mineralus. Reikia pabrėžti, kad moters vardas gali būti suvokiamas kaip daiktavardis, kuris *Dabartinės lietuvių kalbos žodyne* apibrėžiamas taip: „dorumas, moralė“⁷¹. Ji pasikviečia į pagalbą sutuoktinį: „– Susipažink, tai mano vyras profesorius Mistislavas Rostropovičius“ (O, 69). Naudojamas rusų muzikos atstovo, violončelininko asmenybės vardas. Vyras reikalingas, kad padarytų teisingas išvadas. Profesorius patvirtina, kad burnoje auga mineralai: „– Ir ne vienas brangakmenis dar tūno jūsų burnoje. Tai organinė brangakmenių kasykla, galėsianti ateityje išspręsti ne tik ekonomines, bet ir politines krašto problemas“ (O, 71). Pora atradusi deimantus pradeda kurti ateities planus, neatsiklausę GinTaraso. Vyras nenori atsakyti savo specialybės: „Čia mano nervai neišlaikė ir aš kategoriškai pasakiau, kad galiu gyventi tik ten, kur jūra išskalauja gintarą. Be to, pridūriau, jog neįsivaizduoju savęs be mielo širdžiai darbo – gintaro apdirbimo“ (O, 76). Ant GinTaraso dantų augantys brangakmeniai neužgožia vyro proto, jis ir toliau nori dirbti širdžiai mielą darbą. Pastarasis prilyginamas žaidimui. Dora visai neturi sąžinės, nes su vyru planuoja, kur išleis pinigus, nors mineralai auga ne ant jų dantų.

Romane žaidžiama istorija ir literatūra. GinTarasas savo burnoje augančiam deimantui duoda istorinį vardą: „Nuspręsta: pavadinsiu jį *Mažuoju Bonapartu*. Taip noriu pagerbti Šv. Elenos salos kalinį, kuriam raudonas spinelis niekada nebepriklausys“ (O, 97). Kalbama apie Napoleoną Bonapartą, salą į kurią buvo ištremtas imperatorius. Deimantas pavadinamas mažuoju, nes ir Napoleonas buvo mažo ūgio. Pasakotojas išmano istoriją ir manipuliuoja ja savo kūrinyje. Vienas romane esantis skyrius vadinasi: „Sapnas: Strindbergo košmaras (spalvotas)“. Augustas Strindbergas, švedų rašytojas, dramaturgas. Pasakotojas tekste įterpia nedidelės apimties dramą, kurios veikėjas yra jis pats. Drama baigiasi pabudimu: „*Prabudimas / Šaltas prakaitas*“ (O, 96). Tai tik baisus košmaras, kurio nebuvo. Pasakotojas netiesiogiai mini Herkaus Kunčiaus romano pavadinimą: „[...] *matka pitka*“ (O, 120). Naratorius rodo savo intelektą. Jis žino istoriją, įvairių šalių rašytojus. Galima daryti išvadą, kad tai yra inteligentiškas, išprusęs žmogus. Kūrinyje yra minima daug įvairiausių rašytojų vardų neišplėtojant pasakojimų, minimos pavardės arba kūrinių pavadinimai. Tai rodo, kad pasakotojas yra apsiskaitęs, išmano literatūrą. Taip žaidžiama intertekstais, o tai yra postmodernistinio romano ypatybė.

Šis romanas artimiausias *Keturių sesučių darželiui*, nes jame nors ir netiesiogiai, tačiau taip pat yra skiriamas dėmesys skaitytojui, nes šis turi rasti, iškoduoti visas reikšmes: „Kad žiūrint į kažką būtų galima ir kažką pamatyti, reikia šiek tiek ir mąstyti, – taip yra visada“⁷². Kasparavičius

⁷¹ Stasys Keinys, *Dabartinės lietuvių kalbos žodynas*, Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, 2000, p. 976.

⁷² Hans-Georg Gadamer, *opus cit.*, p. 42.

kūrinyje tiesiogiai kreipiamasi į skaitytoją, o Kunčiaus tekstas kuriamas iš istorijos, religijos, literatūros asmenybių, kurias reikia atpažinti. Kasparavičiaus tekste taip pat yra istorijos, kalbama apie Vytautą. *Ornamente* taip pat kalbama apie sunkų kūrybinį darbą. Abiejų romanų pradžios panašios, *Ornamente* prasideda – *Inhaliacija*, ieškoma įkvėpimo. *Keturių sesučių darželyje* pradžia yra – *Introdukcija*. Pasakotojai ieško kelio, kaip pradėti pasakoti istorijas.

Romane Dora, GinTarasas ir Mistislavas yra veikėjai, kurie atsiduria draudžiamoje zonoje, nors jų tikslas tėra išskyla, jie yra sulaikomi. Visi yra skirtingose kamerose, susiduria patys su savimi, savo mintimis, skyrius vadinasi: „Sulaikytųjų apmąstymai sąžinės kalėjime“. Dora galvoja: „[...] jei jis toks luošas, ligotas, nebepatrauklus, tai kam jis dabar man reikalingas?.. Šlykštinė“ (O, 150). Moteris kalba apie savo vyrą, jis jai atgrasus. GinTarasas mąsto: „[...] nei man, nei mano draugams, kurių turiu ištis nemažai, dar niekada neteko turėti nekalto mergaitės. Kodėl? Kodėl mane ir mano artimuosius šis džiaugsmas aplenkė? Visos buvo panaudotos – ir ne kartą“ (O, 150). Vyrui rūpi jo seksualiniai poreikiai, jis moteris įvardina kaip daiktus. Veikėjai susirūpinę savo santykiais. Komiška situacija, nes jie yra sulaikyti, o galvoja ne apie tai, kaip ištrūkti, o apie save, yra egoistai. Mistislavo galvoje yra tokios mintys: „[...] yra daug spirito rūšių: techninis, liuks, medicininis, ekstra, aviacinis ir, žinoma, astrologinis. Jis stipriausiai kerta į smegenis – po išgertos stiklinės jau niekada nebeatsikeli“ (O, 150). Vyras mąsto apie alkoholinius gėrimus. Visi susirūpinę savimi, nori patenkinti kūno įgeidžius: susirasti geresnį vyrą, pasimylėti su nekalta mergaite ir prisigerti. Veikėjai nutolę nuo erdvės, kurioje yra, nerūpi laisvė. Po to jie paleidžiami, bet yra atskirti, netikėtai GinTarasas susitinka su savo senais draugais ir jie vėl nusprendžia pratęsti mineralų verslą. Nuo vieno įvykio pereinama prie kito atsitikimo, tekste trūksta nuoseklumo.

Romane susipynę giminystės ryšiai. GinTarasas miega su Dora, bet gerai sutaria su jos vyru. Jie aiškinasi, kokiais giminystės ryšiais yra susiję: „– Be to, – įsiterpia Mistislavas Rostropovičius, – Kirilas ir Metodijus yra tavo broliai, nes tiek tau, tiek ir jiems aš esu tėvas. / – Ir mano sūnaus senelis, – papildau. / – Aš esu tėvas, senelis ir dėdė viename asmenyje. / – Tiksliai, suploja rankomis Mistislavas Rostropovičius“ (O, 192). Įvyksta painiava, kas kieno tėvas, vyras, sūnus, nebelieka jokios logikos. Dorai pagimdžius vyrai yra laimingi, švenčia. Laikas neaiškus, GinTarasas pririštas prie kėdės, Rostropovičius senelių prieglaudoje. Išaiškėja, kad jis nužudė savo visas žmonas, yra nepagydomas, nuosprendis jo laukia toks: „Gydymo taktiką siūlau palikti ankstesnę: nuolat akylai stebėti Mistislavą Rostropovičių, kad, neduok Dieve, jis ko nors neiškrėstų ir nesuteptų mūsų senelių prieglaudos, kovojančios dėl teisės vadintis Servanteso vardu, garbės“ (O, 198). Minimas ispanų rašytojas – Migelis de Servantesas, kurio žymiausio romano veikėjas yra Don Kichotas. Jis siejamas su proto pasimaišymu, neveltui senelių namai vadinasi Servanteso vardu.

Gintaro meistras visą laiką galvoja apie savo deimantą: „Liežuviu paliečiu *Mažąją Bonapartą*. Nusiraminiu. Paaugęs. Didelis. Imperatorius“ (O, 148). Jam suteikiama didelė svarba, vardas išskiriamas kursyvu. Vyras Bonapartu rūpinasi lyg vaiku, tikrina ar jam viskas gerai, ar nieko nenutiko. Pabaigoje viskas išsprendžiama, iš GinTaraso burnos ištraukiamas Bonapartas, kuris vadinamas vaisiu. Minimas metų laikas, pavasaris: „– Velykos! Velykos! Velykos! – ploja katučių berniukai ir susispiečia aplink Motiną Dorą, kuriai šiandien pati laimingiausia diena gyvenime“ (O, 211). GinTarasas palieka palikimą – brangakmenį, prasideda naujas Doros gyvenimas. Velykos simbolizuoja atgimimą. *Sparnų vaško urnoje* Jėzus Dėžininkas taip pat prisikelia po Velykų. Pavasario šventė simbolizuoja pokyčius, naują pradžią. Romanas baigiasi optimistiškai, nes susiburia visa šeima, iš GinTaraso burnos ištraukiamas mineralas.

Paskutinis romano epizodas: *Išvados. Pabaiga*. Čia rašoma: „O pradėti vertėjo taip: Tolimajame Jarbubo kaime Abhu nasifas susilaukė sūnų Nabchano ir Ashchato, kuriuos pagimdė Zuleicha“ (O, 211). Kūrinio pabaigoje randamas sprendimas kaip reikėtų pradėti rašyti romaną. Istoriją išgyvenęs pasakotojas kelionės pabaigoje randa visus atsakymus į jam rūpimus klausimus ir suvokia, kaip pradėti rašyti romaną. Huizinga teigia, kad žaidimas „[...] žaidžiamas“ griežtuose laiko ir erdvės rėmuose. Jis turi savyje savo vyksmą ir prasmę⁷³. Žaidimas turi savo pabaigą, todėl romano pabaigoje, išsprendžiamos visos problemos, kurios kilo pradžioje, nes darbas davė rezultatus.

Romane dėmesys sutelktas į mineralą, kuris auga GinTaraso burnoje. Žaidžiama istorija, yra nuorodų į Bibliją, rašytojus, mąstytojus ir kita. Viskas susipynę priežastiniais ryšiais, romaną galima perskaityti įvairiai, priklauso nuo adresato, nuo žaidžiančiojo.

Romanuose žaidimas pasireiškia įvairiomis formomis. Kasparavičiaus romanuose žaidimas nukreiptas į skaitytoją. Rašytojų kūrinuose yra intertekstų į kitas mokslo šakas: mitologiją, religiją, istoriją, kurios pasitelkiamos žaidimui.

⁷³ Johanas Huizinga, *op. cit.*, p. 285.

IV. IŠVADOS

Tyrinėjant *žaidimo diskursą* Herkaus Kunčiaus ir Ramūno Kasparavičiaus romanuose prieita prie šių išvadų:

1. Johano Huizingos ir Hanso-Georgo Gadamerio žaidimo koncepcijos padėjo analizuoti ir interpretuoti Herkaus Kunčiaus ir Ramūno Kasparavičiaus romanus: *Sparnų vaško urna*, *Ornamentas*, *Keturių Sesučių darželis* ir *Lietuvių Laimos teismas*. Huizingos teorija parodė, kad žaidimas yra neatsiejamas nuo kalbos, dėmesys sutelkiamas į patį tekstą. Gadamerio žaidimo samprata atskleidė, jog žaidimas visų pirma yra komunikacija su skaitytoju, o kitas svarbus dalykas – intelektas jį suvokti. Taip pat pasitelkta komparatyvistikos teorija parodė, kad romaną galima sukurti literatūros, mokslo, Šventojo Rašto etc. Pagrindu, bet tai nereiškia, kad viskas yra tik citatų rinkinys. Rašytojas pasirenka tam tikrus įvaizdžius ir juos perkuria, suteikia naujų reikšmių. Kasparavičiaus ir Kunčiaus romanuose norint išsiaiškinti žaidimo diskurso reikšmes, reikia pritaikyti žinias iš visų mokslo sričių, nes literatūroje visi diskursai susisieja.
2. *Lietuvių Laimos teismas* parodė, kad romanas yra sukurtas mitologijos tematika. Kūrinys dedikuotas profesorei Dundulienei, kuri yra aprašiusi deivės paveikslą. *Lietuvių Laimos teisme* mokslo informacija susipina su literatūra, o tai sukuria metaliteratūrinį žaidimą. Romane Laima veikia greta pasakotojo kaip romano kūrėja, o taip pat pagrindinės istorijos veikėja.
3. *Sparnų vaško urna* – tai romanas, kuriame žaidžiama religijos diskursu. Kūrinyje naujoviškai interpretuoti religijos personažai, panaudojant kai kurias veikėjų savybes arba tik vardus. Tai daroma siekiant suteikti Jėzaus personažui naujas reikšmes, panaikinti stereotipus, pažvelgti į tai, kas sena, naujai. Pasitelkiamos citatos iš Šventojo Rašto, sukuriant tikrovišką atmosferą. Romanas lieka tarsi be pabaigos, pasakotojas įvardija, kad tai tik žaidimas. Galima teigti, kad žaidimo iniciatorius yra pasakotojas ir jis nutraukia istoriją.
4. *Keturių sesučių darželis* atskleidė, kad romane autorius kuria komunikacinį žaidimą su skaitytoja / skaitytoju. Kasparavičiaus romanai dialogiški, bendraujama su pačiu skaitytoju, kreipiamasi į jį, provokuojama, o Kunčiaus romanai yra daiktiški, jie pateikia vaizdinius, kuriuos reikia interpretuoti. Nėra tokios ypatingos komunikacijos kaip, pavyzdžiui, *Keturių sesučių darželyje*, kur dėmesys sutelkiamas į skaitytoją moteriškosios giminės, atsiskleidžia pastovus bendravimas su ja. *Lietuvių Laimos teismas* parodo personažės Laimos ir pasakotojo bendradarbiavimą pasakojant istoriją.

5. *Ornamentas* sudomina skaitytoją, nes pasakotojas rodo romano kūrimo procesą. Romane žaidžiama kūrybiškumo klausimu ir žmogaus gyvenimo istorija. Tai daroma teksto pradžioje, kai pasakotojas niekaip negali parašyti romano ir pasitelkia kitus rašytojus, bet ir jų kūrinių pradžios netinka. Pasakojama apie deimantų augimą GinTaraso burnoje, pateikiami mineralų aprašymai, norima įtikinti skaitytoją istorijos realumu. Žaidžiama chemijos mokslu, biologija, literatūra, tikrovės ir fikcijos lygmenimis, bet svarbiausia, kad pasakotojas tai daro autentiškai, jis kuria savo istoriją, kitų nekopijuoja.
6. Žaidimas romanuose atsiskleidžia per bendravimą su skaitytoju, kalba ir intertekstu. Kiekvienas skaitytojas / žaidėjas kūriniai suteikia naujas reikšmes, nes skaitytojai yra skirtingi. Būtų galima analizuoti kitus Kunčiaus kūrinius, pavyzdžiui *Smegenų padažą* ar *Gaidžių Milžinkapį* ir pažiūrėti, kas yra svarbu be mitologijos, religijos, skaitytojo ir žaidimo rašymo bei žmogaus gyvenimo kuriant žaidimą.

ŽAIDIMO DISKURSAS HERKAUS KUNČIAUS IR RAMŪNO KASPARAVIČIAUS ROMANUOSE: LYGINAMASIS ASPEKTAS

V. SANTRAUKA

Pagrindinės sąvokos: žaidimas, diskursas, Herkus Kunčius, Ramūnas Kasparavičius, romanas.

Herkus Kunčius ir Ramūnas Kasparavičius yra postmodernūs rašytojai. Jų tekstams būdingas intertekstualumas, žaidimas, siekis įtraukti skaitytoją į metaliteratūrinį žaidimą, romanų paaikškinimas pabaigoje.

Bakalauro darbo objektas – žaidimo diskursas Herkaus Kunčiaus ir Ramūno Kasparavičiaus romanuose. Analizuojami keturi romanai: Kunčiaus – *Sparnų vaško urna* (1999), *Ornamentas* (2002), Kasparavičiaus – *Keturių sesučių darželis* (1998), *Lietuvių Laimos teismas* (1998) žaidimo diskurso tema. Jie pasirinkti dėl religijos, istorijos, kalvystės, vaikų sekso ir mitologijos motyvų, kuriais žaidžiama romanuose.

Tyrimo tikslas – ištirti žaidimo diskurso aspektu Herkaus Kunčiaus ir Ramūno Kasparavičiaus romanus, palyginti juos tarpusavyje. Išvelgti panašumus ir skirtumus, kuo žaidimas yra grindžiamas viename ir kitame romane. Uždaviniai: 1. Pristatyti Johano Huizingos ir Hanso-Georgo Gadamerio žaidimo koncepcijas, komparatyvistikos teoriją; 2. Nagrinėti žaidimo kūrimą ir specifiką Kunčiaus ir Kasparavičiaus romanuose; 3. Identifikuoti žaidimo panašumus ir skirtumus minėtuose kūriniuose.

Darbe naudojamosi Johano Huizingos ir Hanso-Georgo Gadamerio žaidimo koncepcijomis. Taip pat apibrėžiama diskurso sąvoka bei pasitelkiama komparatyvistikos teorija, kurios svarbiausia mintis – interpretuodamas kūrinį skaitytojas turi pasitelkti žinias iš meno ir mokslo sričių.

Ištyrus romanus galima daryti išvadas, kad tekstuose žaidimas reiškiasi įvairiai. Pagrindiniai personažų vardai pasitelkiami ne tik iš literatūros kūrinių, o taip pat iš mitologijos ar religijos. Kasparavičiaus romanuose stengiamasi įtraukti skaitytoją, tiesiogiai kreipiamasi į jį, kalbama. Pasireiškia žaidybinis elementas, kada skaitytojas yra erzinamas ir provokuojamas, nes norima sudominti. Kunčiaus romanuose nėra tiesioginės komunikacijos, su skaitytoju bendraujama intertekstualiais vaizdiniais, juos reikia pamatyti, suprasti ir interpretuoti.

THE DISCOURSE OF GAME IN NOVELS BY HERKUS KUNČIUS AND RAMŪNAS KASPARAVIČIUS

VI. SUMMARY

Key words: game, discourse, Herkus Kunčius, Ramūnas Kasparavičius, novel.

The object of the Bachelor thesis is the discourse of the game in the novels *Sparnų vaško urna* (1999), *Ornamentas* (2002) by Herkus Kunčius, *Keturių sesučių darželis* (1998), *Lietuvių Laimos teismas* (1998) by Ramūnas Kasparavičius.

The aim of the research is to survey the mentioned novels in the aspect of the discourse of the game, to envisage the similarity and the distinction, to find out wherewith the game is grounded in one or another novel. **The objectives of the research:** 1. To present the concepts of the game by Johan Huizinga and Hans-Georg Gadamer and the theory of the comparativistics; 2. To analyse the development of the game and specifics in the novels by Herkus Kunčius and Ramūnas Kasparavičius; 3. To identify the similarity and the distinction in the novels mentioned previously.

Johan Huizinga's and Hans-Georg Gadamer's conceptions are used in the Bachelor thesis. Also, the discourse of the game is determined and invoked the theory of the comparativistics, of which the main idea is – the reader has to invoke the knowledge from the art and science fields while interpreting the novel.

After the investigation of the novels it may be concluded that the game in the text is expressed diversely. The names of the main characters are invoked not only from the previous literature works, but also from mythology and religion. It is attempted to involve the reader, it is addressed directly and it is given a talk to him in the novels by Kasparavičius. The element of the game is evidenced, when the reader is treated and provoked, because it is wanted to get him interested. There is no direct communication with the reader in the novels by Kunčius. The intertextual images are used in communication with the reader, they have to be seen, understood and interpreted.

VII. LITERATŪRA

1. Henrichas Heinė, *Lyrika ir satyra*, vertėjas: Algimantas Baltakis [et. al.], Vilnius: Valstybinė grožinės literatūros leidykla, 1957.
2. Ramūnas Kasparavičius, *Keturių sesučių darželis*, Vilnius: Rašytojų sąjungos leidykla, 1998.
3. Ramūnas Kasparavičius, *Lietuvių Laimos teismas*, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 1998.
4. Herkus Kunčius, *Ornamentas*, Vilnius: Charibdė, 2002.
5. Herkus Kunčius, *Sparnų vaško urna*, „Metai“ 1999, Nr. 8–9 p. 12–63.
6. Marcel Proust, *Prarasto laiko beieškant Svano pusėje*, vertė: Aldona Merkytė, Vilnius: Vaga, 2004.
7. *Šventasis Raštas, Naujasis Testamentas*, IV tomas, vertė: Česlovas Kavaliauskas, Vilnius: Vaga, 1992.
8. Eugenijus Ališanka, *Dioniso sugrįžimas: chtoniškumas postmodernizmas tyla*, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 2001.
9. Daiva Biekškaitė, „Šv. Sebastijonas“ [žiūrėta 2013-05-06].
Prieiga per internetą: <<http://www.tradicija.lt/Siuzetai/Sebastijonas.htm>>.
10. Nerijus Brazauskas, „Lietuvių romano istorija kaip *antiromano* istorija“, in: *Acta humanitarica universitatis Saulensis. T. 11 (2010)*, Šiauliai: Šiaulių universitetas, 2012, p. 98–110.
11. Pranė Dundulienė, *Pagonybė Lietuvoje: moteriškosios dievybės*, Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, 2008.
12. Hans-Georg Gadamer, *Grožio aktualumas. Menas kaip žaidimas, simbolis ir šventė*, vertė Giedrė Grinytė, Vilnius: Baltos lankos, 1997.
13. Algirdas Julius Greimas, *Lietuvių mitologijos studijos*, Vilnius: Baltos lankos, 2005.
14. Ihab Hassan, *The Postmodern Turn: Essays in Postmodern Theory and Culture*, Ohio: Ohio State University Press, 1987.
15. Jeremy Hawthorn, *Moderniosios literatūros teorijos žinynas*, iš anglų kalbos vertė Dalia Čiočytė, Vilnius: Tyto alba, 1998.
16. Johanas Huizinga, „Žaidimas ir kultūra“, *Menas ir laisvalaikio kultūra*, sudarė Krescencijus Stoškus, Vilnius: Mintis, 1981, p. 277–288.
17. Nijolė Vaičiulėnaitė-Kašelionienė, *Komparatyvistikos pagrindai. Mokomoji knyga filologijos studentams*, Vilnius: Vilniaus pedagoginis universitetas, 2006.

18. Stasys Keinys, *Dabartinės lietuvių kalbos žodynas*, Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, 2000.
19. Audinga Peluritytė, „Jauniausieji lietuvių prozininkai“, *Naujausioji lietuvių literatūra (1988–2002)*, sudarė Giedrius Viliūnas, Vilnius: Alma littera, 2003, p. 202–224.
20. Audronė Poškienė, *Diskursas, teorijos ir praktikos gairės*, Kaunas: Technologija, 2007.
21. Jūratė Sprindytė, *Prozos būsenos 1988–2005*, Vilnius: Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas, 2006.
22. Juozas Tumelis [et al.], *Visuotinė lietuvių enciklopedija IX t.*, Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, 2001.
23. Inga Vaičekauskaitė-Stepukonienė, *Naujasis lietuvių ir latvių romanas: raidos tendencijos 1988-2000-taisiais*. Kaunas: Vytauto Didžiojo universiteto leidykla, 2006.
24. Vygantas Šiukščius, „Kunčius Herkus“, in: *Lietuvių literatūros enciklopedija*, sudarė Vytautas Kubilius, Vilnius: Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas, 2001, p. 259.
25. Vygantas Šiukščius, *Mitopoetika lietuvių prozoje: tekstų interpretacija*, Vilnius: Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas, 1999.
26. „Šv. Kirilas ir Metodijus“ [žiūrėta 2013-05-01]. Prieiga per internetą: <http://www.katalikuleidiniai.lt/index.php?lng=lt&content=pages&page_id=89>.

VIII. ANOTACIJA

Ernesta Gužauskaitė, *Žaidimo diskursas Herkaus Kunčiaus ir Ramūno Kasparavičiaus romanuose: lyginamasis aspektas. Bakalauro darbas*, vadovas lekt. dr. Nerijus Brazauskas, Šiaulių universitetas, Literatūros istorijos ir teorijos katedra, 2013, 40 p.

VIII. ANNOTATION

Ernesta Gužauskaitė, *The Discourse of Game in Novels by Herkus Kunčius and Ramūnas Kasparavičius: The Comparative Aspect. Bachelor Thesis*, academic adviser Lect. Dr. Nerijus Brazauskas, Šiauliai University, Department of History and Theory of Literature, 2013, 40 p.