

Už laiko ribų: *Sapnavau Japoniją*

Skaidra Trilupaitytė

Lietuvos kultūros tyrimų institutas

Saltoniškių g. 58, LT-08105 Vilnius

s.trilupaityte@gmail.com

——— Šiame tekste aptariamas sapnas Mindaugo Lukošaičio kūryboje. Į piešinių ciklą *Sapnavau Japoniją* žvelgiama ne tiek analizuojant piešinio kaip dailės kūrinio savybes, bet labiau per siaubo literatūros klasiko Howardo Phillipsa Lovecrafta ir jo plėtotos „keistosios fantastikos“ prizmę. Šis žanras leidžia kalbėti apie nežmogiškos (t. y. žmogui niekaip nepažinios) realybės pojūtį, kuris sunkiai apibūdinamas remiantis viena disciplina. Pastanga apie tai aiškintis gali būti traktuojama ir kaip savotiška „neakademine“ prieiga prie meninio archetipo, kai siekiama rasti raktą į fantazijos, vaizduotės ir sapnų pasaulį. Straipsnio apibendrinime teigiama, jog istoriniu požiūriu vienas nuo kito nutolusiuose (ir vienas apie kitą nieko nežinojusių autorių) kūrinuose – literatūrinėje fikcijoje ir piešinių cikle – ryškėjantys analogiški meniniai archetipai gali prabilti kaip savotiški intertekstai, jungiantys archajines ir naujausias technologijas, mokslą ir meną. Šiuo atveju „keistosios fantastikos“ (arba „keistojo realizmo“) principai siūlo ne tiek anuliuoti modernybės pagimdytą žinojimą, kiek padėti suprasti tai, kas vis dar ne(pri)pažįstama.

Reikšminiai žodžiai: HPL, Mindaugo Lukošaičio piešiniai, „keistoji fantastika“, anapusbės tyrėjai, sapnų gaudyklė, meninis archetipas.

Įvadinės pastabos

Ši tekstą paskatino susidomėjimas fantastikos žanro kūrinuose plėtojamomis anapusių, sapno ir antimodernybės idėjomis. Prieš keletus metus skaitydama vieno iš specifinės „keistosios“ siaubo literatūros pradininko Howardo Phillipso Lovecraft (1890–1937), populiariojoje kultūroje neretai žymimo HPL, apsakymus ir apysakas, prisiminiau jo kūrybos įvaizdžių populiarumą kai kuriuose filmuose. O vėlesnis „susidūrimas“ su Lietuvos menininko Mindaugo Lukošaičio (g. 1980) piešiniais¹ paskatino giliau pažvelgti į meninio archetipo reiškinį. Maždaug 2013–2018 m. sukurtas didelio formato ciklas *Sapnavau Japoniją* perteikia sapne pamatytus erdvinis monochrominius šviesotamsos darinius, uolienas, tirstą miglą ir mįslingų architektūrinių paminklų liekanas [1–5 il.]. Juodai balto spektro skalėje niūrius įsivaizduojamos Japonijos vaizdinius piešęs menininkas nėra buvęs Tolimųjų Rytų šalyje. Tačiau mintyse būtent taip pavadinęs savuosius regėjimus sapne, atsibudęs jis pieštuku vizualizavo ne realios šalies įspūdžius, o tai, ką smegenys konstravo miegant. Tarpinės būklės pusiau gamtinių abstrakcijų, mūro junginių ir panašių struktūrų atspindžiai ant popieriaus buvo perteikiami kaip (pusiau) sąmoningo „suvaldyto“ sapno rezultatas.

Specifinių erdvių sąmonės archetipų įvaizdžiai literatūroje, kine, vaizduojamajame mene, žinoma, neretai siejasi su pasaulio pradžios ir pabaigos mitais ir tais reiškiniais, kuriuos nuo seno gvildena psichoanalizės kryptys. Mitinę sąmonę atskleidžiančiuose kūrinuose kalbama apie tai, kas radosi prieš Žmogaus laiką arba po jo. Visa tai gali būti pamatyta ne biologinėmis akimis². Empirinę realybę peržengiantis subjektyvumas, ypač vidujybės limitų aktyvavimas per vaizduotę, šiandien plačiai aptiriamas lietuviškuose fenomenologijos tyrimuose, ypač filosofo Kristupo Saboliaus darbuose³; sapno fenomenologija netgi tampa dabarties filosofijos tema

1 Su Mindaugo Lukošaičio piešiniais buvau susipažinusi anksčiau. Tačiau kai kurie specifiniai piešimo metodai man aiškėjo tik 2021 m. pabaigoje, šio menininko studijų VDA meno doktorantūroje metu. Kultūros politikos paskaitose analizuojant mano kurse pasiūlytas dokumentavimo ir manipuliacijos piešime bei fotografijoje temas, radosi proga pamatyti iki tol nematytą piešinių ciklą.

2 Šiandien sąmonės ir sąmonės vizijų fenomenas plačiai aptiriamas filosofiniuose vaizduotės tyrimuose, o vizualumo studijose ne sykį akcentuota dvilypė vaizdo prigimtis – viena vertus, sąmoninga matomoji, kita vertus, nematomoji. Mat vaizdas egzistuoja taip pat nesąmoningoje psichinėje veikloje, sapnuose, haliucinacijose, svajonėse. Žr.: Odeta Žukauskienė ir Žilvinė Gaižutytė-Filipavičienė, *Atminties ir žvilgsnio trajektorijos: vaizdo kultūros refleksijos* (Vilnius: Lietuvos kultūros tyrimų institutas, 2018), 119.

3 Kristupas Sabolius, *Įnirtingas miegas. Vaizduotė ir fenomenologija* (Vilnius: VU leidykla, 2012).



1.

Mindaugas Lukošaitis, *Sapnavau Japoniją. Scena III*,
2016, pop., grafitas, 64 × 90

I Dreamt of Japan, Scene III, 2016, graphite on paper,
64 × 90

(pavyzdys – Sauliaus Geniušo tekstai⁴). Kita vertus, sapnuose išnyrančių, ne vieno skirtingu metu gyvenusio kūrėjo sumanyme atsikartojančių milžiniškų kalnų, nežemiškų kosminių erdvių, baugių stalaktitų arba žmogui nesuvokiamų civilizacijų statinių vaizdiniai gali būti aptariamai pasitelkiant ne tik psichoanalizės ar filosofijos įžvalgas, bet ir kreipiant dėmesį į pačiuose meno kūrinuose glūdinčius aiškinimus. Būtent Lovecraft'o kūryboje dažnai analizuojamos mokslo (vis dar) nepatvirtintos hipotezės apie minėtus pušiau gamtinius darinius ir „senesnius už žmogų“ archetipus.

Tikrovės dokumentavimo ir meninės vaizduotės santykis domina įvairių sričių tyrėjus, besiaiškinančius objektyviai niekaip nepatikrinamas hipotezes (tokių hipotezių tyrėjai neretai būdavo ir Lovecraft'o personažai). Ne tik grožinėje literatūroje, bet ir šiandienos eseistikoje ar kultūros tyrimuose siekiama teoriškai apmąstyti daugiabriaunę vaizduotę. Kita vertus, norint „pričiuoti“ sapną, kreipiamas dėmesys ir į egzistuojančių

⁴ Saulius Geniušas, „Conscious and Unconscious Phantasy and the Phenomenology of Dreams“, *Research in Phenomenology*, 51 (2), 2021: 178–199, https://brill.com/view/journals/rip/51/2/article-p178_2.xml.

komunikacinių technologijų galimybes, o pastarosios neišvengia mistifikacijos. Vaizduotės inspiruotą matymą nuspalvina subjektyvumas; tačiau šį matymą koreguoja ir įvairiapusė vizualinio realizmo, virtualių erdvių ir šiuolaikinių sudėtingų matymo įrankių plėtra. Kitaip tariant, aktualizuojant kūniškų biologinių juslių ir „anapusių“ santykį, nuolat aktualizuojama ir žinios „iš anapus“ perteikėjo (mediumo) bei technologijų tema⁵.

Virtualioje skaitmeninėje erdvėje kuriama ir dabarties istorija. Kita vertus, menininkai visais laikais permąstydavo tikrovės fiksavimo ir manipuliavimo emocijomis ribas. Pavyzdžiui, maždaug nuo 2003 m. figūriniais istoriniais piešinių ciklais garsėjęs Lukošaitis kontrastingais, kartais vien fragmentiškais pieštuko prisilietimais prie popieriaus perteikė skaudžius Lietuvos XX a. vidurio momentus, nors karo ir pokario realybės jis niekada nėra matęs savomis akimis. Iš istorinės fotodokumentikos, ko gero, galima „pasisemti“ XX a. viduryje užfiksuotų vaizdų, tačiau individualios tragedijos menininko piešiniuose buvo permąstomos tik per subtilias linijines užuominas (pačių žiūrovų vaizduotei paliekant galimybę susikurti visą partizanų žūties ar Holokausto naratyvą). Savo ruožtu, 2022 m. vasario 24 d. Rusijos pradėto karo prieš Ukrainą išprovokuotos žmonių tragedijos ir sumaištis, kaip ir kai kurių technologinių procesų bei tamsių biologinių instinktų pavojingas pagreitis, nebepalieka laiko ramiai refleksijai, patikimos filmuoto vaizdo dokumentikos ir objektyvios informacijos kanalų paieškai. Žmogaus neurozė stiprėja ne tik dėl įvykių, bet ir dėl kompleksišκών nestabilių medijų – jose viskas gali būti manipuluojama, todėl informaciniame kare racionalus žinių vartojimas tampa didelių pastangų reikalaujančiu procesu.

2022 m. pavasarį Lukošaičio pieštos pusiau abstrahuotos nuolaužos ar dūmuose paskendę griūties vaizdai liudija protu nesuvokiamas beprotybės prarajas. Karo prakeiksmo ištarmės vaizdo pavidalu (arba kaip fotografuotas piešinys) įsispraudžia į žiūrovo smegenis vien per dirginančios skaitmeninės platformos – feisbuko – „naujienu srautą“⁶. Tuo tarpu baugūs „nežemiški“ regėjimai individualiame sapne gali būti traktuojami kiek kitaip. Piešinio architektonika šiuo atveju pasiūlo su jokiais atpažįstamais

5 Plačiau žr.: Virginia Heffernan, *Magic and Loss. The internet as Art* (New York: Simon and Schuster, 2016).

6 Nors socialinių tinklų platformos neturi skaitmeninės meno galerijos statuso, kasdien asmeninėje feisbuko paskyroje talpinami vaizdai tapo pakankamai legitimiu demokratinės saviraiškos ir reprezentacijos būdu (būtent socialiniame tinkle galima matyti, jog nuo pat karo Ukrainoje pradžios Lukošaičiui neduoda ramybės grobuonies ir panašios temos).

siužetais nesusijusius pavidalus. Tamsoje ir tuo pat metu mįslingame švytėjime glūdinčių uolienų luitai ar kosmoso dulkių sūkuriai nėra nei konkrečių įvykių pagimdyti košmarai, nei intriguojantį nuotykingą siužetą siūlantys pasakojimai. Svarbesnis čia net ne gamtinių materijų, o baugios anapusybės dvelksmas; šioje anapusybėje nėra nei žmogaus, nei žmogui priimtinos realybės⁷. Analogišką tuštumos ir nihilizmo (nebuvimu), o kartais tiesiog paslapties atmosferą kuria ir „nežmogiškos“ pusiau gamtinės urbanistikos bei šaltų kosmoso erdvių aprašymai ne viename Lovecraftui kūrinyje. Pastaruoju atveju itin svarbios scenos, kai haliucinuojantys ar miego metu į kitus pasaulius persikėlę kūrinių herojai išgyvena nežemiškus regėjimus⁸.

Taigi šiame tekste, aptariant sapną meninėje kūryboje, į piešinių ciklą siekiama pažvelgti per lavkraftiškos „keistosios fantastikos“ prizmę. Nežmogiškos (t. y. žmogui niekaip nepažinios) realybės pojūtis sunkiai apibūdinamas remiantis viena disciplina, mat kultūrinėje vaizduotėje brutalių nežemiškų struktūrų ir „kosminio“ keistumo paieškos reiškiasi itin įvairiais būdais. Pastanga apie tai rašyti gali būti traktuojama ir kaip savotiška „neakademine“ prieiga prie meninio archetipo⁹, kai siekiama rasti raktą į fantazijos, vaizduotės ir sapnų pasaulį. Tokiu raktu man iš dalies tapo ir serbų rašytojo Milorado Pavičiaus (1929–2009) rekonstruota prieš šimtmečius išnykusi, bet vis dėlto slaptame chazarų žodyno gyvenime išlikusi sapnų gaudytojų profesija¹⁰. O pastaraisiais metais populiariojoje kultūroje ryški tendencija permąstyti keistosios literatūros, mistikos ir sapno vaizdinius per išaugusį dėmesį HPL (Howardui Phillipsui Lovecraftui) gali būti

7 Kaip teigia pats menininkas, „tam tikra prasme ‚japoniški‘ vaizdai yra negyvi.

Tą ‚negyvumą‘ aš mėgstu ir dėl paties principo, kad paveikslai ‚nemoralizuotų‘ visokiais žmogiškos veiklos pėdsakais ir kad nereiktų smegenims tyrinėti, ką čia tas (niekadėjas) žmogus veikė.“ Iš pokalbio (toliau – iš pokalbio) su Lukošaičiu. Pokalbiai vyko 2021 m. lapkritį – 2022 m. balandį, jie yra fiksuoti privačioje susirašinėjimo platformoje, taip pat buvo naudojami ir telefonine medija.

8 Šio teksto atveju bus svarbios tokios rašytojo apysakos kaip „Už laiko ribų“ (1935) ir „Beprotybės viršukalnės“ (1931, publikuota vėlesniais metais).

9 Meninis archetipas siejasi su meno kūrinyje kuriamu mitu, tarkime, Lovecraftui literatūrinių kūrinių veikėjus – tyrėjus – sapnuose arba sąmonės sutrikimo akimirka persekioja „pirmykščiai, siaubą keliantys antgamtiniai mitai“. Žr.: Howard Phillips Lovecraft, *Tykantis tamsoje* (kūrybos rinktinė), sud. Marius Burokas ir Paulius Jevsejevas (Vilnius: Kitos knygos, 2018), 257.

10 Pasak Pavičiaus, romane-leksikone dalyvaujančio daugialypio personažo – demono, kuris ragina istorinį veikėją imtis sapnų gaudytojo ir aiškintojo profesijos, „kiekvienas gali groti arba rašyti žodyną. Palik tai kitiems, nes tik toks retas, išskirtinis žmogus kaip tu gali įsisprauti į plyšį tarp dviejų žvilgsnių, kuriame viešpatauja mirtis. Išnaudok savo sapnų gaudytojo talentą, kad pagautum kažką be galo svarbaus.“ Žr.: Milorad Pavić, *Chazarų žodynas*, Romanas-leksikonas (Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 2010), 189.



2.
Mindaugas Lukošaitis, *Sapnavau Japoniją. Scena IV*,
2016, pop., grafitas, 90 × 64

I Dreamt of Japan, Scene IV, 2016, graphite on paper;
90 × 64

Skaidra Trilupaitytė ———
Už laiko ribų: Sapnavau Japoniją

traktuojama kaip papildoma provokacija pažvelgti į kultūrinės antimodernybės properšas¹¹. Pokalbiai su Lukošaičiu, savo ruožtu, tampa konkrečių tyrimų šaltiniu.

Po HPL ženklų

1890 m. Providenso mieste, JAV (Rod Ailandas), gimęs ir 1937 m. ten pat miręs Howardas Phillipsas Lovecraftas tapo viena svarbiausių specifinio siaubo literatūros žanro, kiek vėliau pavadinto „keistąja fantastika“ (angl. *weird fiction*), figūra. Gana ilgą laiką primirštas, tačiau būtent pastaraisiais dešimtmečiais išpopuliarėjęs kūrėjas neretai pristatomas kaip vienas įtakingiausių XX a. rašytojų, kurio tekstai įkvėpė daugybę vėlesnių siaubo (ir ne tik) žanro kūrinių¹². Nors tarp fantastinės literatūros mėgėjų HPL akronimas įsitvirtino gerokai seniau, Lietuvoje rašytoju plačiau susidomėta, kai 2018 m. leidykla „Kitos knygos“ išleido apsakymų ir apysakų rinkinį lietuvių kalba *Tykantis tamsoje*¹³. Vienas iš kūrybos rinktinės sudarytojų ir kūrinių vertėjas Paulius Jevsejevas neatsitiktinai mini išaugusį rašytojo populiarumą ir jo artumą ekstremalioms mąstymo bei filosofijos kryptims, taip pat ir metalo muzikos scenai. Įvade Jevsejevas akcentuoja ir HPL reikšmę šiandienos filosofijoje (rašytojo kūryba apibrėžiama kaip itin savita filosofinių motyvų vizija).

Archetipinės vizijos iš tiesų ne vienam mąstytojui ir menininkui leido susieti Lovecrafto motyvus ir su tarp Lietuvos menininkų nūnai populiariu filosofiniu spekulatyviuoju realizmu. Pavyzdžiui, šios filosofinės krypties atstovas Grahamas Harmanas skelbė Lovecraftą „keistojo realizmo“ pirmtaku; panašiai samprotavo ir kiti, anot Jevsejevo, „prancūzų filosofas Quentiną Meillassoux siūlo alternatyvą Kanto kritinei filosofijai primindamas modernybės prarastą Didžiąją Išorę, nuo žmogaus nepriklausomą,

¹¹ Antimodernybės (kaip ir su Apšvieta siejamos modernybės) idėjų filosofijoje apžvalga ar paieškos meninėje kultūroje, be abejo, turi daugybę precedentų ir yra žymiai platesnė tema, nei leidžia teksto apimtis. Vis dėlto remiamasi prielaida, jog distopiniam žanre (ir ne tik) pasikartojantis „antižmogiškumo“, arba „nežmogiškumo“, motyvas įgalina samprotauti tiek apie Apšvietos „tamsiąsias puses“, tiek ir apie radikalų modernybės racionalumo atmetimą. Šiuo atveju akcentuojama būtent meninėje kūryboje populiarūs, nors šiuolaikiniam mokslui ir neprieinama, subjektyvaus sapno tikrovė.

¹² Jo įtaka pripažįstama tokiems rašytojams kaip Stephenas Kingas, George'as R. R. Martinas, Thomas Ligotti, kino kūrėjams (pvz., Johnas Carpenteris, Guillermo del Toro), kompiuterinių žaidimų kūrėjams (pvz., Hidetaka Miyazaki); vizualiojo meno atstovams (pvz., Hansas Ruedi Gigeris).

¹³ Lovecraft, *Tykantis tamsoje*.

svetimą tikrovę, ir filosofiškai apmąstydamas archeofosilijas – pėdsakus iš to laiko, kai Žemėje dar nebuvo gyvybės¹⁴. Vis dėlto, kreipiant žvilgsnį į antimodernybę, neišvengiamai tenka paminėti ir šio XX a. pradžioje gyvenusio rašytojo mizantropiją ir rasizmą. Dinamišką, netolygų Lovecrafto asmenybės vertinimą vakarietiškos kultūros lauke atskleidžia tokie Jevsejevo lietuvių skaitytojui minimi faktai kaip neabejotiną populiarumą iliustravęs kūrinių pristatymas prestižinėje klasikinės amerikiečių literatūros serijoje „Library of America“ 2005 m. Savo ruožtu, rasistinių pažiūrų pasmerkimą liudijo tai, jog 2015 m. Pasaulio fantastikos apdovanojimų rengėjai atsisakė ligi tol teiktų miniatiūrinių Lovecrafto biustų¹⁵. Viena vertus, rašytojo nusistatymas prieš „kitokius“ žmones gali būti siejamas su neretai minima aplinkybe – niūriu paties rašytojo gyvenimu (jaunystėje jį nuolat kankino psichologinio žlugimo bei mirties baimė). Kita vertus, griežtas ir nedviprasmiškas rasizmo pasmerkimas šiuolaikinėje vakarietiškoje kritinėje mintyje netrukdo drąsiau pažvelgti ir į fikcijų kūrėjo fobijas bei aiškintis mūsų kultūrinėje vaizduotėje kirbantį nerimą kosminio siaubo akivaizdoje¹⁶.

Šiuo atveju, neanalizuojant Lovecrafto gyvenimo aplinkybių ar literatūrinės raiškos ypatumų, galima kalbėti apie šiuolaikiniame mene, ypač kompiuteriniuose žaidimuose ir kine, ryškią „keistosios fantastikos“ paiešką (pvz., šiandienos kino kritikoje rengiamas labiausiai lavkraftiškų filmų sąrašas¹⁷). Tikslinga trumpai paminėti ir fantastinės literatūros kontekste analizuojamą paties Lovecrafto sukonstruotą mitologinę sistemą, kuri įgalina aptarti jo sukurtus nežemiškuosius archetipus. Tai yra skirtinguose kūriniuose atsikartojantys tam tikri mitologiniai pasakojimai, įvardijami kaip *Cthulhu Mythos*¹⁸. Charakteringų įvaizdžių repertuare svarbią vietą užima erdvinė-architektūrinė vaizduotė. Mat Lovecraftas yra vienas tų keistojo realizmo, arba keistosios fantastikos, rašytojų, kurie savo kūriniuose sodriai aprašinėja aplinkos „architektūriškumą“, preciziškai analizuoja

14 Paulius Jevsejevas, „Howardas Phillipsas Lovecraftas – aprašęs tai, ko nebūna“, in Lovecraft, *Tykantis tamsoje*, 8.

15 Ibid., 7–9.

16 Aja Romano, „Lovecraftian horror – and the racism at its core – explained“, vox.com, 2020 m. rugpjūčio 18 d., <https://www.vox.com/culture/21363945/hp-lovecraft-racism-examples-explained-what-is-lovecraftian-weird-fiction>.

17 Margaret David, „The 22 Best Lovecraftian Movies Of All Time“, slashfilm.com, 2022 m. balandžio 1 d., <https://www.slashfilm.com/801104/the-best-lovecraftian-movies-of-all-time/>.

18 Pakankamai išsamų mitų sistemos pristatymą anglų k. galima rasti Wikipedia puslapyje žr.: https://en.wikipedia.org/wiki/Cthulhu_Mythos.

neįprastų pusiau gamtinių struktūrų medžiagiškumą. Tai taip pat siejama su „maniakiška“ XX a. pradžioje gyvenusio Lovecrafto, kaip intelektualinio vienišiaus, egzistencija. Yra pastebėta, jog rašytojo polinkį į istorinės architektūros saugojimą savotiškai grindė neapykanta anuometinei XX a. pradžios JAV miestų peizažuose pasirodžiusiai modernistinei architektūrai („užsienietiškos“, t. y. svetimos, architektūros baimė reiškėsi ir kaip „kosminio Kito“ baimė¹⁹).

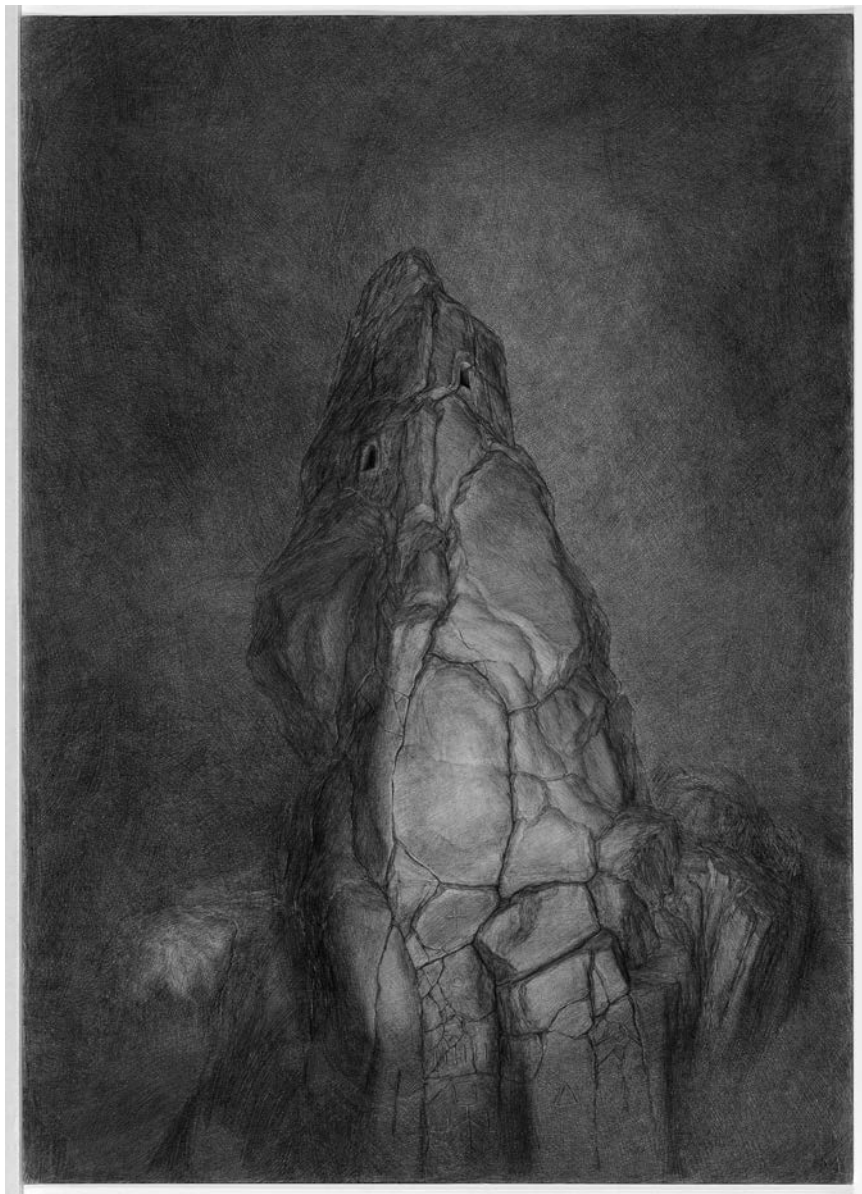
Amerikos rašytojo apsakymuose ir apysakose dažnai būtent personažo haliucinacijos arba sapnas tampa transgresijos sąlyga, kadangi anapusybėje prapuola natūralūs fizikos dėsniai nustatyti pavidalai. Apskritai dėmesys sapno tikrovei (ne vien siaubo žanro tekstuose) čia užima ypatingą vietą²⁰. Savo ruožtu, sapne įgauto žinojimo ir anapustinės informacijos perkėlimas į šiapusybę gali būti minimas ir kaip atskira, su HPL literatūriniais herojais jokių būdu nesiribojanti, tema. Pavyzdžiui, gana įvairiais šimtmečiais ir įvairiose senosiose kultūrose egzistavusios sapnų gaudyklės ir persikėlimo sapne metodai vaizdingai aprašomi teksto pradžioje minėto serbų rašytojo Pavičiaus 2001 m. pasirodžiusiame romane-leksikone *Chazarų žodynas*.

Nė nesigilindami į įvairiausių skirtingų kultūrų ir epochų kūrinuose egzistuojančias prieigas prie sapno tikrovės, užtikrintai galime teigti nebent tai, jog žmoniją visą laiką domino tai, kas vyksta su mūsų protu, kai miegame ir nesame (visai) sąmoningi. Šiandien miego procesus tiria ir aiškina medicina ir neurobiologijos mokslai, o psichologija ir psichoanalizė, kaip minėta, dažniau kreipia dėmesį į sapno turinį. Vis dėlto, nepaisant nuo pat XX a. pradžios egzistuojančių psichoanalizės mėginimų šifruoti sapnų siužetus ir šlifuoti „kolektyvinės sąšamonės“ apibrėžimus²¹, žmonių sapnuose

19 Lovecraftas kritikavo moderniąją architektūrą dėl tradicijų atmetimo, nes manė, kad architektūra turi remtis istoriniais simboliais. Žr.: WA Contents, „The Anti-Architecture Of H.P. Lovecraft, Architecture News“, *worldarchitecture.org*, 2008 m. birželio 13 d., <https://worldarchitecture.org/architecture-news/pzgp/the-anti-architecture-of-hp-lovecraft.html>.

20 Tai iliustruoja, pavyzdžiui, *Sapnų ciklas* (angl. *Dream Cycle*) – Lovecrafto apsakymų ir apysakų serija. Kūriniai parašyti 1918–1932 m., o juos jungia anapustinė kasdieninei žmogaus sąmonei nepažini „svajonių šalis“. Čia galioja alternatyvūs architektūros modeliai, iškilios fantastinių miestų struktūros, kas netiesiogiai gali būti traktuojama kaip modernaus miesto planavimo kritika fantastinėje literatūroje.

21 Archetipai kaip kolektyvinės sąšamonės ženklai ir simptomai XX a. pradžioje itin plačiai išanalizuoti Karlo G. Jungo psichoanalizėje ir šios srities literatūroje. Žr.: Gustav C. Jung, *The Archetypes and the Collective Unconscious (second edition)* (New York: Princeton University Press, 1959). Gilinantį ir objektyvumą ir subjektyvumą, neretai brėžiamos paralelės ir tarp kolektyvinės (jungiškosios) sąšamonės bei archetipų projekcijų. Žr.: Saulė Buzaitė, „Jungo kolektyvinės sąšamonės koncepcijos pristatymas“, *Problemos*, nr. 49 (1995).



3.
Mindaugas Lukošaitis, *Sapnavau Japoniją. Scena V*,
2016, pop., grafitas, 64 × 90

I Dreamt of Japan, Scene V, 2016, graphite on paper,
64 × 90

Skaidra Trilupaitytė ———
Už laiko ribų: Sapnavau Japoniją

išnyrančių universalių archetipų „prasmės“ šiuolaikinis, naujausiais eksperimentais besiremiantis, mokslas nepaaiškina. Žinoma, sapnų turinį ir simbolius mielai aiškina įvairaus plauko būrėjai bei sapnininkų rašytojai; žmonės internete aiškinasi sapnų reikšmes, pasakoja apie jų (ne)išsipildymą ir t. t. Populiariojoje kultūroje dėmesį patraukia ir pseudomokslinės sąmoningo sapno galimybės (arba sapno valdymas²²). Tam tikrų būsenų sapne sužadavimo būdai ir technikos tampa okultinių religinių bendruomenių arba haliucinaciniais efektais užsiimančių ezoterinių grupių tyrimo objektu. Apie sapnų valdymą, treniruotą pusiau sąmoningą sapnavimo procesą šiandien pasakoja ir sapnų sąsiuvinį kažkada kruopščiai pildęs piešėjas Lukošaitis, kuris pokalbiuose išsyk prisipažino neskaitęs nei Lovecrafto, nei Pavičiaus tekstų²³.

Pagauti sapną: įsivaizduojamosios gaudyklės

Naratyvinė sapno esatis yra pernelyg toli nuo mūsų aktyvios racionalaus veikimo būsenos, todėl, nežiūrint aukščiau minėto sapnų dalyvavimo pragmatinėje kasdienybės sąmonėje aiškinantis turinį ir reikšmes, sapnas šiandien mieliau išreiškiamas per fantazijos ir vaizduotės plotmę. Pastarąja, kaip sakyta, domisi sąmonės filosofai ir fenomenologijos kryptys. Tuo tarpu mene apie sąmoningą sapnavimą arba sapno šifravimą kalbama ne vien per teorines išvalgas – čia pasitelkiami saviti sapno tyrimo būdai bei „gaudymo“ priemonės. Tai gali būti ir liaudies pasakojimuose ar religiniuose tekstuose minimų „sapnų gaudyklių“ analogijos, kurioms konstruoti panaudojamos pačios įvairiausios technologijos. Su vis naujesniais įrankiais nuolatos skverbiamasi į tai, kas gali būti atrandama anapus sąmoningo suvokimo.

Pavyzdžiui, į (pa)sąmonės užkaborius kažkada orientavosi Šiuolaikinio meno centro (toliau – ŠMC) paroda *Sutemos* (1998), kurioje akcentuotas pusiau sąmoningai jaučiamas „hibridiškas laikas“ ir „hibridiška erdvė“. Pati sutemų materija čia įsivaizduota kaip „virpanti membrana tarp šviesos ir tamsos, sąmonės ir pasąmonės, skaidrumo ir neaiškumo, tikro ir siurrealaus, gyvenimo ir mirties“²⁴. Renginys pristatytas kaip pirmas ryškesnis mėginimas prisijaukinti baugias skaitmenines technologijas Lietuvos mene,

²² Tai, kas vadinama kontroliuojamu sapnavimu (angl. *lucid dreaming* – sąmoningas sapnas), aptariama ir lietuviškoje Wikipedijoje: https://lietuvai.lt/wiki/S%C4%85moningas_sapnas.

²³ Iš pokalbio.

²⁴ Tracey Warr, „Tamsoje apie meną“, in *Sutemos. 5-oji Soroso šiuolaikinio meno centro Lietuvoje metinė paroda* (Vilnius: Šiuolaikinio meno centras, 1998), VIII.

o konkrečių menininkų kūrinuose žvalgytasi nekasdienių patirčių ir „transformuojančio“ suvokimo²⁵. „Sąmoningo sapnavimo“ galimybes ir tam tikras psichines būsenas lavinančios technikos arba sąmoningumo pakraščiuose bei įsivaizduojamybės šešėliuose glūdinti tikrovė kėlė susidomėjimą ir vėlesniais metais. Miego technologijos magija buvo plėtojama, pavyzdžiui, 2013 m. Julijono Urbono dizaino objektų projekte *Sapnų viešbutis* (pačiam autoriui, beje, nesvetimas žavėjimasis ir spekuliatyviuoju realizmu). Čia kliautasi „įžymiais moksliniais eksperimentais, kurių tikslas buvo dirbtinai sukelti sąmoningus sapnus“²⁶. Kita vertus, pats kūrinys – „speciali sapnų turinį veikianti įranga“ – veikė išimtinai spekuliatyviai, realios sapnuotojų patirtys šiame projekte žiūrovams taip ir liko neperpasakotos.

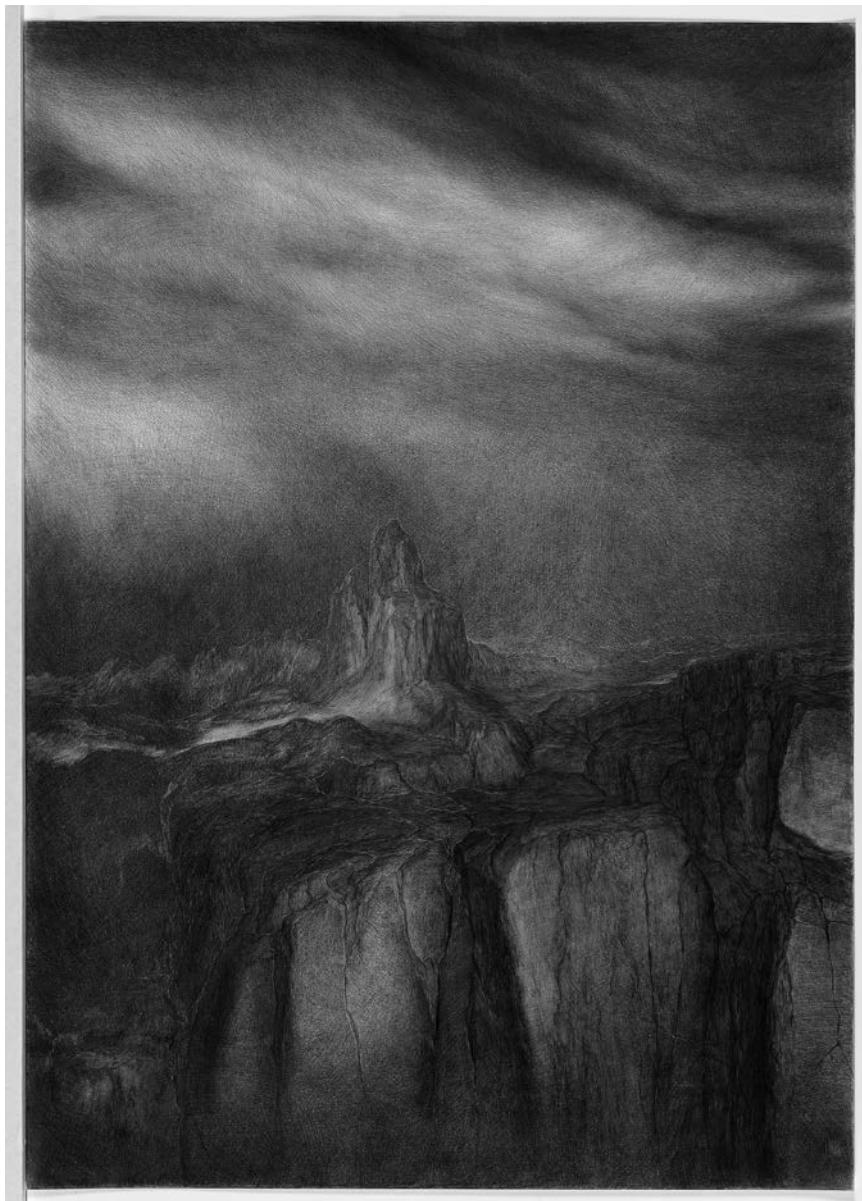
Vis dėlto, grįžtant prie minėtosios ŠMC parodos *Sutemos*, galima atkreipti dėmesį ne tiek į anuometines kompiuterines programas (iš šių dienų perspektyvos žiūrint jau ganėtinai pasenusias), kiek į literatūrines mistifikacijas. „Dirbtinę, baugią ir transformuojančią“ sutemų šviesą aprašančiame Tracey Warr tekste kalbama apie nepaaiškinamus, žmogui nesuvokiamus ne gamtos darinius, kas primena Lovecrafta (nors pats rašytojas Warr tekste ir neminimas) personažų regėjimus: „sudemų šviesa sklinda ne iš gamtos, ne iš saulės, mėnulio ar žvaigždžių. Galbūt ją skleidžia uolos. Tai tarsi kūno ir sąmonės pagimdytų sapnų ir prisiminimų šviesa.“²⁷ Sapnų tyrimai mene, kaip ir literatūrinės vaizduotės fikcijos, iš tiesų skatina samprotavimus apie „specialias sudėtingas įrangas“²⁸ arba „specialiai pritaikytą sudėtingą medicinos technologiją“. Pastaroji frazė pasitelkta, pavyzdžiui, apibūdinant parodoje *Sutemos* rodyto menininko Bruce'o Gilchristo darbą *Diskarnacija*. Teigta, jog čia:

25 Parodos kataloge galima rasti ir kūrinių aprašymus, vis dėlto dėl vietos stokos tiesiog paminėsiu įvadinį katalogo tekstą rašiusios Tracey Warr pastebėjimą, jog parodoje „mes regime vizijas užmerktomis akimis.“ Ibid., X.

26 Justė Kostikovaitė, „Julijono Urbono „Oneiric Hotel“ („Sapnų viešbutis“) Lisabonos architektūros trienalėje“, 7 *meno dienos*, 2013 m. rugsėjo 27 d., <https://www.7md.lt/kronika/2013-09-27/Julijono-Urbono-Oneiric-Hotel-Sapnu-viesbutis-Lisabonos-architekturos-trienaleje>.

27 Warr, „Tamsoje apie meną“, VIII.

28 Sąmonę ir pasąmonę analizuojančios įrangos mistifikacija būdinga ne vien pastarųjų dešimtmečių technologijas eksploatuojančioje kūryboje. Tarkime, įvairios sapnų šifravimo „elektroninės priemonės“ šiandienos vizualiajame mene susišaukia su Lovecrafta apsakyme „Tas, kuris šnabždėjo tamsoje“ (1930) plačiai aprašomais sudėtingais prietaisais. Paprastam anų dienų mokslininkui sunkiai suvokiami kitų planetų gyventojų kurti „šėtoniški cilindrai ir įrenginiai“ įgalina „neįtikėtinius chirurginius, biologinius, cheminius ir mechaninius <...> gebėjimus“, kurie sudaro sąlygas perkelti žmogaus smegenis į tolimiausias kosmines keliones. Žr.: Lovecraft, „Tas, kuris šnabždėjo tamsoje“, in *Tykantis tamsoje*, 195–200.



4.
Mindaugas Lukošaitis, *Sapnavau Japoniją. Scena VI*,
2016, pop., grafitas, 64 × 90

I Dreamt of Japan, Scene VI, 2016, graphite on paper;
64 × 90

mes vėl stebime matymo rūšį, neturinčią nieko bendra su rega. Mediumas sėdi nugrimzdęs į gilią meditaciją, elektrodai jį jungia su įvairia biologine grįžtamojo ryšio technika. „Macintosh“ kompiuterio ekrane matome kintančias linijas, kurios atitinka staigiai svyruojančias ekstrasenso smegenų bangas ir paverčiamos garso signalais.²⁹

Su paramokslais susiję sąmonės tyrimai XX a. pirmoje pusėje visų pirma siejosi su moksline fantastika. Tuo tarpu šiandien žmogaus jutimus fiksuojantys gamtos mokslai (ir biotechnologijos) pakankamai realiai išskverbė į menininkų tiriamas subjektyvaus matymo erdves. Pastarojo dešimtmečio technostartuolių retorikoje juk nuolat girdime apie sofistikuotų algoritminių sistemų gebėjimą pratęsti žmogaus mintis ir jautriais elektros jutikliais pagauti arba (at)kurti biologinius pojūčius³⁰. Pavyzdžiui, kaip savo pastarųjų metų pasisakymuose teigia pirmuoju pasaulio menininku kyborgu pristatomas Neilas Harbissonas (g. 1984), skaitmeninis protezas-implantas smegenyse jam padeda pasinaudoti konkrečiomis julsėmis (garso bangas fiksuojančiomis ausimis) tam, kad asocijavimo būdu būtų aktyvuotos kitos julsės (spalvų matymas). Kadangi Harbissonas nuo ankstyvos vaikystės turi fizinę negalią – nemato spalvų, jas pamatyti vaizduotėje jam padeda viršugalvyje tiesiai į smegenis įtaisyta antena-jutiklis. Pastarasis priima aplinkos spalvų siunčiamus dažnius, juntamus pasitelkus kaulo pralaidumą ir perteikiamus ausies organams kaip garsus; savo ruožtu, ištreniruota menininko vaizduotė ilgainiui ėmė generuoti ir spalvų „matymą“³¹. Kitaip tariant, dirbtinis darinys Harbissonui, anot jo paties pasakojimo, leido praplėsti spalvinį pasaulio suvokimą, taip pat įgyti ir išlavinti naujus jutimus.

Apie smegenų lavinimą, tyrinédamas sapno materiją, kalba ir Lukošaitis, kuris mini miego būsenos matytos tikrovės „perdirbimo“ procesą ir subjektyvios patirties perteikimą kitam žmogui. Menininko jautrumas išorės dirgikliams ir pojūčiams, panašiai kaip ir Harbissono atveju, galėjo

29 Ibid.

30 ITRex Group, „Assistive technology for the visually impaired: use cases and the particulars of development“, <https://becominghuman.ai/>, 2021 m. gruodžio 16 d., <https://becominghuman.ai/assistive-technology-for-the-visually-impaired-use-cases-and-the-particulars-of-development-f36589f89535>.

31 Theo Farrant, „Meet the world's first 'cyborg artist' who has the power to hear colours“, *euronews.culture*, 2021 m. gruodžio 25 d., <https://www.euronews.com/culture/2021/12/20/meet-the-world-s-first-cyborg-artist-who-has-the-power-to-hear-colours>.



5.
Mindaugas Lukošaitis, *Machu Picchu II*, 2018, pop.,
grafitas, 87 × 63

Machu Picchu II, 2018, graphite on paper; 87 × 63

atsirasti ir dėl fizinės negalios (Lukošaitis beveik negirdi³²). Negalia, pasak menininko, jį greičiausiai ir paskatino lavinti jusles analizuojant aplinką. Jautrumo ir pojūčių suvokimo spektras plėtojosi palaipsniui ir be jokių dirbtinių intarpų tarp vaizduotės ir aplinkos. Pradėjęs menininko karjerą Lukošaitis kažkuriu metu ėmė užrašinėti sapnus. Anot jo:

apie sapnus galėčiau nemažai papasakot. Būta tokių, kurie mane patį labai sutrikdė ir nustebino. O labiausiai mane stebindavo sapno rezoliucija arba raiška, kalbant technologijų terminais. Nustebino tai, jog smegenys itin detaliai geba „tikrovinti“ vaizdus ir tai daro pašėlusiu greičiu, su galinga dinamika. Už tuos procesus atsakinga smegenų dalis iš tiesų yra kažkoks siaubą keliantis „kompiuteris“, bet tiesiog geros saujos dydžio.³³

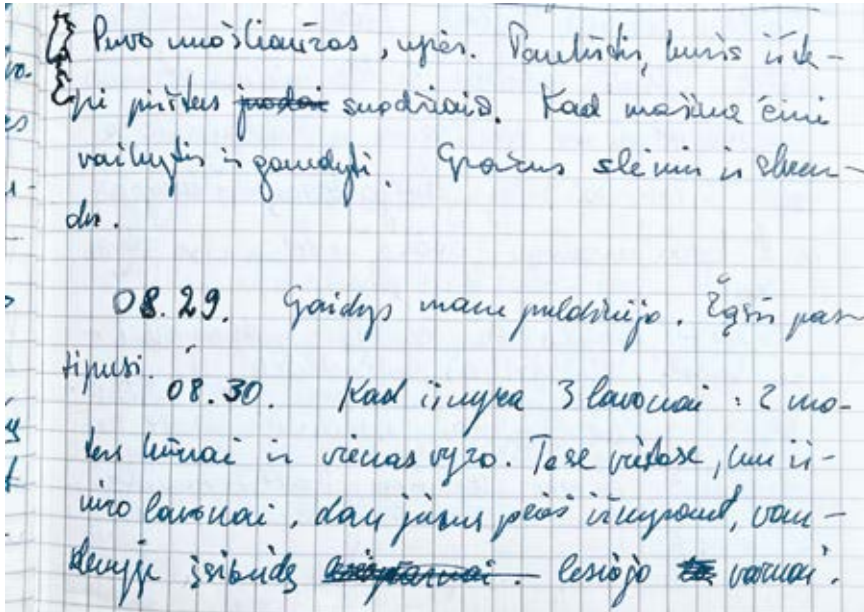
Vėliau supratęs, jog sapnus įmanoma kažkiek „valdyti“, menininkas ėmė praktikuoti aukščiau minėtąją sąmoningo sapnavimo techniką. Sapnų gaudyklės vaidmenį šiuo atveju atlieka ne sofistikuotas elektroninis jutiklis, bet sapnų dienoraščiu tapęs paprastas „mokyklinis“ sąsiuvinis ir prie piršto odos nervų prigludęs pieštukas [6 il.]. Grafito uolienos įrankis Lukošaičio rankoje virsta ir savotišku tranzistoriumi arba pojūčių „jungikliu“, pasak menininko, sapnų dienoraštyje užrašyti siužetai iš rašymo studijos pereidavo į piešimo studiją. Taigi svarbus ir paties pieštuko „sąmoningumas“. Kaip teigė kai kuriuos ankstesnius skulptoriaus ir piešėjo ciklus (*Žygdai. Mano istorija ir Moderniojo meno objektai*) aprašęs menotyrininkas Virginijus Kinčinitis, „nepaisant įvairių naujausių meno raiškos technologijų, piešimas lieka jautriausiu menininko „mąstymo organu“.³⁴ Natūralu, kad Lukošaitis mėgino aiškintis ir tam tikrų susapnuotų archetipų svarbą („esu sapnavęs tikrai kažkokius „Jungo stiliaus“ sapnus, kurie ateina iš kažkokių ten tolimų laikų – nuo paleolito.“³⁵).

32 Kaip teigia Mindaugas, „matyt, mane į matymą pastūmėjo labiau ir ta aplinkybė, kad nuo kūdikystės negirdžiu viena ausim ir kita prastokai. Tai reikia atidirbinėt. Dėl to labai gerai permatau žmonių kūno kalbą. Labai jaučiu aplinką ir šalutinius dalykus. Kartais net stebiuosi, kiek daug dailininkų yra ne vaizdo žmonės.“; Iš pokalbio.

33 Lukošaičio *Sapnų sąsiuvinis* šiuo metu tampa ir vieninteliu sapno turinio įrodymu, kur „dienoraštiniai“ įrašai liudija sąmoningas pastangas perprasti nesąmoningo buvimo būsenas.

34 Virginijus Kinčinitis, „The Darkness of Graphite“, in *Mindaugas Lukošaitis. Drawing* (Vilnius: Galerija Vartai, 2012), 3.

35 Iš pokalbio.



6. Mindaugas Lukošaitis, *Sapnų dienoraštis*, 1997–1998, *Dream diary*, 1997–1998, fragment of a notebook sąsiuvinio fragmentas

Tam tikru metu menininką apniko keliavimo per nepažįstamus kalnus ir nežmogiškus peizažus motyvai. Visa tai jis perteikė cikle *Sapnavau Japoniją*. Į virtualios realybės arba išivaizduojamybės pasauli čia žengiama ne per ekraną³⁶, bet tiesiog mintyse „pasineriant“ į reikšmingą vaizdinį. Kaip teigia Lukošaitis:

piešinio sėkmė priklauso nuo tos sapniškos būsenos, kuri randasi jau nemiegant <...> pati atmintis labai sodriai „duoda“ visokių vaizdinių ir su labai aukšta rezoliucija.³⁷

Menotyros tyrimuose, kalbant apie vizualiojo meno kūrinys per teikiamus vaizdus, neretai analizuojama vizualinė tikrovės reprezentacija, o pastaroji reiškia „reikšmės produkavimą“, besireiškiantį per kalbą,

³⁶ Tradicinėse vizualiosios kultūros studijose virtualybė dažniausiai suvokiama kaip analoginių arba skaitmeninių vaizdų reprezentacija. Žr. skyrių „Virtual space and interactive images“, in Marita Sturken and Lisa Cartwright, *Practices of looking: an introduction to visual culture* (New York: Oxford University Press, 2001), 144–149.

³⁷ Iš pokalbio.

diskursą ar vaizdą³⁸. Tačiau sapno vaizdiniai nebūtinai yra kasdienės tikrovės reprezentacija, mat čia galioja teksto pradžioje minėta „nematomoji“ vaizdo prigimtis, kai vaizdai gimsta ir egzistuoja nesąmoningoje psichinėje veikloje, haliucinacijose, svajonėse. Savo ruožtu, rašymas apie kūrinį nebūtinai traktuotinas kaip piešinio reprezentacijos atpasakojimas, nes šio teksto atveju reikšmė produkuojama per nepažįstamų žmonių iš kitų epochų sapnus, siaubo literatūroje kuriamų personažų mintis ir meninio archetipo erdves.

Grafitas ir kalnų grandinės (arba menininkas kaip geologas)

XX a. pradžios atradimus ar mokslo pasiekimus linksniuojantys anuomet gyvenusio Lovecrafto veikėjai neretai yra mokslininkai arba kokios nors srities aistringi tyrėjai mėgėjai – antropologai, nykstančios tautosakos rinkėjai, tolimųjų kraštų atradėjai, fizikos ar chemijos eksperimentus atliekantys smalsuoliai, archeologai, geologai. Jiems kartais lemta persikelti į kitokį, nežemišką, laiką. Vėliau aprašomi veikėjų atradimai taip pat siejami su senaisiais mitais, personažų neretai suvokiamais per sapnus. Apie tai, pavyzdžiui, kalbama apysakoje „Už laiko ribų“, kurioje protagonistas sapno metu persikeldavo milijonus metų ir ne savo noru persikūnydavo į kitų pasaulių būtybes, ieškančias (ir randančias) nežinomų pasaulių ženklų. Taip veikėjas įgaudavo patirčių, kurių prisiminimas atsibudus jam kėlė siaubą. Pirmuoju asmeniu kalbantis herojus aprašė, kaip sapne, įgavęs itin nemalonų milžinišką siaubūno kūną, buvo priverstas tvarkyti kitų pasaulių žinių archyvus. Tačiau anapusinių archyvų informacija smelkėsi ir į pabudusiojo sąmonę, kaip:

pasibaisėtini kitų pasaulių ir kitų visatų, taip pat beformės, anapus visų visatų ribų krutančios gyvybės aprašymai. Tai buvo pasakojimai apie keistas protingų būtybių rūšis, neatmenamais laikais gyvenusias mūsų pasaulyje, ir baugulį keliantys metraščiai apie groteskiško kūno, bet irgi protingas būtybes, gyvensiančias šiame pasaulyje praėjus milijonams metų po paskutinio žmogaus mirties. Susipažinau ir su tokiais žmonijos istorijos puslapiais, apie kurių egzistavimą net neįtaria nė vienas šių laikų istorikas.³⁹

³⁸ Žr.: Tojana Račiūnaitė, „Meno kūrinys ir istorija: žinojimas, matymas, vaizdavimas“, *Naujasis Židinys-Aidas*, nr. 1–2 (2010): 23.

³⁹ Lovecraft, „Už laiko ribų“, in *Tykantis tamsoje*, 346–347.

Apysakoje „Beprotybės viršukalnės“ veikėjus pirmyn per itin atšiaurų klimatą stumia nenumaldomas noras ištirti paslaptingas Antarktidos žemes. Aprašant kalvagūbrius, uolienas, kalnų šlaitus ir ledynų dykumas, literatūriškai piešiamas žmogaus dar nepaliestų ledo ir uolų paveikslas. Pavyzdžiui, nuo grupės atsiskyręs tyrėjas po pūgos išvysta ir visiškai žmogui nesuvokiamą kalnų grandinę, neregėto aukštumo plokščiakalnį, kurio visos viršukalnės yra juodos. Radijo imtuvais gaunami atsiskyrusio smalsuolio mokslininko Leiko pranešimai apie atradimą pažadina kitų ekspedicijos dalyvių smalsumą⁴⁰. Apysakoje itin detalai aprašinėjami iš lėto atsiveriantys vaizdai, kai tyrėjas kolegoms pasakoja, ką galima išvysti lėktuvu priskridus arčiau. Nežemiškumo pojūtį sužadina iki šiol nematytų geologinių kristalinių uolienų struktūrų dariniai. Mat jie nuolat persipina su vis keistesnių, mokslui nesuprantamų, gamtos dėsniais niekaip nepaaiškinamų, struktūrų aprašymais. Yra užuominų, kad tai gali būti kažkas visiškai „kita“, nei pradžioje tikėjosi smalsaujantis mokslininkas.

Aprašydamas ligi tol žmogaus akies nematytus mįslingus ir milžiniškus Antarktidos plotus, „slepiančius užgintas paslaptis ir amžiams prakeiktą nežmonišką tuštumą“, Lovecraftas atskleidžia realias XX a. pradžios geologams kilusias mįsles. Čia taip pat suteikiama peno architektūrinei vaizduotei – su pasimėgavimu piešiami poliariniai mirażai, primenantys „pasakiškų sienų, bokštų ir minaretų labirintą“. Skrendant lėktuvu, pamatytas vaizdas:

atrodė taip, lyg priešais driektųsi gigantiškas miestas – žmogui neregėtos ir net neįsivaizduojamos architektūros miestas, kurio didžiulės juodų it naktis mūrų san-kaupos įkūnijo siaubingą pasityčiojimą iš geometrijos dėsnų, groteskiškiausius ir grėsmingus niūrios fantazijos pagimdytus kraštutinumus.⁴¹

Žadinamas ir archeologinis smalsumas. Mat minint uolų supamus kubus, priduriama, jog „bendras jų išsidėstymas priminė Maču Pikču

40 „Į tokį aukštį kilti baisu ir nelengva, tačiau verta. Didžioji kalnų grandinė be properšų, todėl nežiūrėsi, kas kitoje pusėje. Didžiosios viršukalnės aukštesnės už Himalajus ir labai keistos. Atrodo, kad masyvą sudaro senesnio už kambrą periodo skalūnas su aiškiais į viršų išstumtų įvairių kitų klotų pėdsakais <...> Ant pačių aukščiausių kalnų šlaitų – keisti dariniai. Didžiuliai, žemi ketvirtainiai blokai su vertikaliomis kraštinėmis ir stačiakampės formos žemais vertikaliais pylimais – primena prie stačių šlaitų prilipdytas senovines azijietiškas piliis iš Rericho paveikslų. Iš toli atrodo įspūdingai.“; Lovecraft, „Beprotybės viršukalnės“, in *Tykantis tamsoje*, 223.

41 Ibid., 241.

griuvėsius Anduose ar senovines Kišo pamatų sienas, 1929 metais atkastas Oksfordo universiteto ir Fyldo muziejaus jungtinės ekspedicijos.⁴² Kai kurie pamatyti vaizdai, pavyzdžiui, „atskiri kiklopiški luitai“ sugestijavo kažkur jau regėtas keistai taisyklingas gamtines formas, tokias kaip Milžinų kelias Airijoje, kurio kilmė dar nebuvo žinoma. Periodiškai pabrėžiama ir nenatūrali, negamtiška matomų reiškinių prigimtis⁴³.

Panašios geologinės pasaulio keistenybės ar senovės civilizacijų liekanų fotovaizdai daugelį dešimtmečių po Lovecrafto personažų gyvenimo sudomino ir Lukošaitį. Pastarajam šiandien nebūtina keliauti tūkstančius kilometrų į tolimas ekspedicijas arba keliones laiku tam, kad žvilgsniu galėtų glostyti senovės piramidžių akmens paviršių ar pamėgintų suprasti, iš ko sudarytas Milžinų kelias Airijoje. Šiandienos piešėjas įkvepiančius senųjų civilizacijų urbanistinius darinius bei gamtos paminklus pamato kompiuterio ekrane, pavyzdžiui, skaitmeniniuose interneto archyvuose jis randa ir susidomi keistais priešistoriniuose paminkluose randamais „fizikos dėsniais niekaip nepaaiškinamais“ masyvių luitų jungimo principais. Savo ruožtu, susapnavęs „Japonijos“ vaizdus postinternetinės epochos meno tyrėjas, panašiai kaip Antarktidos plynaukštėse ne šios Žemės gyventojų miestą atradęs lavkraftiškas klampinėtojas, ėmė lyginti tai, ką matė ekrane, su sapnų vaizdais. Intensyviai tyrinėjo tiek gamtos, tiek ir antgamtinių nežemiškų jėgų ilgai „zulintas“ struktūras. Lukošaičio žodžiais tariant, tam, kad užpildytum didelio formato pusiau abstraktų piešinį erdviškumą ir šviesą tamsoje „ištraukiančiais“ štrichais, tenka apgraibomis „klaidžioti“ po vatmano lapą. Piešdamas „šmirinėji“ lyg ko ieškotum ir norėtum ne „nupiešti“ tą vaizdą, o ten „patekti“.

Įdomi detalė – meno studijų pradžioje Lukošaitis dalyvaudavo archeologinėse ekspedicijose. O vėliau, tapęs skulptoriumi, iš estetinės ir konstrukcinės perspektyvos susižavėjo profesionaliems tyrėjams klausimus vis dar keliančiais senaisiais paminklais (vienas pavyzdžių – ir Lovecrafto herojų žavėję inkų tvirtovės griuvėsiai Maču Pikču). Panašiai kaip literatūrinis personažas, uolienos materiją šiandienos menininkas tiria geologo žvilgsniu. Mindaugas prisimena, jog piešdamas tamsiuosius savo

42 Ibid., 253.

43 Pavyzdžiui, kalbama apie „senoviniuose raštuose minimą liūdnei pagarsėjusią ir šurpią Lengo plynaukštę“ ir teigiama, kad pasakojimai apie ją „tikriausiai yra kilę iš kraštų ir kalnų, su jų siaubą keliančiomis šventyklomis, kurie daug senesni ir už Aziją, ir net už patį mums žinomą žmonių gyvenamą pasaulį.“ Ibid., 240.

paveikslus atrado popieriaus „gylio“ pojūtį, kurį siejo su „grafitiniu gyliu“. Anot Lukošaičio:

grafitas turi vieną išskirtinę savybę – niekada nepasiekia savo juodumo ribos. Jame nėra pigmento, jis yra mineralas, kuris savo sandara panašus į sutrūkinėjusias plokšteles. Tos „plokštelės“ įvairiomis kryptimis suguldamos sukuria keistą šviesos mirgėjimą, juodos gyvą juodumą. Grafito juodesnė juoda (nuolatinis nesibaigiantis laipsniavimasis) primena tvenkinio vandenį, kai bandoma pažvelgti į tamsų tvenkinio dugną, mirguliuojant vandens paviršiui. Priklausomai nuo žvilgsnio kampo ir akies judesio, keičiasi tai, ką vėl netikėtai pamatysi toje pat tamsoje. Todėl juodi grafito paveikslai yra tokie gyvi ir erdviški.⁴⁴

Menininkas kalba būtent apie vaizduotės judesio „tęsinius“, nes vaizdinys, anot jo, pulsuoja ir susiformuoja bei atgyja dėl judesio, „per rankas ir pieštuką“⁴⁵. Šis „ėjimas“ pieštuko judesiais į gylį, popieriaus paviršiuje išgaunamas erdviškumas, pasak piešėjo, „nuolat presuojant paviršių ir vis kitokiu kampu statant grafito anglį“, yra „bandymas perspausti niekaip neperspaudžiamą membraną, kurioje niekaip nepavyksta pasiekti tos juodos juodumo dugno.“ Piešimo procesas, arba, pasak Lukošaičio, „stumdymasis su sluoksniais“, iš tiesų primena geologinę ekspediciją, atšiaurias grumtynes su tamsa ar vėtra. Tamsa piešinyje prabyla, įgauna baugią prasmę. O kai grafitas „užgeležina“ (sukietina, įkalina, užspaudžia) šviesą⁴⁶, pastaroji tampa „skalsi, neraibuliuojanti, šykščiai trūkčiojanti, nejauki, grėsminga“. Metališkas bizgesys „užgauna“ mūsų pojūčius, kadangi tai šaltas, laidus paviršius. Šiuo atveju Lukošaičiui taip pat svarbu, jog grafitas yra iškasena, žemės gelmėse tūnantis mineralas, kuris, pasak menininko, „į nieką daugiau nevirsta, nesikeičia (jei nebandoma gaminti deimanto), nedega, yra teplus, minkštas, egzistenciškas.“⁴⁷

Mąstant apie lavkraftiškos vaizduotės tęsinius, galima išryškinti tiek (biologinių) smegenų suvokimo ribas, tiek ir technologijų galimybes. Sapne gimę pavidalai „pagaunami“ pasinaudojant konkrečios uolienos

44 Iš pokalbio.

45 Iš pokalbio.

46 Pasak Lukošaičio, piešinyje vyksta grumtynės ne dėl tono, o dėl gylio. Kalbėdamas apie gylio siekį, Lukošaitis mini ir „už(si)geležinimo“ procesą, kai paviršius tampa „kietesnis, piktesnis, atšiauresnis“, o grafitinė tamsa tampa panašesnė į metalo tamsą. Iš pokalbio.

47 Iš pokalbio.

dalele – grafitinio pieštuko priemone. Grafito mediumas sujungia meninę mintį ir erdvinius urbanistinius archetipus, o „užgeležintas“ pieštos šviesos srautas nejučia gali priminti elektros išlydžių kibirkščiavimą. Pieštuku „medituojamos“ grafitinių uolienu gelmės perteikia kelionių pasakojimo magiją. Aptariant meno kūriniuose įsteigtos paramokslinės tikrovės pagrįstumą, taip pat galima pasinaudoti Lukošaičio kaip tyrėjo samprotavimais apie nematomas realybės puses⁴⁸. Gali būti, kad erdvinių struktūrų architektonika tarpusavyje nesusijusių menininkų vizijose – tolimos praeities arba ateities pranašystėse – atskleidžia kolektyvinės sąmonės vaizdinius. Tačiau neatmestina ir tai, jog sapnuojanti vaizduotė klajoja tarp intencionalaus žingėdumo ir sunkiai nusakomo fizikos dėsnių ignoravimo, kai anapusinė tikrovė atsiveria persikeliant už žmogaus istorinio laiko ir fizinės erdvės ribų.

Iš mokslo prokalbės kilę (arba vis dar nemoksliniai) menininkų kurti archetipiniai vaizdiniai skleidžiasi skirtingais meno raiškos būdais. Lukošaičio piešiniai nėra perskaitytų literatūros kūrinių iliustracijos, tai ėjimo į anapusių ar atšiaurią negyvenamą (kosminę) erdvę parabolė. Žinoma, kai kurie viršukalnių, archajinių statinių ar magiškų pusiau gamtinių uolienu ir akmens luitų įvaizdžiai gali turėti slaptus pirmavaizdžius (šiandien internete galima rasti Azijos kalnų ar Pietų Amerikos piramidžių provaizdžius). Vis dėlto svarbiau, kad analogiški ryškūs ir nežemiški vaizdiniai persipina įvairiose epochose gyvenusių, vienas kito nepažinojusių menininkų kūryboje; konkrečiai šiuo atveju palyginimui su šiandienos piešiniais pasirinktas Lovecraft'o apysakų atvejis. Būtent šio rašytojo kūryboje įtvirtinti „keistojo realizmo“ principai matomi vėlesnių laikų muzikoje, kine, kompiuteriniuose žaidimuose, literatūroje, vaizduojamajame mene. Lavkraftiškos anapusių vaizdiniai randami ir Lukošaičio ciklo *Sapnavau Japoniją* piešiniuose – šie pusiau abstraktūs dideli grafitu užpildyti popieriaus lakštai savotiškai „įvaizdina“ ir keistoje fikcijoje įsirežusį antimodernybės nerimą.

48 Anot Lukošaičio, „yra pasakymas „nežinai, tai nekalbėk“. Arba nesakyk, kad yra kažkaip, kai nežinai, kaip yra iš tikrųjų. Bet su vaizdiniais dalykais to neįmanoma padaryti – neišvaizduoti to, ko nesi matęs.“ Panašiai vyksta ir su anksčiau niekada nesutiktais žmonėmis bendraujant netiesiogiai, bet padedant technologijai, pavyzdžiui, telefonu. Lukošaitis šį procesą nusako pasitelkdamas pavyzdį, „tarkime, pirmą kartą kalbi su žmogum, kurio nesi gyvai niekur matęs, bet įsivaziuoti jį kažkokį „palei jo balsą“ – tarsi darai tokį rekonstravimą, kad tokiu balsu žmonės turėtų atrodyti vat kažkaip taip.“ Iš pokalbio.

Vietoj pabaigos

Pavičiaus herojaus žodžiais tariant, sapnai kažkuriame kitame, t. y. kito žmogaus, gyvenime pavirsta tikrove, o mūsų dabarties tikrovė gali būti sapnuojama kitoje epochoje⁴⁹. Šio teksto pavadinime sujungti apysakos ir piešinių ciklo pavadinimai taip pat pasiūlė raktą į hibridinę meninio tyrimo priėgą, kuri leidžia įsivaizduoti begalę trūkinėjančių realybės patirčių. Apskritai tenka pripažinti, kad iki galo nežinome, kaip veikia mūsų vaizduotė. Su fenomenologija susijusios šiuolaikinės sąmonės filosofijos kryptys dažniausiai pripažįsta sąmonės (ir vaizduotės) savarankiškumą, tuo tarpu šiandienos gamtos mokslai liudija (biologinių) smegenų autonomiją. Šiuolaikinėmis technologijomis besinaudojantys menininkai taip pat siekia pagauti sapnus (skaitmeninių technologijų mistiką ir baugius sąmonės paribius kaip antimodernybės „sutemas“ konceptualizuoja meno parodos, kaip antai minėtoji ŠMC ekspozicija *Sutemos*). Per vienos disciplinos metodiką įvairiose epochose atsikartojančio sapno turinio paaiškinti, ko gero, neįmanoma, vis dėlto galima teigti, jog istoriniu požiūriu vienas nuo kito nutolusiuose kūriniuose ryškėjantys analogiški meniniai archetipai mums prabyla kaip savotiški intertekstai, jungiantys archajines ir naujausias technologijas, mokslą ir meną.

Analizuojant biologinius pojūčius, mene paprastai akcentuojamas smegenų kaip mediuo ir kaip vaizduotės „generatoriaus“ klausimas. Vaizduotėje skleidžiasi ir pranašystės galimybė, o mokslinė vaizduotė neišvengiamai persipina su kultūrine. Tai, kas kėlė siaubą XX a. pradžios fantastui (anuomet tik grožinėje literatūroje įmanomas žvalgymasis po kosmoso platybes arba po Žemės ašigaliu slypinčių uolienu bei senųjų „ikižmogiškų“ civilizacijų tyrimai), šiandien tampa baugia tikrove⁵⁰. XX a. pradžios fikcijas „realizuoja“ nūdienos geologijos, biologijos, chemijos ir astrofizikos atstovų žeriami faktai. Tarkime, Lovecrafto herojai ne sykį minėjo už Neptūno pasislėpusią (ir 1930 m. galutinai atrastą) Plutono planetą. Jie aptarinėjo ją apgyvendinusių biologinės gyvybės niekuo neprimenančius siaubingus

49 „Tarp mūsų nėra žmogaus tikrovės, kurios kuris kitas žmogus kur nors, šioje žmonių jūroje, šianakt nesapnuotų, ir niekur nėra žmogaus sapno, kuris neišsipildytų kaip kažkieno kito tikrovė.“ Pavić, *Chazarų žodynas*, 332.

50 Apie naujas grėsmes kalba naujaisi atradimai, o jas įgarsina netgi šiandienos žiniasklaidos antraštės. Tarkime, vandenynų gelmėse randama tūkstančiai naujų virusų rūšių, Žemės ašigaliuose identifikuojamos giliai po ledu esančios pavojingų dujų sankaupos, arba dešimtis tūkstančių metų ten tūnojusios iki šiol nežinomos bakterijos (dėl klimato atšilimo grėsmės galinčios pasiekti ir mūsų planetos paviršių) ir pan.

sutvėrimus – Žemę, niekam nežinant, aplankiusius svetimkūnius. Tuo tarpu naujausią matymo įrangą pasitelkę robotai šiandien šmirinėja po Marso paviršių ieškodami ne tik mineralų, bet ir galimų „kitokios“ gyvybės formų. Dar neseniai pakankamai akivaizdi skirtis tarp gyvosios ir negyvosios gamtos nebėra jau tokia ryški – biochemijos atradimai spėjo sutrikdyti XX a. nusistovėjusias klasifikacijas. Molekulių, atomų ir cheminių junginių skaidymas išryškina tokias materijos savybes, kurios gali būti traktuojamos ir kaip tarpinės būklės. Uolos, neįprasto kalnagūbrio arba keistos formos akmens „gyvybė“ nebėra tik metafora; tą įrodo fosilijų mokslas⁵¹. Taigi antropoceno iššūkiai neišvengiamai persmelkia ir šiandienos kūrėjų vaizduotę; šiuo atveju keistojo realizmo principai siūlo ne tiek anuliuoti modernybės žinojimą, kiek padėti suprasti tai, kas vis dar ne(pri)pažįstama.

Gauta ——— 2022 05 16

⁵¹ Pavyzdžiui, aiškinamasi, kaip prieš milijonus metų atsiradusio akmens sudėtį, formą ar išvaizdą galėjo paveikti natūralios gamtinės sąlygos arba kitos, mums nežinomos, biologinės būtybės. Taigi, testuojant mėginius, mėginama nusakyti, kas yra geofaktas.

Literatūra

- Buzaitė, Saulė. „Jungo kolektyvinės pasąmonės koncepcijos pristatymas“. *Problemos*, nr. 49 (1995): 45–60.
- David, Margaret. „The 22 Best Lovecraftian Movies Of All Time“. *Slashfilm.com* (April 1, 2022). <https://www.slashfilm.com/801104/the-best-lovecraftian-movies-of-all-time/>.
- Farrant, Theo. „Meet the world’s first ‘cyborg artist’ who has the power to hear colours“ (Dec 25 2021). *Euronews*. <https://www.euronews.com/culture/2021/12/20/meet-the-world-s-first-cyborg-artist-who-has-the-power-to-hear-colours>.
- Geniušas, Saulius. „Conscious and Unconscious Phantasy and the Phenomenology of Dreams“. *Research in Phenomenology* 51 (2) (2021): 178–199. https://brill.com/view/journals/rip/51/2/article-p178_2.xml.
- Heffernan, Virginia. *Magic and Loss. The Internet as Art*. New York: Simon and Schuster, 2016.
- Jevsejevas, Paulius. „Howardas Phillipsas Lovecraftas – Aprašęs tai, ko nebūna“. In Howard Phillips. *Tykantis tamsoje* (kūrybos rinktinė). Sud. Marius Burokas ir Paulius Jevsejevas. Vilnius: Kitos knygos, 2018.
- Jung, C. Gustav. *The Archetypes and the Collective Unconscious* (second edition). New York: Princeton University Press, 1959.
- Kinčinaitis, Virginijus. „The Darkness of Graphite“. In *Mindaugas Lukošaitis. Drawing*. Vilnius: Galerija Vartai, 2012.
- Lovecraft, Howard Phillips. *Tykantis tamsoje* (kūrybos rinktinė). Sud. Marius Burokas ir Paulius Jevsejevas. Vilnius: Kitos knygos, 2018.
- Pavic, Milorad. *Chazarų žodynas (romanas/leksikonas)*. Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 2010.
- Račiūnaitė, Tojana. „Meno kūrinys ir istorija: žinojimas, matymas, vaizdavimas“. *Naujasis Židinys-Aidai*, nr. 1–2 (2010).
- Romano, Aja. „Lovecraftian horror – and the racism at its core – explained“. *Vox* (Aug 18, 2020). <https://www.vox.com/culture/21363945/hp-lovecraft-racism-examples-explained-what-is-lovecraftian-weird-fiction>.
- Sabolius, Kristupas. *Įvirtingas miegas. Vaizduotė ir fenomenologija*. Vilnius: VU leidykla, 2012.
- Trilupaitytė, Skaidra. „Kompiuteris kaip tikrovės matymo įrankis“. In Žukauskienė Odeta, Vytautas Rubavičius, Skaidra Trilupaitytė et al. *Vaizd(ini)ai ir įvaizdžiai: kas ir kaip mus kuria?*, 149–157. Vilnius: Lietuvos kultūros tyrimų institutas, 2021.
- WA Contents. „The Anti-Architecture Of H.P. Lovecraft, Architecture News“(Jun 13, 2008). <https://worldarchitecture.org/architecture-news/pgzp/the-anti-architecture-of-hp-lovecraft.html>.
- Warr, Tracey. „Tamsoje apie meną“. In *Suteamos. 5-oji Soroso šiuolaikinio meno centro Lietuvoje metinė paroda*. Vilnius: Šiuolaikinio meno centras, 1998.
- Žukauskienė, Odeta ir Žilvinė Gaizutytė-Filipavičienė. *Atminties ir žvilgsnio trajektorijos: vaizdo kultūros refleksija*. Vilnius: Lietuvos kultūros tyrimų institutas, 2018.
- Žukauskienė, Odeta, Vytautas Rubavičius, Skaidra Trilupaitytė et al. *Vaizd(ini)ai ir įvaizdžiai: kas ir kaip mus kuria?* Vilnius: Lietuvos kultūros tyrimų institutas, 2021.

Summary

The Shadow Out of Time. *I Dreamt of Japan*

Skaidra Trilupaitytė

Keywords: HPL, Mindaugas Lukošaitis's drawings, weird fiction, artistic archetype, researcher-geologist, dream catcher.

Writing this text was prompted by my interest in the ideas of otherworldliness, dreams and anti-modernity developed in the works of the fantasy genre. Several years ago, while reading the short stories and novellas by one of the fathers of weird fiction, Howard Phillips Lovecraft (1890–1937), I was thinking about the popularity of images of his work in films, while a later acquaintance with the drawings by the Lithuanian draughtsman Mindaugas Lukošaitis (b. 1980) encouraged me to explore the phenomenon of artistic archetype. The large-format series *I Dreamt of Japan* created by the artist circa 2013–2018 represents spatial monochromatic chiaroscuro formations, rocks, thick haze and the remnants of mysterious architectural monuments that he saw in his dream. Lukošaitis drew gloomy black-and-white images of imaginary Japan without ever having visited this Far East country. However, that's where he perceived his visions to be located, and upon waking up, he visualized with a pencil what his brain had constructed while he was sleeping.

The series of drawings *I Dreamt of Japan* by Lukošaitis is viewed in this text not so much through analyzing the features of the drawing as an artwork, but rather through the prism of philosophical weird fiction developed by the classic of horror literature Lovecraft and his successors. The sense of inhuman (i.e., incognizable to humans) reality can hardly be described within the limits of a single discipline. In this case, an effort to analyze it can also be regarded as a kind of “non-academic” approach to the artistic archetype, an attempt to find a key to the world of fantasy, imagination and dreams. It is asserted in the conclusions that analogous artistic

archetypes emerging in these historically distant works can serve as a kind of intertexts bringing together archaic and latest technologies, science and art. In this case, the principles of weird fiction (or weird realism) suggest not so much cancelling the knowledge brought by modernity as helping us to understand what is still unfamiliar and unrecognized.