

IŠDUODANTIS „KEISTŲ“ NARATYVŲ VIZUALUMAS

Konstantinas Gaitanži

VILNIAUS DAILĖS AKADEMIJA

AUKŠTŲJŲ STUDIJŲ FAKULTETAS

DAILĖS KRYPTIES DOKTORANTŪRA

gaitanzi@gmail.com

Straipsnyje gvildenamos siaubo naratyvų, paremtų antiantropocentrinio pasaulio modeliu, vizualinės raiškos galimybės. Aptariami įvairių dailininkų bandymai vizualiai perteikti metafizinio siaubo pojūtį, ieškant šių bandymų sąsajų su filosofinėmis sąmonės teorijoms. Prieinama prie pagrindinės išvados, kad „keistų“ naratyvų vizualumas yra „išduodantis“, neatitinkantis nei dailininko, nei žiūrovo konceptualios vaizduotės lūkesčių. Galima teigti, kad „keisti“ siaubo naratyvai yra sunkiai išreiškiami vien vizualinėmis priemonėmis. Pavaizduotos pabaisos visada gąsdins mažiau nei įsivaizduojamos. Vis dėlto egzistuoja kelias „kosminio siaubo“ patyrimo išraiškai, susijęs su vaizduojamos normalybės „plokštumo“, simuliatyvumo demonstravimu.

REIKŠMINIAI ŽODŽIAI: siaubo naratyvai, monstras, vizualinė siaubo išraiška.

Anot Giorgio'aus Vasario¹, jaunas Leonardas da Vinci pagal vietinio valstiečio užsakymą buvo nutapęs pabaisą (galbūt Medūzą), spjaudančią ugnimi. Pats skydas neišliko, tad dažniausiai manoma, kad ši istorija yra išgalvota. Ištapytas skydas buvo skirtas iškabai, tačiau monstras buvo toks baisus, kad užsakovas nuskubėjo atsikratyti šio darbo. Pasak Vasario, Leonardas siekė, kad žiūrovas, pamatęs šį skydą, sustingtų iš siaubo, lyg pamatęs tikrą Medūzos galvą. Monstras buvo sukurtas iš įvairių gyvūnų – driežų, gyvačių, svirplių ir kitų elementų, taigi vadintinas chimera. Įvairių pavidalų chimeros yra itin dažnas viduramžių ir Renesanso meno motyvas, prie kurio to meto žmonės

buvo įpratę. Visgi tikrasis paveikslo efektas buvo nepalyginamai stipresnis, nei buvo galima tikėtis, – jis sukeldavo kone nepakenčiamą siaubą ir pasibjaurėjimą. Svarbus šios istorijos elementas yra tai, kad Leonardas preparavo gyvūnus, konstruodamas pabaisą iš negyvų kūnų dalių, darbo įkarštyje ignoruodamas irimo dvoką. Šis mokslininko nekromanto (da Vinci pripažintas ir kaip menininkas, ir kaip mokslininkas), kuriančio pabaisas iš lavonų, motyvas taip pat galėjo turėti įtakos Mary Shelley romano *Frankenšteinas, arba Naujasis Prometėjas* fabulai². Leonardas ir Frankenšteinas yra vedami kiek skirtingų intencijų – Leonardas siekia sukurti maksimalų vizualinį efektą

1 Giorgio Vasari, *Lives of the Artists*, Penguin Classics, 1568, p. 258–59.

2 Mary Shelley, *Frankenstein or The Modern Prometheus*, London: Penguin, 2003.



1. Albrecht Dürer, *Riteris, Mirtis ir Šėtonas*, 1513

Knight, Death and the Devil by Albrecht Dürer, 1513

(koncentruojasi ties fenomenalaus dainko aspektu – „kaip jis mums atrodo“), Frankenšteinas siekia sukurti tobulą žmogišką būtybę (koncentruojasi ties dainko esme – koks jis yra „iš tikro“). Leonardo darbo rezultatas (paveikslas, į kurį neįmanoma žiūrėti) iš dalies atitinka jo lūkesčius, Frankenšteiniui vietoj „tobulos žmogiškos būtybės“ išeina pabaisa. Pastarojo klaida sukelia kur kas dramatiškesnes pasekmes. Visgi abudu jie įkūnija destruktivų mokslinio pažinimo potencialą – mokslo, kuris mažai domisi socialiniais savo laimėjimų efektais. Frankenšteino Būtybė žudo, kankina ir griaua. Leonardo paveikslas, kuris pernelyg baisus, kad į jį būtų galima žiūrėti, paneigia pats save.

„Leonardo monstro“ istorija kelia kitą svarbų vizualinio siaubo perteikimo klausimą. To meto tapyboje apstu pabaisų. Jau šimtmečius chimeros puošia bažnyčių stogus. Nebeatlikdamos gąsdinimo funkcijos, jos

virsta dekoru elementais. To meto europiečiai buvo įpratę prie monstriškų vaizdinių. Iki mūsų dienų išliiko nemažai kitų didžiųjų Renesanso meistrų (ypač Šiaurės Renesanso) vizualizuotų pabaisų – nuo Boscho ir Bruegelio paveikslų iki Dürerio raižinių, pavyzdžiui, *Riteris, Mirtis ir Šėtonas*.

Šie meno šedevrai sukelia galingą psichologinį efektą, tačiau nė vienas jų nėra tiek gąsdinantis, kad į jį nebūtų įmanoma žiūrėti. Be jokios abejonės, *Riteris, Mirtis ir Šėtonas* yra vienas labiausiai įsimenančių bei stipriausių pagal meninį poveikį Renesanso šedevrų. Pats raižinio naratyvas nėra iki galo aiškus (gal riteris yra alegoriškas Girolamo Savonarolos vaizdavimas³). Friedrichas Nietzsche interpretuoja Dürerio raižinį (kuris, jo žodžiais, yra vienas labiausiai jį sukrėtusiu meno kūrinių) kaip žmogiškosios būties tragizmo metaforą, lygindamas riterį su Arthuru Schopenhaueriu, kuris siekia tiesos, suvokdamas savo pastangų beviltiškumą⁴.

Negalima teigti, kad Düreris nesistengė išraižyti kuo labiau gąsdinančio Šėtono, maksimalaus Blogio įsikūnijimo krikščioniškame pasaulėvaizdyje, figūros. Šėtono, kaip maksimalaus Blogio, vaizdinys privalo pasižymėti maksimaliu vizualaus meno priemonėmis įmanomu pasiekti monstriškumu – to reikalauja pati raižinio meninė idėja. Galima daryti prielaidą, kad vienas didžiausių Renesanso dailininkų savo karjeros klestėjimo metu susitvarkė su šia užduotimi visiškai išnaudojęs žmogiškąsias galimybes. Neabejotinai, kilnaus riterio figūra iš dalies atsveria Mirties ir Šėtono pabaisiškumą. Visgi, kad ir atskirai paimta, Šėtono figūra nėra tiek gąsdinanti, jog į ją „nebūtų įmanoma žiūrėti“.

Nėra pagrindo manyti, kad da Vincis buvo tiek gabesnis už kitus didžiuosius Renesanso meistrus, jog dar būdamas paauglys galėtų sukurti *kokybiškai*

3 Antonie Leinz-von Dessauer, *Savonarola und Albrecht Dürer: Savonarola, der Ritter in Dürers Meisterstich*, Schnell & Steiner, 1961.

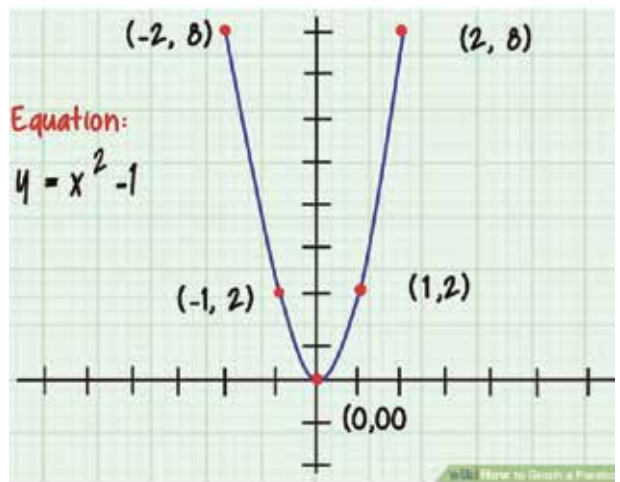
4 Friedrich Nietzsche, *Tragedijos gimimas*, Pradai, 1997.

pranašesnį monstro vaizdinį. Panašu, kad jei šis pasakojimas atitiktų tikrovę ir skydas būtų išlikęs iki mūsų dienų, rezultatas mus nuviltų. Mūsų įsivaizdavimas apie šį paveikslą visada bus baisesnis nei pats paveikslas. Legendoros gyvybingumas yra sąlygotas skirtumo tarp dviejų esminių mūsų sąmonės funkcijų – receptijos ir percepcijos.

Receptija ir percepcija yra susijusios, tačiau dažnai prieštaraujančios viena kitai proto funkcijos. Anot Dano Zahavio⁵, sąmonė gali reikštis dviem pagrindinėmis formomis – fenomenalia (susidedančia iš kūno sensacijų) ir konceptualia. Fenomenalūs kūno patyrimai (receptija) tampa medžiaga konceptualiems modeliams sudaryti (percepcijai). Vizualinis patyrimas nėra receptija grynu pavidalu, anot George'o Lakoffo, mūsų smegenys pirmiausia apdoroja vaizdą nesąmoningai, nusprendamos, *ką būtent mes matome*⁶. Vis dėlto tiesioginis realybės objektų vizualinis patyrimas pasižymi aukštu receptijos ir žemu percepcijos laipsniu. Praktiškai, tą patį galima pasakyti apie imituojančius realybę artefaktus – nuotraukas, vaizdo įrašus, foto / hiperrealistinę tapybą. Kuo ženkliškesnis vaizdas, tuo aukštesnio percepcijos laipsnio jis reikalauja. Galiausiai, beveik grynos percepcijos reikalauja naratyvas, išreikštas abstrakčiais simboliais. Naratyvas, pasakojantis apie „keistus“, neįprastus reiškinius, sunkiai gali būti perteiktas vizualine kalba. Ypač daug sunkumų atsiranda, bandant perteikti abstrakčias koncepcijas vizualiai, bandant sukurti meniškai vertingą kūrinį. Iš dalies tai pavyksta tais atvejais, kai paveikslas yra nuoroda į kažkokį *jau* žinomą žiūrovui tekstą – paprastai, tai bibliniai arba mitologiniai siužetai, t. y. plačiai žinomi, kultūriškai svarbūs tekstai, kurių autorystė siejama su antžmogiškėmis jėgomis.

5 Dan Zahavi, „First-person thoughts and embodied self-awareness: Some reflections on the relation between recent analytical philosophy and phenomenology“, in: *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, March 2002, Vol. 1, Issue 1, p. 7–26.

6 G. Lakoff, M. Johnson, *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*, New York: Basic Books, 1999.



2. Parabolė pagal funkciją $y = x^2 - 1$

A parabola on the function $y = x^2 - 1$

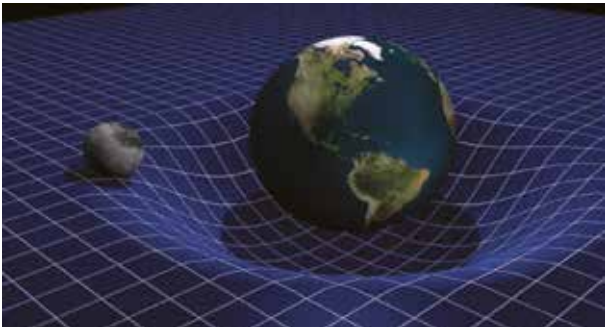


3. Fraktalo $v \square v8 + c$ kompiuterinė vizualizacija (vadinamasis Mandelbulb)

Computer visualisation of the fractal $v \square v8 + c$ (the so-called Mandelbulb)

Kur kas sudėtingesnė yra matematinių ir fizinių koncepcijų vizualinės išraiškos problema. Tam tikros matematinės koncepcijos gali būti mechaniškai vizualizuojamos, pavyzdžiui, lygtis $y = x^2 - 1$.

Sudėtingų matematinių funkcijų (pavyzdžiui, trimatnio fraktalo $v \square v8 + c$) vizualizacijos gali atrodyti itin egzotiškai arba grėsmingai, priminti keistas gyvybės formas.



4. Gravitacinės jėgos vaizdavimo bandymas

An attempt to visualise gravity

Dėl savo sudėtingumo tokia vizualizacija yra įmanoma tik pasitelkus kompiuterines technologijas. Visgi turime reikalą su tradicinės, dekartiškosios trimatės erdvės objektais. Su daug didesnėmis problemomis yra susiduriama bandant iliustruoti šiuolaikinės fizikos koncepcijas, operuojančias neeuklidinės daugiamatės erdvės sąvokomis. Kaip tipiškiausių ir paprasčiausių pavyzdį galima pateikti bandymą pavaizduoti gravitacijos poveikį, iškreivinančią trimatę erdvę, pasitelkus „guminio paviršiaus“ metaforą.

Didžiausias paradoksas čia yra tai, kad matomas vaizdas iš tiesų yra dvimatis. Trečia dimensija yra imituojama sukuriant iliuziją linijine perspektyva bei švietotamsa. Pats šio paveiksluko perskaitymas kaip „trimatčio“ yra kultūriškai sąlygoto percepcijos stereotipo veikimo rezultatas. Toks iliustravimas iš dalies pasiekia savo tikslą, padėdamas pagal analogiją suvokti gravitacinio erdvės iškreivavimo koncepciją, tačiau reali erdvė nėra guminis paviršius. Nėra būdo šiai koncepcijai pavaizduoti tiesiogiai. Keturmatė erdvė gali būti percepcijos, tačiau ne receptijos turiniu. Žmogus negali fenomenaliai patirti keturmatės erdvės, net nepaisant fakto, kad pagal šiuolaikinės fizikos požiūrį Visatos erdvė iš tikrųjų yra (mažų mažiausiai) keturmatė.

Su panašiomis problemomis vizualiniame mene susiduriama nuolat, bandant perteikti abstrakčias idėjas. Kaip rodo Renesanso menininkų monstrų vaizdavimo analizė, egzistuoja vaizdinio „baisumo“ riba. Egzistuoja tam tikras (ko gero, paveldėtas iš Apšvietos epochos

mechanizmo) arogantiškas požiūris į „monstriškumą“ tematiką. Sutvarkytoje ir pažinioje mechanicisto laikrodinėje Visatoje nėra vietos pabaisoms. Pasakojimai apie jas yra „kvaili“. Nepaisant to, kad Naujųjų laikų mechanizmas prarado savo pozicijas jau XVIII a. pabaigoje, istorijos apie monstrus (su labai nedidelėmis išimtimis) ilgam liko nustumtos į kultūros marginalijas, persekiojamos „kvailumo“ stigmos.

Slavojus Žižekas knygoje *Laisvės bedugnė*⁷ rašo apie kvailumą kaip neatskiriamą (*inherent*) patarlių savybę. Iš tiesų, analizuodami jų pagrindinius pranešimus, mes neišvengiamai prieiname prie išvados, kad patarlė, apeliuojanti į tam tikrą įsivaizduojamą autoritetą („liaudies“ arba „senolių“ išminties), *visada* yra kvaila. Grahamas Harmanas, komentuodamas Slavojaus Žižeko tekstą, teigia, kad kvailumas yra vidinė neatskiriama bet kokio pasakojimo savybė⁸. Bet kuris autoritetinčiausias bet kurios kultūros tekstas gali būti papasakotas leidžiant šiai vidinei neatskiriamai kvailumo savybei išsiveržti į paviršių. Iš tikrųjų „istorijos apie pabaisas“ yra tokios pat „kvailos“ kaip ir psichologiniai romanai (dėl istoriškai susiklosčiusių aplinkybių laikomi „tikros“ kultūros etalonais). Paveikslas, vaizduojantis monstrus, yra toks pat „kvailas“ kaip ir socialinis performansas. Viskas priklauso tik nuo to, *kaip* perteikiamas pranešimas.

Monstrai – tai pirmiausia sąmonės fenomenai. Nepaisant to, kad keisti gyliavandeniai gyvūnai arba apsigimimų, genetinio kodo replikavimo klaidų rezultatai kartais vadinami „monstrais“, „tikras“ monstras kaip tik ir pasižymi netikrumu. Monstras, patekęs ant biologų preparavimo stalo ir gavęs lotynišką vardą bei vietą klasifikacijoje, nustoja būti monstru, tapdamas tik dar viena gamtos įdomybe. Šis pabaisų nukenksminimo būdas puikiai žinomas nuo viduramžių – ilgi, gausiai iliustruoti foliantai yra skirti monstrų ir demonų aprašymui bei klasifikacijai.

7 Slavoj Žižek, *The Abyss of Freedom*, University of Michigan Press, 1997.

8 Graham Harman, *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*, 2012.

Lietuviškas žodis „pabaisa“ nurodo „baisumą“, tačiau monstras nėra „baisus“ ta pačia prasme kaip įsiu-
tęs bulius arba cunamis. Monstras sukelia miglotą, pa-
slaptingą, sunkiai apibrėžiamą jausmą, kuri Howardas
P. Lovecraftas įvardijo kaip „metafizinį siaubą“, nebū-
tinai susijusį su tikru pavojumi.

Riba tarp pabaisų ir biologinių būtybių – gyvūnų ir
žmonių – yra tapati ribai tarp įsivaizduojamo ir tikro,
sąmonės ir realybės. Šios ribos brėžimas yra gerokai
sudėtingesnis, nei gali pasirodyti.

Vienokios ar kitokios būtybės „pabaisiškumas“ gali
pasireikšti ne tik išoriniais chimeriškais bruožais. Kas-
dienybėje visi gyvi organizmai elgiasi tam tikru būdu,
tad chimeriškumas gali būti sukeltas elgsenos neatitiki-
mo išvaizdai. Liūtas-žmogėdra yra pavojingas plėšrū-
nas, tačiau nėra monstras. Žirgas, mintantis žmogaus
mėsa (Diomedo žirgai iš Heraklio mito), yra neabejo-
tinas monstras, nors ir atrodantis kaip įprastas žolėdis
žirgas. Skirtumą tarp „žirgo“ ir „Diomedo žirgo“ su-
daro ne išorinės fizinės, bet psichinės charakteristikos.
Panašiai, būtybė, fiziškai nesiskirianti nuo žmogaus,
tačiau besielgianti (neprognozuojamai) ir mąstanti ki-
taip, gali būti interpretuojama kaip „pabaisa“.

Sąvoka *uncanny valley* yra vartojama kalbant apie
instinktyvią (mažai priklausomą nuo kultūrinio kon-
teksto) siaubo ir pasibjaurėjimo reakciją, kurią suke-
lia objektai, panašūs į žmones, bet nepakankamai, kad
būtų interpretuojami kaip žmonės⁹. Taigi antropomor-
fiški monstroi sukelia gerokai stipresnes emocijas nei
chimeros – pabaisos, turinčios įvairių gyvūnų bruožų.
Ar *uncanny valley* galioja ir kalbant apie mentalines
charakteristikas? Požiūris į žmones su mentalinėmis
anomalijomis paprastai yra kultūriškai sąlygotas^{10, 11},
tačiau ar yra tokio požiūrio aspektų, esančių anapus

kultūros? Šiuolaikinės masinės medijos dažnai eksplo-
atuoja žudiko-psichopato, pabaisiško žmogaus, kurio
instrumentinis protas deramai funkcionuoja, tačiau
yra nukreiptas patologiškiems tikslams pasiekti, netu-
rinčio empatijos, įvaizdį – nuo „Psicho“ iki Hanibalo
Lekterio franšizės. Tuo pat metu kur kas mažesnę su-
sidomėjimą kelia žmogaus, kenčiančio nuo sunkių in-
telekto sutrikimų, nesugebančio orientuotis aplinkoje,
figūra. Galima spėti, kad „sunkus“ beprotis sukelia kur
kas mažesnę nerimą nei „beveik normalus“ psychopa-
tas. Tokių personažų atžvilgiu žodis „monstras“ yra
vartojamas kiek metaforiškai. Hanibalas Lekteris yra
fiktyvi, tačiau ne fantastinė asmenybė, visiškai įmano-
ma kriminalinės psichiatrijos požiūriu¹². Jo aktualus
egzistavimas nepažeistų esminių Visatos dėsnių.

Taigi sąvoka „monstras“ yra vartojama dvejopai:
arba kaip antgamtiškų jėgų manifestacijos rezultatas,
arba kaip nepažinta (ir galbūt nepažini) fizinės tikro-
vės anomalija. Šis dvilypumas leidžia išskirti dvi pa-
grindines naratyvų apie pabaisas rūšis, būdingas šiuo-
laikinei kultūrai – tradicinę, besiremiančią metafizi-
nio Gėrio ir Blogio priešprieša (būdinga „gotikiniam
romanui“), ir „keistą“ (*weird*), kuriai pavadinimą su-
teikė žurnalas *Weird Stories*, pradėtas leisti XX a. 3 deš.
JAV. Grupė autorių, išgarsinusių šį žurnalą, paprastai
vadinama „Lovecraftu rateliu“.

Ontologijos, orientuotos į „objektą“ (*Object – Ori-
ented Ontology (OOO)*), kontinentinės „spekulyty-
vaus realizmo“ filosofijos srovės atstovas Grahamas
Harmanas, komentuodamas „keistos fikcijos“ (*weird
fiction*) erdvės funkcionavimo ypatybes, pastebi, kad
aprašyta Howardo P. Lovecraftu apsakymuose „Sen-
sios Rasės“ architektūros „nežemiška simetrija“ (ku-
rios giluminiai principai lieka nesuvokiami pagrindi-
niam apsakymo personažui, gabiam matematikui Gil-
manui, Riemanno neeuklidinės geometrijos specialis-
tui) primena Imanuelio Kanto „noumeno“ sampratą¹³.

9 M. Mori, „The uncanny valley“, in: *IEEE Robotics and Automation*, translated by K. F. MacDorman, Norri Kageki, 2012, 19 (2): 98–100. doi:10.1109/MRA.2012.2192811.

10 Michel Foucault, *Disciplinuoti ir bausti: kalėjimo gimimas*, Vilnius: Baltos lankos, 1998.

11 Michel Foucault, *Madness and Civilization*, trans. Richard Howard, New York: Vintage, 1988.

12 Joseph Westfall, *Hannibal Lecter and Philosophy: The Heart of the Matter*, Open Court, 2015.

13 Graham Harman, *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*, p. 81.

Visgi tai tik išorinis panašumas – „noumenas“ yra kažkas nepažinaus *bet kuriai* mąstančiai būtybei. „Nežemiškos simetrijos“ principai yra „fenomenas“ kitokiam, galingesniai, nei žmogiškas protui, taigi nėra „noumenas“ metafizine prasme. Gilmanas (kaip ir bet kuris žmogus) tiesiog yra pernelyg kvailas šios simetrijos principams pažinti. Vis dėlto jo (žmogiškais standartais išskirtinio, genialaus) proto užtenka bent jau tam, kad intuityviai interpretuotų sensaciją kaip „simetriją“, kažką, kas turi vidinę logiką ir struktūrą. Galima numanyti, kad mažiau išlavintas protas nebūtų interpretavęs patyrimo kaip „simetrijos“. Svarbu pažymėti, kad ši „nežemiška simetrija“ yra nesuvokiama ne dėl žinių stokos (pvz., kaip Einsteino reliatyvumo teorija būtų nesuvokiama senovės graikui), bet dėl konstitucinių žmogaus psichikos savybių. Gilmano supratimas netaptų gilesnis, net jei jis mokytųsi milijoną metų. Neegzistuoja jokie būdo perteikti giluminius „nežemiškos simetrijos“ principus žmogiškai būtybei. Harmanas neigia šio patyrimo „noumenalumą“, pažymėdamas, kad žaidimas šachmatais nėra „noumenas“ šuniui tik dėl to, kad šiam neužtenka kognityvinių sugebėjimų žaidimo prasmei suvokti¹⁴. „Ontologijai, orientuotai į objektą“, nėra kokybinio skirtumo tarp šuns ir žmogaus, jų protai skiriasi tik kiekybiškai. Galima pastebėti, kad tokia interpretacija yra labai artima analitinei „naujojo misterianizmo“ kryptčiai.

Weird fiction (ypač H. P. Lovecrafta tekstams) būdingas domėjimasis sapnais. Apsakyme „Hypnos“ pasakotojas tyrinėja sapnų tikrovę (naudodamas „sąmoningo sapnavimo“ technikas bei vartodamas narkotikus), galiausiai susidurdamas su Nepažinaus sfera, sugriaunančia jo sąmonę. Novelės „The Dream-Quest of Unknown Kadath“ visas veiksmas vyksta sapne. Keisti jauno skulptoriaus sapnai priverčia jį sukurti monstriškos Ktulo dievybės statulelę (*Call of Cthulhu*). Akivaizdu, kad šis interesas yra susijęs su giluminės psichologijos (kurios vienas pagrindinių instrumentų

14 Graham Harman, „On the Horror of Phenomenology: Lovecraft and Husserl“, in: *Collapse*, 2008, p. 333–364.

yra sapnų tūrinio analizė) sklaida XX a. pirmoje pusėje. Pats H. P. Lovecraftas demonstruoja S. Freudą bei C. Jungo teorijų išmanymą ir nuolatinį domėjimąsi psichoanalizės naujovėmis. Novelėje „Shadow from Out of Time“ per sapnus grįžta naratoriaus prisiminimai, pernelyg gąsdinantys, kad būtų reflektuojami budraus proto (klasikinė froidiškoji „išstūmimo“ reakcija). Jungo teorijų įtaka Lovecrafta kuriamai mitologijai taip pat nekelia ypatingų abejonių ir yra seniai pastebėta¹⁵. Kita vertus, reikia konstatuoti, kad psichoanalizė darė stiprią įtaką XX a. kontinentinei filosofijai, tačiau buvo skeptiškai vertinama analitinės filosofijos atstovų. Sapnų analizė grįžta į analitinės filosofijos interesų sferą tik pastaraisiais metais (pirmiausia tai vokiečių filosofo Tomo Metzingerio darbai).

T. Metzingeris teigia, kad sąmonė iš principo nėra kažkas realiai egzistuojančio arba substancionalaus¹⁶. Viskas, ką mes galime turėti, yra „fenomenalus Aš“, arba „Aš – modelis“. Tomas Metzingeris remiasi Henrico Ershono laboratorijos eksperimentų medžiaga, pavyzdžiui, „guminės rankos eksperimentu“, kai bandomasis yra priverčiamas jausti nesamas galūnes. Metzingeris apibūdina sąmonę kaip „permatomą avatarą“, kognityvinės smegenų veiklos pašalinį rezultatą. „Permatomumas“ (*transparency*) reiškia, kad „Aš – modelis“ negali suvokti savęs kaip „modelį“ ir yra iliuziškai įsitikinęs savo „tikrumu“. Dėl šios priežasties sąmonė negali būti epifenomenologiškai tyrinėjama kaip gamtos objektas.

Galima pastebėti, kad šis požiūris giminingas analitinės filosofijos kryptčiai, Oweno Flanagano pavadintai „naujuoju misterianizmu“ (*new mysterianism*)¹⁷, vienai iš nereduktyvistinio fizikalizmo formų. Jos esmė yra deklaruojamas neįmanomumas galutinio kūno / sąmonės bei kai kurių kitų problemų sprendimo (dėl pačios žmogaus sąmonės konstitucinių savybių). „Naujaisiais

15 Darrell Schweitzer, *Discovering H. P. Lovecraft*, Wildside Press LLC, 2012.

16 Tomas Metzinger, *Being No One. The Self-Model Theory of Subjectivity*, Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

17 Owen Flanagan, *The Science of the Mind*, 2 ed., Cambridge: MIT Press, 1991.

misterianistais“ laikomi tokie filosofai ir mokslininkai kaip Thomas Nagelis, Noamas Chomsky'is, Rogeris Penrose'as, Samas Harris, tačiau, ko gero, aiškiausiai šios krypties programą suformulavo Colinas McGinnas¹⁸. Teiginys apie galutinio sąmonės / kūno problemos sprendimo neįmanomumą nėra tapatus dualistiniam teiginiui, kad sąmonė yra „antgamtiška“ – tai ir sudaro esminį skirtumą nuo „senųjų misterianistų“ (Descartes'o, Leibnizo ir kt.) pozicijos. Veikiau evoliuciškai susiformavusi žmogaus smegenų konstrukcija neleidžia pažinti tam tikrų realybės struktūrų¹⁹. Sąmonėje egzistuoja „paslėpti lygiai“, neprieinami nei fenomenologiškai („pirmo asmens pranešimas“), nei epifenomenologiškai arba „gamtamoksliskai“ („trečio asmens pranešimas“). Hipotetinei būtybei (pvz., protingai gyvybės formai iš kitos planetos arba tam tikram dirbtiniam intelektui) šios struktūros gali būti pažinios ir suprantamos, tačiau bandymas perteikti šį supratimą žmogui bus bevaisis. Galima taip pat iškelti hipotezę, kad egzistuoja pakeistos sąmonės būsenos („mistiniai patyrimai“, sukelti meditacijos, psichodelikų poveikio, tam tikrų smegenų zonų elektrostimuliacijos), kai galimai susiduriama su tokiu pažinimu. Toks susidūrimas gali būti patiriamas tik kaip kvaila, neverbalizuojama, nekonvertuojama iš „privačios kalbos“ (Wittgensteino terminais) arba Fodor (taip pat priskiriamo prie „naujųjų misterianistų“) *language of thought* į bet kurią tinkamą intersubjektyviai žmonių komunikacijai kalbą.

Williamas Jamesas, ko gero, gali būti laikomas šios krypties pirmtaku, teigęs, kad taip, kaip šuo negali suvokti žmogiškosios tikrovės, taip gali egzistuoti realybės plotmės, nesuvokiamos žmogaus protui²⁰. Savotiškai tokį požiūrį galima išvesti iš evoliucinės biologijos – žmogaus protas nėra kažkas esmiškai skirtingo nuo daugelio kitų gyvų organizmų protų. Nepaisant

to, kad žmogus yra „intelektualiausia“ iš žinomų gyvybės formų, nėra pagrindo manyti, jog intelektualiai pranašesnės formos yra neįmanomos. Būtybė, intelektualiai pranašesnė už žmogų tiek, kiek žmogus pranašesnis už šunį (ar skruzdėlę), galėtų funkcionuoti visiškai kitokioje tikrovėje, nepažinioje žmogui.

Galimybė sudaryti „Aš – modelį“ yra evoliuciškai naudingas bruožas, leidžiantis pagal analogiją sudaryti aplinkinių „Aš – modelius“ (empatija), kas atveria galimybę svetimiems veiksams prognozuoti ir smarkiai padidina socialinę sąveiką. Galima numanyti, kad pirmykštis animizmas atsiranda būtent kaip šios funkcijos pasekmė. Animistinės pasaulėžiūros žmogus sudarinėja tiek kitų žmonių, tiek gyvūnų, tiek ir negyvų objektų bei reiškinių „Aš – modelius“ iš esmės jų neskirdamas. Tuo tarpu šiuolaikinis žmogus (bent jau sąmoningai) rekonstruoja tik objektų, kuriuos identifikuoja kaip „kitus žmones“, „Aš – modelius“. Animistiniame pasaulyje daug empatijos – pirmykštis žmogus gali „jausti“ akmens arba vandens „skausmą“, gesinamos ugnies „baimę“ ir t. t. Pagal analogiją animistinės pasaulėžiūros žmogus, staiga suvokęs, kad didesnė dalis aplinkinio pasaulio objektų neturi nieko panašaus į „Aš – modelį“, jaustųsi lygiai taip pat kaip modernus žmogus Wittgensteino aprašytoje situacijoje, kai suvokia, kad yra supamas „žmonių-automatų“²¹.

Tomas Metzingeris²² atmeta „kvalijos“ koncepciją, nors ir vadovaujasi kitokiais argumentais bei metodais nei, pavyzdžiui, Danielis Dennettas. Anot jo, konkrečios spalvos patyrimas yra kiekvieną kartą absoliučiai naujas ir unikalus, taigi gali būti tik fenomenologiškai aprašytas. Nepaisant to, kad žmogaus akis gali konkrečioje palyginimo situacijoje atskirti apie milijoną įvairių atspalvių, mūsų sąmonę ir atmintis leidžia tik labai apytiksliai identifikuoti nedidelį jų procentą, patiriant juos atskirai ir neturint galimybės lyginti. Mes

18 Colin McGinn, *The Problem of Consciousness*, Blackwell, 1990.

19 Colin McGinn, *Basic Structures of Reality: Essays in Meta-Physics*, Oxford University Press, Dec 9, 2011.

20 William James, *Is Life Worth Living*, 1896.

21 Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigations* (PI), 4th edition, eds. and trans. P. M. S. Hacker and Joachim Schulte, Oxford: Wiley-Blackwell, 2009, p. 420.

22 Thomas Metzinger, *The Ego Tunnel: The Science of the Mind and the Myth of the Self*, Basic Books, 2009.

negalime teigti, kad žalia spalva ant paletes tiksliai atitinka matytos prieš pusvalandį lapijos atspalvį. Empiriškai prie panašių nuostatų priėjo XIX a. tapyba, kai studijose buvo atsisakyta darbo iš natūros ir pereita prie tiesioginės patirties fiksavimo.

Henriko Ehrssono eksperimentai²³ pakankamai akivaizdžiai įrodo kūno, kaip „avataro“ talpyklos, neapibrėžtumą – žmogus gali jausti nesamas galūnes kaip „guminės rankos“ eksperimente arba fantominių skausmų po amputacijų atvejais. Priešingai, neretas yra esamų sveikų galūnių suvokimas kaip „svetimų“. Netikro (isterinio) aklumo (*blindsight*) atvejais žmogus nieko nemato, nepaisant to, kad jo regos organai visiškai sveiki. Tokie patyrimai yra apibrėžiami kaip funkcinis arba fenomenalus išsikūnijimas (*disembodiment*).

„Kūniškumo“ sąvokos svarba analitinėje filosofijoje buvo sureikšmintą Noamo Chomsky'io ir George'o Lakoffo kalbos teorijų priešpriešos („lingvistiniai karai“²⁴). Jei Chomsky'is suvokia kalbos sintaksę kaip kažką nepriklausomo nuo reikšmės ir konteksto, tai Lakoffas teigia, kad kalba ir sąmonė yra neatskiriami nuo kūniškų patyrimų ir funkcionuoja konceptualiomis metaforomis. Šios metaforos yra grįstos spatio-temporaliniais kūno / sąmonės sistemos parametrais, dažniausiai nusakomos judėjimo įsivaizduojamame žemėlapyje (*mapping*) terminais (žinomiausias pavyzdys yra konceptuali „meilės kaip kelionės“ metafora).

Panašiai kaip ir spekuliatyvusis realizmas (formaliai klasifikuojamas kaip „kontinentinės filosofijos“ atmaina), Metzingerio neurofilosofija atsisako tradicinės substancionalaus „subjekto“ sampratos. Naudodamasis Platono olos metafora, Metzingeris sutinka, kad patiriama tikrovė yra projekcija ant olos sienos, tačiau nesutinka, kad yra kažkoks substancionalus „aš“, kuris gali išsilaisvinti iš grandinių, nes Platono kalinys iš tiesų neegzistuoja, pats būdamas subpersonalinių

elementų kuriama projekcija²⁵. „Avataras“ yra „permatomas“, taigi pats jo sukūrimo mechanizmas nepasiduoda introspekcijai. „Aš – modelis“ negali tiesiogiai suvokti savęs kaip „modelio“, vadinasi, čia vėl prieinama prie konstitucinių žmogiškojo proto apribojimų klausimo. Taigi tam tikros realių dalykų klasės gali būti tyrinėjamos tik netiesiogiai. Šia prasme Metzingerio pozicija artėja link „naujojo misterianizmo“, nors ir pasiūlo kiek subtilesnę problemos interpretaciją – neišsprendžiama yra ne visa „sunki sąmonės problema“, bet tik jos dalis, „avataras“ neišvengiamai lieka „permatomas“.

Anot Jameso Traffordo²⁶, Tomo Metzingerio „iliuminacinė Aš“ koncepcija leidžia iš kito kampo interpretuoti *weird fiction* literatūrą. Tai, kas įvardijama kaip „kosminis siaubas“ (*cosmic horror*), yra neatsiejama nuo paties „permatomo avataro“ palaikymo proceso. Savimonė (*self-awareness*) neišvengiamai produkuoja košmarus. Tokia koncepcija implikuoja pakankamai pesimistinį požiūrį į egzistenciją. Būti, suvokti save kaip individą reiškia kentėti, tad tarp subjektiškumo ir kančios galima dėti lygybės ženklą. Šio fakto suvokimas ir yra „kosminio siaubo“, arba „metakančios“ (kančios dėl kančios neišvengiamumo), šaltinis. *Weird fiction* monstrai gali būti suvokiami kaip konceptualios metaforos, leidžiančios perteikti šį priešiškos Visatos patyrimą. Toks patyrimas yra itin traumuojantis, tad paprastai yra išstumiamas iš šiuolaikinės kultūros mainstreamo į *weird* kultūros marginalijas. (Galima taip pat pastebėti giluminį „keistos fikcijos“ ir antikinės graikiškos tragedijos pasaulėvaizdžio panašumą.)

Metzingerio „fenomenalaus Aš“ teorija iškelia klausimą apie minimalias sąlygas, būtinas „Aš“ funkcionavimui, kitaip „minimalaus fenomenalaus Aš“ (*minimal*

23 H. H. Ehrsson, „The experimental induction of out-of-body experiences“, in: *Science*, 2005, 317, 1048 10.1126/science.1142175.

24 Randy Allen Harris, *The Linguistics Wars*, Oxford University Press, 1995.

25 Graham Harman, „Problem with Metzinger“, in: *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*, 2011, Vol. 7, No. 1, p. 7–36.

26 James Trafford, „The Shadow of a Puppet Dance: Metzinger, Ligotti and the Illusion of Selfhood“, in: *Collapse*, Vol. 4, Ed. Robin Mackay, Falmouth: Urbanomic, 2008, p. 185–206.

phenomenal self, MPS) problemą. Anot jo²⁷, atsakant į šį klausimą, sapnų analizė yra vienas patogiausių įrankių. Kaip vienas esminių aspektų, pristatomi „nekūniškų patyrimų“ („*out-of-body experiences*“, OBE) bei „bekūnių sapnų“ („*bodyless dreams*“) tyrimai. Jei įprastas „fenomenalus Aš“ patiriamas kaip užimantis tam tikrą, geometriškai apibrėžtą padėtį erdvėje, tai „nekūniškų patyrimų“ atvejais tokia saviidentifikacija gali sutrikti (pvz., savo galūnių suvokimas kaip „svetimų“) arba visai išnykti („išėjimas iš kūno“, „bekūnis sapnas“). Tai, kas lieka, „minimalus fenomenalus Aš“ nebėra siejamas su realia kūno spatiotemporaline padėtimi, tačiau tęsia funkcionavimą. Išskiriamos trys „nekūniškų patyrimų“ rūšys: asomatiniai („minimalus fenomenalus Aš“ (MPS) yra anapus laiko ir erdvės), parasomatiniai (MPS yra kitame kūne, primenančiame realų) bei aparasomatiniai (MPS yra kitame kūne, objekte arba erdvės taške, besiskiriančiame nuo realaus kūno).

Parasomatinių ir aparasomatinių patyrimų atvejais galima kalbėti apie „fenomenalaus kūno“, iš dalies nepriklausomą nuo fizinio, funkcionavimą („funkcinio išsikūnijimo hipotezė“). Kita vertus, praktiškai visais eksperimentiškai kontroliuojamais OBE atvejais (neaiškumas yra tik su klinikinės mirties būsenomis, kur dėl etinių priežasčių kontroliuojamas eksperimentas sunkiai įmanomas) akių judesių (kuriuos tiesiogiai valdo galvos smegenys, skirtingai nuo visų kitų valingų judesių, valdomų per nugaros smegenis) kontrolė išlieka. Galima teigti, kad būtent vizualinis patyrimas geriausiai sieja „fenomenalų“ bei fizinį kūnus ir būtent jam lengviausiai randami neuraliniai koreliantai²⁸.

Grįžtant prie sapnų svarbos *weird* kultūroje, pūkų aparasomatinių sapnų pavyzdį pateikia Lovecrafto novelė „The Shadow out of Time“. Pasakotojas, ekonomikos profesorius, skundžiasi nuolat pasikartojančiais keistais sapnais, kuriuose jo „fenomenalus Aš“ yra

įkalintas civilizacijos, gyvavusios Žemėje prieš šimtus milijonų metų, atstovo kūne. Šis kūnas radikaliai skiriasi nuo žmogiškojo („senoji rasė“ biologiškai ir morfologiškai skiriasi nuo bet kurių Žemės organizmų), pasakotojas mini sunkumus, susijusius su judėjimu erdvėje bei manipuliacija daiktais. Patys sapnai yra itin ryškūs, nors sapnuojantysis suvokia, kad sapnuoja (vadinamoji *lucid dreaming* būseną²⁹). Anot pasakotojo, „senoji rasė“ įvaldė technologiją, leidžiančią perkelti savo atstovų MPS į bet kurios protingos būtybės kūną – beveik nepriklausomai nuo erdvės ir laiko taško. Naratorius tampa tokio „sąmonių apsikeitimo“ auka, kelerius metus jo kūne gyvena monstriška būtybė iš tolimos praeities, jo paties sąmonė yra perkelta į užgrobėjo kūną. „Senoji rasė“ yra gerokai „pabaisiška“ (bent jau kūniškai) žmogaus požiūriu, tačiau ir pati gyvena savo „pabaisų“ – dar senesnės „protingų polipų“ rasės, besislapančios giliai po žeme, – baimėje. Nepaisant visų skirtumų, žmogaus ir „senosios rasės“ atstovo sąmonės sandara yra pakankamai panaši, kas leidžia praktikuoti MPS apsikeitimus. „Protingi polipai“ yra kažkas iš esmės svetimų visų kitų protingų būtybių atžvilgiu, jie nepažinūs iš principo.

Galiausiai aiškėja, kad pasakotojo sapnai tėra užblokuoti prisiminimai, sugrįžtantys per sapnus. „Senoji rasė“ iš tikrųjų egzistavo, o „protingi polipai“ tebesislapsto Žemės gelmėse.

Analizuojant naratoriaus OBE patyrimus, vėl iškyla vizualumo problema. Jei tokie patyrimai yra apriboti žmogaus regos sistemos sandaros, sapno turinys koreliuoja su akių judesiais (REM), lieka neaišku, kaip gali būti perteiktas visiškai kitoks „senosios rasės“ vizualumo modelis. Pagal aprašymą tai maždaug trijų metrų aukščio būtybės su 360 laipsnių regos lauku ir visiškai kitokia regos organų sandara. Atitinkamai, tai suponuoja visiškai kitokį erdvės suvokimo modelį,

27 Thomas Metzinger, „Why are dreams interesting for philosophers? The example of minimal phenomenal selfhood, plus an agenda for future research“, in: *Frontiers in Psychology*, 2013.

28 J. M. Windt, *Dreaming: A Conceptual Framework for Philosophy of Mind and Empirical Research*, Cambridge: MIT Press, 2014.

29 V. Noreika, J. M. Windt, B. Lenggenhager, A. A. Karim, „New perspectives for the study of lucid dreaming: from brain stimulation to philosophical theories of self-consciousness“, in: *Int. J. Dream Res.*, 3, 2010, p. 36–45, 10.11588/ijodr.2010.1.586.

kuris negali būti adekvačiai perteiktas arba emuliuotas žmogaus nervinės sistemos. Jei fizinis kūnas generuoja „fenomenalų kūną“ per praeities santykį, tai uždeda tam tikrus apribojimus aparatomatiniam patyrimui. Išgyvenant OBE, gali dingti arba pakisti pojūčiai, atsakingi už spatialinį kūno suvokimą, tačiau tam tikra vizualinių patyrimų specifika išlieka (pvz., natūralus regos laukas). (Detaliau atsakyti į šį klausimą galėtų nuo gimimo aklių žmonių OBE patyrimų analizė.)

Įdomu, kad novelės „protingieji polipai“ neturi regos, jų erdvės suvokimas grįstas nežinomais mechanizmais. Thomas Nagelis pateikia šikšnosparnį (būtybę, kurios erdvės patyrimas grįstas daugiausia echolokacija) kaip „kitokio“ patyrimo modelio nepažinumo pavyzdį. Lovecrafto „polipai“ atlieka panašią funkciją. Be abejo, pats regos nebuvimo faktorius nereiškia radikalaus „kitoniškumo“ – nuo gimimo aklių žmonių psichinė sandara nedemonstruoja ypatingo išskirtinumo, užkertančio kelią komunikacijai su reginčiaisiais. Labiau gąsdinanti atrodo susidūrimo su „aklomis, bet kažkaip matančiomis“ būtybėmis perspektyva.

Šalia dar kelių apsakymų (tokių kaip „Whisperer in the Darkness“), ši novelė puikiai demonstruoja gerojai revoliucingą XX a. pirmos pusės autoriaus požiūrį į sąmonės problematiką. Sąmonė yra procesas, ji gali būti perkrauta (kartu su žiniomis ir prisiminimais) į kitą – organinį arba neorganinį – nešėją. Klausimas, ar sąmonė yra tapatinama su protu, lieka atviras. „Protingi polipai“ neabejotinai turi intelektą, tačiau arba neturi sąmonės, arba jų sąmonės modelis yra iš principo nesuderinamas su visais kitais. Be to, sąmonė yra menkai susieta su laiko tašku – ji gali būti perkelta į tolimą deterministinės Visatos ateitį arba praeitį.

Dar vienas svarbus sapnuojančios sąmonės aspektas yra pastebėtas Jennifer M. Windt. Anot jos³⁰, sapnuojantis „fenomenalus AS“ yra iliuziškai įsitikinęs savo racionalumu. MPS suvokia objektyviai (taip, kaip

tai suvokiama budinčio proto būsenos) alogiškus ir iracionalius sprendimus kaip racionalius ir logiškus. Šis aspektas atveria kelią itin radikaliai gnoseologiniam skepticizmui – net Descartes'as kraštutinės abejonės strategijoje vadovavosi prielaida, kad racionalumas ir logika yra kažkas savaime užtikrinto ir nepajudinamo, išvadų algoritmu nėra abejojama. (Descartes'as naudojo „sapno argumentą“ mūsų žinojimo nepatikimumui demonstruoti, tačiau kalbėta tik apie žinojimo *turinio* nepatikimumą.) Windt daro prielaidą, kad jei mūsų sąmonė gali klysti dėl savo racionalumo sapnuojančios būsenos, lygiai taip pat gali klysti ir budintis protas.

Abejonės dėl proto relevantiškumo turi galias tradicijas Vakarų filosofijoje. Iš kasdinių praktikų mums žinoma, kad protas (ypač kalbant apie neišlavintų protų žmones, kurie gali ginti absurdiškas pozicijas kaip „logiškas“ ir atitinkančias „sveiką protą“) yra linkęs klysti. Anot Descartes'o, griežtas dedukcijos taisyklių laikymasis leistų išvengti klaidų. Didesnė dalis ginčų istoriškai buvo susijusi su indukcijos patikimumo problema. Anot Windt, yra hipotetinė tikimybė, kad mūsų įsitikinimas, jog spręsdami kurį nors klausimą mes vadovaujamės būtent dedukcija, yra klaidingas. Tuo atveju net puikus logikos taisyklių žinojimas gali būti tik klaidingas įsitikinimas apie logikos taisyklių žinojimą. Galbūt logika egzistuoja, tačiau yra nepasiekiamas žmogaus protui (arba pasiekiamas tik iš dalies).

Reikia patikslinti, kad pati Windt nėra logikos, racionalumo ir mokslinio metodo atmetimo šalininkė. Tai veikia dar vienas patvirtinimas seniai nustatyto fakto³¹, kad racionalumas negali pagrįsti pats save. Aptariamame kontekste ši darbinė metodologinės abejonės hipotezė naudojama kalbant apie pirmo asmens pranešimų (1PP) apie savo sapnų turinio relevantiškumą. Visgi nėra jokių priežasčių, dėl kurių ši hipotezė negali būti naudojama kaip įrankis erdvės ir laiko problematikai tirti.

30 J. M. Windt, „Reporting dream experience: Why (not) to be skeptical about dream reports“, in: *Frontiers in Human Neuroscience*, 2013, 7 (1), p. 1–15.

31 Karl Raimund Popper, *Atviroji visuomenė ir jos priešai*, Vilnius: Pradai, 1997.

Kalbant apie erdvę, tai reikštų tiek euklidines, tiek ir žinomų neeuklidinių geometrijų nekoherentiškumą. Kiklopiški R'lyeh statiniai, pažeidžiantys bazinės logikos bei erdvinio suvokimo prielaidas, gali egzistuoti tiek sapne, tiek ir realybėje, ribos tarp kurių vis labiau išsitrina. Gerai pažįstamame mieste atsiranda anksčiau nepastebėtos gatvės ir ištisi kvartalai (kuriems topografiškai ten nėra vietos) – dar vienas dažnas *weird fiction* motyvas. Darydamas prielaidą, kad pirmo asmens pranešimai apie sapnų turinį yra moksliskai vertinga medžiaga, galiu deklaruoti, jog tai taip pat dažna ir pasikartojanti mano paties sapnų tema. Sapno arba pakeistų sąmonės būsenų erdvė yra anizotropiška, ji nenusakomu būdu susitraukia ir išsitampo. Tai iš principo prieštarauja mūsų buitinės sąmonės patirčiai ir kelia tokių „keistų“ patirčių prigimties klausimą. Jei kasdienybėje mes turime reikalą su izotropiška erdve ir objektyviomis logikos taisyklėmis, kaip iš principo gali atsirasti peržengiančios šiuos apribojimus patirtys? Kaip jos gali būti mąstomos?

Weird naratyvai vizualiam mene yra sunkiai išreikšiami. Bandymai iliustruoti *weird* literatūros kūrinius paprastai sukelia labiau komišką efektą, kai lūkesčiai pamatyti kažką „neapsakomai siaubingo“ yra apviliami. Jei *weird fiction* autorius gali sau leisti apibūdinti reginį vartodamas išsireiškimus, apeliuojančius į žmogaus kalbos ribotumus (pvz., „jokia žmogaus kalba negali nusakyti šventvagiško X baisumo“), tai dailininkas neturi tokios galimybės. Vieno „Lovecrafto ratelio“ žymiausių rašytojų Roberto Howardo apsakymo „The Fire of Ashurbanipal“ veikėjas, nuotykių ieškotojas Steve'as Clarney, apalpsta ir vos išsaugo sveiką protą, vien akies krašteliu pamatęs tolstančio monstro nugarą³². Apsakymas papildomai deklaruoja išskirtinę Clarney drąsą, tuo dar labiau aštrindamas dramatinį efektą („net narsiausi iš žmonių negali išverti nenusakomo siaubo“). Tuo pat metu akivaizdu, kad vizualinio meno priemonėmis nėra įmanoma atkartoti šio efekto.

32 Robert E. Howard, *The Horror Stories of Robert E. Howard*, Random House Publishing Group, Oct. 28, 2008.



5. Sidney Sime
Sidney Sime

Šiame kontekste svarbu analizuoti pačių *weird fiction* autorių požiūrį į savo istorijų iliustravimą. Pats Lovecraftas labiausiai vertino Sidney'io Sime'o ir C. A. Smitho grafinius darbus. Priešingai nei galima tikėtis, Sime'o grafika yra pakankamai žaisminga, joje jaučiasi stipri *art nouveau* (ypač Aubrey'io Beardsley'io) įtaka ir specifinė ironija.

Apsakyme „Pikmano modelis“ Lovecraftas pasakoja apie dailininką, sugebėjusį perteikti metafizinio siaubo atmosferą ir pasiekti efektą, panašų į tą, kurį neva kadaise pasiekė da Vincis³³. Pikmano paveikslų monstrai iš tiesų yra „pernelyg baisūs, kad į juos galima

33 Howard P. Lovecraft, „Pickman's Model“, in: *More Annotated Lovecraft*, 1st ed., Eds. S. T. Joshi and Peter Cannon, New York: Dell, With explanatory footnotes, 1999 [1927].

būtų žiūrėti“. Galiausiai, apsakymas atskleidžia, kad dvi aplinkybės iš esmės skiria Pikmaną nuo da Vincio: a) Pikmanas dirba iš natūros, tiesiogiai vaizduodamas tai, ką mato, o ne konstruodamas vaizdinį iš realių, tačiau nesusijusių elementų; b) Pikmanas nėra žmogus. Jei Leonardo yra renesansinio „tobulo žmogaus“ idealo įsikūnijimas, tai Pikmanas yra „anti-Leonardo“, „mažiau nei žmogus“ – *golis* (*ghoul*, pabaisiška būtybė, paprastai gyvenanti kapinėse ir mintanti lavonais), apsimetantis žmogumi. Jo paveikslai nėra bandymas pavaizduoti kažkokias abstrakčias koncepcijas – tai dokumentiškai tikslūs reportažai. Juose nesiekama perteikti vidinio siaubo išgyvenimo atmosferos – tiesiog vaizduojama išorinė, objektyvi realybė, kuri yra pernelyg baisi, kad būtų pažinta ir priimta.

Galima sakyti, kad šiame taške puikiai matosi praraja, skirianti *weird* meną nuo daugelio panašių kultūros reiškinių – pirmiausia siurrealizmo. Gali pasirodyti, kad *weird* ir siurrealistinis menas turi nemažai bendra – abiem atvejais kūriniai yra „keisti“, operuoja egzotiškais, sunkiai suprantamais objektais arba situacijomis. Siurrealistiniai paveikslai gali sukelti baimės, nerimo efektą. Literatūroje ir kine šie reiškiniai kartais yra sunkiai atskiriami. Visgi egzistuoja giluminis skirtumas tarp šių meno krypčių, ir situacija, kai viename kūrinyje jų neįmanoma atskirti, paprastai reiškia nepakankamą autoriaus dėmesį savo kūrybos teoriniam pagrindimui ir susitelkimą ties paviršutiniškais efektais.

Siurrealizmas susiformavo dėl psichoanalitinių teorijų įtakos, daugiau arba mažiau sąmoningai naudojantis giluminės psichologijos simbolių sistema. Kaip ir pati psichoanalizė, jis pirmiausia yra nukreiptas į vidinės, subjektyvios tikrovės pažinimą, tad neišvengiamai yra antropocentriškas. Priešingai, *weird* pasaulėvaizdis yra radikaliai antiantropocentriškas, siekiantis antžmogiškos perspektyvos, leidžiančios traktuoti žmogaus sąmonę labiau kaip objektą nei kaip subjektą. Kaip įprasta, *weird* literatūros personažai yra pakankamai deindividualizuoti, veikia kone mechaniškai, nėra siekiama atskleisti jų vidinio pasaulio (priešingai

pagrindinei Vakarų literatūros srovei, siekiančiai maksimalaus psichologizmo). Tai yra kone pagrindinė priežastis, dėl kurios *weird fiction* buvo nustumta į marginalijas. Jos autoriai buvo laikomi „prastais rašytojais“ dėl nepakankamo dėmesio personažų išgyvenimams bei siužetų, besivystančių pagal tam tikrą stereotipinį algoritmą. Visgi svarbu suprasti, kad *weird* autoriai siekė visiškai kitokių tikslų nei „psichologinių romanų“ rašytojai. Iš principo Davido Lyncho serialo *Twin Peaks* personažai gali būti traktuojami kaip Wittgensteino „žmonės-automatai“, veikiantys pagal iš anksto nustatytą programą. Šis sąmoningas personažų schematiškumas pirma sukelia komišką efektą, tačiau žiūrint iš kito taško, „teigiami“ arba „komiški“ personažai pradeda vis labiau gąsdinti. Visas *Twin Peaks* pasaulis tėra „filosofinių zombių“ teatras, kurio tikslas yra pabrėžti nepažinaus juodojo vigvamo metafizinę tikrumą. Lygiai taip pat Lovecrafto „normalaus pasaulio“ ir „normalių veikėjų“ sąlygiškumas, „plokštumas“ yra būdas nurodyti į nežmogišką tikrovę.

Apibendrinant galima teigti, kad *weird* naratyvai yra sunkiai išreiškiami vien vizualinėmis priemonėmis. Pavaizduotos pabaisos visada gąsdins mažiau nei įsivaizduojamos. Vis dėlto egzistuoja kelias „kosminio siaubo“ patyrimo išraiškai, susijęs su vaizduojamos normalybės „plokštumo“, simuliatyvumo demonstravimu.

Gauta 2017 11 29

LITERATŪRA

- Blanke O., Metzinger T., „Full-body illusions and minimal phenomenal selfhood“, in: *Trends Cogn Sci*, 2009, (1):7-13. doi: 10.1016/j.tics.2008.10.003. Epub 2008 Dec 6.
- Ehrsson H. H., „The experimental induction of out-of-body experiences“, in: *Science*, 2005, 317, 1048 10.1126/science.1142175.
- Flanagan Owen, *The Science of the Mind*, 2 ed., Cambridge: MIT Press, 1991.
- Foucault Michel, *Disciplinuoti ir bausti: kalėjimo gimimas*, Vilnius, Baltos lankos, 1998.
- Foucault Michel, *Madness and Civilization*, trans. Richard Howard, New York: Vintage, 1988.

- Foucault Michel, „Truth and Juridical Forms“, in: *Social Identities*, Vol. 2, Iss. 3, 1996.
- Harman Graham, „On the Horror of Phenomenology: Lovecraft and Husserl“, in: *Collapse*, 2008, p. 333–364.
- Harman Graham, „Problem with Metzinger. Cosmos and History“, in: *The Journal of Natural and Social Philosophy*, 2011, Vol. 7, No. 1, p. 7–36.
- Harman Graham, *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*, John Hunt Publishing, 2012.
- Harris Randy Allen, *The Linguistics Wars*, Oxford University Press, 1995.
- Houellebecq M., *H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life*, McSweeney's, Believer Books, 2005.
- Howard Robert E., *The Horror Stories of Robert E. Howard*, Random House Publishing Group, 2008.
- James William, *Is Life Worth Living*, 1896.
- Joshi S. T., *H. P. Lovecraft: The Decline of the West*, Berkley Heights: Wildside Press. Print, 1990.
- Leinz-von Dessauer Antonie, *Savonarola und Albrecht Dürer: Savonarola, der Ritter in Dürers Meisterstich*, Schnell & Steiner, 1961.
- Lovecraft Howard P., „Pickman's Model“, in: *More Annotated Lovecraft*, 1st ed., Eds. S. T. Joshi and Peter Cannon, New York: Dell, With explanatory footnotes, 1999. [1927].
- McGinn Colin, *The Problem of Consciousness*, Blackwell, 1990.
- McGinn Colin, *Ethics, Evil and Fiction*, Clarendon Press, 1997.
- McGinn Colin, *Basic Structures of Reality: Essays in Meta-Physics*, Oxford University Press, 2011.
- Metzinger Tomas, *Being No One. The Self-Model Theory of Subjectivity*, Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- Metzinger Tomas, *The Ego Tunnel: The Science of the Mind and the Myth of the Self*, Basic Books, 2009.
- Metzinger Tomas, „Why are dreams interesting for philosophers? The example of minimal phenomenal selfhood, plus an agenda for future research“, in: *Frontiers in Psychology*, 2013, 4, p. 746.
- Mori M., „The uncanny valley“, in: *IEEE Robotics and Automation*, translated by MacDorman K. F., Kageki Norri, 2012, 19 (2), p. 98–100.
- Noreika V., Windt J. M., Lenggenhager B., Karim A. A., „New perspectives for the study of lucid dreaming: from brain stimulation to philosophical theories of self-consciousness“, in: *Int. J. Dream Res.*, 2010, 3, p. 36–45.
- Popper Karl Raimund, *Atviroji visuomenė ir jos priešai*, Vilnius: Pradai, 1997.
- Schweitzer Darrell, *Discovering H. P. Lovecraft*, Wildside Press LLC, 2012.
- Shelley Mary, *Frankenstein or The Modern Prometheus*, London: Penguin, 2003.
- Trafford James, „The Shadow of a Puppet Dance: Metzinger, Ligotti and the Illusion of Selfhood“, in: *Collapse*, Vol. 4, Ed. Robin Mackay, Falmouth: Urbanomic, 2008, p. 185–206.
- Vasari Giorgio, *Lives of the Artists*, Penguin Classics, 1987, [1568].
- Westfall Joseph, *Hannibal Lecter and Philosophy: The Heart of the Matter*, Open Court, 2015.
- Windt J. M. *Dreaming: A Conceptual Framework for Philosophy of Mind and Empirical Research*, Cambridge: MIT Press, 2014.
- Wittgenstein Ludwig, *Philosophical Investigations (PI)*, 4th edition, eds. and trans. P.M.S. Hacker and Joachim Schulte, Oxford: Wiley-Blackwell, 2009, p. 420.
- Zahavi Dan, „First-person thoughts and embodied self-awareness: Some reflections on the relation between recent analytical philosophy and phenomenology“, in: *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 2002, Vol. 1, Issue 1, p. 7–26.
- Žižek Slavoj, *The Abyss of Freedom*, University of Michigan Press, 1997.

BETRAYING VISUALITY OF THE 'WEIRD' NARRATIVES

Konstantin Gaitanži

SUMMARY

KEYWORDS: 'Weird' narratives, monster, visual expression of horror.

The article by Konstantin Gaitanži, *Betraying Visuality of the 'Weird' Narratives*, explores possibilities of visual expression of horror narratives based on the anti-anthropocentric world model. The main focus is laid on various artists' attempts to visually convey the sense of metaphysical horror and on the exploration of links between these experiments and philosophical theories of consciousness. The key conclusion is that visuals of 'weird' narratives are 'evasive' and don't match expectations of the conceptual imagination of either the artist or the viewer. It can be said that 'weird' horror narratives are hardly expressed by visual means alone. Depicted monsters will always scare less than imagined. Nevertheless, there is a way to express 'cosmic horror' experience and it is associated with the demonstration of flatness of the normality portrayed.