



JŪRATĖ GRIGAITIENĖ

Klaipėdos universitetas

ŽAIDIMAS IR TEATRAS: SĄSAJOS IR SKIRTUMAI

Game and Theatre: Links and Differences

SUMMARY

The article analyses the specificity, qualities, links, and differences in cultural expression of the phenomena of game and theatre. By means of reviewing different philosophical, cultural scientific, and aesthetical theories (J. Huizinga, F. Schiller, H. Spengler, E. Fink, Aristotle, L. Vygotsky, etc.) of game and theatre, the author seeks to discuss, compare, and highlight the principal qualities of game and theatre and to identify their intersections and essential differences.

The review of different game and theatre theories results in the identification of essential similarities between game and theatre: specific time and space, singularity, tension or catharsis, a fight or a conflict, valid rules or stage laws, seeking to show and to show oneself, as well as the participant community. The principal difference is the issue of communication. One can, in certain cases, play a game alone, without any direct contact with people; at the theatre, however, communication is a must. Whenever the interrelation of actor and audience is absent, the instance of acting is considered not having taken place.

SANTRAUKA

Straipsnyje nagrinėjami žaidimo ir teatro fenomenų kultūroje raiškos ypatumai, savybės, sąsajos ir skirtumai. Apžvelgiant įvairias filosofines, kultūrologines, estetines žaidimo ir teatro teorijas (J. Huizinga, F. Schilleris, H. Spengleris, E. Finkas, Aristotelis, L. Vygotskis ir kt.) siekiama aptarti, palyginti ir išryškinti pagrindines žaidimo ir teatro savybes, atskleisti jų sąlyčio taškus ir esminius skirtumus. Pastebimi akivaizdūs žaidimo ir teatro panašumai. Straipsnyje išryškinamos pagrindinės žaidimo ir teatro sąsajos: ypatingas laikas ir erdvė, nepaprastumas, įtampa arba katarsis, kova arba konfliktas, galiojančios taisyklės arba sceniniai dėsniai, siekimas rodyti ir pasirodyti bei dalyvių bendruomenė. Pagrindinis skirtumas glūdi komunikacijos problemoje. Jei žaisti išskirtiniais atvejais galima vienam, neturint tiesioginio kontakto su žmonėmis, tai teatre būtina komunikacija. Jei nėra aktorius ir žiūrovo sąveikos – vaidybos aktas laikomas neįvykusi.

RAKTAŽODŽIAI: žaidimas, teatras, sąsajos, skirtumai.

KEY WORDS: game, theatre, links, differences.

IVADAS

Jau senovės romėnai, iškėlę iki šių dienų išlikusį šūkį *Duonos ir žaidimų!* (lot. *Panem et circenses!*), suprato ypatingą žaidimo svarbą žmogaus gyvenime. Žaidimas lydi žmogų nuo kūdikystės iki žilos senatvės. Žaidimo elementų gausu senovės kulto apeigose, kalendorinėse šventėse, persirengėlių eisenose, karnavaluose, vestuvių bei krikštynų apeigose ir panašiai. Daugelio teatro tyrinėtojų nuomonės sutampa, kad teatro ištakos yra žaidybinės prigimties, o aktorius vaidyba turi tiesioginių sąsajų su žaidimu. Turbūt neatsitiktinai kai

kuriose kalbose žaidimas ir vaidyba reiškia tą patį. Pvz., angliškai *play* reiškia *žaisti* ir *vaidinti*. Rusų kalbos žodis *igrat* taip pat yra žodžių *žaisti* ir *vaidinti* sinonimas. Vokiečių kalba žodis *spielen* reiškia *žaisti* ir *atlikti vaidmenį, vaidinti* bei *apsimesti*. Lietuviškų žodžių *žaisti* ir *vaidinti* reikšmės skirtingos, tačiau senovėje, kalbant apie vaidybą, buvo populiarus žodis *žaislė*. Taip pat dažnai vartojamos sąvokos *pažaisti teatrą, žaidžiame teatrą* ir panašiai. Akivaizdu, kad tai nėra atsitiktinumas, o glaudžiai susietas reiškiny.

Straipsnio tikslas – apžvelgiant įvairias filosofines, kultūrologines, estetiškes žaidimo ir teatro teorijas, aptarti bei palyginti žaidimo ir teatro fenomenus kultūroje; išskirti pagrindines žaidimo ir teatro savybes bei raiškos ypatumus; palyginti ir nustatyti žaidimo ir teatro sąlyčio taškus bei esminius skirtumus.

Kai kurių teatrologų recenzijose ir straipsniuose¹ žaidybinio aspekto dažnai nebūna, o išsamesnių teorinių darbų apie žaidimo ir teatro santykį Lietuvoje beveik nėra. Žaidimo ir teatro sąsajos dažniausiai analizuojamos ne menotyrimu, bet edukaciniu ar terapiniu aspektu (Juozas Geniušas², Algirdas Gaižutis³, Laima Tupikienė⁴, Vida Kazragytė⁵ ir kt.). Šiame straipsnyje sąmoningai siekiama atsiriboti nuo pedagoginių problemų, bandoma nubrėžti menotyrimo objekto ribas ir kontūrus. Žaidimo ir teatro problemas fragmentiškai nagrinėjo Petronėlė Česnulevičiūtė⁶, Rūta Oginskaitė⁷, Ramunė Balevičiūtė⁸, Tomo Saka-

lausko knygoje *Miltinio apologija*⁹ randame žymaus režisieriaus Juozo Miltinio autentiškų minčių apie žaidybinę teatro prigimtį. Neatsitiktinai straipsnyje daugelyje vietų cituojamas žymus lietuvių režisierius, kuris nepaliko rašytinių teatro teorijos veikalų, tačiau buvo ne tik vienas žymiausių praėjusio amžiaus režisierių-praktikų, bet ir didis eruditas, įgijęs teatrinį išsilavinimą Paryžiuje. Jo filosofiniai samprotavimai teatro tema nekelia abejonių, ypač vertingi, nes yra daug kartų patikrinti praktikoje. Filosofinius žaidimo aspektus nagrinėjo Antanas Andrijauskas¹⁰, Klaudijus Maniakas¹¹, Kristina Sabaliauskaitė¹², Valdas Pruskus¹³. Straipsnyje žaidimo ir teatro samprata kultūroje nagrinėjama daugiausia remiantis šia tema rašiusiais užsienio autoriais. Bene plačiausiai žaidimo fenomeną kultūroje aptarė ir išskleidė žymus olandų kultūrologas Johanas Huizinga veikale *Homo Ludens*¹⁴. Jam žaidimas – viską apimantis žmogiško-

sios veiklos būdas, universali žmogiškosios egzistencijos kategorija, atsiradusi anksčiau nei bet kuri kultūra. Žaidimas kaip kultūros fenomenas iššaknijęs visose srityse: mene, literatūroje, politikoje, religijoje, filosofijoje, teisėje, kalboje ir net kare. Huizinga atskiria žaidimą nuo moralės kategorijos. Žaidimas – tai ne gyvenimo maniera, bet struktūrinis žmogiškosios veiklos pagrindas, pozityvus kūrybinis pradas, kultūros universalija, svarbiausias istorijos veiksnys. Moralus ir nemoralus poelgis įvyksta pagal vieno ar kito žaidimo taisyklės. Be to, žaidimo esmė nesuderinama su prievarta ir būtent moralūs poelgiai rodo teisingą žaidimo taisyklių pasirinkimą. Rimtumas nėra žaidimo antonimas, žaidimo antonimas – nekultūringumas ir barbariškumas. Huizinga tyrinėjo žaidimo fenomeną kaip ypatingą faktorių, egzistuojantį visose gyvenimo srityse, siekdamas žaidimo sampratą išreikšti kaip kultūros visumos dalį. Žaidimas suprantamas kaip kultūros reiškinys, o ne kaip biologinė funkcija. Žmogus, pasak Huizingos, laisvas tiek, kiek sugeba savo valios dėka būti žaidimo subjektu. Sukurtas pagal Dievo paveikslą žmogus, ieškodamas atsakymų į esminius klausimus, nesąmoningai mąsto apie jam iš aukščiau primestą žaidimą. Kiekvienas iš mūsų žaidžia savo gyvenimą universaliam egzistenciniame žaidime.

Norėdami apibrėžti žmogiškąją esmę, mąstytojai žmogų buvo pavadinę *homo sapiens* („mąstantis žmogus“), vėliau – *homo faber* („veikiantis žmogus“), bet ir antrasis pavadinimas nebuvo labai tikslus, nes atspindėjo ir kai kurių

gyvūnų rūši. Huizinga įveda naują terminą *homo ludens* („žaidžiantis žmogus“), kuris išreiškia dar vieną, greta mąstymo ir veikimo labai svarbią žmogiškos būties funkciją. Viena sena mintis liudija, kad visa žmogaus veikla istorinės raidos požiūriu tėra žaidimas. Vaikai ir gyvūnai žaidžia, nes jaučia didelį malonumą ir čia slypi jų laisvės paslaptis. Suaugęs žmogus, sukaustytas įvairių išpareigojimų naštos, galėtų apsieiti be žaidimo, nes tai iš esmės yra perteklinė veikla. Poreikis žaisti atsiranda lygiagrečiai jo teikiamam malonumui, nes žaidimas nėra biologinė žmogaus būtinybė, todėl jį galima atidėti arba net visai nežaisti. Tačiau vieną kartą įgyta džiaugsminga patirtis yra brangiama ir siekiama ją pakartoti. Paprastai žaidžiama laisvalaikiu, neturint konkretaus tikslo, bet, žaidimui tampant viena iš kultūros funkcijų, pareigos, atsakomybės sąvokos igauna vis didesnę prasmę ir reikšmę. Žaidimas nėra įprastas ir tikras gyvenimas, žaidžiama dėl teikiamo malonumo, „šiaip sau“, „tarsi netyčia“. Nežiūrint į tai, kiekvienas žaidimas dažnai pilnai pasiglemžia savo erdvėn žaidimo dalyvių, suteikdamas veiklai rimtumo. Žaidimas laikinai sustabdo, pertraukia įprasto gyvenimo tėkmę, atsidurdamas buitinių reikmių ir aistrų paribyje. Apribotas laiko ir erdvės žaidimas išiveržia į gyvenimą, suteikdamas būčiai pilnatvės, grožio bei laisvės pojūtį. Žaidimas atsiduria žymiai aukštesnėje sferoje nei biologinė (pvz., maitinimosi ar savisaugos) sritis, šventės arba kulto, kitaip tariant, sakraliniame lygmenyje.

Palyginkime žaidimą ir teatrą remdamiesi seniausiu išlikusiu šaltiniu – Aristotelio veikalu *Poetika*¹⁵. Čia tragedija ir komedija priskiriama imitaciniam menui. Pasak filosofo, poreikis imituoti yra įgimtas, nes nuo vaikystės žmonės yra linkę mėgdžioti, taip įgydami pirmašias žinias bei patirdami tam tikrą malonumą. Aristotelio apibrėžta imitacijos sąvoka labai artima vaikų žaidimams, nes žaisdami jie ne tik mėgdžioja suaugusių žmonių gyvenimą, bet ir mokosi gyventi. „Tragedija yra tam tikro veiksmo imitacija ir visų pirma veiksmo priemonėmis imituoja veikiančius žmones.“¹⁶ Tragedijoje vyrauja stiprių, neeilinių charakterių ir likimų žmonės, o komedija yra morališkai blogesnių žmonių imitacija. Huizinga veikale *Homo Ludens* tik labai fragmentiškai aptaria grynojo teatrinio pasirodymo žaidybinių prigimtį, nors teatrinį apraiškų gausu autoriaus plačiai aprašytose senovės apeigose, teismo procese, sporto rungtynėse, mįslių minimo tradicijoje ir kitose kultūros erdvėse. Kurdamas vaidmenį scenoje aktorius nuolat žongliruodamas žaidžia savo kūrybine vaizduote. Jis, kaip mitologinis *Puruša* kosmosą, sukuria iš savęs personažą. Autorius teigia, kad dramatos pagrindas yra veiksmas, todėl tragedijos ir komedijos šaknys glūdi žaidime. Komedija išaugo iš grandiozinių Dioniso švenčių, kuriose vyravo falo kultas, choro pasirodymai, buvo naudojamos įvairios gyvūnų kaukės ir kt. Tragedija iš pradžių buvo ne tik literatūrinis žmogaus ar žmonių grupės likimų rupertas, bet šventas žaidimas, artėjantis prie religinio ritualo. Tra-

gedija ir komedija nuo pat pradžių vystėsi rungtyniavimo dvasia, nes poetai konkuruodami vienas su kitu kūrė savo veikalus Dioniso garbei skirtoms varžyboms. Kritika ir žiūrovai reikliai vertino kiekvieno poeto darbus, palaikydami ar nušvilpdami, todėl varžybos praeidavo vyraujant didelei emocinei įtampai, panašiai kaip šiandieninės futbolo ar kitos sporto rungtynės. Pasak žymaus lietuvių režisieriaus Miltinio, teatras turėtų „<...> jėga mus išplėsti iš kasdienybės rutinos“¹⁷, <...> teatras yra žaidimas rimtąja šio žodžio prasme, tai yra mokymasis gyventi“¹⁸. „Žaisti – tai nugalėti baimę, ieškoti laimės. O laimė – visiškas baimės atsikratymas.“¹⁹

Pasak Huizingos, žaidimas atsiriboja nuo mums įprasto gyvenimo ritmo savo *vieta* ir *laiku*²⁰. Žaidimas negali tęstis be galo. Jis turi pradžią ir pabaigą, todėl, prasidėjęs tam tikru momentu lygiai taip ir baigiasi, taigi yra „žaidžiamas“ arba „sužaidžiamas“: juda trajektorija pirmyn ir atgal, nuosekliai vystosi nuo užuomazgos iki galutinio atomazgos taško. Aristotelis įrodinėja, kad „tragedija – tai užbaigto ir *viso* veiksmo, turinčio tam tikrą apimtį, imitacija“²¹. Žodėlį „*viso*“ Aristotelis suvokia kaip *įvykių jungtį* arba dalyką, turintį pradžią, vidurį ir pabaigą, nes gerai parašytos tragedijos fabula neturi nei prasidėti kaip pakliuvo, nei baigtis kur pakliuvo, o turi laikytis tam tikrų nuoseklumo principų. Labai svarbu pažymėti, kad tiek žaidime, tiek teatre veiksmas būtinai vyksta esamuoju laiku, t.y. „čia ir dabar“, todėl antrą kartą identiška jį atkartoti praktiškai neįmanoma. Antras svarbus momentas – realaus-gy-

venimiško ir spektaklio laiko neatitiki-
mas, pvz., per realias dvi spektaklio va-
landas neretai praeina vieno žmogaus ar
net kelių kartų gyvenimai. Žaidimas ap-
ribotas ne tik ypatingu laiku, bet ir kon-
krečia vieta, todėl žaidžiamas iš anksto
numatytoje materialinėje ar metafizinėje
teritorijoje: arenoje, ant žaidimo stalo,
magiškame rate, bažnyčioje, kino ekrane,
scenoje ir kt. Tai svetima ir paslaptinga
įprastam gyvenimui teritorija, besire-
mianti savo susikurtomis žaidimo taisyk-
lėmis, arba laikinas pasaulis įprasto gy-
venimo viduje, atliekantis kažkokį užda-
rą veiksmą. Tai dar vienas žaidimo ski-
riamasis bruožas – *uždarumas, atsiriboji-
mas*. Teatro menui taip pat būdingas at-
siribojimas nuo kasdieninio gyvenimo
tam tikroje uždaroje erdvėje, dažniausiai
scenoje, kurioje ir vyksta sceninis veiks-
mas. Net ir netradicinė atvira erdvė (lau-
kas, kiemas, turgaus aikštė, patiestas ki-
limėlis ir pan.), pradėjus vaidinti akto-
riui, automatiškai virsta paslaptinga, nuo
įprasto gyvenimo atsieta teritorija.

Pasak Aristotelio, atskiros tragedijos
dalys „turi būti ne tik tinkamu būdu su-
tvarkytos, bet dar ir turėti neatsitiktinį
dydį, nes grožis – tai dydis ir tvarka“²².
Huizinga teigia, kad žaidimo viduje eg-
zistuoja tam tikra tvarka ir tai yra dar
viena pozityvi savybė – kurti tvarką ir
pačiam būti tvarka. Nustatytos *žaidimo
taisyklės* yra neginčijamos ir privalomos
visiems, o mažiausias nuklydimas truk-
do žaidimo eigai, griaua unikalią ver-
tę.²³ Šiame netobulame pasaulyje žaidi-
mo vieta išreiškia laiko suvaržytą tobu-
lybę. Gilus, vidinis žaidimo ryšys su
tvarkos idėja artikuliuoja estetinio fakto-

riaus galimybę, t.y. kiekvienas žaidimas
siekia būti gražus. Žaidimas sujungia ir
išlaisvina, prikausto ir užburia. Teatro
mene galioja tam tikros taisyklės arba
scenos dėsniai, pvz., sceninio veiksmo
vietos, laiko ir erdvės vienovė, charakte-
riai, konfliktas, įvykių grandinė, fabula,
personažų tarpusavio santykiai, bendra-
vimas ir kt., kuriuos eliminavus, netek-
tų prasmės ir pats vaidinimas. Tai svar-
būs išoriniai teatro meno dėsniumai,
greta kurių egzistuoja ir griežti vidiniai-
etiniai aktorių elgesio scenoje ir apskri-
tai teatre reikalavimai, kurių privalu lai-
kytis.²⁴ Be to, kiekvienas vaidinimas sie-
kia pažadinti tam tikrus žiūrovo esteti-
nius jausmus: pasigėrėjimą, nuostabą,
abejonę ir taip toliau.

Žaidimo metu tvyranti emocinė *įtam-
pa*, viena vertus, liudija tam tikrą neuž-
tikrintumą, riziką ir abejonę, kita vertus,
ir realią pergalės galimybę.²⁵ Kažko pa-
siekama tik įdėjus pastangų. Įtampa
azartiniuose žaidimuose ir sportinėse
varžybose neretai įkaista iki maksima-
laus laipsnio. Žaidimo įtampa reikalau-
ja didelių žaidėjo fizinių ir dvasinių jė-
gų išbandymo. Vaidyboje įtampa sieja-
ma ne tik su aktoriaus fizinėmis ir psi-
chinėmis pastangomis gerai sukurti
vaidmenį, bet ir su aukščiausiu siekiu
sukelti ir patirti scenoje katarsį. Aristotelis
teigė, kad tragedija privalo imituoti
įvykius, sukeliančius žiūrovui baimę ir
gailėstį, kitaip tariant, tam tikrą emoci-
nę įtampą, po kurios seka iškrova ar
jausmų apvalymas. Pasak Miltinio, „te-
atro poreikis, žaidimo poreikis yra labai
senas. Jis gimė kartu su žmogumi“ <...>
Žmogus žaidimu, kaukėmis baido mir-

tį, teatras – tai barikada, užkarda nuojos, aktoryste jis „mirtį baugina, apgautina“²⁶. „Per teatrą išsiveržia žmogaus sielos konfliktai ir jo širdis nuskaidrėja, dvasia per katarsį įgauna naujos jėgos.“²⁷ Pasak Huizingos, „klubas tinka žaidimui lygiai taip, kaip skrybėlė galvai“²⁸, tad žaidimo *bendruomenė* siekia išlaikyti pastovius, nekintančius dalyvių santykius, nes žaisdami užsiima svarbia, nekasdieniška veikla bei atsiduria ypatingoje padėtyje. Teatras savo prigimtimi kolektyvinis menas, todėl ypatingai svarbu – bendraminčių bendruomenė, aktorių ansamblis, susiklausymas, draugiški santykiai, teatro kaip darnios šeimos samprata. Geriausi spektakliai sukuriami tik bendraminčių rate, kurie susieti pastoviais ne tik profesiniais, bet ir grynai žmogiškais ryšiais.

Kiekvieną žaidimą gaubia *paslaptin-gumo, kitoniškumo* skraistė, nes žaidimo

viduje įprasto gyvenimo taisyklės ir papročiai netenka galios.²⁹ Tai laikinas įprastinio gyvenimo eliminavimas, ypač ryškiai atsiskleidžiantis kultinėse pirmų žmonių apeigose ir žaidimuose. „Neįprastumo“ koeficientas teatre dažniausiai suprantamas ir vertinamas kaip tam tikras kokybinis šuolis, aukštesnis lygmuo, be kurio vaidinimas tėra elementari realaus gyvenimo iliustracija, blanki jo kopija. Tai galėtų būti ypatinga atmosfera, natūrali aplinka, autentiški daiktai ar pirmapradžiai elementai (ugnis, žemė, vanduo, akmuo), tikslingai naudojamas nuogas žmogaus kūnas ar kiti sceniniai įvaizdžiai. Čia vertėtų paminėti teatrologo Petro Bielskio atrastą terminą „koridos“ kompleksas, kuris aiškinamas kaip „tam tikra žiūrovų dvasinė būseną, esanti tarp realybės ir fantazijos. Ji paremta smalsumu, netikėtumu, rizika, „vaikščiojimu briauna“³⁰.

Literatūra ir nuorodos

- 1 Sąvokos „žaidimas“, „teatras kaip žaidimas“, „žaidybinės situacijos“ ir pan. dažniausiai aptinkamos įvairių teatrologų straipsniuose, analizuojančiuose spektaklius vaikams ir jaunimui.
- 2 Žr.: Juozas Geniušas. *Rinktiniai pedagoginiai raštai*. – Kaunas: Šviesa, 1968.
- 3 Žr.: Algirdas Gaižutis. *Vaikystė ir grožis*. – Kaunas: Šviesa, 1988.
- 4 Žr.: Laima Tupikienė. *Lietuvių dramaturgijos nagrinėjimas VII–XI klasėse*. – Kaunas: Šviesa, 1983.
- 5 Žr.: Vida Kazragytė. *Priešmokyklinio amžiaus vaikų vaidybos gebėjimų ugdymas*. – Vilnius: Vilniaus pedagoginio universiteto leidykla, 2008.
- 6 Žr.: Petronėlė Česnulevičiūtė. *Dramos pasaulis*. – Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 1996.
- 7 Žr.: Rūta Oginskaitė. *Teatras be pasakų*. – Vilnius: Tyto alba, 2000.
- 8 Ramunė Balevičiūtė. Romantizmo atspindžiai

Rimo Tumino teatre. // *Menotyra*, 2006, nr. 4, p. 44–48.

- 9 Žr.: Tomas Sakalauskas. *Miltinio apologija*. – Vilnius: Scena, 1999.
- 10 Žr.: Antanas Andrijauskas. *Meno filosofija: XVIII–XX a. koncepcijų analizė*. – Vilnius: Mintis, 1990.
- 11 Klaudijus Maniokas. Filosofinė žaidimo samprata. // *Metai*, 1993 balandis, p. 108–114.
- 12 Kristina Sabaliauskaitė. Menas kaip žaidimas, struktūra, kalba. // *Seminarai*. – Vilnius: Vyturys, 1998, p. 158–163.
- 13 Valdas Pruskus. Verslas kaip žaidimas: tarp kompetencijos ir kūrybiškumo. // *Filosofija. Sociologija*, 2007, t. 18, nr. 8, p. 55–63.
- 14 Žr.: Ё. Хейзинга. *Номо Ludens. В тени заветрешнева дня*. – Москва: Прогрес, 1997.
- 15 Žr.: Aristotelis. *Rinktiniai raštai*. – Vilnius: Mintis, 1990.
- 16 Ten pat, p. 285.

- ¹⁷ Tomas Sakalauskas. *Miltinio apologija*, p. 111.
- ¹⁸ Ten pat, p. 119.
- ¹⁹ Ten pat, p. 118.
- ²⁰ Й. Хейзинга. *Ното Ludens. В тени задрешнева дня*, с. 29.
- ²¹ Aristotelis. *Rinkiniai raštai*, p. 286.
- ²² Ten pat, p. 287.
- ²³ Й. Хейзинга. *Ното Ludens. В тени задрешнева дня*, с. 30.
- ²⁴ Žr.: K. Stanislauskis. *Etika*. – Vilnius: Lietuvos teatro draugija, 1955.
- ²⁵ Й. Хейзинга. *Ното Ludens. В тени задрешнева дня*, с. 30.
- ²⁶ Tomas Sakalauskas. *Miltinio apologija*, p. 120.
- ²⁷ Ten pat, p. 121.
- ²⁸ Й. Хейзинга. *Ното Ludens. В тени задрешнева дня*, с. 31.
- ²⁹ Ten pat, с. 31
- ³⁰ Petras Bielskis. *Lietuvių liaudies teatro poetika*. – Vilnius: Lietuvos liaudies kultūros centras, 1992, p. 14. Tai sąlyginis pavadinimas, kuris ryškiai atsiskleidė slaptųjų lietuviškų vakarų vaidinimuose, kai žiūrovas greta estetinio patitenkinimo išgyvendavo aštrų pavojaus jausmą, nes niekas nebuvo tikras laiminga susibūrimo baigtimi.

B. d.