

SOCIALINĖS ANTROPOLOGIJOS IR ETNOLOGIJOS STUDIJOS

LIETUVOS

**21(30)
2021**

ETNOLOGIJA

LITHUANIAN ETHNOLOGY

STUDIES IN SOCIAL ANTHROPOLOGY AND ETHNOLOGY

**AKTUALIOJI ANTROPOLOGIJA: PASAULIO LIETUVIŲ
TYRIMAI IR IŽVALGOS**

Sudarytojai ASTA VONDERAU ir VYTIS ČIUBRINSKAS

**CURRENT ANTHROPOLOGY: WORLD LITHUANIAN
ANTHROPOLOGISTS' RESEARCH AND INSIGHTS**

Edited by ASTA VONDERAU and VYTIS ČIUBRINSKAS

LIETUVOS ISTORIJOS INSTITUTAS
LITHUANIAN INSTITUTE OF HISTORY

VILNIUS 2021

Lietuvos etnologija: socialinės antropologijos ir etnologijos studijos – mokslinis etnologijos ir socialinės ir kultūrinės antropologijos žurnalas. Jame spausdinami recenzuojami straipsniai, konferencijų pristatymai, knygų recenzijos ir apžvalgos, kurių temos pirmiausia apima Lietuvą ir Vidurio/Rytų Europą. Žurnalas pristato mokslo aktualijas ir skatina teorines bei metodines diskusijas. Tekstai skelbiami lietuvių arba anglų kalba.

Lithuanian Ethnology: Studies in Social Anthropology and Ethnology – is a peer reviewed journal of ethnology and social and cultural anthropology. It publishes articles, conference presentations, book reviews and review articles, which may be in Lithuanian or English, primarily focused on Lithuania, Central and Eastern Europe. The journal represents current debates and engages in methodological discussions.

REDAKCINĖ KOLEGIJA / EDITORIAL BOARD

Vytis Čiubrinskas (vyriausiasis redaktorius / Editor-in-Chief)

Vytauto Didžiojo universitetas / Vytautas Magnus University, Kaunas, Lithuania

Auksuolė Čepaitienė

Lietuvos istorijos institutas / Lithuanian Institute of History, Vilnius, Lithuania

Jonathan Friedman

Kalifornijos universitetas / University of California, San Diego, USA

Chris Hann

Maxo Plancko socialinės antropologijos institutas / Max Planck Institute for Social Anthropology, Haale / Saale, Germany

Jonathan Hill

Pietų Ilinojaus universitetas / Southern Illinois University, Carbondale, USA

Neringa Klumbytė

Majamio universitetas / Miami University, Ohio, USA

Ullrich Kockel

Heriot-Watt universitetas / Heriot-Watt University, Edinburgh, UK

Orvar Löfgren

Lundo universitetas / Lund University, Sweden

Jonas Mardosa

Vytauto Didžiojo universitetas / Vytautas Magnus University, Kaunas, Lithuania

Žilvytis Šaknys

Lietuvos istorijos institutas / Lithuanian Institute of History, Vilnius, Lithuania

REDAKCINĖS KOLEGIJOS SEKRETORĖ / EDITORIAL ASSISTANT

Danguolė Svidinskaitė

Lietuvos istorijos institutas / Lithuanian Institute of History, Vilnius, Lithuania

Leidyklos adresas / Address of the Publisher: Redakcinės kolegijos kontaktai / Editorial inquiries:

Lietuvos istorijos institutas

El. paštas / E-mail: etnolog@istorija.lt

Tilto g. 17, LT-01101 Vilnius

<www.istorija.lt>

Žurnalas registruotas / The Journal is indexed in:

European Reference Index for the Humanities (ERIH)

EBSCO Publishing: Academic Search Complete, Academic Search Ultimate,

Energy and Power Source, SocINDEX with Full Text, Sociology Source Ultimate

Modern Language Association (MLA) International Bibliography

Leidybą finansavo Lietuvos mokslo taryba pagal Valstybinę lituanistinių tyrimų ir sklaidos 2016–2024 metų programą (Sutartis Nr. S-LIP-19-58)

TURINYS / CONTENTS

Pratarmė (<i>Asta Vonderau, Vytis Čiubrinskas</i>)	6
Editorial (<i>Asta Vonderau, Vytis Čiubrinskas</i>)	9

Aktualioji antropologija: pasaulio lietuvių tyrimai ir išvalgos / Current Anthropology: World Lithuanian Anthropologists' Research and Insights

Ką antropologija mums sako apie šiandieninį pasaulį? Apskritojo stalo diskusija (<i>parengė ir diskusijai vadovavo Kristina Jonutytė</i>)	11
What can Anthropology Tell us about the Contemporary World? A Roundtable Discussion (<i>discussion chair Kristina Jonutytė</i>)	

Straipsniai / Articles

Asta Vonderau

Debesijos plėtra Švedijoje: kritinis žvilgsnis į skaitmeninės ateities megaprojektus	33
Growing the Cloud: Investigating Mega Projects of the Digital Future in Sweden. Summary	49

Kristina Jonutytė

Tarp paklusnumo ir subversijos: buriatų budizmas ir valstybė	53
Between Submission and Subversion: Buryat Buddhism and the State. Summary	73

Eugenijus Liutkevičius

Ukrainos baptistų judėjimo transformacijos visuomenės pokyčių ir lūžių akivaizdoje	75
Transformations of the Ukrainian Baptist Movement in the Face of Societal Changes and Upheavals. Summary	96

Gediminas Lankauskas

Apie santuokos apeigų „valstybinimą“ sovietų Lietuvoje	99
On the 'Statising' of Marriage Rites in Soviet Lithuania. Summary	123

Dovilė Budrytė

Lytis, karas ir atmintis: „atminties taškai“ Lietuvos partizaniniame kare (1944–1953) dalyvavusių moterų pasakojimuose	127
Gender, War and Remembrance: 'Points of Memory' in the Narratives of Women Participants in the Partisan War (1944–1953) in Lithuania. Summary	146

Kiti straipsniai / Other Articles

Ilona Kazlauskaitė

- Migracija į Lietuvą studijų tikslais ir tarptautinių studentų identiteto
raiška integracijos ir atskirties perspektyvoje 149
Migration to Lithuania for Studies, and the Expression of the Identity
of International Student from the Perspective of Integration and
Exclusion. Summary 170

Vaida Rakaitytė

- Lauminėjimas* muziejuje: lietuvių liaudies žaidimo užrištomis akimis
gyvoji rekonstrukcija 173
Blind Man's Buff at the Museum: A Live Reconstruction of
the Traditional Lithuanian Folk Game *Lauminėjimas*. Summary 197

Konferencijos pranešimas / Conference Paper

Agnieška Avin

- Angažuotoji antropologija: kaip rašymas tampa politiniu 199
Engaged Anthropology: How Writing Becomes Political. Summary 204

Recenziniai straipsniai / Review Articles

Auksuolė Čepaitienė

- Apie besiplečiančią etnologinių tyrimų erdvę ir galimybes Lietuvoje 207
The Expanding Field and Opportunities for Ethnological Research
in Lithuania. Summary 215

Vytautas Tumėnas

- Kompleksinis žvilgsnis į lietuvių ir kitų baltų svaigiuosius gėrimus ir jų
apeigas 219
A Complex Look at Lithuanian and other Baltic Intoxicating Drinks
and their Rituals. Summary 234

Recenzijos ir apžvalgos / Reviews

- Donatas Brandišauskas. Leaving Footprints in the Taiga: Luck, Spirits
and Ambivalence among the Siberian Orochen Reindeer Herders
and Hunters (*Ieva Paberžytė*) 239
Felix Ringel. Back to the Postindustrial Future: An Ethnography
of Germany's Fastest-Shrinking City (*Aušra Teleišė*) 243

Gaila Kirdienė. Lietuvių ir latvių muzikinis-kultūrinis bendravimas sovietmečiu politinio kalinimo ir tremties vietose 1: Brolystė ir vienybė; Lietuvių ir latvių muzikinis-kultūrinis bendravimas sovietmečiu politinio kalinimo ir tremties vietose 2: Vorkutos dainos. G. Kirdienė (sud.), D. Vyčinienė (pareng.) (<i>Rūta Žarskienė</i>)	246
Lina Leparskienė. Papasakoti Trakai (<i>Karina Firkavičiūtė</i>)	252
Klaudijus Driskius. Tirpstanti tapatybė: Baltarusijos lietuviai (<i>Vytis Čiubrinskas</i>)	257

Konferencijos / Conferences

SIEF 15-asis kongresas Helsinkyje (<i>Ilona Kazlauskaitė, Anna Pilarczyk-Palaitis, Vidmantas Vyšniauskas</i>)	261
---	-----

Lauminėjimas muziejuje: lietuvių liaudies žaidimo užrištomis akimis gyvoji rekonstrukcija

Vaida Rakaitytė

Šiame straipsnyje analizuojama lietuvių liaudies žaidimo užrištomis akimis varianto, vadinamo *Lauminėjimas*, gyvoji rekonstrukcija, vykusi Lietuvos liaudies buities muziejuje (toliau – LLBM). Ji nagrinėjama kaip performatyvus vyksmas. Žaidimas sukuria situaciją, kai judant didžiuliam ir kompleksiniame eksponate – gyvenamajame name – ir būnant apsuptiems smulkių eksponatų, netikėtai susiduriama su autentiškais eksponatais kaip etnografinė visuma; randasi individualūs dalyvių potyriai daugybinio būdu pažinti tamsųjį Kalėdų laikotarpį išankstinių bei įgytų žinių muziejuje kontekste per muziejininkų koduojamus simbolius.

Raktiniai žodžiai: *gyvoji muziejinė rekonstrukcija, performatyvumas, autentiškumas, Lietuvos liaudies buities muziejus.*

This article analyses the live reconstruction of *Blind Man's Buff* as the version of traditional Lithuanian folk game *Lauminėjimas* at the Open-Air Museum of Lithuania. The article examines the reconstruction as a performative process, when the game creates a situation during which moving in a large and complex exhibit, a dwelling surrounded by small exhibits, the participants unexpectedly encounter authentic exhibits as an ethnographic entity. Participants acquire individual experiences of getting to know the dark period of the Christmas season in many ways in the context of prior and acquired knowledge in the museum through symbols encoded by the museum staff.

Key words: *live reconstruction, performativity, authenticity, the Open-Air Museum of Lithuania.*

Vaida Rakaitytė, Vytauto Didžiojo universitetas, Humanitarinių mokslų fakultetas, Kultūrų studijų katedra, V. Putvinskio g. 23-420, LT-44243 Kaunas, el. paštas: vaida.rakaityte@vdu.lt

Įvadas

Remiantis UNESCO patvirtintais dokumentais, *tradiciniai žaidimai* priskiriami vienai iš nematerialaus kultūros paveldo sričių. *Nematerialaus paveldo apsaugos konvencijoje* nematerialusis paveldas tapatinamas su reprezentacijomis, praktikomis, žiniomis, gebėjimais – lygiai taip pat objektais, artefaktais, instrumentais bei su jais susijusiomis kultūrinėmis erdvėmis, – kai bendruomenė, grupė žmonių ar kitais atvejais pavieniai asmenys atpažįsta save esantys kultūrinio paveldo dalimi (Text of the Convention... 2003). 2007 m. nematerialaus paveldo sąvoka buvo pirmą kartą įtraukta ir į tarptautinį muziejų apibrėžimą, anksčiau jame buvo aktualizuojama tik materialinė kultūra (Museum 2010: 57). Dabartiniame muziejų apibrėžime nematerialusis paveldas įgauna tokį pat svarbų vaidmenį kaip ir materialusis paveldas, jo eksponavimas, komunikavimas ir kt. muziejuje grindžiami edukacijos ir pramoginiais tikslais (ICOM Statutes 2017). *Smithsonian*¹ muziejus tarp šiuolaikinei antropologijai rūpimų klausimų įvardija tokias sritis kaip reprezentacija, edukacija, viešasis dalyvavimas, simbolio galia, materialaus objekto galia bei kt. (Gonzalez, Nader, Ou 2001: 112). Taigi lietuvių liaudies žaidimo *Lauminėjimas* gyvoji muziejinė rekonstrukcija yra vienas efektyvių būdų muziejaus dalyviams pažinti ir susidurti ne tik su etnografinė autentika, bet ir išgyventi autentiškas patirtis, – išankstinių bei įgytų žinių muziejuje kontekste, – per muziejininkų koduojamus simbolius.

Straipsnio tikslas – ištirti lietuvių liaudies žaidimo užrištomis akimis varianto *Lauminėjimas* gyvąją rekonstrukciją Kalėdų švenčių metu Lietuvos liaudies buities muziejuje bei aptarti jį remiantis muziejaus-ritualo koncepcija. Straipsnyje keliami problema – kaip žaidimo metu susipažįstama su autentiška etnografija, judant didžiuliam ir kompleksiniame eksponate – etnografiniame gyvenamajame name – ir būnant apsuptiems smulkių ir stambių eksponatų šventiškai puoštame interjere, ir kaip sudaromos sąlygos dalyvių autentiškiems potyriams rasti. Siekdami tikslo keliami tokie uždaviniai: a) aptarti, kaip muziejuje buvo kuriama žaidimo *Lauminėjimas* koncepcija ir Kalėdinis jo rekonstrukcijos variantas, kaip jis siejasi su muziejaus fonduose esančia etnografinė medžiaga ir publikuotais šaltiniais; b) nagrinėti, kaip muziejininkai konstruoja žaidimo momentus ir jų vaizdinę išraišką įtraukdami eksponatus bei artefaktus į žaidybinį lietuvių etnografijos pažinimą; c) atskleisti, kaip žaidimo performatyvumas jo dalyviams padeda pažinti daiktų ir patirčių autentiškumą.

¹ *Smithsonian* (visas pavadinimas – *Smithsonian institucija*, angl. *Smithsonian Institution*) yra didžiausias pasaulyje muziejų, švietimo ir tyrimų kompleksas, kuriam priklauso 19 muziejų bei nacionalinis zoologijos sodas. Organizacija įkurta Jameso Smithsono (1765–1829) lėšomis 1846 m. Vašingtone DC, JAV; misija – išsaugant savąjį paveldą kurti ateitį; atradus naujas žinias, jas gausinti ir skleisti; dalintis savo ištekliais su pasauliu (*About the Smithsonian* 2020).

Tyrimo objektas – lietuvių liaudies vaikų žaidimo užrištomis akimis muziejinė rekonstrukcija Lietuvos liaudies buities muziejuje (LLBM) Kalėdų švenčių metu.

Metodai ir metodologija. Lauko tyrinėjimai buvo vykdyti LLBM muziejaus Pakapių aukštaitiškoje sodyboje 2018 ir 2017 m. edukacinės programos *Atvažiavo Kalėda* metu. Šio straipsnio analizei buvo pasirinkta konkretaus žaidimo *Lauminėjimas*, kuris buvo vienas iš pramoginės programos dalių, muziejinė rekonstrukcija. Buvo dalyvaujama, stebima, fotografuojama, filmuojama bei aprašoma dienoraštyje. Daugiausia dėmesio buvo kreipiama į tai, kaip dalyviai juda aplinkoje, kaip išnaudojama etnografinė erdvė, į ką ir kaip reaguoja žaidėjai bei kokie potyriai ar išgyvenimai kyla tarp jų. Kadangi buvo dalyvauta ne vienoje edukacinėje programoje, žaidimo pasikartojimuose buvo ieškota panašumų ir skirtumų, kylančių iš santykio tarp edukatoriaus ir žaidimo dalyvių. Stebėta, kaip skirtingų mokyklų ir skirtingų miestų vaikai² reaguoja į tas pačias aplinkybes – identiškai ar skirtingai, kokie susidaro dalyvių sąveikos modeliai su muziejine aplinka, edukatoriumi bei tarpusavyje. Muziejuje taip pat vykdyti pusiau struktūruoti interviu su edukatoriais, siekiant išsiaiškinti, ką muziejinkininkai siekė perteikti gyvosios rekonstrukcijos metu. Papildomai naudotasi LLBM muziejaus archyve-bibliotekoje saugoma fondine medžiaga, su kuria – kaip labai svarbia programos kūrimo dalimi – susipažinti nukreipė patys muziejinkininkai. Kadangi edukacinė programa *Atvažiavo Kalėda* kurta prieš 30 metų, tyrimo metu atsekti visas bylas, susijusias su *Lauminėjimo* tematika ir jos rekonstrukcija, buvo sunkoka. Juk ji apėmė medžiagą tiek apie kalendorines šventes, tiek pramogų, žaidimų temas, tos medžiagos ypač daug. Pagrindinė byla, kuri buvo nagrinėta – Kraštotyriminkų klubo „Ramuva“ byla³ „Vaikų ir jaunimo žaidimai“ su žaidimo *Lauminėjimas* etnografiniais aprašymais. Jos duomenys padėjo susisteminti etnografines žaidimo detales ir suvokti, kaip radosi žaidimo variantas, pavadintas *Lauminėjimu*, ir kokios jo sąsajos su laume. Siekiant muziejaus erdvę, kurioje buvo žaidžiama, identifikuoti kaip XIX–XX a. sandūros valstietiškąją aplinką, buvo naudojamosi LLBM archyvinės medžiagos inventorizacijos knyga, inventorinimo kortelėmis bei eksponatų perdavimo laikinam

² Tyrime dalyvavo 2-os ir 4-os klasių moksleiviai (amžius 8–10 metų) iš Kauno ir Kaišiadorių. Juos lydėjo jų mokytojai, kurie buvo informuoti apie vykdomą tyrimą, buvo gautas jų leidimas. Vėliau buvo vykta į abi mokyklas, iš anksto suderinus su mokytojais, kur buvo diskutuota su vaikais apie tai, kas jiems edukacinės programos *Atvažiavo Kalėda* metu įstrigo labiausiai ir kodėl, taip pat bandyta išsiaiškinti, kaip vaikai suvokia senovę lygindami muziejuje reprezentuojamas situacijas su dabartimi; aptarti žaidimai, tarp jų ir *Lauminėjimas*.

³ Lietuvių liaudies buities muziejaus archyvas: LBM, b. 4880, Ylakių ekspedicija, Skuodo raj., medžiagą rinko Snieguolė Rastenytė, 1986 m.

saugojimui aktais, kurie suteikė tikslią žinių apie eksponatus, jų išsidėstymą ir atpažinimą konkrečioje etnografinėje erdvėje. Šiame straipsnyje empiriniai duomenys analizuoti remiantis interpretaciniu, lyginamuoju ir analitiniu aprašomuoju metodais.

Tyrimų apžvalga ir teorinės prieigos

Gyvosios muziejinės rekonstrukcijos dažniausiai suvokiamos žmogaus ar / ir gyvūnų, kaip gyvųjų „eksponatų“, įtrauktimi ekspozicijoje su tiksline buities, socialinio konteksto, praeities kasdienybės reprezentacija ar interpretacija. Muziejai po atviru dangumi netgi vadinami gyvaisiais muziejais, vykdančiais šią misiją nuo pat jų įkūrimo pradžios. Yra keletas su gyvąja muziejine rekonstrukcija susijusių aspektų, ir tai pirmiausia muziejaus koncepcijos klausimas. Svarbu pabrėžti, kad ten, kur vykdomos gyvosios rekonstrukcijos, susiduriama su laiko skilimo klausimu, nes praeities suvokimas neegzistuoja be šiandienos kaip atspirties taško. Šiandien muziejai po atviru dangumi yra laikomi tradiciniais, o anot Sandros Maria Shafernich, kai buvo kuriamas pirmasis pasaulyje muziejus po atviru dangumi Skansenas Švedijoje 1891 m., tuomet tai atitiko modernaus muziejaus viziją (Shafernich 1994: 9). Autorė pabrėžia, jog Skanseno įkūrėjui Arturui Hanzelijui buvo svarbu, kad lankytojui būtų sudaromos sąlygos išgyventi ypatingas patirtis, o iš šitos patirties būtų konstruojamas kultūrinis tapatumas. Tuo metu tokia muziejaus idėja kilo iš suvokimo, kad švedai XIX a. pab. buvo beprarandantys savo šaknis, o tokia muziejuje buvo sudaromos puikios sąlygos susidurti su autentiškumu, kuris yra svarbus tautos reprezentavimo pagrindas, jame naudojant originalius objektus-eksponatus su tikrais žmonėmis, demonstruojančiais tautinius kostiumus, šokančiais tautinius šokius ir kt. Tyrėja Shafernich, pasitelkdama dar kelių muziejų po atviru dangumi atvejus Švedijoje ir Danijoje, pabrėžia, kad tokių muziejų tikslas yra tikroviškai parodyti gyvenimo sąlygas tikruose ir / ar rekonstruotuose pastatuose, lankytojui sudaryti sąlygas pajusti autentišką kaimo atmosferą (Shafernich 1994: 9–36). Kitame straipsnyje Shafernich, remdamasi Jungtinės Karalystės ir Jungtinių Amerikos Valstijų analizės atvejais, muziejų rekonstrukcijoms priskiria ne tik rekonstruotą medžiaginę išraišką ir jos santykį su aplinka, bet ir svarbia įtrauktimi tokiuose muziejuose laiko patį žmogų. Žmogiškasis kontekstas objektams-eksponatams pažinti yra labai svarbus, jis įgalina gyvai perteikti / pažinti istoriją ir kultūrą naudojant vaidmenis, kostiumus. Pabrėžiamas kertinis edukatorių interpretacinis vaidmuo muziejuje, kuris praplečia lankytojo autentiškumo suvokimą nuo tikroviško materialaus objekto-eksponato iki autentiško

jausmo, autentiško įspūdžio ir autentiškos auros kūrimo (Shafernich 1993: 45, 47). Muziejines rekonstrukcijas kaip kultūrinių pasirodymų pavyzdžius, permaštant gyvųjų ekspozicijų vaidmenį, tyrinėjo Catherine Baglo. Įvairiais rakursais ji apžvelgia gyvosios kultūros reprezentavimą muziejuje ir tarptautinių mugių ekspozicijose. Nagrinėdama švediškojo Skanseno atvejį, pateikia pavyzdį, kad nuo pat muziejaus atidarymo 1891 m. Hanzelijus buvo pakvietęs į muziejų Sami gyventojus – Nejla Makke Åhren, jo žmoną ir vaikus – iš Frostviken (Jämtland), centrinės Švedijos dalies. Ši šeima buvo pasamdyta ir pusę metų – nuo balandžio iki rugsėjo mėnesio – buvo apgyvendinta Skanseno Sami stovyklavietėje su jiems priklausančiais tikrais elniais. Hanzelijui buvo svarbu parodyti natūralių sąlygų sąryšį tarp Sami rekonstruotos vietovės ir joje gyvenančių Sami žmonių gyvenamos, taip pat išryškinti jų charakterio bruožus, išvaizdą – tuomet į muziejų atvykusiems lankytojams tai buvo egzotika (Baglo 2015: 51, 57–59). Stenas Rentzhogas itin daug dėmesio skiria Hanzelijaus novatoriškoms idėjoms XIX a. „mirusį“ muziejų paversti gyva institucija, kur lankytojai taptų aktyviais dalyviais, žinios būtų įgyjamos pramogaujant, o objektai ir eksponatai būtų suvokiami kontekste, t. y. visiškai priešingai, nei iki tol, kai buvo suteikiama galimybė tik apžiūrėti sisteminių, chronologinių eksponatų išdėstymą ekspozicijose. Jam rūpėjo perteikti materialinę ir nematerialinę istoriją, kultūrą parodyti siejant ją su gamta, siekti, kad tradicijos nuolat gyvuotų per performatyvumą (Rentzhog 2007: 17, 25, 30). Autorius pabrėžia, kad drama, žaidimai ir vaidmenys mokymosi bei pažinimo metu muziejuje padeda identifikuoti save, kai palaikai aktyvų ryšį tiek su edukatoriumi, kuris atlieka vaidmenį orientuodamasis į to laikotarpio dvasią, tiek su dalyviais tarpusavyje, ir per šią patirtį suvokti praeities kaimą, ūkį. O pačių dalyvių persikūnijimas į vaidmenis sustiprina dalyvavimo tikrovišką įspūdį, padeda atrasti bendruomeniškumo jausmą (Rentzhog 2007: 280, 342–345).

Remiantis tyrėjų mintimis apie gyvasias rekonstrukcijas muziejuje, išskirtume autentiškumo problematiką (Shafernich 1993; Shafernich 1994; Waidacher 2007) bei kaip autentiškumas atpažįstamas ir kuriamas muziejiniame performatyviajame vyksme (Pauser 1991: I, cit. iš Waidacher 2007: 135; Leonard 2014: 359, 372; Broekhoven 2013: 151; Kidd 2011: 32). Anot Russello, autentiškumas glūdi procese, kai praeities informacija perduodama dabarčiai (Russell 2010: 37; Russell 2010: 37, cit. iš Hansen 2016: 628). O šis procesas yra tai, kas aktualizuoja nematerialųjį paveldą per performatyvųjį lankytojų ir dalyvių santykį (Alivizatou 2012: 153; Aikawa 2004; Aikawa 2004: 140, cit. iš Alivizatou 2012: 35). Šios teorinės priegijos bus taikomos analizuojant, kas vyksta žaidimo *Lauminėjimas* gyvosios rekonstrukcijos metu LLBM muziejuje.

***Lauminėjimas* – žaidimas užrištomis akimis ir jo rekonstrukcija LLBM muziejuje**

Lietuvių liaudies žaidimas *Lauminėjimas*, šių dienų Lietuvoje žinomas kaip *Akla višta*, žaidžiamas vaikų, kai vienas žaidėjas skarele ar kitu raiščiu užrištomis akimis turi pagauti nuo jo besislapstančius vaikus. Dažniausiai, pagavus vaiką, dar reikia ir atspėti jo vardą, o tuomet pasikeisti vaidmenimis, tai yra raištį perduoti pagautajam. Žaidžiama, kol atsibosta. Žaidimo vieta – patalpa, kambarys⁴, rečiau – atvira vieta gryname ore, tik tuomet ji turi būti pažymėta riboženkliais.

Seniausias išlikęs žaidimo *Lauminėjimas* aprašas yra 1863 m. publikuotame Motiejaus Valančiaus apsakyme *Palangos Juzė* (Wolonczauski 1863: 9), kiti žaidimo *Lauminėjimas* minėjimai ir aprašymai yra vėlesniuose veikaluose, tyrimuose (Višinskis⁵ 1964: 223–224; Lingys 1955: 16; Steponaitis 1956: 142–143; Vyšniauskaitė 1980: 59; Vyšniauskaitė 1983: 156; Grinevičienė, Jarovaitienė 1997: 123; Urbanavičienė 2007: 150). XIX a. antrojoje pusėje–XX a. pirmojoje pusėje žaidimas *Lauminėjimas* lygiagrečiai buvo atpažįstamas *Pušinėjimo* (Višinskis 1964: 223–224; Žemaitė 1922: 28–29) ir *Gūžinėjimo* pavadinimais (Rudikietis 1940: 158) bei *Vištų gaudymas* (Grigonis 1911: 65–66), *Vištelė* (Grigas 1968: 1004–1005), *Gūžutpelė* (Kudirka 1993: 17), *Gūžutė* (Grinevičienė, Jarovaitienė 1997: 186–187), nuo XX a. antrosios pusės iki dabar – *Akla višta* (Lukoševičiūtė 2016: 22).

Skirtingai vadinami žaidimai dažnai žaidžiami panašiai, tačiau kai kuriais atvejais gali skirtis. *Pušinėjimo* atveju būna gaudoma pušis; *Vištų gaudymas*, *Vištelė* – užrištomis akimis žaidėjas gauda vaikus, kurie sulyginami su vištomis; *Gūžinėjimas*, *Gūžutpelė*, *Gūžutė* – pats gaudytojas užrištomis akimis yra tapatinamas su minimu paukščiu ir / arba jo judesiais; *Akla višta* – kai gaudytojas užrištomis akimis – patiriantis tamsą – pats susitapatina su aklumo būseną. *Lauminėjimas* – kai gaudytojas užrištomis akimis, nors dažniausiai tiesiogiai ir nėra tapatinamas su laumės įvaizdžiu, tačiau turi netiesioginių sąsajų su ja. Turime vos kelis tokius pagrindimus, paremtus tyrimais. Retesnę šio pavadinimo varianto sąsają su laume fiksuoja etnologė Angelė Vyšniauskaitė: „Gindavo *laumę* apie klojimą; akis užrišę kitas kitam“⁶, lauko tyrimų pavyzdžiu pagrįsdama žaidimo *Lauminėjimas*

⁴ Šiandien žaidimą populiariau žaisti vaikų darželyje, mokykloje arba namuose.

⁵ Pirmą kartą Povilas Višinskis mini žaidimą *Lauminėti*, *Pušinėti* (orig. *lauminėti*, *puszinėti*) studijų metu Sankt Peterburgo universitete parašytame darbe „Antropologinė žemaičių charakteristika“, už kurį 1898 m. buvo įvertintas universiteto rektorius garbės raštu (Česnys 2004: 7–8; Višinskis 110–111).

⁶ LIIBR F 73, b. 459, a. 67, p. 171 – Lietuvos istorijos instituto Bibliotekos rankraštynas, fondas 73, byla 459, aprašas 67, p. 171.

Duomenys apie laumės įvardijimą žaidime – pateikėja Ona Gailaitė, g. 1891, Stripinių km., Ylakių apyl., Skuodo raj. Užrašė Angelė Vyšniauskaitė 1969 m.

apibūdinimą (Vyšniauskaitė 1980: 59). Tačiau šis pagrindimas nėra pateiktas minimos tyrėjos straipsnyje; pagal nuorodas jo teko ieškoti archyve. O Norbertas Vėlius žaidimo *Lauminėjimas* pagrindinį žaidėją pavadina laume ir šitaip susieja žaidimą su lietuvių mitologija, remdamasis Vytauto Steponaičio pagrindinio žaidėjo funkciniu įvardijimu – *lauminėtojas* bei LKŽK – Lietuvių kalbos žodyno kartoteka (Vėlius 1977: 104). Senieji žaidimo pavadinimai *Lauminėjimas*, *Pušinėjimas*, *Gūžinėjimas* šiandien jau yra nunykę.

Žaidimo vieta LLBM muziejaus edukacijos kontekste

LLBM muziejininkams rengiant edukacinę programą *Atvažiavo Kalėda*, jos pramogų skiltyje buvo pasirinkti trys lietuvių liaudies judrieji žaidimai, žaidžiami panaudojant patalpos erdvę. *Lauminėjimas* yra vienas iš trijų. Kiti du – vienas seniausių Kalėdinių žaidimų – *Sūrmalkis* (arba *Kelionė į Karaliaučių*) bei trečias, įprastai žaidžiamas sniego pusnyje, tačiau muziejininkų pritaikytas žaisti patalpoje, kai žaidimo moderatorius su į jį įsikibusiais vaikais bėga ratu arba išsiraičiusia trajektorija stengdamasis lazda paliesti paskutinįjį dalyvį. Šie trys žaidimai yra moderuojami etnografinio Senio Kalėdos, kurio pasirodymas su įvairia veiklos programa edukacinės programos *Atvažiavo Kalėda* pabaigoje užima trečdalį visos edukacinės programos laiko. Visa kita edukacinės programos dalis, nuo pat pradžių iki kol pasirodo Senis Kalėda, yra skirta Kūčių ir Kalėdų papročiams pažinti prie inscenuoto Kūčių stalo su simboliniais valgiais.

Edukacinė programa *Atvažiavo Kalėda* yra kupina simbolių; muziejininkai kūrybingai susieja pradžioje pateiktas žinias arba dalyvių potyrius su vėlesniais programos segmentais, taip pat ir *Lauminėjimo* žaidime, pažinimo procesą nukreipdami į autentišką patirčių radimąsi.

Žaidimo rekonstrukcijos duomenys

LLBM muziejaus rekonstruojamas žaidimas atkurtas sujungiant muziejaus archyvų ir publikuotą etnografinę medžiagą.

Vienas šaltinių – tai muziejaus archyve saugoma Vilniaus universiteto (VU) Kraštotyriminkų klubo „Ramuva“ ekspedicijos, vykusios 1986 m. Ylakiuose, Skuodo raj., byla „Vaikų ir jaunimo žaidimai“ (žr. 1 lentelė). Apklaustųjų duomenys rodo, jog net 9 iš 22 pateikėjų nurodo žaidę šį žaidimą vaikystėje ar jaunystėje. Du iš jų gimę iki Pirmojo pasaulinio karo, vienas – Pirmojo pasaulinio karo metais, penki – tarpukariu, ir vienas – XX a. aštuntajame dešimtmetyje. Šie duomenys patvirtina senąjį žaidimo ir jo pavadinimo *Lauminėjimas* variantą šiaurės vakarų Lietuvos teritorijoje: dauguma pateikėjų gimę kaimo vietovėse, tik vienas duomenų šaltinis užfiksuotas ir mažame miestelyje.

1 lentelė. LLBM archyvo duomenys apie lietuvių liaudies žaidimą *Lauminėjimas*

Žaidimo pavadinimas	Pateikėjas	Gimimo data	Vieta
<i>Lauminėti</i>	Zenonas Drungys, Marta Pauragaitė- Drungienė	1907 1914	Stripinių k., Skuodo raj., nuo 1977 m. Ylakiai, Skuodo raj.
	Ona Petrikenė	1909	Gedrimų k., Telšių raj., nuo 1983 m. Gonaičių k., Skuodo raj.
	Genė Dapšauskaitė- Navickienė	1923	Gonaičių k., Skuodo raj., nuo 1956 m. Ylakiai, Skuodo raj.
	Jadzė Lukšienė	1932	Gedrimų k., Telšių raj.
	Valė Šakauskaitė- Bušmienė	1923	Gailaičių k., Skuodo raj.
	Cecilija Bukauskaitė- Buivydienė	1932	Nausėdų k., Skuodo raj.
	Stasys Steponavičius	1914	Nausėdų k., Skuodo raj.
	Emilija Jarumaitė- Miltenienė	1925	Šilių k., Mažeikių raj., nuo 1948 m. Ylakiai, Skuodo raj.
<i>Laumės</i>	Rita Bušmaitė	1978	Ylakiai, Skuodo raj.

Kraštotyrininkų klubo „Ramuva“ ekspedicijos, vykusios 1986 m. Ylakiuose, Skuodo r., byla „Vaikų ir jaunimo žaidimai“, LBM⁷, b. 4880.

Toliau pateikiami bylos duomenys apie fizinę, etnografinę ir emocinę žaidimo charakteristikas, kurias muziejininkai naudoja parinkdami lankytojų amžiaus grupes, uždara patalpą veiksmui atlikti, kitus atributus, judėjimo pobūdį.

⁷ Lietuvos liaudies buities muziejaus archyvas (toliau – LBM). Šiandien muziejaus trumpinys – LLBM, tačiau muziejaus kūrimosi pradžioje inventorizacijos knygose minimas muziejus trumpinamas LBM.

2 lentelė. Autentiškų duomenų apie lietuvių liaudies žaidimą *Lauminėjimą* panaudojimas muziejinės rekonstrukcijos metu

Žaidimo vieta	Pateikėjai
Šį žaidimą žaisdavo <i>kambaryje...</i> (LBM, b. 4880, l. 2)	*Sutuoktiniai Zenonas Drungys (gim. 1907), Marta Pauragaitė-Drungienė (gim. 1914)
Žaisdavo <i>kambaryje</i> . (LBM, b. 4880, l. 42–43)	Emilija Jarumaitė-Miltenienė (gim. 1925)
Žaidžia <i>kambaryje</i> (LBM, b. 4880, l. 51–52)	Rita Bušmaitė (gim. 1978)
Naudojamas raištis akims užrišti	Pateikėjai
<i>Vienam užrišdavo akis skara arba rankšluosčiu...</i> (LBM, b. 4880, l. 2)	*Sutuoktiniai Zenonas Drungys (gim. 1907), Marta Pauragaitė-Drungienė (gim. 1914)
<i>Vienam užriša akis šaliku, skara ar rankšluosčiu</i> (LBM, b. 4880, l. 51–52)	Rita Bušmaitė (gim. 1978)
Užrišus akis atliekamas veiksmas	Pateikėjai
<i>...tris kartus apsuka...</i> (LBM, b. 4880, l. 51–52)	Rita Bušmaitė (gim. 1978)
Vaikas užrištomis akimis – laumė	Pateikėjai
<i>„Vedu, vedu laumę...“</i> (LBM, b. 4880, l. 42–43)	Emilija Jarumaitė-Miltenienė (gim. 1925)
Žaidžiančių vaikų amžius	Pateikėjai
<i>...piemenukų amžiaus vaikai</i> (LBM, b. 4880, l. 2)	*Sutuoktiniai Zenonas Drungys (gim. 1907), Marta Pauragaitė-Drungienė (gim. 1914)
Judėjimo pobūdis	Pateikėjai
<i>Vaikai, kad jų nesugautų, bėgiodavo tyliai, ant pirštų galų</i> (LBM, b. 4880, l. 2)	*Sutuoktiniai Zenonas Drungys (gim. 1907), Marta Pauragaitė-Drungienė (gim. 1914)
<i>Vaikai, kad jų nesugautų, bėgiodavo tyliai</i> (LBM, b. 4880, l. 42–43)	Emilija Jarumaitė-Miltenienė (gim. 1925)

Kraštotyrininkų klubo „Ramuva“ ekspedicijos, vykusios 1986 m. Ylakiuose, Skuodo r., byla „Vaikų ir jaunimo žaidimai“, LBM, b. 4880.

*Sutuoktinių Zenono Drungio (gim. 1907) ir Martos Pauragaitės-Drungienės (gim. 1914) žaidimo versijos variantui LLBM byloje „Vaikų ir jaunimo žaidimai“ priskiriami dar šeši pateikėjai: Ona Petrikenė (gim. 1909), Genė Dapšauskaitė-Navickienė (gim. 1923), Jadzė Lukšienė (gim. 1932), Valė Šakauskaitė-Bušmienė (gim. 1923), Cecilija Bukauskaitė-Buivydienė (gim. 1932), Stasys Steponavičius (gim. 1914).

Atkreiptinas dėmesys ir į laumės tiesioginį įvardijimą žaidimo metu (žr. 2 lentelė). Tai vienas svarbių ir retų šaltinių, pagrindžiančių laumės, kaip mitinės būtybės, sąsajas su žaidimu *Lauminėjimas*.

Kitas žaidimo rekonstrukcijos šaltinis – publikuoti Povilo Višinskio ir Vytauto Steponaičio žaidimų aprašai. Remiantis jais, LLBM žaidimo metu *lauminėtojai* sugavus kurį nors žaidėją, vartojamos tokios formuluočių: „šiupinio puodas, šuniukas juodas ir ganomos avelės“ (žr. 3 lentelė). Tuo tarpu sugautajam atsakyti LLBM muziejininkai pasirenka vieno iš jų – Steponaičio – žaidimo apraše pateikiamą atsakymą: „Ganysiu“.

3 lentelė. Lietuvių liaudies žaidimo *Lauminėjimas* etnografiniai duomenys publikuotuose šaltiniuose

	P. Višinskis	V. Steponaitis
...pagavęs klausia:	„Su šuniuku juodu, su šiupinio puodu ar ganysi pono Dievo avelės?“	„Duosiu šuniuką juodą ir šiupinio puodą, ar ganysi mano avelės?“

Rekonstruoto žaidimo scenarijus LLBM muziejuje

Veiksmas vyksta patalpoje. Senis Kalėda prieš pradėdamas žaisti žaidimą užrištomis akimis, pirmiausia įvardija jo pavadinimą *Lauminėjimas* ir nurodo, kad tai yra labai senas žaidimas. Išrenkamas vaikas. Jam užrišamos akys skarele, kurią Senis Kalėda vaikų akivaizdoje ištraukia iš savo lininės *terbos*. Rišdamas skarelę Senis Kalėda vaikams pristato žaidimo eigą, paaiškina taisykles. Tuomet tris kartus išsuka *lauminėtoją* ir paleidžia jį gaudyti vaikų, išsisklaidžiusių po visą patalpą. Tvirtai nutvėręs kurį nors vieną vaiką *lauminėtojas* pakartoja Senio Kalėdos tariamus šiuos žodžius: „Aš turiu šuniuką juodą ir šiupinio puodą, ar ganysi mano avelės?“ Pagautasis atsako: „Ganysiu“. Jei *lauminėtojas* atspėja klasės draugo(ės) vardą, tuomet keičiasi vaidmenimis. Ir vėl viskas prasideda nuo pradžių...

Performatyvumas ir autentiškumo pažinimas

Performatyvumas yra efektyvus muziejinės komunikacijos – tiriamuoju atveju edukacinės programos – įrankis, kuris muziejinę edukacinę veiklą priartina prie daugybinio muziejaus lankytojo požiūrio į eksponuojamus objektus, jų pateikiamas interpretacijas. Tai įgyvendinama remiantis praktiniais edukaciniais metodais: *dramos* (angl. *drama method*, *roleplay method*), *performatyviuoju* (angl. *performative method*), *kelionės laiku* (angl. *time travel method*). Performatyvumas yra nukreiptas į aktyvų dalyvio veikimą, jis susijęs su autentiškais potyriais,

nardinantis, skatinantis pažinti objektą ar reiškinį ne statiškai, bet dinamiškai, konstruoti jo pateikiamas žinias ir tomis žiniomis dalintis su kitais dalyviais.

Nematerialaus kultūros paveldo tyrinėtoja antropologė Noriko Aikawa grindžia paties veikimo svarbą. Ji teigia, kad nematerialusis paveldas yra konceptualizuojamas ne kaip galutinis produktas, bet kaip gyvas santykis tarp atlikėjų ir dalyvių; svarbi yra ne tiek galutinė kūryba, kiek pats perdavimo kitai kartai procesas (Aikawa 2004; Aikawa 2004: 140, cit. iš Alivizatou 2012: 35). Performatyvumą muziejuje tyrinėję Anthony Jacksonas ir Helen Rees Leahy teigia, kad muziejuje naudojant teatrui būdingas technikas, skirtas žinioms perduoti, bei tarpininkaujant mediatoriams, lankytojams sudaromos palankios sąlygos suvokti ir perimti žinias muziejinės edukacijos kontekste (Jackson, Leahy 2005: 304). Etnologijoje performatyvumas suvokiamas ne kaip tiesioginis aktoriaus-objekto susidūrimas, bet kaip nuolatinis veiksmas, leidžiantis keisti objekto prasmes dalyviams (Stambach 2018: 114).

LLBM rekonstruojamas žaidimas *Lauminėjimas* būtent yra toks performatyvus vyksmas, kurio metu perduodama etnografinė tradicija muziejininkų rekonstruota forma. Žinios, sukauptos LLBM muziejaus fonduose ir etnografiniuose šaltiniuose, yra interpretuojamos ir perteikiamos aktyviai įtraukiant visus edukacinio užsiėmimo *Atvažiavo Kalėda* dalyvius.

Senis Kalėda kaip mediatorius tarp LLBM fondų ir žaidimo dalyvių

Edukacinį vaidmenį žaidžiant senąjį žaidimą *Lauminėjimas* – moko, kaip jį žaisti užrištomis akimis, – LLBM muziejuje atlieka lietuviškas Senis Kalėda. Jo apranga atitinka XIX–XX a. sandūros kerdžiaus žiemos aprangą: išvirkšti kailiniai, kailinė kepurė, kryžmai per petį permesta *terba*, rankoje lazda, masyvūs veltiniai. Tai medžiaginės išraiškos bruožai, kurie yra svarbūs kuriant Šv. Kalėdų nuotaiką ir performatyvų santykį su vaikais žaidimo metu. Senis Kalėda neatsiranda iš niekur, jis atėjęs iš lietuvių etnografijos. Jo santykis su žaidimu – tai strategiškai muziejininkų parengtas veiksmo planas ir kartu vienas iš jau išnykusios lietuvių ūkio ir šeimos tradicijos reprezentacijos etapų.

Senis Kalėda susieja žaidimą *Lauminėjimas* su Kalėdomis. Edukacijos metu jis vaikams vaizdingai ir įtaigiai pristato žaidimą iš savo asmeninės patirties, apimančios neatmenamus jo vaikystės laikus. Jis pabrėžia, kad tai labai senas žaidimas, bet tuo pačiu metu dar labiau palinksta, susikūprina, savo vangiais judesiais lyg dar labiau siekdamas išstėti laiko atskirtį. Stebint situaciją, buvo aiškiai matyti, kad šiuo momentu šis Kalėdų personažas išnyra iš praeities, „anapus“ į „šiapus“, prisitaikydamas prie dabarties laiko ir erdvės, visiškai sukurdamas tikro senelio, sužinojusio apie vaikų viešnagę vaizdinį. Šis senelis atklydo iš gretimo kaimo su jais pasidalinti šimto metų senumo siekiančia pramogine

patirtimi. Konstruojamas praeities sąryšis su dabartimi yra svarbus, kai siekiama sukurti potyriais paremtą autentiškumą. Remiantis Wolfgangu Pauseriu, tik atsispiriant iš dabarties taško yra įmanoma autentiškai suvokti praeitį:

Autentiškumas atrodo žuvęs visiems laikams, kai būna nutrūkęs ryšys su „po to“, ir išskyla kaip kažkas nepertraukiama, kai susiejama su „pirm to“. Kad praeities atkarpa galėtų iškilti kaip turinti vidinę dermę, vėlesnioji nedermė ją turi būti pastūmėjusi į šią praeities poziciją. Vadinasi, to, kas jau yra buvę, autentiškumas negali išsiversti be priešingo autentiškos dabarties poliaus, šiandienos (Pauser 1991: I, cit. iš Waidacher 2007: 135).

Senio Kalėdos įvaizdis sukonstruotas ne tik minėtu medžiaginiu pavidalu, bet ir socialiniu bei emociniu pagrindu – žaidimo taisyklių ir eigos patirtimi dalinasi tik todėl, kad šaltą dieną yra priimtas į šiltus namus. Žaidimas, kuris, pasakoma, yra tradicinis ir retas – tai senio dovana kaip padėka vaikams už jų gerą širdį ir svetingumą. Etnografinės žinios apie Kalėdas ir paklydėlius-elgetas, supintos su žaidimo reprezentacija, žaidimui suteikia Kalėdų šventės „iš praeities“ dvasią ir organišką gyvybingumą. Stebėjimo metu buvo matyti, kad pagyrimas už dorą elgesį vaikus nuteikia džiugiai, vaikai pradeda pasitikėti seniu dėl jo pozityvaus nusiteikimo. Jie priima sukumpusį senį kaip draugą. Senis, nubraukdamas metų naštą, atgyja ir, regis, ne tik pats sugrįžta į vaikystę, bet paskui save ir vaikus nugramzdina į praeitį šimtmetį. Jam ištarus žaidimo *Lauminėjimas* pavadinimą, tarp drąsesnių vaikų pasigirsta smalsumą bylojančių prašymų pakartoti pavadinimą. Buvo aišku, kad vaikai nėra girdėję tokio pavadinimo, o jų prašymas pakartoti atskleidė jų susidomėjimą. Tapo aišku, kad ribos tarp senio ir vaikų bei jų pirminio jaudulio jam neliko. Edukacinis tikslas sudominti bei palikti pėdsaką vaiko pažintyje su tradicija – pasiektas.

Gyvosios rekonstrukcijos metu Senis Kalėda atlieka mediatoriaus vaidmenį tarp LLBM fondų ir lankytojų, šiuo atveju – vaikų. *Lauminėjimas* yra žaidybinė situacija, kurioje tai vyksta (žr. 1 pav.). Žaidimo metu pastebėta, kad išsirinkus *lauminėtoją* ir užrišus jam akis, Senis Kalėda, prieš išsukdamas vaiką savo rankomis, kartoja veiksmažodį balsu: „Aš tris kartus išsuksiu.“ Ši frazė yra LLBM archyvinės medžiagos gyvasis įkūnijimas, žaidimo versijos citata apie atliekamą veiksmažodį, kai vaikui užrišamos akys: „tris kartus apsuka“. Kitas ryškus žaidimo atributas – skarelė / skara, kurią žaidimo metu vaikui užriša Senis Kalėda, yra keleto aprašų iš LLBM fondų informacija. Tačiau muziejiniai fondai patys savaime nėra gyvosios tradicijos buveinė. Anot Jurgos Jonutytės, tradicija yra kur kas giliau:

Tradicija yra veiklos motyvų ir būdų tinklas, o ne senovinių daiktų, melodijų ir ornamentų rinkiniai. Tradicijos nėra išorėje, jos nėra fonduose, kataloguose ar ekspozicijose, ji yra ne saugojimo ir tyrimo objektas, bet priežastis saugoti tuos artimus dalykus, kurių darnos principą atpažįstame kaip savą. Tradicija yra niekur nedingusi laiko patirtis, o ne praeities relikvai (Jonutytė 2011: 138).



1 pav. Lietuvių liaudies žaidimo Lauminėjimas gyvoji muziejinė rekonstrukcija LLBM muziejuje.
2017 m. gruodžio 20 d. Fot. Vaida Rakaitytė

Muziejaus fondų medžiagoje yra fiksuotas dar vienas aspektas. Šis žaidimas yra skirtas piemenėlių amžiaus vaikams. Kadangi LLBM muziejaus Senis Kalėda tiek apranga, tiek socialiniu statusu atitinka kerdžiaus įvaizdį, o lietuvių etnografijoje kerdžius visada prižiūri piemenėlius, tai šios bendrystės asociatyvumas jaučiamas ir rekonstruojamo žaidimo metu. Tai patvirtina ne tik muziejuje stebėtų vaikų amžius, bet ir LLBM lankytojų žurnalo statistinių duomenų analizė: pastebėta, kad edukacinė programa, kurios metu žaidžiamas žaidimas *Lauminėjimas*, yra populiarus tarp pradinių klasių moksleivių.

Tai abipusisškis vyksmas: žaidimas padeda pažinti etnografinę aplinką, o LLBM Pakapių sodybos gyvenamasis namas, jo interjeras ir eksponatai-daiktai padeda atsiskleisti žaidimo rekonstrukcijai.

Autentiški eksponatai: pažinimas, kylantis iš įtraukiančio dalyvių santykio su aplinka

Žaidimo gyvoji rekonstrukcija vyksta didžiulio ir kompleksinio eksponato (inventorizacijos nr. LBM 35121 La 19) viduje, t. y. tikrame XIX a. antrojoje

pusėje Pakapių kaime⁸ statytame rąstiniame name, kuris į muziejų po atviru dangumi perkeltas 1969 m., įsigijus jį iš tuometinės gyventojos Onos Šatienės⁹. Gyvenamasis namas yra dviejų galų: vienoje pusėje seklyčia su medinėmis grindimis, kitoje – *grinčia* su išplūkta asla. Žaidžiama seklyčioje, kuri yra skirta svečiams ir vaišėms. Žaidimo vizuali etnografinės aplinkos rekonstrukcija muziejuje po atviru dangumi atpažįstama iš Žemaitės apsakymo *Kalėdos*, kuriame gausu etnografinę aplinką apibūdinančių žodžių, tik apsakyme veiksmas vyksta kitame namo gale – asloje:

...suvarė visus į *trobos galą, į gardą*. Visi sustojo greta. Pats *aslos* viduryje nusitvėręs skarelę [...] sako: „Zylele, kiekėle kiek tavo vaikų? Du ant *krosnis* (orig. *pečiaus*), du po *krosnim* (orig. *pečiaus*), du ant *suolo*, du po *suolu*... Meta skarelę į *gardą*. Kam pataikė, tas turi... akis užsirišęs kitus gaudyti. Lįsti kur į *kerčias*, slapytis – nevalia; sugavęs ausį nusuks. O *asloje* ką sugavęs [...]. Ir vėl suvaro į *gardą*, vėl meta skarelę... pataiko skarelė mažam vaikui ar mergaitei gaudyti, tuomet didieji atsitraukia į *kerčias*, nenori (Žemaitė 1922: 28–29).

Žaidimo metu LLBM Pakapių gyvenamajame name taip pat kūrenama *krosnis*, kurioje matyti degančios malkos, o arčiau priartėjus juntama sklindanti šiluma. Atkurtas autentiškas ir gyvas žiemos kaimo gyvenamajame name vaizdas. Žaidimo metu išryškėja ir *kertės*, nes vaikai, siekdami pasislėpti, stengėsi surasti atokesnes vietas, kampus. Tai pirmas įspūdis apie tikrovišką santykį su aplinka, kurį gali susidaryti judantys žaidėjai.

Neišvengiama dalyvių patirtis – pažintis su eksponatais žaidimo metu. Stebėjimo metu abiem atvejais vaikų buvo ne keliolika, o apyplinė klasė, tad vaikai lakstydami glaudėsi ne tik vienas prie kito. Jiems teko susidurti su rudai dažyta, augaliniais motyvais marginta spinta, pagaminta 1894 m. (LBM 12597 B 1352), lova (LMB 45725 B 3235) su užvalkalu (LMB 14481 AD 2037), remtis į suolus (LBM P67 PB 44) ar net palypėti ant jų, ant kurių dar neseniai sėdėjo ragaudami Kūčių vakarienę ir klausėsi apie Kūčių ir Kalėdų papročius; priartėti prie skrynios (LBM 45487 B-3314). Apie sustabdytą laiką žaidimo metu bylojo ant sienos kabantis neinantis senovinis spyruoklinis su švytuokle laikrodžio (LBM 43107 B2915). Etnografiniai eksponatai tapo aktualūs, kai vaikai, kurių dauguma savo gyvenime nėra matę kitokių daiktų nei šiuolaikiniai baldai, buities rakandų, su jais susidūrė. Etnografiniai objektai tapo ženklais iš kitokio pasaulio. Remiantis Pauseriu, ženklai yra autentiški, kai yra apyvartoje; jie įgyja ir keičia savo prasmes per mainus (Pauser 1991: I, cit. iš Waidacher 2007: 135). Nagrinėdami muziejinių kontekstą galime matyti, kas nutinka su archyvuose ištisiems laikotarpiams

⁸ Kauno raj., Babtų apyl. (dabar – Babtų seniūnija).

⁹ LBM archyvinės medžiagos inventorizacijos knyga, b. 255, lapas „Sodyba“ (numeracija nepateikta) – Lietuvių liaudies buities muziejaus archyvinės medžiagos inventorizacijos knyga, byla 255 „O. Šatienės gyv. namo interjeras“, lapas „Sodyba“ (numeracija nepateikta).

užkonservuota etnografinė medžiaga bei spintose tūnančiais eksponatais. Jie tampa nebeaktualūs. Ir priešingai, „įveiklinti“ eksponatai tampa dinamiški, šiuo atveju vaikų interaktyvioje pažintyje su „senove“. Žaidimas ir judėjimas suartina vaikus su eksponatais, kurie tarsi kliūtys priverčia dalyvius stabtelti, pažvelgti į juos.

Kyla klausimas, ar žaidimas padeda pažinti eksponatus, ar, priešingai, eksponatai kuria žaidimo proceso autentiškumą? Anot Marion Leonard, autentiškumo koncepcija susijusi su reprezentacija. Autentiškumo negalime laikyti tik materialiosios kultūros nuosavybe, nes be materialumo, dar yra svarbūs efemeriškumo ir produkcijos kriterijai. Lankytojų asmeninė patirtis muziejuje padeda suvokti materialiąją kultūros išraišką bei formuoti idėjas apie autentiškumą (Leonard 2014: 359, 372). Anot Lauros van Broekhoven, autentiškumas yra muziejaus esmė, apimanti eksponavimą, kolekcijas bei jų santykį su lankytojais, ir byloja apie to santykio ir asmeninės patirties tikrumą (van Broekhoven 2013: 151). Nematerialusis paveldas suvokiamas kaip gebantis muziejų – objektų talpyklą – transformuoti į performatyviąją ir dalyvaujamaą erdvę (Alivizatou 2012: 153). Nematerialaus paveldo konceptualizavimas muziejuje suteikia gyvybės objektui kaip materialios kultūros statiškai fizinei išraiškai (Interviu su Arero, cit. iš Alivizatou 2012: 151). LLBM muziejuje medžiaginiams etnografiniams eksponatams gyvybės suteikia atkurtas ir tarp jų vykstantis žaidimas. Tačiau žaidimo gyvoji rekonstrukcija neturėtų autentiškos vertės, jei ji vyktų ne etnografinėje, autentišką menančioje erdvyje. Taigi santykis tarp žaidimo ir jo aplinkos yra abipusis ir autentiškas.

Muziejus po atviru dangumi – tai tinkamiausia vieta pasiekti autentišką patyrimą, nes senuose pastatuose įrengti tą laiką atitinkantys interjerai su baldais ir kitomis interjero detalėmis kuria autentiškumo įvaizdį (Roede 2010: 168, cit. iš Kalsas 2015: 38). LLBM muziejuje žaidimo metu vaikams judant tarp XIX a. autentiškų baldų-eksponatų, surinktų iš įvairių Lietuvos apylinkių ir atspindinčių to meto ūkininko gyvenamojo namo interjerą, – tai muziejinių sukonstruota autentiška patirtis. Nei muziejiniai eksponatai pastatai, nei tų pastatų interjero detalės, jei jie būtų apžiūrėti lankytojo žvilgsniu, bet nesuteiktų patyrimu grįsto išgyvenimo, nesukurtų tokio tikrumo jausmo, kaip „apsigyvenimas“–„išgyvenimas“, kylantis iš tikro santykio su objektu. Kita vertus, žaidimo *Lauminėjimas* etnografiniai aprašai archyvų lentynose liktų statiškas informacijos šaltinis, jei nebūtų muziejinių atkurtas gyvosios rekonstrukcijos forma. Juk anot Friedricho Waidacherio: „Rinkinius kaupti ir prižiūrėti prasminga ir pateisinama tik tada, kai galima neribotai perteikti jų specifinius muzealinius turinius“ (Waidacher 2007: 164). Atrinkti, dokumentuojami, tiriami ir saugomi objektai ir muzealijos tampa veiksmingi tik tada, kai yra „neatskirti nuo visuomenės ir ši gali juos įprasminti“ (Stransky 1974, cit. iš Waidacher 2007: 164).

Kokios vaikų patirtys radosi žaidimo metu? *Pirma*, akivaizdu, buvo pastebėti eksponatai, su jais susidurta. O pakylėta vaikų nuotaika, kurią lydėjo nuolatinis džiugus šurmulyš, primenantis netgi triukšmingą situaciją, ir nuolatinis žaidimą moderuojančio Senio Kalėdos tildymas šniokštumu: „š š š...“ rodo, kad vaikams žaidimo aplinka tapo sava. Vaikai išgyveno tikrą, autentišką šventinę nuotaiką, pripildytą geros energijos, nors bėgiojo tyliai ir ant pirštų galų (2 lentelė), kaip tai fiksuota etnografiniuose aprašuose. *Antra*, matėsi ir tai, kad vaikams, kuriems yra užrištos akys, – gaudyti nedrašu. Nors ir tapdami žaidimo centrine figūra, jie jaučiasi esą veiksmo periferijoje. Ir kaip „nušvinta“ šie vaikai, kurie, toliau žaisdami, besislapstydami nuo gaudytojo ir vėl gali susidurti arba susitapatinti su aplinka, gaudymo akimirksniais sustingdami prie tam tikrų statiškų eksponatų. *Trečia*, kadangi žaidimas buvo kartojamas keletą kartų, pastebėta, kad šie pakartojimai padeda vaikams išmokti specialiuosius žaidimo žodžius, žinomus iš etnografinių aprašų: „šiupinio puodas, šuniukas juodas ir ganomos avelės“. Atkreiptas dėmesys, kad vaikai ne iš karto išmoksta trumpą nesudėtingą tekstą, kurį reikia pasakyti, kai gaudantysis pagauna nuo jo bėgantįjį. Vaikas, užrištomis akimis pagavęs kitą vaiką, klausinėdavo jį, kartodamas Senio Kalėdos tekstą pakeistu balsu. Dabartiniais laikais šis tekstas su kaimo kultūrą atspindinčiais žodžiais nebėra vartojamas. Taigi gyvasis etnografinis žaidimas atkuriamas ne iš karto, bet per kartotę, kuri buvo natūrali žaidimo eiga. *Ketvirta*, tai įspūdi sustiprinanti šventės atmosfera. Žaidimas *Lauminėjimas* muziejuje vyksta Kalėdų švenčių laikotarpiu. Gyvenamojo namo seklyčia, kurioje žaidžiama, yra šventiškai papuošta. Jos pagrindinis atributas – Kalėdų eglė, kurios, vaikams bėgiojant ir *lauminėjant*, buvo prašoma nenuversti. Taip vaikai atkreipdavo dėmesį į Kalėdų eglę, kuri kasmet muziejininkų iniciatyva būna atkuriamą etnografiškai, remiantis XX a. pr. etnografinę literatūrą ir muziejaus archyvų medžiaga. 2017 m. gyvenamojo namo seklyčioje buvo papuošta įprasta nedidelė, vieno metro aukščio eglutė, kuri, kad geriau matytųsi, buvo pakelta aukščiau – pastatyta ant kėdės. Ji buvo papuošta miniatiūriniais tikrais rojaus obuoliukais, šermukšnio kekelėmis, rankomis darytais šiaudiniais žaisliukais, vaizduojančiais angelo figūreles, ir šiaudiniais geometriniais rombukais. Tačiau 2018 m. nušalus rojaus obuoliukams, kurie auga muziejaus teritorijoje, muziejininkai, norėdami išlaikyti puošimo obuoliais tradiciją, pastatė Kalėdų eglę iki lubų ir papuošė tikrais įprasto dydžio obuoliais, kokius galima pirkti parduotuvėje. Gerokai stambesni tapo ir kiti žaislai – eglės viršūnėje pakabinta žvaigždė iš šiaudų, šakas dabinantys šiaudiniai tuščiaviduriai rombai, iš šiaudų pinti angeliukai bei, kitaip nei 2017 m., džiovintų gudobelų šakelės. Obuolio santykis su aukšta egle buvo toks pat kaip rojaus obuoliuko su vidutinio dydžio egle. Išdidinta 2018 m. Kalėdų eglutė ir jos detalės padarė daug stipresnį įspūdį. Vaikai į tai atkreipė dėmesį, vėliau prisiminė, diskutavo.

Taigi kaip per visas šias patirtis yra išgyvenamas autentiškumas? Viena vertus, vaikai ateina į kitos epochos svetimą gyvenamąją medžiaginę aplinką, kuri žaidžiant tampa jauki ir sava, kaip ir joje esantys daiktai. Kita vertus, žaidimo metu jie susiduria su etnografiniais medžiagiais objektais, kurie jiems būna netikėti ir nematyti šiomis dienomis jų natūralioje gyvenamoje aplinkoje: skrynios, spintos, stalai, obuoliai ant aukštos Kalėdų eglės. Pats žaidimas vaikams yra pilnas kitokių dalykų, kitokios, jiems negirdėtos kalbos, žodžių, kuriuos jiems reikia išmokti norint žaisti. Taip muziejinė aplinka, kurios objektai yra nebylūs praeities liudytojai, gyvosios rekonstrukcijos metu įgalina didžiulį, kompleksinį, XIX a. pabaigą simbolizuojantį eksponatą tapti efektyviu pažinimo „lauku“, o įgytas patirtis paversti ilgalaikę atmintimi.

Žaidimas kaip ritualas – „portalas“ į magišką daiktų pasaulį

Kalbinant LLBM muziejininkus, pavyko nustatyti dar gilesnę asociatyvią akių raiščio prasmę: muziejininkai jį pirmiausia interpretavo kaip žiemos tamsiojo laikotarpio patyriminį momentą, išreikštą per simbolinį veiksma tamsai patirti; vėliau įvardijo ir asociaciją su laume, visuminiam rekonstruojamam reiškiniui priskirdami mistifikuotą ir paslaptinę aurą. Kadangi žaidimas *Lauminėjimas*, kaskart jį žaidžiant edukacinės programos *Atvažiavo Kalėda* metu, yra kartojamas po keletą kartų, o Senis Kalėda pagrindinį *lauminėtoją* užrištomis akimis žaidimo pradžioje taip pat apsuka po tris kartus, priartėjama prie žaidybinio proceso kaip ritualo, kuris padeda pasiekti efektyvesnį mokymąsi muziejuje kartojamuose veiksmuose ar situacijose. Remiantis Carol Duncan koncepcija, kad meno muziejus – kaip ritualas¹⁰, bei išskiriant jame svarbų dalyvių įtraukiamąjį performatyvųjį aspektą, kai susipažįstama su ekspozicija, kur architektūrinė erdvė su tam tikru apšvietimu ar šviesa ir tamsa bei daiktų išdėstymu primena sceną, o dalyvių judėjimas – gyvąjį scenarijų, be to, turint omenyje, kad performanso elementai yra neatskiriami nuo ritualo sąvokos, o ritualo patirtis yra kintanti bei galinti transformuotis (Duncan 1995: 12–13), toliau LLBM muziejus žaidybinio būdu bus suvokiamas kaip ritualo vieta lietuvių etnografijai pažinti, o į žaidimą bus žiūrima kaip į virsmą ritualu, nes jis yra savitas, senoviškas, pilnas simbolių objektų ir veiksmų.

LLBM muziejininkams žaidimas kaip ritualas tampa efektyviu metodu rotacijos principu dalyvius supažindinti ne tik su etnografinė aplinka ir autentiškais

¹⁰ Carol Duncan į meno muziejų žiūri kaip į ritualą įvairiais rakursais ir įvairiais lygmenimis: per architektūros statinį, interjerą ir lankytojų sąveiką su meno kūriniais. Pradedama nuo pastato išorės, kuri primena graikų šventyklas su kolonų portikais ir baigiama muziejaus pastato vidaus struktūra, primenančia piligrimų kelio maršrutus viduramžiais statytose katedrose, kur lankytojai sustoja prie tam tikro meno kūrinio kaip švento objekto – gėrisi, garbina, kažką kalba patylomis, kontempliuoja.

eksponatais, bet ir fiksuoti unikalius autentiškus potyrius. Ritualo išpūdį sustiprina *Lauminėjimo* metu tariami neįprasti žodžiai, sukuriantys aliuziją į magišką formulę ir kartu nieko bendro neturintys su dabartiniu realiu pasauliu: „šiupinio puodas“, „šuniukas juodas“, ar „ganysi mano aveles“. Formulei magijos suteikia ir tai, kad joje nėra logikos tarp turinio minties. O retesni ar negirdėti jos žodžiai veda į senojo Lietuvos kaimo provaizdį, kuris muziejininkų kūrybiškai pateikiamas panaudojant magišką judėjimo variklį – akių raištį – sistemiškai kaskart dalyvius išsklaidant po tą pačią etnografinę aplinką.

Reikėtų atkreipti dėmesį į tai, kad pažinimas rotacijos būdu vyksta ne tik *mikro* lygmenyje, t. y. žaidimo *Lauminėjimas* metu, bet ir patį žaidimą muziejininkams supinant su *makro* pažinimu, t. y. visos edukacinės programos kontekstu. „Raištis“ prasmį „gimimo“ momentu muziejininkų yra koduojamas tamsos simboliu, o laikantis aliuzijos į tamsą kaip į žiemos tamsių vakarų simbolį, reikėtų atkreipti dėmesį, kaip nuosekliai kuriantieji edukacinę programą vaikus įveda į tamsos pojūtį dar anksčiau, vos prasidėjus programai: visiems suėjus į tamsią gryčią tenka stebėti momentą, kai *gaspadinė* įžiebia žvakelę ant stalo kaip danguje pasirodančios žvaigždės simbolį. Tai reikštų, kad vaikų pirmasis edukacinis pažinimas programos metu ateina per tamsą, o antrą kartą tamsos pojūtį vaikams tenka patirti simboliu jau minėtomis „užrištomis akimis“ žaidžiant žaidimą. Turint omenyje, jog lankytojų / dalyvių įgyta ankstesnė patirtis gali tapti pamatu tolesnei interpretacijai (Black 2005: 194), nesunku nuspėti, kad LLBM muziejininkų parinktas žaidimas *Lauminėjimas* įprasmina paslėptus simbolius, nukreiptus tamsos ir laumių įsikūnijimo interpretacijai rasti ir kartu pagrindžia žaidimui įgyvendinti pasirinkimą ilgų vakarų Kalėdų laiku.

Mokymasis per patirtis yra kūrybiškas ir besikeičiantis procesas, kurio metu patirtys transformuojamos į žinias, požiūrius, jausmus ir kt. (Jarvis, Holford, Griffin 1998: 46), tuo tarpu mokymosi svarbiu elementu yra laikomas pramoginis aspektas (Hooper-Greenhill 2007: 36). Judėjimą muziejuje galima sulyginti su veiksmu teatre, tik čia priešingai – dalyviai muziejuje atlieka aktorių vaidmenis, o ekspozicija atitinka nebylią sceną (Annis 1994: 20), lankytojai, kaip ir aktoriai, atlieka geriausius savo pasirodymus distancijose tarp objektų (Adams 1954: 4, cit. iš Duncan 1995: 12). Stacionari ekspozicija *Lauminėjimo* metu tampa dinamiška dėl vaikų judėjimo erdvėje, o besikeičiantys senovinių daiktų masteliai – artėjant prie jų ir tostant nuo jų – tai ir yra pažinimas per vaizdinius ir pojūčius. Susidaro reversinis efektas: vienu metu vaikai tampa gyvosios ekspozicijos – tikro rekonstruojamo senojo kaimo gyvenimo – dalimi „iš vidaus“, bet kartu ir tos ekspozicijos suvokimo dalimi „iš išorės“. O kadangi muziejiname kontekste objekto pažinimu paremtos patirtys yra skirtos susieti lankytojus su paroda ar programa (Wood, Latham 2014: 132) ir tos patirtys laikomos neturinčios baigties (Wood, Latham 2014: 55), o objektai potencialiai gali turėti tokį skaičių reikšmių,

kiek tuo metu yra lankytojų (Wood, Latham 2014: 146), galima pereiti prie pažinimo kaip daugybines struktūros.

Tai, kad objektas, patekęs į muziejinę terpę, įgauna naujų prasmių arba jos transformuojamos, tyrėjas Sheldonas Annisas yra analizavęs straipsnyje „Muziejus kaip scenos vieta simboliniam veiksmui“. Čia jis išryškina muziejinių indėlių parenkant objektus su galimomis prasmėmis platesniam reikšmių konstravimui, simbolius įvardindamas kaip daugiabalsius ir egzistuojančius siejant juos su daugybe kombinacijų (Annis 1994: 19). Jei remsimės nuomone, kad objektas, patekęs į muziejų, tampa buvusios tikros erdvės dokumentu (Stransky 1970; Stransky 1970: 35, cit. iš Maroevič 1995: 24), o gilinimasis į objektą duoda pagrindą sukurti daugybinius žinių sluoksnius (Mensch 1989: 90, cit. iš Maroevič 1995: 24), tai „muziejinį akių raištį“ galima interpretuoti kaip žaidimo tikrovės dokumentą, kurio prasmės transformuojamos į daugybinių pažinimą, kuris gali būti skirtingas, turtingas ar ne, priklausomai nuo žmogaus sąveikos su juo, iš jo „gimimo“, „patyrimo“ ar „stebėjimo“ pozicijų. Panagrinėsime LLBM muziejaus žaidimo dalyvius – panašiai ar skirtingai jie konstruoja savo žinias rekonstruojamo proceso metu. Pirma, šią „auditoriją“ reikėtų padalinti į dvi dalis: „lyderis“ užrištomis akimis ir visi kiti dalyviai, kurių – apie 20 asmenų. Kadangi konkretus žaidimas edukacinės programos metu būna kartojamas 2–3 kartus, tai užrištų akių efektą patiria lygiai tiek pat vaikų. Antra, dėl šios priežasties dalyvių patirtys tampa neišvengiamai skirtingos ir jas galima išskirti taip pat į dvi grupes: keli vaikai simboliu raiščio užrišimu tampa *lauminėtojais* ir patiria tamsos efektą, kurio simbolika jau aptarta kiek anksčiau, o dauguma vaikų, slapstydami nuo *lauminėtojo*, neišvengiamai susiduria su etnografinė aplinka, vizualiai fiksuodami įvairius daiktų dydžius, „glausdamiesi“ prie eksponatų arba atsitraukdami nuo jų. Šios dvi patirčių kategorijos išsišaknija į smulkesnes subkategorijas, nes, anot antropologo Basu, objektai suvokiami kontekste (Basu 2017: 138). Todėl koduodami raištį tiesioginėmis ar gretutinėmis prasmėmis muziejininkai gali pasiekti vaikų pažinimą arba jį transformuoti į kitas reikšmes. Pavyzdžiui, muziejinio objekto atkodavimo patirtis tarp lankytojų nagrinėjusi Kristine A. Morrissey samprotauja, kad objektas gali tapti simboliu ryšiu tarp iš pažiūros galbūt nesusiejamų sričių, ypač situaciją įvilkus į platesnį istorinį ir kultūrinį kontekstą; ji, duodama pavyzdį apie muziejaus eksponatą – jūrinį laivo varpą – kalba ne apie estetinį pasigėrėjimą objektu ar jo „amžių“, bet įvardija net trijų rūšių konkrečias lankytojo aliuzijas, susijusias su patyriminiais dalykais „vandenyje“ (Morrissey 2002: 260). Taigi kiekviena patirtis yra unikali ir autentiška, nors gali kardinaliai skirtis viena nuo kitos.

Vėliau kalbinant vaikus mokykloje pavyko nustatyti, kad jiems ypač patiko neįprasti ir negirdėti žaidimai muziejuje, o konkrečiai kalbėdami apie *Lauminėjimą*, jie įvardijo šį žaidimą kaip pramogą tarp senovinių daiktų. Tačiau

skirtingais metais dalyvavusių klasių mokiniai išskyrė atskirus akcentus: vieni atkreipė dėmesį į didžiulius obuolius ant Kalėdų eglės, primenančius šiuolaikinius įprastus bumbulus, kitos klasės vaikai išryškino skirtumą tarp įprasto žaidimo skirtingų pavadinimų, nes vaikams šis žaidimas buvo labiau žinomas kaip *Akla višta*. Pavyzdžiui, 4-tą klasę lankantis 10-metis Lukas prisipažino, kad tokį žaidimą yra žaidęs tuo metu, kai lankė vaikų darželį, tačiau pavadinimas, išgirstas muziejuje, jam buvo netikėtas, o skirtumas, kurį įvardijo berniukas, – tai senovinė aplinka muziejuje. O vaikai, kuriems buvo užrištos akys, paminėjo, kad buvo tamsu ir nelabai jauku. Panagrinėjus vaikų pasakojimus išryškėjo daugybinis pažinimo aspektas, kuriam padarė įtaką skirtingi veiksniai: dalyvių skirtingos patirtys ir žinios bei skirtingai išreikštos etnografinės aplinkos (ekspozicijos) detalės, dėl kurių gimė nauji sąveikavimo procesai tarp daiktų ir žmonių. O pakalbėjus su muziejininkais buvo nustatyta, kad interpretacinis jų vaidmuo taip pat gali kisti priklausomai nuo situacijos ir aplinkybių, ypač kai koduojamos ir iš koduojamos prasmės, nes būtent nuo jų ir priklauso, kas ir kokiame kontekste yra pateikta. Muziejininkų užkoduotos prasmės patirti tamsos pojūtį kaimo gryčios seklyčioje iš tiesų pasiekė tuos vaikus, kurie buvo užsirišę akis, – vaikai tai patvirtino. Taigi galima teigti, kad žaidimo *Lauminėjimas* metu muziejininkų konstruojama žinutė per raištį-objektą pasiekė vaikus ir kartu visus kitus vaikus panardino į giluminį etnografinį XIX–XX a. sandūros kaimo kasdienybės vaizdinį per potyrius dualiose plotmėse: „žemyn į praeitį“ grimztančiame bei rotaciniame laike ir erdvėje. Vaikai muziejuje pažino „senovę“ kaip visumą, jų dominuojantys atsakymai buvo išreikšti per tokius apibendrinimus kaip senoviniai daiktai, senovinė aplinka, senas namas, viskas sena.

Išvados

Lietuvių liaudies žaidimo *Lauminėjimas* gyvoji rekonstrukcija leido pažvelgti į muziejų kaip į autentiškumo magijos vietą, kupiną šiai dienai neįprastų daiktų, žodžių, simbolių bei veiksmų, o žaidimo kartotes leido susieti su ritualu. Muziejininkų surengta kartojimūsi žaidybinė situacija tapo efektyviu mokymo metodu reversiškai vaikus įpinti į etnografijos autentikos pažinimo pasaulį, kur laikas skyla į dvi paraleles: praeitį dabartyje, nugramzdinant dalyvius laiko skale žemyn, kad autentiškumas būtų suvoktas priešingame praeities poliuje – dabartyje, bei generuojamą cikliškumą. Iš to kyla dalyvių autentiškos patirtys, susijusios su pažinimu, žinių įgijimu ir jų įtvirtinimu.

Paaikškėjo, kad žaidimo bei jo aplinkoje autentiškumo apraiškos gali būti fiksuojamos arba išreiškiamos tik aktyviai sąveikaujant su žmogumi: vienos jų glūdi konceptualioje išraiškoje, o kitos – vizualioje daiktų kaip praeities liudytojų aplinkoje.

Muziejininkai, remdamiesi unikalia savo archyvų medžiaga bei susipažinę su įvairiais žaidimo etnografiniais aprašais, akių raištį edukacinės programos metu koduoja į gretutines-paralelines prasmes, paversdami jį daugybinių simbolių išraiška: ilgų žiemos vakarų tamsa, mistifikuotu ir paslaptingu laiku bei laumės metafora. Visa tai yra sujungiamo su edukacinės programos ankstesnėmis patirtimis ar pasakojimais šiems dalykams išreikšti Kalėdų laiku: įėjimas į tamsią gryčią, žvakelės įžiebimo stebėjimas, žvakelės-žvaigždės simbolika bei visos programos metu jaučiamas mistinis paslaptingumas. Taigi muziejininkai per užkoduotus simbolius žaidimą konceptualiai susieja su Kalėdų laiku.

Konkrečiame kontekste randasi konkrečios prasmės. Tai reikštų, kad raištis žaidimo *Lauminėjimas* metu nėra tiesiogiai suvokiamas kaip skarelė galvai apsigobti arba ryšulėlis maistui ar smulkiems daiktams sudėti, bet priešingai – aptartame simboliškai generuojamos kultūros procese jis tampa tiltu, sujungiančiu ne fizinį, bet metafizinį žinių, mąstymo, aktyvaus įsitraukimo, patyrimo aspektus, kurių labai reikia ugdant jaunosios kartos lietuvių etninės kultūros suvokimą, kuris, kaip pagrįsta tyrimo kontekste, visiškai atsiskleidžia performatyviame veiksmo per autentiškas patirtis.

Vaikai per patirtis žaidimo metu turi daug erdvės atrasti, sujungti, interpretuoti unikalios išvalgos, taip susikurti savo asmenines autentiškas patirtis. Kai vieni vaikai – *lauminėtojai* – išgyvena tamsos pojūtį, kiti patiria kardinaliai skirtingas patirtis, t. y. bandydami išvengti gaudytojo, besislapstydami po gyvenamojo namo seklyčią, susiduria su autentiškais eksponatais – XIX–XX a. buities inventoriumi, įvairiais rakandais. Pakalbinti kelių grupių vaikai labiausiai išskyrė senoviškumą, atkreipdami dėmesį į daiktus, aplinką. Kiekviena iš grupių akcentavo atmintin įstrigusius skirtingus dalykus: vieni – negirdėtą retą žaidimo, jiems žinomo kaip įprasto žaidimo užrištomis akimis *Alka višta*, pavadinimą, kiti įvardijo atkreipę dėmesį į neįprastus žaislus ant Kalėdų eglės – didelius obuolius, o tiek vienoje, tiek kitoje grupėje *lauminėtojai* akcentavo tamsos pojūtį.

Vaikų vizualinė ir performatyvi pažintis su daiktais-eksponatais kaip praeities liudytojais priartina juos prie naujų autentiškų patirčių, nes stebint edukacinę programą iš šalies, nei nė vienas jos tarpsnis taip neišskleidė vaikų sulėtintais judesiais po visą gyvenamojo namo seklyčią – didžiulio ir kompleksinio eksponato vidaus aplinką – kaip žaidimo *Lauminėjimas* metu.

Dalyvių grįžtamojo ryšio pavyzdžiai rodo, kad muziejus yra vieta, kur gali rasti daugybę pažinties būdų veikiant daugiasluoksniams kriterijams: a) muziejininkams skirtingai sudedant etnografinės aplinkos apipavidalinimo akcentus (pvz.: maži obuoliukai ant nedidelės eglutės ir dideli ant didelės), o tai sukuria skirtingas jungtis tarp daiktų ir reiškinių; b) muziejininkams taikant įvairias interpretacijas tam pačiam reiškiniui ar objektui, o tai leidžia kurti naujas prasmes, įvesti į naują pažinimą; c) dalyvaujant skirtingą išankstinį pasirengimą

turintiems dalyviams, o tai leidžia kitaip suvokti mokymosi aplinką; d) konkrečiu momentu dalyvių tarpusavio, dalyvių su aplinka ir dalyvių su Seniu Kalėda sąveika, skatinanti rasti vienietines autentiškas patirtis.

Literatūra

- About the Smithsonian*. <<https://www.si.edu/about>> [žiūrėta 2020 09 04].
- Aikawa, Noriko. 2004. An Historical Overview of the Preparation of the UNESCO International Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage, *Museum International* 56(1–2): 137–149.
- Alivizatou, Marilena. 2012. *Intangible Heritage and the Museum: New Perspectives on Cultural Preservation*. UCL Institute of Archaeology Critical Cultural Heritage Series 8. Walnut Creek, CA: Routledge.
- Annis, Sheldon. 1994. The Museum as a Staging Ground for Symbolic Action, G. Kavanagh (ed.). *Museum Provision and Professionalism*. Leicester Readers in Museum Studies: 19–23. London, New York: Routledge.
- Baglo, Cathrine. 2016. Reconstruction as Trope of Cultural Display: Re-thinking the Role of “Living Exhibitions”, *Nordisk Museologi* 2(2015): 49–68.
- Basu, Paul. 2017. Communicating Anthropology: Writing, Screening, and Exhibiting Culture, S. Coleman et al. (eds). *The Routledge Companion to Contemporary Anthropology*: 124–143. Abingdon, New York: Routledge.
- Black, Graham. 2005. *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*. The Heritage: Care-Preservation-Management. London, New York: Routledge.
- Česnys, Gintautas. 2004. Pratarė, Povilas Višinskis. *Antropologinė žemaičių charakteristika: 7–10*. G. Česnys (sud.). Vilnius: Seimo leidykla „Valstybės žinios“.
- Duncan, Carol. 1995. *Civilizing Rituals inside Public Art Museums*. London, New York: Routledge.
- Gonzalez, Roberto J.; Nader, Laura; Ou, C. Jay. 2001. Towards an Ethnography of Museums: Science, Technology and us, M. Bouquet (ed.). *Academic Anthropology and the Museum: Back to the Future*. New Directions in Anthropology 13: 106–116. New York, Oxford: Berghahn Books.
- Grigas, Kazys (paruoš. ir red.). 1968. *Lietuvių tautosaka 5: Smulkioji tautosaka: žaidimai ir šokiai*. Vilnius: Mintis.
- Grigonis, Matas. 1911. *200 žaidimų kambaryje ir tyrame ore su dainomis, gaidomis, paveikslėliais ir fantų išvadavimais*. Jaunuomenei dovanėlė. Seinai: Laukaičio, Dvaranausko, Narjausko ir Bendrovės spaustuvė.
- Grinevičienė, Nijolė; Jarovaitienė, Renata. 1997. *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas: Šviesa.
- Hansen, Gregory. 2016. Intangible Cultural Heritage and the Better Angels of Folklore’s Nature, *International Journal of Heritage Studies* 22(8): 622–634.

Hooper-Greenhill, Eilean. 2007. *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. Museum Meanings. London, New York: Routledge.

ICOM Statutes. 2017. <https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2017_ICOM_Statutes_EN.pdf> [žiūrėta 2020 06 02].

Jackson, Anthony; Leahy, Helen Rees. 2005. 'Seeing it for Real...?' – Authenticity, Theater and Learning in Museums, *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance* 10(3): 303–325.

Jarvis, Peter; Holford, John; Griffin, Colin. 1998. *The Theory and Practice of Learning*. London: Kogan Page.

Jonutytė, Jurga. 2011. *Tradicijos sąvokos kaita*. Vilnius: Vilniaus universitetas.

Kalsås, Vidar Fagerheim. 2015. Minority History in Museums: Between Ethnopolitics and Museology, *Nordisk Museologi* 2: 33–48.

Kidd, Jenny. 2011. Performing the Knowing Archive: Heritage Performance and Authenticity, *International Journal of Heritage Studies* 17(1): 22–35.

Kudirka, Juozas. 1993. *Lietuvių sportiniai žaidimai*. Vilnius: Lietuvos liaudies kultūros centras.

Leonard, Marion. 2014. Staging the Beatles: Ephemerality, Materiality and the Production of Authenticity in the Museum, *International Journal of Heritage Studies* 20(4): 357–375.

Lingys, J. 1955. *Lietuvių liaudies žaidimai*. Vilnius: Valstybinė grožinės literatūros leidykla.

Lukoševičiūtė, Kristina. 2016. *Vaikų žaidimų kaita XX a. II pusėje–XXI a. pr. Lietuvoje*. Magistro baigiamasis darbas. Vytauto Didžiojo universitetas, Humanitarinių mokslų fakultetas, Kultūrų studijų ir etnologijos katedra.

Maroević, Ivo. 1995. The Museum Message: Between the Document and Information, E. Hooper-Greenhill (ed.). *Museum, Media, Message*. Museum Meanings: 23–36. London, New York: Routledge.

Morrissey, Kristine A. 2002. Pathways among Objects and Museum Visitors, S. G. Paris (ed.). *Perspectives on Object-Centered Learning in Museums*: 258–271. Mahwah, NJ, London: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Museum. 2010, A. Desvallées, F. Mairesse (eds). 2010. *Key Concepts of Museology*: 56–60. Paris: Armand Colin.

Rentzhog, Sten. 2007. *Open Air Museums: The History and Future of a Visionary Idea*. Östersund: Carlssons & Jamtli.

Rudikietis, J. 1940. Jaunimo pramogos senovėje (Kupiškio bei Salamiesčio apylinkėse), *Gimtasai kraštas* 2(25): 158–160.

Russell, Ian. 2010. Heritage, Identities, and Roots: A Critique of Arborescent Models of Heritage and Identity, G. S. Smith et al. (eds). *Heritage Values in Contemporary Society*: 29–41. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.

Shafernich, Sandra M. 1993. On-Site Museums, Open-Air Museums, Museum Villages and Living History Museums: Reconstructions and Period Rooms in the United States and the United Kingdom, *Museum Management and Curatorship* 12(1): 43–61.

Shafernich, Sandra Maria. 1994. Open-air Museums in Denmark and Sweden: A Critical Review, *Museum Management and Curatorship* 13(1): 9–37.

Stambach, Amy. 2018. Ethnology Unboxed: The Making of Culture through its Performative (Un)doing, *Ethnologies* 40(2): 111–129.

Steponaitis, Vytautas. 1956. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius: Valstybinė politinės ir mokslinės literatūros leidykla.

Stransky, Zbynek. 1970. Pojam muzeologije, *Muzeologija* 8: 2–39. <<https://hr-cak.srce.hr/105243>> [žiūrėta 2021 01 15].

Text of the Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. 2003, UNESCO. <<https://ich.unesco.org/en/convention>> [žiūrėta 2020 06 02].

Urbanavičienė, Dalia. 2007. Žemaičių šokių, ratelių ir žaidimų bruožai, *Tautosakos darbai* XXXIV: 136–154.

Van Broekhoven, Laura. 2013. Authenticity and Curatorial Practice, A. Geurds, L. van Broekhoven (eds). *Creating Authenticity: Authentication Processes in Ethnographic Museums*: 151–161. Leiden: Sidestone Press.

Vėlius, Norbertas. 1977. *Mitinės lietuvių sakmių būtybės: laimės, laumės, aitvarai, kaukai, raganos, burtininkai, vilktakiai*. Vilnius: Vaga.

Višinskis, Povilas. 1964. *Antropologinė žemaičių charakteristika*, Povilas Višinskis. *Raštai*: 125–237. A. Žirgulyš (paruoš. ir red.). Vilnius: Vaga.

Višinskis, Povilas. 2004. *Antropologinė žemaičių charakteristika*. G. Česnys (sud.). Vilnius: Seimo leidykla „Valstybės žinios“.

Vyšniauskaitė, A[ngelė]. 1980. Linamynio talkų papročiai Lietuvoje XIX a. pabaigoje – XX a. pradžioje (2. Dainos, žaidimai, vaidinimai, kuršio kilmės klausimas), *Lietuvos TSR Mokslų akademijos darbai*. A serija 4(73): 53–68.

Vyšniauskaitė, Angelė. 1983. Lietuvių linininkystės papročiai, J. Kudirka, V. Milius, A. Vyšniauskaitė. *Valstiečių verslai*. Iš lietuvių kultūros istorijos 12: 99–179. Vilnius: Mokslas.

Žemaitė. 1922. Kalėdos, P. Ruseckas (sud.). *Žemaitės gyvenimas ir jos atvaizdas*. *Kalėdos (paskutinis kūrinys)*: 15–30. Kaunas: „Varpo“ bendrovės leidinys.

Waidacher, Friedrich. 2007. *Bendrosios muzeologijos metmenys*. Vilnius: Lietuvos nacionalinis muziejus.

Wolonczauski [Valančius], Motiejus. 1863. *Pałangos Juze*. Wilnuje: spaustuwi Juzupa Zawadzki. <<https://www.epaveldas.lt/object/recordDescription/LNB/C1B0002993455>> [žiūrėta 2020 05 17].

Wood, Elizabeth; Latham, Kiersten F. 2014. *The Objects of Experience: Transforming Visitor-Object Encounters in Museums*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.

Blind Man's Buff at the Museum: A Live Reconstruction of the Traditional Lithuanian Folk Game *Lauminėjimas*

Vaida Rakaitytė

Summary

The research into a live reconstruction of *Blind Man's Buff*, a version of the traditional Lithuanian folk game *Lauminėjimas*, enabled the Open-Air Museum of Lithuania to be perceived as a place for imagining 'authentic' magic that offers plenty of unusual objects, words, symbols and actions, and associates game repetition with ritual. Through iterations, the playful situation by the museum staff became an effective teaching tool to reversibly draw children into the world of ethnographic authenticity, where time divides into two parallels, the past in the present, submerging participants in a time scale in order to perceive authenticity at the opposite pole, the present time; and the generated cyclicity. This offers participants an authentic experience related to the perception, acquisition and consolidation of knowledge.

It became obvious that manifestations of the authenticity of a game and the surrounding ethnographic environment can be perceived or expressed only in active interaction with a person. Some lie in the conceptual aspect of reconstructing the process; others lie in the visual setting of objects as witnesses of the past.

Using unique material from the museum's archives, and being acquainted with various ethnographic descriptions of the game in the educational programme, the museum staff encoded the eye band in adjacent-parallel meanings, lending it an expression of multiple symbols: the darkness of long winter evenings, mystified and mysterious time, and the metaphor of a *laumė* (a Lithuanian mythical creature associated with the dark environment of rural dwellings when there was no electricity). All this was linked to the educational programme's previous experiences or stories used to express these phenomena at Christmas time: entering a dark dwelling, observing the lighting of a candle, candle-star symbolism, and the mystical mystery felt throughout the programme. Thus, the museum staff conceptually connected the game to the Christmas season through encoded symbols.

A specific meaning occurs in a specific context. It means that a blindfold during the game *Lauminėjimas* is not directly perceived as a headscarf or a piece of fabric used to wrap food or small things. On the contrary, in a cultural process which generates symbols, the game becomes a bridge connecting not the physical but the metaphysical aspects of knowledge, perception, active involvement and experience, which is very necessary for the younger generation, in order to develop a critical understanding of Lithuanian ethnic culture, which, as is

validated in the context of the research, reveals itself fully in a performative act through authentic experience.

The result also shows that children have plenty of space to discover, connect and interpret unique insights through their experiences during the game, thus creating their own personal authentic experiences. When some children, *lauminėtojai*, experience a sense of darkness, others experience completely different things; that is, in trying to escape the catcher and hiding in the room, they encounter authentic exhibits, such as 19th and 20th-century household items, and various pieces of furniture. When interviewed, children from different groups emphasised minds and ideas connected to old times, paying attention to household items and the setting. All the groups highlighted the different things that stuck in their memory. For example, some mentioned the rare ethnographic name of the game, which they had never heard before. Nowadays, it is known to them as a game that is also played blindfolded, *Akla višta* (literally *Blind Hen*). Meanwhile, others noticed some elements from the surrounding extraordinary environment: large apples on the Christmas tree as unusual baubles. Furthermore, in both groups, the *lauminėtojai* emphasised the sense of darkness.

The children's visual and performative familiarity with objects-exhibits as witnesses of the past brought them closer to new authentic experiences. From an observer's point of view, no other part of the programme could so disperse children in slow motion throughout the room of a dwelling (a large and complex exhibit) like the game *Lauminėjimas* for cognitive purposes.

The feedback from participants shows that a museum is a place where many ways of getting to know each other can take place, by applying multi-layered criteria: a) emphasising different aspects in setting the ethnographic environment (for example, small apples on a small Christmas tree, and big apples on a big tree), thus creating different links between objects and phenomena; b) applying different interpretations of the same phenomenon or object, which allows us to create new meanings and introduce new perceptions; (c) the participation of participants from different backgrounds, which builds contrasting understandings of the learning environment; and d) the interaction between participants, the participants and the environment, and the participants and Father Christmas at a given moment, thus creating unique and authentic experiences.