Vilniaus dailės akademija

Vilnius Academy of Arts

JOLANTA KYZIKAITĖ

Meno projektas

ŽAISTI TAPYBĄ

Art Project

PAINTING AT PLAY

Meno doktorantūra, Meno sritis, Dailės kryptis W100 (P01)

Art Doctorate, Fine Arts W100 (P01)

Vilnius, 2018

Meno projektas rengtas Vilniaus dailės akademijoje 2012–2018 metais.

KŪRYBINĖS DALIES VADOVAS:

Prof. Jonas Gasiūnas

Vilniaus dailės akademija, dailė P01

TIRIAMOSIOS DALIES VADOVĖ:

Prof. dr. Giedrė Mickūnaitė

Vilniaus dailės akademija, humanitariniai mokslai, menotyra 03H

Meno projektas ginamas Vilniaus dailės akademijoje Meno doktorantūros dailės krypties gynimo taryboje:

PIRMININKAS:

Prof. Artūras Raila – Vilniaus dailės akademija, dailė P01

NARIAI:

Doc. dr. Žygimantas Augustinas – Vilniaus dailės akademija, dailė P01

Dr. Tojana Račiūnaitė – Vilniaus dailės akademija, humanitariniai mokslai, menotyra 03H

Doc. dr. Helmutas Šabasevičius – Vilniaus dailės akademija, humanitariniai mokslai, menotyra 03H

Doc. Andris Vītoliņš – Latvijos dailės akademija, dailė P01

Meno projektas ginamas viešame Meno doktorantūros dailės krypties gynimo tarybos posėdyje 2018 m. birželio 21 d. Trakų Vokės dvaro sodyboje, Žalioji a. 2A, Vilnius.

Meno projektas ir jo santrauka išsiųsta 2018 m. gegužės 21 d.

Su meno projektu galima susipažinti Lietuvos nacionalinėje Martyno Mažvydo ir Vilniaus dailės akademijos bibliotekose.

© Jolanta Kyzikaitė 2018

ISBN 978-609-447-283-1

The Art Project was carried out at Vilnius Academy of Arts during the period of 2012–2018.

ART PROJECT SUPERVISION:

Prof. Jonas Gasiūnas

Vilnius Academy of Arts, Fine Arts P01

THESIS SUPERVISION:

Prof. dr. Giedrė Mickūnaitė

Vilnius Academy of Arts, Humanities, Art Criticism, 03H

The Art Project will be defended before the Academic Board of Fine Arts at Vilnius Academy of Arts composed of the following members:

CHAIRPERSON:

Prof. Artūras Raila – Vilnius Academy of Arts, Fine arts, P01

MEMBERS:

Assoc. prof. dr. Žygimantas Augustinas – Vilnius Academy of Arts, Fine arts, P01

Dr. Tojana Račiūnaitė – Vilnius Academy of Arts, Humanities, Art Criticism, 03H

Assoc. prof. dr. Helmutas Šabasevičius – Vilnius Academy of Arts, Humanities, Art Criticism, 03H

Assoc. prof. Andris Vītoliņš – Art Academy of Latvija, Fine arts, P01

The public defence of the Art Project will be held on June 21 at Trakų Vokė Manor, Žalioji Square 2A, Vilnius.

The Art Project and summary have been sent out on the 21 of May 2018

The Art Project is available at Martynas Mažvydas National Library of Lithuania and the Library of Vilnius Academy of Arts.

© Jolanta Kyzikaitė 2018

ISBN 978-609-447-283-1

TURINYS

PADĖKA / 7

ABSTRACT / 9

„MEDŽIOTOJAS“ /43

ĮVADAS / 44

TAIP TYČIA / 52

I. ESU PRINCESĖ / 53

ŠVENTĖS NOSTALGIJA / 54

JUOKAS / 56

KAUKĖ / 72

APEIGA / 81

II. ESU KIŠKIS / 89

VAIZDUOTĖS ŽAIDIMAS TARP IDĖJOS, TEKSTO, VAIZDO IR ŽIŪROVO / 90

PIRMA ISTORIJA. ATMINTIES ŽAIDIMAI / 92

ANTRA ISTORIJA. BAIMĖS ŽAIDIMAI / 96

TREČIA ISTORIJA. KAS PASKATINO PARAŠYTI DU GALIMUS TAPYBOS KŪRINIŲ SKAITYMO BŪDUS? / 103

III. AŠ ESU … / 108

ŽAISTI SU… / 109

PASLAPTINGOS DĖŽUTĖS/ 111

COLIUKĖ/ 111

DĖŽUTĖ SU IŠŠOKANČIA FIGŪRĖLE/ 113

2. SNIEGO GNIŪŽTĖ: KREPŠINIS IR TAPYBA/ 117

LAIKAS / 118

VEIKSMO SCENA / 119

VEIKĖJAI – ŽAIDĖJAI / 119

CENTRINĖ FIGŪRA / 122

PAVADINIMAS / 124

PABAIGA / 125

IV. ESU BESMEGENIS / 127

KRYŽKELĖ. NAUJO ŽAIDIMO PRADŽIA / 128

KRYŽKELĖ. STUDIJA – TRAKAI / 129

DARBAS STUDIJOJE / 133

KAS GLŪDI MANO DVASIOJE / 133

TAIGI KAS SLEPIASI SUVOKĖJO PSICHIKOJE / 136

KŪRINIO POTENCIJA / 139

V. AŠ ESU LOŠĖJA / 142

KAULIUKŲ ŽAIDIMAIS / 143

1. VIDINIS RITINĖJIMASIS / 144

PAGRINDINĖS BŪSENOS (RAŠANT) / 145

KAULIUKAS GREITESNIAM STARTUI / 146

GRĮŽIMAS PRIE VIDINIO RITINĖJIMOSI. NORIMŲ LEDŲ SINDROMAS / 147

PAPRASTI PASIRINKIMAI / 148

SITUACIJŲ ŽAIDIMAI / 149

TIESA IR BLEFAS / 150

2. NAUJAS LOŠIMAS / 151

MOTYVACIJA – MOTYVO PAIEŠKA . SUKURIAME ISTORIJĄ IR JA PATIKIME / 152

PATIKIME KITŲ SUKURTA ISTORIJA – PAVERČIAME SAVA / 153

PASIRINKIMO LAISVĖ / 154

VERTĖS KLAUSIMAS – KAS VERTAS MOTYVO / 155

TAPYBA KAULIUKAIS / 156

KILIMO KUTAI / 162

IŠKAMŠA / 165

IŠVADOS / 167

ILIUSTRACIJOS / 173

ILIUSTRACIJŲ SĄRAŠAS / 232

LITERATŪRA IR ŠALTINIAI / 239

AUTORĖS PUBLIKACIJŲ IR PRANEŠIMŲ MENO PROJEKTO TEMA SĄRAŠAS / 244

APIE MENO PROJEKTO AUTORĘ / 245

PADĖKA

Noriu padėkoti prisidėjusiems prie meno projekto „Žaisti tapybą“ rengimo. Esu labai dėkinga tiriamosios dalies vadovei prof. dr. Giedrei Mickūnaitei už kantrų skaitymą, išmintingus patarimus, kurie padėjo atrasti šio projekto pusiausvyrą tarp teorinės ir praktinės dalies. Taip pat labai dėkinga praktinės dalies vadovui prof. Jonui Gasiūnui, kuris neleido užsibūti komfortiškose pozicijose, skatino ieškojimus tapyboje. Nuoširdžiai dėkinga dr. Tojanai Račiūnaitei ir doc. dr. Helmutui Šabasevičiui už išsamias recenzijas. Dėkinga UAB Plasta ir asmeniškai Vytui Poderiui, kad leido naudotis patalpomis ir nevaržomai kurti.

Ačiū savo šeimai (vyrui, dukroms, mamai, tėčiui, močiutėms ir kitiems brangiems žmonėms) už supratimą ir palaikymą, kol negalėjau skirti jiems pakankamai dėmesio. Taip pat dėkinga ir už tapybos motyvus, jūs įkvėpėt naujus ieškojimus. Dėkinga galerijai „Meno niša“ ir jos šauniam kolektyvui, kur jaučiuosi sava. Taip pat ačiū visiems draugams, kurie buvo šalia, patarė, padėjo.

ABSTRACT



1. Jolanta Kyzikaitė, Laimė ar karūna / Fortune or diadem, dr., akrilas, 200 x 200 cm.

“HUNTER”: A GAME

There’s one hunter, while others share the roles of animals. You can be any animal, a bird or a reptile, but not a human being. When standing together, animals cannot eat each other, so mice and crocodile can stand close together. The hunter calls animals one by one. The last one remaining in the game becomes the hunter in the next game.

INTRODUCTION

When I started my doctoral studies in the arts, I wanted to find the points of contact between children's play and painting. I realized that my painting procedure (broadly speaking) was more influenced by a certain time and certain circumstances, rather than by a specific purpose. I always go to the studio (maybe with a basic idea in mind) to play a game (my specific purpose) – I know only when I start the game and then just let it flow. In order to support the main idea of the project, I have chosen the game "Hunter". The essence of this game became clear to me only during the last year of my studies, after I read Clarissos Pinkola Estes' book *Running With Wolves*.[1] In the story it becomes obvious that losing one's fur is the same as losing one's soul.[2] Shamans gain the power of an animal when they dress in the fur of one.

At the end of nineteenth century, the French philosopher Gaston Paris[3] compared the myth of Hermes with the tales of Dwarves that were popular all across Europe. Also, the semiotician Algirdas Julius Greimas[4] finds similarities in the Lithuanian folk tales[5] between the dwarf hero and Hermes. The dwarf is able to change shapes, but remains himself – only his fur (appearance) and voice (the cows are stinking, the wolf – screaming) change. The fur performs a particular role that is assigned to it, solves a specific task that would remain unfulfilled for the dwarf. The choice was intuitive, but now I understand how the "Hunter" game is related to painting. A painter, like a shaman, or a hunter, absorbs certain powers that allow others to see invisible images. The game "Hunter" turned out to be an appropriate script for artistic research because every selected animal embodies a certain game, a question or task. "Let's say" – I am... that's how every chapter begins.

At first, the choosing of a specific coat (fur), forest or other area. Together with changing appearance, my pictorial language changes as well, I do it knowing that it's a temporary state, because another task will require another fur. When changing the fur, the voice is also changed – this is the language of this study. In order to reveal the chosen game better, I use the words as instrumental metaphors. They help to keep the game dynamic, not only in painting but also in verbal language. The play of language is often based on clear rules, and metaphors might destroy them.

---

[1] Clarissa Pinkola Estés, *Bėgančios su vilkais. Laukinės moters archetipas mituose ir pasakose*, vertė Lina Būgienė, Vilnius: Alma littera, 2005.

[2] When they got out from the sea, they took off their fur and became beautiful women, and holding their arms together they danced. Later, he got back into his fur and rushed to the sea. But one of the furs is taken by a man, who agrees that he will give the fur back in 7 years, if she lives with him. They live happily, a son is born, but as the time approaches, the seal is becoming more slender, skinny and shriveled. The man does not want to return the fur, but the child found it and gave it to his mother. The mother went back to the sea and regained her strength.

[3] Gaston Paris, *Le petit Pouset et la Grande Ourse*, Paryžius: A. Franck, 1875.

[4] Greimas Algirdas Julius, *Apie Nykštuką ir Grigo ratus (lietuviškojo Hermio beieškant)*, Vilnius: Baltos lankos Nr. 17, 2003, p. 81-115.

[5] The dwarf goes into the bull's ear, finds itself in the cow, and then in the wolf's stomach. Oskaras Milašius, *Lietuviškos pasakos*, Vilnius: Vyturys, 1989, p. 118-120.

Why Games and Painting?

Eugene Fink defines a game as "a phenomenon of life that everyone is familiar with from inside."[6] A game is a field in which "knowledge" is formed by practice and experience, rather than reflection. The only component uniting all games is their "other" reality. The creativity that appears at play is similar to being lost in a forest. A forest can be defined as a specific place, shaped by certain architecture, which influences creative decisions in the attempt to get out of it. Contractual space-mapping schemes prevent one from getting lost – but is it possible to ignore the game's map? At play, a new world of games is being created "directly".

I have noticed the similarity between playing and painting in the main features of a game as defined by Johan Huizinga.[7] The game is free activity, not "real" life, yet it is played seriously. The game has its own internal time and place; the rules of a game create tension; the game creates actual order and itself is an order; the game is above everyday needs; it is uninterested activity and such.. These features are suitable for describing not only a game, but also painting itself and even the entire cultural environment. There are many temporary worlds, but all of them are situated within our world. Therefore, while I am "playing" painting, I use other temporal worlds such as art, literature, or even carnival celebrations.

Often, games are matched with theatre or acting. In Lithuanian, we have words with the same root – the verb "žaisti" (to play) and the noun "žaidimas" (a game) – when in other languages they are completely different, for instance, in English, "game" and "play", where "play" has a reference not only to the game, but also to action. Perhaps because of that there is often theoretical overlap in the analysis of theater and games. Games are played in painting as well; however, there are hardly any theoretical elaborations. Parallels are just mentioned in a sentence,[8] put in exhibition titles,[9] headlines, annotations[10], or articles.[11] Through this research, I want to extend the meaning of the words "žaisti" and "žaidimas" by matching them together.

---

[6] Eugen Fink, *Laimės oazė. Esė apie žaidimo ontologiją*, vertė Rūta Jonaitytė, Vilnius: Apostrofa, 2018, p. 13.

[7] Johann Huizinga, *Homo Ludens, a study of the play-element in culture*, Londonas: Trowbridge & Esher, 1980.

[8] "Looking at the aspect of branches, the outer appearance of the painting has changed at least: canvas (or other base), paints (not always), and (sometimes) painted around them. But in the interior, the principles of painting have changed quite radically: from the expression of the author's experiences to the games with various past and present art phenomena. In a nutshell: the painting (the new) was conceptualized till the end, and in order to understand it more humanly, for the act of crying a context is necessary as well." Andriuškevičius Alfonsas, *Lietuvių dailė: 1996–2005*, Vilnius: VDA leidykla, 2006, p. 16-17.

[9] In 2006 gallery "Vartai" the exhibition "Double Game" was held: the exhibition of an educational project "Gaming Gallery" by Kęstutis Grigaliūnas in 2016. Most of the paintings of young Baltic artists were available to see in Zugzwang, Vilnius (2010) and Tallinn (2011), as the name of an exhibition a chess term was chosen, which was supposed to reflect the rather tricky situation of the young artist – when neither choice is useful, but does not speak of painting as a game, etc.

[10] Julija Petkevičienė compares the works of J. Kyzikaitė with the game Tetris, whose purpose is to collect as many points as possible by placing the details in such a way that all the squares are filled up. Petkevičienė Julija, „Jolantos Kyzikaitės Tetris (2011)", in: *Dailė*, Nr. 1, 2011.

[11] Monika Krištopaitytė, „Dvigubas žaidimas", in: *Septynios meno dienos*, Nr. 709, 2006 m. gegužės 10 d., prieiga internetu: https://www.7md.lt/archyvas.php?leid_id=709&str_id=5931 [žr. 2012 12 09].

"It can be said that the concept of 'game' is unclear. – 'But is the concept a concept at all?' - Is the blurry photography a human image? - Is the blurred image always vivid? Isn't the blurry image often just what we really need?"[12]

Object of the project

At the beginning, the object was conditional and multilayered game played by my children that was approaching to an absurd. As my daughters grew, their game changed, until finally the children left the scope of artistic inquiry. The object itself became clearer – the game of painting – was purified. The painter (I) is a player who creates situations and games in painting.

Purpose

The main goal is not to have a goal, just to play painting.

Playing without rules, does not mean being afraid of change, rather as Jean-François Lyotard put it, "performance is still a part of 'imagination' that helps either to make a new move or to change the rules of the game."[13]

To reveal the continuation of previous (former)[14] forms of games in painting. To customize the game scenario in painting and expand the boundaries of painting.

Research method

Initially, my method was introspection, later I realized that the game itself, as a game, became the method of my art research. I strive to take a game to pieces, like the Grim Reaper from a fairy tale analyzed by Clarissa Pinkola Estes[15] and afterwards to put it back, providing it with life in painting.

Three directions of the research

– A particular game dictates the narrative of painting and I look for answers to my questions in literature. Therefore, in this study literature is not generally analyzed (read and compared), but used purposefully – to solve specific pictorial task.

– Fiction, theatrical and other artists texts and works (by my-self and by other painters) are used as sources of interpretive research. They raise new questions, dictate conditions for a new game, and I look at how they unfold (or not) within my painting.

[12] Liudvigas Vitgenšteinas, *Rinktiniai raštai*, vertė Rolandas Pavilionis, Vilnius: Mintis, 1995, p. 157.
[13] Lyotard Jean-Francois*, Postmodernus būvis. Ataskaita apie žinojimą*, vertė Marius Dašk̆us, Vilnius: Baltos lankos, 2010, p. 12.
[14] That, what could be called "self-evident" because "it always was".
[15] Clarissa Pinkola Estés, *op. cit.*, p. 172.

– A dialogue between pictorial and verbal expression: games, literature, painting or some other possible orderings.

The entire study consists of games – scenarios which are kinds of playgrounds for children during different games. As Julio Cortázar says, "to me literature is a game. But I always add that there are two forms of a game: for instance, soccer is just a pure game, but there are other, deeper, more serious games. Nevertheless, playing children have fun, yet they are very serious about it. And that's important. [..] Literature is a similar game: it's just a game, but one can devote his entire life to it and be ready to do everything for it."[16] I completely agree, my painting is also a game, therefore I play painting.

"LET'S SAY"

The feeling of "as if" is still accompanying me, more precisely, "as if" is changing places with "let's say". "As if" points to uncertainty... "Let's say" is a kind of life-saving circle from "as if". "Let's say" I'm a princess, then "as if" disappears, so the game lets one escape into "another" reality. "I try to find out what is my difference from the nature of the other people or at least what determines it."[17]

The psychoanalyst Donald Woods Winnicott, in Game and Reality (1971),[18] *drew attention to the transitional area of an individual formed within the tension between internal and external reality. This "let's say" act must be named, for instance: now we will play this game or create a picture. Conditions of implementation are created, without them the "let's say" situation is not possible. Also, the flow of "let's say" can change during the playing process, depending upon a player's creativity. When changing furs I create painterly realities, and every time I create new world. I enter into my game room and begin: "let's say – I'm a princess."*

[16] Jasono Weisso interviu (iš „The Paris Review"), Julio Cortázar, grožinė literatūra Nr. 83, prieiga internetu: http://literaturairmenas.lt/2012-10-05-nr-3396/190-literatura/287-julio-cort-zar-grozine-literatura-nr-83 / [žr. 2018 01 20].

[17] André Breton, *Nadža*, vertė Akvilė Melkūnaitė, Vilnius: Baltos lankos, 1998, p. 6.

[18] Donald Woods Winnicott, *Žaidimas ir realybė*, vertė Milda Morkytė, Vilnius: Vaga, 2009, p. 25 – 29.



2. Jolanta Kyzikaitė, Naujas veidas / A new face, dr., akrilas, 200 x 230 cm.

I AM A PRINCESS

"Let's say" – I'm a princess. I will dress up in a bright pink dress and go to the carnival; my face is covered with a layer of powder; my eyelashes are hidden under black mascara, and my lips under a pink dye layer. Today is my festival – an exhibition. No one is interested in painters who are distressed, depressed, or in creative suffering. The romantic image of a depressed artist has been changed with smiles, laughter, and even pomp. People gather at exhibition openings in order to chat, having a drink. But there, a question arises – what is the true festival? How does it occur in painting?

Will more laughter, more good emotions make a real festival, or maybe it will remain only in me because I create this small festival only for a certain period of time. Thus, in one exhibition, the idea of choosing a particular fur (game) merges with the time during which I paint and become the

beast which I am embodying. The exhibition is a result of a certain creative stage. So it took some time, not only to choose a suitable dress or "turn on" a smile. Can I afford celebrating?

Why not? The works are already made and they are what they are. The creative failures and successes are mostly left to me and in this case for you as well. So I put on a mask t this carnival because I want to understand how it works. Flash, flash I fade out between flashes.

THE NOSTALGIA OF THE FESTIVAL

In *The Relevance of the Beautiful. Art as play, symbol and festival* (1977), Hans-Georg Gadamer envisaged a paradox in the fact that "as far as so-called classical art is concerned, we are talking about the production of works which in themselves were not primarily understood as art. On the contrary, these forms were encountered within a religious or secular context as an adornment of the life-world and of special moments like worship, the representation of a ruler, and things of that kind. As soon as the concept of art took on those features to which we have become accustomed and the work of art began to stand on its own, divorced from its original context of life, only then did art become simply 'art'. [...] art has now become doubly problematic: is it still art, and does it even wish to be considered art? What lies behind this paradoxical situation? Is art always art and nothing but art?"[19]

It can be assumed that as long as art was associated with representative functions, the understanding of the festival was different. The creation of the festival and its celebration was public: the festival was not only a matter for those celebrating, it was created jointly: by the help of religion, rulers, and art.

LAUGHTER

Today in painting, only the repercussions of past carnivals are heard. The clown, joker, or mime is a merry, often circus character. His function is to entertain the audience; Mikhail M. Bakhtin states that the carnival of the Middle Ages was a reflection of official life, but through a form of laughter. The carnival creates a mirrored reality with its jokers, kings, princes, princesses, and other characters coming from "official" life. Here, play temporarily becomes real life (during the carnival). Bakhtin distinguishes a laugh (laughter culture – carnival) which is characteristic only of a human being. "Laughter has a profound sense of world perception, one of the most acute forms of truth about the world, its history, about a man; This is a special universal understanding of the world seeing it in its own way, but not less, or perhaps more real than serious vision; therefore, a laughter, like seriousness, is acceptable in the great literature (which also poses universal problems), some of the very real sides of the world are acceptable only through laughter."[20] Thus, only the topics that are difficult or impossible to discuss "seriously" are touched upon in the form of

[19] Gadamer Hans-Georg, *Grožio aktualumas: menas kaip žaidimas, simbolis ir šventė*, Vilnius: Baltos lankos, 1997, p. 27.
[20] *Ibid.*, p. 78.

laughter. Artists invoke elements of play that are acceptable to children: face coloring, masks or a game with dolls (wax figurines).

When looking for examples of pictorial art that reflect carnival (a disguise, grinning face, dolls, elements of acting), I noticed two main trends. The first group consists of dolls, marionettes, clowns, masks, etc. that come to life when they make their own story, and the second group is a search for laughter, but not a smile, in pictorial art.

The artist Mike Kelly states, in a catalogue from 2004, that "lack of comfort is a fright, a fleshly sensual experience associated with a process of remembering, with a déjà-vu, and a feeling that we are watched by somebody, and these feelings are caused by 'dead things' that have their own life."[21] A realistic-looking painting often comes to life – this potential was taken by painters from the photographic image. In a series of my works "The Play Room" [14-16], I interlaced a photographic image of particular surroundings with painted figurines of Barbie and Bratz dolls. Thus, I use both the surreal legacy – the photographic background as a match for the "real" image, and pop art – drawings (the style of the comic-strip) and symbolism of dolls in pop culture. Thus, unwittingly, I started playing with different cultural layers.

According to Bakhtin, masks or marionettes can never become a thing among other things. I also think that if dolls and other toys taken from everyday children's games move into creative space, they are no longer just things. I continued my searches in the series "Ramp – Kalnų slėnis playground" [41, 44, 47], I have used the enlivening of dead things, or non-enlivening of live ones. I portray a child with a mask: the body is of a child, and the mask is the head of my daughter's beloved toy. By choosing this kind of contraposition, I want to create the dark impression that I had when I saw disguised people in my childhood. Therefore, the motive of the chosen mask helps create a strange tension that comes from reviving visible persons, although it is perceived that what is depicted is fiction.

Speaking of laughter in pictorial art, there is an ambiguous feeling. When picturing a smile of a person as truly as possible, it becomes stagnant, artificial, while caricaturing it makes the strange expression of a face of a mentally handicapped person. The most strange grimaces and examples of laughter among them can be found in the Dutch and Flemish paintings of the 16th and 17th centuries. The study of laughter[22] took place in self-portraits [19-21], in portraits without naming the identity of depicted persons (peasants, townsmen, and their amusements) [22-23], and in portraits of historical (whose true images have not survived) or mythical personalities [24-28]. I think that they have used the etire "limit of laughter" in pictorial art, because there is almost no laughter left for later (as always exceptions can be found).[23] Perhaps this is associated with the fact that pictorial art is perceived as a repository of memory. A person captured in a work reflects the

[21] Grigoravičienė Erika, *Vaizdinis posūkis: vaizdai, žodžiai, kūnai, žvilgsniai*. Vilnius: Lietuvos kultūros tyrimų institutas, 2011, p. 234.

[22] It should be noted that other artists, as well as contemporary artists, investigate the joke in the same directions, we often find a joke in painting in portraits of "unknown" or very well-known people (whose face has become a cliché, such as Marilyn Monroe).

[23] For example, Kanutas Ruseckas' masterpiece "A Smiling Italian" (1824) can be seen in the Lithuanian Art Museum. The title of this portrait does not name a specific personality, so you can assume that it was also a study of laughter.

present that will be the past, and the works with stupid, ridiculous expressions cannot reflect a "serious" culture.

With the coming of photography and its development, it was possible to take a snapshot of facial expressions. These new technical possibilities were also tested by painters of that time, but these were episodic attempts [29]. The second stage came together with the flourishing of pop art in the 1960s. Painting approached everyday life; therefore, laughter also appears along with various scenes of life. It is also relevant in contemporary pictorial art [30-37].

When writing this text, I decided that it was a great opportunity to finish a piece on laughter: "Le Bon Bon" [38]. The drawing of a hard-set smile caused a lot of difficulty. I had been painting "Le Bon Bon" with my daughter's smile since 2011, and I could not finish it. I painted for a long time, I changed the coloring of the painting, the layout of the figures, but I did not change the node of the main idea – the child's smile. However, the more time I dedicated to this work, the more the child seemed dead. In painting, the smile causes discomfort because it is an expression of emotion of a living person, a colorful visual rendering of life. Indirectly, a smile brings one closer to a living personality, and also contributes towards life. While painting, apparently, I fought between my memory of the living character,[24] who is not always smiling, and the image capturing a moment. Is it possible to extend the moment because painting needs time. Later, I continued searching for examples of painted laughter, the festival and carnival in visual arts, and I also painted cycle "Festival" [39-40].

THE MASK

"Let's say" is a verbal agreement, the mask figurative one. A worn mask gives a performer new powers, a kind of magic. The main play takes place not on the playground, but inside the player. An internal struggle between the one that hides and the one that unmasks. Leafing through art albums when exploring the meaning of masks in painting, my glance was caught by Pablo Picasso's "Les Demoiselles d'Avignon" [45]. I found similarities with my painting "Ramp – Kalnų slėnis playground II" [44]. On the left, there are three girls without masks, on the right, two women in masks, and even the coloring turned out to be somewhat similar. To my surprise, the compositions of the works are almost identical. In one piece, we see the play of children, in another there are the women; in both the mask helps to create conflict, the struggle of "outsiders" with the majority, or the inrush of "other" forces into the tranquillity of everyday life. I did not have any purposeful intention to refer to Picasso's work; the motif came from sighting/seeing, noticing/observing. While playing this game, the rules of painting have overtaken me.

The Portuguese artist Paula Rego uses a mask motif in her work "War" [46], since she has been unable to depict injured children. This piece is the author's response to pictures of the war in Iraq published in *The Guardian*. In this case, the mask allows the expression of a painful topic of the war, but not as directly as photographs do. Like Paula Rego, in my painting, "Ramp – Kalnų

[24] Imaging my daughter Marta, I unknowingly brought her back, as I felt an internal responsibility.

slėnis playground I" [47] I wanted to show the fragility of life in general. Without seeing the face, we can only feel the vital energy of the character, and therefore we need the complements.

Hans Belting argues that the mask is actually revealed when creating a human image, because it is just one of many facial expressions.[25] Marlene Dumas reveals how people wear faces. As for myself, I try it on. That mask is – without cognizing, an anonymous character – an "I". This is an abstraction because anyone else can easily impersonate the role of "I"; as soon as you put on the mask, you take over all other features, you become part of the painting.

RITE

It is not for the first time that I reflect upon the topic of festival. We create a wealth of small games from the longing for "a real festival". This is illustrated not only by my reflections, but also by the environment that surrounds me; for example, the works created by primary school children for religion class – the Christmas Nativity scenes [44-45]. They choose an easier way to create a nativity scene from already made toys – Bratz dolls or Lego. The festival is most closely associated with the religious, ritual function, as well as the influence of the image on them. I memorised the description of Gadamer's festival: "We say of the festival that we celebrate it [Ger. *begehen* – celebrate, go round]. Seemingly, the rite of the festival is a very specific aspect of our behaviour. The rite means that you do not need to go anywhere if you want. Celebrating the festival, the festival is constantly, always there. This is the nature of the time of the festival: you 'go round' it, it does not break the sequence of interchangeable moments."[26] The rite reminds me of painting, where there is no ultimate purpose, and the core is the image, its development on canvas. The motif of the nostalgia for the last festival can be found in the works of Ričardas Nemeikšis. Sparkles glued on a non-festive surface of cardboard create a strange mood, as if it was a holiday, and maybe because the time of gluing sparkles – the rite – is felt, but it is not a rite. In the annotation to the exhibition, the author writes: "A friend, among other things, said that my works with sparkles had religious content. I was amazed for a moment, but immediately I realized that he was right. I was overpowered by the bad stench of the present-day, with an optimistic façade, and that is all. Sparkles are really a good metaphor"[27] I think that Nemeikšis was groping for what Arūnas Sverdiolas wrote about – the nostalgia of the elapsed festival.

The first my purposeful search for the "true" festival was the installation "Straw Gardens" [53, 61-62]. I chose Lithuanian traditional folk straw gardens, which would hang over the table at Christmas and Easter. In my work, I chose not natural straws, but small plastic straws; I think this choice was largely influenced by the birthday of my daughter (the interlacing of a personal holiday with religious one) and the fact that "plastic straw gardens" fully correspond to our present perception of festivals: they have become artificial. My solo exhibition, "The Festival", took place in Meno Parkas gallery in the spring of 2014. There, I wanted to create a festival, so I was looking for a balance between all the elements: paintings (including mirror inserts [63-64]), pictures, videos,

[25] Hans Belting, *Faces. Eine Geschihte des Gesichts*, München, C. H. Beck, 2013, p. 8.
[26] Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 58.
[27] Nemeikšis Ričardas, *Blizgučiai*, parodos „Blizgučiai" anotacija, [žr. 2013 01 07].

and installations. Realizing that it is impossible to create a festival, only an individual game, when installing an exhibition, I tried to fully engage the viewer in the proposed script. "A game always requires playing together [...] *participato*, internal participation in a recurring action [...]. The viewer is more than a simple observer, seeing what is going on; participating in a play, he is a part of a play."[28] My desire is to create a play so that the viewer would get involved and partially swallowed by the "festival," because his efforts to understand what the artist wants to say is reminiscent of efforts to participate in the universal festival – to play together.

It is difficult to participate in the festival, because it is hard to wear the mask of a princess. The crown tratoriously catches everyone's eyes – you are a princess. Each gesture is visible, and the laughter is discussed[29], as it is too impudent, unnatural or rehearsed in front of the mirrors. I became tired of this game, it is time to change my fur. Plashes of sunlight and Easter bunnies in my festival are very cute.

[28] Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 34.

[29] Kasparavičiūtė Benigna, „Happy art museum. Birželio mėnesio horoskopas", in: *Literatūra ir menas*, Nr. 3621-3622, 2017m. birželio 23, p. 7-8, prieiga internetu: http://literaturairmenas.lt/2017-06-23-nr-3621-3622/4083-s-keltininkai/6239-benigna-kasparaviciute-happy-art-museum / [žr. 2017-06-25].



3. Jolanta Kyzikaitė, Kiškio ausys / Rabbit's ears, 2014, dr., akrilas, 160 x 199 cm.

I AM A RABBIT

Autumn, the air cools slowly after the hot summer rays are gone. My beautiful dress hangs in the closet – the carnival is over. While working in the studio, I need a warm fur coat. "Let's say" – I put on the grey, hare's fur coat and burst out of my own palace, into the rabbit hole (Linz, Austria). The habitat is different: it is not recognizable; beasts are loitering around; yet whom should I trust: similar to me in form, other rabbits, but their color is still brown, the warmer autumn has not yet been able to turn their fur grey, and they speak in another language; or should I trust the grey wolves of the same color as me, with sprawling tongues, interacting lovingly.

I will wait until the fur strengthens and finally becomes white, soft and thick, and then I can peep out. Yet, maybe I am not a rabbit but a swan? As in the fairy tale about an ugly duckling who turned into a white swan. No, the essence of this "let's say" game is not the creature but the color. An important change, how to move from grey to white in painting. The transition from grey to black

would be easier. When painting white on black, it dribbles, like the snow falling on the not yet frozen ground. Apparently, it takes time for the earth or the paint layer to harden – freeze.

A GAME OF IMAGINATION: BETWEEN IDEA, TEXT, IMAGE, AND THE VIEWER

The purpose of this section is to articulate pictorial thinking, to describe its path from idea to the painting, to transfer my own pictorial thinking into verbal text. The main question is whether it is possible to find the equivalent of an image in verbal expression. If yes, what hides in that equivalent? I want to show the change of furs in writing because when you put on a new fur, you can tell a new story every time.

In the process of painting, the final image is revealed from thoughts and the uproar of brushstrokes. Julio Cortázar's book *Hopscotch*[30] offers two possible reading lines, but the reader chooses how to read. By creating two stories, I create two different scenarios. Namely, such a change of masks allows me to look at the same motif or situation from different angles. At that time, my were moved by the thoughts accompanying me, experiences, or fiction I read. Subsequently, the works and texts were presented at the exhibition "Meno žaidimai" (Art Games) at the gallery Meno niša (26 February – 18 March 2014) [68-69]. The viewer was offered to engage in a game between the text and the image, or to create a personal narrative. In the creative work, like in a child's game, we seek to find the specific rules of the game, but both of them are pulsating and changing, because the experience gained makes it possible to choose new moves that change both the course and outcome of the game.

THE FIRST STORY: A GAME WITH MEMORY

Leafing through family photos, I tried to learn how my memory works. What is more important? To remember specific details, such as facial features, or the relationship itself, the feeling? I realized that the features can be reconstructed by means of photography; but, photography, like memory, "freezes" a person in a particular time (as if killing one). I was looking for photos that would have appeared in my camera by accident. These random shots show candid human emotions and poses; however, they contain a lot of poor quality focusing or composition errors impermissible in proper photography, but painting technique corrects them. In painting, the unfocused image is understood as an author's statement, a choice of what is important in a particular piece and what fades. Roland Barthes names coincidences in photography, *punctum*,[31] but the randomness of photography is different from coincidence in pictorial art. The painter can control the randomness, she focuses sight and hand for a longer time, reflecting, and I use not only one photo, but their sequence in order to emphasize motion [69-70]. An implicit movement in painting can be created by repetition. I used to work with my memory while leafing through photographs; I wanted to understand how much I remember, and how much my memories are influenced by other

[30] Chulijas Kortasaras, *Zaidžiame klases*, vertė Valdas Petrauskas, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 1993.

[31] "[P]unctum is also an upsurge, a tiny hole, a spot, a small incision – and also – a thrown die. The punctum picture is the one that hits me (but also hurts me, it's painfully pleasant to me)." Roland Barthes, *Camera lucida,* vertė Agnė Narušytė, Vilnius: Kitos knygos, 2012, p. 37.

stories or photos of other people. In my opinion, it is easier to remember through pictorial games because photo archives alone do not help to restore past events.

THE SECOND STORY: THE GAME WITH A FEAR

The game with memory took me to my childhood memories, and also to reflection about fears. The questions are: when does fear come about and how does it occur in the creative work? As far as I remember, I was a brave girl, maybe even too confident, apparently, which is why my parents and grandmothers used to tell me fairy tales. Lithuanian folk tales are really terrible: there, a father kills his son,[32] and a witch eats not only her own children, but also the children of others.[33] One can also find hidden cognitive lessons in games, and in hide-and-seek one educates the ability to find a safe place and calmly stay in it, or when playing blindfolded, one learns to know the space differently. Games and fairy tales offer a safe way to get to know dangers. Fear comes from ignorance. Through stories, games, and perhaps personal experience, we perceive the narrowness of the knowledge available. Thus, exactly what you do not know to the utmost is promoted by creativity. The on-going struggle with fear or partial knowledge can be transferred into a creative work, for example, the sculpture "Maman" by French artist Louise Bourgeois [71]. All her works during the last fifty years have been inspired by the fears of childhood, but at the same time due to their magic, secrecy, or drama; in other words, childhood memories have become a stimulus to creative work.[34]

In my paintings, I was searching for the moment when the usual game becomes fearful. Which games cause the highest tensions? I chose to study games of different age groups; namely, those that cause tensions and fears, for example, one of the earliest games, "Ku Ku", where one of the parents hides with the help of a hand or a scarf and re-emerges, thus simulating the loss (bereavement) and discovery. The child cheerfully shouts and laughs upon seeing a familiar face. The fear of loss creates tension, followed by boisterous laughter when it disappears. Every time I face death, I feel great internal anxiety, like a child hoping to see the hidden face again. It seems, therefore, in my work I often pull a wry face with a masked smile, only more restrained than when playing the "Ku Ku" game.

I noticed the importance of tension in the games; thanks to it, the game is venturesome and engaging; when the tension is gone, the game ends. The games between parents often become one-sided, because the winners are known in advance – having a higher advantage of strength or knowledge. In my work, "Fatal Number" [70], I show a little girl playing hopscotch or maybe barley-break. I employed painterly means to create an uncompetitive environment: levelling the

[32] "My daddy shoved, shoved,
The pixie witch has eaten me, eaten me
And the bones she threw away, threw them away,
My sister picked them up, picked them up." – "Ruduolėlis", from: *Lietuviškos pasakos*, sudarytojas: Jonas Stukas, Vilnius: Vaga, 1977, p. 92.

[33] "She pulled back the sheets and saw that only her daughter's head remained. Then she understood that she ate not Jonukas' flesh, but her daughter's." „Ragana ir Jonukas", iš: *Ibid.*, p. 13.

[34] Paola Dal Bello, *Louise Bourgeois: when the past comes out in sculpture*, prieiga internete: http://www.arsenalecreativo.com/louise-bourgeois-when-the-past-comes-out-in-sculpture/ / [žr. 2015 03 28].

background to provide the impression of movement or running. Instability – like the grid of the game hopscotch drawn with chalk: it are temporary and can be erased. By drawing already on old paper having its own original color [69], I realized that the correction pen (white) could not be used because what I wanted to delete showed up even more. So, by choosing to write the numbers of fate,[35] as if imitating the writing with correction pen or chalk, we can feel that the numbers are present and, at the same time, they are not, just like fate: either it is present or not.

In the painting, "Embrace" [72], it was interesting to play with composition, where and how much accent to give to show the tension. Apparently, the choice of painting tasks prompts the desire to escape from the classical principles (rules) of composition. However, later I saw that I was still wearing a worn fur coat because I saw the figure of a rhombus – the composition formed into the central node of the painting – the girl, the image of the man's hands and Mickey Mouse. In other works – "Wreath" [73], "Le Bon Bon" [38], "1000 Cranes" [74] – I also created painting tensions between coloristic relations (brightly green and pink), composition (turning the horizon) or in rebuilding stories. I realized that we tend to see ourselves everywhere, and most often, we look at the painting as if in a mirror. In both, stories and imagery, we look for similarities with ourselves, and with our story. I depict people without specific features by "cutting them off" ("Embrace") or simply sheering the off from the viewer ("Fatal Number"). Absent faces become imaginary mirrors for the viewers.

WHAT INSPIRED ME TO WRITE THE TWO POSSIBLE WAYS FOR READING PAINTINGS?

First. Why is text necessary to convey the idea of a work? Is verbal expression always necessary to describe the idea of a work? Perhaps, this is when the works become illustrations of a certain text?

Sometimes, I participate in competitions for *future* exhibitions or other art projects. It is always necessary to provide the idea of *future* works. Even during my bachelor studies, I heard the words of prof. Jonas Gasiūnas: "What do you want to say by this?" I am still trying to find out where the synthesis of an idea and a work lies. But, as a starting point, I think, it would be the words of the same professor that "painting is a way of thinking." Some think in words, others – by images. However, everyone faces the same problem that the original idea changes in the creative process. In visual arts, it is volatile, and its change is influenced by the time of reflection, and not only that.

Maybe we need to separate the concepts of thoughts from ideas. Visually, these words seem to be alike, even in the interpretation of an idea we do not dispense with the word "thought." Thought changes in the creative process, and my entire text recalls the gusts of thought which turn into certain stories. Looking at completed paintings as separate units, one can see a visual idea, like in reading this text; one can see the general idea among many stories, i.e., how I am trying to merge

[35] The founder of Numerology (Number Theory) is Pythagoras (569-470 AD). Thanks to it, you can find out the number of your fate. You just need to put together your own name's numbers (each letter has its own number), until one digit is left from 1 to 9. Many people have the same numbers: can their fates match?

a picture with a text. I think it would be necessary to define these words anew, one should be given more change and the other one should be left a link to the final image (matter).

Second. What is the difference between the rules of texts and visual games? Returning to Cortázar: he chooses two possible reading options, but cannot offer a third or fourth. The author limits the reading. When reading the books from left to right, paragraph after paragraph, and so to the end, we follow carefully planned steps of the author's thoughts. Long reading is not comparable to fast image *scanning*. When we see a painting, we are instantly aware of whether the piece influences us or not. Does the visual and verbal language play according to the same rules?

Lyotard writes of three main rules: the first is that rules of linguistic games do not legitimate themselves, for they are the object of the players' agreement (formulated or not). (But this does not mean that players discover the rules themselves.) The second one is if there are no rules – there is no game; minimum modification of a rule changes the nature of the game; the "move" of the game or the saying that does not comply with the rules of the game do not belong to their defined game. The third remark seems to come from the first two: each statement must be treated as a "move" of a particular game.[36]

Can we apply these remarks to images too? I think, yes. In his book *Understanding Comics*, Scott McCloud shows how images are read through both image and description. The author conveys thoughts by the procession of the images. Through pictorial symbols – pictures – we create their equivalents in our minds.[37] René Descartes (1596-1650) also thought very similarly – the bodies, in fact, are known not through feelings or ability to imagine, but only by mind, and that we know about them not because we see them or touch them, but because we think or we understand through thoughts.[38]

Third. Under what circumstances does fiction become realistic? Picture reading is associated with childhood; we first start by leafing through books that have no text, but then, when growing up, the proportion between the text and image is turned around: gradually pictures disappear leaving just text.[39] Therefore, sometimes distrust occurs, and perhaps the ability to read images is lost, and we search for textual match to images.

But I envisage paradox here. Since, at first, we believe in verbal language – myth[40], but our sensory experience, as well as visual (written language), denies those myths. Why doesn't modern society trust images? Maybe a picture reveals more than we would like to see, and most often, we associate it with fiction or doubt. Although the relation between painted image and truth or trust is different – we trust it, because we trust the artist, the meaningfulness of his expression.

---

[36] Jean-Francois Lyotard, *Postmodernus būvis. Ataskaita apie žinojimą*, vertė Marius Daškus, Vilnius: Baltos lankos, 2010, p. 31–32.

[37] Scott McCloud, *Understanding Comics*, HarperCollins, 2004, p. 27.

[38] Renė Dekartas, „Metafizinai apmąstymai", in: *Rinktiniai raštai,* Vilnius: Mintis, 1978, p. 175.

[39] Scott McCloud, *op. cit*.

[40] The myth is what was said, but what is said in this sentence cannot be experienced in any other way, but only when you say it. Therefore, the Greek word, a Latin-translated fable, becomes a concept opposite to *logos*, the thought of the essence of things, and therefore can always know the things. Hans Georg Gadamer, *Istorija. Menas. Kalba*, sudarė ir vertė Arūnas Sverdiolas, Vilnius: Baltos lankos, 1999, p. 23.

Having put on a hare's fur, I let myself look at my works rather "askance". Thanks to the skull's structure, the field of vision of hares or rabbits is wide, and they can see what is going on behind them, but they cannot see right in front of their nose, where the range of vision of both eyes intersects.[41] *Despite seeing the entire surrounding environment perfectly, the blind zone does not allow seeing what is very close. My study reveals a hare's sight. I watched widely with each eye independantly, one eye directed towards painting, another towards the text, but I do not see the unifying area. Just like a hare, when looking straight, every eye looks sideways.*[42]

When you try to look into the distance with both eyes, you do not see what it is in front of your nose. By frisking through my memories and fears, I played with my memories both times, because the fear is the same memory. Both stories see the distance – what was in the past, but I want to see the present in the painting itself – what I am painting right now. However, I cannot see, because after finishing the work, I realize that it is already past. It's time to play a new game, try on new fur.

[41] Dana M. Krempels, *What Do Rabbits See?*, prieiga internetu: http://www.bio.miami.edu/hare/vision.html / [žr. 2017-12-04].

[42] When you take the hare by its ears, it will always look to the side, because this is how it sees.



4. Jolanta Kyzikaitė, Džiaugsmas / Joy, 2017, dr., akrilas, 100 x 100 cm.

I AM – …

I noticed that the change of furs is characteristic not only for me, but also for the city. A specific time of the year changes the city's landscape. In the autumn, through the tree skeletons, one can see a nude city; it does not hide under the fur of the leaves. One can overlook beautiful panoramas, and with them, the problematic areas meet the eyes – collapsing buildings or rubbish heaps. At this time, flesh, entrails and skeletons do not interest me, so I return to the search for fur. Maybe that is why my "let's say" this time was left without a fur, without a specific character or object. While playing with objects, we can have more than one fur, and also many – to control the entire army. "I" splits into many characters.

TO PLAY WITH...

In this chapter, I used the meaning of the comic in *Laughter,* the study by French philosopher Henri Bergson (1900), as a starting point. According to Bergson, the comic can be found in everyday life, but in most cases, we do not fixate on it. On the stage, it is given prominence by everyday situations, it is simplified. Something similar happens on the canvas, one motif becomes more visible and noticeable because they are pulled out of an unobservant routine, while others look strangely simple, but no less effective.

According to Bergson, one needs to "grow one's own marionette"[43], therefore, for the analysis, one chooses the toy and games that in one's opinion, corresponds to the comedic structures most: a box with a pop-up figure, a marionette and a snowball. The analysis showed that the games include the same principles of action (framework) like in comedies – the implied surprise, threads of invisible manipulation, the potential of the object to grow. Most of these games are perceived in one go; they fluctuate between the living/dead due to the movement.

I will put on Bergson's glasses, "let's say", and I will look with them at the media of pictorial art, not the theatre.

1. MYSTERIOUS BOXES: THE THUMBELINA

I did not have the box discussed by Bergson, however I tried to remember my toys. I found a kind of toy like this – it was a simple grey plastic box with a lily blossom on top of it; a pin was sticking out of the box on one side, which, when pushed, actuated the blossom, and it began to rotate and gradually unfold, and then you saw a little girl, the Thumbelina [77], in the centre of the lily. The idea was to use this toy in my painting [76, 78]. The first idea of the work was to show what was not there – to paint a fern blossom. I realized that the Thumbelina was that blossom, because the effort – the process – is important, and the Thumbelina would close – hide – without any efforts. You feel happy during the game process as long as you play intensely – pressing the handle. Reflection requires stopping a moment, but it closes the "blossom" by turning the contents into memory. Perhaps in pictorial art one can open that blossom through the action – the painting process (which is invisible to the viewer), and take a closer look at what is casually common or invisible.

THE BOX WITH A POP-UP FIGURE

Personal imperfection, repetition of the action – the most commonly unsuccessful (a fall, a blow), or the cause of the action – results in an ever greater gale of laughter. In the comedy, H. Bergson calls this a moral spring, which, in whatever way it is pressed, pops up over and over again.[44] "In a comic repetition of words, there are usually two mutually contrasting elements – a suppressed feeling that pops up like a spring, and an idea that enjoys pushing that feeling back."[45] The Thumbelina does not have that surprise or imaginary life; she stands rooted to the spot in a

[43] Bergson Henri, *Juokas*, vertė Goda Bulybenko, Vilnius: Vaga, 2014, p. 60.
[44] *Ibid.*, p. 61.
[45] *Ibid.*, p. 63.

single posture inside the blossom. By popping up from the box by means of a spring, a toy creates an illusion of life. The question is, what is a surprise in pictorial art? Probably the biggest impact on painting is the change in the ratio of objects – the reduction of the big or magnification of the small. In my thoughts, I went back to Lucian Freud's exhibition seen at the Museum of Art History in Vienna in 2013. The portrait of the Queen Elizabeth II" (2000-2001, canvas, oil, 23,5 x 15,2 cm) [81] was by far the smallest work in the entire exhibition. I had seen it in the reproductions, but I never thought about its size in reality. Looking at this portrait, I realized that Freud had a good sense of humour. The kings, in order to show their greatness, are usually depicted on large-format canvas, while the queen looks out of a small canvas, and even not in full height, but just a portrait of her bust. She looks squeezed, barely fits in' her hair adheres to the sides; the crown is cut off, looks squashed, like the toy figures of Bergson squashed into the boxes. It looks as if she will jump out of this canvas at any moment. In fact, in order to paint not only her face, but also her diamonds,[46] the painter had to increase the format by 3.5 cm; theoretically, the canvas should have been even smaller and without a crown.

My idea was to turn things upside down – to enlarge a small box; maybe then, a similar effect of surprise like in the portrait of the queen by Lucian Freud would achieved. Unfortunately, when painting, not a surprise, but eeriness that resulted. The works I painted did not convince me. It was a mistake to use Bergson's theory based on theatre for painting. Completely other principles of static video design were revealed that have nothing to do with dynamic action. As the sculptor Auguste Rodin noticed, the athletes turned into sculptures are stiff forever and could not be "set in motion" even by multiplying the same images.[47] I was somewhat disappointed with Bergson's fur because I could not use the metaphor of a box for painting. I should then put on other some "glasses" of Bergson– to try the metaphor of a snowball.

2. SNOWBALL: BASKETBALL AND PICTORIAL ART.

A snowball should be rolled forward, by giving it a starting point so that it would become a bigger snowball. It is not just white snow: the soil, grass or cultural remnants (they are green in this text) also interlace into it. The start is always different; this time I was interested in an inactive dashboard [84] that hangs on the wall, showing the duration of the competition and the result. Time and result in sports always go together. And what about painting? The kitchen of painting often also has time limits – the upcoming exhibition, or project's term – which accelerates the transformation of a snowball into a ball. This section is dedicated to the process of creation of a single work.

Time. It takes time for a snowball to transform into a big ball. In order to accelerate the transformation, you need a steeper mountain and more snow. Action scene – the current studio, formerly a sports hall. Clinker tiled walls offered a range of colors. The choice of the place of action also determined the choice of specific characters. Scenography in theatre creates a common mood

[46] Sarah Cascone, *30 of Our Favorite Portraits of Queen Elizabeth II to Celebrate Her 63-Year Reign*, https://news.artnet.com/art-world/30-portraits-of-queen-elizabeth-ii-332442 / [žr. 2014 11 27].
[47] Maurice Merleau-Ponty, *Akis ir dvasia*, vertė Arūnas Sverdiolas, Vilnius: Baltos lankos, 2005, p. 97.

with the action, taking place on the stage; and in the painting, the place of action is inseparable from the actors in it.

The Characters – players. At the beginning of the conception, I was thinking of painting dancers dancing during basketball breaks. I found a relationship between dance – basketball, a woman, a man interesting. However, my daughters shortly replaced the search for dancers. Kurt Vonnegut asks, "Why do I have to worry about made-up games, when so many things are happening around?"[48] Looking at the daughters, who performed strange movements when playing, I decided that I could document what was happening right in front of me.

The Title. The last step is the title of the work. It is not easy to name a piece of art. How to accommodate all the thoughts that raged during the painting process in one word or sentence? Yes, the title should help the viewer understand what I wanted to say. However, you cannot also be straightforward, as it will delete the entire intrigue for the viewer herself to "read" the work.

The End. Every time I finish my work, I feel a great emptiness like the path is left without snow when the ball rolls by – the emptiness. For me: the mess in the studio – what is left after the game, indicates the inner emptiness and discharge. Every time after finishing a work, sweeping and cleaning the studio, there is an emptiness not only in the studio, but also in my thoughts.

When trying on Henri Bergson's fur, I saw only the snowball metaphor, its rolling and growing, layer by layer – to be close to my painting. It is similar to directing a performance or precisely stage-managed improvisation, an important place of action, characters, as well as time. This resembles children's creative work, where the main goal is not to depict specific objects accurately, but to draw a story or a narrative that is currently exciting. Specific narratives often interlace with randomness. Sometimes they can change the original conception or show the painted motif at a different angle. The search is not only on the canvas, but also in the mind. Therefore, the very process of painting itself is important, in which we can see all aspects of pictorial art language as a metamorphosis of brushstrokes – becoming – a metamorphosis of becoming. Therefore, in pictorial art, the bags stuffed with fallen leaves, dolls or other objects unexpectedly acquire an imaginary life: they become not only objects.

Something related to each piece of work changes in the painter herself, while the clean canvas, like a clean sheet, obligates us to perform new searches – a new study. The city cleaned of leaves does not remain clean long after the first snowfall – the city changes its fur, and I change with it as well.

[48] Kurtas Vonegutas, *Katės lopšys*, vertė Vytautas Petrukaitis, Vilnius: Vaga, 1996, p. 15.



5. Jolanta Kyzikaitė, Sutikau mergaitę / I met the girl, 2014, dr., akrilas, 104 x 50 cm.

"LET'S SAY" – I AM BRAINLESS[49]

Yes, yes, my fur has finally changed to white. Probably I became white when rolling snowballs. When painting in the sports hall of UAB Plasta, I had to adapt to severe conditions. In the summer, I worked in hot weather because the sun was grilling me through skylights in a non-ventilated room, and sometimes it was raining. The winters were cold, so I would put on several layers of clothes in which I felt like in prison: they restrained my movements. My hands were blue from the cold; they became rigid, and when I held the brushes, they stuck out in different directions like the branches of a tree. My red frozen nose recalled a carrot. Yes, really, I am brainless. Not only visually, but also brainlessly, because I never asked myself what I was doing here? Why do I spend so much energy? I could quietly drink warm tea and read a book. I just played one more game – "let's say" – I am brainless. A new fur means a new phase. I realized that I was looking for meaning in the senselessness.

[49] A snowman, "besmegenis" in the Lithuanian language, a snowman has ambiguous meaning – the snowman (made from snow), but it can also mean a person who lacks brain.

THE CROSSROAD: THE BEGINNING OF A NEW GAME

"There, behold, I got stuck. I cannot finish anyhow. And the world has already overtaken me."[50]

This psychological state accompanies every creator, and not only. It promotes both physical and intellectual movement. How to choose a direction of movement without immersing oneself into a new closed system game? When painting my last works, I used the metaphors of Henri Bergson's philosophy that were perfect for describing the principles of literary creation, but they were not at work in my painting. It was as if the painted pop-up figures appeared clumsy and speechless, and the basketball players were stagnant and not playful. That is how I found myself at a dead end. The choice of the theme of the game was related to the desire for games constantly lingering in the air, not only the wish to hide something behind them, but maybe more to discover what was or is hidden. It was time to play a new game.

One day in January, the sun was shining brightly, and I decided to go to the studio like every other day. However, when I began to move, I stopped at the first crossroad and I thought about my choice to turn left – to the studio, or right – to Trakai; there was no possibility of driving straight forward. My inner stiffness was still there in the studio, so I turned the steering wheel to the right. Obviously, it is necessary to change one's place of reflection, according to David Lynch – to change the place of fishing for ideas.[51] The change of places is well reflected in my creative work; both I and my environment change with the years; if at the beginning, the game took place in a closed room (my series of works "Playrooms"), then it moved outside – the series "Footlights", and most recently, to the sports hall.

The former capitals of Lithuania – Kernavė, Trakai, the temporary capital of Kaunas and the present capital, Vilnius – it is strange, but only now I did I see that all of them are very important to me biographically and associated with the most important stages of life – birth, wedding, children's birth, places of living, work. Maybe that is why I chose the forest of remembrance known to me well – Trakai. I have never believed in the magical inspiration of the artist, the idea depends on the person, sometimes it lives inside, and is born again when encouraged by images or emotions. I remained in the courtyard of the castle.

The changed environment induced new reflections on the theme of the game. How to convey a critical game? How to express the inside feeling in order to feel it both in painting and in the text, and so that they would not illustrate each other? I understand the artistic idea as a feeling that leads me to the creation of a painting, but I still seek how to express that feeling in words because every word written reminds me of the childish game "Hangman" where every wrong letter slowly, line by line, hangs you in a symbolic gallows. Thus, "there is a ruthless discipline in the language: it is necessary to learn a common language. You have to speak as you have been told."[52] I was looking for examples that would reveal what I felt in Trakai, but would be expressed not only

[50] David Lynch, *Pagauti didžiąją žuvį*, vertė Goda Grigolytė, Vilnius: Tyto alba, 2014, p. 36.
[51] *Ibid.*
[52] Alhonsas Lingis, *Bendra kalba, paskiri balsai*, Vilniaus paskaitos, vertė Danutė Bacevičiūtė, Vilnius: Baltos lankos, 2010, p. 108.

in images, but also in words or dialogues, not even my own. I found the cues of internal anxiety and uncertainty in the cinema, in two films created in 2012: *The Hunger Games* directed by Gary Ross (based on the Suzanne Collins novel, *The Hunger Games*[53]) and the documentary *The Act of The Killing* (about the genocide in Indonesia in 1964-65), directed by Joshua Oppenheimer.

Zygmunt Bauman claims that evil arises not in the wild and primitive tribes, but in civilized ones. After the events of the 20th century, it was understood that "the biggest problem is that ordinary people behave badly, because something still blocks memory and prevents past events from being associated with the present? In the opinion of Jean-Claudio Carrière, there is a collective 'spontaneous' forgetfulness and 'there may be unconscious judgments. Let's say, non-perceived changes in opinions, gentle displacement. Just as collective memory exists, there is a collective subconscious and collective forgetfulness.'"[54] But if we forget about evil, why do the names of "bad guys" survive in history? Umberto Eco remembered the history of Herostratus[55] when he destroyed the Temple of Artemis in Ephesus; his name is still known, unlike the architect who built it. Evil is more likely to be remembered, maybe those wanting to be prominent people, but not having any other possibilities, often choose the path of the "bad guy". According to Andy Warhol, "in the future everyone will be famous for fifteen minutes",[56] so no matter what shocking news you have, it is simply impossible to stay relevant in the abundance of today's information.

The philosopher Arvydas Šliogeris says, "whatever impresses itself into your soul in childhood becomes an absolute foundation for your soul."[57] We learn certain experiences: if it is good, we get a positive boost, a reward (even if emotional); if it is wrong, we give up, and therefore you do not want to repeat it later. According to Berne, "the most favourable form of stimulus is physical closeness,"[58] and when the stimuli are moved to the virtual space, we do not experience physical closeness. Real accidents and disasters are perceived at a safe distance (on television or a computer screen) and reminiscent of a computer game, and thus it often becomes the norm. According to the position of a player – a viewer – this game is over, but an opportunity for a new, more interesting game remains.

The current perceivers are hungry for new stimuli. Perhaps, therefore, dipping one's own head into a device to cut it off satisfies this feeling in the subconscious. After all, it's not a secret or a perversion that attracts in the experiment of "truth", but a kind of pleasant shudder caused by reality or a kind of aesthetics of hyper-reality. What methods of expression are possible in order to reveal anxiety and the shudder in painting? I had an opportunity to visit the exhibition of Austrian artist Gottfried Helnwein at the Albertina Gallery in Vienna [92]. Viewers were walking around stupefied by large realistically painted canvases. With the intention of bringing his painting closer to reality, Helnwein made a mistake. At first glance, his painting coincides with reality too much, the

[53] Suzanne Collins, *Bado žaidynės*, iš anglų kalbos vertė Ina Jakaitė, Vilnius: Alma littera, 2010.

[54] Jean-Claude Carrière & Umberto Eco, *Nesitikėkite atsikratyti knygų*, iš prancūzų kalbos vertė Elena Macevičiūtė ir Adas Macevičius, Vilnius: Žara, 2011, p. 186.

[55] *Ibid.*, p. 208.

[56] In the future everybody will be world famous for fifteen minutes.

[57] Arvydas Šliogeris, Virginijus Gustas, *Pokalbiai apie esmes*, Tyto alba, Vilnius 2013, p. 36.

[58] Eric Berne, *Žaidimai, kuriuos žaidžia žmonės: žmogiškųjų santykių psichologija*, vertė Milda Dykė, Vilnius: Vaga, 2008, p. 15.

image is close to photography, but after coming closer, you realize that it is just painting. You no longer check other works, as you realize that the artist only theatricalized cruel situations, at first in photography, and then by means of projection and on canvas. In this case, attention is focused on the effects, like, according to Umberto Eco, laughter may obscure the death of a man.

Trakai dictated a narrative of the painting – a children's play with torture instruments [91, 92]. I wanted to paint a huge square with a lot of action, perhaps similar to the Dutch painter Pieter Bruegel's "Children's Games" (1560). A large square and many small children playing, where no one would be separated – all are important. However, after starting to paint, I saw that these instruments were more important than the children. Next to the tools of torture, children lost their character, becoming similar to toys; maybe I myself subconsciously avoided personalizing them. I probably did not want to step over the limit when depicting my children by individualizing them. At one time, I even began to doubt what I was doing and why it would be interesting to the viewer. However, when writing this text, I realized that if there are already toys, then players are needed as well. And thus two playing children appeared. The children are sort of sexless, some viewers call them girls, others boys – I do not argue. I did not want to assign them any other roles, just – children at play.

Trying to distance myself from Henry Bergson's theory of comicality in games and toys, I unwittingly approached the toy proposed for literary analysis in his philosophy – a marionette. The marionette had been left unanalyzed because I wanted to scamper away from the games discussed by Bergson. I realized that, in fact, my escape was not a run, but rather a moving around and a going back. Once again, I was rolling the same snowballs. When leaving or escaping to Trakai, I still had to return to the studio.

"The whole seriousness of life comes from our freedom. [...] It is enough to imagine that behind our visible freedom lies the play of strings [...] we over here, below, would be modest marionettes whose strings are in the hands of Necessity."[59]

Pictorial art as a media is precisely the pulling of strings. The painter chooses what and how to depict, it is fictitious, a play of colors and strokes on canvas. The French philosopher Merleau-Ponty states that "you do not have to see the play if you want to see an object,"[60] *but this is no good for me as a painter. The play, namely, is the most important thing in painting; it allows the eye of the observer to create further actions.*

I figured out why I was stuck with pop-up figures. Toys (like things) do not matter to me as long as there is no one playing with them, and the toy itself is not interesting, but its relation with the player. The player creates an action or a story in which the toy comes to life. That is why the hand with the rotating Thumbelina appeared in my work "Fern Blossom", while the "Forgotten Story" [76] illustrates not only the players' hands, but also the players themselves playing with their own figures.

[59] Bergson Henri, *op. cit.*, p. 67.

[60] Maurice Merleau-Ponty, *op. cit.*, p. 55.

Constrained movements, but still, this is movement; layer after layer, I have grown a snowman, trembling for its future. The spring will come and then the snowman will melt.



6. Jolanta Kyzikaitė, Parodomasis žaidimas / A demonstration game, 2016, dr., akrilas, 200 x 200 cm.

I AM A GAMBLER

I was playing until I got absorbed in playing and was caught in a kind of network. It protects me, but at the same time I understand that I am imprisoned; I cannot swim to the surface. Selected game options no longer affect the creative work, as I am still starting to choose only safe options, the bait went through the cracks. I could not catch big fish, but at the same time, they could not catch me either. Apparently, you need to game away something, but not roll like a snowball

down the hill, and see what I will pick up, whether white snow or yesteryear's grass and other rubbish. The snowman thawed, it is time for a new fur. "Let's say" – I am a gambler.

DICE

1. THE INTERNAL CAST

This time my attention was attracted by Luke Reinhart's book, *Dice Man*.[61] The name of the author and character coincides – Luke Reinhart (the real author's name is George Cockcroft). This suggests that the work of art is just a game; a fictitious character is not only an actor, but also a writer. I would call the gambling dice the main character of the book.[62] A die allows the book actors to choose what mood they should be, what they should eat, what to say, etc. The player himself conceives the possible options, but he can choose how much he wants to take risks; but, by a long way, it is more interesting when one of the possible options is risky – something you would not want to do. This game destroys human selfhood and thus finds out what lies in the content of desires. The solution is handed over to the will of a die, so this game is just a game. How would this game work in painting?

It was easy to decide with the help of a die, but at the same time I realized that the internal solution was constantly lurking inside me. I could bluff and state that the die rolled out this or that. Do I violate the rules of the dice game by changing the theme?

After casting the dice, they chose a rectangular canvas, although I was attracted by a square one. I conceded to that decision, I wanted to get as involved in the game as possible to find out its benefits and constraints. However, after starting to paint, the syndrome of desired ice cream struck again. The work failed to proceed; the meaningless pushing of spots and objects began. Another cast. I realized that I was looking at mist through a square-shaped window. I had to contradict the dice again, but this time I tried sincerely to make myself comfortable in the form proposed. Maybe I will return to this work, but later, after I find out why I need a square-shaped canvas. "A child looking for a way out of a toy maze knows when he succeeds, and when he does not – no adult needs to tell him that."[63] It turns out that I cannot entrust the dice to even the simplest choices.

I noticed that I often set new goals or created a game that encourages me to analyse the game as an experimental method of creative work. I often push myself into certain frames and rules, thus trying to introduce intrigue and search both in my creative work and in my personality. I see the situations I do not like; I discover the hidden sides of my personality, those that were deeply concealed. Such an additional analysis of tasks recalls a simulation of situations. I artificially create

[61] Luke, the main character of the book, being tortured by routine decided to play dice. Before casting them, he figured out what kind of action would have to be done after rolling a certain number: at least one of them had to be "messy" – risky (what kind of game is it without loss?). The fate of the character was determined by the scattered dice; Luke Reinehart, *Kauliukų žmogus*, vertė Vytautas Petrukaitis, Vilnius: Tyto Alba, 2005.

[62] Table games use the six-sided die (as in the book), each side has dots from 1 to 6 (some games have their own markings). There are also multi-sided dice (regular ones with 4, 6, 8, 12, 20 sides, or irregular with 10, 30 or 100 sides).

[63] Luke Reinehart, *op. cit.*, p. 150.

the situation and try to see what solutions there might be, and whether this is acceptable to me and my painting. However, this analysis remains the game. I analyse the game more like a scientist at a safe distance by simulating the situation. Sometimes I enter a conditional discomfort area, but I can always retreat from it. Dice rolling is a new game, a new situation. I had to go back to the analysis of a book's structure and try to wonder how this game works. I realized that the main difference between literary work and the pictorial art was the fact that the situations in a book are constantly changing, and the time in pictorial art is stagnant, and the change remains outside the image or in the imagination.

This time, my painting based on solutions of a die cast was a bluff. Every time I got the answer of what should I do next, I did not pursue it, or even tried to object. This happened because before starting this game, the image of the painting was already inside me; I knew the whole course and even the end. My game was without strategy. In the book, the dice obliges actors to play continuously, and it also defines the duration of play. The main question I had was how to transfer this strategy into painting so that it would be effective and would not be constantly contradicted or offended.

2. A NEW GAMBLING

The main purpose of the painting with dice is to free the imagination as much as possible by combining random images into visual "bundles". I am looking for how pre-unconnected subjects and objects find interrelation on one plane. I want to lose my self-defence mechanism and get into unplanned situations, feel the inner ignorance or fearfulness. According to Sigmund Freud, fearfulness is related to uncertainty,[64] and fear needs an object. I decided to doubt the selection of my pictorial motifs and transfer this option to chance – a game/lottery. In order to have what to play with, I created a peculiar image archive [99]. One part comprised pictures [95-97, 100, 139-165] painted for a book by Aneta Anra,[65] *The Sluts, or Love according to the Nuremberg Maiden* (as well as those not included in the book). I chose these images for the game because I still felt them, I was not distant from them.

The first painting made with the help of the dice was "Intimate Conversation" [98]. After throwing the dice – the number three came up; by chance I took out three cards from the stack of cards. I found two drawings [100-101] and one notice [102] based on the numbers written on them. I split them into the objects that were depicted in them: a carpet, an armchair, a man, a curtain, a standard lamp, a round lamp, mannequins, a hand, a bear, a thuja, a lake, a pool. The dice chose six elements: a carpet, a curtain, a dummy, a bear and a pool. Later, the thrown dice determined the number of lamps and dummies. Since I have accumulated more than one bear or dummy in my drawings, I let the dice decide which would be most suitable for this work. It was interesting to observe how this jumble of images turns into a physical body – a painting – by means of my imagination. All the images combine in one person – me. I selected what looked attractive and interesting to me, I received a kaleidoscope of images. I manually laced them into the work. There

[64] Sigmund Freud, *Anapus malonumo principo*, vertė Antanas Gailius, Vilnius: Vyturys, 1999, p. 46.
[65] Aneta Anra, *Paleistuvės, arba Meilė pagal Niurnbergo mergelę*, Vilnius: Kitos knygos, 2016.

was a thought that pictorial art is very similar to tarot cards, where certain elements of the picture create stories between themselves. Randomness in creative work becomes destiny, and it is also possible to create stories from random images. Later, other works followed: “Glimpse from the Stars” [103], “A Demonstration Game” [6], and “Once Upon a Time It Was a Fairy Tale” [132]. The system was the same, but new pictorial tasks were cast. One of them was simpler, the other ones more complicated. The process of the work “Once Upon a Time It Was a Fairy Tale” was stopped by the dice. The inconvenient option fell out – not to paint; after casting again, I saw four dots, which meant four months. When the process got stuck, I felt disappointment because the game was interrupted without reaching the final outcome. I wanted to throw the dice again, as other possible moves were stirring in my head.

Playing too long with dice and paint unexpectedly created a kind of wizardry when stirring this pot of images and speaking the magic word, the random elements converted into a painting. This porridge did not burn, because it was constantly stirred (physical touch), and only selected “non-rotten” products fell into the cauldron, although some peppers were added, thus improving the overall taste.

I play games re-playing the situations over and over again; I often play with a pictorial form too long – sometimes it even turns into a flat-planed decoration – a beautiful carpet. I do not know whether this is good or bad, just... Like a suit is an evening decoration, so I put on my festive dress and go to the exhibition because it is time to show my work.

CONCLUSIONS

Investigating reality always become too broad; therefore, in the creative process, only important situations and their solutions become new scenarios for painting. While plotting game maps, I realized that they cannot be flat – 2D, although the form of painting has a connection to the flat plane or fragment, there can be only one motif, section, game in one piece. But this study contains lots of such sections joined into a series of episodes (figs. 108-112 show yearly game maps). Some wound around each other, or had connections, while others were left separate. I try to find what unites them because no matter how different they look, their basic features they are alike, like family members.[66]

About Games

When I was searching for my fur, I noticed that I often wear the same one as I have already worn before. The measuring of strange fur has shown that other authors search similarly, they just do not name it a game. Is this bad? Let's remember the change of the dwarf[67] when it changes fur –it changes its voice. These are separate fragments of story – situations and their game-playing solutions. Maybe they were sometimes awkward, but this allowed him not to lose his shape – to remain a dwarf. "Let's say" or "as if" allows you wear someone's fur – to use a skin or stuffed animal, a dead image that is in the "Let's say" game alive, or designed to look alive. We can conclude that the skin/fur is what was before, hence in a game the skin/fur is not so important as the relation with it and what it becomes during the game.

"Almost" is impossible to understand no matter how solid and powerful one's mind is. This "*almost"* and is the whole of me. The way I am. It's easy to lose yourself in this world. In most cases, you will never realize that you are no longer there, that only a stuffed skin of blood vessels and nerves is there, which is not the real "you''. You don't notice that you have been swallowed by "them". "You don't feel anything of how you used to be before.''[68]

In order not to lose yourself, a mask is a prerequisite. One can only play painting wearing a mask because *almost* does not work here. The conditional state found in the children's game "The Hunter" was the starting point for this study. In children's playgrounds, I saw the fading gap between true and false. Something that is unreal, for instance, a stick, becomes a horse during the game by convincing one of its reality at that moment. When one says, "let's say" I'm a princess, one does not need to have a fake crown, children, by means of their imagination, are able to change characters, setting, plot, and time. I have noticed that artists, unlike children, are more likely to play with props.[69]

In my work I create a conditional world of props; it does not destroy reality, but absorbs images of real world. During the creative process I can play: flirt, reflect, sometimes manipulate or

[66] "I cannot describe these similarities better than in the words "family resemblances"; because in this way the different similarities of the family members are covered and crossed by each other: height, facial features, color of eyes, walk, temperament, etc. – And I will say: "games" make up the family." Liudwig Wittgenstein, *op. cit.*, p. 157.

[67] Oskaras Milašius, *op. cit.*, p. 118-120.

[68] Ričardas Gavelis, *Vilniaus Pokeris,* Vilnius: Vaga, 1989, p. 20-21.

[69] A good example is the Damien Hirst exhibition "Unbelievable Treasures from the broken ship", 09.-12. 2017, Palazzo Grassi, Punta Della Dogna, Venice.

bluff. The surroundings create a need for jokes and masks. Apparently, only by wearing masks, can people discuss "serious" topics. Magic takes place during the game; certain things, images or toys become real, although everyone knows that they're fake; under the mask lies a human being, and a painted image is a reflection (after all, you can't taste painted ice cream). To do this – you need to play seriously.

About Rules

Children are able to play without prior rules as these are formed in the process of the game. Adults often see rules, even if there are no rules. In the creative process, I tried to escape from pre-defined painting rules, but I always relied on previously seen works and their schemes. An effort was made not to give in to an internal submission, when you want to change something and yet it seems that somebody else is already there, doing it before you, before you could even think of it. During the term of this study, I played with painting or with the rules of the game. While running from the rules of painting, they managed to catch up with me anyway, and in using the rules of the game, my painting kept up with me, following just behind. Therefore, I realized that it was necessary to play at painting – first, to play.

About Space and Time

The space and time of the game change by universal agreement. Can I say that my game is over? I mean, not one of the separate games which I presented in the conclusions of this thesis, but in the general sense - the painting game. I understand that the time of this art project has come to an end, but the game is not over, it continues. I will continue playing painting without having a goal in advance. Therefore it is difficult to make final conclusions as this would mean that the game is really over. I have a feeling that knowing the end (and also the result, the conclusions) the process of playing would be less interesting, eliminating the possibility of chance, of the aleatory aspect of painting.[70] Hence, I will not restrict my art to the time of my doctoral studies.[71] My game time is not over yet, it's rather a pause, during which not conclusions, but stipulations are made.

"The game world has no place or length of time in the intermingling of space and time of reality. However, it has its own inner space and inner time. And yet, while playing, we're wasting real time and taking up real space."[72]

So, since I've been spending time and taking up a certain place in the game, as well as in doctoral studies in art, I had to formulate these conclusions. I hope my painting game will not end there.

---

[70] Aleatorika - (lot. Alea 'dice') - A way of managing musical material based on randomness. Werner Meyer-Eppler was one of the first who used the term in the 1950s. Aleatorika, prieiga internetu: https://lt.wikipedia.org/wiki/Aleatorika / [žr. 2018 03 10]. Arūnas Sverdiolas called Heraclitus'child playing dice "perfect aleatorics" because he plays with no goal, but just plays. Artūras Sverdiolas, "Žmogaus žaidimas, pasaulio žaismė", in: *Eugen Fink, op. cit.*, p. 94.

[71] "Mom called me home" is a break in the game, although the game is a break in everyday life.

[72] Eugen Fink, *op. cit*., p. 40.

About Winning

During the process of painting (becoming) – as the image becomes clear, the result or the end of the game appears. There were always ways to end childish games, when you run, run, get tired, and say – the game is over, "time out", or maybe we're starting again? There were also wins and losses. Since all of them were highly subjective, I understood that is not always important. An easy victory was less pleasing than finding a way out of an "endless" situation. Not the winning, but finding the meaning of the game, answering "why am I playing"[73] is important. The meanings are internal (I play because it is interesting, involving, fun) and external (how much this game involves the audience, the viewer). The game is not and cannot be only for your or with yourself.[74] Playing, participating, being part of something (the community of the game) is more important than winning a game. I liked playing painting, although I did not aim for success, but the one victory is the completion of doctoral studies. To show what I've become (paint) – an exhibition.

About the Creative Project

I cannot distinguish between the creative part and the theoretical one because they are both eso closely connected. Every visual game directly influenced the theoretical part, just like the theoretical part influenced the artistic one. I have been making distinctions between concepts from the very beginning; hence, carnival has been separated from festival, and the lattter from ritual, the smile from laughter, and so on. I was interested in everything that is "above everyday" needs, like painting. Activities, that are not of primary necessity, but necessary.

The entire research has been based on reflecting on my creative strategies. The game is an all-embracing principle; it is a way to create a theme and an image, a way to think. I have realized that painting cannot be in the present, because every brushstroke is the memory of a past stroke: "The hand itself draws lines, as if it has eyes and memory."[75] Painting is nothing else, but memory's storehouse. Can a new scenario outline this "knowledge"? In the process of painting, you will remember what you have already forgotten rather than forgot what you have already learnt.

About the Result

This investigation raised an important question:

– Would you play if you already knew the result of the game?

– Would you create if you knew the final result from the beginning?

Here, we need to mention the difference between the game and the ritual that has been put forward by the French anthropologist Claude Lévi-Strauss.[76] In a game, the rules are explicit

[73] See more in the section – Iškamša [Stuffed Animal].

[74] "The solitary one plays with imaginary partners", Eugen Fink, *op. cit.*, p. 34.

[75] Ričardas Gavelis, *op. cit.*, p. 67.

[76] Claude Lévi-Stauss, *Laukinis mąstymas*, vertė Marius Daškus, Vilnius: Baltos lankos, 1997, p. 44-47.

beforehand (symmetry), but at play, asymmetry arises due to randomness and the personal characteristics of the participants. Rituals manifest themselves the other way around – as asymmetry expressed from the start (dead – alive, sacral – secular, etc.), and all become winners – symmetry occurs because the result is foreseen in advance. For instance, the indigenous people of New Guinea play soccer as long as everyone wins[77] – equality; in the Algonquin tribes – ritual games always "win" against death.[78] In both cases, the game is part of the ritual.

I created different scenarios for painting in order to break away from the learned "knowledge": at the beginning of the game I was looking for symmetry (a pre-invented scenario), but the end was different – I either lost or won; when I started painting I already knew the end – the symmetry. The quest was where asymmetry was not expected. I was most pleased not by failure or success, but by the perception that it was possible to "deceive" myself or to rebuild the past tone, to create a new scenario for painting. Therefore, due to the initial symmetry and in the search for asymmetry (although the outcome of the game was different), I can say that I have been following principles of the game, not the ritual.

The research has changed over time; it has become very episodic, and sometimes approached the absurd. I don't think that's bad because I wasn't seeking a clear order, but to play with thoughts, images, stories about painting, and when cutting a wolf open, from the intestines would come out a healthy Dwarf who had not lost his form.

People say that the creative process is influenced by traumatic experiences. Thinking about the beginning of my work, I agree with this statement. My beast has never been alive; all that I have been doing has been in attempt to raise the stuffed animal from the dead. Parents allow us to believe in Santa Claus only to be able to destroy this myth. In this way, the world of a child takes place in the study of stuffed animals. Santa Claus has died, and his stuffed form continues walking and visiting other children. This is how the world of games, illusions, imagination is separated from the real world. Maybe that's why my painting turns into a "painted stuffed animal" – a tapestry – just another decoration on the wall.

Conclusion

"Let's say" – I am a painter – hunting the stuffed animals of everyday life.

[77] Claude Lévi-Stauss, *Antropologija modernaus pasaulio problemų akistatoje*, vertė Eduardas Klimenka, Vilnius: Žara, 2015, p. 68.

[78] In ritual games, "in the belief that the team of the deceased always wins, they are immunized with the illusion that they are real alive and that their opponents, whom they "killed", are dead. Depending on the game, the deceased are deceived and neutralized. […] In games, alike in ritual, death is used only to be deceived". Claude Lévi-Stauss, *Laukinis mąstymas*, vertė Marius Daškus, Vilnius: Baltos lankos, 1997, p. 46.



7. Jolanta Kyzikaitė, Medžioklė / Hunt, 2016, dr., akrilas, 198 x 248 cm.

„MEDŽIOTOJAS“

Štai vienas medžiotojas, o kiti pasiskirsto gyvūnų vaidmenimis. Galima būti bet kuriuo gyvūnu, paukščiu ar ropliu, tik ne žmogumi. Stovėdami drauge gyvūnai negali vienas kito suėsti, taip draugiškai šalia stovi pelė ir krokodilas. Medžiotojas šaukia gyvūnus po vieną. Likęs paskutinis kitame žaidime būna medžiotoju.

ĮVADAS

Stodama į meno doktorantūrą norėjau rasti sąlyčio taškus tarp sąlyginio, kartais net absurdiško vaikiško žaidimo ir tapybos. Suvokiau, kad manoji tapybos eiga (plačiąja prasme) labiau įtakota tam tikro laiko ir aplinkybių, o ne konkretaus tikslo. Einu į studiją žaisti (nujaučiama pirminė idėja), bet kokį žaidimą (konkretus tikslas) – sužinau pradėjus ir pasidavus tėkmei. Vaikas eidamas žaisti su kitais kiemo vaikais neturi pirminio žaidimų plano, jie įtakoti tam tikrų sąlygų: vaikų skaičiaus, oro, nuovargio ir pan., tačiau atsiradus konkrečiam žaidimui, o jis atsiranda netikėtai, pasimato ir to žaidimo strategija. Ji yra aiški žaidėjams, nors taisyklės gali būti ne tik neapibrėžtos, bet ir neišsakytos. Žvelgiant iš šono šie žaidimai tarsi betiksliai, ar savitiksliai. Svarbus pats panirimas į žaidimą – žaisti tapybą.

Projekto sumanymui pagrįsti pasitelkiau vaikišką žaidimą – „Medžiotojas“. Šio žaidimo prasmė man tapo aiški tik paskutiniais studijų metais perskaičius Clarissos Pinkola Estés knygą *Bėgančios su vilkais*[79]. Pasakojime apie ruonės kailį atskleidžiama, ką reiškia prarasti kailį, tai tas pats kas prarasti savastį – sielos odą[80]. Šamanai apsirengia įvairiausių gyvūnų kailiais, kad įgytų jų galias. Vėliau kailio kaitos motyvą pamažu atradau ir kituose mituose ir pasakose.

XIX a. pabaigos prancūzų filosofas Gaston Paris[81] lygino Hermio mitą su visoje Europoje pasklidusiomis pasakomis apie Nykštuką. Taip pat ir semiotikas Algirdas Julius Greimas[82] lietuvių liaudies pasakoje[83] randa nykštuko herojaus panašumus su minėtu graikų mitu apie Hermį. Nykštukas valdo jaučius arba arklius įlįsdamas jiems į ausį, atsiduria karvės, vėliau vilko pilve. Jis geba keisti savo pavidalus, bet lieka savimi – keičiasi tik jo kailis (išvaizda), balsas (karvės – mikčioja, vilko – rėkia). Taigi, pasikeitus vaizdui, keičiasi ir balsas. Kailis atlieka jam priskirtą vaidmenį, išsprendžia konkrečią užduotį, kuri būnant nykštuku liktų neįveikta.

Mano manymu, šis žaidimas ir mitiniai pasakojimai gilumine prasme yra tapatūs, kiekvienas įgyja tam tikrą žvėries kailį – galią, o medžiotojas tarsi šamanas pasisavina jas. Svarbu įgyti kito galias, štai kodėl jis patrauklus vaikams, nors iš pirmo žvilgsnio neturi aiškaus laimėtojo. Pasirinkimas buvo labai intuityvus, bet dabar suprantu, kuo „Medžiotojo“ žaidimas artimas tapybai. Tapytojas lyg šamanas ar medžiotojas pasisavina tam tiktas galias, kurios leidžia matyti kitiems nematomus vaizdus. Ne tik įžvelgia, bet ir praktikuoja, atlieka žaismą kol šis galiausiai tampa nekintamas – paveikslas.

---

[79] Clarissa Pinkola Estés, *Bėgančios su vilkais. Laukinės moters archetipas mituose ir pasakose*, vertė Lina Būgienė, Vilnius: Alma littera, 2005.

[80] Išlipusios iš jūros ruonės nusimesdavo savo kailius ir tapdavo gražiomis moterimis, juos susikibę šokdavo. Vėliau lįsdavo atgal į savo kailius ir skubėdavo į jūrą. Tačiau vieną iš kailių paimą vyras, kuris sutaria, kad jį atiduos po 7 metų jei su juo gyvens. Jie laimingai gyvena, gimsta sūnus, bet artėjant nustatytam terminui ruonė vis labiau lysta, džiūva ir silpsta. Vyras nenori grąžinti kailio, bet jį rado vaikas ir atidavė mamai. Mama iškeliavo atgal į jūra ir atgavo savo jėgas.

[81] Gaston Paris, *Le petit Pouset et la Grande Ourse*, Paryžius: A. Franck, 1875.

[82] Algirdas Julius Greimas, *Apie Nykštuką ir Grigo ratus (lietuviškojo Hermio beieškant)*, Vilnius: Baltos lankos Nr. 17, 2003, p. 81-115.

[83] Nykštukas įlenda į jaučio ausį, atsiduria karvės, o vėliau vilko pilve. Oskaras Milašius, *Lietuviškos pasakos*, Vilnius: Vyturys, 1989, p. 118-120.

Žaidimas „Medžiotojas“ pasirodė tinkamas scenarijus meniniam tyrimui. Nes kiekvienas pasirinktas (esantis) gyvūnas įkūnija tam tikrą man aktualų žaidimą – klausimą ar užduotį. Stovėjau rate tarp įvairiausių klausimų, bet taikiklį nukreipdavau tik į vieną. Aplink nemačiau mane supančių „kitų gyvūnų“, todėl tyrimo struktūrą siūlė taikiklio apribota rega, kartais epizodišką ar chaotišką, nes reikia reaguoti greitai, kol dar matai. Fokusavimasis, tada – pašovimas. Pa – tai šūvio garsas, akimirka iki suvokimo ar pataikiau, o gal sužeistas gyvis atsikels dar grėsmingesnis, dar labiau įsiutęs.

„Taip tyčia“ – aš esu…, būtent taip prasideda kiekvienas skyrius. Pasirenkamas konkretus kailis, miškas, ar kita teritorija. Kaip tas nykštukas, keisdama išvaizdą keičiu savo tapybinę kalbą, bet žinau, kad tai laikina, nes kita užduotis reikalaus kito kailio. Taip randasi atskiri žaidimai, savotiški tapybiniai performansai. Jie nėra vienas nuo kito nutolę, nes juos vienija pasakotojas – nykštukas, o jis su laiku mokosi, klysta, bet tuo pačiu įgyja vis naujų galių, kaip šamanai vis persirengdami skirtingais žvėrių kailiais.

Keičiant kailį taip pat keičiasi ir balsas – šio tyrimo kalba. Norint geriau atskleisti pasirinktą žaidimą pasitelkiu žodžius – instrumentines metaforas. Jos padeda neprarasti žaidimo dinamikos ne tik tapyboje, bet ir kalboje. Kalbinis žaidimas dažnai grįstas aiškiomis taisyklėmis, metaforos jas ardo.

MOTYVACIJA IR ŽAIDIMO SĄVOKOS PROBLEMATIKA

Pagrindinė žaidimo sąvokos problema yra „visuotinai žinoma“, taigi neapibrėžta. Anot, Eugeno Finko „[ž]aidimas – gyvenimo reiškinys, kiekvienam pažįstamas iš vidaus“[84]. Žaidimas, tai sritis, kurios „žinojimą“ formuoja praktika ir patyrimas, o ne refleksija. Kūryba, besireiškianti per žaidimą, panaši į pasiklydimą miške. Konkreti vieta – miškas, sąlygotas tam tikro reljefo, įtakoja kūrybiškus sprendimus norint iš jo išeiti. Gamta mane apdovanojo gana gera orientacija, supratau tai dar vaikystėje, kas kartą pasiklydus miške mama manęs prašydavo surasti kelią namo. Taip ir nesupratau ar ji tai darydavo tyčia, norėdama mane ugdyti, bet gal iš tikro greitai prarasdavo orientaciją.

Žaidimo eigai gali padėti taisyklės, savotiški žaidimų žemėlapiai, kaip ir žemėlapiuose tam tikros sutartinės erdvės vaizdavimo schemos padeda nepasiklysti. Lengviau orientuotis gali žemėlapio pagalba (taisyklėmis). Bet mane trikdė tai, kad kartografija pakeičia perspektyvą ir veda prie „žinojimo“, bet ne prie pamatymo. Sąlyginis žaidimas, mano supratimu, yra saugus pasprukimas iš savo žinių ir įpročių gniaužtų. Žaidime svarbi intuicija, ji įtakoja žaidimo eigą, kaitą, kai nesivadovaujama griežtomis taisyklėmis, o būtent kintančios sąlygos keičia ir taisykles (priimami nauji žaidėjai ar jungiasi su kitais žaidimais ir pan.). Tapyboje, kaip ir vaikų žaidimuose, kuriamos situacijos – „lyg ir“, „tartum“, „taip tyčia“, kiekviena jų turi savitą vidujai suprantamą, čia ir dabar kuriamą veiksmų planą.

Pastebėjau, kad einant su kitu žmogumi žinančiu kelią, pasiduodu jo įtakon, išsijungia savisauga ir stebėjimas. Kol esi vedamas, gali džiaugtis matomais paviršiais – paskiromis detalėmis nesisteminant ir nesistengiant jų „išsaugoti“. Matomi vaizdai nesidėlioja į vientisą „filmą“, jie

[84] Eugen Fink, *Laimės oazė. Esė apie žaidimo ontologiją*, vertė Rūta Jonaitytė, Vilnius: Apostrofa, 2018, p. 13.

fragmentiški, kaip fotografijos. Tačiau supratus, kad teks kažkaip grįžti, įsijungia naujas patyrimas – kūrybiškas fragmentų jungimas į visumą. Nematomas žemėlapio tinklelis nugula ant miško[85], pajauti savo koordinates (nujauti, kaip laimėti). Tai kažkuo primena tapybą, tapant atskirus elementus neretai jais užsižaidžiu, pasiklystu, tada suprantu, kad reikia išeiti – sujungti juos, rasti paveikslo visumą, kai ateina laikas baigti žaidimą.

Patinka pasiklysti miškuose ar miestuose (savo tapyboje taip pat), net specialiai stengiuosi nefiksuoti visumos, kad žvelgčiau į matomą vaizdą tiesiogiai, dalyvaučiau jame – betarpiškai įsijungčiau. Ne kaip stebėtoja, kuri mato vaizdą iš viršaus (kaip žiūrima į žemėlapį ar planą), o būnant „viduje“. Visų žaidimų pagrindas – pasirinkimo laisvė, dėtis prie žaidimo, būti žaidimo dalimi ar ne. Būnant žaidime – matomos horizontalės ir vertikalės yra tik to žaidimo koordinatės, jos nebūtinai tinka kitam žaidimui ar atitinka tikrovę. Vaikai gali įsivaizduoti jūrą matydami balą, o kalnus atstoja smėlio krūva. Bene vienintelis vienijantis visus žaidimus dėmuo yra „kita“ tikrovė – jos žemėlapis „tiesiogiai“ piešiamas žaidimo metu. Deja, tų tikrovių yra daug, kaip ir daug skirtingų miškų, vienuose gyvena vilkai, meškos, kiškiai, kitur liūtai, papūgos ir smaugliai. Tad norint išgyventi juose reikia keisti kailį, užsiauginant liūto gaurus, ar užsidedant princesės karūną.

Norėdama rasti savosios tapybinės medžioklės teritoriją kiekvienais studijų metais paišiau žaidimo žemėlapius [108-112 il.]. Vieni rasdavosi „po medžioklės“, norint sistemingai išsiaiškinti, kur keliavau ir ką (pa)gavau. Kitus braižydavau prieš kelionę, dar prieš įeinat į mišką, kad suprasčiau, kas per žvėris būsiu. Šie žemėlapiai nuolat kisdavo arba rasdavosi naujų, atskirų „šalių“ ar „karalysčių“. Jei pasakų šalies žemėlapio[86], dėl jos dydžio nupaišyti neįmanoma, matomai dėl tos pačios priežasties negalimi ir tikslūs žaidimų šalies žemėlapiai, nes jie yra daugiasluoksniai, organiškai besijungiantys, nuolat kintantys. Kiekvienas miškas ar žaidimas turi savitas taisykles, tad ir skirtingus žemėlapius. Jei neįmanoma nupaišyti vientiso žaidimo žemėlapio, galiu teigti, kad „visuotinis“ žaidimo apibrėžimas taip pat negalimas. Savo tapybiniuose tyrinėjimuose pasitelkiu „taip tyčia“ principą, jis leidžia žaisti skirtingus žaidimus – keisti kailius, kaskart iš naujo įeiti į naują mišką, pamatyti kaip veikia pasirinkto žaidimo taisyklės mano tapyboje.

Žaidimo sąvoka tarsi gyvūnas, slepiasi po konkrečiais žaidimais (skirtinguose miškuose) keldama susidomėjimą, kol pagaunama – (pa-) šaunama. Paieška vyksta tik esant vidiniam konfliktui, ieškant atsakymo „kitoje“ – žaidimo tikrovėje. Tad apibrėžiant bendrą žaidimų strategiją tiktų dar magistro studijose tapyto darbo pavadinimas – „Pagauk, jei gali“ (2003). (Pa)gavus / (Pa)šovus žaidimas sustoja – tuo momentu baigiasi. Pa – tai garsas, po kurio seka tyla, ne laimėjimas ar pralaimėjimas, bet kaip atsakymo – išvados gavimas ar klaidos suvokimas. Naujo klausimo iškėlimas. Kai atrodo, kad jau jau (pa)liesi, bet (pa)matai tolstant.

„Galima pasakyti, kad „žaidimo“ sąvoka yra neaiški. – „Tačiau ar neaiški sąvoka išvis yra *sąvoka*?“ – Ar neryški fotografija išvis yra žmogaus vaizdas? – Ar visuomet neryškus vaizdas gali būti pakeistas ryškiu? Ar neryškus vaizdas dažnai nėra kaip tik tai, ko mums reikia?“[87]

[85] Panašiai žaidimus, tiksliau, kas jiems visiems yra bendra apibūdina ir L. Wittgensteinas „matome sudėtingą vienas kitą užklojančių ir persiklojančių panašumų tinklą – panašumų, būdingų dideliems ir mažiems dalykams“, Liudvigas Vitgenšteinas, *Rinktiniai raštai*, vertė Rolandas Pavilionis, Vilnius: Mintis, 1995, p. 155.

[86] Gaiman Neil, *Žvaigždžių dulkės*, vertė Vytas Pamerneckas, Vilnius: Bonus animus, 2008, p. 54.

[87] Liudvigas Vitgenšteinas, *op. cit.*, p. 157.

KODĖL ŽAIDIMAS IR TAPYBA?

Anot psichoanalizės pradininko Sigmundo Freudo žaidimas (tapyba taip pat) yra „nebūtino būtinumo“ srityje, kurioje tikrovė pertvarkoma pasitelkiant fantaziją. Tapyba taip pat priklauso jai, tačiau kaip vaikui žaidimas, taip ir tapytojui kūryba yra „būtino būtinumo“ zonoje. Dėmesys telkiamas į fantazijos žaismą, naujų žaidimų formų paiešką. Pastebėjau panašumą tarp žaidimo ir tapybos, Johanno Huizingos įvardijamose pagrindinėse žaidimo savybėse[88]: žaidimas yra laisva veikla, žaidimas nėra „realus“ gyvenimas, bet tuo vis tiek yra žaidžiama rimtai, žaidimas turi savąjį vidinį laiką ir vietą, žaidimo taisyklės kuria įtampą, žaidimas sukuria tam tikrą tvarką ir pats yra tvarka, žaidimas yra virš kasdienių poreikių, tai – nesuinteresuota veikla ir t.t. Šios žaidimo savybės tinka apibūdinti ne vien žaidimą, taip pat ir tapybą, bet ir kūrybą ar net visą kultūrinę aplinką. Laikinų pasaulių yra begalės, bet visi jie yra įprastame. Todėl, žaisdama tapybą, pasitelkiu ir kitus laikinus pasaulius – meno, literatūros ar net karnavalo, šventės.

Neretai žaidimas sugretinamas su teatru, vaidyba. Manau, aktualu rasti šias lygiagretes ir su tapyba. Lietuvių kalboje mes turime tos pačios šaknies žodį „žaisti“ ir „žaidimas“, kai kitose kalbose jie atskiri, pvz., anglų kalboje – „game“, „play“, o „play“ turi nuoroda ne tik į žaidimą, bet ir vaidybą. Gal todėl dažna yra teorinė analizė tarp teatro ir žaidimo, tuo tarpu žaidimų tapyboje yra, bet teorinėje plotmėje maža, apie tai užsiminama vienu sakiniu[89] arba jie lieka parodų pavadinimuose[90], antraštėse, anotacijose[91], ar straipsniuose[92]. Šiuo tyrimu noriu išplėsti žodžių „žaisti“ ir „žaidimas“ reikšmes jas sutapybindama.

Žaidimą suprantu iš žvėries pozicijos, kai medžiojant pasitelkiamos vis kitos pasisotinimo strategijos. Tapytojas – gyvūnas (gyvūnas auka ir gyvūnas plėšrūnas viename). Tas dvilypumas gimdo nepasitenkinimą. Gyvūnas – auka nepatenkintas, nes turi bėgti slėptis, o plėšrūnas pyksta, kai jį pergudrauja. Abi pusės vienu metu negali būti laimingos, bet nelaimingos – gali. Nudobus gyvūną, medžiotojas ieško naujo žvėries, bet kadangi gyvūnas esu aš, jis turi „atgimti“ – keisti kailį, kurti naują žaidimą. Mano tapybinės kelionės yra savojo kelio paieška – „taip tyčia aš...“ „Kiekvienas žmogus gailisi, kad negali gyventi kitų gyvenimų, tik savo vienintelį“[93] Kailių kaita leidžia atrasti savyje tuos kitus gyvenimus. Tapant aš tampu – tapatinuosi su situacija ir tai vyksta be paliovos, ištisai, (tapačios). Tarkim aš esu meška ir visi žino, kas yra būdinga meškai, bet jei

[88] Johann Huizinga, *Homo Ludens, a study of the play-element in culture*, Londonas: Trowbridge & Esher, 1980.

[89] Alfonsas Andriuškevičius rašė, kad „žiūrint šakų aspektu, išoriškai mažiausiai pakito tapyba: drobė (ar kitoks pagrindas), ant jos – dažai (ne visuomet), aplink – rėmai (kartais). Tačiau vidujai tapybos principai pasikeitė gana radikaliai: nuo autoriaus išgyvenimų raiškos pereita prie žaidimų su įvairiais praeities ir dabarties meno reiškiniais. Trumpai tariant: tapyba (naujoji) konceptualizavosi galutinai, ir jai žmoniškiau suprasti taip pat verkiant tapo reikalingas kontekstas.“ Alfonsas Andriuškevičius, *Lietuvių dailė: 1996–2005*, Vilnius: VDA leidykla, 2006, p. 16-17.

[90] 2006 m. galerijoje „Vartai“ surengta paroda „Dvigubas žaidimas“, 2016 m. Kęstučio Grigaliūno paroda edukaciniame projekte „Žaidimų galerija“. Bene daugiausiai tapybos darbų buvo galima išvysti jaunų Baltijos šalių menininkų parodoje „Zugzwang“, Vilniuje (2010) ir Taline (2011) eksponuotos parodos pavadinimui pasirinktas šachmatų terminas, tai turėjo atspindėti gana keblią jauno menininko padėtį – kai bet koks pasirinkimas nėra naudingas, bet kalbama ne tapybą kaip žaidimą ir t.t.

[91] Julija Petkevičienė sulygina J. Kyzikaitės tapybos darbus su žaidimu Tetris, „kurio tikslas – surinkti kuo daugiau taškų, dėliojant detales taip, kad visi kvadratėliai būtų užpildyti.“ Petkevičienė Julija„„Jolantos Kyzikaitės Tetris (2011)“, in: *Dailė*, Nr. 1, 2011.

[92] Monika Krištopaitytė, „Dvigubas žaidimas“, in: *Septynios meno dienos*, Nr. 709, 2006 m. gegužės 10 d., prieiga internetu: https://www.7md.lt/archyvas.php?leid_id=709&str_id=5931 / [žr. 2012 12 09].

[93] Kundera Milan, *Gyvenimas yra kitur*, vertė Pranas Bieliauskas, Vilnius: Tyto alba, 2001, p., 289.

žaidime aš elgsiuosi ne kaip meška, o kaip katė, tai mane iš žaidimo išmes arba niekas toliau nenorės jo tęsti. Tapyboje „taip tyčia“ yra kintamas ir ne visada turi aiškų įvardijimą, autorius žino ką nori išsakyti, bet daro tai netiesiogiai. Žiūrovas taip pat priima ne visus, o tik tam tikro „spektro spindulius“. Saugus žaidimo ratas leidžia kurti naujus tapybinius žaidimus, eksperimentuoti. Padeda tirti įtakų lauką: tiek ateinančių iš išorės, tiek išeinančių iš vidaus.

DARBO OBJEKTAS

Žaidime „Medžiotojas“ tiek žvėris, tiek medžiotojas yra pats asmuo. Naujas žaidimas nulemia naują vaidmenį – gali toliau būti žvėris arba iš žvėries tapti medžiotoju. Žaidimas kinta, kaip kinta ir mano kailis, žiemos sezonu purus ir žvilgantis, pavasarį besišeriantis, o vasarą visai plonytis. Ši kaita yra ciklišką, su pakilimais ir nuosmukiais (nušiurimais), kryžkelėmis, užstrigimais ir naujais pakilimais ar pasikartojimais. Ieškojimai tapyboje panašūs į savojo kailio dėvėseną ir stebėseną.

Pradžioje objektas – sąlyginis ir daugiasluoksnis mano vaikų žaidžiamas žaidimas, artėjantis link absurdo. Augant dukroms žaidimas kito laike, kol galiausiai vaikai iš meninio tyrimo pasitraukė. Išsigrynino pats objektas – žaidimas tapyba. Tapytojas (aš) – žaidėjas, kuriantis situacijas, žaidimus tapyboje.

DARBO RIBOS

Medžioklės teritorija – tapykla, mano aplinka, mano studija, ji nėra stabili, tai – kintama projekto vieta. Pradžioje, motyvus rinkausi iš šalia studijos esančios apleistos, tiksliau įvardijant – dar neįrengtos vaikų žaidimų aikštelės. Kelionė į Linco meno rezidenciją paskatino žaidimą jungti su atmintimi. Per optinį taikiklį žvelgiau į savo vaikystės prisiminimus, o suvesdama vaizdo ryškumą pamatydavau dabartį. Studijai persikėlus į UAB „Plasta“ sporto salę, du metus kūriau žaidimo aikštelės viduryje – tapau žaidimo dalyve, nebe stebėtoja. Persikėlus į gamybos cechą, medžioklės laukas dar kartą pasikeitė. Nauja vieta paskatino gaminti dirbtinį medžioklės lauką, iš medžio išdrožti gyvūnus su ant pilvų nupaišytais taikiniais (kaip tire) ir šaudyti. Nejaučiant jokio pavojaus, dirbtinis gyvūnas neužpuls tavęs ir nepabėgs, pataikius į taikinį jis užsilenks, apvirs aukštyn kojom.

Studijos vietos kaita primena migruojantį žvėrį, ieškodamas maisto jis keliauja į naujas teritorijas. Medžioklės plotai kaskart priverčia krimsti toje teritorijoje esantį maistą – temas, motyvus ir jiems artimą literatūrą. Kūrybinius ieškojimus įtakojo kiti menininkai, teoretikai ir grožinės literatūros autoriai. Tyrinėjant juoką ir kaip jis išreikštas tapyboje pavyzdžių ieškojau tiek XVI – XVII a. olandų ir flamandų tapyboje, tiek ir šiuolaikinės tapybos atstovų Žygimanto Augustino, Johno Currino, Takashi Murakamio, Yue Minjuno, Fang Lijuno ir kitų darbuose. Taip pat ir kitose nagrinėjamose temose stengiausi rasti sąsajas su esamu ar buvusiu tapybos (ir ne tik) lauku. Interpretacinio tyrimo šaltinių teisėmis pasitelkiu teoretikų Rolando Bartheso, Michailo Bachtino, Hanso Beltingo, Erico Berne, Eugenp Finko, Sigmundo Freudo, Hanso Georgo Gadamerio, Hanso Ernsto Gombricho, Algirdo Juliaus Greimo, Johanno Huizingos, Claude Lévi-

Stausso, Donaldo Woods Winnicotto, Liudwigo Wittgenstein ir kitų leidiniais ir publikacijomis. Taip pat didelę įtaka tyrimui darė grožinės literatūros autorių Clarissos Estés Pinkolos, Chulijo Kortasaro, Milano Kunderos, Davido Lyncho ir kitų kūriniai. Taip pat artimos žaidimams pasirodė lietuviškos pasakos. Remiuosi įvairiais internetiniais šaltiniais, filmais – režisierių Gary Rosso „Bado žaidynės“ ir Joshua Oppenheimerio dokumentiniu filmu „Žudymo aktas“. Visa tai yra aplinka kurioje gyvenu. Ji kelia naujus klausimus, diktuoja naujas žaidimo sąlygas. Iš didelės gausos išsirenku mano tyrimui artimus pavyzdžius, tikrinu kaip jie atsiskleidžia (arba ne) mano tapybos raiškoje.

TIKSLAS

Pagrindinis tikslas – neturėti tikslo, tiesiog žaisti tapybą.

Žaisti be išankstinių taisyklių, nebijoti kaitos, nes kaip teigia Jean-François Lyotard‘as „performatyvumas priklauso vis dėlto nuo „vaizduotės“, kuri padeda arba atlikti naują „ėjimą“, arba pakeisti žaidimo taisykles.“[94]

Atskleisti ankstesnių (buvusių)[95] žaidimų formų tąsą tapyboje.

Pritaikyti žaidimų scenarijus tapyboje ir taip plėsti tapybos ribas.

TYRIMO METODAS

Pradžioje pasitelkiau savianalizės metodą, bet paskutiniais studijų metais supratau, kad pats žaidimas kaip žaidimas ir tampa mano meno tyrimo metodu. Klausiu, gal žaidimuose kaip ir pasakose ar mituose – pasislėpusi gilesnė išmintis, kurią įmanoma pasitelkti tapyboje? Siekiu žaidimą išardyti kaulelis po kaulelio, it moteris Giltinė iš Clarissa Pinkola Estés pateiktos pasakos[96], o vėliau sudėti, – suteikti tapybinę gyvastį. O gal pavyks visiškai išardyti, kaip kadaise ardžiau studijos sieną? O vėliau sudėti, gal netobulai, bet savaip. Noriu pamatyti, kaip kauleliai jungiasi į skeletą, o galiausiai apauga raumenimis ir oda.

Tyrimas vyksta trimis kryptimis:

– Konkretus žaidimas padiktuoja tapybos naratyvus, o atsakymų į iškilusius klausimus ieškau literatūroje. Todėl tyrime literatūra ne bendrai išanalizuojama (perskaitoma ir lyginama tarpusavyje), o naudojama tikslingai – konkrečios tapybinės užduoties sprendimui.

– Grožiniai ir teoriniai ir kitų menininkų tekstai ir kūriniai (savi ir kitų tapytojų) pasitelkiami interpretacinio tyrimo šaltinių teisėmis. Jie kelia naujus klausimus, diktuoja naujas žaidimo sąlygas, tikrinu, kaip jie atsiskleidžia (arba ne) mano tapybos raiškoje.

– Dialogo forma tarp tapybinės ir žodinės raiškos: žaidimas, literatūra, tapyba ar kita galima tvarka.

---

[94] Lyotard Jean-Francois*, Postmodernus būvis. Ataskaita apie žinojimą*, vertė Marius Daškus, Vilnius: Baltos lankos, 2010, p. 12.

[95] Tai ką galima būtų įvardinti, kaip „savaime suprantama“, nes „taip visada buvo“.

[96] Clarissa Pinkola, *op. cit.*, p. 172.

Manasis žaidimas, pirminiam sumanyme, buvo galimybė pasislėpti prisidengiant gana vaikiška tema – žaidimai arba kitaip tariant „aš tik žaidžiu“. Tačiau galiausiai paaiškėjo, kad manieji žaidimai negali slėptis po nerimtumu. „Tik žaidžiu“ dažnai keitė būtinoji veikla – „dirbu ties tuo“. Mačiau su kokiu atsidavimu žaidžia mano dukros, tas žaidimas buvo VISKAS – jame tilpo džiaugsmas, juokas, nuoskaudos ir kritiškas požiūris į supančią aplinką. Vaizduojant žaidžiančias dukras (koks žaidimas be žaidėjų), tas keistas santykis fiksuodavosi tapyboje ir laike keitėsi, kol galiausiai dukrų žaidimai pasitraukė iš mano tapybos. Matyt, tai buvo susieta su branda – dukrų paauglyste – siekiamybe nebežaisti (vaikiškus žaidimus). Natūraliai ištuštėjus vienai žaidimų aikštelei ėjau link kitos, tada dar kitos ir t.t. Kaita lanksti, epizodiška, kartais net atsitiktinė, kaip ir žaidimas.

Tyrimo visumą sudaro paskiri žaidimai – scenarijai, tai savotiškos vaikų žaidimo aikštelės su skirtingais žaidimais, ar miškas su skirtingu peizažu – saulėta žemuogių pievele, bruzgynais ar pelke. Žaidimą suprantu kaip įtraukiančią struktūrą, įėjus į mišką negali iš jo išeiti, kol nerandi, kaip tai padaryti, ar kol galiausiai Nykštukas išauga į milžiną ir tampa per didelis žaisti tame kontekste.

Julio Cortázaras teigia, kad: „[l]iteratūra man yra žaidimas. Bet visada priduriu, kad yra dvi žaidimo formos: pavyzdžiui, futbolas yra tik grynas žaidimas, bet yra ir kitokių – labai gilių, rimtų – žaidimų. Nors vaikai žaisdami ir linksminasi, jiems tai labai rimta. Ir tai svarbu. [..] Panašus žaidimas yra literatūra: tai irgi žaidimas, bet toks, kuriam gali atiduoti visą savo gyvenimą. Viską padaryti dėl jo.“[97] Sutinku su juo, man tapyba yra žaidimas, todėl žaidžiu tapybą.

[97] Jasonas Weiss, „Julio Cortázar, grožinė literatūra Nr. 83“, interviu iš „The Paris Review“, in: *Literatūra ir menas*, Nr. 3396, 2012 m. spalio 5d., prieiga internetu: http://literaturairmenas.lt/2012-10-05-nr-3396/190-literatura/287-julio-cortzar-grozine-literatura-nr-83 / [žr. 2018 01 20].



8. Jolanta Kyzikaitė, Jei aš būčiau aš, tikriausiai, gyvenčiau ne čia / If I were me I would probably live elsewhere, 2017, dr., akrilas, 195 x 275 cm.

Kai buvau mažas, daug dalykų atrodė „lyg ir“[98]

[98] Enquist Per Orlov, *Kapitono Nemo biblioteka*, vertė Zita Mažeikaitė, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 2008, p. 131.

„TAIP TYČIA“

„Lyg ir“ jausena mane vis dar lydi, tiksliau „lyg ir“ kaitaliojasi vietomis su „taip tyčia“. „Lyg ir“ – nurodo į netikrumą, abejonę, nestabilumą ir nepasitikėjimą. „Taip tyčia“ yra savotiškas gelbėjimosi ratas nuo „lyg ir“. „Taip tyčia“ aš esu princesė, tada „lyg ir“ dingsta, tokiu būdu žaidimas leidžia pabėgti į „kitą“ realybę. Nusakydamas (kartais netiesiogiai) žaidėjo veiksmus, charakterį tarsi sukuria „kitą“ asmenybę, jau konkretesnę, aiškesnę. Savotišką rėmą, kuriame galima saugiai žaisti. Rėmas šiuo atveju ne įkalina, o kaip tik išlaisvina nuo jau žinomų scenarijų.

„[S]tengiuosi sužinoti, kokia mano skirtingumo nuo kitų žmonių esmė ar bent kas ją lemia.“[99]

Psichoanalitikas Donaldas Woodsas Winnicottas knygoje Žaidimas ir realybė (1971)[100] *atkreipė dėmesį į pirmosios nuosavybės fenomeną, tiksliau, į individo pereinamąją zoną, kuri randasi dėl įtampos tarp vidinės ir išorinės realybės. Žaidimų pagalba atskiriama aš ir „ne aš“. Pradžioje viskas vyksta per žaidimą mamos plaukais, vėliau žaislais, kol domėjimosi laukas plečiasi į kūrybą, religiją, fetišizmą, melą ar vagystes.*

Tad pasineria į šią būseną ne tik kūrėjai, bet ir įvairių religijų atstovai. Šis „taip tyčia“ aktas turi būti įvardijamas, pvz., dabar mes žaisime šį žaidimą, melsimės ar kursime paveikslą. Sukuriamos įgyvendinimo sąlygos, be kurių „taip tyčia“ situacija negalima. Tuo tikriausiai skiriasi nuo sapnavimo ar svajojimo, nes mes neplanuojame tikslingai pasinerti į tam tikrą sapną ar svajonę. Tačiau pasirinkdami žaisti „taip tyčia“ žaidimą, mes jį ir žaisime, tiesa, šis sukurtas pasaulis niekada nėra apribotas nuo išorinių veiksnių, visada galima pasitraukti ar vėl įsitraukti. Taip pat „taip tyčia“ tėkmė gali kisti, ji priklausoma nuo žaidėjų kūrybiškumo.

Keisdama kailius kuriu tapybines tikroves, kas kartą vis kitą pasaulį. Gal tuo ir skiriasi mano tapyba nuo fotografijos, nes fotografija visuomet nurodo į fragmentą. Tuo tarpu aš kuriu uždarą sistemą – pasaulį. Pvz., atskiri žaidimai bendrame kontekste yra tam tikri fragmentai, bet kiekvienas jų turi savitą nepriklausomą visumą – atskirą pasaulį su savomis taisyklėmis ir išlygomis. Pabandysiu įvesti į savo žaidimų rūmus, pradėdama nuo žaidimo „taip tyčia – aš esu princesė“, o kaip žinia, ją išvysti galima tik tam tikro priėmimo metu. Tad susitiksime šventėje ar karnavale, iki.

[99] André Breton, *Nadža*, vertė: vertė Akvilė Melkūnaitė, Vilnius: Baltos lankos, 1998, p. 6.
[100] Donald Woods Winnicott, *Žaidimas ir realybė*, vertė Milda Morkytė, Vilnius: Vaga, 2009, p. 25 – 29.

AŠ ESU PRINCESĖ

„Taip tyčia" – aš esu princesė. Pasipuošiu ryškia rožine suknele ir einu į karnavalą, mano veidą dengia pudros sluoksnis, blakstienos slepiasi po juodu tušu, o lūpos po rausvų dažų sluoksniu. Šiandiena mano šventė – (pa)roda. Turiu (pa)rodyti naujausius savo (pa)šovimus. Kaip geras medžiotojas turiu susilieti su aplinka, (pa)jausti ore tvyrančią nuotaiką, nes ją galiu keist. Niekam neįdomus virkaujantys, prislėgti ar kūrybinėse kančiose besikankinantys tapytojai. Romantiškąjį prislėgto menininko įvaizdį pakeitė – šypsenos, juokas, gal net pompastika. Į parodų atidarymus susirenkama, kaip į šventę, norint pabendrauti, išgerti vyno taurę. Bet iškyla klausimas – kas yra tikroji šventė? Kaip tai reiškiasi tapyboje?

Ar dar daugiau juoko – daugiau gerų emocijų ir bus ta šventė, o gal ji liks tik manyje, nes kuriu šią mažą šventę tam tikrą laiko tarpą. Taigi vienoje parodoje susilieja sumanymas – konkretaus kailio (žaidimo) pasirinkimas ir laikas – tapymo ir tapimo tuo žvėrimi į kurį įsikūnijau. Tam tikro kūrybinio etapo pabaiga – paroda. Tad reikėjo laiko ne vien išsirinkti tinkančią suknelę ar „įjungti" šypseną. Nepatinka ji liūdnojo tapytojo įvaizdžio šalininkams, nes mano kančios lieka studijoje.

Ar galiu sau leisti švęsti?

Kodėl ne? Darbai jau sukurti, jie yra kokie yra. Kūrybinės nesėkmės ir sėkmės dažniausiai lieka tik man žinomos, o dabar ir jums. Tad šiame karnavale užsidedu kaukę, nes noriu suprasti kaip tai veikia. Blykst, blykst ištirpstu tarp blyksčių.

ŠVENTĖS NOSTALGIJA



9. Jolanta, Kyzikaitė, Su gimtadieniu! / Happy Birthday!, 2013.

Hansas-Georgas Gadameris knygoje *Grožio aktualumas. Menas kaip žaidimas, simbolis ir šventė* (1977) įžvelgė paradoksą tame, kad „įsivaizduodami vadinamąjį klasikinį meną, regime kūrinius, kurie patys visų pirma buvo laikomi ne menu, bet religinės, o ir pasaulietinės gyvenimo sferos tvariniais, gyvenimo pasaulio, jo iškiliausių aktų (tokių kaip kulto apeigos, valdovo reprezentavimas ar pan.) papuošimai. Tačiau vos tik žodis „menas“ ėmė įgauti mums įprastą skambesį, vos tik meno kūrinys, išsilaisvinęs iš bet kokių gyvenimo sąsajų, atsirėmė pats į save, o menas tapo menu [...] pagimdžiusi abipusę abejonę: ar tai tebėra menas? Ir: ar tai apskritai dar nori būti menas? Kas slypi už šio paradokso? Ar menas – tai menas ir niekas kita?“[101]

Galima daryti prielaidą, kad kol menas (labiausiai tapyba ir skulptūra) buvo susietas su reprezentacinėm funkcijom, tol šventės supratimas buvo kitoks. Šventės kūrimas ir jos šventimas buvo visuomeninis – šventė buvo ne tik pačių švenčiančiųjų reikalas, ji buvo kuriama bendrai: religijos, valdovų, meno pagalba. Menui tapus menu, pasikeitė ir pats šventės supratimas, šventė tapo ne švente, ji tapo paskirais žaidimais. Menas apjungė norą turėti ką nors bendra visiems, kurti visuotines apeigas. Avangardo formuluotę sukūręs Saint-Simonas „suprato, kad žmonėms stinga įkvėpimo, kad krikščionybė išsisėmė ir kad reikia naujo kulto. O naują kultą jis rado paties meno kulte. Menininkas atskleis visuomenei didingą ateitį, audrindamas žmones civilizacijos perspektyva.“[102] Taigi pasibaigus avangardui (aš jame randu karnavalinės kultūros tąsą), nuolatinių

[101] Hans-Georg Gadamer, *Grožio aktualumas :menas kaip žaidimas, simbolis ir šventė*, vertė Giedrė Grinytė, Vilnius: Baltos lankos, 1997, p. 27.
[102] Daniel Bell, *Kapitalizmo kultūriniai prieštaravimai*, vertė Daina Valentinavičienė, Vilnius: Alma littera, 2003, p. 81.

naujovių paieškai, buvo suvokta, kad tos visos naujovės greitai tampa nebenaujos, o lengvai įsisavinamos, ir kas mene šokiruodavo, netrukus tapdavo norma. Taigi per meno formą, kažkada tik karnavale pasireiškę motyvai, buvo adaptuoti „rimtajai“ kultūrai. Menas kompensavo šventės ilgesį pasiūlydamas naujus žaidimus, gan ne visuomet visuotinai suprantamesnius.

Anot Arūno Sverdiolo, Gadameris „analizuoja šventės nostalginės sampratos perkėlimą meno patirčiai“[103]. Tik kyla klausimas kaip šventės nostalgija persikelia į tapybą? Manau, šventės nostalgiją tapyboje reiškiasi per tam tikrų naratyvų perkėlimą (perimtų iš karnavalinės tradicijos) ar žaidimu tapybine forma (pvz. blizgučių klijavimas R. Nemeikšio darbuose).

Viduramžiais buvo dvi kultūros, tai – karnavalo kultūra „liaudies“ ir „oficialusis“ menas (pasaulietinės ir religinės pakraipos). Tapyba buvo viena iš pirmųjų, kuri pralaužė ledus ir panaikino šią griežtą atskirtį. Tapyba tapo tiesiog tapyba, o įsigalėjęs avangardas buvo karnavalo tąsa. Matoma skirtingi tapybiniai stiliai ir gana sparti jų kaita: impresionizmas, kubizmas, futurizmas ir t.t., bet kadangi karnavalas yra gyvas ir nenustygstantis, tai jis įtakojo ir naujų meno formų atsiradimą, jomis lengviau buvo parodyti laiko, judesio ir momento svarbą (hepeningai, performansai ar eksperimentinis kinas). Tokiu būdu atspindėjo tikroji karnavalo prigimtis – žaidimas tarp menininko ir žiūrovo taip pat ir scenos ištirpimas. Čia ir slypi paradokso esmė, kad tapyba atskilus nuo „oficialiojo“ pasaulio, pagimdė daug naujų žaidimų, bet pati liko savo „rėmuose“, nes jos kaita greitai tapdavo norma ir „klasika“ (pvz., Picasso, Andy Warhol ir pan.).

[103] Sverdiolas Arūnas, *„Hermeneutinės filosofijos studijos*, t. 2, Aiškinimo ratas, Vilnius: Strofa, 2003, p. 124.

JUOKAS

Šiandien tapyboje girdimi tik prabėgusio karnavalo atgarsiai. Klounas, juokdarys ar mimas – tai linksmas, dažnas cirko personažas. Jo funkcija – linksminti žiūrovus. Klounas įstrigo į mano atmintį dar vaikystėje, kaip nemalonus ir kažkodėl juoko nesukeliantis personažas. Jo būdingi bruožai – tai išdažytas veidas, ant nosies raudonas kamuoliukas, perukas, per dideli batai, bet didžiausią nerimą kelia per visą veidą išpiešta dirbtinė šypsena. Norėčiau išsiaiškinti, kodėl klounas man sukelia labiau nerimą, nei juoką. Kodėl tapybos darbuose naudojamos iš teatro, cirko perimtos kaukės, uždengto ar apipiešto veido motyvai dažniausiai sukuria nemalonią įtampą darbe? Kodėl tapybos darbuose pavaizduotas žmogus su plačia šypsena (besijuokiantis) sukelia ne teigiamas emocijas, o vidinį nerimą? Kodėl karnavalas visada turi ir nejaukumo prieskonį?

Michailas M. Bachtinas teigia, kad karnavalas viduramžiais buvo oficialaus gyvenimo atspindys, bet per juoko formą. Karnavale sukuriama veidrodinė realybė su savo juokdariais, karaliais, princais, princesėm ir kitais personažais atėjusiais iš „oficialaus“ gyvenimo. Čia žaidimas laikinai tampa tikru gyvenimu (karnavalo metu). Gyvenimas vyksta ne scenoje, nėra jokių nuorodų į teatrą (scena, atstumas tarp žiūrovo ir veikėjo, surežisuotas veiksmas ir t.t.). „Juokdariai ir kvailiai yra ypatingos gyvenimo formos nešėjai, tuo pačiu metu ir realios, ir idealios. Jie yra kryžkelėje tarp gyvenimo ir meno (ypatingoje tarpinėje sferoje), tai ne šiaip keistuoliai ar kvaili žmonės (būties prasme), bet taip pat ir ne komiški aktoriai.“[104]

Bachtinas išskiria juoką (juoko kultūrą – karnavalą), kuris būdingas tik žmogui. „Juokas turi gilią pasaulio suvokimo reikšmę, tai viena iš tikriausių tiesos formų apie pasaulį, jo istoriją, apie žmogų; tai ypatingas universalus pasaulio supratimas, matantis pasaulį savaip, bet ne mažiau, o gal ir daugiau tikrą nei rimtas matymas, todėl juokas kaip ir rimtumas priimtinas didžiojoje literatūroje (tuo pačiu keliančioje universalias problemas), kai kurios labai realios pasaulio pusės priimtinos tik juoku.“[105] Taigi, juoko forma yra paliečiamos tos temos, kuriomis sunku ar neįmanoma kalbėti „rimtai“, pvz., gyvenimo ir mirties, kuri yra pateikiama juoko forma ar maišoma hierarchija tarp „aukštųjų“ ir „žemųjų“ vertybių. Dažnai pasitelkiama žmogaus kūno sandara – apačia tai purvas, nuodėmės ir t.t., o viršutinė kūno dalis yra teigiamos savybės (juokdario kepurės kilmė – tai kelnės ant galvos).

Viduramžių karnavalinė kultūra pasitelkia personažus, kurie gyvi tik antrinės tikrovės dėka. Klounai, mimai ar juokdariai ir jų baltai išpaišyti veidai labiau primena mirusiuosius nei gyvuosius. Tuo tarpu mirusiųjų kulte, gyvavusiame nuo neolito laikų iki XVII a. (vėliau buvo gaminamos vaško atliejos, kurios kartais naudotos ir laidotuvėse), svarbus buvo palaikų „realumas“ – „gyvumas“.

Hansas Beltingas teigia, kad „būtent mirusiųjų, o ne dievybių atvaizdai buvo pagrindinės priežastys užsiimti vaizdavimu ir be sąsajų su mirusiųjų kultu sunku deramai suvokti bet kokių, net ir šiuolaikinių medijų vaizdų gamybos prasmę.“[106] Taigi, mirusiųjų asmenų atstovavimą atvaizduose

[104] Бахтин, Михаил Михайлович. *Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса*, Москва: Художественная литература, 1990, p.13.
[105] *Ibid.*, p. 78.
[106] Belting, Hans. *Bild – Antropologie,* München, 2001, p. 8, 147, 149, cituota iš Grigoravičienė, Erika, *Vaizdinis*

poreikis nuo seno skatindavo atvaizdų gamybą. Viena dažniausių priežasčių, tai siekis prisiminti mirusįjį, suteikiant jam gyvo žmogaus vaizdą (efigijos[107]), o kita tendencija – mirtį įjungti į gyvenimą (lėlės-marionetės, ar mechaninės lėlės). Karnavale suaugę žmonės žaidžia su savo atvaizdu – baltu veidu (miręs veidas), suteikdami jam gyvybę juoku, tuo tarpu mirusiojo išliejai, kuri turėjo jį atstovauti, norima į atvaizdą įkvėpt gyvybę realistiškai jį atvaizduojant. Taip abi šios atvaizdų formos tampa gana groteskiškos, todėl vėliau puikiai išnaudojamos literatūroje ir dailėje.

„Trimačiai atvaizdai, apgaulingai panašūs į gyvus žmones, mirusiųjų kultui išnykus buvo gaminami dar gausiau, virto pramoginiu reginiu, ir nuo jų patiriamas nejaukumas – tai galbūt atpildas už kulto vertės sunaikinimą.“[108] Galima teigti, kad noras sukurti antrinį pasaulį priskiriamas vaikiškos kultūros daliai ir neretai tapatinamas su cirku, animaciniais filmais ir pan. Kaip ir mirusiųjų kultui praradus savo svarbą, jo detales perima populiarioji kultūra (vaško figūrų muziejai, kunstkameros ir pan.), taip pat turi atsikartojimų manekenuose, lėlėse.



10. Maurizio Cattelan, Frankas & Jamis / Frank & Jamie, 2002, vaškiniai manekenai, rūbai, batai.

Frank: 191.7 x 63.5 x 52.7 cm.

Jami: 182.2 x 62.8 x 45.7 cm.

Juoko ir mirusiųjų kulto dermę yra išlaikęs menas. Manau, pakankamai tiesioginę sąsają galima pamatyti Maurizijaus Cattelano skulptūroje „Frankas & Jamis“, 2002 [10 il.]. Vaškiniai pareigūnai tiesiogiai primena efigijas, o jų šypsena ir pastatymas ant galvos – karnavalinę kultūrą (vertybių sumaišymas – viršus ir apačia). Toks perpynimas sukelia nejaukumo jausmą. „Pasak Freudo, keistas nejaukumo jausmas yra tam tikra baimės, siaubo, išgąsčio atmaina ir jis pirmiausiai kyla būtent iš gerai pažįstamo, patikimo – kai ko, kuo nuo seno pasikliauta. Freudo nurodytas

posūkis: vaizdai, žodžiai, kūnai, žvilgsniai, Vilnius: Lietuvos kultūros tyrimų institutas, 2011, p. 207.

[107] Effigies – tikrieji atvaizdai, jų funkcija dokumentuoti, sulaikyti, buvo vaizduojami ne tik tarsi gyvi, bet ir mirę – negyvi asmenys.

[108] Grigoravičienė Erika, *op. cit.*, p. 208.

psichologas E. Jentschas buvo pateikęs konkretesnį šiurpo šaltinio pavyzdį: tai „abejonė dėl regimai gyvos būtybės įsielinimo ir atvirkščiai – abejonės, ar negyvas daiktas kartais neturįs sielos“, ir šį „intelektualinį netikrumą“ sukelia vaško figūros, lėlės, automatai, bet taip pat ir epilepsijos bei pamišimo priepuoliai, kurie juos stebintiems sužadina nuojautą, kad regimas entuziazmas slepia mechaninius, automatinius procesus.“[109]

Menininkai pasitelkia žaidimo elementus, kurie yra priimtini vaikams: veido išsidažymas, žaidimas su lėlėm ar vaško figūromis. Tačiau, šie žaidimai sukelia abejonę, kai juos naudoja suaugę žmonės. Menininkas turi „neliečiamybės“ statusą šitiems žaidimams, nes juos panaudojus „realiame“ ar „oficialiame“ gyvenime žmogus būtų suvokiamas kaip psichiškai nestabilus. Todėl manau, kad meno pasaulis tęsia karnavalinę kultūrą, kur sukuriamas „kitas“ pasaulis su savo taisyklėmis, baimėmis, juokais.





11. Cindy Sherman, Be pavadinimo #359 / Untitled #359, 2010, Jaimio Gordono fotografija.
12. Cindy Sherman, Be pavadinimo #425 / Untitled #425, 2004, Chromogeninis spalvotas atspaudas, 179.7 x 228 cm.

Labiausiai ją išplėtojo menininkai video darbuose, performanse, skulptūroje ir kitose meno formose. Pavyzdžiui Cindy Sherman projektai yra tarpinis variantas tarp tapybos, performanso ir fotografijos. Darbuose „Be pavadinimo“ [11, 12 il] savo veidą ji paverčia komiškomis personomis, klounais ir pan. Viename iš interviu ji sako: „aš naudojuosi savo veidu kaip drobe... Aš matau fotografijose personažą ir mėginu jį atkartoti ant savo veido“.[110] Taip Cindy Sherman sukuria savotiškus juokingus personažus. Jai svarbu paryškinti lūpų ir antakių išraišką, dėl šios priežasties visi personažai primena klounus, o kadangi jie yra sukurti ne ant drobės, o ant menininkės veido (gyvo žmogaus), jie kelia nerimą. Gajus to meto požiūris į tapytojus, kaip išskirtinai tik vyriškos lyties atstovus, lėmė jos naujos tapybos technologijos pasirinkimą.

[109] *Ibid.*, p. 223-224.
[110] Simon Hattenstone, *Cindy Sherman: Me, Myself and I*, prieiga internetu: http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2011/jan/15/cindy-sherman-interview / [žr. 2013 01 28].

Ieškodama tapybos pavyzdžių, kurie atspindėtų karnavalą (persirenginėjimas, išsišiepęs veidas, lėlės, vaidybos elementai), pastebėjau dvi pagrindines tendencijas.



13. Andy Warhol, Barbė / Barbie, 1985.

Pirma grupė, tai nutapytos lėlės, marionetės, klounai, kaukės ir pan., kurie savo išore turėtų būti negyvi, bet tapant jie atgyja, šie veikėjai kuria savo istoriją ir pan. Manau didelę įtaką tapybai padarė siurrealistų ir naujojo daiktiškumo Bauhauso fotografai. Jie savo darbams panaudojo lėles – manekenus, sukurdami joms įvairias nepatogias situacijas (laužant, keistai sustatant). Menininkas Mike Kelly parodos kataloge (2004) teigia, kad „nejaukumas – tai mutavęs išgąstis, atmieštas sumišimu, kūniškas juslinis potyris, susijęs su prisiminimo vyksmu, su *déjà-vu*, ir jausmu, jog mus kažkas stebi, o šiuos jausmus sukelia „mirę daiktai“, turį savą gyvenimą.“[111] Realistiškai nutapytas vaizdas, tai ne visada yra „gyva“, o nutapius „negyvą“ jis neretai atgyja – šią galimybę tapytojai perėmė iš fotografinio vaizdo.





14. Jolanta Kyzikaitė, Žaidimų kambarys. Kai Bratz svajojo tapti Barbe / Playroom. When Bratz dreamt of becoming Barbie, 2012, spauda ant drobės, akrilas, markeris, 156 x 182 cm.

15. Jolanta Kyzikaitė, Žaidimų kambarys. Naujų kojų pasirinkimas / Playroom. Selecting new feet, 2012, spauda ant drobės, akrilas, markeris, 150 x 156 cm.

[111] Grigoravičienė Erika, *op. cit.*, p. 234.

Keistą jausmą tarp „gyvo“ ir „negyvo“ išnaudojo poparto menininkai. Andy Warhol nutapė Barbę [13 il.], kuri pop kultūroje nemažiau žinoma nei Marilyn Monroe ar Jane Fonda. Lėlė yra nutapyta ta pačia maniera kaip ir kitos to meto „žvaigždės“. Tai sukelia keistą jausmą, nes tiek „gyvų“ žmonių, tiek lėlės atvaizdas yra toks pats (plakatiškas). Marilyn Monroe atrodo lėlė, kaip ir Barbė, o gal Barbė atrodo gyva.

Savo darbų serijoje „Žaidimų kambarys“ (2012) (Kai Bratz svajojo tapti Barbe; Naujų kojų pasirinkimas; Kai sudužo jos širdis) [14, 15, 16 il.] perpyniau aplinkos fotografinį vaizdą su ištapytomis Barbės ir Bratz lėlių figūromis. Taip panaudoju tiek siurrealizmo palikimą – fotografinį foną kaip „realaus“ vaizdo atitikmenį, tiek ir poparto – piešinius (komikso stilistika) ir pop kultūros lėlių simboliką. Fonas atspindi situacijos „realumą“, o lėlės - žaidimą, bet jos gyvena savo gyvenimą, kuris turi savas emocijas, mintis.

Pasak Bachtino kaukės ar marionetės niekada negali tapti tik daiktu tarp kitų daiktų. Taip pat manau, jei iš kasdienių vaikų žaidimų paimtos lėlės ir kiti žaislai persikelia į kūrybinę erdvę jie jau nėra tik daiktai.



16. Jolanta Kyzikaitė, Žaidimų kambarys. Kai sudužo jos širdis / Playroom. When her heart broke, 2012, spauda ant dr., akrilas markeris,156 x 196 cm.



17. Jolanta Kyzikaitė, parodos „Kauliukas“ ekspozicijos fragmentas / Fragment of exhibition „Dice“, 2014.

Savo darbų cikle „Rampa. Kalvų slėnio aikštelė“ (2013) [17 il.] išnaudoju negyvų daiktų sugyvinimą, ar gyvų sunegyvinimą. Vaizduoju vaiką su kauke: kūnas vaiko, o kaukė mylimiausio mano dukros žaislo galva. Pasirinkdama tokį supriešinimą noriu sukelti niūrų įspūdį, kuris man atsirasdavo vaikystėje pamačius persirengusius žmones. Norą klausinėti, kas slypi už kaukės, kodėl šitas personažas žaidžia kartu su vaikais. Kadangi tuometė mano vaikų žaidimo aikštelė kartu buvo ir statybų aikštelė, tai atrodo grėsmingai. Pats motyvas pasirinktas iš realios aplinkos. Sklypas pagal gyvenamųjų namų kvartalo projektą skirtas aikštelei, bet iš visų vaikų žaidimui skirtų priemonių, tuo metu buvo tik rampa. Ji skirta važinėtis riedučiais, riedlentėmis ar specialiais dviračiais, o likusią jos dalį užima statybinės atliekos ir technika, kurią čia sustato gretimų sklypų savininkai. Taip žaidimo aikštelė tampa kartu ir nuolatos tykančia grėsme, kurią prisimename iš vaikystės – lakstymas po statybas, kur kartais nutinkantys nelaimingi atsitikimai buvo žaidimo palydovai. Todėl pasirinktos kaukės motyvas padeda sukurti tą keistą įtampą, kuri nebūtų atsiskleidus vien vaizduojant vaikus žaidžiančius statybų aikštelėje.

Asta Gröting video instaliacijoje „Vidinis balsas“ (2000) [18 il.] sukūrė pagrindinį personažą lėlę Martą. Lėlės balsas yra žmogaus, su kuriuo lėlė kalbasi, taigi lėlė kalbasi pati su savimi arba žmogus su savimi. Aktoriai kiekviename filme keičiasi, bet įdomiausia yra tai, kad kai lėlė kalbasi su vaiku, atrodo savaime suprantamai, bet kai Marta kalbasi su suaugusiuoju atrodo keistai, nes kyla sąsaja su suaugusiojo galia ir rimtumu.



18. Asta Gröting, Vidinis balsas. Pagyros ir kaltė / The inner voice. Praise and blame, 2000 (su Jenifer Field), video instaliacija.

Antra grupė, tai juoko, bet ne šypsenos, paieška tapyboje, garsioji Mona Liza šiai grupei netinka, nes ji šypsosi, bet nesijuokia. Nors Leonardo da Vinči piešiniuose galima atrasti juoką, bet tapyboje jo nėra. Piešiniai įvardinti kaip karikatūros, nors man labiau primena greitus eskizus, kai per trumpą laiką pagaunamas nepozuotas judesys. Galima numanyti, kad juose autoriui svarbi ne tiek meninė raiška, o veido mimikos kaita. Šalia juoko yra pavaizduotos ir kitos veido grimasos, ar ligų sudarkyti veidai. Tai leidžia daryti prielaidą, kad piešiniai buvo kuriami kaip anatominė analizė. Po Leonardo da Vinči mirties 1519 m. daugumą jo darbų, taip pat ir šiuos piešinius, paveldėjo Francesco Melzi. Jis iš Prancūzijos atsivežė piešinius į Milaną ir leido kitiems menininkams naudotis studijų tikslais (daryti kopijas kitiems menininkams).

Manoma, kad Leonardas da Vinči yra grimasų[112] vaizdavimo pradininkas. Po jo mirties galima rasti pavienius juoką vaizduojančius kūrinius kaip kad Annibale Carracci „Besijuokiantis jaunuolis“ [il. 19]. Kadangi šis darbas yra tapytas ant popieriaus, o ne ant drobės, todėl primena labiau piešinį, nei tapybą. Pasirinkta technika leidžia manyti, kad tai buvo eskizas, galbūt kurtas mokymosi tikslais. Kaip ir Leonardo piešinyje ieškojo „kitokios“ veido išraiškos – nepozuotos, momentinės.

Daugiausiai grimasų pavyzdžių, o tarp jų ir juoko galima rasti XVI – XVII a. olandų ir flamandų tapyboje. Rembrantas Harmensas van Reinas veido išraiškos studijoms pasirenka save [il. 20, 21]. Panašu, kad tai taip pat veido tyrinėjimo studijos, o geriausia tai daryti su savo veidu priešais veidrodį. Labai įdomūs ne tik šie Rembranto autoportretai, bet ir vėlyvesni. Įdomu stebėti kaip kinta ne tik veidas, jo išraiškos, bet ir tapytojo meistriškumas. Pastebėjau, kad autoportretuose menininkai, kitaip nei kituose darbuose, linkę atskleisti daugiau, eksperimentuoti.

[112] Internetinėje enciklopedijoje „Wikipedija“ radau „a tronie“ terminą, kuris labiausiai atitinka lietuvišką žodį – grimasa. Tronie, prieiga internetu: https://en.wikipedia.org/wiki/Tronie / [žr. 2018 03 07].







19. Annibale Carracci, Besijuokiantis jaunuolis / Laughting youth, 1583, tapybos darbas ant popieriaus 44,5 x 29 cm.

20. Rembrant Harmenszoon van Rijn, Autoportretas / Self-portrait, 1628, aliejus ant vario, 22,22 x 17,14 cm.

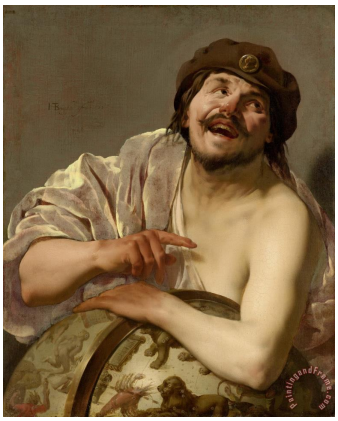
21. Rembrant Harmenszoon van Rijn, Autoportretas / Self-portrait, 1630.

22. Frans Hals, Besijuokiantis berniukas / Laughing boy, apie 1625.

23. Frans Hals, Čigonė / Gypsy woman, 1628-1630.











24. Dirk van Baburen, Herakleitas ir Demokritas / Heraclitus and Democritus, 1622, dr., akrilas, 101 x 138 cm.

25. Johannes Moreelse, Demokritas ir Herakleitas / Heraclitus and Democritus, 1634, dr., aliejus 73.7 x 115.5 cm.

26. Hendrick ter Brugghen, Demokritas / Democritus, 1628.

27. Johannes Moreelse, Demokritas / Democritus, 1630, dr., aliejus, 59,5 x 68,8 cm.

28. Antonie Coypel, Demokritas / Democritus, 1692, dr., aliejus, 69 x 57 cm.

Panašiu laikotarpiu kūrė Fransas Halsas[113], dar vadinamas „juoko meistru“. Jis, vienas iš nedaugelio, tikslingai ieškojęs kaip atskleisti juoką tapyboje. Vienas įdomesnių darbų „Besijuokiantis berniukas“ [22 il.], pastebėjau, kad jame labiausiai išreikštas juokas – aiškiai matomi dantys. Tuo tarpu darbe „Čigonė“ [23 il.] jau daug santūresnė veido išraiška. Daugumos tapytų portretų šypsenos artimos Mona Lizos šypsenai – santūriai pakelti lūpų kampučiai, ar kur nekur matosi balkšvas potėpis – nuoroda į dantis. Olandų, flamandų tapyboje atsiranda paprasti žmonės ir jų pasilinksminimai, tai rodo ir abstraktūs darbų pavadinimai – „Besišypsanti mergina“,

[113] 2017- 2018 m. Franso Halso muziejuje buvo atidaryta paroda atskleidžianti XVII a. juoką tapyboje „Juoko menas, humoras Aukso amžiuje“ (The Art of Laughter: Humour in the Golden Age). Šiame kontekste buvo rodomi Rembrandto, Franso Halso, Jano Steeno, Judith Leyster, Adriaen Brouwer, Gerard van Honthorst, Jan Miense Molenaer ir Nicolaes Maes darbai. The Art of Laughter: Humour in the Golden Age, prieiga internetu: https://www.franshalsmuseum.nl/en/event/the-art-of-laughter / [žr. 2018-03-24].

„Kurtizanė“, „Pamišelė Babbe“. Tuo laikotarpiu tik „[n]eišauklėtiems“ valstiečiams, miestiečiams, ar šiaip keistuoliams ir juokdariams buvo „leidžiama“ ir šypsotis, ir juoktis, ir kvatoti“[114]. Juos tapant menininkas turėjo jaustis laisviau, būtent „žemesnio luomo kaukės“ leido laisvesnę raišką tapyboje.

Taip pat puiki vieta menininko fantazijai – asmenys kurių niekas nematė, nepažinojo, mitinės būtybės ar antikos laikų filosofai. Vienas įdomiausių tai – Herakleito ir Demokrito duetas, nors šie du filosofai niekada realybėje nebuvo susitikę, dažnai vaizduojami kartu. Demokritas buvo pramintas „besijuokiančiu filosofu“. Galima stebėti kaip juoką perteikia skirtingi tapytojai. Visi pavyzdžiai [24-28 il.] sukurti panašiu laikotarpiu. Nacionalinio M. K. Čiurlionio dailės muziejaus kolekcijoje yra Dirko van Babureno „Herakleitas ir Demokritas“ [24 il.]. Reikia pastebėti, kad šiame paveiksle, Demokrito juokas subtilesnis nei Johannes Moreelse [25 il.] ar Hendrick ter Brugghen [26 il.] paveiksluose.

Darau išvadą, kad tuo metu juoko tyrimas tapyboje buvo galimas šiomis kryptimis:

– autoportretai;

– neįvardijant vaizduojamų asmenų tapatybės (valstiečiai, miestiečiai ir jų pasilinksminimai);

– istorinės (kurių tikri jatvaizdai neišlikę) ar mitinės asmenybės.

Manau, kad XVI - XVII amžiuje olandai išnaudojo visą „juoko limitą“ tapyboje, nes vėliau juoko beveik nėra (kaip visada išimčių galima rasti[115]). Turbūt, tai susiję su tuo, kad tapyba suvokiama – kaip atminties saugykla. Užfiksuotas žmogus darbe atspindi tą dabartį, kuri bus praeitis, o darbai su kvaila – juokinga išraiška, negali atspindėti „rimtos“ kultūros. „Atmintis sukelia norą reflektuoti praeitį, kaip svarbią dabarties dalį ir persvarstyti, perkainoti ir iš naujo įvertinti individualią biografiją bendroje platesnėje istorinėje perspektyvoje.“[116] Taigi, tas paslėptas noras kurti ir būti dalimi „rimtos istorijos“ slepiasi kiekvieno mūsų viduje. Aleida Assmann straipsnyje „Transformacijos tarp istorijos ir atminties“ užduoda klausimą, kurie vaizdai išlieka?[117] Galiu daryti prielaidą, kad juokas neišlieka, jis yra išstumiamas už istorijos ribos, nes jis mums primena karnavalą, kuris negali būti „oficialiosios“ kultūros dalimi. Nors besijuokiančių žmonių fotografijos gana dažnos, tačiau tapyboje ši emocija retai kada perteikiama. Matomai, dėka skirtingo laiko suvokimo – fotografijoje jis yra momentinis, o tapyboje tęstinis. Taip pat ir Hansas Beltingas pastebėjo, kad „atminties reginys, polemika ar melancholija vis dėlto atskleidžia tęstinę dabartį darbuose, kuri gali būti atsimenama.“[118] Ir tai, manau, susieta su giliomis Europos kultūros tradicijomis – ritualais. Tačiau jie nėra izoliuoti.

---

[114] Joana Vitkutė Joana, „Itališkojo juoko mįslė“, in: *Septynios meno dienos,* Nr. 9 (1246), 2018 m. kovo 2 d., prieiga internetu: : https://www.7md.lt/daile/2018-03-02/Italiskojo-juoko-misle / [žr. 2018 03 20].

[115] Pavyzdžiui LDM galima pamatyti Kanuto Rusecko 1824 m. sukrutą kūrinį „Besijuokiantis italas“. Šio portreto pavadinimas neįvardija konkrečios asmenybės, todėl galima daryti prielaida, kad taip pat buvo – juoko tyrimas.

[116] Assmann Aleida, „Transformations between History and Memory“, in: *Social Research,* Vol. 75, No. 1, *Collective Memory and Collective Identity* (Spring 2008), p. 54.

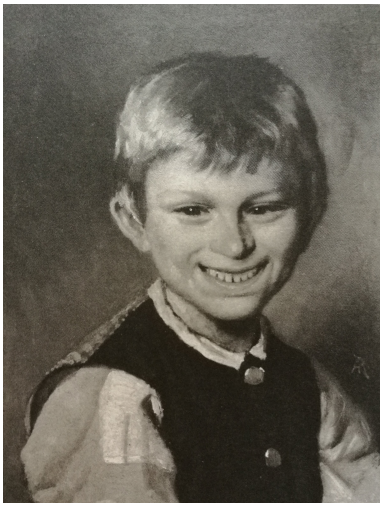
[117] *Ibid.*, p. 62.

[118] Belting Hans, *The Invisible Masterpiece,* London: Reaktion Books, 2001, p.

Atsiradus fotografijai ir jai ištobulėjus, buvo galima fiksuoti momentines veido išraiškas. Šias naujas technines galimybes išbandė ir to meto tapytojai. Jolita Mulevičiūtė pastebi, kaip fotografija, tiksliau išspausdintos Charleso Darvino veikalo „Žmogaus ir gyvūnų emocijų išraiška“ (1872) iliustracijos, galimai paveikė Alfredo Römerio tapytus darbus „Berniuko portretas“ [23 il.], „Moters ir vyro portretas“. Tai buvo epizodinis pabandymas, vėliau menininkas vengė išraiškų kaitos, laikėsi nuomonės, kad „vaizduojant veidą reikia vengti kontrastų, grimasų, staigių išraiškos pokyčių ir siekti paprastumo bei malonaus įspūdžio“[119]. Panašios pozicijos laikėsi ir kiti menininkai, nes juoko yra tik pavieniai atvejai.

Pirmas kasdienybės proveržis tapyboje buvo minėta olandų, flamandų XVII a. tapyba, antras etapas atėjo su XX a. 6 deš. poparto meno suklestėjimu. Komikso stilistika (ne archajiška, o populiariosios kultūros raiška) tapė masinių medijų sukurtus produktus. Taigi, priartino tapybą prie kasdienybės ir ji išlieka aktuali šiuolaikinėje tapyboje. Šalia įvairių gyvenimo scenų, atsiranda ir juokas tapyboje.

Tačiau įdomu tai, kad šiuolaikiniai autoriai, kurie pasirinko tapyti žmones su šypsena, rinkosi tradicinę raišką. Manau, kad tai yra pasirinkta ne atsitiktinai, nes nutapius šypseną poparto stilistika, sunku išgauti norimą kontrastą ar nejaukumo jausmą. Nejaukiai nuteikti gali ir archajinis dailės kūrinių stilius, senamadė raiška, dažnai atrodanti perversiška, taip pat kitų vaizdų kartotės, citatos.[120]







29. Alfredas Römeris, Besijuokiantis berniukas / Laughing boy, apie 1872-1873.

30. Žygimantas Augustinas, Trisdešimtmetis / Thirty years old, 2005, dr., aliejus, 100 x 70 cm.

31. John Currin, Miesto iškyla / Park city grill, 2000, dr., aliejus, 97 x 76 x 4 cm.

Tapant kuo realistiškesnę žmogaus šypseną ji tampa sustingus ar mirusi, o karikatūrinant, ar kitaip ją pabrėžiant, ji įgauna keistą, ne visai sveikos psichikos žmogaus veido išraišką. Pvz.,

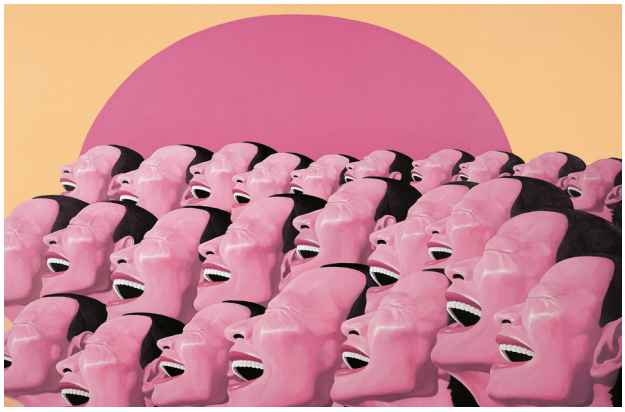
[119] Jolita Mulevičiūtė, *Besotis žvilgsnis. Lietuvos dailė ir vizualioji kultūra 1865 – 1914*, Vilnius: Lietuvos kultūros tyrimų institutas, 2012, p. 87.

[120] Kelly Mike, „*Mit toten Dingen spielen. Überber das Unheimliche“*, The Uncanny by Mike Kelley, Artist, Ausstellungskatalog, Köln, 2004, 16, cituota iš Grigoravičienė Erika, *op. cit.*, p. 235.

besijuokiančio Žygimanto Augustino autoportretas „Trisdešimtmetis“ [30 il.]. Juokas yra dinamiškas procesas, o jo statiškas vaizdas tapyboje perteikia nebe linksmumo, o sutrikimo ar ligos įspūdį.

Puikus pavyzdys amerikiečių autorius Johnas Currinas [31 il.]. Jis, tapydamas renesanso ar ankstyvojo manierizmo stilistika, nori parodyti kitą žvilgsnį į dabartinį gyvenimą (moralę ir grožį). Stilizuotos figūros primena deives iš renesanso freskų, bet jų juokas yra galimas tik šiandieniniame mene.





32. Fang Lijun, 30th Mary / 30-oji Marija, 2006, dr., aliejus, 400 x 525 cm.

33. Yue Minjun, Saulė / The Sun, 2000, dr., akrilas, 200 x 280 cm.

Įdomu tai, kad juoką tapyboje naudoja Azijos menininkai pvz., Kinijos tapytojai Fang Lijun [32 il.], Yue Minjun [33 il.], japonai Takashi Murakami [24, 25 il.], Yoshitomo Nara, Korėjos - Donghee Koo [35 il.]. Juoko tematika dirba Meksikoje gimusi, šiuo metu Pietų Afrikoje gyvenanti, jauna menininkė Georgina Gratrix [36 il.]. Pavyzdžiai iš kitų šalių rodo, kad ten slypi skirtingas juoko kultūros suvokimas. Manau reikėtų gilesnių kitų kultūrų studijų, kad išsiaiškinti ne tik vaizdinį skirtumų supratimą.





34. Takashi Murakami, 2007/2008, MOCA, Los Andželas, JAV.

35. Takashi Murakami, 2000, Versalio rūmai, Prancūzija.





36. Donghee Koo, Liudytojai / Witnesses, 2010, spauda ant drobės, 140 x 140 cm.

37. Georgina Gratrix, Pati gražiausia mergina / Most Beautiful Girl, 2010, dr., aliejus.

Rašant šį tekstą nusprendžiau, kad tai puiki proga pabaigti tapybos darbą juoko tematika „Le Bon Bon“ (2011–2013) [38 il.]. Sustingusios šypsenos tapymas sukėlė daug sunkumų. Darbą „Le Bon Bon“ su dukros šypsena, tapiau nuo 2011 m. ir jo negalėjau pabaigti. Tapiau ilgai, keičiau paveikslo koloritą, figūrų išdėstymą, bet nekeičiau pagrindinio idėjinio mazgo – vaiko šypsenos. Bet kuo daugiau buvo skiriama laiko šiam darbui tuo labiau vaikas atrodė negyvas. Manau, kad teisus Ernstas Gombrichas teigęs, kad „vaško atvaizdai nejaukūs, nes griauna ribas tarp simbolių ir tikrovės: marmurinio biusto paprastai nelaikome „nupjautos galvos atvaizdu“, bet vos paspalvintas jis jau gali šokiruoti ir pasirodyti nemaloniai tikroviškas, nes peržengia simbolinės tvarkos ribas.“[121] Taip ir tapyboje, nejaukumą sukelia šypsena, nes ji yra gyvo žmogaus emocijos išraiška, prie to prisideda ir spalvotas – vizualus jos perteikimas, kuris netiesiogiai priartina prie gyvo personažo.

[121] Gombrich Ernst, *Dailė ir iliuzija.* Vilnius, 2000, cituota iš Grigoravičienė Erika, *op. cit.*, p. 223.



38. Jolanta Kyzikaitė, Le Bon Bon, 2011-2013, dr., akrilas, 154 x 200 cm.

Aleida Assmann teigia, kad „iš vienos pusės mus veikia semantinė atmintis, bet šalia jos visada yra ir epizodinė atmintis, atspindinti grynai asmenišką įvykį, kaip individualią patirtį, per tai galime keistis ir komunikuoti, tai negali būti perduodama per vieną individą kitam, išlaikant tą pačią įvykio kokybę be išorinės reprezentacijos.“[122] Kas atsitinka su epizodu ir pasirenkamoms skirtingoms medijoms jam atspindėti? Jei fotografiniame vaizde šypsena suprantama natūraliai – ji yra momentas, kaip ir sekundės dalies kadras fotografijoje, tai tapyboje laiko supratimas yra kitas. Net ir momentinio kadro perteikimas tapyboje reikalauja laiko ir tai perteikiant įvyksta keisti dalykai.

Nemanau, kad tapant „Le Bon Bon“ darbą, kuriame vaizdavau savo dukrą iki galo išsiaiškinau juoko ir šventės – karnavalo temą tapyboje. Todėl tęsiau paieškas toliau, šalia vaikiškos šventės įpindama suaugusius. Ieškojimus perkėliau tapybos darbų cikle „Šventė“ [39, 40 il.].

Šypseną ir juoką apima sudėtingos raumenų grupės, joms veikiant žmogaus veidas momentaliai keičiasi. Tačiau, reikia pažymėti, kad kaita yra ribota, veido raumenys dirba iki tam tikros ribos, vėliau jie grįžta į pradinę ramybės būsena. Ramybės būseną mes suprantame kaip

[122] Assmann, Aleida, *op. cit.*, p. 51.

neutralią ar natūralią, tai puikiai iliustruoja dokumentų nuotraukų reikalavimai[123]. Gautas vaizdas turi neišlįsti iš nustatytų normų, bet dažnai esame nepatenkinti savo atvaizdu, gal todėl slepiame savo dokumentus. Nejaučiame sąsajų tarp savęs ir atvaizdo, kyla retorinis klausimas, gal būtent momentinė šypsena labiau atspindėtų mūsų asmenybę?



39. Jolanta Kyzikaitė, „Šventė“ darbai studijoje /„Festival“ artwork in studio, 2013.

Arthuras Koestleris pastebi[124], kad nuo juodos linijos piešinio kismas prasideda kai lengvai pakyla lūpų kampučiai, pakilusi lūpa atsidengia dantis, vėliau pradeda veikti bene visi veido raumenys (ir ne tik) – žmogus juokiasi. Kaip perteikti tą juoko momentą, kada jis yra ribinis? Piešiant linijinis piešinys brėžia ribas – kontūrą, jis yra statiškas, juoda linija primena spalvinimo knygelę. Vėliau turimą vaizdą galima spalvoti neišlendant iš už linijų. Pasimato akių, plaukų, odos spalvos, kiek pagyvėja, bet labiau primena paspalvintą močiutės nuotrauką, kurioje ji sukandus savo ryškiai rožines lūpas. Spalvinant vaikiškai ir nekreipiant dėmesio į linijas – jos lieka, kaip priekaištas neatidžiam darbui. Linijos įkalina lyg švininės vitražo grotos. Juokas taip pat turi ribas, veido raiška išsitempia iki maksimumo (fiziškai didesnė kaita negalima), vėliau veidas pamažu grįžta į pradinę būseną. Taigi, svarbi riba, piešinį varžo linija, veido raišką - jo fizionomija.

Tapyboje sluoksniuojant vieną sluoksnį ant kito užpildžiau drobės paviršių vaizdais. Vienas sluoksnis – tai vaikai, jie gali atvirai juoktis, nevaržomi aplinkybių, vietos ir laiko. Jų juokas natūralus – nesuvaidintas. Kitas sluoksnis – pozuotas juokas, tai juokas matomas nūdienos karnavale – popkultūroje, pvz. žurnale *Žmonės*. Jų juokas nenatūralus, suvaidintas priešais foto objektyvą. Galvota kiek juoktis, kaip atskleisti gražiąsias savo puses, o juk tikrasis juokas kartu turi kažką šėtoniško, gėdingo ir atstumiančio, netgi bjauraus. Ne, visi šiame žurnale yra gražūs, nepriimtinos mimikos klaidos nepublikuojamos, jos ištrinamos ar retušuojamos. Stengiausi

[123] Skirtingos tautos turi priimtus standartus, kokia veido išraiška turi būti dokumente. Lietuvoje dokumentams fotografuojamas žmogus turi būti rimtas, gali būti vos vos kilstelėti lūpų kampučius. „Veido išraiška turi būti natūrali. Netinkamos nuotraukos, kuriose asmuo nufotografuotas su dirbtine veido išraiška, darantis grimasas, besijuokiantis, praverta burna, išsižiojęs ar susiraukęs.“ iš: Asmens dokumentų išrašymo centras, prie Lietuvos Respublikos Vidaus reikalų ministerijos, prieiga internetu: https://www.dokumentai.lt/viewpage.php?page_id=34 / [žr. 2017 03 07].

[124] Arthur Koestler, *The act of creation*, Londonas: Hutchison § Co, 1964, p. 29.

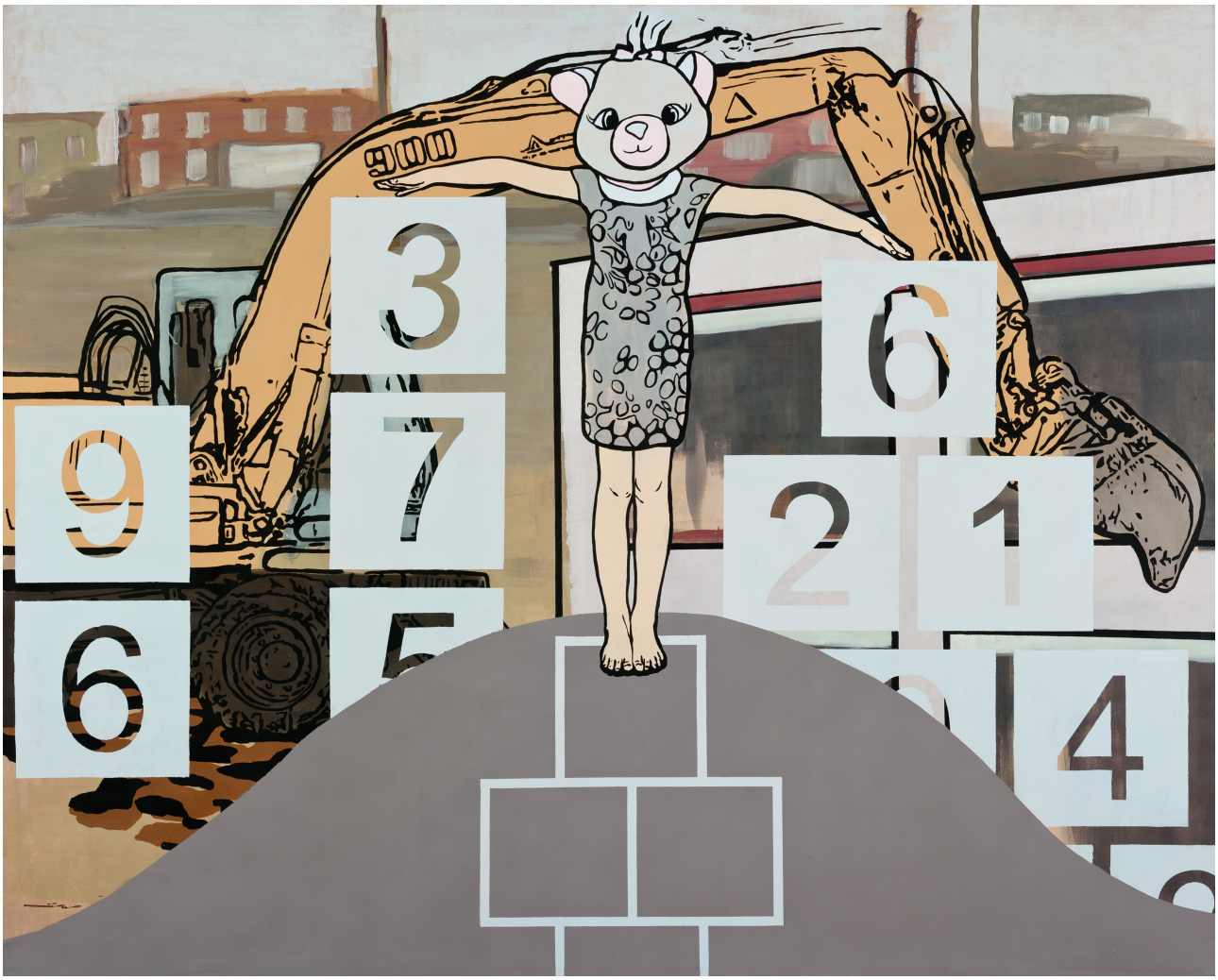
perteikti, kiek įmanoma artimą nuotraukai vaizdą. Tačiau, tapant pasimatė, kad lenda kita juoko pusė – slaptoji, ko nuotraukose nesimato. Pradžioje dar kovojau, norėjosi perteikti suvaidintąjį juoką (pozuotą), bet vėliau supratau, kad tikras juokas niekaip nepersiteiks jei neturės nemaloniosios pusės.



40. Jolantos Kyzikaitės paroda „Šventė“ / Exhibition „Festival“, galerija „Meno parkas“, Kaunas, 2014.

Dabar supratau, kad kova tarp gražaus ir bjauraus vyko ir „Le Bon Bon“ darbe, tačiau savam vaike nenorėjau matyti nemaloniosios pusės, todėl instinktyviai su juo kovojau. Matyt, kad iš vieno nutapyto veido negalėjau padaryti paprastos išvados – kad visi besijuokiantys, net ir vaikai, atskleidžia ne tik džiaugsmą, linksmumą, bet kartu ir pasišlykštėjimą. Juokas skleidžiasi tik dermėje tarp gražaus ir negražaus. Tai supratus nedailinau ir nebekovojau su lendančiu šėtonu, nes būtent jis ir kuria tapybines įtampas, kurias aptikau kitų anksčiau išvardintų menininkų kūriniuose.

KAUKĖ



41. Jolanta Kyzikaitė, Rampa. Kalvų slėnio Žaidimų aikštelė III / Ramp – Kalnų slėnis playground III, 2013, dr., akrilas, 198 x 248 cm.

Tapymo procesą pertraukdavo išėjimai į lauką. Būsena, kai turi du vaidmenis – mama ir tapytoja. Ką veika vaikai? Taip „taip tyčia“ žaidimai pateko į mano tyrimo lauką. Kasdienė veikla dažnai atskleidžia naujus tapybinius motyvus. Todėl galvoju, kad motyvai mane (pa)gauna. Gyvenimiškos situacijos ir jų kritinis vertinimas, atskleidžia naujas tapybines galimybes. Mano žvilgsnis nėra neutralus, kasdienes situacijas verčiu į tapybinius naratyvus. Medžiojimo ar grybavimo procese smegenyse vyksta panašus informacijos apdorojimas, kai matai tik tam tikras spalvas ir formas ar žvėries judesį, vėliau, jau ne miške, nevalingai bandai atpažinti tuos ženklus nors suvoki, kad ieškoti jau nereikia. (Pa)matai, (pa)jauti ir tada jau (pa)šauni – įvyksta naratyvynė (pa)gava. Kol vaikai žaidė, mane pagavo.

Pradžia buvo intuityvi. Žaidimuose įžvelgiau kaukių kaitą, kaip keičiasi charakteris perimant vis kitą vaidmenį. Studijoje matau save su tapytojos, tuo tarpu žaidimo aikštelėje – su mamos kauke. Užsidėti vis kitą kaukę išmokstame žaisdami, tai tampa taip natūralu ir kasdieniška, kad

tikrosios kaukės kaip objekto nebereikia. Kaukės vaikų žaidimuose yra nesureikšminamos, ji vienas iš žaislų, nes „taip tyčia“ galima žaisti naudojant ir kitus objektus pvz., lėles, pagalį, šluotą ir pan.

Kaukės paradoksas (juoko taip pat) yra tai, kad vienu metu ir paslepia ir tuo pačiu atskleidžia. Kaukė, kaip objektas, suaugusių rankose virsta kažkuo daugiau. Marseliui Janko [42 il.] atsivežus kaukes į Dada judėjimo būstinę „Voltero Kabarete“ ir jas pradėjus matuotis, netikėtai kažkas keisto atsitiko – jos padiktavo teatrališką elgesį, o vėliau iššaukė savotišką beprotybę1. Kaukė suaugusiųjų rankose – ne kasdienė patirtis. Matomai, vien žodinio susitarimo neužtenka, todėl reikalingos kaukės, kostiumai. Jų pagalba lengviau keičiamas kailis.





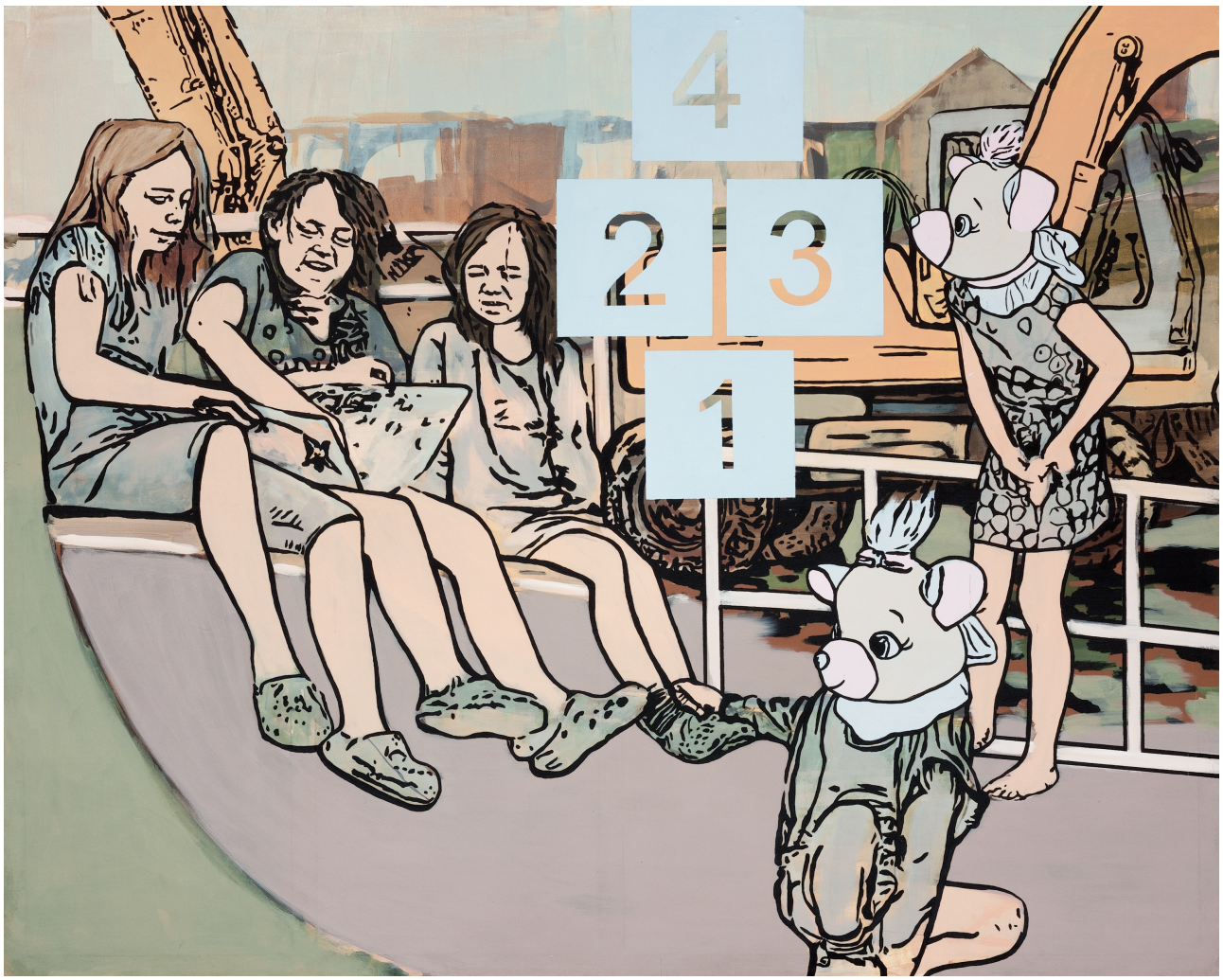
42. Marsel Janko, Kaukė / Mask, 1916 m.

43. Jolanta Kyzikaitė, Kauliukas / The Dice, 2013, dr., akrilas, 80 x 80 cm.

„Taip tyčia“ – žodinis susitarimas, kaukė – vaizdinis. Kaukė – persikūnijimo metu įgalina žaidėją naujomis jėgomis, tai savotiška magija. Kaukė leidžia greičiau perimti vaidmenį. Pagrindinis žaidimas įvyksta ne žaidimo aikštelėje, bet žaidėjo viduje. Vidinė kova tarp to, kas pasislepia ir to, kas atsiskleidžia. Klausimas, kiek atskleidžiamas personažas slepiasi nuo „tikrojo aš“, o gal būtent tuo momentu jis pasirodo

Kaukės ir kiti dirbiniai atvežami iš tolimų kraštų padarė didelę įtaką XX a. menui[125]. „Nevakarų kultūrai“ pamažu skverbiantis į Vakarų, perimami nauji elementai. Šias skirtingų kultūrų sąsajas galima pamatyti modernistų darbuose Pablo Picasso „Avinjono panelės“ (1907), Constantino Brancusi „Madam L.R“ (1918), Paulo Klee „Baimės kaukė“ (1932), Emilio Noldes darbai „Kaukės“ (1911), Makso Ernsto „Paukščio galva“ (1934) ir kituose kūriniuose.

[125] Tai puikiai iliustruoja Bilo Rubino kuruota paroda „Primityvizmas XX a. mene“, 1984 m. Moma, Niujorkas, ir tuo pačiu pavadinimu 1988 m. išleistas katalogas.





44. Jolanta Kyzikaitė, Rampa. Kalvų slėnio Žaidimų aikštelė II / Ramp – Kalnų slėnis playground II, 2013, dr., akrilas, 198 x 248 cm.

45. Pablo Picasso, Avinjono panelės / Les Demoiselles d'Avignon, 1907, dr., aliejus, 243.9 cm x 233.7 cm.

Vartant meno albumus tyrinėjant kaukių reikšmes tapyboje, žvilgsnis užkliuvo už P. Picasso „Avinjono panelių“ [45 il.]. Jame radau panašumų su mano tapybos darbu „Rampa. Kalvų slėnio aikštelė II“ [44 il.]. Kairėje pusėje trys merginos be kaukių, dešinėje dvi su kaukėmis, net koloritas pasirodė kažkuo artimas. Tikslingų ketinimu remtis Picasso darbu neturėjau, motyvas atėjo iš (pa)matymo, (pa)stebėjimo.

Trys mergaitės ramiai varto žurnalą nekreipdamos dėmesio į aplinką, o kitos dvi skatina jas žaisti aktyvesnius žaidimus. Juodvi spirgėjo norėdamos išsikovoti dėmesį. Elgesys pasirodė artimas mažiems gyvūnams, kai norint atkreipti dėmesį imituojamos įvairios medžioklės pozos, taip išreiškiant būsimos veiklos įdomumą, linksmumą. Matomai, todėl aš joms uždėjau kaukes, tokiu būdu jos įgavo mistikos, aktyvumo. Dingo akių kontaktas, būtent akys paveiksle parodo personažo ryšius, ketinimus, kai jis (dažniausiai svajingai) žiūri į knygą ar į žiūrovą.

Aktyvesnis drobės kraštas užima mažesnę vietą paveiksle, jį atsveria didesnė „ramiųjų“ darbo pusė. Tokia pat kompozicija randu Picasso darbe „Avinjono panelės“. Moterys su kaukėmis atrodo aktyvesnės, turinčios daugiau galios, todėl užima mažesniąją darbo dalį, nei trys gana lyriškai nusiteikusios. Mergaites ir moteris abiejuose darbuose skiria mėlynas „trukdis“, plokščias ir besiveržiantis į pirmą planą. Manajame darbe skirtingų darbo pusių jungtis yra ranka, Picasso – natiurmortas. Mano nuostabai, darbų kompozicijos yra beveik identiškos, kaip ir norima išreikšti mintis. Vienam darbe rodomas vaikų, kitame moterų žaidimas, abiejuose kaukė padeda sukurti konfliktą – „autsaiderių“ kova su dauguma ar „kitų“ jėgų veržimąsi į ramią kasdienybę.

Reikia prisiminti Hugo Balio pastebėjimą, kad kaukė suaugusiems suteikia pamišimo laisvę[126]. Tai parodo ir šių darbų lyginimas, Picasso panelės dėvinčios kaukes yra daug aktyvesnės nei mano vaizduojamos mergaitės. Kodėl taip atsitiko? Gal kaltos kaukės, gal afrikietiškos kaukės turi daugiau mistinių savybių – daugiau galios? Mano pasirinktos kaukės yra artimos vaikų žaidimui, jos paimtos iš žaislų dėžės, suaugusiųjų pasaulyje jokios ritualinės galios neturi[127].

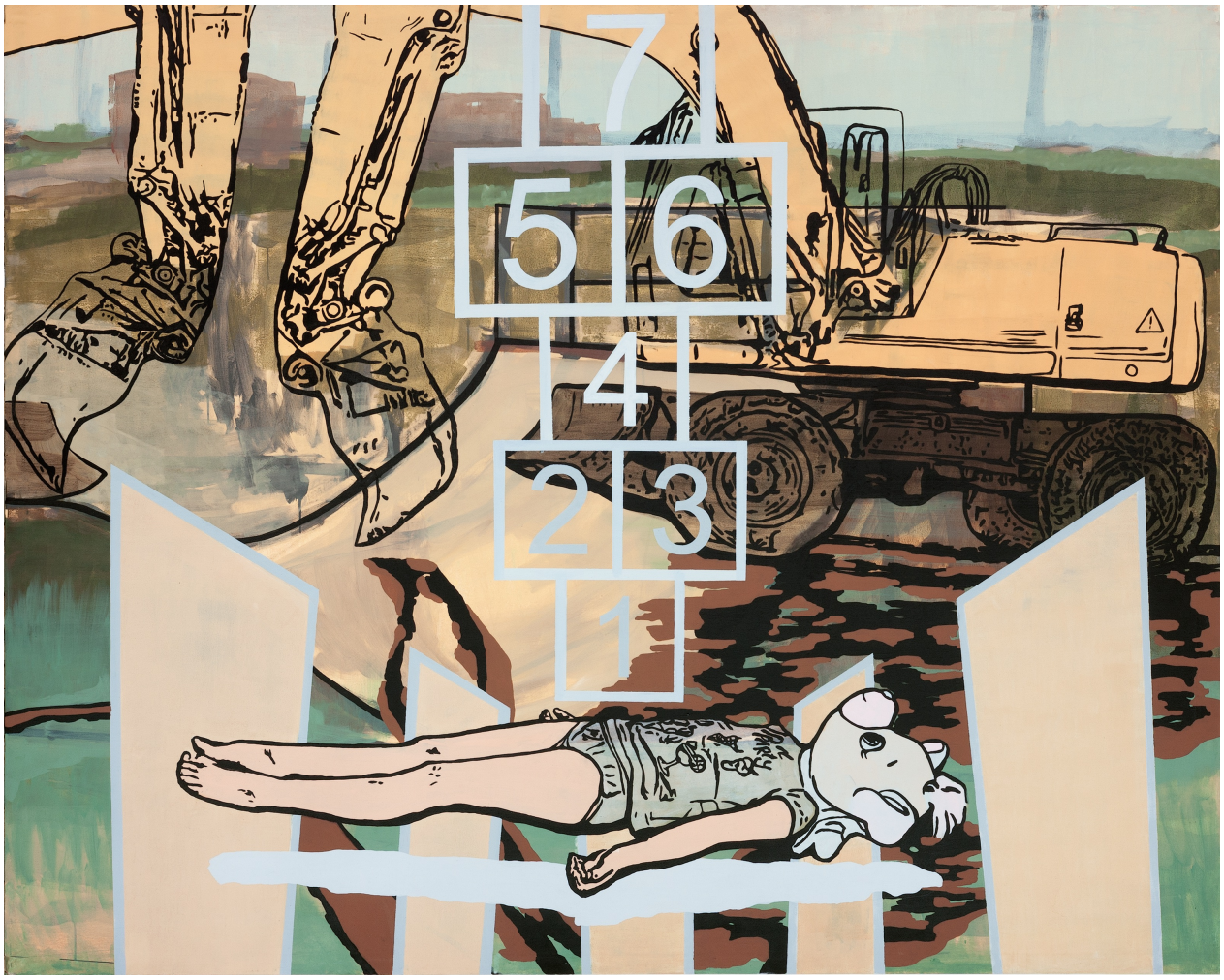
Abiejų paveikslų optika gana plokščia. Personažai, net ir be kaukių labiau primena animacinius herojus nei gyvus žmones, jie įkalinti juodame kontūre – nupiešti be apimties. Pablo Picasso pasaulis subyrėjęs tarsi veidrodis, manasis taip pat, tik jį trupinu žaidimo „Klasės“[128] pagalba. Atskiros geometrinės formos trukdo pamatyti bendrą vaizdą. Tai dar viena kaukė – ši kaukė yra paveiksle vaizduojamo žmogaus. „Trukdžio“ pagalba bandau parodyti laiką ir jame esantį informacijos kiekį, kur vienoj plokštumoje sluoksniuojasi svarbūs ir ne tokie svarbūs elementai.

[126] Hugo Balis, *The ABC's of DADA*, prieiga internetu: https://www.youtube.com/watch?v=EqkIJ0odFxA&t=109s / [žr. 2017 04 29].

[127] Tačiau, vaikų žaidime kaukė, turi tiek pat magijos, kiek ir suaugusių rituale. „Magiškame, žaidimų pasaulyje sukurtame atspindyje atsitiktinai pasirinktas pavienis daiktas (pavyzdžiui, žaislas) tampa *simboliu*. Jis reprezentuoja. Žmogaus žaidimas (net jei seniai šito nebežinome – tai simbolinis pasaulio ir gyvenimo prasmės įsisąmoninimo veiksmas.“ Eugen Fink, *op. cit.*, p. 52-53.

[128] Klasės – vaikų žaidimas žaidžiamas lauke. Nubraižome klases: vieną su kitu sujungtus kvadratus-langelius (vienas kvadratas, virš jo du, tada vėl vienas ir t.t.), juos sunumeruojame nuo 1 iki 10. Metamas akmenėlis į kiekvieną iš langelių iš eilės ir šokinėja per langelius, kiekvieną syk praleidžiamas langelis, į kurį įmestas akmenukas.





46. Paula Rego, Karas / War, 2003, pastelė, popierius, aliuminis, 160 x 120 cm.

47. Jolanta Kyzikaitė, Rampa. Kalvų slėnio Žaidimų aikštelė I / Ramp – Kalnų slėnis playground I, 2013, dr., akrilas, 198 x 248 cm.

Noras (pa)matyti ir (pa)šauti savitą naratyvą netikėtai grąžino mane prie modernizmo pagrindų. Matyt, mano stebėjimas negali pabėgti nuo išmokimo, kuris jau yra įsirašęs ir netikėtai išlenda. Atrodo situacija improvizuota, bet galima atsekti judesius nuo vieno kompozicinio elemento link kito, tai virsta į schemą, kurią galima kartoti. Ar tai mano kailis?

Ieškojimus toliau tęsiau. Tarp gausybės įvairių kaukių judėjau link šių laikų. Kaukės motyvų gausu šiandienos tapyboje, todėl šiame tyrime pateikiu manajai tapybai artimus darbus. Vienas iš jų Portugalų menininkės Paulos Regos (g. 1935) darbas pastelės technika „Karas“ [46 il.]. Kūrinys yra autorės atsakas į *The Guardian* išspausdintas karo Irake nuotraukas. Norėdama, bet negalėdama vaizduoti sužeistus vaikus Paula vietoj veidų nupiešia minkštų žaislų galvas. Šiuo atveju kaukė leidžia išreikšti skaudžią temą – karą, netiesiogiai, kaip kad nuotraukose.

Žvelgiant į paveikslą, nematant veidų, galima suvokti kad moteris bando ant rankų išnešti vaiką. Kruvina triušio galva, o kūnas lyg „skudurinės Onutės“ parodo padėties žiaurumą. Triušis – negyvas? Bet dar kol kas tik vienas, visi kiti triušiai vis dar medžioklės lauke (įkalinti paveiksle). Šiuo atveju kaukė suteikia ne papildomų jėgų, o parodo skirtį tarp gyvo ir negyvo. Paslėpdama ji apsaugo nuo tiesioginės patirties, bet tuo pačiu ir gąsdina.

Darbe „Rampa. Kalvų slėnio žaidimų aikštelė I“ [47 il.] nutapiau gulinčią mergaitę su pliušinio katino galva. Kaip Paula Regos norėjau parodyti gyvybės trapumą. Nematant veido galime tik nujausti veikėjo gyvybinę energiją, todėl reikalingi tapybiniai papildiniai. Gulinti veikėjo poza abiejuose darbuose diktuoja veikėjo mirtį (net nereikėtų kruvino snukio), tačiau jei kaukės nebūtų tokių asociacijų nekiltų. Pavaizduotas asmuo gali būti miegantis, arba miręs. Kaip ir žiūrint į mirusįjį nevalingai bandai įžiūrėti judesį ar kvėpavimą.

Man svarbi veiksmo aplinka, ji turi grėsmės ženklų. Statybinės mašinos metamas šešėlis tampa kamufliažu – dar viena kauke. Ji turi panašumų į tepalų dėmes sumišusias su žeme. Kaukė - kamufliažas ir kiti sluoksniai, kaip žaidimas „Klasės“, šešėliai, stačiakampiai, net statybinė mašina, ji lyg įklijuota. Įdomu žaisti su tapybiniu paviršiumi, kai optiškai sluoksnis po sluoksnio ne tik kažkas susikuria, bet ir pasislepia. Supratau, kad šiuose darbuose žaidžiu slėpynes. Slėpdama po kauke ar tapybiniu koliažu, noriu atrasti tai, kas nepasislepia. Turbūt tai – egzistencinė baimė. Mano žvėris bijo mirti.



48. Jolanta Kyzikaitė, Konfeti / Confetti, 2017, dr., akrilas, 200 x 250 cm.

Konfeti. Kaukės tema kaip bumerangas grįžo į mano tapą 2017 m. „Konfeti“ [48 il.] nebuvo tikslingai planuotas, jis atsirado iš žaidimo[129]. Viename darbe susijungė mano, lėlės „Barbės“ veidas ir dukra iššaunanti šventinį konfeti. Dvigubas autoportretas pasislepia po „Barbės“ kauke. Norėdama rasti logines jungtis tarp skirtingų kūrinių nutariau aptarti ir šį darbą.

Vizualiai šis mano pasirinkimas artimesnis Marsel Janko kaukei. Tai nebe pliušinė žaislo galva, bet lėlės, taip pat randama žaislų dėžėje. Lėlės dažnai turi nuorodas į žmonėms būdingus veido bruožus, tai tarsi sumažinti, stilizuoti žmonių atvaizdai. Vaikai lėlėms suteikia magiškas galias, kaip žyniai jas suteikia kaukėms. Norėdama gauti galios nuėmiau kaukę nuo savo vaikystės svajonių lėlės. Padariau ertmes akims ir lūpoms, nosis liko Barbės, kaip kad tikrų kaukių. Kodėl kaukėse dažniausiai nebūna nosies ertmės? O jei būtų galima kvėpuoti kito nosimi, o ne burna? Pagrindinis nepatogumas, užsidėjus kaukę, kad negali normaliai įkvėpti ir iškvėpti, tai kelią didelį diskomfortą, nesinori ilgai būti su kauke. Daugumoje kaukių[130] yra ertmės akims ir burnai. O tarkim Užgavėnių kaukėse svarbiausia akcentas – burna. Jos visos juokiasi ar kitaip kvailai išsivėpusios.

[129] Plačiau skyriuje „Žaidimas kauliukais“.

[130] Išimtys: Senovės Egipto po mirtinės kaukės, Antikinės Graikijos teatro ar Japonų teatro No arba Nogaku kaukės.

Bet ne, dabar kvėpuoju Barbės nosimi. Matuojuosi net du kailius, bet tuos pačius. Bandau įsijausti į Barbės vaidmenį, šypsausi kaip ji, stengiuosi išlaikyti nemirksintį, buką ir blizgų žvilgsnį.

Ką reiškia būti lėle? Ar reikia negalvoti, tarsi praktikuojant jogą?

OM, išvalyti mintis, OM susukti jas į rankšluostį, OM aplink vyksta Naujametinis karnavalas, OM OM OM. OM aš žiūriu, na va ir baigėsi... Negaliu žiūrėdama nematyti. Matau raukšles aplink akis, kurios nepasislėpė po kauke. Matau kasdienį karnavalą, kuris tampa vis labiau nekontroliuojamas.









49. Adomas Danusevičius, Be pavadinimo (15) / Untitled (15), 2016, dr., aliejus, 50 x 45 cm.

50. Gabrielė Šermukšnytė, Už scenos / Behind the stage, 2016, dr., akrilas, 140 x 210 cm.

51. Vita Opulskytė, Kai nėra siuvėjų / When seamstress is not here, 2016, dr., aliejus, 86 x 103 cm.

52. Kristina Ališauskaitė, Portretas su kauke / Portrait with a mask, 2014, dr., aliejus, 40 x 50 cm.

Hansas Beltingas teigia, kad kuriant žmogaus atvaizdą iš tiesų parodoma kaukė, nes tai tik viena iš daugelio veido išraiškų[131]. Marlena Dumas tapydama atskleidžia, kaip žmonės dėvi veidus. Tuo tarpu aš kaukes matuojuosi pati. Kaukė ta – nepažinus, anoniminis personažas – „aš“. Tai – abstrakcija, nes į „aš“ vaidmenį lengvai gali įsikūnyti bet kas kitas. Užsidėjus kaukę perimi savybes, tampi paveikslo dalimi.

Viktoras Liutkus pastebėjo, kad kaukių populiarumą iššaukia netikrumo jausmas, sukeltas epochos socialinių, dvasinių pokyčių[132]. Galima pastebėti, kad būtent Pirmo ir Antro pasaulinių karų metais kaukių vizualiniame mene itin gausu. Lietuvos jaunųjų autorių tapyboje pastaruoju metu šis motyvas yra aktualus, pvz., Adomo Danusevičiaus tapyboje vyriškumo reprezentacija paslėpta po kauke [49 il.], Gabrielės Šermukšnytės darbuose moterų veidai dengiami maskarado kaukėmis [50 il.], nei gyvus žmones, Kristinos Ališauskaitės tapyboje vaizduojami autoportretai su kaukėmis [52 il.], Vitos Opulskytės tapybos darbų personažai labiau primena lėles [51 il.] ir t.t. Klausimas, kas paskatino kaukės populiarumą Lietuvos tapyboje? Kas sukelia netikrumo jausmą?

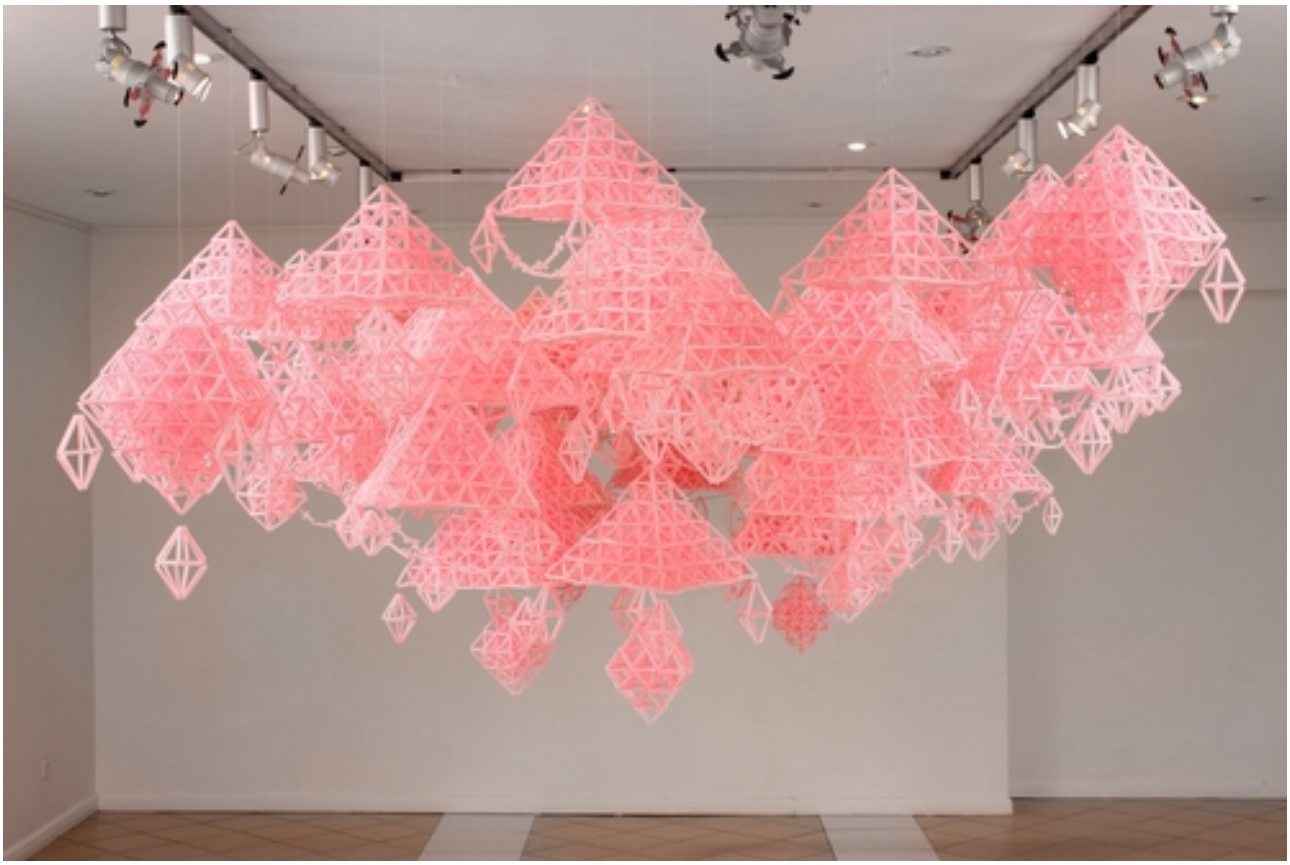
Neužtikrintumas? Informacijos gausa? Ar vaizdų gausa? Dalyvaujame dideliame karnavale, jame turime išsiskirti. Paprasčiausia tai padaryti dėvint kauke, bet tada nesi tikras kuri kaukė tave atitinka, ar išvis tokia galima. Milanas Kundera teigia, kad „Eilėraščiais poetas tapo savo portretą; bet kadangi joks portretas nėra visiška originalo kopija, galime teigti, kad savo eilėraščiais jis taiso savo veido bruožus […] bet kad galėtų su tuo portretu susitapatinti ir su šia kauke žengti į pasaulį, reikia, kad portretas būtų išstatytas viešai, o eilėraštis – išspausdintas.“[133]

[131] Hans Belting, *Faces. Eine Geschihte des Gesichts*, München, C. H. Beck, 2013, p. 8.

[132] Viktoras Liutkus, *„*Autoportretas lietuvių tapyboje: keli požiūriai“, in: *Žmogus ir aplinka XX a. Lietuvos dailėje*, Vilnius: Lietuvos ir meno institutas, 1992, p. 231.

[133] Milan Kundera, *Gyvenimas yra kitur*, vertė: Pranas Bieliauskas, Vilnius: Tyto alba, 2001, p. 241.

APEIGA



43. Jolanta Kyzikaitė, instaliacija „Šiaudų sodai“ / Installation „Straw gardens“, galerija „Meno niša“, Vilnius, 2012.

Šventės tema į mano apmąstymų lauką patenka jau ne pirmą kartą. Visada tai sutampa su Šv. Kalėdomis ir Šv. Velykomis, tam įtakos turi ne tik religinė šių švenčių kilmė, bet ir mano dukrų gimtadieniai, kurie dažniausiai (Velykų diena yra kintama) sutampa su šiomis šventėmis, taip persipina religinė ir šeimos šventė.

Mano tėvai nebuvo religingi, tai ir Kalėdų, Velykų šventimas nelabai kuo skirdavosi nuo kitų švenčių, kur pagrindinis akcentas buvo gausus vaišių stalas. Nejučia aš irgi perėmiau „paviršinį“ šventės supratimą – maistas, dovanos. Tačiau, tai nebeveikia taip stipriai kaip vaikystėje, nėra šventinės atmosferos. Pastaroji atsirasdavo todėl, kad religinės šventės ar Nepriklausomybės diena, buvo tos šventės, kurios dažniausiai buvo švenčiamos gana slaptai, dėl politinių aplinkybių, tai suteikė tam tikrą šventės išskirtinumą. Taip pat, maisto įvairovės stoka vertė žmones iš anksto planuoti šventinį vaišių stalą, tai buvo nekasdieniška. Šiandieną parduotuvėse galima „nusipirkti“ šventę – švęsti kiekvieną dieną. Taigi net ir neturint religinio pagrindo, draudimai ir stygius sukurdavo išimtį, taigi ir šventę.

Dėl gyvenimiško tempo ir gausos neliko šventės pagrindo – tikėjimo, ruošimosi ritualo, ieškomi lengvesni ar paprastesni būdai, kurie yra panašūs į naujamečius fejerverkus, greit užsiliepsnoja ir sudega. Iš „tikrosios šventės“ ilgesio mes prikuriame gausybę mažų žaidimų, kurie

greitai „iššaudo“ į orą. Tai rodo ne tik mano apmąstymai, bet ir mane supanti aplinka, pvz., tikybos pamokai kurti pradinių klasių mokinių darbai – Kalėdinės prakartėlės [54. 55. il.]. Jose pasirenkamas lengvesnis būdas sukurti prakartėlę iš jau sukurtų žaislų – Bratz lėlių ar lego.





54. 55. Prakartėlių paroda / Exhibition of Christmas Nativity scenes, Vilniaus Žėručio pradinė mokykla, 2012.

Neturint tvirto tikėjimo pagrindo kyla klausimai, kas yra šventė ir kuo ji skiriasi nuo žaidimo?

Netiesioginis – nostalginis būdas atrasti šventę tapyboje šventinės erdvės kūrimą perpildant arba ištuštinant iki spengiančios tylos. Labiausiai susietas su religine, ritualine funkcija, taip pat vaizdo įtaka joms.

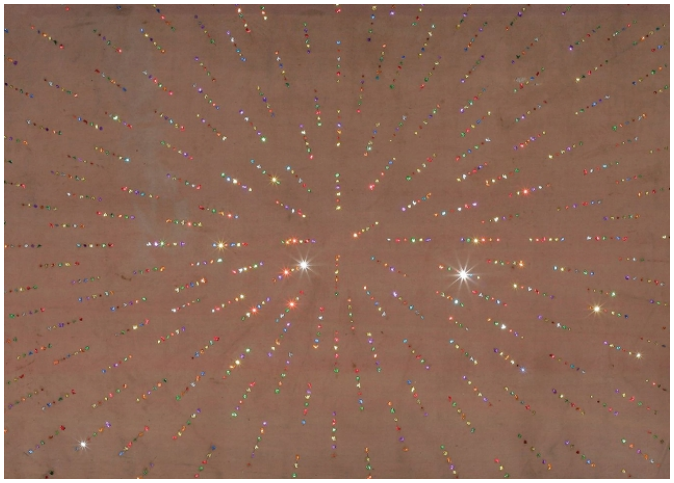
Įsiminė Gadamerio šventės aprašymas: „apie šventę sakome, jog ją švenčiame [vok. *begehen* – apeiname]. Regis šventės apeiga yra labai specifiškas mūsų elgesio būdas. „Apeiga“ – norint apmąstyti reikia įsiklausyti į žodžius. Šis žodis nedviprasmiškai atmeta tikslą, į kurį būtų einama. Apeiga reiškia, kad norint ateiti, nereikia niekur eiti. Švenčiant šventę, šventė nuolatos, visą laiką yra čia. Toks ir yra šventės laiko pobūdis: ji „apeinama“, ji nesubyra į vienas kitą keičiančių akimirkų seką.“[134] Apeiga man primena tapybą, kur nėra galutinio tikslo, o pagrindas – vaizdas, jo ryškinimas drobėje.

Praėjusios šventės nostalgijos motyvą galima rasti Ričardo Nemeikšio darbuose su blizgučiais [60 il.]. Kaip teigia autorius, savo parodos „Blizgučiai“ (2013) anotacijoje „Blizgučiai yra kiekvieno mano darbo turinio segmentas. Blizgučių detalės leidžia man laisvai „miksuoti“ įvairius stilius, jais laisvai manipuliuoti, atskleidžiant kiekvieno darbo papildomą specifinį „blizgučių“ turinį.“[135] Nemeikšio darbuose blizgučiai pakankamai tiesiogiai primena šventę, bet jų suklijavimas ant nešventinio paviršiaus sukuria keistą nuotaiką, tarsi šventė ir yra, bet ir nėra. O įvertinant autoriaus meditacinį darbą, klijuojant po vieną blizgutį iki išbaigto darbo, tai teikia sąsajų su ritualais ar religija (blizgesys ikonų ar religinių paveikslų). Toliau autorius rašo: „draugas, tarp kitko, pasakė kad mano darbai su blizgučiais yra religinio turinio. Akimirką nustebau, bet iš karto suvokiau, kad jis teisus. Man ši tema nerūpėjo, nes nesu religingas, apie tai negalvojau. Mane slėgė

[134] Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 58.

[135] Nemeikšis Ričardas, *Blizgučiai*, parodos „Blizgučiai“ anotacija, [žr. 2013 01 07].

dabarties negeras kvapas (smarvė), optimistiniam fasade, ir tiek. Blizgučiai – iš ties gera metafora!“[136] Manau, kad Nemeikšis užčiuopė tai, ką rašė Arūnas Sverdiolas – prabėgusios šventės nostalgiją.



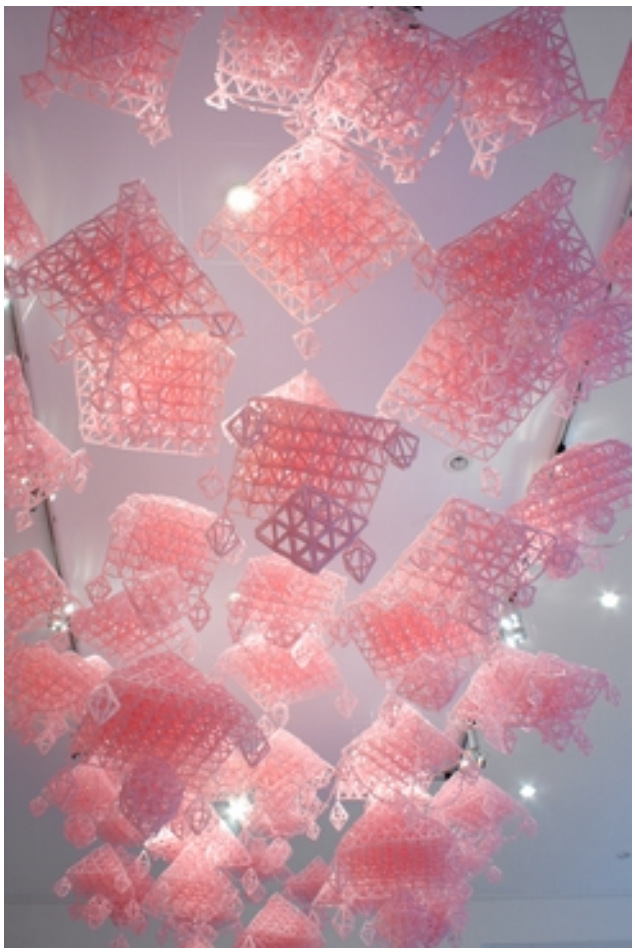
60. Ričardas Nemeikšis, Be pavadinimo / Untitled, 2006, dr. blizgučiai, 420 x 230 cm.

Žaidime, karnavale ar šventėje atitrūkstama nuo kasdienybės ir atsiduodama sąlyginės tikrovės kūrimui. Bet šventę Gadameris supranta kaip visuotiną – bendrą, jis įžvelgia, kad mes nebemokame jų švęsti, nes nebeturime ką švęsti. Jei žaidimą ar karnavalą galime suprasti kaip vieną iš šventės elementų, tačiau bendra šventės struktūra yra daug sudėtingesnė, nes dalyvauja daugiau dėmenų ir reikalinga aiški visuotina priežastis – giluminiai ryšiai. Taigi iš šventės ilgesio mes susikuriame atskirus žaidimus – situacijas (karnavalą), kurios manomai atstoja šventę. Tapyba, turėjusi reprezentacinę funkciją, padėjo įsigalėti šiems žaidimams, bet kartu nejučia grįžo į pirminę savo funkciją – reprezentuoti dabartį.

Pirmas mano tikslingas „tikrosios“ šventės ieškojimas buvo instaliacija „Šiaudų sodai“ (2012), [43, 61, 62 il.]. Pasirinkau lietuvių liaudies tradicinius šiaudų sodus, kuriuos kabindavo virš vaišių stalo per Šv. Kalėdas, Šv. Velykas ar vestuves, tai buvo tobulo pasaulio idėja – dangaus sodas, pasaulio medžio viršūnė, rojus, dausos. Jis besisukdamas virš stalo turėjo išvalyti aplinką nuo neigiamos energijos.

Savo darbe pasirinkau ne natūralius šiaudus, bet plastmasinius šiaudelius, manau šiam pasirinkimui daug įtakos turėjo dukros gimtadienis (perpynimas asmeninės šventės su religine) ir tai, kad „plastmasiniai šiaudų sodai“ pilnai atitinka dabartinį mūsų švenčių suvokimą. Iš pažiūros švenčiame tas pačias šventes, kurios švenčiamos jau daugelį metų, tik dingo jų natūralumas ir „apėjimas“, liko (susiformavo?) tik blizgioji pusė – dovanų pirkimas, namų puošimas „dėl grožio“. Taip besisukdami šiaudų sodai galerijoje parodo šventinio ir kultūrinio stalo kaitą.

[136] *Ibid.*

61. 62. Jolanta Kyzikaitė, instaliacija „Šiaudų sodai“ / Installation „Straw gardens“, galerija „Meno niša“, Vilnius, 2012.

Sodų pynimas simbolizuoja kelią į darną, tai – savotiška lietuviška mandala. Čia man svarbu buvo ne tik baigtinis rezultatas, bet ir pats procesas – monotoniškumas, disciplina, meditacija, laukimas, šventės „apėjimas“. Tad kuriant šį darbą man buvo svarbus laikas – nuo Šv. Kalėdų iki Šv. Velykų, kiekvieną dieną pinti sodus ir gal taip atrasti „tikrąją“ šventę. Šv. Velykų proga pakabinus juos galerijoje, pagaliau buvo tikra šventė. Ne tik, kad „Šiaudų sodo“ atspindžiai gražiai rožiniai nudažė visas galerijos sienas, bet ir todėl, kad pagaliau trijų mėnesių izoliacija ir ilgas kruopštus darbas buvo baigtas. Manau, kad šventę atrasti galima tik kantriai ir monotoniškai dirbant iki jos. Neveltui matyt yra gavėnia ar adventas prieš šventes, kad tikslingai išlaukti šventę.

Galerijoje „Meno parkas“ 2014 pavasarį surengiau parodą „Šventė“. Joje norėjau sukurti šventę, todėl ieškojau balanso tarp visų elementų: tapybos (taip pat ir veidrodinių intarpų [63, 64 il.]), piešinių, video ir instaliacijos. Suvokdama, kad šventės sukurti neįmanoma, tik atskirą žaidimą, instaliuojant parodą stengiausi, kad žiūrovas galėtų pilnai įsitraukti į mano siūlomą scenarijų „Žaidimas visuomet reikalauja žaisti kartu [...] participato, vidinis dalyvavimas besikartojančiame judesyje [...] Žiūrovas yra daugiau nei paprastas stebėtojas, matantis, kas vyksta; „dalyvaudamas“ žaidime, jis yra žaidimo dalis.“[137] Mano noras yra sukurti tokį žaidimą, kad

[137] Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 34.

žiūrovas įsitrauktų ir iš dalies patikėtų „švente“, nes jo pastangos suprasti, ką menininkas nori pasakyti primena pastangas dalyvauti visuotinėje šventėje – žaisti kartu.





63. Jolantos Kyzikaitės paroda „Šventė“ / Exhibition „Festival“, galerija „Meno parkas“, Kaunas, 2014.

64. Jolantos Kyzikaitės paroda „Šventė“ / Exhibition „Festival“, galerija „Meno parkas“, Kaunas, 2014.

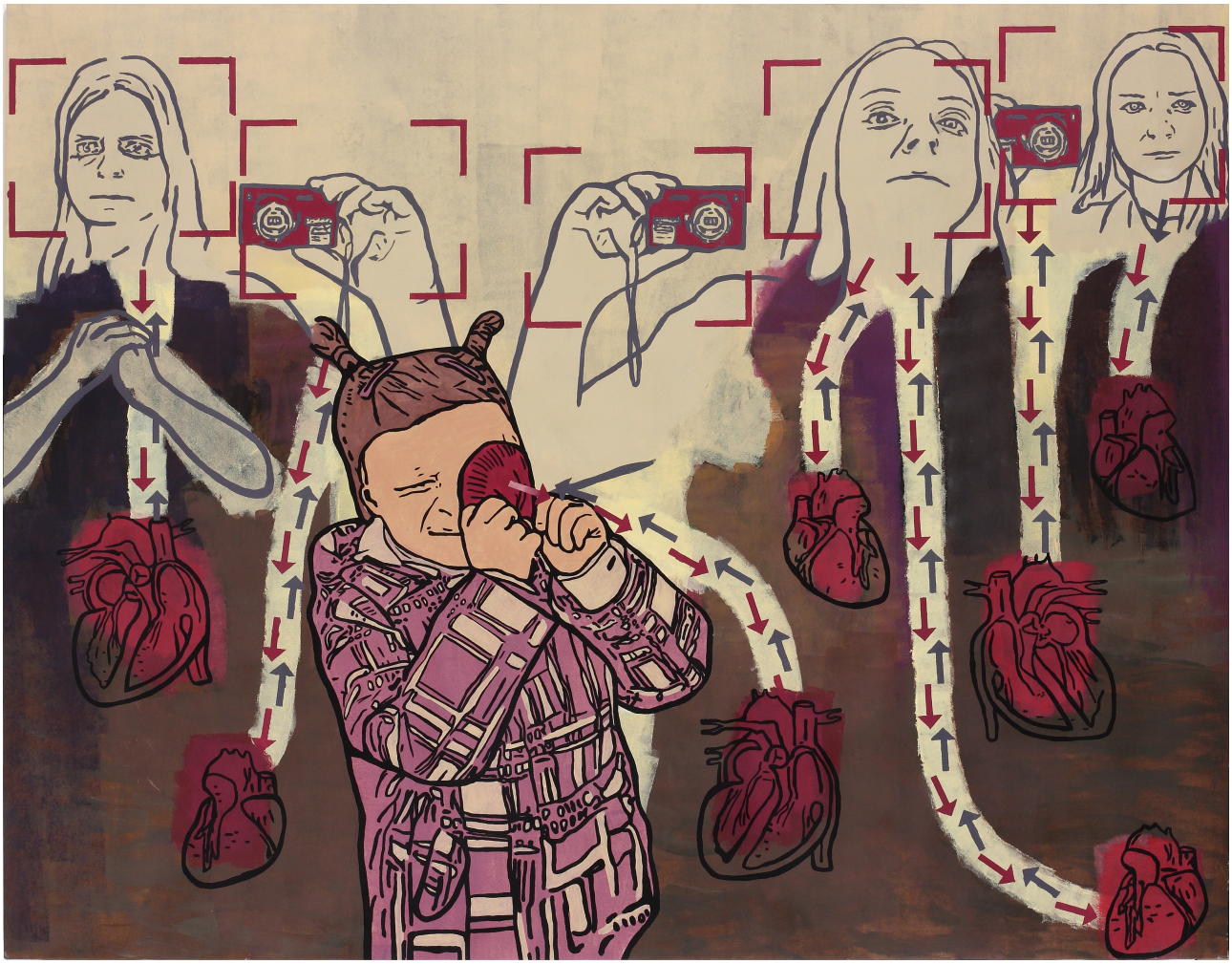
Tapybos ciklą „Šventė“ derinau kartu su veidrodžiais. Tiesa, dėl tekstūrinių sumetimų pasirinkau ne tradicinius veidrodžius, o veidrodinį paviršių turintį audinį aptemptą ant porėmio [63 il.]. Iš pirmo žvilgsnio intarpai tarp tapybos atrodo kaip tapyba, bet priėjus arčiau – matai savo atspindį, tiesa, jis nėra ryškus. Žvelgiant iš labai arti gali pamatyti aiškesnį vaizdą, atsitraukus primena abstrakciją.



65. Jolanta Kyzikaitė, Geometrine figūra su Valie Export / Geometrical shape with Valie Export, 2010, dr., akrilas, 154 x 157 cm.

Norėdama sukurti vientisą ekspoziciją tarpuose tarp piešinių įterpiau veidrodėlius [64, 67 il.]. Žiūrovai mato ne tik galerijos, bet ir savo atspindį. Tokiu būdu įtraukiama tiesiogiai, vaizdas kinta nuo žiūrėjimo kampo. Tiesa, matomas atspindys stipriai veikia ir visai nesvarbu, kur tą atspindį randame. Meno kūriniuose savo paties atspindys tampa tyrinėjimo objektu,

fotografuojamas jis, o ne kūrinys. Turiu pati nemažai „aš esu kito menininko kūrinyje“ nuotraukų. Būtent jos paskatino nutapyti ne vieną autoportretą [65, 66 il.]. Gal todėl panaudojau atrastą atspindžio galią parodoje. Ne pati atsispindėti, bet, kad atspindys įtrauktų žiūrovus į mano kūrinį, taptų jo dalimi. Tad blizgus kūrinio paviršius pasirinktas norint įtraukti žiūrovą ir supančią aplinką.



66. Jolanta Kyzikaitė, David’as Lynch’as ir mano širdis / David Lynch and my heart, 2010, dr., akrilas, 154 x 195 cm.

Nedideli veidrodukai tarp piešinių formuoja ailiuziją į veidrodinį rutulį, kadaise matytą diskotekose. Šviesa atsimušdavo į jį ir viskas aplink spindėdavo spalvotais kvadratukais. Kadangi, vietoj stiklinio rutulio pakabinau instaliaciją „Sodai“, veidrodėlius komponavau ant sienų. Kaip apverstą rutulio variantą – vietoj saulės zuikių – matom veidrodžius, jie spindi, bet tuo pačiu atspindi šviesą. Įvyko žaismingas šviesos ir atspindžių apvertimas. Būtent apvertimas šventėje būtinas, kaip karnavale žemo virtimas aukštu, vargšo turtingu, kai juoke galime išgirsti ne tik džiaugsmą, bet ir tamsiąsias galias ar veidrodžiai parodantys ne tik spindesį, bet ir tiesą. Šventės visumą formuoja daug elementų ir tik jų tarpusavio sąveikoje įvyksta „tikroji šventė“. Ji negalima be minėto „išvaikščiojimo“, cikliškumo ir tik vėliau įsijungia jai būdingos detalės, kaip kaukės, spindesys, juokas ir pan. Tačiau reikia suprasti, kad tik visuma kuria šventę, o atskiri elementai – žaidimus.



67. Jolantos Kyzikaitės instaliacijos „Šventė“ fragmentas / Installation „Festival“, Art Vilnius’13, Litexpo, Vilnius, 2013.

Pastebėjau, kad šventės tema labai reguliariai pasirodo mano kūryboje. Kūrybiniai ciklai atsikartoja kaip kalendorinės šventės. Tiesa, manasis kalendorius turi ne 365 dienas, jis nereguliarus, kartais trumpesnis, bet dažniau ištįsęs ilgesnį laiką, dvejetą, trejetą metų. Vis pasirodo šventės atgarsių tapybiniuose motyvuose – kaukės, juokas, atspindžiai. Atrodo, kad jau viską ką norėjai pasakei arba kitaip sakant – šventė baigėsi, bet po tam tikro laiko vėl ateina laikas švęsti. Kūrybos pristatymo būdas pats turi nuorodą į šventę – parodą, tai yra parodyti ar pasirodyti. Išties, mažai kur rodausi kol tapau, gera murzinai pasislėpti studijoj. Bet šioje šventėje persirengiu darbinius rūbus ir virstu princese. Bet kiek ta šventė tikra? O gal visgi dar vienas žaidimas, dar vienas pakeistas kailis.

Sunku dalyvauti šventėje, nes būnant po princesės kauke sunku pasislėpti. Karūna išdavikiškai atkreipia visų žvilgsnius – tu princesė. Matomas kiekvienas gestas, o juokas aptarinėjamas[138]*, kaip gal per įžūlus, nenatūralus ar repetuotas prieš veidrodžius. Pavargau nuo šio žaidimo, laikas keisti kailį. Mano šventėje mirguliuojantys saulės zuikučiai ir Velykiniai kiškiai labai mieli.*

[138] Kasparavičiūtė Benigna, „Happy art museum. Birželio mėnesio horoskopas“, in: *Literatūra ir menas*, Nr. 3621-3622, 2017m. birželio 23, p. 7-8, prieiga internetu: http://literaturairmenas.lt/2017-06-23-nr-3621-3622/4083-s-keltininkai/6239-benigna-kasparaviciute-happy-art-museum / [žr. 2017-06-25].

AŠ ESU KIŠKIS

Ruduo, po karštų vasaros spindulių oras pamažu vėsta. Gražioji suknelė kabo spintoje – karnavalas baigėsi. Darbuojantis studijoje norisi šiltų kailinukų. „Taip tyčia" – užsimetu pilkus kiškio kailinius ir sprunku iš savųjų rūmų, į kiškio urvą (Lincas, Austrija). Buveinė skiriasi – ji nepažini, aplink slampinėja žvėrys, bet kuo pasitikėti, savo formomis panašiais į mane – kitais kiškiais, bet jų spalva vis dar ruda, šiltesnis ruduo dar nespėjo papilkinti kailio, o ir šneka jie kita kalba, ar to paties kolorito pilkais vilkais, išdribusiais liežuviais meiliai bendraujančiais.

Mano pasirinktas kiškio kailis tikrai toli nuo šventinio triukšmo, bet šiam žaidimui reikalingos kitokios sąlygos. Atsitraukiu nuo to, ką išsiaiškinau ir tyrinėju situaciją kurioje esu. Reikalinga tyla ir įsiklausymas į aplinką, nes šiame miške nepažįstu nieko, mano karalystė liko už daugiau nei 1000 km.

Vaikystėje labai žavėjausi drąsiais sukurtais kiškių personažais multiplikaciniuose filmukuose, ryžtingai kovojančiais su vilkais. Deja, manasis žvėris ne toks drąsus, gal dėl aplinkos kaitos, o gal kad tas kailis pakankamai naujas. Jis labiau artimas bailiems triušiams, kuriuos laiko mano tėvas, kol visi suspitę bando į juos žiūrėti, jie nerasdami kur pasislėpti pradeda lysti vienas po kitu. Gražūs mieli maži pūkuoti kamuoliukai, o po kelių mėnesių šie džiaugsmai jau bus lėkštėje. Gal gerai, kad aš ne triušis ir nereikia man lysti po kitu žvėrimi ar kramsnoti žolę nedideliame aptvare. Taigi, laivės man užtenka, bet kai jos pasidaro per daug lendu į studiją, naują aptvarą, čia manęs niekas nesuvalgys. Lieku saugi, galiu žaisti su prisiminimų lauku, mintyse šokčioti nuo vieno link kito prisiminimo. Strik vaikystė, strik šio ryto pokalbis su vaikais, strik pa strik.

Lauksiu, kol kailis sutvirtės ir pagaliau taps baltas, minkštas ir storas, o tada galėsiu išlįsti. Bet gal aš ne kiškis, o gulbė? Kaip pasakoje apie bjaurųjį ančiuką, kuris virto balta gulbe. Ne, šio „taip tyčia" žaidimo esmė ne gyvis, o spalva. Svarbi kaita, kaip pereiti nuo pilko prie balto tapyboje. Paprastesnis perėjimas būtų nuo pilkos link juodos. Tepant baltą ant juodos ji murzinasi, kaip sniegas krentantis ant neįšalusios žemės. Matyt reikalingas laikas, kad žemė ar tapybinis sluoksnis sutvirtėtų – įšaltų.

VAIZDUOTĖS ŽAIDIMAS TARP IDĖJOS, TEKSTO, VAIZDO IR ŽIŪROVO



68. Jolantos Kyzikaitės paroda „Me(a)no žaidimai“ / Exhibition „Art games – My games“ galerija „Meno niša“, Vilnius, 2014.

Šio skyriaus tikslas – artikuliuoti tapybinį mąstymą, aprašyti jo kelią nuo idėjos iki tapybos darbo. Maurice’as Merleau-Ponty, nagrinėdamas Paulo Cézanne’o tapybą, sutelkė dėmesį į matymą, jis parodė, kaip per redukuotą tapybinį vaizdą galima suvokti mus supantį pasaulį ir save. Tuo tarpu Marcelio Duchamp’o tapyba įkvėpė filosofą Jeaną François Lyotard’ą atskleisti, kaip tarp mąstymo ir matymo įsiterpia kalba. Šie filosofų tekstai man pasirodė labai įdomūs ir aktualūs, nes per tapybą atranda filosofines tiesas, nors nė vienas iš jų autorių nebuvo tapytojas. Todėl siekiau pabandyti perkelti savo tapybinį mąstymą į žodinį tekstą. Pagrindinis klausimas ar įmanoma rasti vaizdo atitikmenį žodinėje raiškoje? Jei taip, kas slypi tame atitikmenyje? Noriu parodyti kailių kaitą ir rašomame tekste, nes apsivilkus naują kailį kas kartą gali papasakoti vis naują istoriją. Šiame meniniame tyrime remiuosi man artimiausiu metodu – savistaba ir patirčių aprašymu.

Tapymo procese iš minčių ir potėpių šurmulio išryškėja galutinis vaizdas. Pradėjus analizuoti, pasimatė dvi mąstymo kryptys – vaizdiniai prisiminimai, kuriuos iššaukia šeimos archyvo nuotraukos ir nūdienos aktualijos persimaišiusios su vidinėmis baimėmis. Todėl tikslingai pasirinkau gana „kortasarišką“ teksto struktūrą. Julio Cortázaras knygoje *Žaidžiame klases*[139] siūlo

[139] Chulijas Kortasaras, *Žaidžiame klases*, vertė Valdas Petrauskas, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 1993.

dvi galimas skaitymo linijas, tačiau kaip skaityti renkasi skaitytojas. Pateikdama du pasakojimus sukuriu du skirtingus scenarijus. Būtent tokia kaukių kaita leido pažvelgti į tą patį motyvą, ar situaciją iš skirtingų rakursų. Tuo metu mane lydėjusios mintys, išgyvenimai ar skaityta literatūra persikėlė į tapybos darbus. Vėliau darbai ir tekstai buvo pristatyti parodoje *Me(a)no žaidimai* galerijoje „Meno niša“ [68, 69 il.]. Jos metu žiūrovui siūlyta įsitraukti į žaidimą tarp teksto ir vaizdo ar susikurti savo pasakojimą.

Žaidybišką parodos pristatymo formą lėmė tai, kad dažnai žaismingumas, ar vaidybiškumas, yra priskiriami būtent kūrybos sferai (dailė, teatras, literatūra ir kt.). Kūryboje kaip ir vaikiškame žaidime siekiame rasti konkrečias žaidimo taisykles, bet abu jie pulsuoja kaita, nes įgyta patirtis leidžia rinktis vis naujus ėjimus, keičiančius ir žaidimo eigą, ir rezultatą. Teksto ir vaizdo perskaitymo ribas dažniausiai užsibrėžiame patys, šios interpretacijos ribos neša mūsų ribotos patirties įspaudą. Tačiau improvizacija – tai grįžtamasis ryšys patirčiai, šį žaidimą galima žaisti nuolat grįžtant tai prie vaizdo, tai prie teksto.

Jungdama teksto ir vaizdo žaidimą, sudrumsčiu įprastą meno kūrinio skaitymo būdą (kūrinys ir konkreti idėja). Tai savotiškas meninis tyrimas, kuriame pasimato tapytojo „virtuvė“. Įprasta, kad iš studijos iškeliauja tapybos darbas, bet mintys, kurios kyla betapant, dažniausiai lieka neatskleistos. Šįsyk paveikslai į parodą iškeliavo su palyda.

PIRMA ISTORIJA. ŽAIDIMAS SU ATMINTIMI



69. Jolantos Kyzikaitės paroda „Me(a)no žaidimai“ / Exhibition „Art games – My games“ galerija „Meno niša“, Vilnius, 2014.

Visi parodos darbai yra tapyti naudojant nuotraukas – jas keičiant, miksuojant – ir taip kuriant savas istorijas. Jos surinktos ne iš vienos vietos ar konkretaus įvykio metu, bet iš mano šeimos nuotraukų archyvo. Ieškojau dialogo tarp fotografijos ir tapybos. Gal tiksliau būtų įvardyti – tarp vaizdinio fakto, nes šeimos nuotrauka suprantama kaip vaizdu užfiksuota tikrovė (tai tikrai buvo), ir tapybos, kuri siejama su beveik neribota fantazija, leidžiančia stumdyti vaizdus vadovaujantis asmeniniu požiūriu, o ne laiko ir vietos apibrėžta vaizdine dokumentacija.

Mąstyti apie laiką ėmiau 2013-ųjų rudenį kūrybinėje rezidencijoje Lince. Ten, fiziškai nutolusi nuo savo šeimos, bandžiau nepamiršti man svarbių įvykių ir žmonių. Tuo pat metu aiškinausi, kaip veikia mano atmintis. Kas yra svarbiau? Ar prisiminti konkrečias detales, kaip antai veido bruožai, ar patį santykį, jauseną? Supratau, kad bruožus galima rekonstruoti fotografijos dėka, dažniausiai taip ir darome. Bet fotografija, kaip ir atmintis, „užšaldo“ žmogų konkrečiame laike (tarsi numarina). Nelieka natūralios kaitos, kaip keičiasi žmogus jam augant ar senstant.

Prisiminiau vieną susitikimą, kuriame po ilgų nesimatymo metų, bandžiau atkurti draugą atmintyje. Supratau, kad jis buvo „numarintas“ paskutinio mūsų pokalbio metu, o mane pasitiko visiškai nepažįstamas žmogus. Jo bruožai, kūno sudėjimas man nieko nesakė, ir vienintelis raktas jį atpažinti buvo judesiai, gestai. Taigi mano atmintis „užšaldė“ vaizdą ir suklydo naudodama netinkamus atpažinimo įrankius.

Tapydama tyrinėjau savo atmintį, jos veikimą. O kad geriau suprasčiau, ką prisimins mano vaikai, bandžiau prisiminti savo vaikystę, laikotarpį iki šešerių metų. Supratau, kad konkreti vieta susiliejo – jei ir būtų nepakitusi, vargiai ją atpažinčiau. Keletas raudonų penkiaaukščių ir jų centre kalnas (suprantama, nežymus reljefo pakilimas vaikui buvo kalnas), tai galėtų būti bet kur – Kaune, Panevėžyje ar kitame mieste. Vaikystėje mano pasaulis buvo beveik neįtakotos pašalinių žmonių, todėl turėjo gana aiškias ribas. Viena mano pasaulio dalis buvo sudaryta iš pasakų (pasakojimų), kuriomis aš tikėjau, nes jas girdėjau iš tėvų. Kitą pasaulio dalį tvėrė asmeninis patyrimas – tai, kiek

galėjau pati apeiti ir pamatyti. Plečiantis mano juslinei patirčiai, pradėjau lyginti savo potyrį su pasakojimu. Šis „tyrimas“ sukėlė pirmąsias abejones tėvais, mat pasakojimai neatitiko mano bandymų rezultatų – palaižius šaltą geležį, Rygos, deja, nepamačiau. O daugėjant informacijos šaltinių (draugai, auklėtojai, televizija ar radijas), pradėjau atrasti vis daugiau spragų pasakojimuose. Kodėl vienuose pasakojimuose Šv. Velykų rytą Velykė atneša kiaušinį, o kituose – kiškis, arba kodėl per Šv. Kalėdas pas vienus vaikus ateina Kalėdų senis, o pas kitus ateina Senelis Šaltis per Naujųjų metų šventę. Anot, prancūzų antropologo Claud'o Lévi-Stauss'o [140] suaugę kruopščiai kuria pasakojimą apie Kalėdų senelį norėdami tikėti gerumu (gyvenimu), tokiu būdu atskiria vaikų ir saugusiųjų pasaulius. Viena pusė nežino „visos“[141] tiesos, ją atskleidus įvyksta perkėlimas į kitą raidos etapą.

Įdomu, tai, kad seniau paslaptį atėjus tam tikram laikui atskleisdavo tėvai, deja, šiandien, dėl neatitikimų gaunamų iš skirtingų šaltinių, išsiaiškina patys vaikai. Tokiu būdu griūna pasakų pasaulis ir pasėja abejones dėl tekstų – pasakojimų – tiesos, o autoritetai (tėvai) – tampa melagiais, kuriais negali pasitikėti. Jie mokina skaityti „tarp eilučių“ – pamatyti tai, ko nėra ar suprasti juoką, kai išgirdus frazę labiau norisi verkti nei juoktis.

Tuo metu mano vaikiškas mąstymas ir pamatymas labai skyrėsi nuo suaugusiųjų, man buvo svarbūs visai kiti vaizdo rakursai, kurie metams bėgant atmintyje dar labiau išsigrynino. Liko konkrečių įvykių prisiminimai – šaudymas „ragatkėmis“ į balandžius, kūdroje nuskendusi bendraamžė, ar apmąstymas, kaip būtų šaunu iš trečio aukšto nusileisti balionu, ar pirmo aukšto kaimynės ant palangės vėsinamų sausainių kvapas ir pan. Todėl darbuose tikslingai ištrinu konkrečią vietą, kurioje vyksta veiksmas, apibendrinu foną, nes paveiksluose yra svarbūs herojai, jų tarpusavio santykiai. Tapau taip, kaip veikia mano atmintis. Prisiminimuose bereikšmėmis tampa dauguma detalių, jei žiūrime į nuotrauką, tokio vaizdo mes negalime prisiminti (pvz., ryškiai matome veidą, žaislą, užuolaidą, kėdę ir t. t.), nes dauguma nereikšmingų smulkmenų dingsta, lieka išvalytas vaizdas su konkrečiomis detalėmis, kurios tuo momentu mums buvo svarbios, todėl jos ir išsiskyrė iš visumos.

Tapybos darbuose pasirenku konkretų žiūros tašką, saugų atstumą – už kadro, atmintyje savęs, kaip atskiro veikėjo, taip pat nematau. Manęs tikslingai nėra, nes tiek fotografuojant, tiek ir tapant noriu likti trečiuoju asmeniu (pasakotoju), savotišku stebėtoju, turinčiu galią viską keisti. Toks pasirinktas atstumas leidžia man išgryninti savo atsiminimus, kiek iš tikrųjų aš pamenu, o kiek bandau konstruoti konkretų įvykį iš nuotraukų. Ar išliktų būtent tas vaizdas, jei ne nuotrauka, o gal ryškesnis yra nefiksuotas prisiminimas?

Pasirinktuose motyvuose stengiuosi užfiksuoti vaizdą judesy, jei ne judesį, tai gal charakteringą kūno laikyseną. Mano manymu, per žaidimą lengviau prisiminti, nes vien nuotraukų archyvai nepadeda atkurti praeities įvykių. Ieškojau nuotraukų, kurios būtų lyg netyčia atsiradusios

[140] Vaiva Vaidilaitė, *Klodas Levi-Strosas: antropologas apie Kalėdų Senelį,* prieiga internetu: http://www.ve.lt/naujienos/visuomene/zmones/klodas-levi-strosas-antropologas-apie-kaledu-seneli-1416243 / [žr. 2016 11 28], Claude Lévi-Strauss, "Le Père Noël supplicié", http://classiques.uqac.ca/classiques/levi_strauss_claude/pere_noel_supplicie/pere_noel_supplicie_texte.html / [žr. 2017 11 28].

[141] Atskleidžiama tiesa ne tik Kalėdų senio pasakojime, bet bendresnė (gyvenimo ciklo: gimimas, augimas, brendimas, mirtis). Bet tuo pačiu suprantu, kad ta „visa“ tiesa niekada nebus pažini.

mano fotoaparate. Šie atsitiktiniai kadrai parodo nesuvaidintas žmonių emocijas ir pozas, tačiau juose yra daug nekokybiškų ir fotografijai neleistinų fokusavimo klaidų, bet tapybos technika leidžia tai išspręsti. Tapyboje nesufokusuotas vaizdas yra suprantamas kaip autoriaus požiūris, jis renkasi, kas darbe yra svarbu, o kas nublanksta. Atsitiktinumus fotografijoje Roland'as Barthes'as įvardija *punctum*[142], bet fotografijos atsitiktinumas skiriasi nuo atsitiktinumo tapyboje. Tapytojas gali kontroliuoti atsitiktinumą, jis žvilgsnį ir ranką fokusuoja ilgesnį laiką, apmąstydamas ir išryškindamas tik tai, kas jam yra svarbu.



70. Jolanta Kyzikaitė, Likimo skaičius / Fatal Number, 2013, dr., akrilas, 155 x 181 cm.

Judesiui pabrėžti naudoju ne vieną nuotrauką, o jų seką [69, 70 il.]. Šie skirtingi vieno veiksmo kadrai išsidėlioja į trumpą istoriją, būdingą kino filmo juostai (pvz., rankos pakėlimas). Tapyboje numanomą judesį galima sukurti pakartojimu. Mes mintyse sukuriame seką ir įsivaizduojame, kad personažas pajudėjo, bet kartu abejojame, o gal čia keli veikėjai?

[142] „[P]unctum taip pat yra įgylimas, mažytė skylutė, dėmelė, mažytis įpjovimas – ir taip pat – mestas kauliukas. nuotraukos punctum yra tas atsitikimas, kuris į mane nusitaiko (bet taip pat mane sužeidžia, yra man skaudžiai malonus)"; Roland Barthes, *Camera lucida,* vertė Agnė Narušytė, Vilnius: Kitos knygos, 2012, p. 37.

Vartydama fotografijas dirbau su savo atmintimi, norėjau suprasti, kiek aš prisimenu, o kiek mano prisiminimai yra įtakoti kitų žmonių pasakojimų ar nuotraukų. Gal klausantis tos pačios istorijos daug metų įtiki ja, o ne tiesiog prisimeni. Dabar aš savo vaikams pasakoju įvairius nutikimus iš jų kūdikystės, kurių jie jau nepamena, o gal prisimena, bet visai kitaip. Mano vaikai nuolat prašo papasakoti tam tikras istorijas, manau, kad jų vaizduotė jau nupiešė savitą tos istorijos vaizdą. Todėl tapymas primena meditaciją, kuri iškelia vis naujus ir naujus vaizdinius, kuriuos aš gal ir buvau primiršusi.

ANTRA ISTORIJA. ŽAIDIMAS SU BAIME.



71. Louise Joséphine Bourgeois, Maman, 1999.

Žaidimas su atmintimi nukėlė mane į vaikystės prisiminimus, o kartu ir į apmąstymus apie baimes. Kilo klausimai: kada atsiranda baimė ir kaip ji reiškiasi kūryboje? Kiek save pamenu buvau drąsi mergaitė, gal net pernelyg pasitikinti visais, matyt, todėl tėvai ir močiutės sekdavo pasakas. Lietuvių liaudies pasakos yra tikrai baisios, ten tėvas užmuša sūnų[143], o ragana valgo ne tik kitų, bet ir savo vaikus[144]. Žaidimuose taip pat randama užslėptų pažinimo pamokų, slėpynėse – ugdomas gebėjimas rasti saugią vietą ir ramiai joje išbūti ar žaidžiant užrištomis akimis mokomasi pažinti erdvę. Saugus būdas susipažinti su pavojais galimas per pasakas ir žaidimus. Čia kuriamas ne gražus pasakų pasaulis, o greičiau atvirkščiai – bauginantis, taip pat įtraukiantis ar net azartiškas. Darau prielaidą, kad baimės jausmas yra įgyjamas.

Baimė kyla iš dalinio žinojimo, netikrumo – baisu nerti į nepažįstamą ežerą ar prieiti prie nepažįstamo šuns, jį paglostyti, tuo tarpu vaikai negalvodami gali glostyti, kad ir vilką, jie neturi perspektyvinio matymo, tai jaučiasi ne tik veiksmuose, bet ir piešiniuose. Per pasakojimus, žaidimus, o gal asmenišką patirtį suvokiame turimų žinių ribotumą. Visada žinoma tik dalis informacijos, gal ir gerai, nes turint absoliutų žinojimą būtų neįdomu gyventi ar kurti. Taigi, būtent tai, ko iki galo nežinai, skatinta kūrybiškumą ir atradimus. Velnių ir raganų kaukės būna įspūdingiausios, nes jų niekas nematė, o apie pragarą sukurta daugiau pasakojimų nei apie rojų. Žaidimuose įdomiau būti bloguoju nykštuku, nes gali daryti tai, kas draudžiama (vogti, apgaudinėti ir pan.). Vykstančią kovą su baime ar daliniu žinojimu galima perkelti į kūrybą, pavyzdžiui

[143] „Mane tėvelis papjovė, papjovė,
Laumė ragana surijo, surijo
Ir kaulelius išmetė, išmetė,
Sesutė surinko, surinko“, „Ruduolėlis“, iš: *Lietuviškos pasakos*, sudarytojas: Jonas Stukas, Vilnius: Vaga, 1977, p. 92.

[144] „[P]radengė patalus ir pamatė, kad dukrelės tėra tik galva. Tada suprato, kad ne Jonuko, o dukrelės mėsos priėdė“, „Ragana ir Jonukas“, iš: *Lietuviškos pasakos*, sudarytojas: Jonas Stukas, *op. cit.*, p. 13.

prancūzų menininkės Louise Bourgeois skulptūra „Maman“ [71 il.]. Visi autorės paskutinių penkiasdešimt metų darbai buvo įkvėpti vaikystės baimių, bet tuo pačiu dėka savo magijos, paslapties ar dramos, vaikystės prisiminimai ir tapo stimulu kūrybai[145]. Taigi, baimė gali arba sukaustyti, arba tampa stimulu naujiems atradimams.

Tapybos darbuose ieškojau, kuriuo momentu įprastas žaidimas tampa baugiu. Kokie žaidimai sukelia didžiausias įtampas?

Louise Bourgeois pakeisdama mastelį – išdidindama vorus, sukuria įtampą, vorai aplinkoje atrodo grėsmingai per dideli. Skulptūroje svarbus objektas ir jį supanti aplinka, tuo tarpu tapyboje įtampos jaučiamos pačioje drobėje – keturiose kraštinėse. Uždarame stačiakampyje sukuriama istorija – vientisas naratyvas, svarbūs skirtingų elementų santykiai, dydžiai, kaip ir skulptūrai svarbi išorinė aplinka, tačiau galimi lankstesni žaidimai ir su ja.

Tapybiniam pasakojimui pasirinkau vaikų judesio žaidimus, tarkim, sporte galima prognozuoti žaidimo eigą, pralaimės ar išloš viena ar kita komanda, sportininkas nubėgs dar trimis sekundėmis greičiau, tai – tikslingo darbo dėka pasiekti rezultatai, tad mažiau siejasi su tikruoju žaidimu, jų baigtis nėra prognozuojama. Cirke taip pat randami kontkaktiniai žaidimai, jų esmė – parodyti užslėptas baimes, tarkim, baimę būti kvailam – klounai, aukščio baimę – akrobatai, fizinio neįgalumo baimę – liliputai, laukinės gamtos baimę – dresuoti žvėrys, supriešinant mažą ir didelį, protingą ir kvailą, pavojingą ir žaismingą ir pan. Beje, šios priešpriešos visuomet yra trauminės. Į profesionalųjį sportą ir cirką nutariau nesigilinti, nes artimesni pasirodė kiemo žaidimai: gaudynės, slėpynės ir pan., juose tikėjausi atrasti savų baimių šaknis. Gal šios neįvardintos baimės ir skatina kailio kaitą, juk apsirengus vilko kostiumu gali pasijusti galingesnis. Ne, šį kartą aš kiškis, ieškau kodėl lapų šnaresys baugina.

Tyrimui pasirinkau žaidimus tarp skirtingo amžiaus grupių, būtent jie kelia įtampų ir baimių radimąsi. Pavyzdžiui, vienas pirmesnių „Ku ku“ žaidimas, kai rankų ar skarelės pagalba vienas iš tėvų slepiasi ir vėl atsiranda, taip simuliuojamas praradimas (netekimas) ir atradimas. Vaikai smagiai kvatoja išvydę pažįstamą veidą. Praradimo baimė sukuria įtampą, jai dingus – seka audringas juokas. Kaskart susidūrus su mirtimi jaučiu didelį vidinį nerimą, kaip vaikas tikiesi vėl išvysti pasislėpusį veidą, matyt, todėl dažnai išsivėpiu maskuojančia šypsena, tik santūriau, nei žaidžiant „ku ku“ žaidimą.

Pastebėjau, kad įtampa žaidimuose tarp tėvų ir vaikų būna visada, jie dažnai tampa vienpusiški, nes iš anksto žinomi laimėtojai – turintys didesnę jėgos ar žinių persvarą. Kaip kad gaudynės man visada asocijuojasi su vaikystės traumomis. Matyt, todėl šis žaidimas tapo pagrindine parodos *Me(a)no žaidimai* ašimi. Gaudynėse tarp vaikų dažniausiai kažkas nukenčia, nes neįvertinama jėga, greitis ar galimybė laiku sustoti. Visų žaidėjų žinojimas panašus, todėl traumos galimybės panašios. Gaudynėse tarp vaikų ir suaugusių žinios netolygios, atsiranda didesnė erdvė manipuliacijai ar apgaulei. Kyla klausimas nuo ko bėgama? O kas toliau? Tapyboje „kas toliau“ tegalime tik numatyti. Čia reikėtų susikurti savo istoriją, nes galima tikėti, kad nieko tikrai neįvyks, tai yra tiktai žaidimas. Mano darbo „Likimo skaičius“ [70 il.] vaizdinė idėja yra labai artima Milano

[145] Paola Dal Bello, *Louise Bourgeois: when the past comes out in sculpture*, prieiga internete: http://www.arsenalecreativo.com/louise-bourgeois-when-the-past-comes-out-in-sculpture / [žr. 2015 03 28].

Kunderos *Juoko ir užmaršties knygoje*[146] išsakytai minčiai. Viename šios knygos skyriuje pateiktas pasakojimas apie žaidimą tarp suaugusiojo ir vaikų. Jauna moteris vardu Tamina patenka į salą, kurioje gyvena tik vaikai. Ji turi priimti visas jų žaidimo taisykles – „priimti jų kalbą“[147]. Daugelis taisyklių yra sukurtos pačių vaikų, bet būtent per iš kartos į kartą perduodamą žaidimą „klasės“ moteris pajunta „amžino pastovumo siaubą“ ir kartą, peržengus „liniją“ (sulaužiusi taisykles), ji tiesiog išstumiama iš visų vaikų žaidimų (Tamina bėgdama iš vaikų salos nuskęstą jiems ramiai stebint iš valties).



72. Jolanta Kyzikaitė, Apkabinimas / Embrace, 2013, dr., akrilas, 85 x 149 cm.

[146] Milan Kundera, *Juoko ir užmaršties knyga*, vertė Pranas Bieliauskas, Vilnius: Tyto alba, 2006, p. 201.

[147] „Tamina turi šokinėti iš kvadrato į kvadratą, pirma ant vienos kojos, paskui ant kitos, tada ant abiejų kartu, ir jai turi būti labai svarbu, ar ji užmynė ant linijos, ar ne. Ji turi taip šokinėti diena po dienos, o šokinėdama dar nešti ant pečių laiką tarsi kasdien vis sunkėjantį kryžių“; *Ibid.*, p. 213.

Savo darbe „Likimo skaičius“ rodau mažą mergaitę, žaidžiančią „klases“, o gal gaudynes. Paveiksle situacija atvirkščia Kunderos pasakojimui – tarp suaugusiųjų patenka vaikas. Suaugę nežaidžia vaikų žaidimų, kaip ir vaikai – suaugusiųjų. Čia slypi skirtingas žaidimų taisyklių supratimas, gal todėl atsiranda dažni nesutarimai ir įtampos tarp kartų.

Tapybinėmis priemonėmis kūriau nekonkurencingą aplinką, niveliavau foną, suteikdama judėjimo ar bėgimo įspūdį, nes judesy negalime atpažinti konkrečios aplinkos, jis – „išplaukia“. Nepastovumas – lyg kreida nupiešti žaidimo „klasės“ langeliai, jie laikini, galima ištrinti. Jau piešiant ant seno popieriaus [69 il.] turinčio savo autentišką spalvą, aš supratau, kad korektoriumi (jis baltas) neįmanoma pasinaudoti, nes tai, ką norėjau ištrinti, tik dar labiau išryškėdavo. Taigi pasirinkdami užrašyti likimo skaičius[148], tarsi imituodami rašymą korektoriumi ar kreida, mes galime nujausti, kad skaičiai tuo pačiu metu yra ir jų nėra, kaip ir likimas, ar jis yra, ar jo nėra.

Tęsdama pradėtą žaidimą su baime, kitame darbe „Apkabinimas“ [72 il.] įvedžiau dar didesnę nežinią. Įdomu žaisti su kompozicija, ką parodyti, kiek kirsti, matyt skatina noras pabėgti nuo klasikinių komponavimo principų. Bet vėliau pamačiau, kad vis tiek užsivilkau jau nešiotus kailinius, nes įžvelgiau rombo figūrą – kompozicija susiformavo į centrinį paveikslo mazgą – mergaitė, vyro rankos ir peliuko Mikio atvaizdas.

Lieka neatsakytas klausimas – kas tas vyras ir kodėl jis apkabino mergaitę? Galima įsivaizduoti, kad tai yra tėvo ir dukros apkabinimas. Bet kodėl nematome vyriškio veido? Intrigai pagilinti pasinaudojau nuvalkiotu Mikio atvaizdu ant vyro bliuzono. Jis turi būti geras, nes nešioja gan vaikišką rūbą, o gal tai kaip tik prasilenkia su bet kokiu supratimu, ką turėtų nešioti suaugęs vyras. Dabartinėje mūsų aprangoje labai daug rūbų, kuriuose naudojami iš vaikiškosios kultūros (pvz., animacinio filmo) perimti personažai, o vaikų aprangoje rasime tikrai ne vaikiškų elementų, kaip antai „Monster High“ lėlių serija ir su ja susijusi visa vaikiškų žaislų liniją. Taigi šis perkeitimas, kad ir koks dabar yra natūraliai atrodantis kasdieniniame gyvenime, perkėlus į drobę neatrodo toks savaime suprantamas.

Tapybos darbe „Vainikėlis“ [73 il.] svarbi vainikėlio simbolika lietuvių kultūroje. Vainikėlio nuėmimas visuomet siejasi su nekaltybės praradimu, tuo labiau dar kapsintis rožinis kraujas ar pakreiptas lyg apsvaigusio žvilgsnio horizontas. Vaizdas iškilo iš vieno prisiminimo ir jo sukelto įspūdžio: kartą, įkritus į ežerą lankeliui, lašantis nuo jo vanduo besileidžiančios saulės buvo nudažytas rausva spalva; kitąsyk, išvydus Andy Warholo drobę „Marilyn Monroe“ (1967) „Lentos“ meno muziejuje Lince. Paveiksle jaučiamas labai keistos rožinės ir žalios santykis paskatino prisiminti vasaros momentą. Tiek vainikėlis mūsų tautosakoje, tiek ir Marilyn Monroe vaizdai yra plačiai naudoti skirtingose kultūrinėse terpėse. Gal todėl išvydus šį darbą, man norėjosi rasti santykį tarp matomo vaizdo ir prisiminimo (atitikmenį tarp simbolių ir spalvos santykių).

Emociškai „Vainikėlio“ tapybinė idėja yra artima J. Cortázaro apsakymui *Žaidimas baigtas*[149]. Istorija yra apie trijų mergaičių, kur viena iš jų – Leticija – turi stuburo ligą, sugalvotą

[148] Numerologijos (skaičių teorijos) pradininkas Pitagoras (569– 470 pr. m. e.). Jos dėka galima sužinoti savo likimo skaičių. Reikia tik sudėti savo vardo skaičius (kiekviena raidė turi savo skaičių), kol lieka vienas skaitmuo nuo 1 iki 9. Daugelio žmonių skaičiai sutampa, o ar likimai gali sutapti?

[149] Chulijas Kortasaras, *Žaidimas baigtas*, vertė Valdas Petrauskas, Vilnius: Baltos lankos, 2011, p. 152–165.

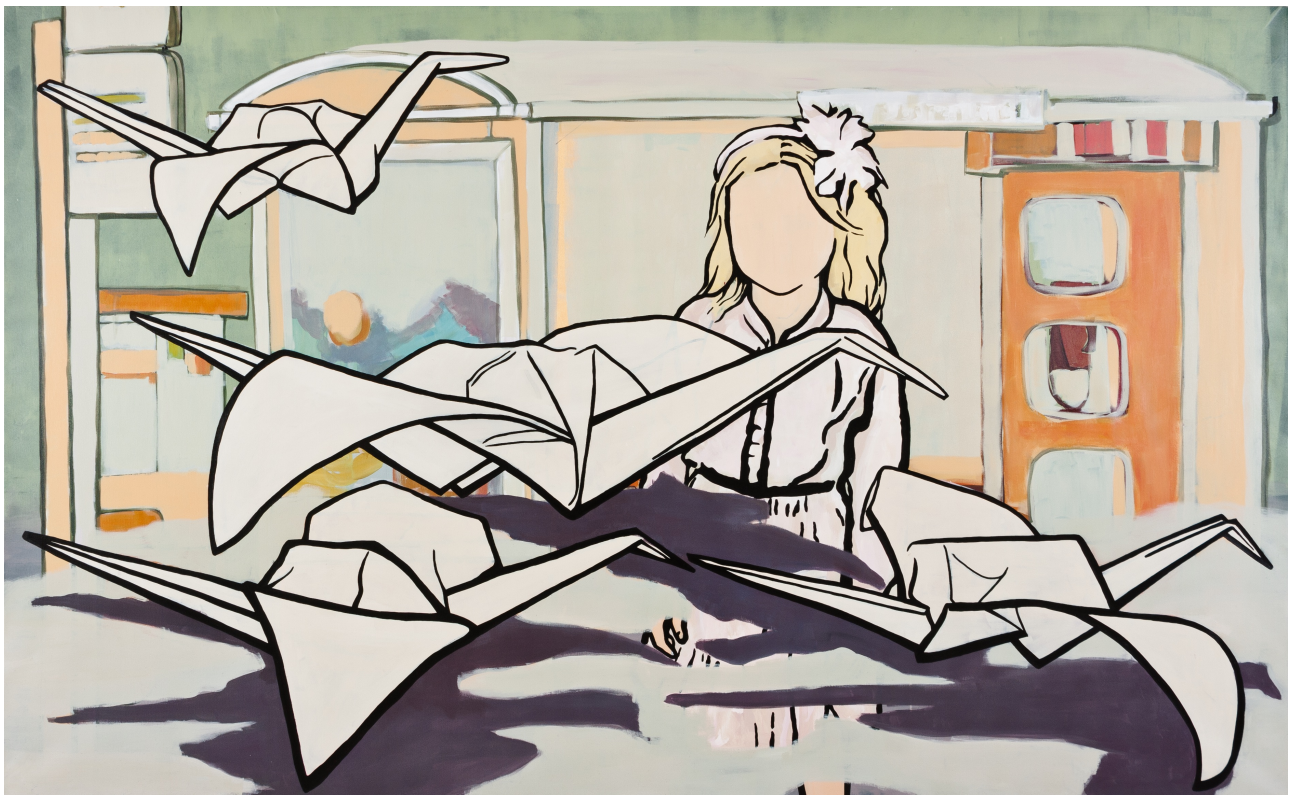
žaidimą „statula“. Žaidimas yra skirtas pravažiuojančio traukinio keleiviams, jis buvo uždaras (tik jų trijų). Vieną dieną atsiranda susidomėjęs žiūrovas – jaunuolis, šis papildomas žaidėjas sujaukė tvyrojusią ramybę. Vardan jo Leticija sužaidžia paskutinį savo žaidimą, taip pasitraukdama ne tik iš žaidimo, bet ir iš aktyvaus gyvenimo. Tarp likusių dviejų mergaičių žaidimas vyksta toliau. Šiame literatūriniame kūrinyje randu panašių įvaizdžių cirkuliaciją, kaip ir mano tapyboje – mergaitės virtimas moterimi, bet tiesiogiai to neišsakant.



73. Jolanta Kyzikaitė, Vainikas / Wreath, 2013, dr., akrilas, 114 x 149 cm.

„Le Bon Bon“ [38 il.] kūrinyje vaizduoju mergaitę su „užšaldyta“ šypsena[150], tikriausiai paskutinė laimingos vaikystės nuotrauka su nuoroda į laiką. Yra dvi galimos datos: 2011 ir 2013 metai ir valanda 19:21. Laikas pasirinktas nuotraukos kadro, bet metų skaičius palikau apmąstymui. Iš pradžių buvo tik 2011, bet tapant porą metų labai norėjosi įrašyti ir baigimo metus. Taip susikūrė keistas skaičių derinys. Jei būčiau tarp metų įrašiusi brūkšnelį, būtų perskaitoma nuo tų metų iki kitų, bet tikslingai jo neįterpiau, nes tai primintų užrašus ant paminklų su gimimo ir mirties data. Aš nenorėjau nieko laidoti, bet sustingusios šypsenos tapymas sukėlė daug sunkumų[151].

[150] Apie „užšaldytą“ šypseną, plačiau aptariama skyriuje – Juokas.
[151] Plačiau skyriuje – Juokas.



74. Jolanta Kyzikaitė, 1000 gervių / 1000 cranes, 2014, dr., akrilas, 154 x 250 cm.

Darbe „1000 popierinių gervių“ [74 il.] pro mergaitę praskrenda didžiulės origamio[152] gervės. Būdama tokio pat amžiaus labai bijojau sirgti liga, kuria sirgo daug mažų vaikų. Ir vienintelis būdas išgyventi, pasak legendos, buvo išlankstyti 1000 gervių iš popieriaus. Man tuo metu tai atrodė kaip neįveikiamas iššūkis, gal todėl tos gervės „užaugo“ mano darbe kaip dar viena baimė. Dabar manau, kad ši istorija, girdėta mano vaikystėje, buvo susieta su to meto įvykiais – Černobylio atominės elektrinės sprogimu (1986) ir dažnomis kalbomis apie galimas pasekmes sveikatai (spindulinė liga). Mano atmintyje ji tikrai nebuvo susieta su senąja Hirošimos legenda[153]. Šis prisiminimas iškyla it sapnas, nes iš pat pradžių sunkiai supratau, kodėl man ši istorija tokia artima, gal aš ją išsigalvojau. Kuo ji susijusi su manimi? Šiame pasakojime mintyse visada susitapatindavau su ta mergaite. O kas būtų, jei man taip būtų? Mes linkę įterpti save į pasakojimus ar vaizdus. Pasak Scotto McCloudo knygos *Kaip suprasti komiksą*[154] (2004), panaikinę realistišką žmogaus atvaizdą (mergaitės veido nėra), mes dar lengviau susitapatiname su paveikslo veikėju. Mes linkę visur matyti save ir į paveikslą dažniausiai žiūrime tarsi į veidrodį. Tiek pasakojimuose,

[152] „Origami (jap. 折紙, iš ori ‘lankstyti’ + kami ‘popierius’) – japoniškas popieriaus lankstymo menas. Origamiais taip pat vadinami ir patys lankstiniai. […] Labiausiai žinomas pasaulyje origamis – „gervė“ (japoniškai orizuru 折鶴). Dažnam žmogui žodis „origami“ asocijuojasi būtent su gerve. Legenda sako, kad jei žmogus išlanksto 1000 gervių, tai išsipildo noras.“ Origami, prieiga internete: https://lt.wikipedia.org/wiki/Origami / [žr. 2018-02-15].

[153] Legendos gimtinė – Japonija, joje teigiama, kad vienas noras išsipildys, jei išlankstysi 1000 origamio gervių. Tačiau šios legendos populiarumas išaugo dėka mergaitės Sadako, kuri po atominės bombos sprogimo Hirošimoje (1945) susirgo leukemija. Tikėdama, kad pasveiks, ji pradėjo lankstyti gerves, bet matydama mirštančius vaikus ligoninėje, pajautė, kad ji persigalvojo – noras pasveikti virto noru, kad pasaulyje būtų taika. Sadako mirė išlanksčius 644 gerves, likusias gerves išlankstė jos draugai ir jas palaidojo kartu su mergaite; Sadako Sasaki, prieiga internete: http://en.wikipedia.org/wiki/Sadako_Sasaki / [žr. 2014-02-24].

[154] Scott McCloud, *Understanding Comics*, HarperCollins, 2004, p. 36.

tiek vaizde ieškome tų panašumų su savimi ir savo istorija. Veidų nerodau ir kituose darbuose – juos „nukirsdama“ („Apkabinimas“) ar tiesiog nusukdama nuo žiūrovo („Likimo skaičius“). Nesantys veidai – tai menami veidrodžiai paveikslų žiūrovams.

TREČIA ISTORIJA. KAS PASKATINO PARAŠYTI DU GALIMUS TAPYBOS KŪRINIŲ SKAITYMO BŪDUS?



75. Jolantos Kyzikaitės paroda „Me(a)no žaidimai“ / Exhibition „Art games – My games“, galerija „Meno niša“, Vilnius, 2014.

Pirma. Kodėl yra būtinas tekstas kūrinio idėjai nusakyti? Ar visada kūrinio idėjai nusakyti reikalinga žodinė raiška, gal būtent tada kūriniai tampa teksto iliustracija.

Tenka dalyvauti atrankose į būsimas parodas ar kitus meno projektus. Visada būtina pateikti būsimų darbų idėją. Man iškyla klausimas, ar galima konkrečiai aprašyti tai, ko nėra, o gal ir nebus (konkretus projektas reikalauja skirtingų dalykų, tai jo nelaimėjus, dažniausiai tų idėjų net negalėtum pradėti įgyvendinti). Akademijoje mokslas taip pat grįstas idėja, o vėliau – jos realizavimo būdais. Dar bakalauro studijose nuolat teko girdėti prof. Jono Gasiūno žodžius: „O ką tu tuo nori pasakyti?“ Dabar meno doktorantūros studijose bandau rasti, kur slypi tos idėjos ir kūrinio sintezė. Bet kaip atspirties taškas, manau, būtų to paties profesoriaus žodžiai, kad „tapyba – tai mąstymo būdas“, vieni mąsto žodžiais, kiti – vaizdais. Bet visi susiduria su ta pačia problema, kad kūrybos procese pirminė idėja kinta. Tapyboje ji yra paslanki, jos kaitą įtakoja apmąstymo laikas ir ne tik.

Gal reikėtų atskirti sąvokas kas yra mintis[155], o kas yra idėja[156]. Abu žodžiai iš pažiūros yra vienodi, net idėjos aiškinime neapsieinama be žodžio „mintis“. Tai kur slypi skirtumas? Mintis kūryboje kinta, mano visas šis tekstas primena minties šuorus, kurie virsta tam tikromis istorijomis. Visas jas supynus su darbais gautume vientisą pasakojimą – komiksą, nes būtent komikso struktūra galime perteikti mąstymo – minties – eigą. Bet žiūrint į pabaigtus tapybos darbus kaip į atskirą vienetą, galima matyti vaizdinę idėją, kaip ir skaitant šį tekstą, tarp daug pasakojimų galima pamatyti bendrą idėją, t. y. kaip aš bandau sujungti vaizdą su tekstu.

Manau, reikėtų apibrėžti naujai šiuos žodžius – vienam suteikiant daugiau kaitos, o kitam palikti nuorodą į baigtinį vaizdą (materiją), „[m]intys be turinio tuščios, stebiniai be sąvokų – akli.“[157] Arūnas Sverdiolas idėją *įdabartina*:

Idėjos, projekto ar sumanymo realizavimas, jos įkūnijimas ar įgyvendinimas – būtent kaip įdabartinimas. Įdabartinimas – tai perkėlimas į dabartį kaip egzistencijos židinį. Kita vertus, žmogus niekada netelpa *čia* ir *dabar*, jis nuolatos atmintimi grįžta į praeitį arba mintimis bei vaizduote užbėga į priekį, ne „yra“, o „ruošiasi būti“, kaip yra sakęs Pascalis, taip pat nuolatos prisimena buvęs.[158]

Antra. Kuo skiriasi teksto ir vaizdo žaidimo taisyklės? Grįžtant prie Cortázaro, jis pasirenka dvi galimas skaitymo galimybes, bet negali pasiūlyti trečios ar ketvirtos. Autorius riboja skaitymą. Skaitydami knygas iš kairės į dešinę, pastraipa po pastraipos ir taip iki pabaigos, jaučiame kruopščiai suplanuotus autoriaus minties žingsnius. Ilgas skaitymas neprilygsta greitam vaizdo *nuskaitymui*. Pamatę tapybos darbą, mes momentiškai suprantame, ar darbas paveikus ar ne. Ar vaizdinė ir žodinė kalba žaidžia pagal tas pačias taisykles?

Kokios yra kalbos taisyklės ir kuo jos skiriasi nuo vaizdo skaitymo taisyklių. Anot Lyotard’o yra trys pagrindinės taisyklės:

[p]irmoji – kalbinių žaidimų taisyklės pačios savęs nelegitimuoja, jos yra žaidėjų susitarimo (suformuluoto arba ne) objektas (tačiau tai nereiškia, kad žaidėjai išranda taisykles patys). Antroji – kai nėra taisyklių, nėra ir žaidimo; minimaliausia taisyklės modifikacija keičia žaidimo prigimtį; žaidimo „ėjimas“ arba pasakymas, nesilaikantis žaidimo taisyklių, nepriklauso jų apibrėžtam žaidimui. Trečioji pastaba tarsi išplaukia iš pirmųjų dviejų: kiekvienas pasakymas turi būti traktuojamas kaip tam tikro žaidimo „ėjimas“.[159]

---

[155] Mint|is, ~ies m. (4) 1. mąstymo vyksmas: Perbėgau ~imis visą savo gyvenimą. Paskendęs savo ~yse. Sukurti vaizdą ~yse. 2. mąstymo padarinys: Įdomi m. Atėjo į galvą gera m. Liūdnos mintys. 3. tarm. atmintis: Tas dalykas neišeina man iš ~ies; Dabartinės lietuvių kalbos žodynas, Vilnius: lietuvių kalbos institutas, 2012, p. 401.

[156] Idėj|a (1) [gr. idea – sąvoka, vaizdinys]: 1. vadovaujamoji kurio nors darbo mintis; pagrindinė veikalo mintis; koncepcija, samprata, požiūris, pvz., romano ~ a; 2. pagrindinis pasaulėžiūros ar politikos principas, pvz., politinės ~os; 3. los., a) dalyko ir būties esmė, egzistuojanti realiai; nepriklausoma nuo žmogaus sąmonės; b) suvokiamas kaip pažinimo objektas; c) Georgo Vilhelmo Frydricho Hegelio (Hegel; 1770–1831) filolosofijoje – visų daiktų prasmė ir kūrėja, kuriai būdingos trys stadijos: objektyvi, subjektyvi ir absoliuti; Valerija Vaitkevičiūtė, Tarptautinių žodžių žodynas, Vilnius: Žodynas, 2001, p. 394.

[157] Imanuelis Kantas, *Grynojo proto kritika*, vertė Romanas Plečkaitis, Vilnius: Mintis, 1982, p. 98–99.

[158] Arūnas Sverdiolas, *Steigtis ir sauga. Kultūros filosofijos etiudai,* Vilnius: Baltos lankos, 1996, p. 293.

[159] Jean-Francois Lyotard, *op. cit.*, p. 31–32.

Šios pastabos galioja suaugusiųjų žaidimams. Vaikų žaidimų taisyklės dažnai intuityvios ir takios, o žaidimas atpažįstamas kaip „tas pats“ ne dėl tų pačių taisyklių, bet tam tikrų, dažnai nė neartikuliuotų bendrų patirčių.

Ar galima šias pastabas pritaikyti ir vaizdams? Manau, taip. McCloudas anksčiau minėtoje knygoje *Kaip suprasti komiksą* vaizdu ir aprašymu parodo, kaip skaitomi vaizdai. Autorius komiksu perteikia minties eigą, nuskaitant vaizdus. Per vaizdinius simbolius – paveiksliukus – mes sukuriame jų atitikmenis savo mintyse[160]. Labai panašiai mąstė ir René Descartes'as (1596–1650):

kūnai, tiesa sakant, pažįstami ne pojūčiais ar sugebėjimu įsivaizduoti, bet tiktai protu, ir kad apie juos žinome ne todėl, kad juos matome ar liečiame, bet todėl, kad mąstome arba suprantame mintimis.[161]

Matydami „šypsenėlės“ ikoną, ne tik žinome, kad tai žmogus, bet net žinome, kokia jo nuotaika ir pan. Vaizduose, kaip ir kalboje, turime tam tikrų simbolių archyvą, kuris šifruojamas pagal įsisavintas perskaitymo taisykles.

Parodoje *Tapyba kaip užsienio kalba*[162] (2002) tapybos raiška buvo sulyginta su mums nepažįstama kalba. Dažnai mes reaguojame į mums pažįstamus dalykus ir tik tada juos analizuojame, o nesupratę, dažnai esame nelinkę gilintis ir suprasti. „Tapybos reikia mokytis kaip ir atskiros užsienio kalbos“[163], teigia Michaelis Borremansas. Taip jis nusako savo, kaip tapytojo, kelią, kurio pradžioje buvo fotografija, piešiniai, videodarbai. Kiekviena medija turi ne tik savitą išraiškos būdą, bet ji yra skirtingai žiūrovo suvokiama.

Ludwigas Wittgensteinas kalbos žaidimus lygina su religine „atvertimo“ būsena. „Juk priimamas ne tik tam tikras kalbėjimo būdas, bet ir tam tikra žinojimo sistema. Todėl šio atvertimo sąlyga yra *įkalbėjimas*. Kas tai yra? Įtikinimas žodžiais, o ne faktais. Juk kalbame ne apie faktus (kurie iki šiol didįjį mūsų gyvenimo laikotarpį elgėsi „gana geranoriškai“), o apie jų *interpretacijas*.“[164] Įkalbėjimas ar faktų interpretacija tinka vaizdų interpretacijai, bet skaitymo praktikos praradimas neleidžia laisvai interpretuoti. Mes su pasauliu iš pradžių susipažįstame per tiesioginį kontaktą (vaizdą, klausą, uoslę), vėliau atsiranda kalba ir tekstas. Knygas taip pat pradedame skaityti nuo paveikslėlių žiūrėjimo, bet augant knygose paveikslėlių mažėja, kol visai išnyksta. Gal todėl mums bręstant yra lengviau suprantama būtent žodinė, ne vaizdinė idėja“[165]. Todėl visada renkamės tą žaidimą, kurį gerai suprantame, o jei nesuprantame, ieškome atspirties, kaip per žodžius suprasti vaizdus.

Mano manymu, žaidimas tarp vaizdo ir teksto gali būti tęsiamas ilgai ir be pabaigos, dėl begalinio reikšmių kūrimosi.

---

[160] Scott McCloud, *op. cit.*, p. 27.

[161] Renė Dekartas, „Metafizinai apmąstymai“, in: *Rinktiniai raštai,* Vilnius: Mintis, 1978, p. 175.

[162] Gerard Hemsworth, *Painting as a Foreign language*, prieiga internete: http://archive.balticmill.com/index.php?itemid=2033 / [žr. 2013-12-09].

[163] Muriel de Crayencour, *Michaël Borremans - The Devil's Dress*, prieiga internetu: http://www.youtube.com/watch?v=C_H0R9d49kI&app=desktop / [žr. 2014-03-15].

[164] Ludwig Wittgenstein, *Apie tikrumą*, vertė Saulenė Pučiliauskaitė, Vilnius: Baltos lankos, 2009, p. 24.

[165] Scott McCloud, *op. cit.*, p 140.

Trečia. Kokiomis aplinkybėmis fikcija tampa realia? Vaizdų skaitymo kultūra siejama su vaikyste, mes pirma pradedame vartyti knygas, kuriose nėra teksto, tačiau augant proporcija tarp teksto ir vaizdo pamažu nyksta, kol lieka tik tekstas[166]. Todėl kartais atsiranda nepasitikėjimas, o gal prarandamas gebėjimas skaityti vaizdus ir ieškoma tekstinės vaizdų atitikties.

Bet čia aš įžvelgiu paradoksą. Juk iš pradžių tikime būtent žodine kaba – mitu [167], o mūsų juslinis potyris, taip pat ir vaizdinis (rašytinė kalba), tuos mitus paneigia. Kodėl šiuolaikinėje visuomenėje nepasitikim vaizdu? Gal tapybinis vaizdas atskleidžia daugiau, nei norėtumėm matyti, ir dažniausiai jį siejame su fikcija ar abejone. Nors tapyto vaizdo santykis su tiesa ir pasitikėjimu dar kitoks – juo pasitikimę, nes pasitikim menininku, jo raiškos prasmingumu.

Akivaizdu, jog komiksas[168] bene glaudžiausiai susieja žodinę ir vaizdinę kalbą [169]. Lietuviškoje kultūroje dėl buvusios izoliacijos komiksas neturi tos pačios istorinės žanro praeities ir todėl dažnai suprantamas iškreiptai – kaip vaikams skirta literatūros atšaka. Gilesnes komikso tradicijas turinčioje Vakarų Europoje jis suvokiamas kaip vaizdo ir teksto dialogas, neapsiribojantis tik vaikų auditorija. Būtent dėl šio keisto santykio tarp vaikų kultūros ir suaugusiųjų komiksai man įdomūs. Mano tapyboje komiksą primena aiškus juodas kontūras ir darbų eksponavimas serijomis. Tačiau komiksinis pasakojimas mano darbuose neveda į žodinę kalbą, „burbulų“ su žodžiais nėra, todėl pasakojimo eiga intuityvi.

Mes linkę vaizdus „sugyvinti“ ir save tapatinti su jais – vaizdų herojais, nors tikrai suprantame, kad vaizdas tik fikcija, taip nesamą padarome esamu, o negyvą – gyvu. Taip mes psichologiškai grįžtame atgal į savo vaikystę ir tikėjimą pasakojimu – mitu.

Mano pateikti du tekstai galėtų virsti dviem atskirais komiksais (jau galvoju ir apie tokios formos anotaciją kitai parodai). Bet jie gali skaitytoją arba suintriguoti, arba nublokšti nuo vaizdų perskaitymo kelio (nes rašytinė idėja gali nuvesti dar į kitus prisiminimus ar susitapatinimus). Bet interpretacija siekiama savarankiškos pajautos. Mano tekstai yra tik kaip galima kryptis tapybos darbams perskaityti, nes pati idėja yra taki.

---

[166] *Ibid.*

[167] Mitas yra tai, kas pasakyta, sakmė, tačiau kas šioje sakmėje pasakyta, negali būti patirta niekaip kitaip, o tiktai girdėjus sakant. Todėl graikiškas žodis, lotyniškai perteikiamas fabula, tampa sąvoka, priešinga logos, mąstančiam daiktų esmę ir todėl visuomet galinčiam pažinti daiktus; Hans-Georg Gadamer, *Istorija. Menas. Kalba*, sudarė ir vertė Arūnas Sverdiolas,Vilnius: Baltos lankos, 1999, p. 23.

[168] kòmiksas [angl. comics dgs.] – trumpa istorija, išreikšta paveiksliukais su trumpais žodiniais paaiškinimais; sensacingo arba humoristinio pobūdžio; kartais tam tikslui pritaikytas literatūros kūrinys; susikūrė JAV ir paplito kitose šalyse [susikūrė ne JAV, o prancūzakalbėje Belgijoje – Valonijoje – J. K.]; Valerija Vaitkevičiūtė, Tarptautinių žodžių žodynas, Vilnius: Žodynas, 2001, p. 502.

[169] Komiksuose galima rasti sąsajų su Viduramžiais XVI a. pabaigoje išpopuliarėjusios emblemų knygos ir visą vizualią raišką apėmusia emblemika.

Apsivilkus kiškio kailį leidau žvelgti į savo kūrinius gana „žvairai“. Dėka kaukolės struktūros kiškių ar triušių matymas yra platus, gali matyti, kas vyksta jiems už nugaros, tačiau jie nemato vieno ploto – tiesiai priešais savo nosį, ten kur abiejų akių regėjimo laukai susikerta.[170] *Nors idealiai mato visą supančią aplinką akloji zona neleidžia matyti kas yra labai arti. Būtent toks kiškio žvilgsnis pasimatė ir šiame mano tyrime. Plačiai žiūrėjau kiekviena akimi atskirai – viena akim į tapybą, kita į tekstą, o vienijančio plotelio taip ir nepamačiau. Visai kaip kiškis, kai žiūrint tiesiai, kiekviena akis žiūri į šoną*[171].

Kūrinio vaizdinė ir tekstinė idėja tiesiogiai nesutampa ir negali sutapti, tai – dar vienas kūrėjo pasirinktas žaidimas. Žaidimas tarp vaizdo ir teksto tikslingiausiai Vakarų vaizduojamojoje tradicijoje atsiskleidžia per komikso raišką, nes jie persipina vienas su kitu į išbaigtą vaizdą – vientisą raišką, bet šis kelias tapybai yra per iliustratyvus. Kiti žaidimai tarp teksto ir vaizdo yra tik kiekvieno autoriaus individualus idėjos perteikimas skirtingomis raiškomis, kurios tarpusavyje arba žaidžia, arba ne.

Pastebėjau, kad tapyboje ieškojau ryšių tarp savo atminties ir fotografijos, o lygiagrečiai tekste – tarp savo išsakytų minčių ir literatūrinių nuorodų. Taigi, sąveikauja artimosios raiškos – tektas su tekstu, vaizdas su vaizdu, kūryba tarsi lieka ant vaizdažodinio virsmo slenksčio. Viena akis žiūrėjo į vaizdą, kita į tekstą, bet kad ir kaip stengiausi juoda akla dėmė liko prieš nosį. Vaizdas su tekstu ne susipynė, nors ir stengiausi dengti vieną ant kito lygiagrečiai rašant ir tapant.

Kadangi vaizduotė neegzistuoja kitur nei kūne, suvokėjas tampa gyvu vaizdo tęsiniu. Tuo tarpu literatūra – laikinis menas, kur tai pačiai jausenai nusakyti rašytojai pasitelkia ne vieną pastraipą. Literatūroje, kaip ir tapyboje, galima rasti panašių bet ne tapačių įvaizdžių cirkuliacijas. Panašūs namai, daiktai, net prisiminimai ar baimės. Prisiminimų dėka pavyksta prikelti patirtus išgyvenimus ar jausenas.

Kai stengiesi žvelgti į tolį abiem akimis, nejučia nepamatai tai kas yra prieš nosį. Strikinėjant po savo prisiminimus ir baimes – abu kartus žaidžiau su savo prisiminimais, nes baimė - tas pats prisiminimas. Abi istorijos mato tolį – tai kas buvo, bet pačia tapyba noriu matyti dabartį – tai ką tepu dabar. Bet pamatyti neišeina, nes tik nutapius kūrinį suprantu, kad jis jau praeitis. Laikas žaisti naują žaidimą, matuotis naujus kailinius.

[170] Dana M. Krempels, *What Do Rabbits See?*, prieiga internetu: http://www.bio.miami.edu/hare/vision.html / [žr. 2017-12-04].

[171] Paėmus kiškį už ausų, jis žiūrės į šoną, nes būtent taip jis mato aiškiausiai prieš jį esantį vaizdą. Taip jis žiūri tiesiai.

AŠ ESU – …

Pastebėjau, kad kailių kaita būdinga ne tik man, bet ir miestui. Konkretus metų laikas keičia miesto peizažą. Rudenį pro medžių griaučius galima pamatyti nuogą miestą, jis nepasislėpęs po lapų kailiu. Atsiveria gražios panoramos, kartu su jomis į akis krenta ir probleminės vietos – griūvantys pastatai ar šiukšlynai. Kol kas mėsa, viduriai ar griaučiai manęs nedomina, todėl grįžtu prie kailio paieškų.

Kur dingsta miesto kailis? Jis tik nukritęs – sušukuojamas ir kemšamas į maišus. Kailio tiek daug, primena didelį besišeriantį šunį, šukuoji kemši jo gaurus į maišus, o kitą dieną vėl erzina plaukais apkibę baldai, rūbai, net stalas padengtas ne staltiese. Beprasmiška kova su prarastu kailiu. Maišų su lapais pilni šaligatviai, kiemai. Einant šaligatviu prasilenki ne tik su žmonėmis, bet ir jais – šiais maišais. Jie tampa miesto dalimi - tarsi, žmonių iškamšos palei gatves kažko lūkuriuoja. Viena grupelė sėdi prie Šv. Onos bažnyčios, kaip senutės aptarinėja mane – „nes kartais rodosi, kad viskas pasauly vyksta man. Man lyja drumzlini lietūs, man vakarais mirksi gelsva langų šviesa […] link manęs garma visi įvykiai, vaizdai, žodžiai.“[172]

Kyla klausimai: kodėl galvoju apie save, kai ne aš šį kailį praradau, kodėl negyviems objektams suteikiame menamą gyvybę, o vėliau net suteikiame pažįstamų žmonių charakterio savybes? Kodėl vaizduotėje atgaminame jau būtą situaciją su nebūtom skirtingom jos pabaigom?

„[K]iek patiriamų malonumų, jei juos atidžiau nagrinėtumėme, pasirodytų besą praeities malonumų prisiminimai!“[173]

Donaldas Woodsas Winnicottas pastebėjo, kad vaikai žaisdami su objektais (motinos plaukais, antklode ir pan.) pradeda atrasti – „ne aš“[174]*. Nesu tikra ką kūdikiai skiria, o ko ne, gal paprasčiausiai jiems nepakanka fizinių duomenų parodyti. Tačiau galiu pastebėti, kad tas „ne aš“ pradžioje būna arčiau „aš“, tik vėliau jis tolsta. Atrodo keista įžvelgti maišuose gyvybę, nes tai kaitos likučiai, savitos relikvijos, Bet jos paslėptos naujame plastiko kailyje, pupso gatvėje, kaip kokie meškinai laukiantys atvažiuojančio autobuso. Žaidžiant vaikai iš skirtingų pliušinių žaislų sukuria savąjį pasaulį, paralelų realiam. Tapytojas kaip vaikas, tam tikrus objektus sugeba atgaivinti, bet ne tik savo fantazijoje. Mano darbuose žaislai laikas nuo laiko atsirasdavo, tai nebuvo konkretaus žaislo analizė, o greičiau gyvo – negyvo santykių paieška ir jų bendravimas vienoje plokštumoje. Norėjau rasti ne tik žaislo kailį (kaip kad lapai), bet ir patį mechanizmą – griaučius, nes ant jų galima dėti vis kitą – naują kailį.*

Gal todėl šį kartą mano „Taip tyčia“ liko be kailio, be konkretaus personažo ar objekto. Žaidžiant su objektais galime turėti ne vieną kailį, o daug – valdyti visą kariuomenę. „Aš“ skyla į daugybę personažų.

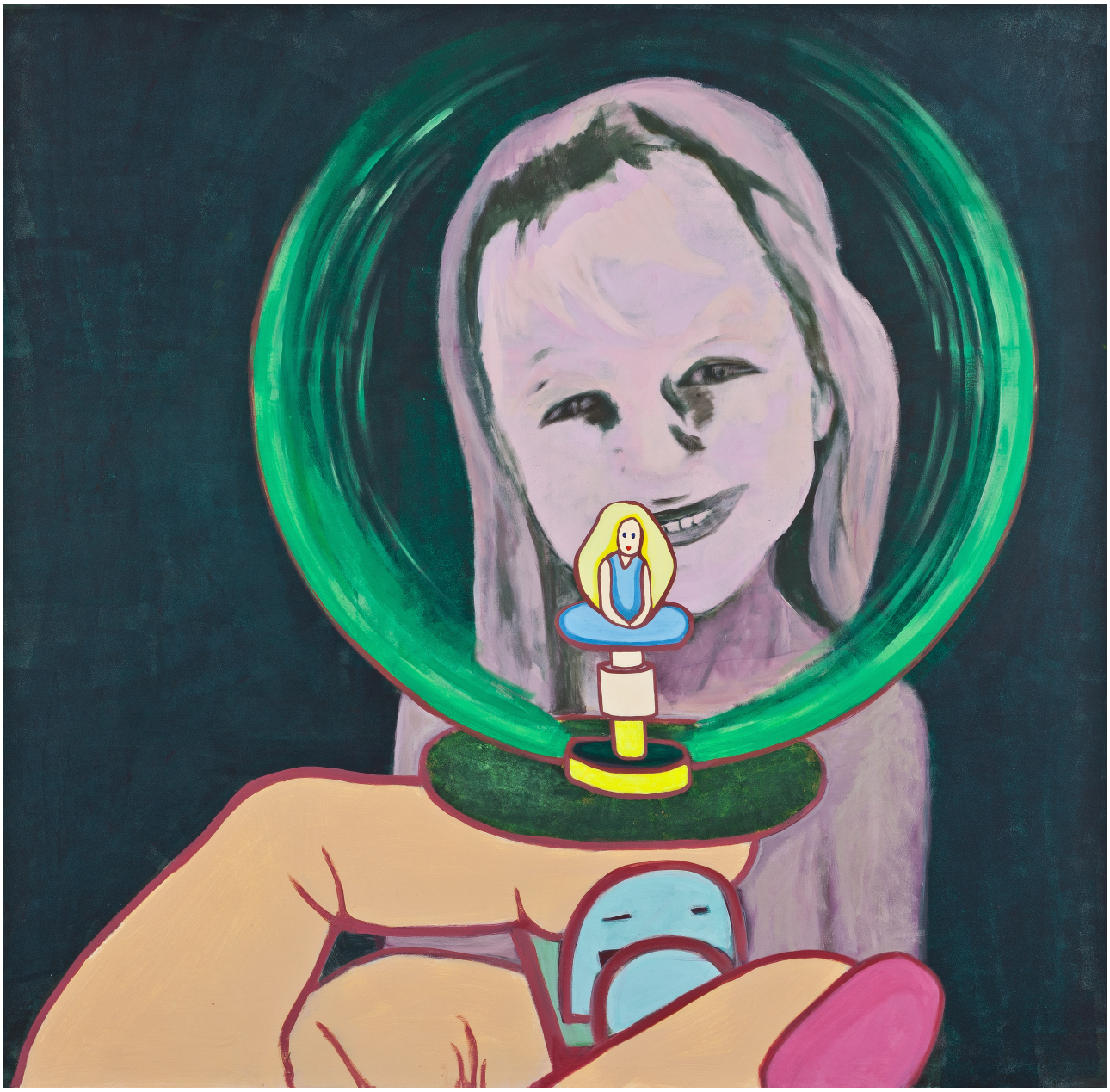
---

[172] Gavelis Ričardas, *Vilniaus Pokeris*, Vilnius: Vaga, 1989, p. 6.

[173] Bergson Henri, *Juokas*, vertė Goda Bulybenko, Vilnius: Vaga, 2014, p. 60.

[174] Donald Woods Winnicott, *op. cit.*

ŽAISTI SU…



76. Jolanta Kyzikaitė, Papartis / Fern, 2015, dr., akrilas, 198 x 198 cm.

Šiame skyriuje kaip atspirties tašką pasitelkiau prancūzų filosofo Henri Bergsono studiją apie komizmo reikšmę *Juokas* (1900). Anot Bergsono, komizmą galima atrasti kasdieniniame gyvenime, bet dažniausiai jo nefiksuojame. Scenoje kasdienės situacijos tai susireikšmina, tai susipaprastina. Panašiai vyksta ir drobėje, vieni motyvai tampa labiau matomi ir pastebimi, nes ištraukiami iš nepastabios rutinos, o kiti atrodo keistai paprasti, bet ne mažiau paveikūs.

Po vaidyba Bergsonas įžvelgia besislepiantį karkasą, o jo pradžia yra vaikiškuose žaidimuose, nes tik juose galima išvysti tas nematomas gijas, kurios jungia suaugusiųjų ir vaikų

žaidimus. Svarbus yra tęstinumas, kuris patiriamas vaikiško žaidimo metu, o vėliau pereina į kasdienį gyvenimą, taip pat ir į teatrą – komediją.

Reikia „pasiekti tolimiausius mūsų prisiminimus, ieškoti žaidimuose, kurie džiugina vaiką, pirminių kombinacijų, žmogui sukeliančių juoką, apmatų.“[175]

Pasak Bergsono reikia „užsiauginti savo marionetę“[176], todėl nagrinėjimui renkasi žaislus ir žaidimus, kurie jo manymu labiausiai atitiko komedines struktūras – dėžutė su iššokančia figūrėle, marionetė ir sniego gniūžtė. Analizė parodė, kad žaidimuose slypi tie patys veikimo principai, kaip ir komedijose – numanomas netikėtumas, nematomos manipuliavimo gijos, daikto potencija augti. Dauguma šių žaidimų suvokiami vienu ypu, judesio dėka svyruoja tarp gyvo / negyvo ribos.

Literatūra yra laikinis menas, kuriame žaidimų eiga ir veiksmai gali pilniau atsiskleisti. Kyla klausimas – kaip tai galėtų veikti tapyboje, kur suvokimas momentinis? Man pasidarė įdomu, kaip šie dėmenys tarpsta tapyboje, gal tapyba reikalauja visai kitų vaikiškų žaidimų analizės?

„Taip tyčia“ užsidėsiu Bergsono „akinius“ ir žvelgsiu į tapybos, o ne teatro mediją.

[175] Bergson Henri, *op. cit.*, p. 59.
[176] *Ibid.*, p. 60.

1. PASLAPTINGOS DĖŽUTĖS

COLIUKĖ





77. Žaislas „Coliukė“ / Thumbelina.[177]

Bergsono aptartos dėžutės, kad ir kaip stengiausi prisiminti savo turėtus žaislus – neturėjau. Radau kažkiek panašų žaislą, tai buvo paprasta pilka, plastmasinė dėžutė su lelijos žiedu ant jos viršaus [77 il.], viename jos šone styrojo kaištukas, kurį spaudinėjant žiedas pradėdavo suktis ir pamažu skleistis, o tuomet išvysdavai lelijos centre mažą mergaitę – Coliukę. Ji buvo plastmasinė ir gana grubiai pagaminta, neitin kokybiškai nuspalvota, gal todėl, kad jos kūrėjai negalvojo, kad kažkas ją tyrinės, nes įdėmiai į ją įsižiūrėti nepavykdavo – jei tik sustodavai spaudinėti kištuką lelija užsiverdavo. Aišku, vaikai visada sugalvoja, kaip pamatyti tai, kas nepamatoma, todėl nuėmus lelijos lapelius galėjai netrukdomai žiūrėti į nesimpatiškąją Coliukę.





78. Jolanta Kyzikaitė, Paparčio žiedas, skirtingi darbo etapai / Fern ring, different stages of work.

[177] Vaikiškas mechaninis žaislas, prieiga internete: http://tizana.net/khobbi/kollektsionirovanie/dyujmovochka-iz-sssr-7221.html / [žr. 2014 12 04].

Kilo mintis šį žaislą panaudoti savo tapybos darbe [76, 78 il.], jis jau kelis mėnesius laukė užsuktas palei sieną „užstrigėlių“ eilėje. Tokios kitų autorių analizės leidžia permąstyti sukurtus ar kuriamus darbus iš naujo. Šį kartą pamatyti seną sumanymą naujai užsimetus Bergsono akinius. Tai nėra tiesioginis teorijos perkėlimas į tapybinę raišką, o greičiau – netikėtas atradimas. Naujos analizės metu randi tai, ką seniau norėjai pasakyti, bet niekaip neradai kaip. Panašiai, kai ieškai konkrečios knygos ir jos nerandi, bet nerandant pieštuko – randi knygą. Kartais mintis nukreipus visai kita linkme netikėtai viskas atsiranda.

Neįdedant pastangų Coliukė užsiverdavo – pasislėpdavo, tai pasirodė panašu į Rasos šventę, tiksliau vieną žaidimą, žaidžiamą trumpiausią vasaros naktį – paparčio žiedo ieškojimą. Žaidimo metu nors visiems yra aišku vis tiek ieškoma to, ko nėra ir būti negali. Kas metai vėl ir vėl dedamos pastangos paieškoms, nes radus paparčio žiedą tapsi išmintingesnis – daugiau žinosi, taip pat ir laimingesnis. Žiūrint į besiskleidžiančią leliją, taip pat jautiesi, kad žinai kas yra jos viduje ir taip pat jautiesi laimingas, kad tavo pastangos atveria šį žinojimą. Priešingai, pasirinkus paprastesnį variantą, ją išardant nesijauti laimingas, nes nebereikia eikvoti energijos, kad į ją įsižiūrėti.

Pirmas darbo sumanymas ir buvo – parodyti tai, ko nėra, nutapyti paparčio žiedą. Bet kaip nutapyti tai, kas pasirodo tik akimirksniui? Supratau, kad Coliukė ir yra tas žiedas. Yra labai panašūs, nes tik procese jautiesi laimingas, tol kol įnirtingai žaidi – spaudai rankenėlę. Ieškoma laimės, kurią norima sugauti – laikyti rankose, bet ji kaip ir paparčio žiedas ar Coliukė yra nepagaunami. Jei ieškomas žinojimas, jis taip pat nepasiekiamas, nes pasiekus vieną žinojimo lygį suvoki, kad tų laiptelių begalė ir visų jų įveikti neįmanoma.

Apmąstant reikalingas stabtelėjimo momentas, bet jis užveria „žiedą“, turinį paversdamas prisiminimu. Gal tapyboje per veiksmą – tapymą (kuris žiūrovui yra nematomas) galima atverti tą žiedą ir įdėmiau įsižiūrėti į tai, kas yra kasdieniškai įprasta ar nematoma. Manau, kad Bergsonas ieškojo pasislėpusio literatūrinio karkaso kasdieniniame vaiko pasaulyje ir rado jo atitikmenis komedijoje. Tačiau tie atitikmenys galimi ne tik literatūroje, bet ir tapyboje.

Žiūrint į besisukančią Coliukę, man kilo mintis, kad žaislas savo struktūra panašus į tapybos procesą, kai nuolatinėje kūrybinėje kaitoje bandai pagauti tą ryškiausio vaizdo momentą, kai jau gali įdėmiai apžiūrėti, kai pasimato. Tačiau, pagrindinis skirtumas, kad tapyba sustabdo laiką – (pa)gauna jį.

Matyt, pirminis sumanymas – nutapyti paparčio paieškas ir užspendė mane į kampą, nes negalėjau pagauti tai ko nėra, nes tapyboje turi kažkas rodytis, kartais gal ne visai aiškiai (kaip pro besisukančius lelijos lapus. Žaislas su Coliuke leido matyti tą vos įžiūrimą vaizdą. Taip šios dėžutės veikimo principai gali būti lyginami tapybos savastim.

DĖŽUTĖ SU IŠŠOKANČIA FIGŪRĖLE



79. Iššokantys žaisliukai / Pop-up toys. [178]

Veiksmo – dažniausiai nesėkmingo (griuvimas, smūgis), ar veiksmo priežasties – asmeninės ydos, pasikartojimas iššaukia vis didesnį juoko pliūpsnį. Komedijoje H. Bergsonas tai vadina moraline spyruokle[179], kuri, kad ir kaip gniaužiama, vis iššoka.

„Komiškoje žodžių kartotėje paprastai esti du supriešinti elementai – užspaustas jausmas, kuris iššoka tarsi spyruoklė, ir idėja, kuri mėgaujasi nustumdama tą jausmą atgal“.[180]

Coliukė neturi to netikėtumo ar menamos gyvybės, žiedo viduje ji stovi sustingusi vienoje pozoje. Žaislas spyruoklės pagalba iššokdamas iš dėžutės kuria gyvybės iliuziją. Kadangi gyvybės iliuzijos mano meniniam tyrimui aktualios pradėjau ieškoti dėžutės su spyruoklės mechanizmu. Iš pradžių ieškojau Kalvarijų turgavietėje, tikėjausi rasti nenaują žaislą, tikėdamasi išvysti pačios pamirštą, deja nieko panašaus neradau. Vėliau paieškos persikėlė į naujų žaislų parduotuves, o tada į internetą. Internetinėje svetainėje www.ebay.com radau mane dominančias dėžutes [79 il.]. Nutariau, kad rastų vaizdų tapybai užteks ir neverta pirkti, nes tai reikalautų papildomų laiko ir piniginių išlaidų.

Visi rasti žaislai buvo gana seni, gal būčiau su jais žaidus savo vaikystėje. Tarp naujai gaminamų masinės gamybos žaislų tokių dėžučių neradau (tik kurtą dizainerio dėžutę su iššokančiu Baracku Obama, skirtą suaugusiems). Matyt, dėl spyruoklinio mechanizmo jos yra nesaugios vaikams, todėl daugiau nebegaminamos. Kyla klausimas ar Bergsono žaidimų ir žaislų filosofija liks aktuali, jei tokių žaislų niekas nebus matęs. Ar, kaip ir man, tyrinėjimams užteks vien nuotraukų?

Atidžiau žiūrint į žaislų nuotraukas, pastebėjau, kad beveik ant visų dėžučių yra parodyta kas gali iššokti. Taip pat paspaudimo mygtukas ar rankenėlė yra nuoroda, kad veiksmas įtakos atoveiksmį. Kyla klausimas dėl netikėtumo – ar jis tikrai yra pats svarbiausias šiame žaisle?

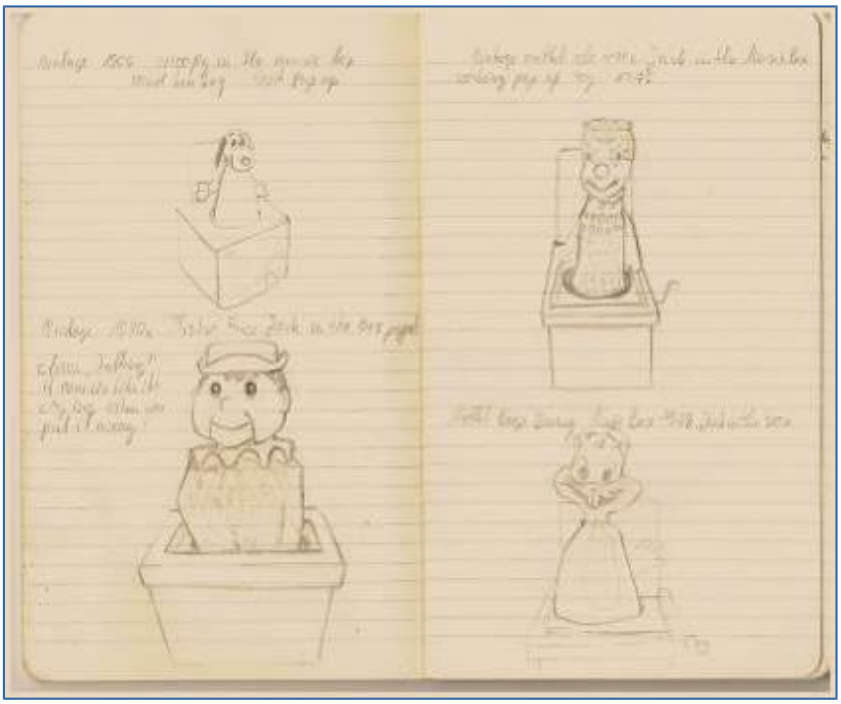
---

[178] http://www.ebay.com/sch/i.html?_odkw=musical+pop+up+box&_from=R40&_osacat=0&_from=R40&_trksid=p2045573.m570.l1313.TR0.TRC0.H0.XJack+In+The+Box+Pop+Up&_nkw=Jack+In+The+Box+Pop+Up&_sacat=0 / [žr. 2014 10 24].

[179] Bergson Henri, *op. cit.*, p. 61.

[180] *Ibid.,* p. 63.

Pradėjus mąstyti, kaip pertekti žaislo aurą į tapybą, nupiešiau keletą piešinių [80 il.]. Supratau, kad man visai neįdomūs filmukų personažai: kačiukai, šuniukai, kiškiukai ar pan., jie nesukelia jokių minčių. Aš negaliu su jais tapatintis, nes jų nepažinojau. Įdomiausi atrodė būtent žmogaus pavidalo personažai (klounai), juose radau kažką matyto ir perskaitomo. Perpiešiant juos nejučia ir pati įsispraudžiau į dėžutę.





80. Jolanta Kyzikaitė, dėžučių piešiniai / drawings of boxes.

Kas yra netikėtumas tapyboje? Su šia mintimi pradėjau tapyti dėžutes. Tikriausiai didžiausią poveikį tapyboje daro daiktų santykio keitimas – didelio sumažinimas ar mažo išdidinimas. Mintimis nukeliavau į Luciano Freudo parodą, matytą 2013 rudenį Meno istorijos muziejuje Vienoje. „Karalienės Elžbietos II portretas“ (2000–2001, drobė, aliejus, 23,5 x 15,2 cm) [81 il.] buvo kone mažiausias darbas visoje parodoje. Buvau jį mačiusi reprodukcijose, bet niekada nesusimąsčiau, kokio jis dydžio tikrovėje. Žvelgiant į šį portretą supratau, kad Freudas turi gerą humoro jausmą. Karaliai, norint parodyti jų didybę, paprastai vaizduojami didelio formato drobėse, o čia iš mažos drobelės žvelgia karalienė, ir ne visu ūgiu, o tik portretas iki pečių. Ji atrodo įsprausta, vos telpa, prie kraštinių prilipę plaukai, karūna nukirsta, atrodo sugrūsta, kaip ir sugrūstos žaislinės Bergsono figūrėlės į dėžutes. Ji tuoj tuoj iššoks iš šios drobės. Tiesa, norėdamas nutapyti ne tik veidą, bet ir deimantus[181], tapytojas turėjo net 3,5 cm. padidinti formatą, teoriškai drobė turėjo būti dar mažesnė ir be karūnos.

Kilo mintis apversti – mažą dėžutę išdidinti, gal būtų panašus netikėtumo poveikis, kaip Luciano Freudo karalienės portrete. Deja, tapant pasimatė ne netikėtumas, o kraupumas. Tapomi darbai manęs neįtikino. Klaida buvo naudoti šią teatrui skirtą Bergsono teoriją tapybai. Pasimatė visai kiti statiško vaizdo konstravimo principai, jie niekaip nesusiję su dinamišku veiksmu. Kaip

[181] Sarah Cascone, *30 of Our Favorite Portraits of Queen Elizabeth II to Celebrate Her 63-Year Reign*, prieiga internete: https://news.artnet.com/art-world/30-portraits-of-queen-elizabeth-ii-332442 / [žr. 2014 11 27].

pastebėjo skulptorius Augustas Rodinas, kad atletai virtę skulptūromis yra sustingę amžiams ir jų neįmanoma „išjudinti“, net ir dauginant tuos pačius vaizdus[182].

Bergsono kailiu kažkiek nusivyliau, kad negaliu dėžutės metaforos panaudoti tapyboje. Todėl pradėjau apmąstyti šį žaislą kitaip. Spyruoklės mechanizmas kažkuriam momentui sugyvina objektus, nors logiškai mastant žinome, kad jie negyvi. Šis žaislas yra žaidimas tarp nematomo (pasislėpusio) ir matomo (pasirodančio). Kyla klausimas, o kada vyksta šis žaidimas tapyboje. Tapyba leidžia žaisti šį žaidimą nuolatos, ji neregimus dalykus padaro regimais, o pavaizdavus matytas ar žinomas situacijas neįučia mes tapatinamės su jomis. Kažkodėl patikime, kad tai kas nutapyta, įvyko, bandome susieti su savimi.

Ieškodama plonos ribos tarp gyvo ir negyvo, ją radau vaikų žaidimuose su jaunais gyvūnais. Tiesa pasakius ir pati nejaučiau šios ribos būdama vaikas. Gal maži vaikai sugyvindami objektus tiki amžinąją gyvybe. Mano pliušinė beždžionė buvo nemažiau gyva nei kieme lakstantis katinas. Vaizduojant vaikus laikančius jaunus gyvūnus vaizdinę įtampą jautė tik suaugę, maži vaikai džiaugėsi matomais gyvūnais. Šios ribos pažinimas radosi iš buvusios vaikiškos patirties.





81. David Dawson, Lucianas Freudas; Karalienė Elžbieta II / Lucian Freud; Queen Elizabeth II, Chromogeninis spalvotas atspaudas, 38.7 x 59.3 cm.

82. Lucianas Freudas, Mergaitė su kačiuku / Girl with a kitten, 1947, dr., aliejus, 41 x 30.7 cm.

Taip Bergsono gyvybės spyruoklę „apverčiau“ į prisiminimų spyruoklę. Kai vaizduojama atpažįstama situacija ji yra lengviau sugyvinama. Nors žvelgiant į tapybos darbą nujauti, kad situacija simuliuota, kačiukai galėjo būti netikri – žaisliniai. Tapant „Kačiukų puokštę“ [83 il.], „Didelę meilę“, „Nusileidimą“ ar kitus vaikų su gyvūnais žaidžiamus žaidimus, narsčiau simuliuotas situacijas ir tyriau žiūrovų reakcijas. Visos jų vedė link vaikystės – ir „aš taip žaidžiau“.

Įdomu tai, kad rašant šį tekstą ir ieškant tikslių „Karalienės Elžbietos II“ metrikų prieš tai minėtos Luciano Freudo parodos kataloge, radau ankstyvą kūrinį „Mergaitė su kačiukais“ [82 il.].

[182] Maurice Merleau-Ponty, *Akis ir dvasia*, iš prancūzų kalbos vertė Arūnas Sverdiolas, Vilnius: Baltos lankos, 2005, p. 97.

Jis nebuvo panašus į vėlyvesnio laikotarpio, kur svarbi yra pati tapyba – tepimas, šilto – šalto žaismas, žmogaus formos anatomija ir dar kitaip vadinama „tapybinė mėsa“, kur priėjus matai iš drobės išlindusią nosį, kelią, ar kitą arčiau turinčią būtį kūno dalį. „Mergaitė su kačiukais“ išsiskyrė savo motyvu – situacijos žaidimu. Mergaitė laiko katinėlį, bet abu atrodo netikri, sustingę momente, o blizgančios akys panašios labiau į stiklines, nei tikras. Nors tapant „Kačiukų puokštę“ apie šį darbą negalvojau, matyt, visgi kažkur liko. Nes mano ir Freudo darbuose galima rasti daugiau panašumų, nei tarp kitų Freudo darbų. Matyt, matuodamasi Bergsono kailį netyčia ėmiau vilkėti Luciano Freudo. Spyruoklė su Freudo siužetu netikėtai iššovė mano tapyboje.

Reikia užsidėti kitą Bergsono kailį – išbandyti sniego gniūžtės metaforą.

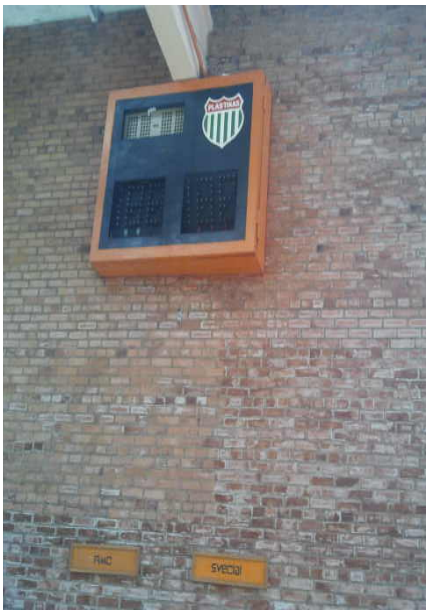


83. Jolanta Kyzikaitė, Kačiukų puokštė / A bunch of spring kittens, 2015, dr., akrilas, 150 x 130 cm.

2. SNIEGO GNIŪŽTĖ: KREPŠINIS IR TAPYBA

Pasitelkdama savirefleksijos metodą nagrinėju tapybos darbo procesą – vieno kūrinio sukūrimą. Tapydama krepšinio salėje perimu aplinkos taisykles. Krepšinio motyvai atsiranda ne tik tapybos darbe, bet ir tekste. Šalia prisiminimų, apmąstymų įterpiu kitų autorių (kitų spalvų) citatas, tai tarsi literatūrinio trenerio komentarai, o gal žemės, žolės ar kultūriniai likučiai, kurie vis įsipina į ridenamą kūrybinį sniego kamuolį. Tekstas iliustruotas nuotraukomis, taip parodomas tapybos procesas, kuris nuolatos buvo fiksuojamas telefono kamera. Šiame tekste galima matyti dvi tyrimo linijas: viena yra vaizdinė, o kita – tekstinė, tuo pat metu viskas persipina į vieną bendrą kūrinį, kurį vadinu sniego kamuoliu.

Sniego gniūžtę reikia paridenti, suteikti pradžią, kad ji virstų dideliu sniego kamuoliu. Pradžia visada būna kitokia, šį kartą mane sudomino ant sienos kabanti neveikianti švieslentė [84 il.] varžybų laikui ir rezultatui rodyti. Sporte laikas ir rezultatas – visada kartu. O kaip tapyboje? Kiek svarbi rezultato ir laiko sąsaja? Kartais galvodavau, kad tapyboje laikas kažkur pranyksta, svarbus yra pats procesas, kurio niekas nemato, ir darbo pabaiga – rezultatas, kai kūrinį išvysta žiūrovai. Tačiau tapybinė virtuvė dažnai taip pat turi laiko ribas – artėjantis parodos ar projekto laikas, kuris paspartina sniego gniūžtės virsmą kamuoliu.





84. Švieslentė „Plastos“ gamykloje / Dashboard in „Plasta“ factory.

85. Jolanta Kyzikaitė, pradinis tapybos darbo kūrimo etapas / Initial stage of painting.

Aprašomą triptiką kūriau mėnesį. Pradžia nuo laiško, kurį gavau rugpjūčio 19 d. (darbas buvo tik tik pradėtas [85 il.]), iki darbo išvežimo į parodą rugsėjo 20 d. ir eksponavimo rugsėjo 24 d. Šiame tekste parodysiu ne tik tapybinio sluoksnio augimą, bet ir mano mąstymo kaitą. Sluoksnis po sluoksnio grįždama mintimis į kūrybos procesą išvyniosiu šį sniego kamuolį. Tekstas parašytas permąstant visus atliktus tapybos veiksmus. Citatas išskiriu žalsva spalva, nes ji man primena žolę,

kuri ridenant įsipina į baltą sniego kamuolį. Mano mintys taip pat turi „priemaišų“ – neseniai skaitytų tekstų, matytų vaizdų ar tos dienos aktualijų. Todėl išskyrimas kitų autorių minčių iš bendros visumos padeda rasti aiškesnę pačios kūrybos struktūrą.

sveiki,
Rašau visiems bendrą laišką. Rugsėjo 24 – spalio 19 d. ŠMC didžiojoje salėje vyks YPP paroda. jos metu norim padaryti atskirą dalį – savotišką retrospektyvą, t. y. parodyti visus buvusius YPP laimėtojus. Kol kas idėja tokia – rodyti po du darbus: tą, kuris laimėjo konkursą, ir tą, kurį nutapėte *„šiandien“* (t. y. vieną iš naujų jūsų darbų). Pamąstykite, ką norėtumėte parodyti? susisieksim ;) julija

Laikas. Mėnuo yra labai trumpas laikas tapybos darbui sukurti. Kiekvienas darbas turi savo laiką. Kūrybos procesas susideda ne tik iš ilgo ir intensyvaus fizinio bei protinio darbo, bet ir, kaip aš vadinu, – įsigyvenimo su aplinka ir darbu, kol galiausiai jis persikelia net į sapnus. Kad sniego gniūžtė virstų dideliu kamuoliu taip pat reikia laiko. Norint pagreitinti virsmą reikia statesnio kalno ir daugiau sniego. Taigi kuo mažiau laiko skirta darbui sukurti, tuo intensyviau reikia tapyti studijoje (nuo 6 iki 19 val.), likęs laikas skirtas kitų veiksmų apmąstymui. Kai visas įmanomas laikas tiek studijoje, tiek važiuojant, valgant, net miegant būna skirtas tapybai, susigyveni ir susilieji su darbu. Leidi jam augti, keistis ir turėti savo eigą, kuri nežinia net nuo ko priklauso, gal jei kitą, o ne šią dieną būtum tapęs, tas darbas būtų nuvedęs dar kitur. Todėl dažnai fiksuoju tapymo procesą, kad peržiūrėjus nuotraukas galėčiau rasti konkretaus tapybinio sprendimo motyvus ar atrasti kažkada tapytus darbus, kurie pasislėpė po daugybe sluoksnių.

„[M]enas visada siekia to, kas *individualu*. Tai, ką tapytojas įamžina drobėje, yra kažkas, ką jis pamatė tam tikroje vietoje tam tikrą dieną tam tikrą valandą ir tokiomis spalvomis, kokių daugiau neišvys.“[183]





Darbas negali būti nutapytas tiesiog „šiandien“. Manau, tą vieną virpesio akimirką pajaučia tik žiūrovas. Tapytojas, žvelgdamas į savo tapybos darbą, dažnai grįžta į praėjusį tapymo proceso laiką, o ne į patį tapybinį vaizdą. Prisimena kūrybos metu tvyrojusias nuotaikas, kas dieną kintantį apšvietimą, kvapus. Šis jausmas panašus, kaip kad klausantis konkrečių dainų, kuriose yra likę kažkada įrašyti prisiminimai. Pačios dainos techninė dalis tampa negirdima, kai žodinę sąrangą užgožia individualus jausmas.

[183] Henri Bergson, *op. cit.*, p. 121.

Veiksmo scena. Dabartinė mano studija, kadaise buvusi sporto salė, tai – patalpa su krepšinio stovais, suolais žiūrovams, taip pat jau minėta nebeveikiančia švieslente, po kuria kabėjo dvi lentelės su dviem žaidėjais, vienas iš jų – svečias. Fonas ir veiksmo vieta buvo aiški, nes visuomet norėjau parodyti žaidimą, kuriame dingsta laikas ir rezultatas, bet kaip tai padaryti iki galo, nežinojau.

Klinkerio plytelėmis išklijuotos sienos pasiūlė spalvinę gamą – rausvos plytelės ir žalsvi tarpeliai tarp jų. It statybininkė ant žalsvos drobės „suklijavau“ rausvas plyteles, tik tuo pačiu kreipiau erdvę – kaip fotoaparatas iškreiptų, jei netinkamu atstumu žiūrėčiau į sieną. ar atsistojus priešais sieną vieno metro atstumu bandyčiau visą ją pamatyti. Žiūros centre plytelių dydis ir spalva skirsis nuo kraštinių, tiek savo dydžiu, tiek ir intensyvumu, o nuo per ilgo gilinimosi pradės svaigti galva. Iškreiptas matymas tiko būtent šiai patalpai, nes dabartinė jos paskirtis (menininkų studija) neatitinka pirminės (sporto salė).

Veiksmo vietos pasirinkimas lemia ir konkrečių personažų pasirinkimą. Scenografija teatre kuria bendrą nuotaiką su scenoje vykstančiu veiksmu, taip ir tapyboje veiksmo vieta neatsiejama nuo joje esančių veikėjų. Henri Bergsonas teigia, kad: „menininko originalumą galime apibrėžti pagal tai, kaip jis tam tikrą konkretų gyvenimo būdą perkelia į paprastą marionetę.“[184]

Manau, ir tapyboje personažai virsta tarsi teatro marionetėmis. Nutapytus žmones mintimis atgaivini, bet tuo pat metu suvoki, kad tai tik tapyba. Jie tapytojo sustabdyti tam tikrame momente ir erdvėje. Sustingę, kad kažką parodytų, gal tai, ko nematom kasdienėje savo rutinoje.





Veikėjai – žaidėjai. Pačioje sumanymo pradžioje galvojau tapyti šokėjas, šokančias krepšinio pertraukų metu. Jos žaidimo nelemia, bet nė vienos rimtesnės rungtynės be jų neapsieina. Pastebėtina, kad jų šokį dažniausiai gali išvysti tik sporto salėje sėdintys žiūrovai, tuo tarpu televizijos šokių netransliuoja, jos tampa nematomomis. Man pasirodė įdomus santykis tarp šokio – krepšinio, moters – vyro. Bet ar per moterų krepšinio varžybų pertraukas irgi šoka šokėjos, o gal jų išvis nėra?

[184] *Ibid.*, p. 35.

Tačiau greitai internetines šokėjų paieškas pakeitė mano dukros. Kurtas Vonegutas klausia: „[k]odėl man turi rūpėti prasimanyti žaidimai, kai aplink vyksta tiek tikrų?“[185] Žiūrėdama į dukras, kurios žaisdamos atlikinėjo keistus judesius, nusprendžiau, kad nereikia man jokių nematomų šokėjų, kai galiu dokumentuoti tai, kas vyksta tiesiogiai priešais mane. Žaidimo metu niekas nevertina jų judesių, pakėlimų, apsisukimų, viskas atrodo vaikiškai paprasta. Tačiau dauguma judesių perimti iš matytų filmų ar muzikinių klipų, tai yra pastangos atkartoti suaugusiųjų šokius.

Anot Bergsono:

„svarbu ir išlieka sieloje tai, kas nejuntamais žingsniais pereina nuo vaikų žaidimų į suaugusių žaidimus, yra kombinacijos schema <...> abstrakti formulė, ir žaidimai yra jos konkretus pritaikymas.“[186]





Jam svarbi yra žaidimo schema, dėl jos vaikas žaisdamas pasirenka žinomus scenarijus, o nuolatinis žaidimų atkartojimas naujose situacijose padeda išsiaiškinti, kaip jie veikia praktikoje, kokie galimi veiksmų scenarijai ir padariniai. Taip per žaidimą yra gludinamas vaiko santykis su aplinka, kitais vaikais ar suaugusiaisiais. Ar taisyklės tikrai svarbios žaidimuose? „Žaidimą galima išmokti ir vien tik praktiškai, be aiškiai išsakytų taisyklių“.[187] Tikriausiai, kad didžiausia dalis taisyklių yra įžaistos vaikystėje, tad vėliau jau apie jas nebegalvojama.

Sporto mokyklose vaikai iki 10–11 metų mokomi žaisti krepšinį individualiai, ne komandose. jiems yra įdomus rezultatas – kamuolio įkritimas į krepšį. Augant į žaidimą įtraukiami ir kiti žaidėjai – komanda, taip pamažu sužinomos visos žaidimo taisyklės. Žaidimas tampa procesu, kurio baigtis nebepriklauso nuo vieno žaidėjo. Todėl sportiniuose žaidimuose neretai kūrybiškumas yra suvaržomas taisyklėmis. Visą krepšinio varžybų eigą atspindi švieslentė, kur svarbus yra laikas ir rezultatas. Jei vaikas gali individualiai žaisdamas kūrybiškai aiškintis savo galimybes, tai pamažu žengiant į suagusiųjų žaidimus svarbus tampa bendras rezultatas ir aiškios taisyklės. Sportiniuose žaidimuose yra griežtos taisyklės ir retai žaidžiama fiktyviai, gal todėl tapybos darbe mergaitės

[185] Kurtas Vonegutas, *Katės lopšys*, vertė Vytautas Petrukaitis, Vilnius: Vaga, 1996, p. 15.
[186] Henri Bergson, *op. cit.*, p. 68.
[187] Ludwig Wittgenstein, *op. cit.,* p. 95.

žaidžia nematomą žaidimą su kamuoliu. Kamuolio stoka rodo perėjimą nuo vaikiškų link suaugusių žaidimų.

[N]iekas negali nutraukti tęstinumo tarp žaidimo malonumo, jaučiamo vaiko, ir tarp to paties malonumo, patiriamo suaugus.[188]

Malonumas, patiriamas žaidžiant, tikrai niekur nedingsta. Prisimenu savo vaikystę ir tą patį matau savo dukrose, kad dažnai žaidžiant, piešiant tiesiog dingdavo laiko nuovoka. Tai persekioja mane iki šiol, pati tapybos technika mane įtraukia į belaikę erdvę. Neretai aš prarandu laiko pojūtį, todėl tapydama dažnai nusistatau žadintuvą, kad atsibusčiau iš tapybinio sapno.

„Sapnas yra ne tik pranešimas (kartais šifruotas), bet ir estetinis poveikis, vaizduotės žaismas, kuris jau savaime yra vertingas“.[189]






Tapybiniame sapne bandai racionaliai dėlioti vaizdinius, bet išvengti atsitiktinumų neįmanoma. Jie, kaip ir sapnas, nuveda ten, kur pats nesitikėjai nueiti. Manau čia ir slypi kūrybiškumas, kad atsiradus nenumatytiems keblumams niekada negali grįžti atgal. Rašant šį tekstą ir laikas nuo laiko jį išsaugant kitu pavadinimu įmanoma grįžti į tą vietą, kurią pametei rašant. Taip pat daugelis darbų, kurie atliekami kompiuteriu, turi savo istoriją, ir esant būtinybei ją įmanoma

[188] Henri Bergson, *op. cit.*, p. 60.
[189] Milan Kundera, *Nepakeliama būties lengvybė*, vertė Almis Grybauskas, Vilnius: amžius, 1993, p. 38.

atkurti. Tapyba yra rankų darbas, ir paspausti atgal grąžinančią klavišų kombinaciją neįmanoma. Nors šiame darbe vieną kartą sugrąžinau vaizdą į pirminę būseną. Kai norėdama rasti darbo visumą sukeičiau mergaičių kelnaičių spalvą. Šis mano veiksmas buvo neapgalvotas, nes pakeitus spalvą darbas visiškai subyrėjo į smulkias detales, tad džiaugiausi, kad dar buvo likę tų pačių spalvų dažų likučių.

„Sukarti ilgą kelią, kad sugrįžtume į pradinį tašką to nežinodami, reiškia bergždžiai išeikvoti dideles pastangas“.[190]

Grįžimo pastangos negali būti bergždžios, kad ir kaip būtų, visi ieškojimai įsirašo kažkur giliai į atmintį, kas vėliau galiausiai panaudojama, gal ne vienoje, bet kitoje situacijoje, gal ne šiame, o kitame darbe. Vaikai nuolat kartoja tuos pačius judesius, tas pačias klaidas, kol galiausiai suvokia, kur link reikia judėti. Tapybiniai ieškojimai ne visuomet atsispindi viename darbe, jie gali pasislėpti po dažų sluoksniu bei persikelti į kitą darbą.





Centrinė figūra. Ar vaikiška konkurencija yra kūrybiškumo stabdis, ar visgi katalizatorius? Ssiekis padaryti kažką geriau nei kitas visada veda prie rezultato – pagrindinio prizo. Turiu minty stereotipinę sporto žaidimo baigtį.

„Tai yra žaidimas, įgyvendinantis, kaip visi žaidimai, jau priimtą stereotipą“.[191]

Rezultatas veda prie jau matytų poelgių ir tikėtinos atomazgos. Sporte žaidimai visuomet baigiasi apdovanojimais, tai yra prizais. Man norėjosi parodyti pertraukėlių šokėjas, bet taip, kad išliktų ir pats krepšinio žaidimas. Mano dukrų iš filmų apie krepšinio šokėjas nužiūrėtas gimnastikos elementas atrodė labai tinkamas šiam darbui. jungia jų žaidimą tarsi į vientisą skulptūrą, kuri man priminė dailėje paplitusią *Pietos* kompoziciją.

Vaikiškų žaidimų nuorodos paimtos iš gyvenimo, įsigilinus galima jas lengvai perskaityti. Šalia bendrų, būdingų tam tikrai kultūrai citatų kartais skleidžiasi ir labai asmeniniai bruožai. Savo vaikuose gali išvysti mimikas ar tariamus žodžius, kurie priklauso tik tau, taip gali pamatyti save iš šalies, tiksliau, taip, kaip mato tave vaikai. Tapyboje šios citatos slepiasi po vaizdiniais, jų

[190] Henri Bergson, *op. cit.*, p. 71.
[191] *Ibid.*, p. 83.

perskaitymas, kaip ir kalbos, yra bendresnis. Kad teisingai suprastum, reikalingas tik kalbos mokėjimas, o asmeninės citatos yra suvokiamos tik nuojauta, be aiškiai išsakytų taisyklių kaip jas perskaityti.

Skirtingai nei kasdienius vaikų žaidimus, sportinius žaidimus visuomet lydi rezultatas – prizas. Reikalingas apdovanojimas, dėl kurio buvo stengtasi. Prizui reikia įvardijimo – pirmos vietos, antros ar visgi trečios, tai yra konkrečios spalvos – aukso, sidabro ar bronzos. Taip nuo krepšinio pertraukų šokėjų netikėtai perėjau prie įdomesnių vaizdinių ir prasmių.

Įmetus auksu spindintį kamuolį, teko struktūriškai sujungti darbo visumą. auksinė figūra negali būti vieniša, ji turi žibėti ir įsilieti į darbo visumą. Taip atsirado spinduliai, einantys nuo pagrindinio prizo.





Grįžtant prie laiko ir vietos. Ar žaidimas gali būti belaikis?

Šviestelentė vis dar nieko nerodė, nors žaidimas drobėje jau vyko. Bandžiau įsivaizduoti, kaip atrodytų skaičiai šviestelentėje, gal rausvais taškeliais tiksliai išmėtyti lentoje, kurie pamažu pereitų ir į žaidėjų aplinką. Lentoje turėtų persiskaityti laikas ir rezultatas. Tačiau raudoni taškeliai per daug sudrumstų darbo ramybę, kuri vizualiai panašėjo į bizantinę tapybą. Pasirinkau violetinės ir aukso santykį bei nieką žymintį skaičių – 0. Nutapytame darbe laiko nėra, jis yra sustingęs kūrinio baigtume. Todėl kūrinio santykis su žiūrovu yra labai svarbus, tai yra žaisminga patirtis. Žiūrovas per individualiai skirtą laiką suvokimui mintyse pratęsia numanytą autoriaus žaidimą.

„[Ž]aidimas yra patirtis – visuomet kūrybiška patirtis, patirtis, esanti tam tikrame vietos ir laiko kontinuume, žaidimas yra pamatinė gyvenimo forma“.[192]

Man patiko savita laiko pauzė, kuri atsiranda tapyboje, ir šalia esanti aliuzija į vykstantį žaidimą. Tapybinis žaidimas – tai žaidimo nebuvimas, nes personažai nežaidžia, tai mūsų fantazija žaidžia, žiūrovas savo patirtimi pratęsia mano pradėtą mintį, gal net laukia rezultato. Komentuoja ir svarsto apie žaidimą ar darbą, bet kaip perteikti nesantį žodį? Tylą ar neišsakymą? Nėra raidės, kuri atitiktų 0. Bet šiuolaikinės technologijos išrado raidę 0. Kai kompiuterio programos nesugeba

[192] Donald Woods Winnicott, *op. cit.*, p. 80.

perskaityti raidės, mes išvystame 0. Tos mintys mane atvedė prie komiksinių burbulų, kuriuose nieko nėra parašyta, tai tik iliuzija. Kaip nėra žaidimo, taip nėra ir šalia einančių tekstų.

Bergsonas pasitelkia komikso žanrą ir jam būdingą vieną pagrindinį personažą bei jį supančius antrinančius personažus, kur svarbi judesio tąsa iš vieno paveiksliuko į kitą. Tuo tarpu kūryboje pagrindinis personažas yra žiūrovas, kuris žvelgdamas į tapybos darbą, norėdamas jį perskaityti, pasitelkia savo turimą patirtį. vaizduotė prisiminimų dėka ridena šį sniego kamuolį nuo vieno praeities įvykio link kito, nuo vieno įstrigusio į atmintį vaizdo link kito, kuris lyg buvo jau pamirštas.

„[d]aiktas, nuolat išsprūstantis, kai tik manoma, kad pagaliau yra surastas. <...> visa tai vaikystės žaidimus primena daug labiau, negu galėtume manyti iš pradžių. Tai – vis sniego gniūžtės efektas“.[193]





86. Jolanta Kyzikaitė, tapybos darbas studijoje / Painting in studio.

87. Tapybos darbas parodoje / Painting at exhibition. Ramūno Danisevičiaus nuotrauka.

Pavadinimas. Paskutinis etapas – tai darbo pavadinimas. Pavadinti nėra lengva. Kaip sutalpinti visas mintis, siautusias tapymo metu, į vieną žodį ar sakinį? Taip, pavadinimas turi padėti žiūrovui suprasti, ką norėjau išsakyti. Bet taip pat negali būti ir tiesmukas, nes nutrins visą intrigą pačiam žiūrovui „perskaityti“ kūrinį. Todėl atkrito dauguma pavadinimų, kaip prizas, belaikis žaidimas, žaidimas be komentarų ir pan. Apsistojau ties žodžiu – laimėjimas. Jį suprantu kaip ėjimą link laimės arba laimės ėmimą. Bet kas yra ta laimė?

„[s]varbiausi klausimai yra tie, kuriuos formuluoti gali ir vaikas. Tai klausimai, į kuriuos nėra atsakymų“.[194]

Atsakymą tikrai sunku rasti, bet manau, tai susieta su vaikišku žaidimu, kai žaidimas įtraukia į tą belaikį ir berezultatį malonumą, bet jis išsprūsta siekiant rezultato – laimėjimo. Žaidime vaikas žengia į suaugusių pasaulį, kai atsiranda vis didesnis noras laimėti, tuo tarpu suaugusysis žaidime stengiasi grįžti į vaikystę, pabėgti nuo kasdieninės rutinos.

[193] Henri Bergson, *op. cit.*, p. 70.
[194] Ludwig Wittgenstein, *op. cit.*, p. 86.

„[m]ūsų pirmasis impulsas yra dėtis prie šio žaidimo. Tai mus išlaisvina nuo mąstymo nuovargio“.[195]

Pabaiga. Kaskart pabaigus darbą jaučiu didelę tuštumą, kaip ridenant kamuolį visuomet lieka takas be sniego – tuštuma. Taip ir man, vidinę tuštumą ir išsikrovimą rodo studijinė betvarkė – tai, kas liko po žaidimo. Kaskart po baigto darbo tvarkant ir šluojant studiją, atsiranda tuštuma ne tik studijoje, bet ir mintyse.

Normanas Brysonas „Nematomame kūne“ rašo apie tapybos choreografiją – menininko santykį (judesį, prisilietimą) su drobe – visa tai, kas lieka už gražaus tapybinio paviršiaus, „paveikslas sąlygoja judėjimo diskursą“.[196] Tapybinis žaismas – tai procesas, kai sluoksnis po sluoksnio drobėje randasi vaizdas, kuris perkelia žiūrovą į kitą erdvę, taip įtraukdamas į minčių žaismą. Parodoje pamatomas tik rezultatas, tapytojo sustojimas tam tikru kūrybiniu momentu. Šiuolaikinėmis technologijomis bandoma atskleisti senųjų meistrų tapybines paieškas, kaip keitėsi paveikslas, kas liko užtapyta. Kyla klausimas: kodėl matomas paviršius netenkina šiandieninio žiūrovo, kodėl išlieka noras pamatyti, kas slypi po dažų sluoksniais? O gal tai tik būdas simuliuoti „didžiojo meistro“ biografiją, skaitmeninėmis priemonėmis jam suteikiant pamėklinį kūną? Manau kiekvienas turėtų atsakyti, ar šis tapybos proceso atskleidimas padeda, o gal kaip tik trukdo kūrinio suvokimui.



88. Jolanta Kyzikaitė, Laimėjimas / Winning, 2014, dr., akrilas, 270 x 460 cm.

[195] Henri Bergson, *op. cit.*, p. 143.
[196] Norman Bryson, „The Invisible Body“, in: *Documents of Contemporary Art, Painting*, sud. Terry R. Myers, 2011, p. 38–41.

Matuojantis Henri Bergsono kailį, pasimatė, kad tik sniego gniūžtės metafora, jos ridenimas ir auginimas sluoksnis po sluoksnio, yra artima mano ištapymui. Tai panašu į spektaklio režisūrą ar tiksliai surežisuotą improvizaciją, svarbi veiksmo vieta, veikėjai, taip pat ir laikas. Šis būdas primena vaikų kūrybą, kur pagrindinis tikslas – ne tiksliai atvaizduoti konkrečius daiktus, o nupiešti tuo metu jaudinančią istoriją ar pasakojimą. Konkretūs naratyvai neretai persipina su atsitiktinumais. Kartais jie gali pakeisti pradinį sumanymą ar parodyti tapomą motyvą kitu rakursu. Ieškojimai vyksta ne tik drobėje, bet ir mąstyme. Todėl svarbus pats tapybos procesas, kuriame galime įžvelgti visus tapybos kalbos aspektus, kaip tapymo – tapsmo – tapimo metamorfozę. Todėl tapyboje prikimšti nukritusių lapų maišai, lėlės ar kiti daiktai netikėtai įgyja menamą gyvybę, jie tampa ne tik objektais.

Nors tapyba erdvinis menas, bet jos suvokimas momentiškas. Visa menininko įkrova koncentruota darbo paviršiuje, o kūrinio suvokimas sukuriamas kiekvieno žiūrovo minčių žaismo dėka. Tapytojas atskleidžia erdvę, daiktus, kurių nėra, tai – tik tapybinė iliuzija, tapytojo sukurtas žaidimas. Jis turi poveikį tik dėka nematomų naratyvinių jungčių.

Sulig kiekvienu nutapytu darbu kažkas pasikeičia ir pačiame tapytojuje, o švari drobė, kaip ir švarus lapas, įpareigoja atlikti naujus ieškojimus – naują tyrimą. Švarus nuo lapų iššluotas miestas ilgai nelieka, iškritus pirmajam sniegui – miestas keičia kailį, kartu su juo ir aš.

„TAIP TYČIA" – AŠ ESU BESMEGENIS

Taip, taip, mano kailis pagaliau pasikeitė į baltą. Tikriausiai ridenant sniego kamuolius ir aš pabalau. Atsikrausčius į naują studiją UAB „Plasta" sporto salėje, teko prisitaikyti prie atšiaurių sąlygų. Vasaromis tekdavo darbuotis dideliame karštyje, nes nevėdinamoje patalpoje per stoglangius kepino saulė, o kartais nulydavo. Žiemos buvo šaltos, tad apsirengdavau kelis sluoksnius rūbų, kuriuose jaučiausi it kalėjime, jie varžė mano judesius. Rankos nuo šalčio pamėldavo, tapdavo nelanksčios, o kai laikydavau teptukus, jie styrojo it medžio šakos į skirtingas puses. Raudona nušalusi nosis priminė morką. Taip, tikrai, aš esu besmegenis. Ne tik vizualiai, bet ir besmegeniškai, nes nekildavo klausimas, o ką aš čia veikiu? Kodėl skiriu tiek energijos? Galėčiau ramiai gerti šiltą arbatą ir skaityti knygą. Aš tiesiog žaidžiau dar vieną žaidimą - „taip tyčia" - aš besmegenis. Naujas kailis reiškia naują etapą. Supratau, kad savo beprasmybėje ieškau prasmės.

KRYŽKELĖ. NAUJO ŽAIDIMO PRADŽIA.

„Na, štai, įstrigau. Niekaip negaliu pabaigti. O pasaulis mane jau pralenkė.“[197]

Ar gali pasaulis pralenkti? Manau ši psichologinė būsena lydi kiekvieną kūrėją ir ne tik, ji skatina tiek fizinį, tiek intelektualinį judėjimą. Koks konkrečiai bus tas judėjimas pasirenkame mes patys, susikurdami išankstinį savo veiksmų planą, kaip savotišką žaidimą. Jei viskas vyksta ne pagal mūsų numatytas taisykles, tai žaidimas gali sustoti ar įstrigti, tačiau viskas aplinkui ir toliau judės. Norėjau atitolti nuo žaidimų, bet tada kyla klausimas ar tai yra įmanoma? Kaip pasirinkti judėjimo kryptį vėl neįsitraukiant į naują uždaros sistemos žaidimą?

Tapant paskutinius darbus naudojausi Henri Bergsono filosofijos metaforomis puikiai tikusioms nusakyti literatūros kūrybos principus, bet mano tapyboje jos buvo nepaveikios. Tarkim tapomos iššokančios figūrėlės atrodė griozdiškos ir nebylios, o krepšinio žaidėjos sustingusios ir nežaismingos. Taip atsidūriau aklavietėje. Praėjus keliems ieškojimo mėnesiams, manau, kad aš tikslingai ėjau link šios „klaidos“. Matomai tai buvo susieta ir su vidine būsena ir politinėmis aplinkybėmis (Rusijos ir Ukrainos karas), tai atrodė pakankamai toli, bet dingo saugumo jausmas, o su juo pasikeitė mąstymas. Jausena panaši kaip artėjant oro permainom, slėgio kaitai, bet kaip tai išreikšti? Viename pokalbyje apie šiuo metu tvyrančias politines įtampas filosofas Slavojus Žižekas teigia, kad „[a]psipraskime su tuo, kad grėsmė yra mūsų lemtis. [...] Tikroji utopija yra ne radikalus revoliucinis pokytis, bet įsitikinimas, kad mums, privilegijuotų šalių gyventojams, viskas gali be pabaigos tęstis taip, kaip yra dabar.“ [198] Iš tikrųjų, sunku pagalvoti, kas būtų jei pasikeistų viskas ir tai priklausytų visai ne nuo mūsų pačių.

Žaidimo temos pasirinkimas nebuvo atsitiktinis, jis siejosi su aplink nuolat tvyrančiu žaidimų troškimu, ne tik noro kažką po jais paslėpti, bet gal labiau atrasti, kas buvo ar yra paslėpta. Mene žaidimo ir juoko forma atskleidžia mūsų kasdienes baimes, pvz., italų režisieriaus Roberto Benigni filme „Gyvenimas yra gražus“[199] kalinimą koncentracijos stovykloje tėvas savo vaikui paverčia žaidimu. Tokiu būdu išsaugo vaikystę, paslėpdamas skaudžią realybę.

Mano tekstas susideda iš dviejų dalių, viena dalis tai – buvimas Trakuose, kuris linksta į savianalizę. Kita dalis, siejasi su socialiniu aspektu. Nagrinėjami du tik iš pažiūros panašūs žaidimai. Svarbi žaidimo įvykių seka, psichologinis kontekstas (svarba žaisti) ir žiūrovas – stebėtojas.

---

[197] David Lynch, *Pagauti didžiąją žuvį*, vertė Goda Grigolytė, Vilnius: Tyto alba, 2014, p. 36.

[198] Sławomiro Sierakowskio pokalbis su filosofu Slavojumi Žižeku, in: *Septynios meno dienos*, Nr. 16 (1122), 2015 m. balandžio 24 d., prieiga internetu: http://www.7md.lt/kultura/2015-04-24/Arteja-naujieji-viduramziai / [žr. 2015 04 28].

[199] Gyvenimas yra gražus (it. La vita è bella) – 1997 m. itališkas filmas, sukurtas Roberto Benigni (kuris pats jame ir vadino). Jame vaizduojamas Italijos žydo Gvido Orefičio, žmonos Doros ir jo sūnaus Jošua gyvenimas koncentracijos stovykloje. Gvidas sukuria žaidimą kuriame reikia surinkti 1000 taškų, prizas – tikras tankas, vaikas įsitraukia į žaidimą ir nemato aplinkui jį vykstančių siaubingų įvykių.

KRYŽKELĖ. STUDIJA – TRAKAI.



89. 2015 01 28 Trakų pilies kiemas / Castle courtyard in Trakai.

Vieną sausio mėnesio dieną skaisčiai švietė saulė, kaip ir kasdien nutariau vykti į studiją. Tačiau pradėjus judėti sustojau pirmoje kryžkelėje ir susimąsčiau apie pasirinkimą sukti kairėn – į studiją ar dešinėn – į Trakus, galimybės važiuoti tiesiai nebuvo. Studijoje dar vis jautėsi mano vidinis užstrigimas, tad vairą pasukau dešinėn. Matyt tikrai reikia keisti apmąstymų vietą, anot Davido Lyncho – keisti idėjų žvejybos vietą[200]. Vietų kaita gan gerai atsispindi mano kūryboje, su metais keičiuosi ir aš ir mane supanti aplinka, jei pradžioje, žaidimas vykdavo uždarame kambaryje (darbų serija „Žaidimų kambariai“), vėliau persikėlė į lauką – darbų serija „Rampa“, o paskutiniu metu į sporto salę.

Apmąstant vietų kaitą kelyje į Trakus, iškilo klausimas – kodėl keitėsi Lietuvos sostinės? Ar ir valdovams reikėjo naujų žaidimų aikštelių, gal tos vietos jau neatitiko jų poreikių? Gal tiesiog yra psichikos poreikis keisti savo gyvenamąją vietą, bandant atitrūkti nuo tėvų, sukurti kažką naujo. Aš negyvenu, kur gyvena mano tėvai, mano tėvai negyvena ten, kur gyvena mano seneliai, net seneliai negyvena ten, kur gyveno proseneliai. Seneliai ir proseneliai ne savo valia keitė gyvenamąsias vietas, jos dažniausiai buvo įtakotos to meto politinių įvykių – tremtys, žemių atėmimai ir pan. Mano jungtis su proseneliais, neskaitant DNR, tai – vyšnios, kurios atvežtos iš senosios buvusios prosenelių sodybos ir dabar auga mano kieme. Jos vienintelės išliko nepaliestos istorinių įvykių, kaip tam tikra šeimos istorijos liekana.

Buvusios Lietuvos sostinės - Kernavė, Trakai, laikinoji sostinė Kaunas ir dabartinė Vilnius, keista, bet tik dabar pamačiau, kad biografiškai man jos visos labai svarbios ir susietos su

[200] David Lynch, *op. cit.*

svarbiausiais gyvenimo etapais – gimimas, vestuvės, vaikų gimimas, gyvenamosios vietos, darbas. Gal todėl pasirinkau man gerai žinomą prisiminimų mišką – Trakus.

Vaikščiojau užšalusiu Galvės ežeru ir pakrantėmis, mačiau daug žvejų, sutūpusių ant ledo. Grįžau prie apmąstymų apie Lyncho žvejybą ir kaip būtų paprasta tiesiog tupėti ir laukti kol žuvis užkibs (kad ir laikas nuo laiko keičiant vietas), bet žuvis gali ir nekibti, o tada likčiau alkana. Kaip ir dabar alkana, o žuvis po ledu. Ar idėjos yra tokios pat nepriklausomos, kaip ir žuvys po ledu? Niekada netikėjau magiškuoju menininko įkvėpimu, todėl galvoju, kad žuvis mano tapyboje yra visai kas kita, jos nepagausi kantriai sėdėdamas vienoje vietoje. Idėja priklausoma nuo autoriaus, kartais ji gyvena viduje, paskatinta vaizdų ar emocijų ji atgimsta. Idėjų žvejyba kaip metafora netinkama apibūdinti tapybinės idėjos ieškojimo procesą. Man atrodo tinkamesnis terminas būtų idėjų medžioklė, kai eini savo prisiminimų pėdsakais smalsiai ieškodamas žvėries, kuris kartais slepiasi ar bėga nuo tavęs.

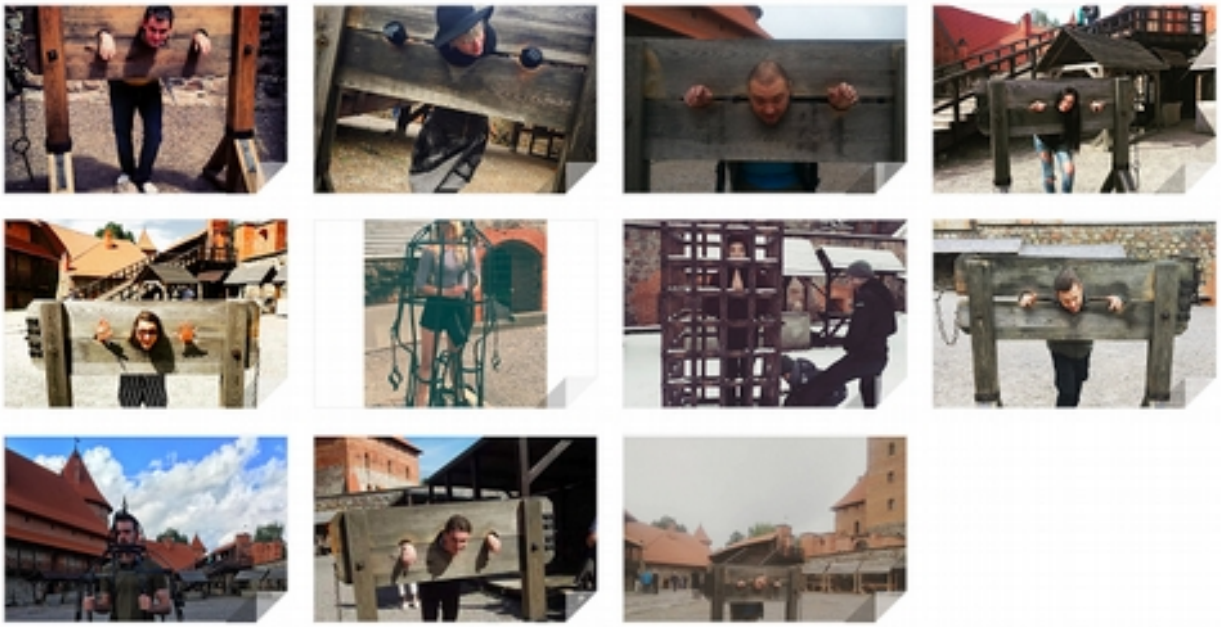


90. 2014 04 25 Trakų pilies kiemas, šeimos archyvas / Castle courtyard in Trakai. Pictures from family archive.

Priėjus prie tilto, atsivėrė dar viena kryžkelė – eiti tiesiai toliau ar sukti dešinėn į pilį. Kadangi tądien buvau linkus sukti į dešinę, tai patraukiau pilies link. Bandžiau prisiminti, kada paskutinį kartą buvau pilyje; neprisiminiau. Prisiminiau tik tai, ką mačiau reklaminiuose atvirukuose. „[P]risiminimas visada yra ir sugrįžimas, ir kartu – negalėjimas sugrįžti. Gali prisiminti tik aurą, kontūrą, tokį kadaise pasirodžiusio daikto, žodžio ar įvykio debesėlį“.[201] Mano prisiminimų debesėlis susiliejo su turistams skirtais vaizdais ir jau negalėjau atskirti, kas priklauso mano atminčiai. Perkant bilietą sužinojau, kad žiemai uždaryta dalis ekspozicijos, todėl bendro vaizdo neteks pamatyti. Truputį nusivylusi įžengiau į vidinį kiemą, kuris pasitiko su ant sniego išrikiuotais kankinimo įrankiais [89 il.]. Prie jų linksmai fotografavosi vokiečių turistų pora ir kaip mat prisiminiau savo dukrų fotografijas, kur jos pozuoja įkišusios galvas į giljotiną [90 il.] ar stovinčias

[201] Arvydas Šliogeris, Virginijus Gustas, *Pokalbiai apie esmes*, Tyto alba, Vilnius 2013, p. 68.

vagonėlyje kaliniams vežti. Nors nuotraukos buvo darytos beveik prieš metus, jos man nekėlė jokių minčių. Matyt tuo metu žvelgiau į jas atbukusiu žvilgsniu, kaip į dar vieną linksmą vaikų išvyką, kur prie kiekvieno akmens, lentos, lango, laipto, ties kiekvienu kelyje pasitaikiusiu objektu reikia nusifotografuoti. Tokių nuotraukų mūsų šeimos archyve daug, gal šiandieniai vaikai instinktyviai nori fiksuoti savo prisiminimus, o ne klausytis tėvų pasakojimų ir iš naujo juos kurti. Kaip ir aš, dar prieš įžengdama į pilies menes, bandau ką nors atsiminti, kas būtų tikrai iš mano prisiminimų, o ne girdėtų istorijų interpretacija.



91. Trakų pilies kiemo nuotraukos rastos Instagramo programėlėje / Castle courtyard in Trakai. Pictures from Instagram.

Į vidų neskubu, toliau stebiu pozuojančius turistus. Pagalvojau, kad visi šie objektai, tai vieta naujoms turistinėms nuotraukoms. Kiekvienas čia apsilankęs turės tokią pat [91 il.], keisis tik apšvietimas ar sezonas. Nuotrauka, tai vienintelis įrodymas, kad buvo šioje pilyje. Koks skaičius jų turėtų būti? Taip netikėtai prisiminiau Naujų metų šventę su Seneliu Šalčiu Kauno dramos teatre, kasmet buvo privalu su juo nusifotografuoti. Manau, kad dauguma Kauno vaikų turi tokias pačias nuotraukas, jas radau savo draugų ir vyro fotoalbumuose. Todėl darau prielaidą, kad mes kartu šokome ratelius aplink senelį. Šventė Kauno dramos teatre turi konkretesnį laiką, skirtingai nei Trakų pilies kieme darytos fotografijos, jos konstatuoja patį faktą – buvimą toje vietoje.

Trakų pilies kankinimo įnagiai yra sukurti ir niekad nenaudoti pagal paskirtį ir pati pilis atstatyta iš griuvėsių. Kyla klausimas jei šie įrenginiai ir aplinka būtų autentiška galbūt nekiltų noras žaisti. Viskas aplinkui suformuota turistinėms reikmėms, nėra tikra, o tik inscenizuojama, supanti aplinka yra padirbiniai kadais prabėgusio laiko artefaktų. Jei jie nėra autentiški jie priimami kaip žaislai, su kuriais ir žaidžiama. Kažkodėl prisiminiau Gombricho žaislinį arkliuką[202]. Kaip išeities tašką meno istorijos aptarimui Gombrichas pasirenka žaislinio arkliuko motyvą – arklio

[202] Ernst Hans Gombrich, *Meditations on a hobby horse : and other essays on the theory of art*, Londonas: Phaidon, 1994.

galvą (simbolinę, kuri galėjo būti ir šluotkotis) ir lazdą. Tai simbolinis arklio prototipas, kuris atspindi mūsų vaizduotės galimybes, pakaitale matyti gyvybę. Menas (naudodamas pakaitalus) skleidžia mūsų kūrybiškumą, bet skirtingai nei Gombricho pakaitalas šie instrumentai gyvybės nesukuria (atvirkščiai jie gali atimti gyvybę), gal žmogus suvokia, kad tai nebetikra, todėl žaidžia. Padirbinys, kuris neturi jokių nuorodų į gyvastį ir liks tik prototipas – žaislas. Supratau, kad ši žaidimo aikštelė man įdomi ne vien dėl savo įrenginių, o dėl žaidėjų. Jie besimatuodami kankinimo instrumentus, taip žaidimo ir juoko forma matuojasi mirtį.

Pilies vidus reikalauja naujo pasakojimo ir matomai naujo kūrinio, todėl kol kas į pilies vidų šiame tekste neįžengiu. Pasilieku pilies kiemo aikštėje.

DARBAS STUDIJOJE.

Pakeista aplinka, paskatino naujus apmąstymus žaidimo tema. Kaip perteikti kritinį žaidimą? Kaip vidinę jauseną išreikšti, kad ji jaustųsi, tiek tapyboje, tiek tekste ir viena kitos neiliustruotų. Norint suprasti tolimesnę minčių eigą, jų persikėlimą į tapybinę ir žodinę raišką, į pagalbą pasitelkiu Alfonso Andriuškevičiaus radijo paskaitą „Keturios meno kūrinio suvokimo klaidos“[203] Jis meninį žaidimą išskaido į tris dalis:

Meninė idėja – tai, kas gimsta kūrėjo dvasioje;

Meno turinys – tai, kas yra suvokėjo psichikoje;

Kūrinio potencija – kas glūdi užslėpta kūrinyje, atsiskleidžia kiekvieno žiūrovo individualiame kūrinio perskaityme.

Kas glūdi mano dvasioje?

Po pasivaikščiojimų Trakuose iškėliau sau klausimą, o kas gi glūdi mano dvasioje. Pastaruosius tris metus tai bandau atskleisti ne tik tapomuose darbuose, bet ir žodinėje raiškoje, kuri skirtingai nei vaizdai, man pasiduoda sunkiau. Labai patiko Alvydo Šliogerio aprašytas dialogas tarp poeto ir tapytojo, jame atsiskleidžia skirtingi mąstymo būdai:

„Poezijos metrą Stéphane Mallarmé aplanko tapytojas Degas ir sako: „Turiu puikių idėjų, bet niekaip negaliu parašyti tokio nuostabaus eilėraščio kaip jūsų.“ – „Gerbiamasai, atsako jam Stéphane Mallarmé, – eilėraščiai daromi ne iš idėjų; jie daromi iš žodžių.“[204]

Meninę idėją aš suprantu kaip jauseną, kurios vedama sukuriu tapybos darbą, bet kaip tą jauseną išreikšti žodžiais vis dar ieškau, nes kiekvienas parašytas žodis man primena vaikišką žaidimą „Kartuvės“, kuriame kiekviena neatspėta raidė pamažėle, pagaliukas po pagaliuko, pakabina tave simbolinėse kartuvėse. Taigi „kalboje esama negailestingos disciplinos: reikia mokytis bendros kalbos. Turi kalbėti kaip tau nurodyta.“[205] Žodinėje kalboje padarytos klaidos veda kartuvių link (tampi nesuprastas), tuo tarpu vaizdinėje kalboje, net padarytos klaidos (nestandartiniai deriniai) gali sukurti kūrinio potenciją, pakeisti mąstymo eigą, raišką. Gal todėl dažnas tarp tapytojų posakis – „tikslus nepataikymas“, įvardijantis atsitiktinumą ar klaidą.

Ieškojau pavyzdžių, kurie atskleistų tai, ką užčiuopiau Trakuose, bet būtų išreikšta net ne mano ir ne vien vaizdais, bet kartu ir žodžiais ar dialogais. Vidinio nerimo ir netikrumo užuominas radau kine, dvejuose 2012 metais sukurtuose filmuose. Režisieriaus Gary Rosso filme „Bado žaidynės“ (sukurtas pagal Suzanne Collins knygą „Bado žaidynės“[206]) ir režisieriaus Joshua

[203] Alfonsas Andriuškevičius, *Keturios meno suvokimo klaidos* (radijo paskaita), prieiga internetu: http://www.lrt.lt/naujienos/kalba_vilnius/32/76411/alfonsas_andriuskevicius._keturios_meno_kurinio_suvokimo_klaidos_radijo_paskaita / [žr. 2015 04 28].

[204] Arvydas Šliogeris, Virginijus Gustas, *op. cit.*, p. 30.

[205] Alhonso Lingis, *Bendra kalba, paskiri balsai*, Vilniaus paskaitos, vertė Danutė Bacevičiūtė, Vilnius: Baltos lankos, 2010, p. 108.

[206] Suzanne Collins, *Bado žaidynės*, vertė Ina Jakaitė, Vilnius: Alma littera, 2010.

Oppenheimerio dokumentiniame filme „Žudymo aktas“ (apie genocidą Indonezijoje 1964–65 metais).

„Bado žaidynės“ buvo atrastos atsitiktinai, tiesiog ieškant filmo vakarui televizijos rodytų laidų istorijoje. Dabar tik pagalvojau, kad net ir televizija ar radijas turi savo istoriją, kurią gali atsukti į dabartį. Pamačius pavadinimą „Bado žaidynės“, man šių dviejų žodžių dermė pasirodė keista. Tai paskatino pažiūrėti filmą, o vėliau perskaityti ir knygą. Šis filmas sukurtas graikų mito ir realybės šou pagrindu, jis simuliuoja tikrovę. Psichologinis kontekstas – tai įtampa, dirbtinai sukurta rėmėjų, kurie lieka už ekrano, bet žaidime jie gali siųsti dovanas ar bausti žaidžiančius vaikus. Tokiu būdu, nors ir taip įtampos tarp veikėjų netrūksta, vyksta nuolatinė stimuliacija iš išorės. Žaidimas vyksta dviem lygmenim, viename – žaidėjai, kitame – balsas iš viršaus. Šis modelis man pasirodė tinkamas perteikiant savo jauseną. Žaidimą turi žaisti ne tik žaidėjai, bet ir kažkas su jais iš viršaus.

Scenarijus man priminė ir paprastą vaikišką žaidimą „Mafija“. Dalyvauja miestelėnai, policininkai, mafija ir vedantysis. Be vedančiojo žaidimas neįvyktų, nes niekas nesužinotų kas buvo nušautas mafijos ar pasodintas į kalėjimą, o kas galiausiai laimėjo – miestiečiai ar mafija. Visą žaidimo eigą diktuoja balsas iš aukščiau, tačiau žaidimo sėkmę vienai ar kitai pusei lemia žaidžiančiųjų psichiniai gebėjimai. Visi žaidėjai stengiasi būti kuo labiau „normalūs“, bet sėdint prie bendro stalo bei tyrinėjant veidus, jautresniųjų minimalios mimikos veide išduoda žaidimo priskirtą vaidmenį.

Zygmundas Baumanas paskaitoje „Natūrali blogio istorija“ cituoja Hannah Arendt straipsnį po vieno iš pagrindinių Holokausto organizatorių Adolfo Eichmanno teismo Jeruzalėje: „Eichmanno problema buvo ta, jog tokia daugybė buvo panašių į jį, dar maloniau, neiškrypusiai, nesadistiškai atrodančių, jie buvo ir yra baisiai gąsdinančiai normalūs.“[207] Taigi noras išlikti „normaliu“, būnant „blogiuku“ prasideda dar vaikystės žaidimuose. Bet ar galima rasti ryšį tarp vaikiško žaidimo, kuris tik dar imituoja blogį ir baisių nusikaltimų? Šv. Augustinas klausė: „Iš kur kyla blogis?“. Vaikai žaidimuose tyrinėja „blogio“ ribas, kas dar normalu, o kas jau nepriimtina. Šiuo atveju didžiausią nerimą kelia ne kažkas baisaus, o „normalus“ – niekuo neišsiskiriantis iš aplinkinių. Taigi išėjęs į suaugusių aplinką, vaikas įtariau žiūrės į suaugusįjį, kuris šiaip siūlo jam saldainių.

Medicinos mokslų daktaras Eric Berne[208] tyrinėjo įvairius vaikiškus žaidimus, kurių formą ir struktūrą galima atrasti socialiniame gyvenime. Aptardamas žaidimus jis rado nuorodas į tam tikras ligas ar grėsmes. Įdomu tai, kad nemažai autoriaus nagrinėjamų žaidimų niekada nesu nežaidusi, jų forma ir struktūra man nepažini. Kaip ir Henri Bergsono iš dėžutės iššokančio žaisliuko, su tokiu žaislu nei aš, nei mano tėvai ar seneliai tikrai nežaidė, bet tai nereiškia, kad negalima rasti jo atitikmens kituose vaikiškuose žaisluose.

---

[207] Baumanas Zygmuntas, *Natūrali blogio istorija*, prieiga internetu: http://www.bernardinai.lt/straipsnis/2010-10-25-zygmunt-bauman-naturali-blogio-istorija/52103?fb_action_ids=985157808173229&fb_action_types=og.likes#.VciG_LWaSHc.facebook / [žr. 2015 08 15].

[208] Eric Berne, *Žaidimai, kuriuos žaidžia žmonės: žmogiškųjų santykių psichologija*, vertė Milda Dykė, Vilnius: Vaga, 2010.

Antrąjį filmą pasirinkau tikslingai, perskaičius pokalbį su filmo režisieriumi J. Oppenheimeriu. Mano dėmesį patraukė tai, kad filmas yra dokumentinis, veiksmas vyksta Indonezijoje. Teko dalyvauti vienoje rezidencijoje, kurioje mane supo labai skirtingų šalių menininkai (Kinijos, Vokietijos, Izraelio, Kubos ir Indonezijos). Bene keisčiausias menininkas buvo iš Indonezijos, iki pat rezidencijos galo taip ir nepritapo prie aplinkinių. Peržiūrėjus filmą visi klausimai ir keistumai dingo, pradėjau aiškiau suprasti skirtingus kultūrinius laukus. Nors paradoksaliai skambėtų, Indonezijos „ne komunizmas“ labai primena mūsų šalyje buvusį komunizmą. „Komunistais“ įvardijami žmonės, sukilę prieš valdžią 1964–65 m. ir tie, kurie nors kiek dabar bando priešintis tvarką palaikantiems gangsteriams.

Filmas – dokumentinis, tačiau atrodo, kad veiksmas vyksta kažkur toli nuo mūsų. Jo scenarijus artimas pirmajam filmui. „Bado žaidynėse“ – prašmatniai gyvenanti sostinė rengia sukilusioms apygardoms žaidimą, kuriame jos vaikai nedalyvauja. „Žudymo akte“ žudikai su pasididžiavimu pasakoja žudymo istorijas, kaip linksmai, o ne liūdnai mirdavo jų aukos: „matydavau, kaip vyksta tardymas. Duodavau vaikinui cigaretę. Aš vis dar šokdavau, juokdavausi... tam tikra prasme žudydavom laimingai!“[209] Anot žudikų, „žodis gangsteris kilęs iš anglų kalbos – „laisvi žmonės“.[210]

Indonezijos banditai man priminė Lietuvos banditus, kurie siautėjo nepriklausomybės atgavimo metais, jie paslaptingą naktinį gyvenimą keisdavo į butaforinį spindesį ar didžiules šventes. Kuo baisesnius nusikaltimus vykdydavo, tuo jie savo vidinį nerimą labiau slėpdavo po linksmybės kauke, pramogomis ir perdėtu pamaldumu.

Vaikystę statydavome smėlio pilis, o vietoje lėlių ar kitų figūrėlių jose apgyvendindavome vabalus ar drugelius. Neretai žaidimo metu vargšai drugeliai prarasdavo sparnus, vykdavo smėlio griūtys, palaidodamos visus gyventojus. Su broliu režisuodavome skruzdžių karus, dalis jų žūdavo, kita dalis buvo patalpinama stiklainyje, sekančiam karui. Vaikų žaidimai kartais būna žiaurūs, iš kalbų su pažįstamais supratau, kad taip žaidė dauguma vaikų. Gal žmoguje slypi žiaurumas, kuris vėliau paslepiamas po išsilavinimu. Bet kas įvyksta karo metu, gal viduje tūnojęs žiaurumas išsiveržia? Anot Oppenheimerio „mes neigiame tikrovę, kad visas blogis mūsų istorijoje buvo padarytas lygiai tokių pačių žmogiškų būtybių, kaip mes. Ir nors kiekvienas iš mūsų galime viltis, kad būdami budelio pozicijoje nepadarysime tų pačių pasirinkimų, daugelis mūsų yra nepaprastai laimingi, kad niekada to nesužinos“[211].

Zygmuntas Baumanas, teigia, kad blogis kyla ne laukinėse ir primityviose gentyse, o civilizuotose. Po XX šimtmečio įvykių, buvo suprasta, kad „didžioji problema ta, jog blogai elgiasi paprasti žmonės. Kiekvienas gali dalyvauti darant bloga. Tai atradimas, kurį sunku suvokti ir dar sunkiau į jį atsakyti“[212]. Baumanas sulygino skirtingų mokslininkų (psichologo ir psichiatro

[209] Fimas „Žudymo aktas“, [0:17:43 – 0:17:58].

[210] Fimas „Žudimo aktas“, [0:15:03].

[211] Goda Jurevičiūtė, *J. Oppenheimeris: visą blogį istorijoje padarė tokie žmonės, kaip mes*, LRT Radijo laida „Kultūros savaitė“, LRT.lt, prieiga internetu: http://www.lrt.lt/naujienos/kultura/26/99689/j._oppenheimeris_visa_blogi_istorijoje_padare_tokie_zmones_kaip_mes / [žr. 2015 04 27].

[212] Zygmuntas Baumanas, *Natūrali blogio istorija*: prieiga internete: http://www.bernardinai.lt/straipsnis/2010-10-25-zygmunt-bauman-naturali-blogio-istorija/52103?

Phillipas Zimbardo, amerikiečių mokslininko Stanley Miligramas ir Christopherio Browiningo ne eksperimentas, o tyrinėtas Batalionas 101[213]) tyrimų duomenis, gautus dirbant su žiaurumo tema, nupaišė vadinamąją „vaiduoklio kreivę“[214] (angl. k. – „ghost curve“), tai varpo formos kreivė. Didžioji dauguma žmonių 70–80% buvo vidurinėje pozicijoje, kurie nuolankiai dalyvavo pasibaisėtinuose įvykiuose. Iš kraštų po 15–20%, vieni kategoriškai atsisakė, kiti labai džiaugėsi, kad galės prisidėti tokio pobūdžio įvykiuose.

Šis tyrimas atskleidžia labai prastą situaciją, labai norėtųsi rasti tam priežastį, gal kažkas visgi blokuoja atmintį ir neleidžia praeities įvykių susieti su dabartimi? Jean-Claudo Carrière nuomone egzistuoja kolektyvinė „spontaniška“ užmarštis „[g]ali būti ir nesąmoningų nutarčių. Sakykim, nesuvokti nuomonių pasikeitimai, švelnūs išstūmimai. Lygiai taip kaip egzistuoja kolektyvinė atmintis, egzistuoja ir kolektyvinė pasąmonė ir kolektyvinė užmarštis“[215]. Bet jei pamirštame blogį, tai kodėl „blogiukų“ vardai istorijoje išlieka? Umberto Eco prisiminė Herostato istoriją[216], kai jis sunaikino Efeso Artemidės šventyklą, jo vardas žinomas iki šiol, skirtingai nuo architekto, kuris pastatė ją. Blogis greičiau įsirašo į atmintį, gal todėl norintys būti garsiais žmonėmis, bet neturintys jokių kitų galimybių, neretai renkasi „blogiuko“ kelią. Menininko Andy Warholo žodžiais, kad „ateityje kiekvienas bus garsus penkiolikai minučių“[217], kad ir su kokia šokiruojančia žinia nūdienos informacijos gausoje ilgiau išlikti aktualiam tiesiog neįmanoma.

Taigi nors mes pamirštame labai greitai, bet blogio istorijos įsirašo, kaip kažkada vykusios istorijos. Manau, kad šios istorijos mintyse užima vaikystėje sektų pasakų vietą, tai kas baugu ir įdomu, bet kartu netikra ir tolima.

Taigi kas slypi suvokėjo psichikoje?

Manyje šiuo metu slypi netikrumas, baimė ar nerimas, kad žiaurumai, kuriuos matau televizijos ar kompiuterio ekranuose, netaptų artima realybe. Sigmundas Freudas teigia, kad „[b]augulys – tai tam tikra būklė tarytumei laukiant pavojaus ir rengiantis jam, net jeigu jis būtų nežinomas; baimė reikalauja tam tikro objekto, kurio bijoma“[218]. Mano baimės objektas yra aiškus, bet kažkodėl ši baimė primena vaikystę, kai fizinis pranašumas dominuoja (tiek būnat su suaugusiais, tiek vaikais) ir imiesi visokių gudrybių, kad turėtum nepastebimą pranašumą.

Šliogeris sako „[k]as įsispaudžia į sielą vaikystėje, tas tampa absoliučiu tavo sielos pamatu“[219]. Išmokstama tam tikrų patirčių – kas yra gerai, gaunamas teigiamas paskatinimas, atlygis (kad ir emocinis), kas negerai – nusiviliama, todėl vėliau nesinori kartoti. Anot Berne, „palankiausia

fb_action_ids=985157808173229&fb_action_types=og.likes#.VciG_LWaSHc.facebook / [žr. 2015 08 15].

[213] Vokiečių policijos naikinimo batalionas Rytų Lenkijoje.

[214] Matematikoje ji vadinama dispersija.

[215] Jean-Claude Carrière & Umberto Eco, *Nesitikėkite atsikratyti knygų*, iš prancūzų kalbos vertė Elena Macevičiūtė ir Adas Macevičius, Vilnius: Žara, 2011, p. 186.

[216] *Ibid.*, p. 208.

[217] Angl. In the future everybody will be world famous for fifteen minutes.

[218] Freud Sigmund, *Anapus malonumo*, vertė Antanas Gailius, Vilnius: Vyturio leidykla, 1999, p. 46.

[219] Arvydas Šliogeris, Virginijus Gustas, *op. cit.*, p. 36.

stimulų forma yra fizinis artumas“[220], stimulams persikėlus į virtualią erdvę nepatiriamas fizinis artumas. Realūs atsitikimai ir nelaimės suvokiamos per saugų atstumą (televizijos ar kompiuterio ekraną) ir primena kompiuterinį žaidimą, todėl neretai tampa norma. Žaidėjo – žiūrovo pozicija – šis žaidimas baigtas, bet išlieka galimybė naujam, įdomesniam.

Winfiredas G. Sebaldas 1999 metais išleistoje knygoje *Natūrali destrukcijos teorija* teigė, kad „[m]es nesugebame būti drąsūs ir toliau einame tolyn pramintais takais“[221]. Pagrindinė mintis ta, kas sukrečia pirmą kartą, kaip žiaurumas, laikui bėgant po truputį tampa norma ir rutina, nes tai jau buvo padaryta kitų ir todėl nėra naujiena. Panašiai teigia ir Umberto Eco, prisimindamas žiniasklaidos nušviestą kinų policininkų susidorojimą su Tibeto vienuoliais (pradžioje auditorija buvo šokiruota, vėliau šiai istorijai dėmesys dingo). „Taigi yra slenkstis, iki kurio informacija suvokiama ir kurį peržengus tampa vien fono triukšmu.“[222]

Naujų stimulų ieškojimą rodo ir naujienų statistika interneto portaluose, kur kiekvienas skaitytojas gali rinktis temas, bet skaitomiausios – katastrofos, didelės nelaimės, karas, iš pradžių jei traukia dėmesį, vėliau susidomėjimas krenta. Dabartiniai suvokėjai išalkę naujų stimulų. Gal todėl savo galvos kišimas į prietaisą jam nurėžti, pasąmonėje patenkiną šį jausmą, juk „[t]iesos“ eksperimente traukia ne paslaptis ar perversija, o tam tikras malonus šiurpulys, kurį sukelia tikrovė, arba savotiška hipertikrovės estetika, šiurpas dėl svaiginančio, apgaulingo atitikimo, žadą gniaužiantis atsitolinimas ir sykiu padidinimas, mastelio iškreipimas, perdėtas skaidrumas.“[223]



92. Gottfriedo Helnweino paroda Albertinos galerijoje Vienoje / Gottfried Helnwein‘s Exhibition at Albertina Gallery in Vienna, 2013.

[220] Berne Eric, *op. cit.*, p. 15.

[221] Baumanas Zygmuntas, *Natūrali blogio istorija*: prieiga internete: http://www.bernardinai.lt/straipsnis/2010-10-25-zygmunt-bauman-naturali-blogio-istorija/52103?fb_action_ids=985157808173229&fb_action_types=og.likes#.VciG_LWaSHc.facebook / [žr. 2015 08 15].

[222] Jean-Claude Carrière & Umberto Eco, *op. cit.*, p. 188.

[223] Jean Baudrillard, *Simuliakrai ir simuliacija*, vertė Marius Daškus, Vilnius: Baltos lankos, 2002, p. 39.

Kokie raiškos būdai galimi norint atskleisti nerimą, šiurpulį tapyboje? Teko būti austrų menininko Gottfriedo Helnweino parodoje Albertinos galerijoje Vienoje [92 il.]. Žiūrovai vaikščiojo apstulbę nuo didelių realistiškai nutapytų drobių. Įžengus į pirmą salę pasitiko jo ankstyvieji dar studijų laikotarpiu tapyti darbai, kurie man labai patiko, pasirodė artimi mano pasirinktai žaidimų temai. Darbai šioje salėje buvo nedideli. Personažai nutapyti naiviai, o pavaizduoti vaikiški žaidimai ir žaislai turėjo to nerimo, kaip ir minėtame filme „Žudymo aktas“. Išlaikytas santykis tarp realumo ir sąlyginio vaizdo – nors tai tik tapyba, bet darbo pasakojimas nepaleidžia žiūrovo žvilgsnio.

Vėlyvesni darbai nutapyti itin realistiškai, tik priėjus supranti kad tai tapyba, o ne fotografija. Aplinkui mane supo apstulbę žiūrovai, o man kirbėjo mintis, kodėl autorius tiesiog nepakabino tokio pat dydžio fotografijų. Tapyta buvo iš nuotraukų režisuojant visą paveikslą, vėliau perkeliant ant drobės. Šie darbai man siejosi su pirmu filmu „Bado žaidynės“, kur daug efektų ir naujų stimulų.

Kaip ir šiuose filmuose, taip ir tapyboje, labai sunku išsaugoti ribą tarp imitacijos ir tikrovės. Kas skatina tolimesnį mąstymą? Pvz., Gombricho arkliukas, pajungdamas vaizduotę leidžia kurti naujus veiksmus ir istorijas, o ne tik užpildyti stimulų alkį. Todėl man atrodo, gal kad klysta Andriuškevičius teigdamas, kad žvelgiant į darbą nereikia aptarinėti paveikslo formos – siužeto ir autoriaus pasirinkto tapymo būdo. Nes būtent formos ir naratyvo santykis suteikia darbui jo perskaitomumą. Galimi skirtingi būdai tapyboje perteikiant norimą pranešimą, vienas per giluminį žiūros potyrį, kuris įvyksta suvokėjo atmintyje, o kitas per efektą, gali būti identiškas matytai internete nuotraukai. Taigi santykis tapyboje (ir kitoje raiškoje) tarp pasirinktos formos ir turinio labai svarbus norint rasti aiškesnį dialogą su žiūrovu. Anot amerikiečių filosofės Susannos Langer, tapytojo uždavinys – sukurti ir palaikyti būtiną iliuziją, aiškiai ją atskirti nuo supančios aplinkos ir artikuliuoti jos formą iki tokio lygio, kur ji nesupainiojamai sutampa su jausmo ir gyvenimo formomis [224]

G. Helnweinas, norėdamas priartinti savo tapybą prie tikrovės, padarė klaidą. Iš pirmo žvilgsnio tapyba pernelyg sutampa su realybė, vaizdas artimas fotografijai, bet priėjęs arčiau supranti, kad tai tik tapyba. Kitų darbų jau netikrini, supranti kad menininkas tik inscenizavo žiaurias situacijas, pradžioje fotografijoje, o vėliau projekcijos pagalba ir drobėje. Šiuo atveju dėmesys nukreiptas į efektus, kaip, anot Umberto Eco, juokas gali nustelbti žmogaus mirtį. Realybės baisumų nepralenksi jokia fikcija, kaip ir mano pateikti du filmai, vienas imituojantis realybę, kitas dokumentinis ir net nerodantis tiesioginių žiaurumų.

Paveikesnis yra dokumentinis filmas, vien todėl, kad yra realus. Taip pat įvyksta ir su tapyba, ankstyvieji Helnweino darbai neslepia, kad tai yra tapyba, todėl įvyksta savaiminis susitapatinimas ir yra noras ilgiau į juos žiūrėti. Pasak filosofo Jean-Luc Mariono, paveikslo paradoksas –„tai, kas regima, auga tiesiogiai proporcingai tam, kas neregima. Kuo daugiau neregimybės, tuo gilesnė regimybė“[225].

[224] Langer Susanne K., *Feeling and Form: A Theory of Art*, New York: Scribner, 1953, p. 68.

[225] Jean-Luc Marion, *Atvaizdo dovana. Žiūrėjimo meno metmenys*, iš prancūzų kalbos vertė Nijolė Keršytė, Vilnius: Aidai, 2002, p. 15.

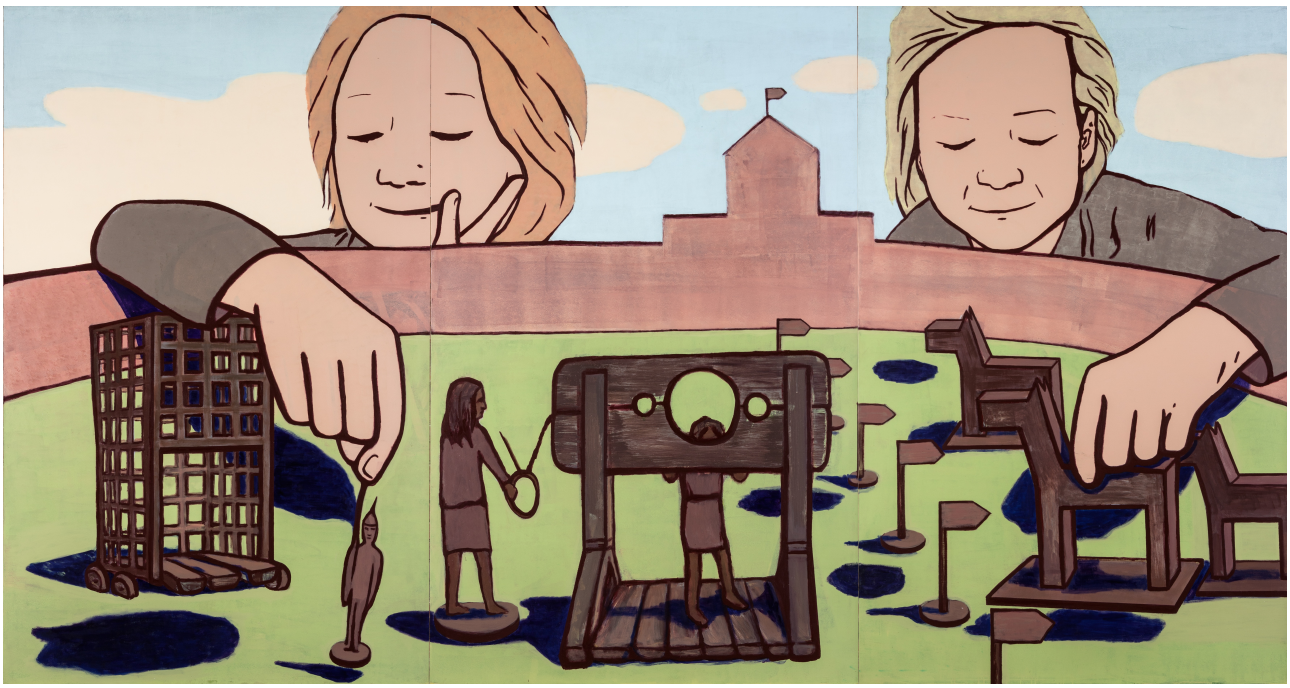
Galima kūrinio potencija



93. Jolanta Kyzikaitė, darbas studijoje / Painting in the studio.

Pamačius panašius kūrybinius sprendimus tiek filmuose, tiek tapyboje ir išnagrinėjus jų poveikį žiūrovui (man), nutariau patikrinti, kaip šią gautą informaciją būtų galima pritaikyti savo darbuose. Pirma dalis Trakuose padiktavo paveikslo naratyvą – vaikų žaidimą su kankinimo instrumentais [90 il.]. Norėjau nutapyti didžiulę aikštę su daug veiksmo, gal panašiai į olandų tapytojo Pieterio Bruegelio „Vaikų žaidimus“ (1560). Didelė aikštė ir daug žaidžiančių mažų vaikų, kur nė vienas nebūtų išskirtas – visi svarbūs. Tačiau pradėjus tapyti, pasimatė kad tie įnagiai daug svarbesni nei vaikai. Šalia kankinimų įrankių vaikai pasidarė be charakterio, panašūs į žaislus, gal pasąmoningai pati vengiau juos suasmenint. Tikriausiai nenorėjau perlipti ribos vaizduodama savo vaikus, juos individualizuodama. Vienu metu net buvau pradėjus abejoti tuo ką darau ir kodėl tai bus įdomu žiūrovui. Tačiau rašant šį tekstą supratau, kad jei jau yra žaislai, tai reikalingi ir žaidėjai. Taip atsirado du žaidžiantys vaikai. Vaikai tarsi belyčiai, vieni žiūrovai juos vadina mergaitėm, kiti berniukais, aš nesiginčiju. Nenorėjau priskirti jiems jokių kitų vaidmenų, kaip tiesiog – žaidžiantys vaikai.

Keliavimas į Trakus ir vėlesni apmąstymai, paskatino sukurti darbą „Pamiršta istorija“ [94 il.]. Gal iš pirmo žvilgsnio mano jausenos atrodė paranojiškos ir kyla klausimas ar nesergu jokia psichikos liga. Į šiuos aprašymus reikia žiūrėti, kaip į dar vieną žaidimą su savimi, kai išsikeliami tam tikri klausimai, jie diktuoja vaizdines paieškas. Šiuosyk žaidime aš žaidžiu pati su savim, su savo jausmais, mintimis, atsiminimais.



94. Jolanta Kyzikaitė, Pamiršta istorija / Forgotten story, 2015, dr., akrilas, 270 x 510 cm.

Bandydama atitolti nuo Henri Bergsono teorijos apie žaidimuose ir žaisluose slypintį komiškumą, aš nejučia priartėjau prie jo filosofijoje literatūrinei analizei pasiūlyto žaislo – marionetės. Marionetė liko neaptarta, nes norėjosi sprukti nuo Bergsono aptartų žaidimų. Supratau, kad iš tikrųjų mano pabėgimas nebuvo bėgimas, o greičiau ėjimas ratu ir sugrįžimas. Vėl ir vėl ridenau tuos pačius sniego kamuolius. Išvažiuojant ar pabėgant į Trakus, vis tiek teko grįžti į studiją.

„Visas gyvenimo rimtumas kyla iš mūsų laisvės. [...] Užtenka įsivaizduoti, kad už regimos laisvės slypi virvučių žaismas [...] mes esantys čia, žemai, būtume
kuklios marionetės
kurių virvelės yra Būtinybės rankose.“[226]

Tapyba kaip medija yra būtent virvučių tampymas. Tapytojas renkasi ką ir kaip vaizduoti, tai fiktyvu, spalvų ir potėpių žaismas drobėje. Prancūzų filosofas Merleau-Ponty teigia „[k]ad pamatyti daiktą, nereikia matyti žaismo[227]*, bet man kaip tapytojai tai netinka. Būtent žaismas tapyboje yra svarbiausias, jis leidžia stebėtojo akiai kurti tolimesnius veiksmus.*

Supratau, kodėl buvau užstrigusi su iššokančiomis figūrėlėmis. Žaislai (kaip ir daiktai), kol nėra kas su jais žaidžia, man nesvarbūs, o įdomus būtent ne pats žaislas, bet jo santykis su žaidėju. Žaidėjas sukuria veiksmą ar istoriją, kurioje tas žaislas atgyja. Būtent todėl atsirado ranka su besisukančia Coliuke darbe „Paparčio žiedas“, o darbe „Pamiršta istorija“ matomos ne tik žaidėjų rankos, bet ir patys žaidėjai, žaidžiantys su savo pačių figūrėlėmis.

[226] Bergson Henri, *op. cit.*, p. 67.
[227] Maurice Merleau-Ponty, *op. cit.*, p. 55.

„Apie Lietuvos kunigaikštį Vytautą pasakojama, jog kadaise jis išleido įstatymą, pagal kurį nubaustieji mirties bausme nusikaltėliai turėjo patys įvykdyti sau nuosprendį, nes jis neįsivaizdavo, kaip niekuo nekalti pašaliniai asmenys gali būti panaudojami ar verčiami žudyti žmogų.“[228]

Lietuvos kunigaikštis Vytautas nematomom gijom sugebėjo valdyti nusikaltėlius, jis kaip mano pavaizduoti vaikai iš aukščiau žvelgė į figūrėles, kurios pačios kišo savo galvas į giljotiną.

Suvaržyti judesiai, bet vis tiek tai yra judėjimas, sluoksnis po sluoksnio užauginau besmegenį, drebantį dėl savo ateities. Nes ateis pavasaris ir besmegenis ištirps.

[228] M. Montetnis, *Esė*, vertė Danguolė Droblytė, Vilnius: Mintis, 1983, p. 133- 134. M. Montenio šaltinis: Kromer, De rebus Poloniane, XVI.

AŠ ESU LOŠĖJA

Žaidžiau, kol užsižaidžiau ir įkliuvau į savotišką tinklą. Jis apsaugo mane, bet tuo pačiu suprantu, kad esu įkalinta, negaliu išplaukti. Pasirinkti žaidimo variantai nebeįtakoja kūrybos, nes vis vien pradedu rinktis tik saugius variantus, pro plyšius pralindusį mailių. Didelių žuvų negalėjau pagauti, bet tuo pačiu jos taip pat niekaip negalėjo manęs pagauti. Matyt, reikia kažką pralošti, o ne ridentis kaip sniego kamuolys į nuokalnę ir žiūrėti ko pririnksiu ar balto sniego, ar pernykštės žolės ir kitų šiukšlių. Besmegenis ištirpo, laikas naujam kailiui. „Taip tyčia“ – aš esu lošėja.

KAULIUKŲ ŽAIDIMAS



95. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 006 / No 006, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

1. VIDINIS RITINĖJIMASIS

Tapybiniuose ieškojimuose pasitelkiu įvairias žaidimo formas, kartais jos būna sėkmingos, kartais – ne. Šį kartą mano dėmesį patraukė Luko Reineharto knyga *Kauliukų žmogus*[229]. Autoriaus ir personažo vardas sutampa – Lukas Reinehartas (tikroji autoriaus pavardė – George Cockcroft). Tai leidžia manyti, kad kūrinys yra tik žaidimas, išgalvotas personažas yra ne tik veikėjas, bet ir rašytojas. Sukuriamas atstumas tarp kūrėjo ir asmens „tikrajame“ pasaulyje. Šis pasirinkimas man pasirodė įdomus dėl kelių priežasčių. Skaitant knygą, klausantis muzikos, net ir žvelgiant į paveikslą, kūrinyje bandoma matyti ar įsivaizduoti autorių, neretai kūrinių suvokėjai autorius tapatina su personažais, pamiršdami tai, kad kūrinys yra fikcija. Iškilo klausimas – kokie vaizdai (čia turiu galvoje platesnę jų prasmę) yra verti išsakymo menine forma. Kiek šiame pasirinkime yra tikslingo pasirinkimo, o kiek atsitiktinumo.

Pagrindiniu knygos veikėju įvardinčiau lošimo kauliuką[230]. Buvo žaidžiama tarp to ką įtraukti į knygos pasakojimą, istorijų eiliškumas, net apimtis puslapiais. Kauliuko liepimu keičiasi kalbos stilius, vienur jis rašoma pirmu, kitur – trečiu asmeniu. Pamažu pradedi abejoti tikrumu, jauti įtampą tarp dviejų asmenų – išgalvoto personažo ir autoriaus, kuris taip pat išgalvotas (knygos personažas).

Kauliukas knygos veikėjams leidžia rinktis, kokios nuotaikos turėtų būti, ką valgyti, ką šnekėti ir t.t. Žaidėjas pats sugalvoja galimus sprendimo variantus, tačiau jis gali pasirinkti kaip stipriai nori rizikuoti, bet kur kas įdomiau, kai nors vienas iš galimų variantų yra rizikingas – tai, ko nenorėtum daryti. Šis žaidimas naikina žmogaus savastį ir tokiu būdu atranda, kas slypi troškimų turinyje. Sprendimas atiduodamas kauliuko valiai, taigi šis žaidimas – tik žaidimas. Bet ar tikrai ši knyga tik žaidimas, kiek įtakos lieka autoriui? Kodėl ji patraukli skaitytojui? Kaip šis žaidimas veiktų tapyboje?

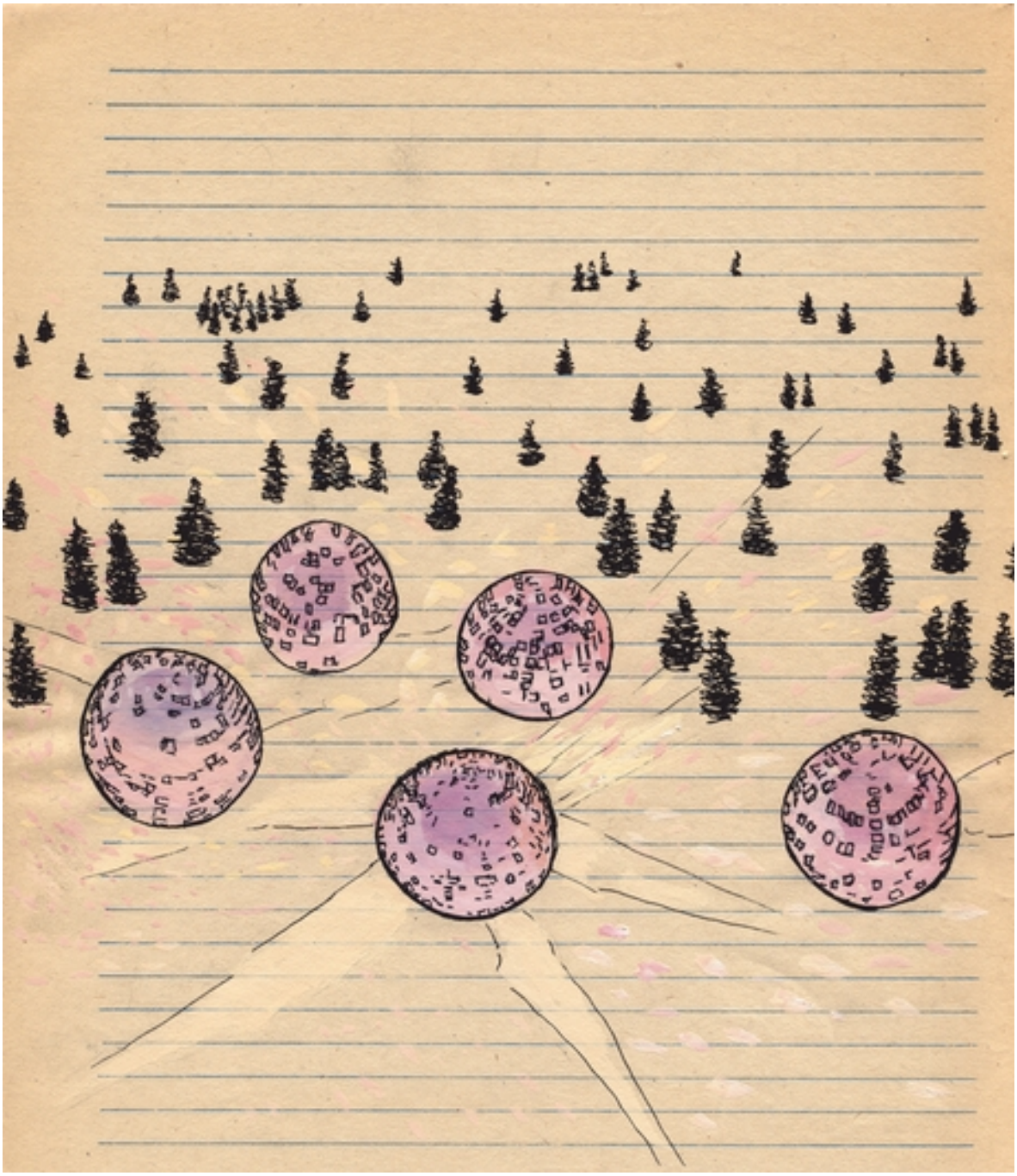
[229] Knygos veikėją Luką kankino kasdienė rutina, jis nutarė į ją įpinti žaidimą kauliukais. Prieš juos išmetant sugalvodavo, kokį veiksmą turės atlikti iškritus tam tikram skaičiui, bent vienas iš jų turėjo būti „nepatogus“ – rizikingas (koks žaidimas, be pralaimėjimo). Veikėjo likimas buvo nulemtas išristų kauliukų. Luke Reinehart, *Kauliukų žmogus*, iš anglų kalbos vertė Vytautas Petrukaitis, Vilnius: Tyto Alba, 2005.

[230] Stalo žaidimuose dažniausiai naudojami šešių plokštumų kauliukai (kaip ir knygoje), kiekviena sienelė turi taškus nuo 1 iki 6 (kai kurie žaidimai turi savitą žymėjimą). Taip pat būna daugiasieniai kauliukai (taisyklingi su 4, 6, 8, 12, 20 sienų arba netaisyklingi su 10, 30 ar 100 sienų).

Pagrindinės būsenos tapant (rašant):

1. Pradžioje. Baltos drobės baugulys. Klaidos baimė.
2. Įpusėjus. Azartas ir atradimai.

Pabaigoje. Dažniausiai atsiveria, naujų darbų horizontai – noras parodyti, tai kas dar liko neatskleista. Laukimas naujo žaidimo, naujos drobės. Retkarčiais įstrigimai, kurie nukelia atgal į baugulio stadiją.



96. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 029 / No 029, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

Kauliukas greitesniam startui

Prieš pradedant naują darbą, neretai supa abejonės, dėl vienos ar kitos temos, vieno ar kito narstymo kampo. Iš šalies pažiūrėjus tie svarstymai atrodo labai minimalūs, bet pačiam autoriui atrodo, kad tik jo pasirinktas nagrinėjimo būdas nulems tolimesnę darbo eigą. Šis vidinis neapsisprendimas primena baleriną stovinčią ant vienos kojos, matai, kad ji stovi tiesiai nė kiek nesvyruodama, bet kiek vidinių pastangų reikia norint išlaikyti šią pozą? Kaip nesusvyruoti? Ar kauliukas padėtų išsilaisvinti iš vidinio ritinėjimosi būsenos? Juk žinant tiksliai kokias figūras reikia atlikti yra daug paprasčiau išlaikyti pusiausvyrą, o tai ir siūlo kauliukai – apsispręsti. Ilgą vidinį ritinėjimąsi per porą ar daugiau idėjų, galima palikti ne savo pasirinkimui, o atsitiktinumui.

Taigi iš trijų pasirinktų temų: Kalėdų senelis, grįžti prie vaikų žaidimų su gyvūnėliais ar nesenai atrastas mano vaikystės būgnelis, kauliukas išsirinko kačiukus ir šuniukus. Maniau, kad sunkiausia žinoti, ką nori tapyti, bet po kelių dienų svarstymo supratau, kad iškritusi tema skirta ne šiam momentui. Nors kauliuko pagalba buvo paprasta apsispręsti, suvokiau, kad vidinis sprendimas tūnojo manyje ir nieko nepaspartinau mesdama kauliukus. Apsisprendimui reikalingas laikas, jis suformuoja jauseną ir naujo darbo viziją, kuri gal nėra iki galo atsiskleidusi, bet turi tą pradžią vėlesniam vystymuisi. Turi karkasą, kuris darbo eigoje apaugs nežinomais naratyvais.

Savo pasirinkimu galėjau blefuoti ir teigti, kad kauliukas išsirito būtent būgnelį. Mano manymu, būtent taip ir būtų parašęs savo knygoje Luke’as. Tačiau netikiu, kad autorius nė karto nepakeitė kauliukų sprendimo, kad vystytųsi istorijai palankesnis scenarijus. Gal visa knyga yra tik žaidimo fikcija, kaip ir išgalvotas autoriaus vardas? Ar nors vieną kartą per visą knygos rašymo laikotarpį buvo išristas kauliukas? Gal tai tik žaidimo imitacija?

Pažeidžiu kauliuko žaidimo taisykles pakeisdama temą. Nors negaliu dar tiksliai jos artikuliuoti, bet mane traukia šis objektas – baltas skardinis vaikiškas būgnelis, kurį puošia žali ir raudoni piešiniai, čia vaizduojamas tarp palmių ir kitų augalų juodaodis vaikas grojantis būgnu.

Grįžimas prie vidinio ritinėjimosi. Norimų ledų sindromas

Temos pasirinkimą ir kitus vėliau sekančius pasirinkimus (formatas, koloritas ir pan.) kauliuko pagalba ištinka norimų ledų sindromas[231]. Todėl, kad kai esi įpareigotas kito (šiuo atveju kauliuko) pasirinkimo, tuo didesnis vidinis konfliktas kyla. Galima save įtikinėti, kad šis pasirinkimas yra tai, ko labiausiai norėjai, bet vis tiek, kažkur pasislėps tavo tikrasis noras, kuris vis neleis iki galo būti atviram, net pačiam su savimi.

Šis sindromas, kaip kokia lėtinė liga, pasimato ne iš karto, pagrindinis jo simptomas, kuris pasijunta tik jau kiek vėliau – persivalgymas, sunkumo jausmas. Tave patenkins tik tai, ko iš tikrųjų nori, nesvarbu ar tai ledai ar nauji sumanymai, noro nenumalšins jokia kita alternatyva. Todėl bandant save apgauti ir suvalgyti kito skonio ledų, ar to paties skonio, bet bandelę ir t.t., o galiausiai supranti, kad esi nepatenkintas, nes jautiesi persivalgęs, o pagrindinis troškimas lieka neįgyvendintas. Labai panašūs procesai vyksta ir tapyboje. Paišant ant lapukų, dėliojant, galvojant pamažu per miglą pajauti, kaip tai galėtų atrodyti ant drobės. Mano migla primena rudeninius rūkus, kai bandai įžiūrėti kelią, medžius, nes žinai, kad šiame peizaže būtent ten jie turėtų būti. Tapybinėje migloje pasikliaunant savo intuicija bandau įžiūrėti tai, kas pasislėpę juslėse. Kažkada jaustas kvapas, skonis, apšvietimas, spalvos, tai sukuria tos dienos, to momento nuotaiką. Tampa ne tiek svarbus pats objektas, o kažkada patirta jausena.

Reikia tik pradėti žengti į tapybinę miglą ir tada pasimato vaizdas. Viena dėmė skatina kitos atsiradimą, viena spalva iššaukia kitą, taip pamažu sluoksnis po sluoksnio išnyra paveikslas. Kartais pradinė inspiracija neatitinka baigtinio kūrinio, bet ji reikalinga tam, kad tas tam tikro skonio ledų noras nuvestų tave į nepažįstama aplinką. Reikia pasitikėti savo nuojauta.

Žvelgiant į drobės paviršių neretai jaučiuosi tarsi laukčiau ant fotopopieriaus ryškėjančios nuotraukos. Fotografuojamas vaizdas buvo užfiksuotas juostoje, todėl net nepažvelgus į juostelę galima nujausti, kaip jis atrodys ant fotopopieriaus. Bet vis tiek su nekantrumu laukiama kol pasimato pilnas vaizdas, šviesotamsa, detalės. Labai panašiai vaizdas ryškėja ant drobės, pasimato vaizdas kurį įžiūrėjo tapytojas. Svarbus momentas, kai nuotrauka ištraukiama iš vonelės, prilygsta pajautai kai darbas pabaigtas.

[231] Pasirinkdama sveikesnį produktą (pvz. šaldytos sultys) vietoj norimų ledų, tas noras dažniausiai lieka, o galiausia – išpildomas. Vietoj to, kad iškarto pasirinkti vieną konkretų produktą – vartojama daugiau, kol grįžtama prie pirminio noro.

Paprasti pasirinkimai

Nutariau kauliukui palikti mažiau erdvės, leisti jam rinktis formatą, teptuką, volelį ir kitus įrankius, net kiek valandų praleisti tapant, bet ne tai, kas liečia pačią kūrybą, tai kas atsiranda drobėje.

Metus kauliuką jis išrinko stačiakampio formato drobę, nors mane traukė kvadratas. Šiam sprendimui nusileidau, norėjau kiek įmanoma labiau įsitraukti į žaidimą, kad atrasčiau jo privalumus ir suvaržymus. Tačiau pradėjus tapyti, vėl ištiko norimų ledų sindromas. Darbas taip ir neįsivažiavo, prasidėjo beprasmis dėmių, objektų stumdymas. Ritinėjimasis. Supratau, kad į miglą žvelgiau per kvadrato formos langą. Teko vėl prieštarauti kauliukui, bet šį sykį nuoširdžiai pabandžiau įsipatoginti į pasiūlytą formą. Gal dar grįšiu prie šio darbo, bet vėliau, kai išsiaiškinsiu, kodėl man reikalinga kvadrato formos drobė.

„Vaikas, ieškantis kelio iš žaislinio labirinto, žino, kada jam pavyko, o kada ne – jokiam suaugusiajam nereikia jam to sakyti.“[232]

Net paprasčiausių pasirinkimų, negaliu patikėti kauliukui. Kyla klausimas kodėl aš nepasiduodu pirminiams sprendimams? Kodėl nesiderina kauliuko pasirinkimai su tapybinėmis problemomis?

Situacijų žaidimai

Pastebėjau, kad dažnai užsibrėžiu naujus tikslus ar susikuriu žaidimą, kuris skatina mane analizuoti žaidimą kaip eksperimentinį kūrybos metodą. Neretai save įstumiu į tam tikrus rėmus ir taisykles, tokiu būdu stengiuosi įvesti intrigos, ieškojimo tiek savo kūryboje, tiek ir asmenybėje. Pamatau, kokios situacijos man nepatinka, atrandu nematytas savo asmenybės puses, tas kurios gan giliai slėpėsi. Toks papildomas užduočių nagrinėjimas primena situacijų simuliaciją. Dirbtinai susikuriu situaciją ir bandau žiūrėti, kokie būtų galimi jos sprendimo būdai, ar tai priimtina man ir mano tapybai. Tačiau šis nagrinėjimas ir lieka žaidimu. Žaidimą nagrinėju, labiau kaip mokslininkė per saugų atstumą, simuliuoju situaciją. Kartais įeinu į sąlyginio diskomforto zoną, bet iš jos visada galiu grįžti atgal.

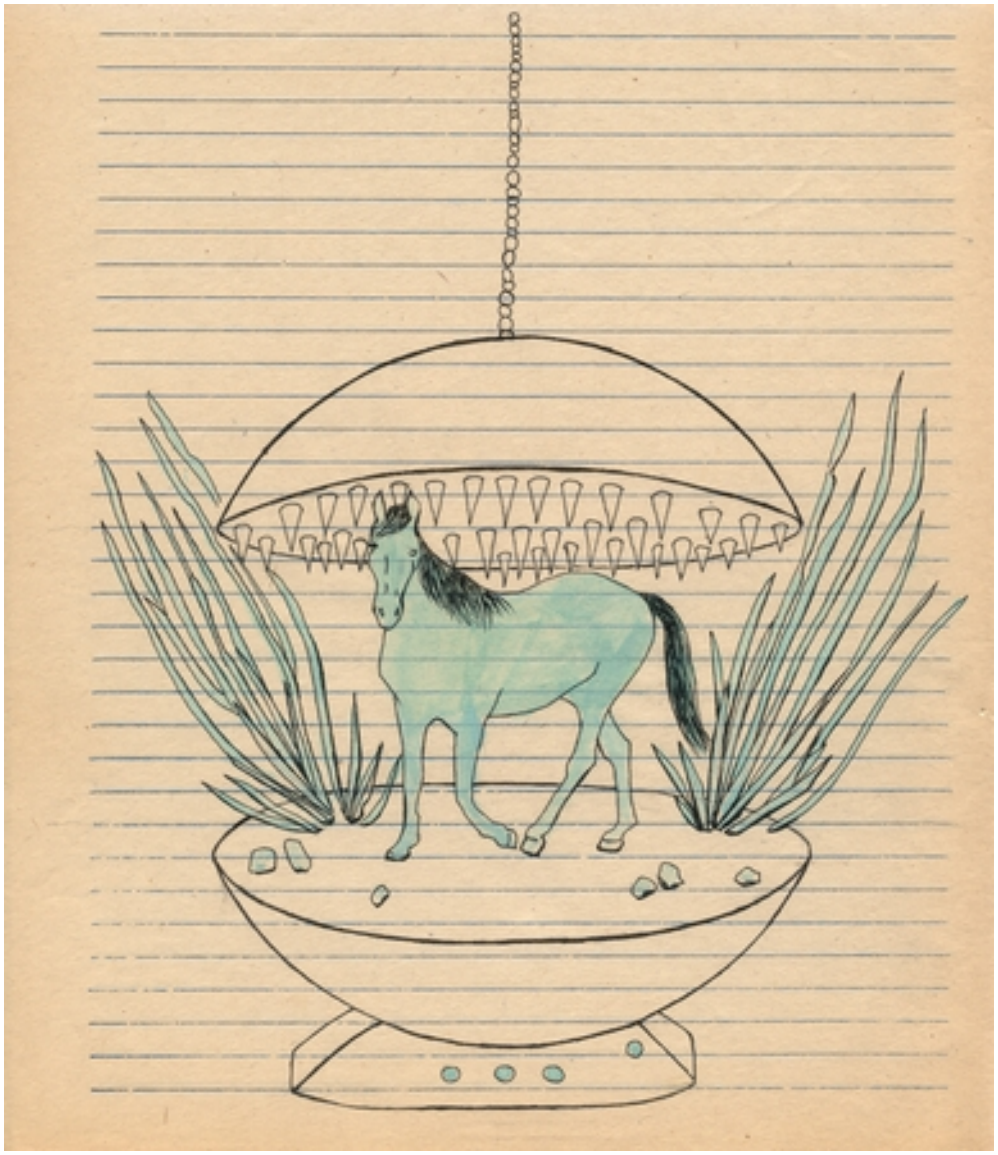
Kauliuko ridinėjimas – naujas žaidimas, nauja situacija. Teko grįžti prie knygos struktūros analizės ir bandymo nujausti, kaip veikia šis žaidimas. Supratau, kad pagrindinis skirtumas tarp literatūros kūrinio ir tapybos tas, kad knygoje situacijos nuolat keičiasi, o tapyboje laikas sustingęs, o kaita lieka už vaizdo arba vaizduotėje. Negali sekti autoriaus pasakojimo, istorijos eigos.

Kauliukas mėgsta kaitą, todėl puikiai tinka įvairiems veiksmams spręsti. Pavyzdžiui: šiandiena man tapyti (nelyginis skaičius) ar rašyti (lyginis)? Iškrenta keturi, tad rašau. Kauliuko žaidimas tinka gyvenimiškiems veiksmams, palikdamas jiems atsitiktinumo tikimybę tik tiek, kiek palieka pats žaidėjas. Jis išrenka, koks veiksmas bus jam intriga ar nemaloni patirtis. Šis žaidimas geriausiai atsako į klausimą, ką daryti? Todėl jo panaudojimas idealiai tinka teksto rašymui, filmui ir kitiems laikiniams menams. Ten, kur prasideda tapyba (momentinis perskaitymo būdas) atsitiktinumo tikimybė pasiekta metant kauliukus mąžta, nes didžiąją dalį vis tiek lemia autorius.

[232] Luke Reinehart, *op. cit.*, p. 150.

Tiesa ir blefas

Mano skardinio būgnelio tapymas remiantis kauliuko sprendimais yra blefas. Kaskart gavus atsakymą, koks turėtų būti sekantis žingsnis aš jo nesilaikydavau, net stengdavausi prieštarauti. Tai įvyko todėl, kad prieš pradėdama šį žaidimą tapybos darbo vaizdas jau buvo manyje, aš žinojau visą eigą ir net pabaigą. Aiškus žinojimas neleido žaisti, neliko galimybės atsitiktinumui, paieškoms. Bet tikriausiai didžiausia klaida, kad nesusikūriau aiškių žaidimo taisyklių, ką ir kada gali patarti kauliukas. Mano žaidimas buvo be strategijos. Nors knygos autorius, o ne jos veikėjas, manau tikrai daug blefavo, bet knygoje išlaikyta aiški žaidimo strategija. Daug reiškia tai, kad autoriaus slapyvardis yra kūrinio pagrindinio veikėjo vardas. Kauliukas įpareigoja veikėjus nuolat vaidinti, taip pat nusako ir vaidinimo trukmę. Pagrindinis man iškilęs klausimas, kaip perkelti šią strategiją į tapybą, kad ji būtų veiksminga, nebūtų nuolatos prieštaraujama ar nusižengiama.



97. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 004 / No 004, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

Žaidžiant šį žaidimą supratau, kad jis labai diktatoriškas. Prisiminiau laikus kai mokiausi mokykloje, dėl menko pasitikėjimo savo jėgomis stengiausi kiek įmanoma pasikliauti autoritetu – mokytoju. Į pasakytus žodžius reaguodavau greitai ir gana tiesiogiai. Keisdavau savo kūrinį, bet paskui ateidavo suvokimas, kad vis tiek grįžtu prie savo pirminio sumanymo. Tik vėliau įsisavini, kad reaguoti reikia (jei reikia) tik po nuodugnesnio žodžių apsvarstymo. Viduje išsikeliu tokį klausimą: ar išsakytos mintys ir sprendimai pagelbės ir atskleis tavo idėją, o gal mano matymas nesutampa su mokytojo.

Kauliukų žaidimas tai tik struktūra, kuri pagelbėjo naujai pažvelgti į tapybą ir jos problematiką. Tačiau šis kiautas, ant kurio bandžiau sulipinti savo mintis, liko nematomas, šis žaidimas, tai – kitoks priėjimas prie tapybinių problemų, uždavinių. Tos problemos yra daug gilesnės, nei vienareikšmis kauliuko sprendimas. Dažniausiai tapyboje neįmanomas aiškus atsakymas, jų gali būti begalės, o kauliukas nori vieno konkretaus.

Paveikslas liktų tik paveikslu, jei būtų įmanoma sukonstruoti jį pagal konkrečias taisykles, paverčiant jį žaidimo objektu ir atsiribojant nuo jo, kaip autoriaus refleksijos ar įžvalgų atskleidimu. Kaip ir žaidimas negali būti tik žaidimas, skirtingos įtakos keičia žaidimo eigą, sprendimus, nesvarbu kokios griežtos taisyklės. Jis kaskart įgauna naują pulsaciją ir naują vaizdą, jauseną.

Ar kauliukas atima sprendimų galią iš veikėjų? Taip, jei tai tik žaidimas, tai visa atsakomybė persikelia į žaidimą, jo taisykles, o ne į asmenį. Manau, todėl knygos autorius pasivadino personažu, nes kai rašė knygą, jis buvo tik žaidėjas. Kauliukas neturi rankų ir akių, jam reikalingas žmogus – atlikėjas, aktorius, rašytojas, tapytojas ir pan.

Kauliukų žmogui reikalinga žmonių bendruomenė, kad būtų su kuo dalintis patirtimi ir įteisinti tokį pasirinktą gyvenimo būdą. Vienas žaidėjas nesukuria bendro žaidimo, reikia kad ir kiti žaistų.

Pralaimėjau...

2. NAUJAS LOŠIMAS



98. Jolanta Kyzikaitė, Intymus pokalbis / Private conversation, 2016, dr., akrilas, 200 x 270 cm.

Mano ritinėjimasis buvo nesėkmingas, nes klaidingai lošiau.

1. Taisyklės buvo tik mintyse ir jas buvo galima apeiti.
2. Neturėjau konkrečios strategijos kaip šį žaidimą pritaikyti tapyboje.
3. Žaidžiau formaliai – saugiai.

Kauliukams nutariau suteikti idėjinę laisvę. Klausti ne spalvos, teptuko dydžio, o ką su kuo jungti, taip atrandant naujus naratyvus. Anot Susanos Sontag „[p]aveikslas ar prozinis aprašymas yra ne kas kita, kaip šiek tiek selektyvi interpretacija“[233]. Taigi, pabandžiau išskirti – selektyviąją dalį priskirti logikai, o interpretaciją – atsitiktinumui (intuityviam sujungimui). Lošimo kauliukų žaidimas turi abi dalis – loginę, nes žaidimui atsirenkame šešis galimus sprendimo variantus (anot Luko Reineharto, vienas iš jų turi būti nepatogus), ir atsitiktinę, kuri skatina interpretaciją (jungiant skirtingus vaizdus). Šis žaidimas primena šaradas[234]. Kauliuko atveju reikia papasakoti istoriją

[233] Susan Sontag, *Apie fotografiją*, vertė Laurynas Katkus, Vilnius:Baltos lankos, p. 2000.

[234] Šaradà [pranc. charade], sudėtinga mįslė: reikia atspėti užmintą daugiaskiemenį žodį (arba kelių žodžių junginį), remiantis pateiktu tekstu (ppr. rimuotu), kuriame parafrazavimo būdu nusakomos užmintojo žodžio dalių (sudarančių

panaudojant turimus vaizdus. Azartas žaidimo metu dažnai išstumia mus iš žinojimo – komforto zonos. Nepatogūs ar spontaniški ėjimai skatina kūrybiškumą, laisvę klysti, o gal tiesiog laimę žaisti.



1. Motyvacija – motyvo paieška

Susikuriame savo tikrovę ir ja patikime (pamirštame, kad kūrinys yra fikcija**, o ne realybė)**

Pagrindinė žaidimo, filmo, vizualaus ar kitokio meno kūrinio taisyklė – įtikėjimas. Negalime žaisti per atstumą, netikint sunku įsitraukti ir pasikliauti nematoma jėga. Intuityvųjį žaidimą stabdo logika, atitraukdama ir nutolindama nuo žaidybinės patirties. Kaip ir sapnuojant, kartais (dažniausiai, kai sapnas nemalonus) bandai save įtikinti, kad tai tik sapnas ir taip pamažu atsibundi. grįžti į realųjį pasaulį. Taip pat ir skaitant instinktyviai susitapatiname su personažais, įsitraukiame į autoriaus kuriamą žaidimą. Kai istorija pasidaro nemaloni mūsų potyriams, mes „budinamės“ mintimis – „čia tik filmas“, „čia tik paveikslas“. Tačiau jau buvome patikėję, buvome „kitoje“ tikrovėje, kuri mūsų dar kurį laiką nenorės paleisti. „Kito“ pasaulio potyriai įsiveržė į apmąstymus – į „tikrovę“, mums to neplanuojant.

Susidūrimas tarp vaizduotės ir aiškiai išsakytų taisyklių yra nerimastingas. Taisyklės padeda mums jaustis saugesniais, paaiškina veiksmą ir jo priežastis, įgalina nuspėti pasekmes, tuo tarpu vaizduotė išlaisvina ir leidžia gyventi skirtingus gyvenimus (knygoje, filme, piešinyje), tiesiog nesustingti kasdienybėje.

Tapytojui taip pat yra grėsmė sustabarėti pasirenkamuose motyvuose, nes „bendra žmogaus asmenybės tendencija yra sustabarėti į lavoną, o lavono nepakeisi. Lavonai netrykšta entuziazmu. Juos tik mažumą pagražini, kad būtų galima į juos žiūrėti.“[235] Pagražintas motyvas – lavonas tapytojas. Daugumos tapytojų svajonė – motyvas, kuris kuria naują tikrovę ir įtraukia į ją, ne tik patį tapytoją, bet ir žiūrovą. Žaidimas kauliukais sukuria netikėtumą, priversdamas ribotom priemonėm kurti naują tikrovę.

savarankiškus žodžius) reikšmės.

[235] Luke Reinehart, *op. cit.*, p. 65.



Patikėdami kitų sukurta istorija – paverčiame ją sava

Milanas Kundera romane *Gyvenimas yra kitur* parodo mūsų susitelkimą į istoriją „viskas matoma it pirmame senos drobės plane, kur mūsų akys išskiria kiekvieną medžio lapą […] šis romanas apribotas perspektyvos, kuri atsiveria iš mūsų stebėjimo punkto“[236]. Žmogus žvelgia į kūrinį, kaip ir į savo gyvenimą – iš vieno taško, vieno stebėjimo punkto. M. Kunderos kūrinyje galima išvysti du stebėjimo punktus ir pamatyti, kaip lengvai mūsų patikėta istorija žongliruoja rašytojas. Autorius parodo, kad ši istorija yra tik fikcija, kurią galima sugriauti, pakeisti ar sukurti iš naujo ar atskleisti tą pačią istoriją iš kito romano herojaus perspektyvos. Ir vėl tikime ir pasitikime žaidimu, nes tai leidžia mūsų susikurtoje tikrovėje turėti daugiau tikrovių, kitų tikrovės kambarių, kur galime laikinai pasislėpti.

Kaip pavyzdį galima paminėti televizijos serialų žiūrovus, bene ištikimiausi žiūrovai yra vaikai ir pensinio amžiaus žmonės. Pirmieji žiūrėdami filmukus nagrinėja skirtingas veiksmo situacijas. Tuo tarpu antriesiems, „kito gyvenimo“ paieškos randasi dėl socialinių veiklų ir fizinių galimybių mažėjimo. Žiūrėdami filmus, įsitraukia į juos, kaip į realų gyvenimą, gyvendami personažų gyvenimus, pamiršta savąjį.

Tapytojas, kaip ir rašytojas, kuria istoriją, o gal labiau atspindi jį supantį kontekstą. Tapybos darbas įbendrina asmeninę autoriaus patirtį. Darbuose žiūrovas ieško sąsajų su savim, kaip sakė Alfonsas Andriuškevičius „[š]irdžiai reikia dabarties“[237]. Istorija, kurios niekas negali perskaityti ir įsisavinti yra nieko verta.

[236] Milan Kundera, *Gyvenimas yra kitur*, iš prancūzų kalbos vertė Pranas Bieliauskas, Vilnius: Tyto Alba, 2001.

[237] Dovilė Zelčiūtė, *Eskizai*, pokalbis su Alfonsu Andriuškevičiumi, prieiga internetu: www.tekstai.lt/index.php/tekstai-apie-tekstus/95-a/2841-eskizai-su-dailes-kritiku-alfonsu-andriuskeviciumi-kalbasi-dovile-zelciute / [žr. 2016 07 28].



Pasirinkimo laisvė

Knygoje Lukas Reinehartas apmąsto pasirinkimo laisvę. Žmonių veiksmus galima prognozuoti iš anksto, nes viskas priklauso nuo socialinių, moralinių ir kitokių taisyklių. Mūsų „ėjimai“ dažniausiai yra žinomi dar pieš juos pasirenkant. Pagrindinis klausimas – kiek kasdieniniuose pasirinkimuose yra laisvės? Kiek tapant yra pasirinkimo laisvės? Manau, kad dažniausiai renkuosi saugesnius tapybinius sprendimus, tai yra pasąmoninis, ne tikslingas pasirinkimas. Dar prieš pradedant tapyti įsivaizduoju, kad bus kažkas naujo, kitokio, bet pabaigus darbą, randu bendrų sąsajų su seniau nutapytais darbais. Iškilus tam tikriems nesklandumams tapant visuomet pasirenku būdą, kuris yra saugiausias – išbandytas. Taigi, esu pati savo (išmoktų taisyklių, pamokų) nelaisvėje.

Kauliukų žaidimas knygos veikėjus išlaisvina iš numanomų pasirinkimų. Bet čia atsiskleidžia paradoksas. Žaidžiant tikima, kad pagaliau esi laisvas nuo bendruomenės taisyklių, tačiau žaidėjas nemato, kad yra dar labiau susaistytas taisyklių, nei buvo prieš šį žaidimą. Esi laisvas nuo savęs, bet tada privalai vadovautis ne savo kurtomis taisyklėmis, o primestomis kito – kauliuko. Tai suprasdama nesitikiu laisvės, bet ieškau saugaus nesaugumo, nes bet kuriuo metu iš žaidimo galima pasitraukti.

Žaidimas turi aiškias taisykles, kurios vykdomos išmesto skaičiaus įsakymu, paliepimu. Primena neginčijimai priimamą teisėjo ar mamos žodį. Gal čia ir slypi ta riba tarp jaučiamo malonumo, kai iškrenta norimas motyvas ir baimės iškritus komplikuotam, kuomet tenka susitaikyti tikintis, kad jis suteiks kūriniui savitumo, aktualumo ar unikalumo. „Nesėkmė“ virsta „sėkme“ įveikus sudėtingiausias užduotis. „Sėkmė“ – tai vidinis pasitenkinimas, malonumas, kai žaidimas baigtas, o kūrinys atrodo įveiktas – idėjine ir estetine prasme. „Sėkmė“ – kai žaidimo eigoje krenta vis įdomesni motyvai, bet tai ne visada lemia sėkmingą žaidimo pabaigą. Ir atvirkščiai – nenorimi motyvai neretai virsta „sėkminga“ žaidimo pabaiga.



Vertės klausimas – kas vertas motyvo

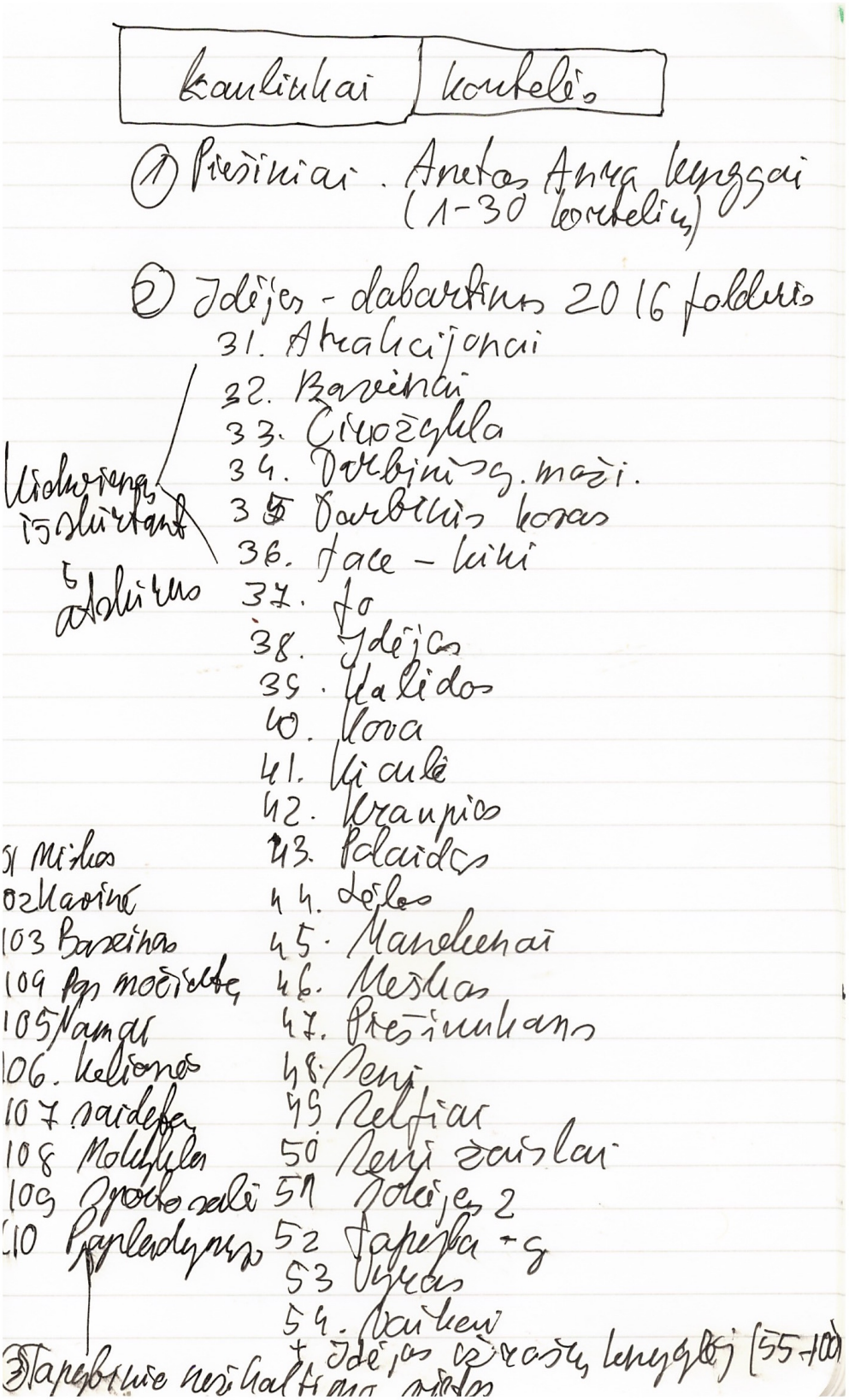
Mano tapybinių temų atsirinkimą lemia intuicija. Kartais iškyla klausimas, kodėl šis motyvas, o ne kitas buvo pasirinktas, kuo jis vertesnis. Galbūt mano „logiškas“ pasirinkimas yra tokia pati loterija (įtakota tuometės nuotaikos, pokalbio ar oro), kaip ir kauliuko metimu išrinktas motyvas.

Vystyti – žaisti, kaskart ieškant naujo ėjimo. Bene svarbiausia yra motyvo įžaidimas, tapymo metu įsigyvenama į istoriją, o herojai atranda savo saitus drobėje. Kiekvienu tapybiniu ėjimu sugalvojant vieną, kartais du galimus sprendimo būdus. Tuo tarpu kauliukas siūlo net šešis, aišku, juos reikia iš anksto sugalvoti (tarp jų – būtinai vieną nepatogų). Suaugę žmonės neretai atima galimybę klysti, nes mažėja žaidimų, kuriuose nebijotume to padaryti. Klaida ar nepatogus ėjimas padeda atskleisti kūrybiškumą ir siūlo vis įdomesnius sprendimus pačiam žaidėjui. Kaip ir kiekviename žaidime galima justi adrenaliną, jaudulį ir motyvaciją, o nugalėjus sunkumus aplanko laimės (sėkmės) pojūtis. Kasdieniniuose sprendimuose visi ėjimai žinomi, todėl pasiekus finišą, galvojama apie naują užduotį, o nesidžiaugiama baigta.

Prieš pradedant žaidimą reikia tikėti (kaip tikima paveikslo sėkme prieš pradedant tapyt), kad kiekvienas metimas (ėjimas) yra vertas žaidimo. Ludwigas Wittgensteinas (1889–1951) tai įvardijo kitaip – sprendimo žaidimu, kurio pagrindas yra nutarimas neabejoti tam tikrais sakiniais[238]. Abejojimas kauliuko žaidimu sutrikdė žaidimą, žaidimas neįvyko. Kad per tapybą pajusčiau šio žaidimo kalbą, nutariau, kad reikia pasikliauti žaidimo taisyklėmis, nemeluoti ir neišsisukinėti (apsimetant, kad nesupratau šio sakinio).

[238] Ludwig Wittgenstein, *op. cit.*, p. 21.

Tapyba kauliukais



99. Jolanta Kyzikaitė, Žaidimo planas/ Game plan.

Pagrindinis tapybos kauliukais tikslas – kuo labiau išlaisvinti vaizduotę, sujungiant atsitiktinius vaizdus į vaizdinius „ryšulius“. Ieškau, kaip vienoje plokštumoje iš anksto nesusieti subjektai ir objektai randa tarpusavio ryšius. Noriu prarasti savisaugą ir patekti į neplanuotas situacijas, pajusti vidinę nežinią ar baugulį. Anot Sigmundo Freudo baugulys siejasi su nežinia[239], o baimei reikalingas objektas. Manasis baugulys turi neaiškų objektą, bet nesu tikra ar tinka baimės apibrėžimas, gal greičiau nesėkmės baimė (nors sunku žinoti kas kūryboje yra sėkmė, o kas – nesėkmė). Vaikystėje „nesėkmė ištinka, kai nepavyksta įtikti suaugusiajam; jei pavyksta, vadinasi vaiką lydėjo sėkmė. […] Baimė patirti nesėkmę nėra įgimta žmogaus sielos savybė.“[240] Bet ar tikrai teisus Reinhartas teigdamas, kad nesėkmės baimė yra įgyta. Bet žaidžiant žaidimus toji baimės ir laimės prieštara instinktyviai kursto norą žaisti. Baimė ar baugulys visada eina greta laimėjimo malonumo, kuo didesnė baimė, tuo didesnį malonumą patiriame ją įveikę. Pastebėjau – tam, kad išeičiau iš patogios sau būsenos, ieškau vis kitų žaidimų. Nežinią kompensuoja patiriamas malonumas ją įveikus.

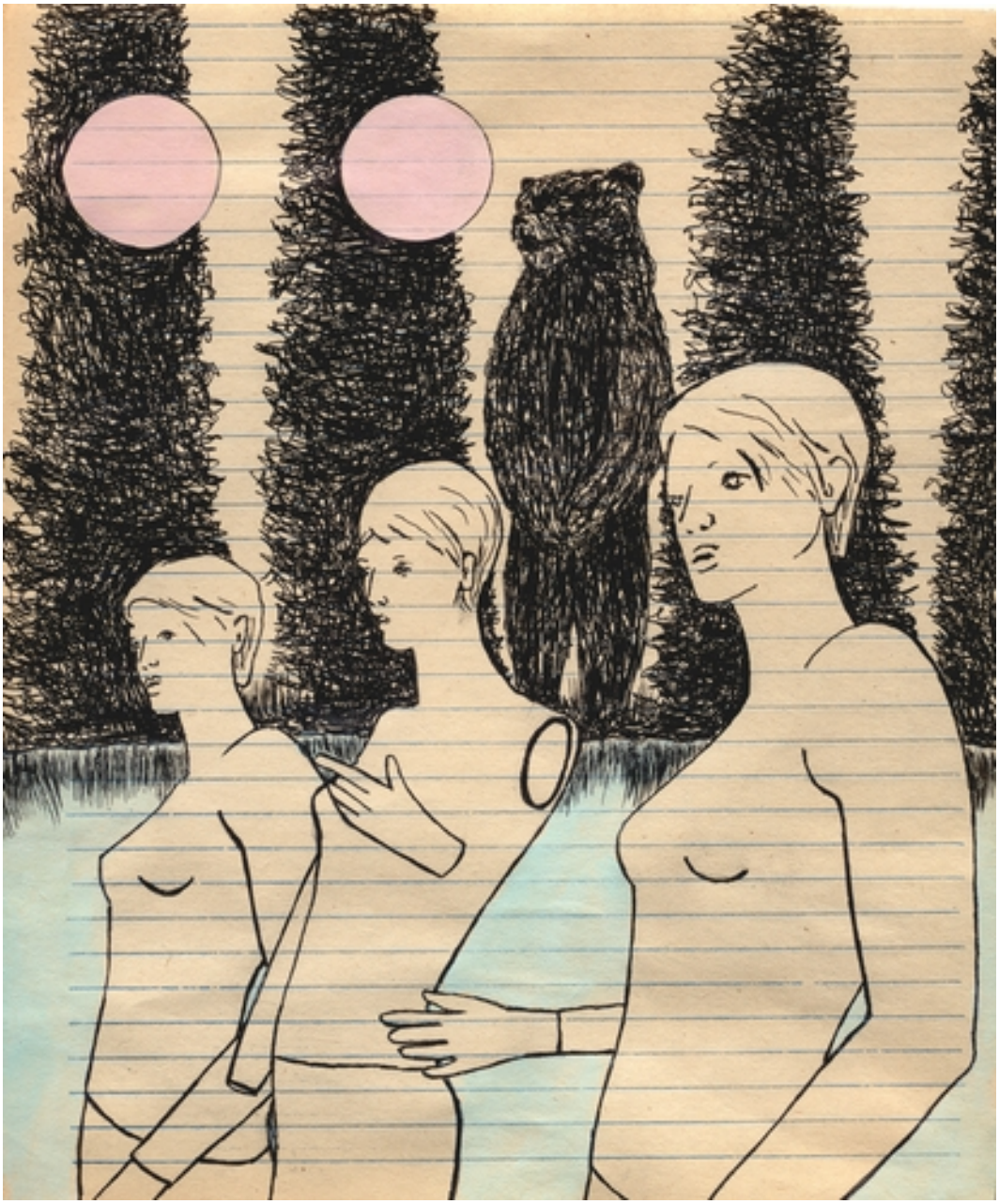


100. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 008 / No 008, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

[239] Sigmund Freud, *op. cit.*, p. 46.

[240] Luke Reinehart, *op. cit.*, p. 151.

Nutariau suabejoti savo tapybinių motyvų atranka ir perleisti šį pasirinkimą atsitiktinumui – žaidimui/loterijai. Kad būtų iš ko žaisti pasidariau savotišką vaizdų archyvą [89 il.]. Vieną dalį sudarė piešiniai, daryti Anetos Anros[241] knygai *Paleistuvės, arba Meilė pagal Niurnbergo mergelę* (ir tie, neįtraukti į knygą) [95-97, 100-101, 239-165 il.]. Žaidimui šiuos vaizdus pasirinkau, nes juos vis dar jaučiau, nebuvau atitolus. Vėl ir vėl skaitant Anetos Anros rankraščius, mane veikdavo vis kitos knygos vietos. Vaizdą kurdavo ne tiesioginis iliustravimas, o veikiau pagauta nuotaika. Gal todėl man buvo svarbu, kurioje knygos vietoje kuris piešinys bus. Svarbus teksto santykis su vaizdu. Nenorėjau galynėtis su tekstu, tiesiog kūriau pajaustą istoriją. Šis jausmas nenutrūko išleidus knygą, norėjau, kad jis dar gyventų manyje, nenutrūktų ir tapyboje.

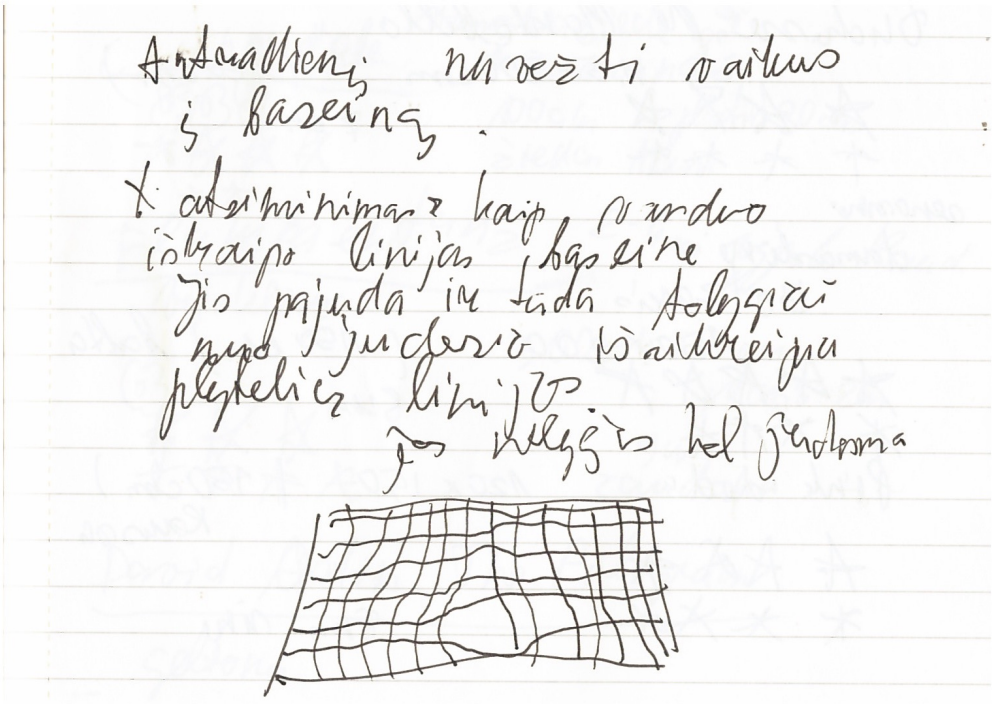


101. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 001 / No 001, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

[241] Aneta Anra, *Paleistuvės, arba Meilė pagal Niurnbergo mergelę*, Vilnius: Kitos knygos, 2016.

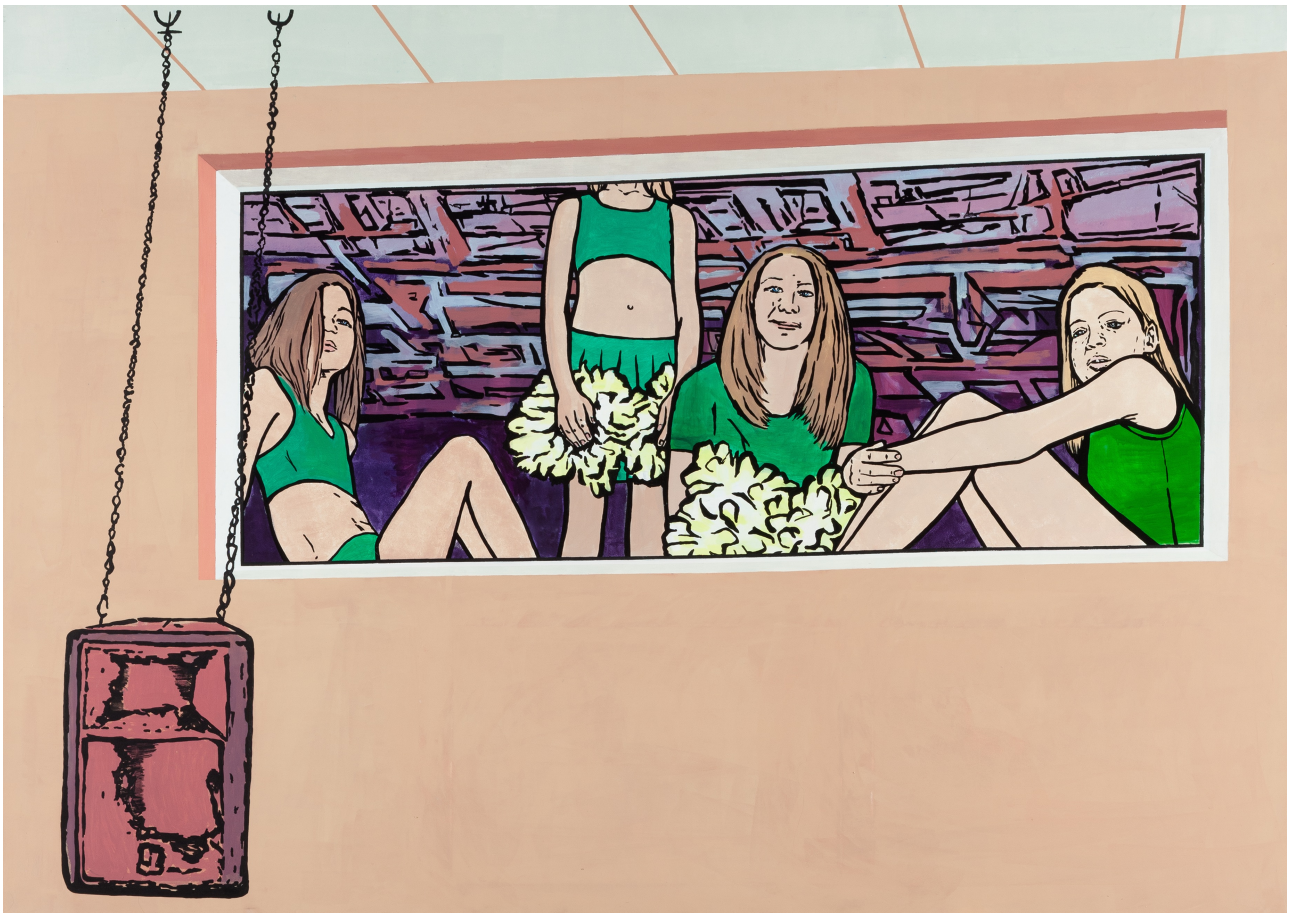
Antra dalis, tai – „nematomi“ vaizdai, skirti asmeniniam naudojimui – užrašų sąsiuviniuose esantys atsitiktiniai vaizdai ir gyvenimiški pastebėjimai. Dauguma jų lieka neišvystyti, pamiršti – nesulaukę kito žvilgsnio. Vaizdiniuose dienoraščiuose slypi neartikuliuota paslaptis. Juos sunku skaityti (net ir savo), bet atskiros citatos kitame kontekste būna visiems suprantamos ir artimos. Matomai, dienoraštinių intarpų persipynimas su kitais vaizdais sušvelnina išsakymą. Kūryboje atsiranda atvirumo plyšiai per kuriuos išlenda savitumas, unikalumas. Žaidimai didina šiuos plyšius, nes kliaujamais požaidybine priedanga (tai tik žaidimas).

Trečia, tai – tapybinio „nusikaltimo vietos“: baseinas, miškas, kavinė, pas močiutę, sodas, vieta, kurioje neseniai lankiausi ir t.t. Skirtingos scenos turėtų dar labiau sujaukti logiką, įvesti nežinią, neaiškumą, abejonę. Kaip atsidūrus naujoje vietovėje, pradžioje nesijauti jaukiai, nors ir turi visą lagaminą reikalingiausių daiktų. Vieta priima tik atsiradus tam tikriems ryšiams su pačia aplinka (naujų vietų pažinimu) ir žmonėmis. Panašūs ryšiai kuriami ir tapybos darbe: tapybiniame procese yra laiko tyrinėti aplinką, kurti ryšių žemėlapius.Viską sunumeravus, surašius skaičius ant lapelių, pradėjau žaidimą.Pirmas tapybos darbas pasitelkiant į pagalbą kauliuką – „Intymus pokalbis“ [98 il.]. Išmetus kauliuką – atsivertė skaičius trys, atsitiktinai iš kortelių krūvos ištraukiau tris korteles. Pagal skaitmenis užrašytus ant jų susiradau du piešinius [100, 101 il.] ir vieną pastebėjimą [102 il.]. Išskaidžiau į juose vaizduojamus objektus: kilimas, fotelis, vyras, užuolaida, toršeras, apvali lempa, manekenės, ranka, meška, tujos, ežeras, baseinas. Kauliukas pasirinko šešis elementus: kilimą, užuolaidą, manekenes, mešką, baseiną. Vėliau išristi kauliukai nulėmė lempų ir manekenių skaičių. Kadangi savo piešiniuose esu prikaupusi ne vieną mešką ar manekeną, leidau kauliukui spręsti, kurie labiausiai tiktų šiam darbui.



102. Jolanta Kyzikaitė, Pastebėjimas Nr. 88 / Note No 88.

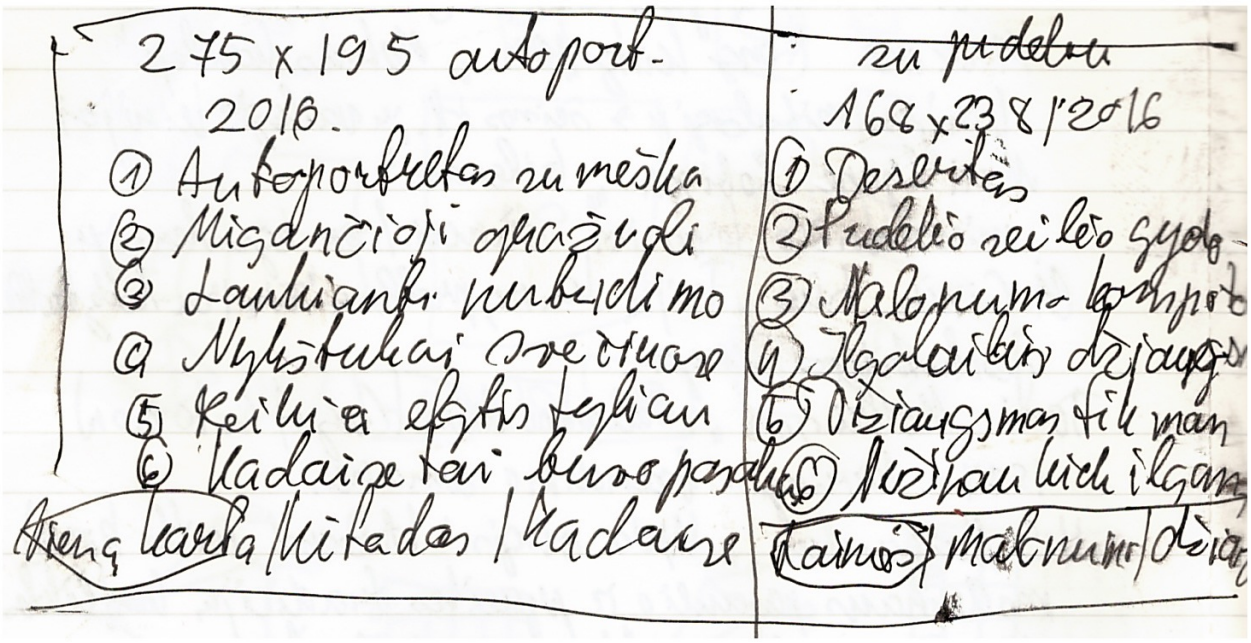
Buvo įdomu stebėti, kaip mano fantazijos pagalba šis vaizdų kratalas virsta fiziniu kūnu – paveikslu. Gal, kai įvykdyta vaizdų (tinkamų tapybos kalbai) pirminė atranka – nėra svarbu ką, kaip ir su kuo vaizduoti. Visi vaizdai jungia vieną asmenį – mane. Aš atrinkau, kas man atrodė patrauklu, įdomu, gavau – vaizdų kaleidoskopą. Rankų darbu surišau į kūrinį. Kilo mintis, kad tapyba labai panaši į taro kortas, kur tam tikri paveikslo elementai tarpusavyje kuria istorijas. Atsitiktinumas kūryboje tampa lemtingu ir galima kurti istorijas ir iš atsitiktine tvarka iškritusių paveikslėlių.



103. Jolanta Kyzikaitė, Žvilgsnis iš žvaigždynų / Glimpse from the stars, 2016, dr., akrilas, 195 x 275 cm.

Vėliau sekė kiti darbai: „Žvilgsnis iš žvaigždynų“ [103 il.] ir „Parodomasis žaidimas“ [6 il.], „Vieną kartą tai buvo pasaka“ [132 il.] ir t.t., sistema buvo ta pati, bet krito naujos tapybinės užduotys. Vienos jų buvo paprastesnės, kitos sudėtingos. Darbo „Vieną kartą tai buvo pasaka“ kūrimo procesą sustabdė kauliukai. Iškrito nepatogusis variantas – netapyti, dar kartą išmetus kauliukus išvydau keturis taškiukus, tai reiškė keturis mėnesius. Išlaukus darbas buvo pabaigtas. Pertrauka leido iš naujo pamatyti darbą. Tapant džiaugiausi proceso eiga, kaskart stengdavausi kuo greičiau atlikti numatytą užduotį ir eiti prie kitos, kurios dar nežinojau. Neturint ilgalaikės būsimo darbo vizijos nesimato pabaigos, todėl mėgaujuosi trumpu procesu – laiku, kuris yra dabar, ritu kauliukus, tapau ir t.t.. Kai procesas strigo jaučiau nusivylimą, nes žaidimas buvo pertrauktas nepasiekus galutinio rezultato. Norėjau vėl mesti kauliukus, nes galvoje kirbėjo kiti galimi ėjimai.

Per tą laiko tarpą jie pasimiršo. Tapyboje svarbus laikas, nes į tą patį vaizdą kaskart reaguojama kitaip. Kaip skaitant tą pačią knygą, kaskart kitos vietos yra reikšmingos. Vieni darbai priminė sprintą (riti, tapai, riti), kiti maratoną (išsitęsia laike, nes negali negalvoti apie galimus sprendinius), bet šis jausmas lieka tik tapytojui.



104. Paveikslų „Vieną kartą tai buvo pasaka“ ir „Laimės kompotas“ pavadinimai prieš metant kauliuką / Picking up titles with dice: „Once upon a time it was a fairy tale“ and „Compote of happiness“.

Kilimo kutai



105. Jolanta Kyzikaitė, Prieš pabundant / Before awakening, 2016, dr., akrilas, 130 x 100 cm.

Mečiau kauliukus ir jie leido tapyti naują darbą (neporiniai skaičiai reiškė tapyti, o poriniai – atsidėti teorinio darbo rašymui). Pradedant kitą darbą, kauliukai išrito vieną vienintelį piešinį, kuriame buvo anytos sodo kambarys. Piešiau jį, nes priminė mano močiutės namus. Kur ant sienų virš lovų kabėjo seni kilimai su kutais. Žaidžiant su kutais prieš užmiegant ar tik pabudus, įsivaizduodavau, kas vyksta ar galėjo vykti tame miške. Sapno būsenoje mano vaizduotė sujungdavo fantazijas, kilimo vaizdą, močiutės sektą pasaką su dienos įvykiais. Dažnai reikėdavo permąstyti kiek lieka realybės ir kiek pasakos. Vaizduotė buvo stipri, įtikėdavau į savo fantazijas ir matytus vaizdinius. Jie niekuo nesiskirdavo nuo realiai matomų vaizdų. Vargdavo močiutė su mano naktiniais košmarais ir niekaip nesuprasdavo, kad jos pasakojimai naktį atgydavo.

Užmigdama ir pabusdama prieš akis matydavau kutus, lytėjimo pagalba jie rišdavo mano svajones su vaizdu kilime. Vėliau kutus pakeitė teptukas, o kilimą – drobė. Kutai laikydavo mane fantazijoje kol juos liesdavau, realybė sugrįždavo baigus žaidimą su kutais. Vėliau atsiradęs teptukas įrašė fantaziją, užfiksuodamas ją drobėje. Jaučiu, kad mano vaikystės prieš- ir po-sapninė būsena panaši į būseną tapant. Pasitelkdama kauliuką noriu kiek įmanoma išnaikinti suplanuotų vaizdų atsiradimą mano tapyboje, kad jie būtų labiau „išsapnuoti“.

Mesti kauliukai išrideno laimingąjį šešetą, kutai liks dar šešiuose mano darbuose [105, 126-130 il.]. Toks pasirinkimas man buvo priimtinas, nes viena detalė, kaip esminė žinutė (kutai, tai – prieš- / po-sapninė būsena), gali padėti sudaryti tam tikrą tapybos darbų grupę. Taigi, pasirinkus man svarbią kutų giją, viduje įsijungė žinojimas – viskas, vienokiu ar kitokiu būdu, susipins. Kodėl net nežinant kitų ėjimų darosi aišku? Šį kartą kauliukas panaikino „dabar“ džiaugsmą, nes, kaip vieną iš variantų, buvau palikus tąsą. Taigi žinia, kad reikės artimiausiuose darbuose sąmoningai įpinti tą pačią detalę, iš dalies panaikino staigmeną ir malonumą, kurie kilo iš nenumatomos darbo sekos.

Metant kauliukus vėl ir vėl krito vienetai, kurie iš perkonstruoto piešinio pareikalavo grįžti prie pirminio vaizdo – nuotraukos. Norėjau turėti kūrybos laisvę nuo savęs, bet žaidimas grąžino prie natūros ir tuo pačiu arčiau savęs. Žaidimas pamažu pradėjo apžaidinėti mane, net įvardinčiau tai savotišku žaidimo juoku, bet „[d]arbo valandomis reikia juoktis tyliau“[242].

[242] Luke Reinehart, *op. cit.*, p. 311.

Užsižaidimas su kauliukais ir dažais netikėtai sukūrė savotišką burtą, kai maišant šį vaizdų puodą ir ištarus slaptažodį atsitiktiniai elementai virsdavo paveikslu. Ši košė neprisvilo, nes buvo nuolat maišoma (fizinis prisilietimas), į katilą krito tik atrinkti – „nesugedę“ produktai, nors vienas kitas pipiriukas pasitaikė, tad bendrą skonį tik pagerino.

Turintis aiškią struktūra, bet atsitiktinumu paremtas yra „kas, kur, kada“ žaidimas, leidžiantis kurti istorijas. Ant lapelių surašomi vienodi klausiamieji žodeliai: kas, su kuo, kada, ką veikė, ką nusprendė (tiksliai nepamenu), siunčiamas lapelis su jais ir kiekvienas ratu atsako į jam atitekusį klausimą, atsakymą užlenkia ir siunčia toliau, nei vienas nežino ką parašė kitas. Pasibaigus klausimams, lapelis išlankstomas ir skaitoma istorija. Atsitiktiniu būdu sukurta istorija būna juokinga, nes joje yra dalelė tiesos – gali atitikti žaidėjų vardai, kitados atlikti veiksmai ar vietos, daugiausiai juoko ir būna iš tų netikėtų pataikymų, ar atsiskleidžia slapti troškimai, kurių negalėtum paprastai įvardinti.

Dada judėjime taip pat buvo svarbus atsitiktinumo principas kūryboje, iš laikraščio straipsnių prikarpytų eilučių buvo kuriami poezijos kūriniai[243]. Hansas Arpas paveikslo kūrimui pasitelkė panašų principą – metė ant kartono iškarpas[244] ir klijavo iškritusia tvarka. Galima pastebėti, kompozicijos puikiai sukomponuotos, niekas iki šiol nežino kodėl taip taikliai autoriui krito iškarpos.

Kyla klausimas ar įmanoma liautis kontroliuoti rezultatą?

Žaidžiu žaidimus vis peržaisdama situacijas, neretai užsižaidžiu tapybine forma – kartais ji net virsta plokščiu dekoru – gražiu kilimu. Nežinau ar tai gerai, ar blogai, tiesiog... Kaip ir kostiumas yra vakaro dekoracija, tad apsirengiu šventinę suknelę ir aš ir keliauju į parodą, nes laikas (pa-)rodyti.

[243] Buvo traukiami atsitiktine tvarka lapeliai ir jie dėliojami vienas po kito.
[244] Quadrate, nach dem Gesetz des Zufalls geordnet, 1916 – 1917, Modernaus meno muziejus, Niujorkas.

IŠKAMŠA

(Šis skyrius ir yra išvados)

Į klausimą: kodėl vis dar žaidžiu? Atsakymo reikia ieškoti vaikystėje girdėtame klausime: o kuo gi noriu būti užaugusi? Tai keldavo pyktį, kaip ir dabar dažnai pasitaikantis klausimas: o kada ginsiuosi doktorantūros baigiamąjį darbą? Abu šie klausimai turi potekstę, nes iš tikrųjų klausiama: kada gi užaugsiu?

Pagrindinė šių klausimų problematika slypi skirtingose sistemose ir tarp jų susidariusiuose barjeruose. Tartum vandenyje plaukiojančiai žuvelei, klausimų pavidalu nuolat mėtomi kabliukai norint greičiau ištempti žuvį ant kranto. Tačiau sausumoje žuvis miršta, tad belieka laukti, kol ji išlips savaime, natūraliu organizmo mutacijos būdu.

Kada gi viskas prasidėjo?

2017 m. pavasarį kelias dienas mūsų kieme gyveno karvelis. Gražus, baltas su įrudžiu ant nugaros, ant kojos turėjo žiedą, matomai buvo kilmingas. Drąsus, linkęs bendrauti ne tik su žmonėmis, bet ir kitais augintiniais, drąsiai priartėdamas prie šunų, tad tie vis žvilgčiojo, kokia komanda jiems bus duota. Nuėjus savais reikalais, šunys taip pat prarasdavo susidomėjimą, tad paukštis ir toliau nesibaimindamas galėjo ramiai vaikščioti. Tai buvo priklydęs naminis paukštis, ieškojome jo šeimininkų, bet taip ir nepavyko rasti, po trijų dienų karvelis mirė. Radom jį sustingusiu žvilgsniu gulintį darže. Šios istorijos pabaiga – mirtis, bet iš tikro ji pradžia, prisiminimų pradžia.

Kai man buvo aštuoneri, o gal jau devyneri metai, tiksliai dabar nepamenu, tuo metu lankiau pradinę mokyklą. Namuose auginau banguotąją papūgėlę, gražios salotinės spalvos. Mylėjau tą paukštį, lesindavau, keisdavau laikraščius, valydavau dulkes ir iškritusį lesalą nuo stalo. Visa netvarka rasdavosi dėka netvarkingo valgytojo ir jo keičiamų plunksnų. Įdomu buvo stebėti plunksnų kaitą, kai iš balto spygliuko išsilukštendavo graži nauja plunksna, o jo kevalas akimirksniu sutrupėdavo į dulkes. Stalo netvarka buvo kasdienė, tekdavo valyti ir valyti, kitaip gaudavau rūsčių pastabų dėl paukščio iš mamos. Tiesa, nemylėjo papūgos nei vienas šeimos narys, mama dėl netvarkos, tėtis su broliu dėl jo skleidžiamų garsų. O man jis patiko, kasydavau jam galvą, džiaugiausi kai atskrisdavo ant peties, net stengiausi nekreipti dėmesio, kai apdergdavo. Tad panašu, kad mylėjau tą paukštį. Vaitojau labai garsiai, kai radau jį sustingusiu žvilgsniu gulintį, ant patiestų laikraščių narvo apačioje. Manau, kad būtent tada prasidėjo ir tebesitęsia mano, kaip menininkės istorija.

Tėtis įdėjęs mirusią papūgą į plastikinį maišelį, įkišo į šaldiklį, šalia maisto produktų: šaldytos mėsos, uogų, koldūnų ir pan. Keista, bet tada nemasčiau apie mirtį, o šis veiksmas atrodė labai natūralus. Tikriausiai mintyse tikėjausi, kad ištraukus ir atšildžius papūga vėl atgis. Dabar pagalvojus, kad logikos matyt mažai turėjau, o gal buvau paveikta kokio fantastinio pasakojimo apie iš įšalo prikeltus primatus, dinozaurus ir pan.

Stebuklas įvyko - papūga netikėtai atgijo! Jei taip galima pasakyti. Tėvai padarė papūgos iškamšą ir padovanojo ją man. Laikiau savo rankose plačiai išskėstais sparnais paukštį, kuris atrodė

tuoj tuoj atsispirs nuo jį laikančios šakos ir nuskris. Bet ji taip niekad ir nenuskrido, o jos vaizdas manęs nei kiek nepralinksmino, atvirkščiai – liūdino ar net piktino. Kiek stebėjau iškamšą mačiau neatitikimus su gyva papūga. Akys buvo plastmasiniai žirniukai, galima buvo pastebėti vielos fragmentus sparnuose ir kojose. Galiausiai pavargau nuo šio lavono vaizdo ant savo stalo, tad nutariau įamžinti savo prarastą draugą kitu būdu – piešiant, tai – idealus pozuotojas, sustingęs ir nejudantis.

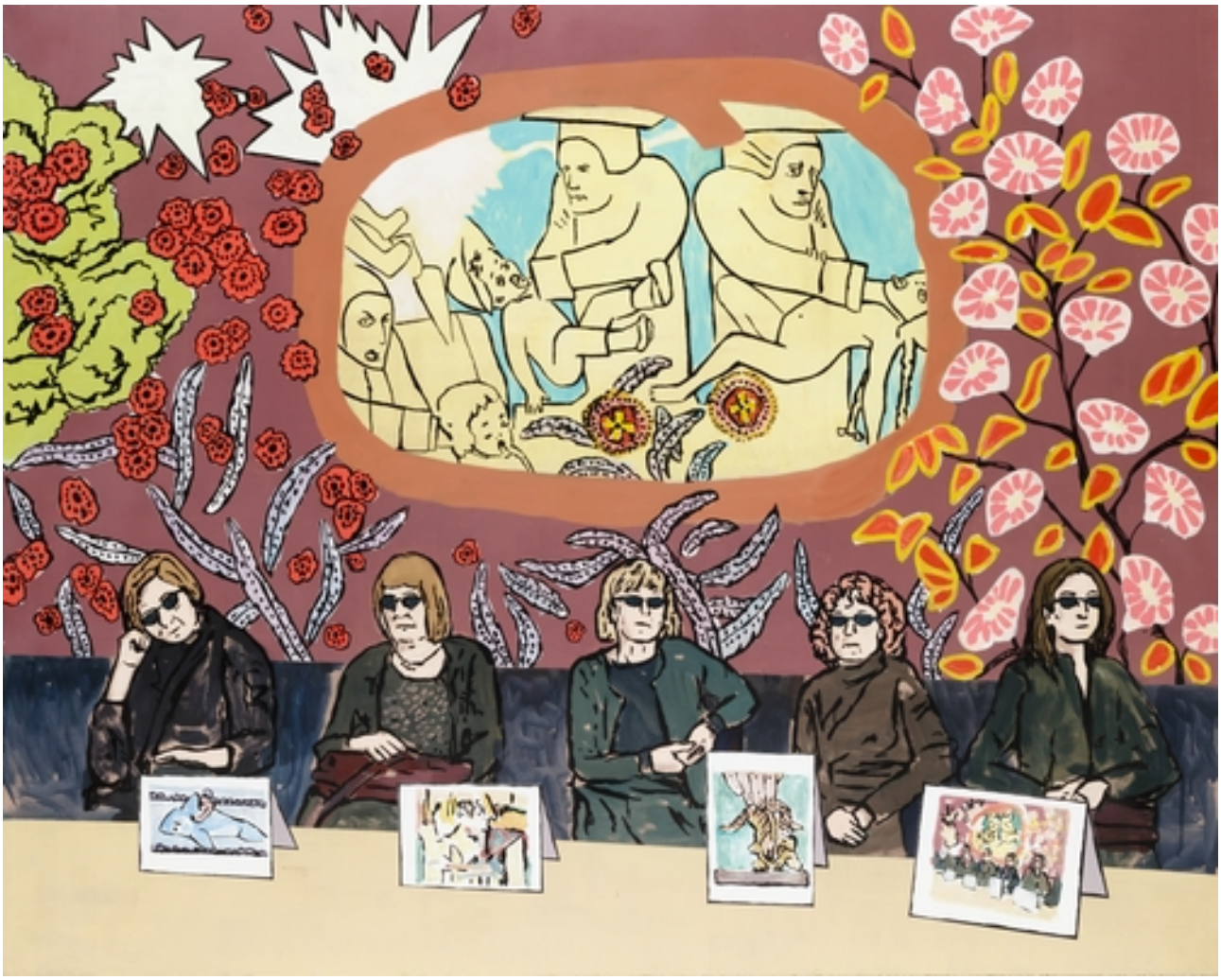
Nesiklaususi pasiskolinau tėčio pasteles. Jis rūpestingai saugojo jas, nes tais laikais ne taip paprasta buvo įsigyti priemonių kūrybai, tad pastelių, akvarelės negalėjau imti. Anot tėčio „šios priemonės skirtos ne vaikams“. Mane traukte traukė tarsi į saldainių popierėlius suvyniotos akvarelės spalvos, buvau girdėjus, kad jos gaminamos iš medaus, tai knietėjo visų jų paragauti, nes tikriausiai kiekviena spalva turi savitą skonį. Kaip iš už Atlanto atvežti čiulpiami saldainiai, raudoni – braškių, bordo – vyšnių, žali – obuolių skonio. Tačiau, išpakavus akvarelę atsiskleistų pasiskolinimo faktas, tad pasiėmiau dvi medines dėžes pastelių. Pastelės buvo kruopščiai surikiuotos pagal atspalvius. Paslapčia piešiau kelias dienas, stengiausi nupiešti kiekvieną plunksną, jų persidengimą, matomus skirtingus atspalvius. Rezultatas mane pačią nustebino. Piešta papūga atrodė daug tikresnė, nei kad buvo iškamša.

Klausimas – ar galėjau nenupiešti papūgos? Tad atsakymas – aš privalėjau nupiešti, nes tik tokiu būdu galėjau pakeisti iškamšą. Jei būčiau išmetusi, ar paslėpusi iškamšą – tėvai įsižeistų. Viduje supratau, kad jie tikrai stengėsi, ieškojo, kaip tą iškamša pagaminti iš mirusios papūgos ir tuo pasirūpino.

Pasistačiau piešinį ant stalo, o papūgos iškamšą nunešiau į tėvų sekciją svetainėje. Paslėpiau ją tarp kitų už stiklo sudėtų niekučių. Argumentuodama, kad jos vieta tarp kitų svarbių mūsų šeimai daiktų. Tokiu būdu ji atsidūrė nebe mano regėjimo zonoje, todėl manęs neerzino. Matydami piešinį tėvai matomai rado iškamšos gamybos pateisinimą, nes ji įtakojo kūrybinį aktą. Pylos dėl naudotų pastelių negavau. Tėtis pamatęs kad jos vis dar gražiai surikiuotos, leido ir toliau jomis naudotis visomis kitomis dailės priemonėmis. Tokiu būdu aš perėjau į „ne vaikų žaidimus“.

Mano piešinys dalyvavo mokyklinėje parodoje ir kažką ten laimėjo, bet jau tiksliai nepamenu. Tada supratau vaizdo galią ir skirtingą jo poveikį. Visus žavėjo piešinys, nes jis sukūrė iliuziją realios papūgos – paukštis atrodė gyvas. Tačiau man jis tapo savotišku antkapiu – atsisveikinimo gestu. Sukūriau paradoksą – visi džiaugiasi, kaip nuostabu, o aš jaučiau liūdesį sklindantį iš piešinio. Manau, tai buvo pirmas mano sukurtas meno kūrinys – „ne vaikų žaidimas“. Tokiu būdu mutavau ir persikėliau į kitą sistemą – žinojau kuo noriu būti – kūrybos kalba apmąstyti tikrovę, kurioje esu.

IŠVADOS



106. Jolanta Kyzikaitė, Žaidimas baigtas / Game over, 2017, dr., akrilas, 198 x 248 cm.

Tyrinėjant tikrovė rodosi perdėm plati, todėl tampa svarbios konkrečios situacijos ir jų sprendimo būdai kūryboje – nauji scenarijai tapybai. Paišant žaidimų žemėlapius, supratau, kad jie negali būti plokšti – 2D, nors tapybos forma turi nuorodą į plokštumą ar fragmentą, vienam tapybos darbe gali būti tik vienas motyvas, atkarpa, žaidimas. Bet tų atkarpų šio tyrimo metu buvo daug, jie susidėliojo į epizodų virtinę ([108-112 il.] kiekvienų metų bandymai nupiešti žaidimo žemėlapį). Vieni tarpusavyje pynėsi ar turėjo nuorodas, kiti liko paskiri. Bandau rasti, kas juos jungė, nes kad ir kokie skirtingi atrodo žaidimai, jie savo bruožais yra panašūs, kaip panašūs tarpusavyje šeimos nariai[245].

[245] „Tų panašumų negaliu geriau apibūdinti nei žodžiais „šeimyniniai panašumai“; nes šitaip vieni kitus apima ir persikryžiuoja įvairūs šeimos narių panašumai: ūgis, veido bruožai, akių spalva, eisena, temperamentas ir t.t. – Ir aš sakysiu: „žaidimai“ sudaro šeimą.“ „Liudvigas Vitgenšteinas, *op. cit.*, p. 157.

Apie žaidimą

Ieškodama savojo kailio nejučia pamačiau, kad neretai užsimetu jau dėvėtą. Svetimų kailių prisimatavimai parodė, kad panašiose paieškose yra ir kiti autoriai, gal tik jie neįvardina to kaip žaidimo. Bet ar tai blogai? Prisiminkime nykštuko kaitą[246], kai jis keičia kailį – jis keičia ir balsą. Tai – atskiri istorijos fragmentai – situacijos ir žaidybiški jų sprendimo būdai. Gal kartais ir nepatogios jos buvo, bet tai leido jam neprarasti formos – likti Nykštuku. „Taip tyčia“ ar „lyg ir“ – leidžia būti kito kailyje – naudotis iškamša, negyvu atvaizdu, kuris „taip tyčia“ žaidime – gyvas, sukurtas taip, kad atrodytų gyvas. Galima daryti išvadą, kad iškamša yra tai kas buvo, todėl žaidime svarbi ne pati iškamša, bet santykis su ja – kuo ji tampa žaidimo metu.

„*Beveik* negali pakelti, koks bebūtų tvirtas ir galingo proto. Tasai „beveik“ ir yra kvailoji mano viltis, išmintingoji mano viltis. Tasai „beveik“ ir esu visas aš. Kol kas esu. Šiam pasauly lengviausia prarasti save patį. Dažniausiai nė nesuvokti, kad *tavęs* nebėra, kad liko vien kraujagyslių ir nervų prigrūsta iškamša, kuri tikrai nėra tavasis „aš“. Nepajunti, kad tave prarijo *Jie*. Nieko nebejunti, kad kitados *buvai*.“[247]

Kad neprarastum savęs, būtina sąlyga – suvokimas, kad naudojiesi kito kauke, tik tada gali žaisti tapybą, nes *beveik* netinka. Sąlygiškumas rastas vaikiškame žaidime „Medžiotojas“ buvo šio tyrimo atspirties taškas. Vaikiškų žaidimų aikštelėse pamačiau kaip dingsta riba tarp tikro ir netikro. Tai kas yra netikra, kad ir lazda, žaidimo metu tampanti arkliu, tuo momentu įtikindavo savo realumu. Tarus „taip tyčia“ aš – princesė, nereikia butaforinės karūnos, vaikai geba fantazijos dėka keisti personažus, aplinką, siužetą ar laiką. Pastebėjau, kad menininkai, ne taip kaip vaikai, yra labiau linkę žaisti butaforiniais daiktais[248].

Savo tapyba kuriu sąlyginį butaforijų pasaulį, jis jo negriauna, o tik sugeria realaus pasaulio vaizdinius. Kūrybos metu galiu žaisti: flirtuoti, atspindėti, kartais manipuliuoti ar blefuoti. Aplinkoje sklando poreikis pokštauti, juokauti, užsidėti kaukes, matyt, tik taip galima šnekėti „rimtomis“ temomis. Žaidimo metu įvyksta magija, tam tikri daiktai, vaizdiniai ar žaislai tampa realiais, nors visi žino, kad tai netikra, po kauke yra žmogus, o tapytas vaizdas - atspindys (juk tapytų ledų neparagausi). Kad tai įvyktų – reikia žaisti rimtai.

Apie taisykles

Vaikai geba žaisti be išankstinių taisyklių, jos formuojamos procese, žaidimo eigoje. Suaugus dažnai įžvelgiame taisykles, net ten kur jų nėra. Kūrybos procese stengiausi bėgti nuo iš anksto užbrėžtų tapybos taisyklių, bet vis atsiremdavau į jau anksčiau matytus kūrinius, jų schemas. Buvo reikalinga pastanga nepasiduoti vidiniam pasidavimui, kai norint kažką keisti vis viena atrodo, kad kažkas už tave pirmiau padaro, nei tu spėji pagalvoti. Šio tyrimo metu žaidžiau tai su tapybos, tai su žaidimo taisyklėmis. Bėgant nuo tapybos taisyklių, jos sugebėdavo netikėtai mane

[246] Oskaras Milašius, *op. cit.*, p. 118-120.

[247] Ričardas Gavelis, *op. cit.*, p. 20-21.

[248] Puikus pavyzdys Damieno Hirsto paroda „Neįtikėtinos brangenybės iš sudužusio laivo“ („Treasures from the Wreck of the Unbelievable“), 2017 04 09- 12 03, Palazzo Grassi, Punta Della Dogna, Venecija.

pasivyti, o vadovaujantis žaidimo taisyklėmis, tapyba neatsilikdama sekdavo paskui. Todėl, supratau, kad reikia žaisti tapybą – pirma žaisti.

Apie erdvę ir laiką

Žaidimo erdvė ir laikas – visuotiniu sutarimu kintamas. Ar galiu pasakyti, kad mano žaidimas baigtas? Turiu mintyje, ne vieną iš paskirų žaidimų, kuriuos sužaidus pateikdavau išvadą skyriaus pabaigoje, bet bendrąją prasme – žaidimą tapyba. Suprantu, kad šio meno projekto laikas baigėsi, bet pats žaidimas – ne, jis toliau tęsis, toliau žaisiu tapybą be išankstinio tikslo. Gal todėl yra sunku ir suformuluoti galutines išvadas, tai reikštų, kad žaidimas baigtas. Nujaučiu, kad žinant pabaigą (taip pat ir rezultatą, išvadas) žaisti gali būti ne taip įdomu, panaikinama atsitiktinumo galimybė, tapybinė aleatorika[249]. Taigi, meno doktorantūros studijų duotu laiku neapsiriboju. Mano žaidimo laikas dar nesibaigė, tai veikiau pauzė[250], kurios metu daromos ne išvados, o išlygos.

„[Ž]aidimo pasaulis iš viso neturi: nei vietos, nei trukmės tikrovės erdvės ir laiko sąryšyje – tačiau jis turi savąją vidinę erdvę ir savąjį vidinį laiką. Ir vis dėlto žaisdami mes eikvojame tikrąjį laiką ir užimame tikrą erdvę.“[251]

Tad, kadangi išeikvojau laiką ir užėmiau tam tikrą vietą žaidime, taip pat ir meno doktorantūros studijose, todėl privalėjau suformuoti šias išvadas. Tikiuosi, mano tapybos žaidimas tuo nepasibaigs.

Apie laimėjimą

Tapymo (tapimo) procese – ryškėjant vaizdui pasimato rezultatas ar žaidimo pabaiga. Buvo ir vaikiškų žaidimo baigimo scenarijų, kai bėgi, bėgi, pavargsti ir sakai – žaidimas baigtas, „čiūras“, o gal pradedam iš naujo? Taip pat buvo laimėjimų ir pralaimėjimų, kadangi jie labai subjektyvūs, supratau, kad ne visada svarbus rezultatas. Lengvas laimėjimas mažiau džiugino, negu surasta išeitis iš situacijos „be pabaigos“. Tapo svarbu ne laimėjimas, o žaidimo prasmė – kodėl žaidžiu[252]? Tai - vidinė (žaidžiu nes įdomu, įtraukia, smagu) ir išorinė (kiek šis žaidimas įtraukia aplinkinius, žiūrovą) prasmės. Žaidimas nėra ir negali būti tik sau ir su savimi[253]. Svarbu yra žaisti, dalyvauti – būti kažko dalimi (žaidimo bendruomenė), tai svarbiau nei laimėjimas. Žaisti tapybą man patiko, nors tikslingai nesiekiau laimėjimų, bet bene vienintelis šio etapo laimėjimas – baigti šias studijas. Parodyti kuo tapau – paroda.

[249] Aleatorika – (lot. alea ‘kauliukas’) – muzikos medžiagos tvarkymo būdas, paremtas atsitiktinumu. Vienas pirmųjų terminą penktajame dešimtmetyje panaudojo Werner Meyer-Eppler. https://lt.wikipedia.org/wiki/Aleatorika / [žr. 2018 03 10], Arūnas Sverdiolas „gryna aleatorika“ pavadino Herakleito žaidžiantį kauliukais vaiką, kuris nesiekia jokio tikslo, o tiesiog žaidžia. Artūras Sverdiolas, Žmogaus žaidimas, pasaulio žaismė, in: *Eugen Fink,* op. cit., p. 94.

[250] „Mama pakvietė namo“ tai – žaidimo pertrauka, nors žaidimas yra kasdienybės pertrauka.

[251] Eugen Fink, op. cit., p. 40.

[252] Plačiau skyriuje – Iškamša.

[253] „[V]ienišius žaidžia su menamais partneriais“, Eugen Fink, op. cit.,p. 34.

Apie kūrybinį projektą

Negaliu atskirti kūrybinės dalies nuo teorinės, nes jos abi glaudžiai susiję. Kiekvienas tapybinis žaidimas tiesiogiai įtakojo teorinę dalį, lygiai taip pat teorinė dalis – praktinę. Atskyriau daugelį, iš pirmo žvilgsnio panašių sąvokų – karnavalą nuo šventės, o šią nuo apeigos, šypseną nuo juoko ir pan. Domino visa tai, kas yra „virš kasdienių“ poreikių, kaip kad tapyba. Veikla, kuri nėra pirmo būtinumo, bet būtina.

Visas tyrimas rėmėsi savo kūrybinių strategijų apmąstymu. Žaidimas, tai – visa persmelkiantis principas – tai temos ir vaizdo kūrimo būdas, pats mąstymas. Supratau, kad tapyba ir negali būti dabartis, nes kiekvienas potėpis, tai prieš tai buvusio potėpio prisiminimas: „ranka pati brėžia linijas, tarsi turėtų akis, ir atmintį.“[254] Tapyba niekas kitas, tai – prisiminimų kaupykla, tad ar gali naujas scenarijus išklibinti tą „žinojimą“. Tapymo procese veikiau prisiminsi, tai ką pamiršai, nei pamirši ką išmokai.

Apie rezultatą.

Tyrime iškilo svarbus klausimas:

– ar žaistum, jei žinotum žaidimo baigtį;

– ar kurtum, jei žinotum galutinį rezultatą?

Čia reikia aptarti žaidimo ir ritualo skirtumą, kurį pastebėjo prancūzų antropologas Claude’as Lévi-Straussas[255] Žaidime, dėl taisyklių, iš anksto aiški eiga (simetrija), o tik vėliau dėl atsitiktinumo ir skirtingo dalyvių asmeninių savybių atsiranda asimetrija. Rituale atvirkščiai – iš anksto išreikšta asimetrija (miręs – gyvas, sakralu – pasaulietiška ir pan.), o eigoje visi tampa nugalėtojais – atsiranda simetrija, nes rezultatas būna numatytas iš anksto. Pavyzdžiui Naujosios Gvinėjos vietinės tautos, tol žaidžia futbolą, kol laimi visi – lygiosios[256], arba algonkinų gentyse – ritualiniuose žaidimuose visada „laimi“ mirtis[257] . Šiais abiem atvejais žaidimas yra ritualo dalis.

Skirtingus scenarijus tapybai kūriau norėdama atitrūkti nuo išmokto „žinojimo“ – žaidimo pradžioje siekiau simetrijos (iš anksto sugalvotas scenarijus), bet pabaiga buvo skirtinga – pralošdavau ar išlošdavau, pradėjus tapyti nujausdavau baigtį – simetriją, arba ieškojimai nuvesdavo ten, kur nesitikėjau – asimetrija. Bene labiausiai tenkino ne pralošimas ar laimėjimas, o suvokimas, kad pavyko save „apgauti“ ar prikelti praeities iškamšas, kurti naują scenarijų tapybai. Todėl, dėl pradinės simetrijos, o eigoje ieškant asimetrijos (nors žaidimo baigtis buvo skirtinga), galiu teigti, kad aš vadovavausi žaidimo, o ne ritualo principais.

[254] Ričardas Gavelis, op. Cit., p. 67.

[255] Claude Lévi-Stauss, *Laukinis mąstymas*, Vilnius: Baltos lankos, 1997, p. 44-47.

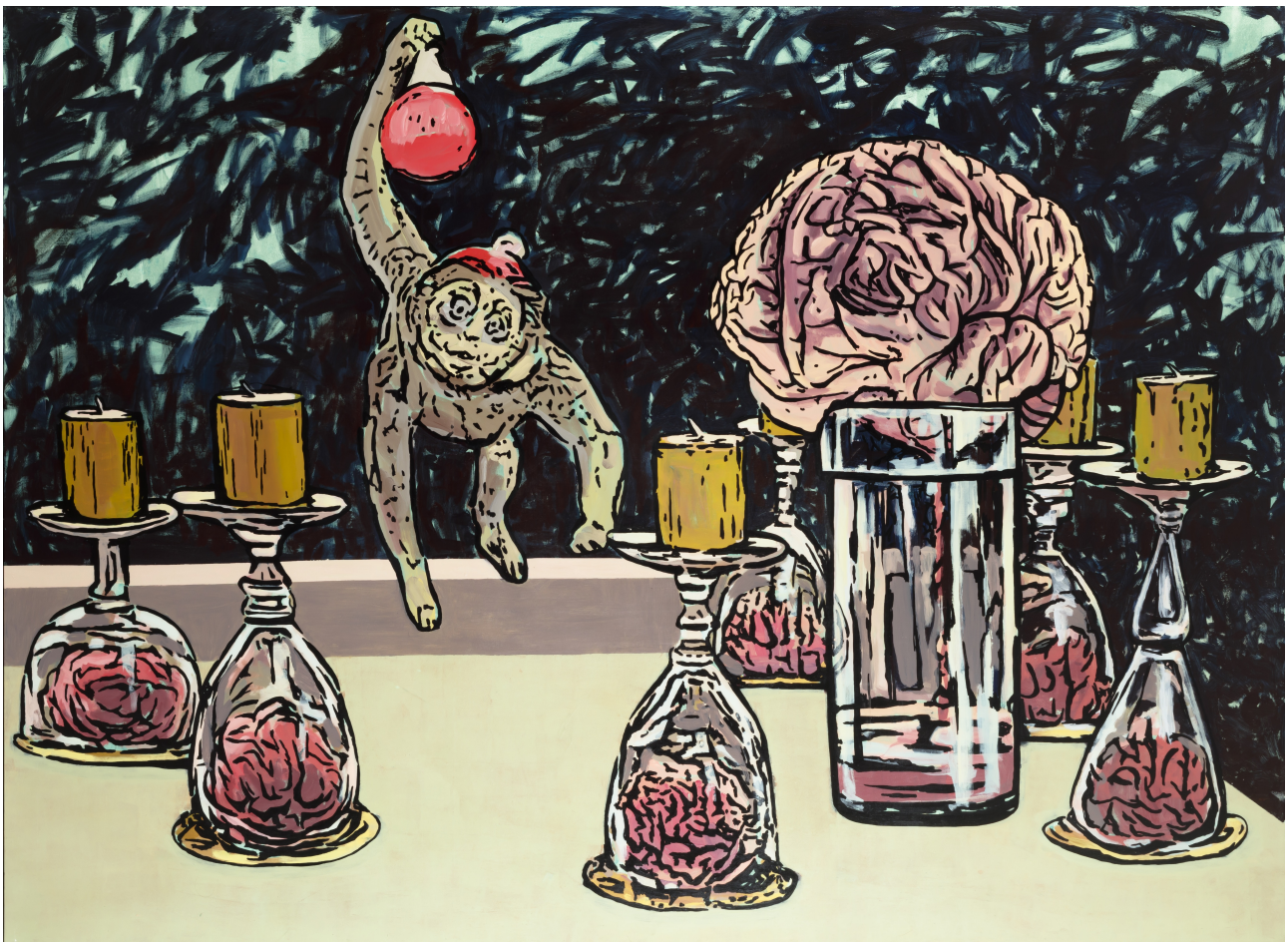
[256] Claude Lévi-Stauss, *Antropologija modernaus pasaulio problemų akistatoje*, Vilnius: Žara, 2015, p. 68.

[257] Ritualiniuose žaidimuose „laikantis nuostatos, kad mirusiųjų komanda visuomet laimi, jiems skiepijama iliuzija, jog jie yra tikrieji gyvieji, o jų priešininkai, kuriuos jie „užmušė“, – mirusieji. Prisidengus žaidimu, mirusieji apgaunami, neutralizuojami. […] Ir žaidimuose, ir rituale mirtis panaudojama tik tam, kad būtų apgauta.“ Claude Lévi-Stauss, *Laukinis mąstymas*, Vilnius: Baltos lankos, 1997, p. 46.

Tyrimas laike keitėsi, todėl tapo labai epizodiškas, o kartais artėjo link absurdo ribos. Manau tai nėra blogai, nes siekiau ne aiškios tvarkos, o – žaisti mintimis, įvaizdžiais, pasakojimais apie tapybą, ir kad prapjovus vilką iš žarnų išropotų sveikas – nepraradęs savo formos Nykštukas.

Sako, kad kūrybą įtakoja trauminės patirtys. Galvodama apie savo kūrybos pradžią su šiuo teiginiu sutinku. Manasis žvėris niekad nebuvo gyvas, visa tai, ką darau, tai – stengiuosi prikelti iškamšą. Tėvai mums leidžia patikėti Kalėdų seneliu tik tam, kad galėtų šį mitą sugriauti. Tokiu būdu vaiko pasaulyje įvyksta iškamšos tyrinėjimas. Kalėdų senelis mirė, o jo iškamša toliau vaikšto pas kitus vaikus. Taip žaidimų, iliuzijos, vaizduotės pasaulis atskyla nuo tikrojo. Gal todėl mano tapyba virsta „tapybos iškamša“ – gobelenu – dar vienu dekoru ant sienos.

Išvada **„Taip tyčia“ – aš esu tapytoja – medžiojanti kasdienybės iškamšas.**



107. Jolanta Kyzikaitė, Atėjo beždžionėlė ir pavogė mano smegenėles / A monkey came and stole my brain, 2017, dr., akrilas, 198 x 270 cm.

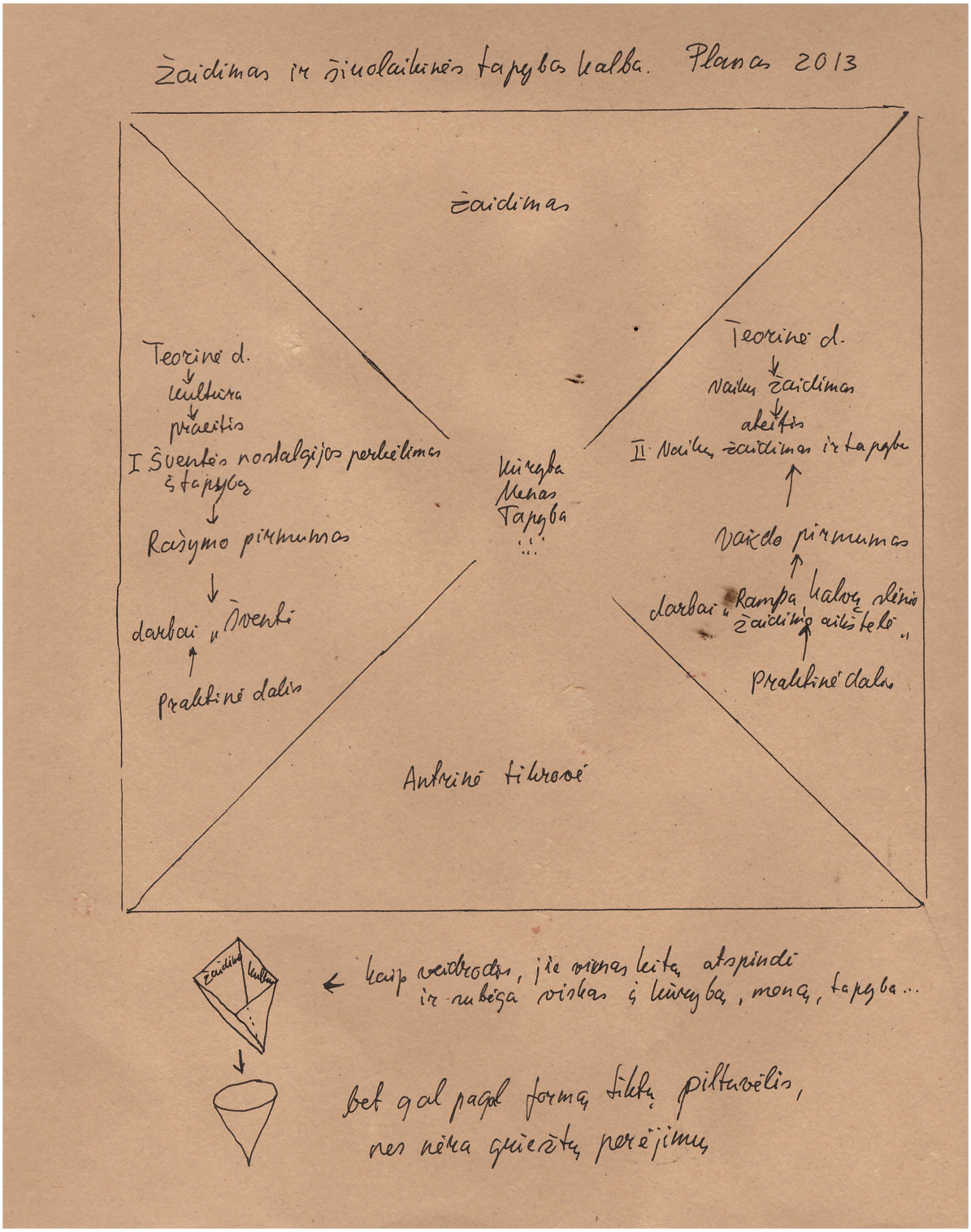
„[K]iek laiko žmogus gali ištverti realybę?

Išprotėjimas garantuotas kiekvienam, labai „kietai“ žvelgiančiam.“[258]

[258] Sigitas Geda, *Žydinčių bulvių sapnai. Dienoraščiai*, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 2015, p. 234-235.

ILIUSTRACIJOS

PLANAI



108. 2013 03 25

ŽAIDIMAS IR ŠIUOLAIKINĖS TAPYBOS KALBA

PLANAS 2014

Kaleidoskopinė darbo struktūra.



Kaleidoskopas [gr kalos - gražus + eidos - regimybė + skopeo - žiūrėti]
1. Vamzdelio pavidalo optinis prietaisas (žaislas), kurio viduje yra įvairiaspalviai stikliukai ir 3 išilginiai kampu sudėti veidrodėliai;
2.* greitas ko nors (vaizdų, įspūdžių, nuotaikos) kaitimasis

TTŽ

I Teorinė d.
↓
vaikų žaidimas
↓
veikla
Juokas atmintinai arba kodėl čia niekada nemigau klausant
↑
vaizdo pirmumas
Rampa. Kalbų skirtingo žaidimo aiškinimasis
↑
Praktinė d.

II Teorinė d.
↓
kultūra
↓
praktika
↓
Šventės nuostabios perkeitimas į tapybą
↓
Raiškos pirmumas
↓
Šventė
↑
Praktinė d.

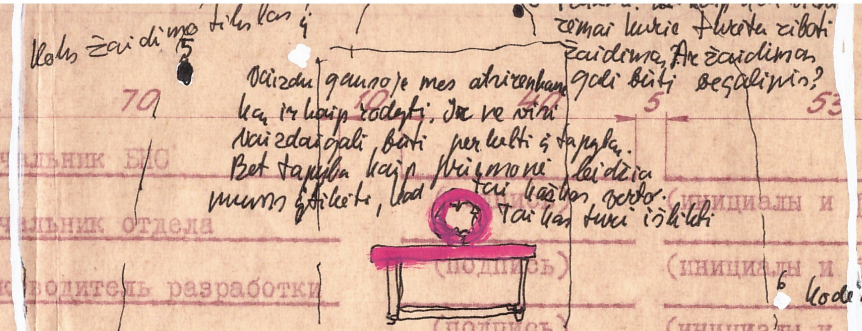
III Teorinė d.
↓
atminties. baimės
↓
Medžio žaidimai
↑
idėja - mintis
↑
peizažinė
Praktinė d.

Seminarui pateikta

109. 2014 03 20



110. 2014 12 14



Kodėl žaidimo tikslas ?

Kodėl žaidimo tikslas ?

Žaidėjai, Ar žaidimas gali būti bešalinis?

Vaizdu gausoje mes atsirenkame ką ir kaip žodėti. Jie ne visi vaizdai gali būti perkelti į tapybą. Bet tapyba kaip įprasmoni leidžia mums išlikti, bad tai kažkas svarbo. Tai kas turi išlikti

Kodėl ne kėpe 6 žaidėjai?

Rinkinys 1:
- Michailas Bachtinas
- Johan Huizinga
- Jeanas-Francois Lyotardas
- Hansas Georgas Gadameris
- Arnoldas Hauzeris
- Hens Beltingas
- Aleida Assman
-
-

Rinkinys 2:
- Mano tapyba
- Mano piešiniai
- Mano tekstai

(подпись) (инициалы и фамилия)

(наименование отдела)

Kovo 2019 birželio 4 d. mūsų mamą dingo Nemunas, ne įsiap upelis bet Lietuvos upių teisa. Tai privertė susimąstyti apie paprastus ir kasdienius matomus dalykus. Kiekvieną dieną teko praeiti pro Nemuną. Jis visada tekėjo tokioje pačioje vietoje. Pasivaikščiant dėl santakos su Neries, net malonus jausmas užplūsdavo - dvi upės virsta viena... Bet nekeista Neries, o ne Nemuno. Taip had pradingus iš google maps Nemunui aš bandžiau vaikščioti žemėlapiu ir atkurti vaizdus kur tiksliai jis tekėjo. Mano vaizduotės dėka ir man pasirodė rekėti. Daug susikaupiau rekėti, kai bandžiau įsivaizduoti tuos pačius vaizdus be upės. Taigi mano vaizduotė pasirodė puikiai gerai tekėjo dar, kiekvos vaizduotės medžiagos, kai vaizdinės medžiagos nebeliko ji pradėjo nutrūkinėti. Bet tai nutrūkinimas padeda

110. 2014 06 04

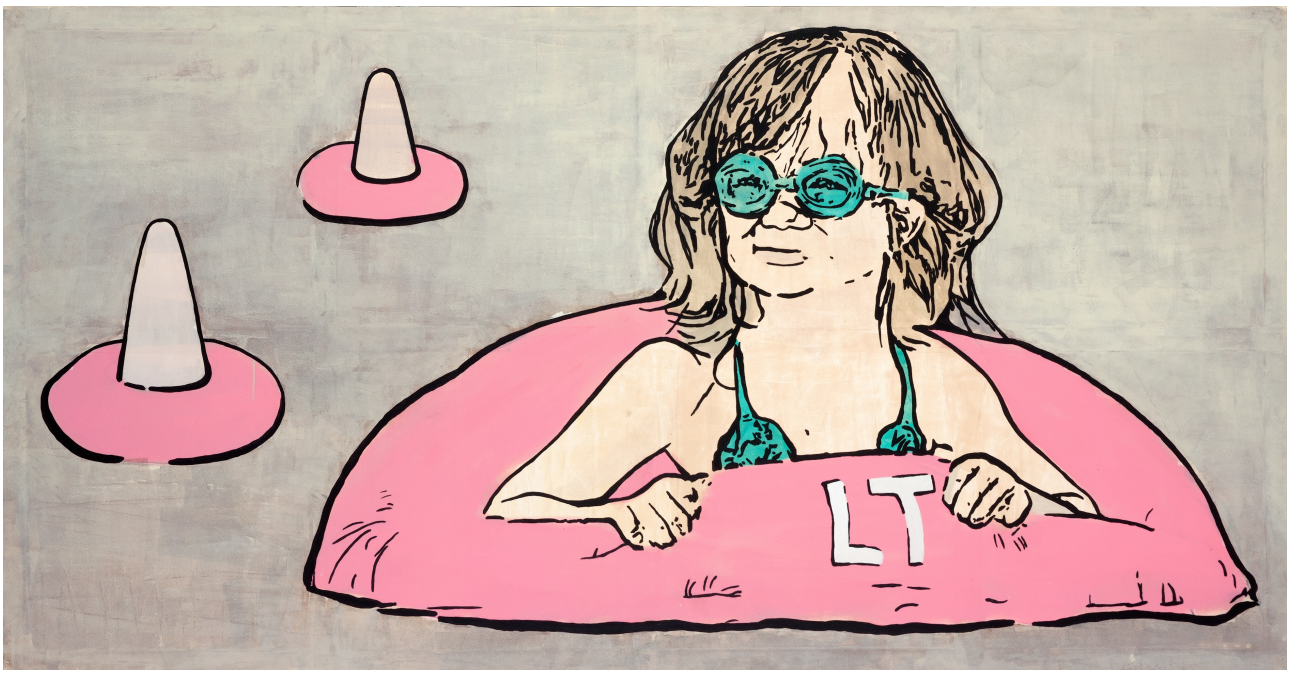


112. 2017 05 09

TAPYBA



113. Jolanta Kyzikaitė, Rampa. Kalvu slėnio Žaidimų aikštelė IV / The Playground of Kalvų slėnis IV, 2013, dr., akrilas, 155 x 80 cm.



114. Jolanta Kyzikaitė, Plaukimas rožiniu ratu / Swimming with a pink float, 2013, dr., akrilas, 140 x 270 cm.

115. Jolanta Kyzikaitė, Plaukimas žydru delfinu / Swimming with an inflatable dolphin, 2013, dr., akrilas, 140 x 270 cm.



116. Jolanta Kyzikaitė, Atspindys / Reflection, 2014, dr., akrilas, 160 x 195 cm.



117. Jolanta Kyzikaitė, Darbų ciklas, Kaip garsiau juoktis? 1K / How to laugh louder? 1K, 2013-2014, dr., akrilas, 158 x 198 cm.



118. Jolanta Kyzikaitė, Darbų ciklas, Kaip garsiau juoktis? 1 D / How to laugh louder? 1D, 2013-2014, dr., akrilas, 158 x 198 cm.



119. Jolanta Kyzikaitė, Darbų ciklas, Kaip garsiau juoktis? 2K / How to laugh louder? 2K, 2013-2014, dr., akrilas, 158 x 198 cm.



120. Jolanta Kyzikaitė, Darbų ciklas, Kaip garsiau juoktis? 2D / How to laugh louder? 2D, 2013-2014, dr., akrilas, 158 x 198 cm.



121. Jolanta Kyzikaitė, Darbų ciklas, Kaip garsiau juoktis? 3K / How to laugh louder? 3K, 2013-2014, dr., akrilas, 158 x 198 cm.



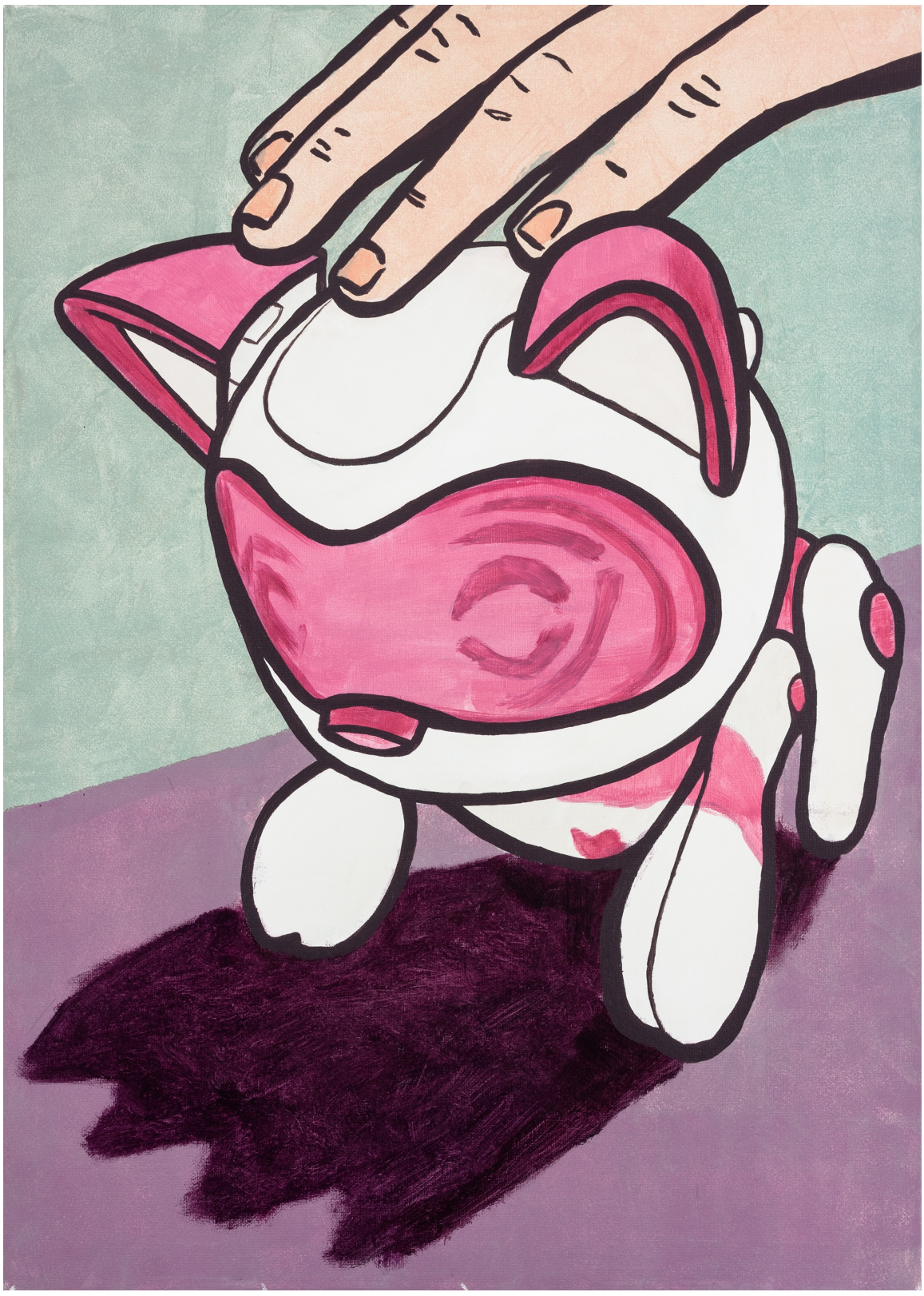
122. Jolanta Kyzikaitė, Darbų ciklas, Kaip garsiau juoktis? 3D / How to laugh louder? 3D, 2013-2014, dr., akrilas, 158 x 198 cm.



123. Jolanta Kyzikaitė, Kačiukų puokštė / A bunch of spring kittens, 2015, dr., akrilas, 70 x 50 cm.



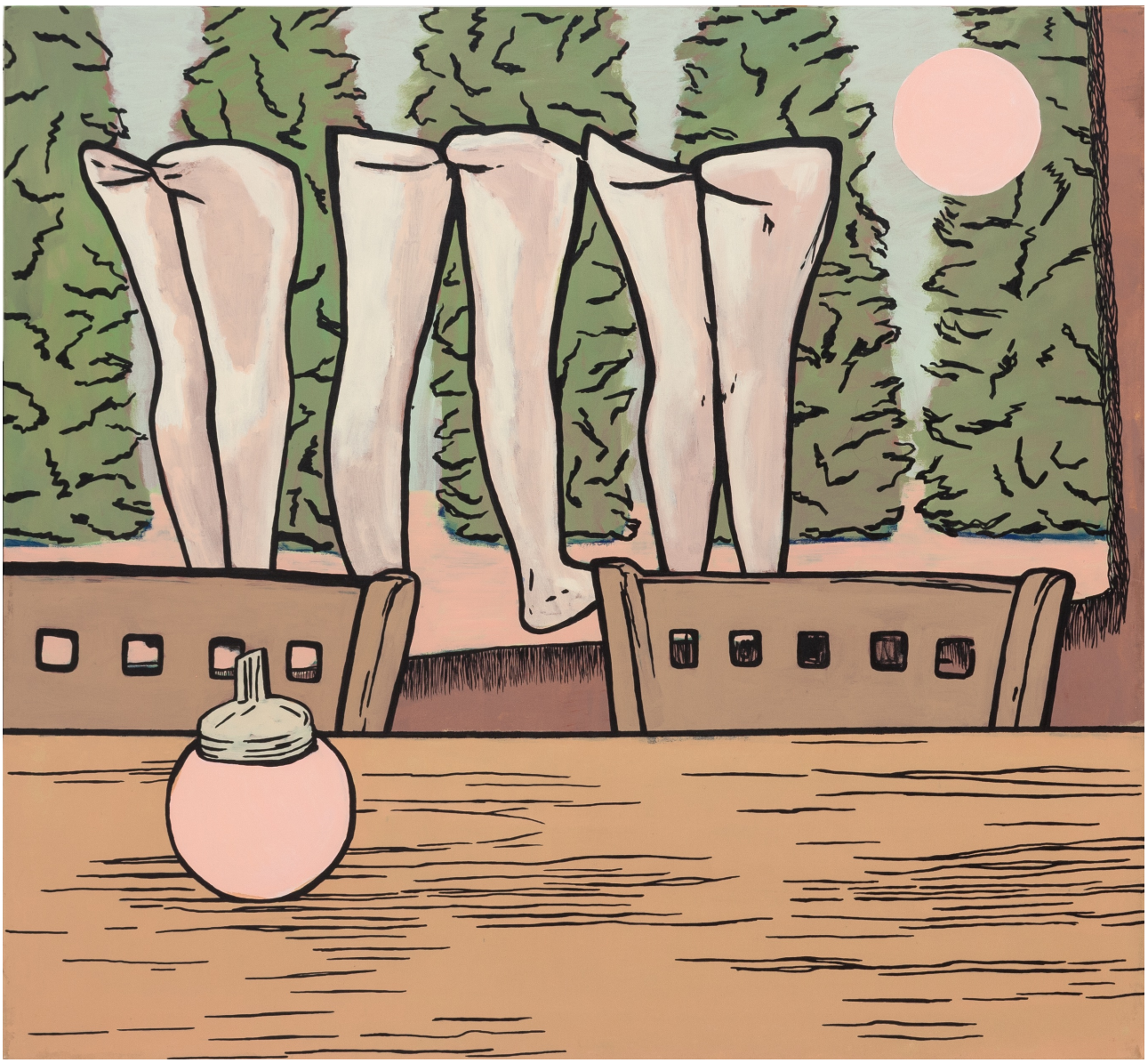
124. Jolanta Kyzikaitė, Drąsiau / Be brave, 2015, dr., akrilas, 70 x 50 cm.



125. Jolanta Kyzikaitė, Augintinis / Pet, 2015, dr., akrilas, 70 x 50 cm.



126. Jolanta Kyzikaitė, Kilimo kutai arba prieš užmiegant / Carpet's fringe before falling asleep, 2016, dr., akrilas, 100 x 80 cm.



127. Jolanta Kyzikaitė, Rytas be kavos / Breakfast without coffee, 2016, dr., akrilas, 120 x130 cm.



128. Jolanta Kyzikaitė, Pasivaikščiojimas mėnesienoje / Moonlight walks, 2016, dr., akrilas, 120 x 130 cm.



129. Jolanta Kyzikaitė, Senas radijas / Old radio, 2016, dr., akrilas, 80 x 80 cm.



130. Jolanta Kyzikaitė, Pažinimo procesai / Cognitive processes, 2016, dr., akrilas, 130 x 150 cm.



131. Jolanta Kyzikaitė, Laimės kompotas / Compote of happiness, 2016, dr., akrilas, 168 x 235 cm.



132. Jolanta Kyzikaitė, Vieną kartą tai buvo pasaka / Once upon a time it was a fairy tale, 2016, dr., akrilas, 275 x 195 cm.



133. Jolanta Kyzikaitė, Neatpažinta(s) / Unrecognized, 2017, dr., akrilas, 100 x 100 cm.



134. Jolanta Kyzikaitė, Neatpažinta(s) II / Unrecognized II, 2017, dr., akrilas, 110 x 100 cm.



135. Jolanta Kyzikaitė, Medis / A tree, 2017, dr., akrilas, 110 x 120 cm.



136. Jolanta Kyzikaitė, Kaukė / A mask 2017, dr., akrilas, 130 x 140 cm.



137. Jolanta Kyzikaitė, Vitrina / Showcase / 2018, dr., akrilas, 235 x 168 cm.



138. Jolanta Kyzikaitė, Saulutė / Daisy, 2018, dr., akrilas, 157,5 x 154 cm.

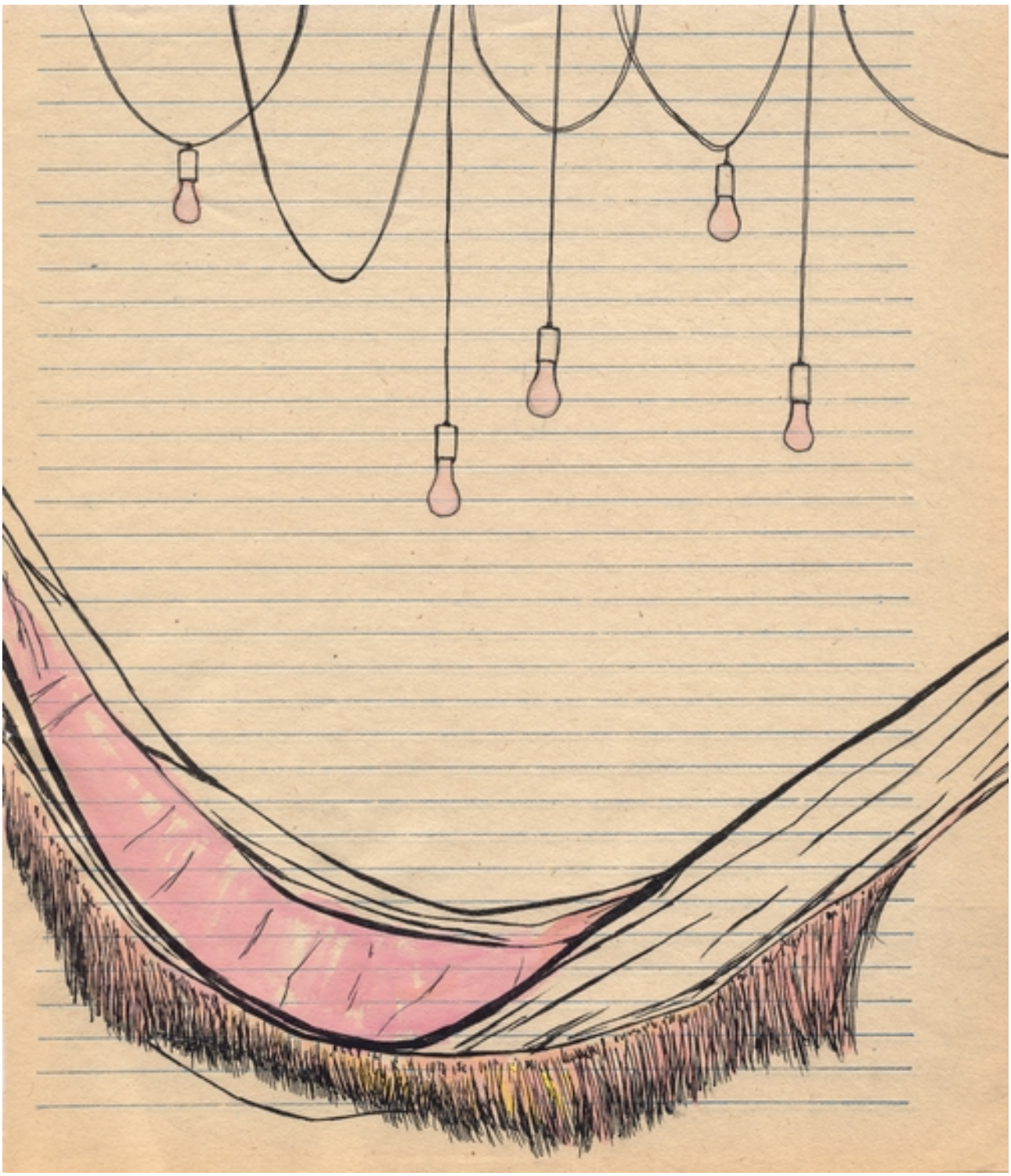
PIEŠINIAI



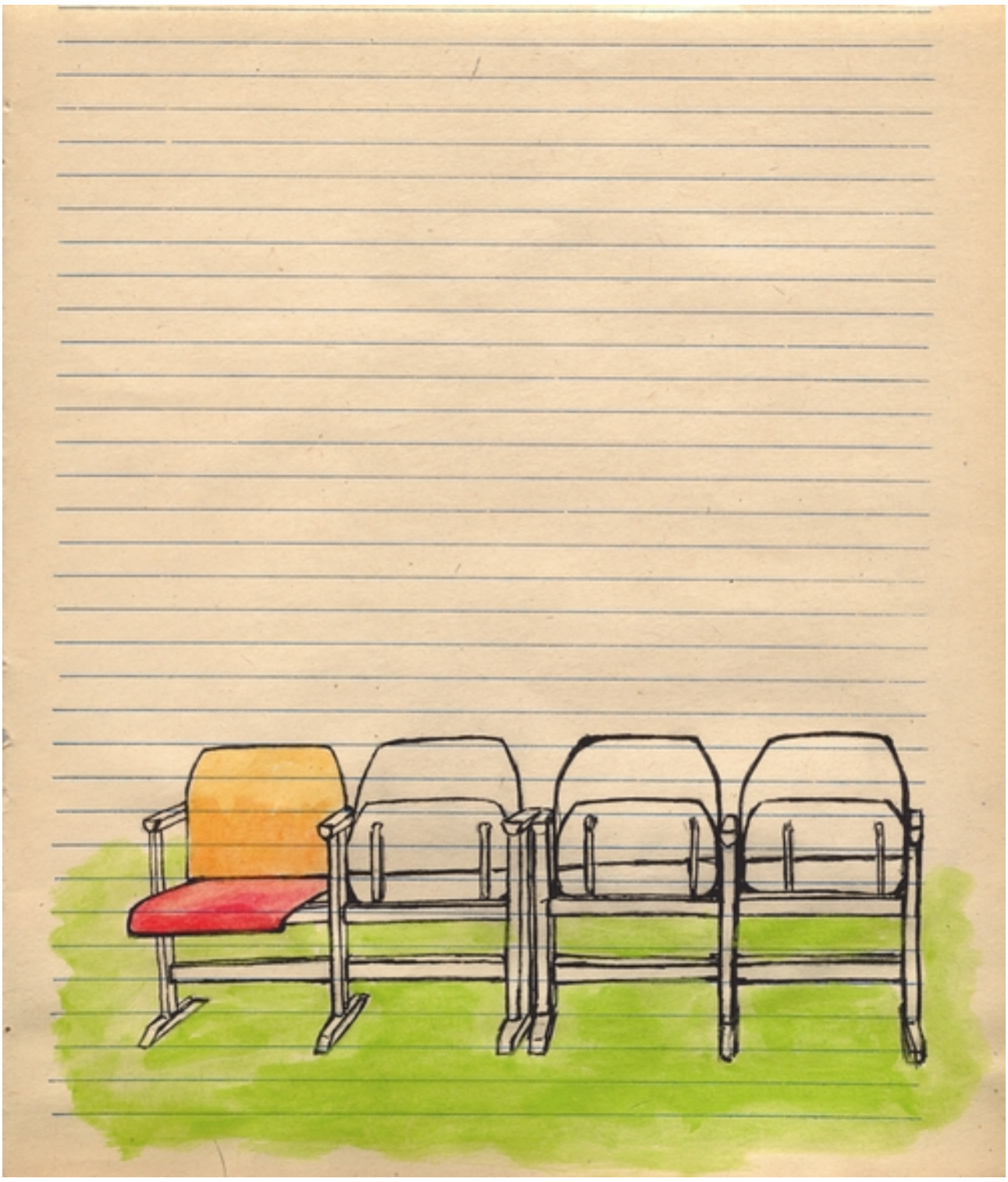
139. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 002 / No 002, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



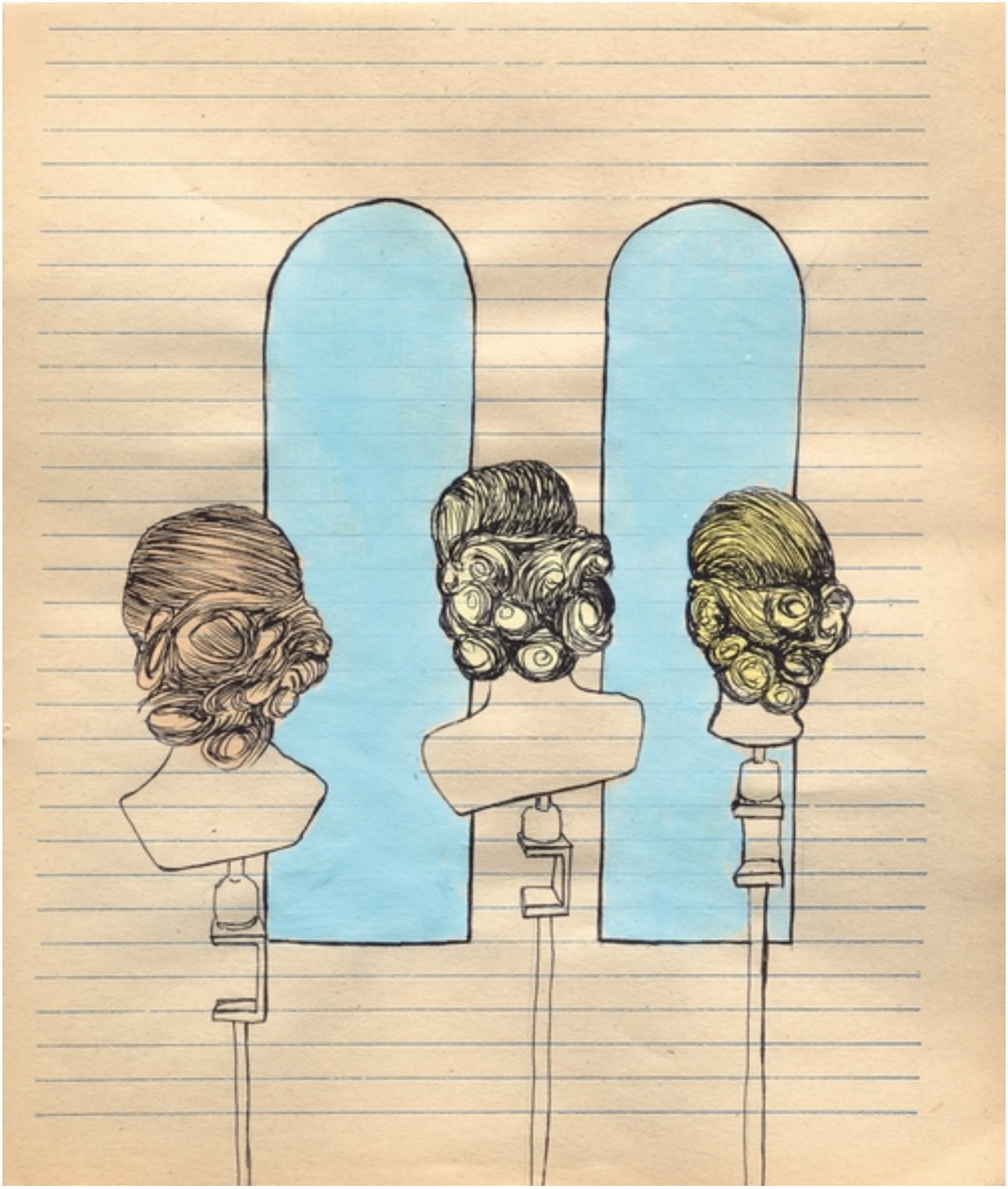
140. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 003 / No 003, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



141. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 005 / No 005, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



142. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 007 / No 007, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



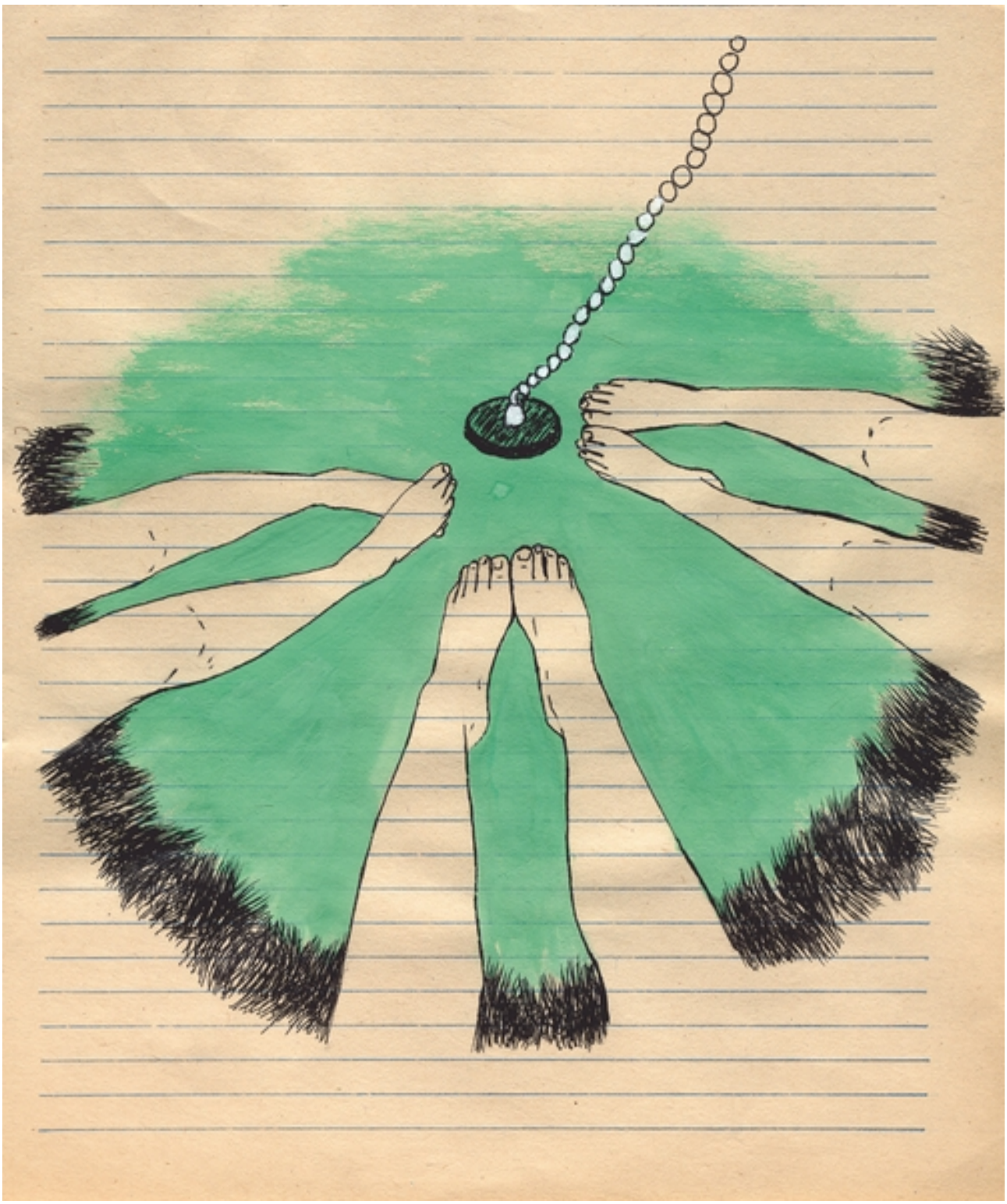
143. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 009 / No 009, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



144. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 010 / No 010, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



145. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 01 / No 011, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



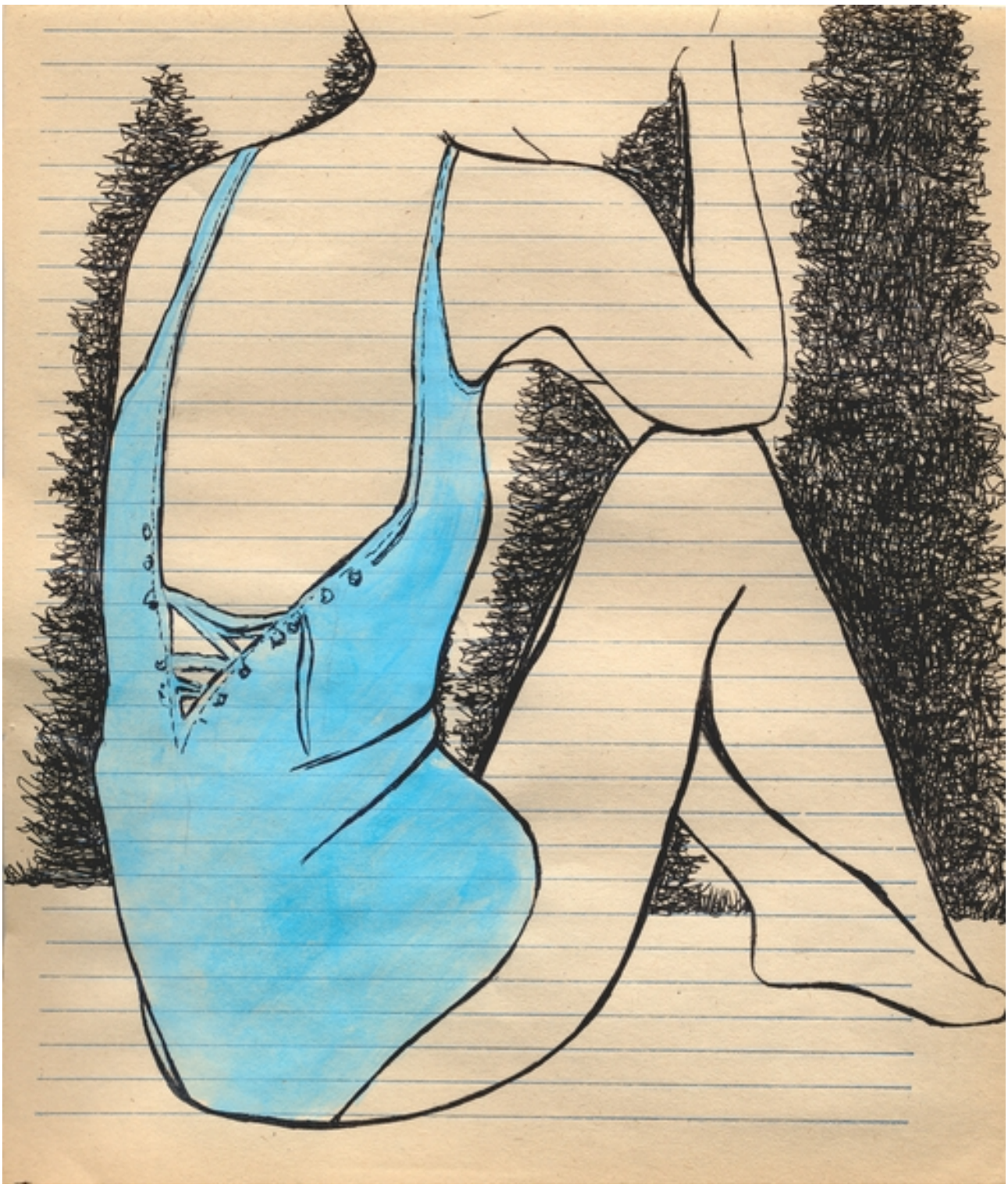
146. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 012 / No 012, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



147. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 013 / No 013, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



148. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 014 / No 014, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



149. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 015 / No 015, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



150. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 016 / No 016, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



151. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 017 / No 017, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



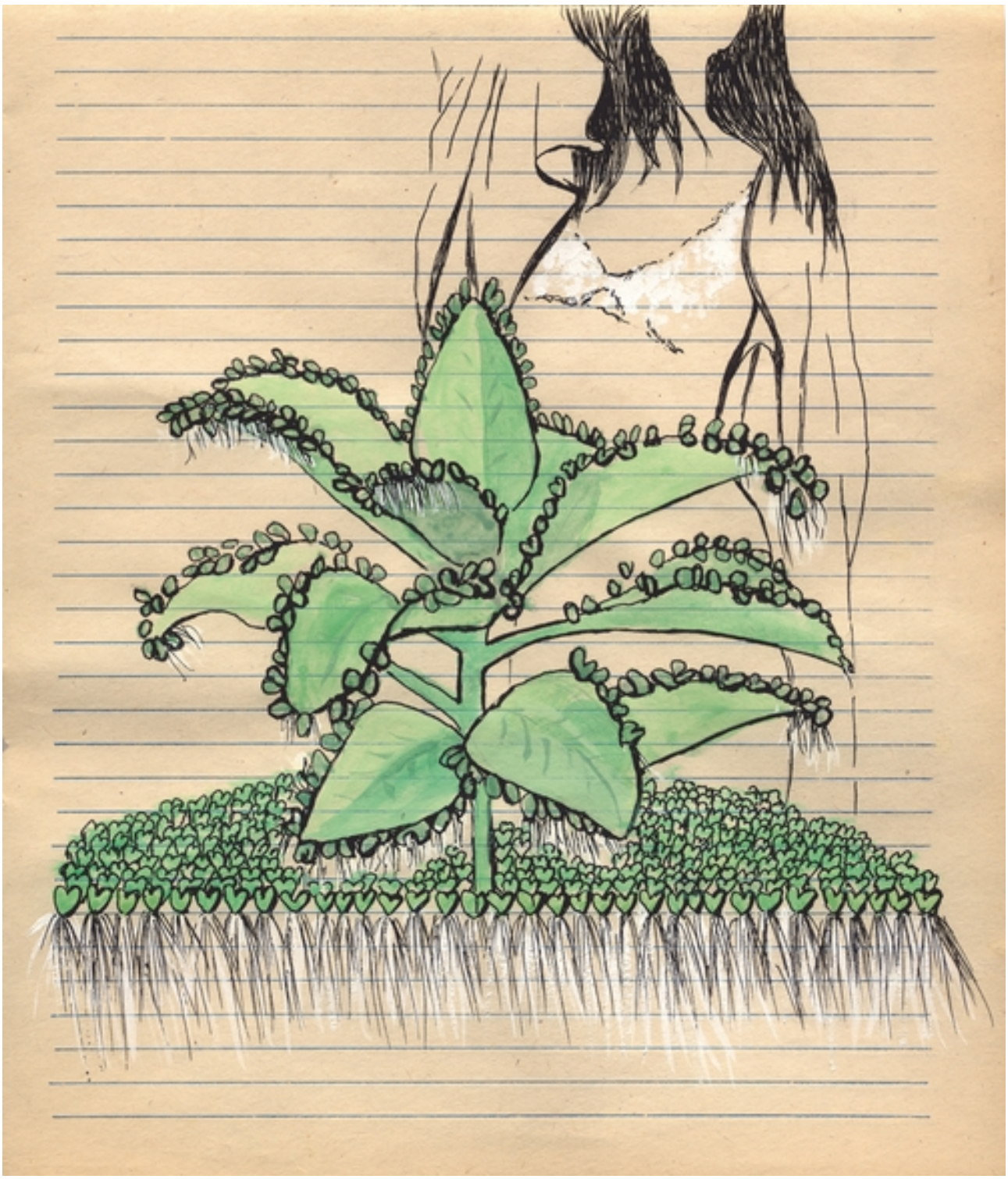
152. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 018 / No 018, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



153. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 019 / No 019, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



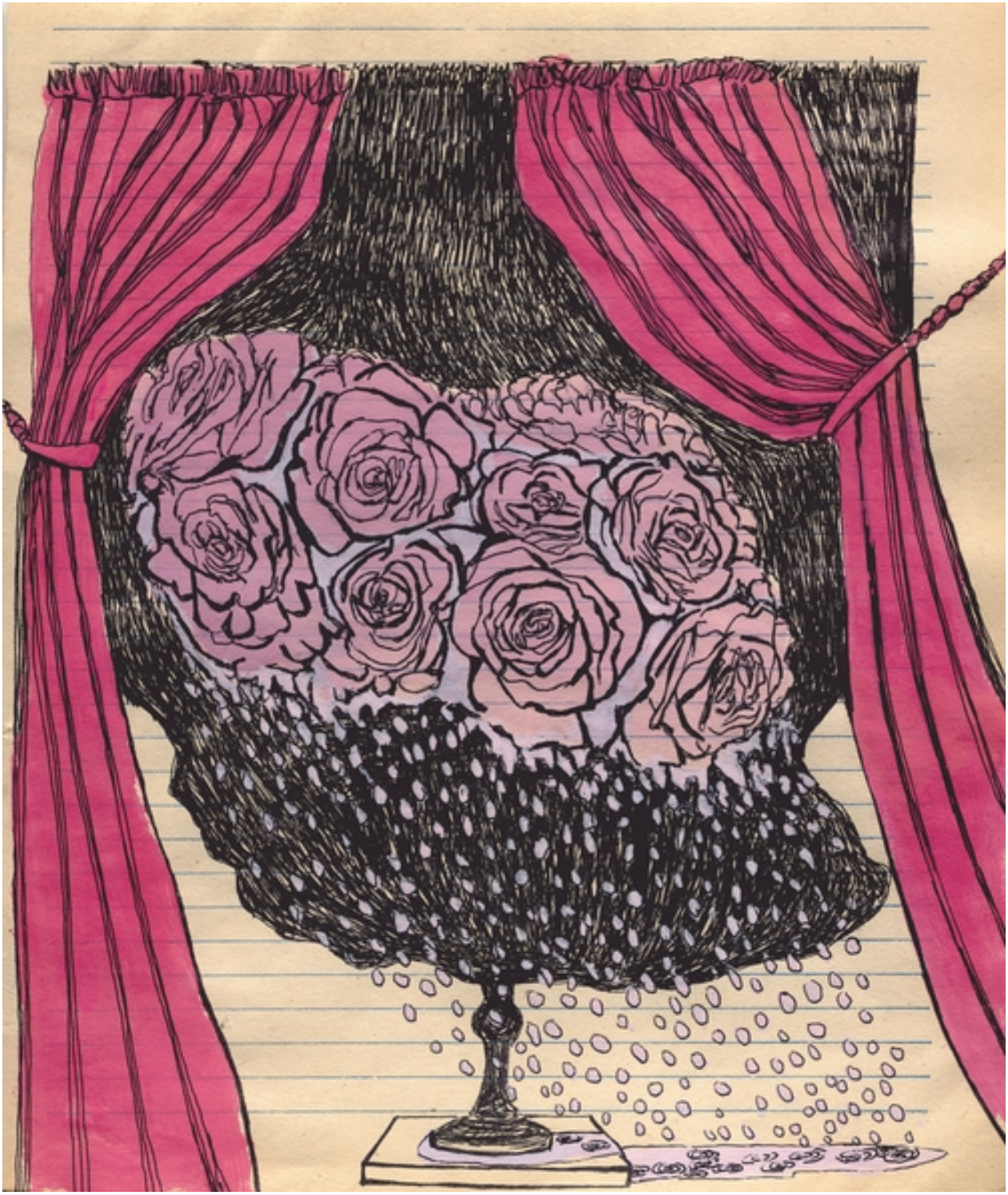
154. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 020 / No 020, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



155. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 021 / No 021, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



156. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 022 / No 022, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



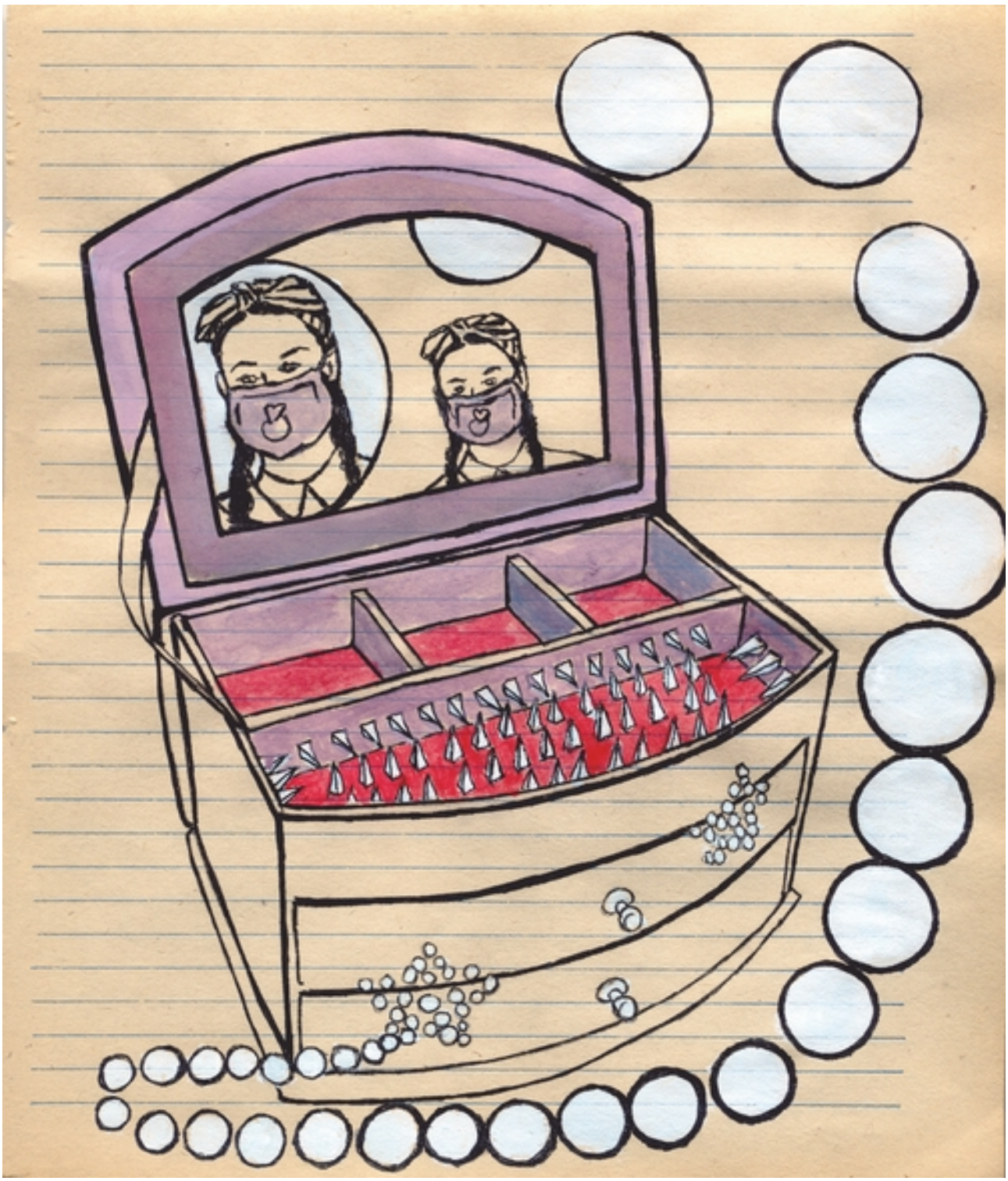
157. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 023 / No 023, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



158. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 024 / No 024, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



159. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 025 / No 025, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



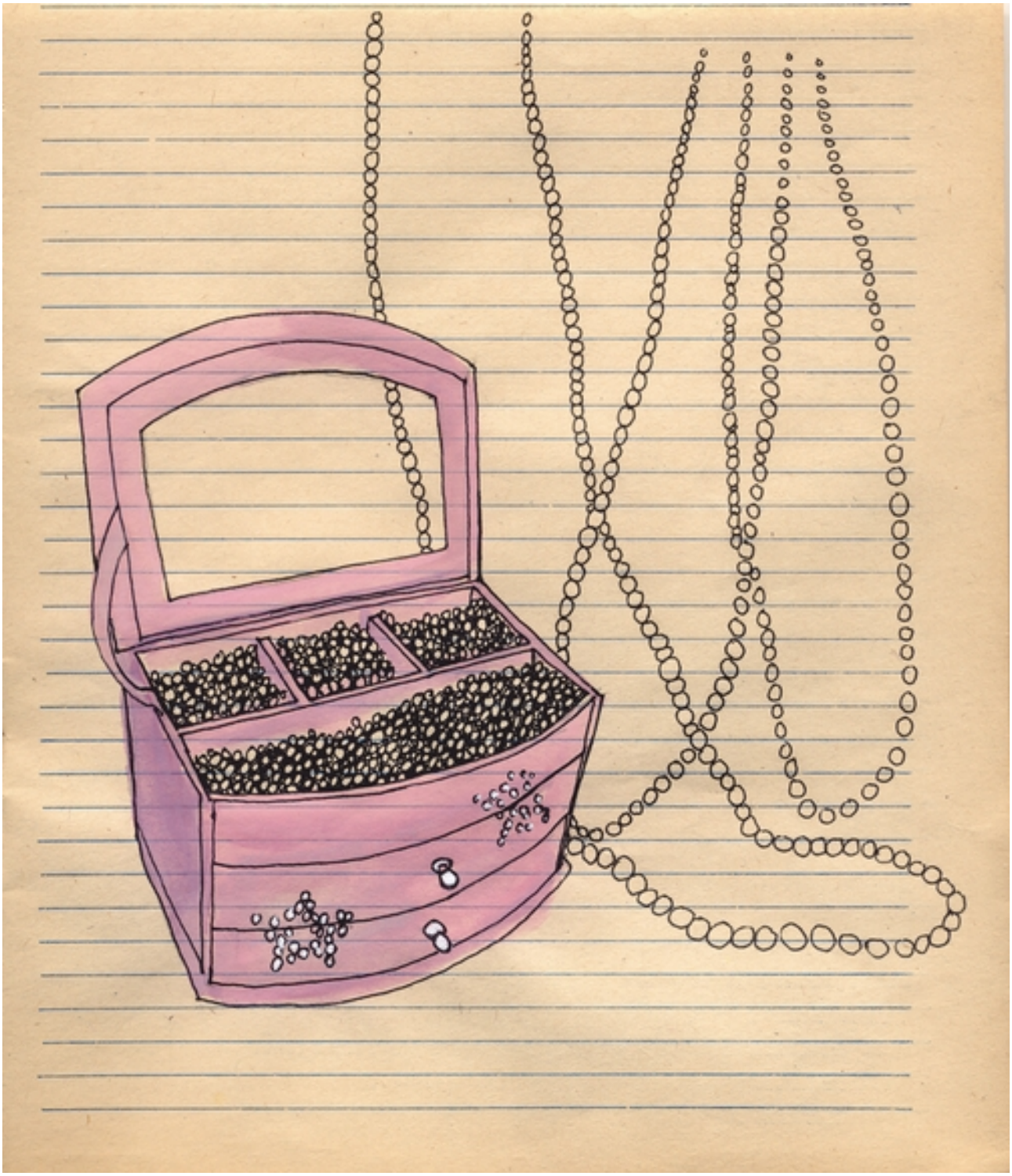
160. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 026 / No 026, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



161. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 027 / No 027, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



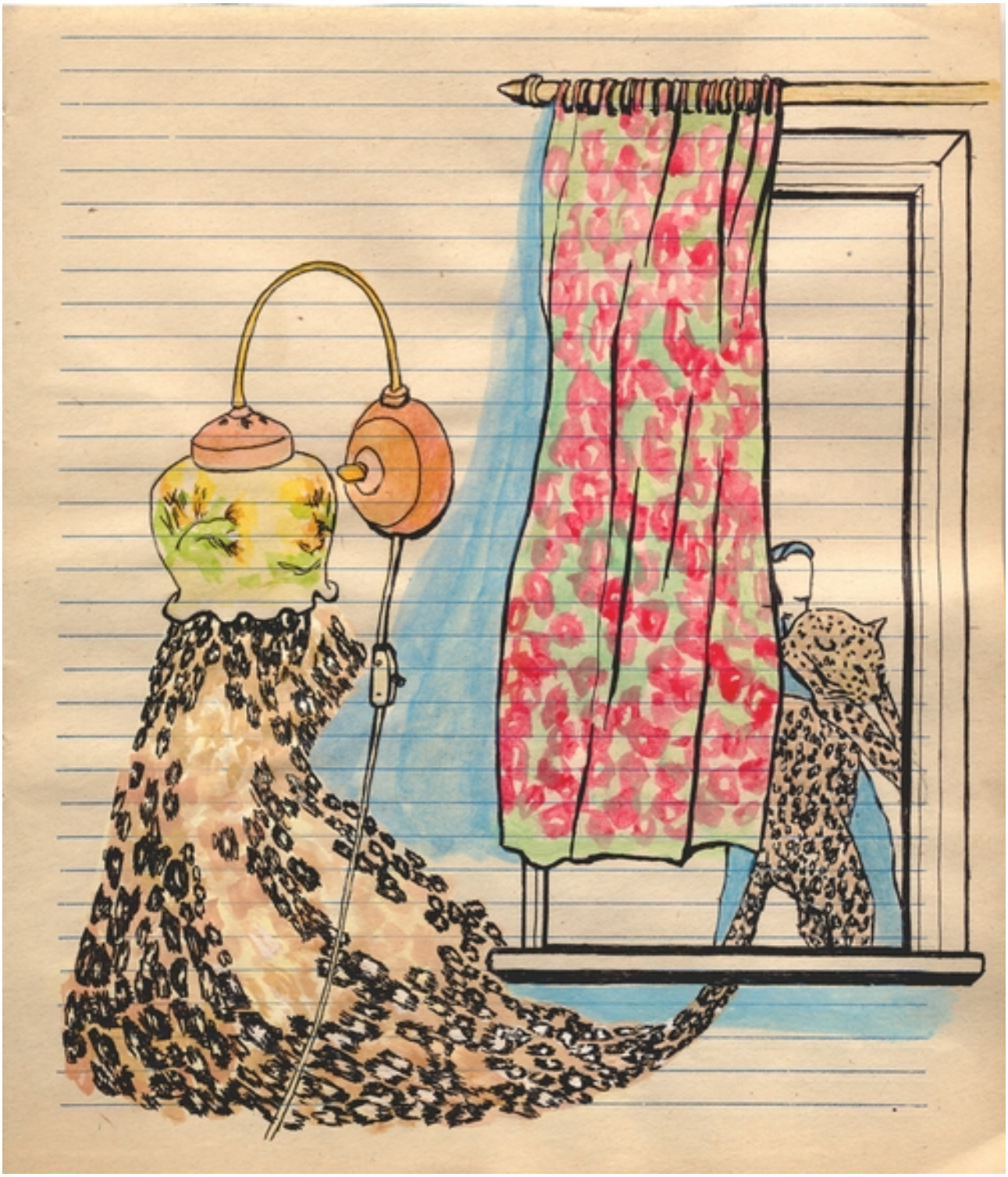
162. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 028 / No 028, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



163. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 030 / No 030, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



164. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 031 / No 032, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.



165. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 032 / No 032, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

ILIUSTRACIJŲ SĄRAŠAS

1. Jolanta Kyzikaitė, Laimė ar karūna / Fortune or diadem, 2018, dr., akrilas, 200 x 200 cm.

2. Jolanta Kyzikaitė, Naujas veidas / A new face, 2018, dr., akrilas, 200 x 230 cm.

3. Jolanta Kyzikaitė, Kiškio ausys / Rabbit's ears, 2014, dr., akrilas, 160 x 199 cm.

4. Jolanta Kyzikaitė, Džiaugsmas / Joy, 2017, dr., akrilas, 100 x 100 cm.

5. Jolanta Kyzikaitė, Sutikau mergaitę / I met the girl, 2014, dr., akrilas, 104 x 50 cm.

6. Jolanta Kyzikaitė, Parodomasis žaidimas / A demonstration game, 2016, dr., akrilas, 200 x 200 cm.

7. Jolanta Kyzikaitė, Medžioklė / Hunt, 2016, dr., akrilas, 198 x 248 cm.

8. Jolanta Kyzikaitė, Jei aš būčiau aš, tikriausiai, gyvenčiau ne čia / If I were me I would probably live elsewhere, 2017, dr., akrilas, 195 x 275 cm.

9. Jolanta Kyzikaitė, Su gimtadieniu! / Happy Birthday!, 2013.

10. Maurizio Cattelan, Frankas & Jamis / Frank & Jamie, 2002, vaškiniai manekenai, rūbai, batai.

Frank: 191.7 x 63.5 x 52.7 cm.

Jami: 182.2 x 62.8 x 45.7 cm.

11. Cindy Sherman, Be pavadinimo #359 / Untitled #359, 2010, Jaimio Gordono fotografija.

12. Cindy Sherman, Be pavadinimo #425 / Untitled #425, 2004, Chromogeninis spalvotas atspaudas, 179.7 x 228 cm.

13. Andy Warhol, Barbė / Barbie, 1985.

14. Jolanta Kyzikaitė, Žaidimų kambarys. Kai Bratz svajojo tapti Barbe / Playroom. When Bratz dreamt of becoming Barbie, 2012, spauda ant drobės, akrilas, markeris, 156 x 182 cm.

15. Jolanta Kyzikaitė, Žaidimų kambarys. Naujų kojų pasirinkimas / Playroom. Selecting new feet, 2012, spauda ant drobės, akrilas, markeris, 150 x 156 cm.

16. Jolanta Kyzikaitė, Žaidimų kambarys. Kai sudužo jos širdis / Playroom. When her heart broke, 2012, spauda ant dr., akrilas markeris,156 x 196 cm.

17. Jolanta Kyzikaitė, parodos „Kauliukas" ekspozicijos fragmentas / Fragment of exhibition „Dice", 2014.

18. Asta Gröting, Vidinis balsas. Pagyros ir kaltė / The inner voice. Praise and blame, 2000 (su Jenifer Field), video instaliacija.

19. Annibale Carracci, Besijuokiantis jaunuolis / Laughting youth, 1583, tapybos darbas ant popieriaus 44,5 x 29 cm.

20. Rembrant Harmenszoon van Rijn, Autoportretas / Self-portrait, 1628, aliejus ant vario, 22,22 x 17,14 cm

21. Rembrant Harmenszoon van Rijn, Autoportretas / Self-portrait, 1630.

22. Frans Hals, Besijuokiantis berniukas / Laughing boy, apie 1625.

23. Frans Hals, Čigonė / Gypsy woman, 1628-1630.

24. Dirk van Baburen, Herakleitas ir Demokritas / Heraclitus and Democritus, 1622, dr., akrilas, 101 x 138 cm.

25. Johannes Moreelse, Demokritas ir Herakleitas / Heraclitus and Democritus, 1634, dr., aliejus 73.7 x 115.5 cm.

26. Hendrick ter Brugghen, Demokritas / Democritus, 1628.

27. Johannes Moreelse, Demokritas / Democritus, 1630, dr., aliejus, 59,5 x 68,8 cm

28. Antonie Coypel, Demokritas / Democritus, 1692, dr., aliejus, 69 x 57 cm.

29. Alfredas Römeris, Besijuokiantis berniukas / Laughing boy, apie 1872-1873.

30. Žygimantas Augustinas, Trisdešimtmetis / Thirty years old, 2005, dr., aliejus, 100 x 70 cm.

31. John Currin, Miesto iškyla / Park city grill, 2000, dr., aliejus, 97 x 76 x 4 cm.

32. Fang Lijun, 30th Mary / 30-oji Marija, 2006, dr., aliejus, 400 x 525 cm.

33. Yue Minjun, Saulė / The Sun, 2000, dr., akrilas, 200 x 280 cm.

34. Takashi Murakami, 2007/2008, MOCA, Los Andželas, JAV.

35. Takashi Murakami, 2000, Versalio rūmai, Prancūzija.

36. Donghee Koo, Liudytojai / Witnesses, 2010, spauda ant drobės, 140 x 140 cm.

37. Georgina Gratrix, Pati gražiausia mergina / Most Beautiful Girl, 2010, dr., aliejus.

38. Jolanta Kyzikaitė, Le Bon Bon, 2011-2013, dr., akrilas, 154 x 200 cm.

39. Jolanta Kyzikaitė, „Šventė“ darbai studijoje /„Festival“ artwork in studio, 2013.

40. Jolantos Kyzikaitės paroda „Šventė“ / Exhibition „Festival“, galerija „Meno parkas“, Kaunas, 2014.

41. Jolanta Kyzikaitė, Rampa. Kalvu slėnio Žaidimų aikštelė III / Ramp – Kalnų slėnis playground III, 2013, dr., akrilas, 198 x 248 cm.

42. Marsel Janko, Kaukė / Mask, 1916 m.

43. Jolanta Kyzikaitė, Kauliukas / The Dice, 2013, dr., akrilas, 80 x 80 cm.

44. Jolanta Kyzikaitė, Rampa. Kalvu slėnio Žaidimų aikštelė II / Ramp – Kalnų slėnis playground II, 2013, dr., akrilas, 198 x 248 cm.

45. Pablo Picasso, Avinjono panelės / Les Demoiselles d'Avignon, 1907, dr., aliejus, 243.9 cm x 233.7 cm.

46. Paula Rego, Karas / War, 2003, pastelė, popierius, aliuminis, 160 x 120 cm.

47. Jolanta Kyzikaitė, Ramp – Kalnų slėnis playground I / Footlights. The Playground of Kalvų slėnis I, 2013, dr., akrilas, 198 x 248 cm.

48. Jolanta Kyzikaitė, Konfeti / Confetti, 2017, dr., akrilas, 200 x 250 cm.

49. Adomas Danusevičius, Be pavadinimo (15) / Untitled (15), 2016, dr., aliejus, 50 x 45 cm.

50. Gabrielė Šermukšnytė, Už scenos / Behind the stage, 2016, dr. akrilas, 140 x 210 cm.

51. Vita Opulskytė, Kai nėra siuvėjų / When seamstress is not here, 2016, dr., aliejus, 86 x 103 cm.

52. Kristina Ališauskaitė, Portretas su kauke / Portrait with a mask, 2014, dr., aliejus, 40 x 50 cm.

53. Jolanta Kyzikaitė, instaliacija „Šiaudų sodai" / Installation „Straw gardens", galerija „Meno niša", Vilnius, 2012.

54. 55. Prakartėlių paroda / Exhibition of Christmas Nativity scenes, Vilniaus Žėručio pradinė mokykla, 2012.

60. Ričardas Nemeikšis, Be pavadinimo / ‚Untitled, 2006, dr. Blizgučiai, 420 x 230 cm.

61. 62. Jolanta Kyzikaitė, instaliacija „Šiaudų sodai" / Installation „Straw gardens", galerija „Meno niša", Vilnius, 2012.

63. Jolantos Kyzikaitės paroda „Šventė" / Exhibition „Festival", galerija „Meno parkas", Kaunas, 2014.

64. Jolantos Kyzikaitės paroda „Šventė" / Exhibition „Festival", galerija „Meno parkas", Kaunas, 2014.

65. Jolanta Kyzikaitė, Geometrine figūra su Valie Expo Geometrine figura su Valie Export / Geometrical shape with Valie Export, 2010, dr., akrilas, 154 x 157 cm.

66. Jolanta Kyzikaitė, David'as Lynch'as ir mano širdis / David Lynch and my heart, 2010, dr., akrilas, 154 x 195 cm.

67. Jolantos Kyzikaitės instaliacijos „Šventė" fragmentas / Installation „Festival", Art Vilnius'13, Litexpo, Vilnius, 2013.

68. Jolantos Kyzikaitės paroda „Me(a)no žaidimai" / Exhibition „Art games – My games" galerija „Meno niša", Vilnius, 2014.

69. Jolantos Kyzikaitės paroda „Me(a)no žaidimai" / Exhibition „Art games – My games" galerija „Meno niša", Vilnius, 2014.

70. Jolanta Kyzikaitė, Likimo skaičius / Fatal Number, 2013, dr., akrilas, 155 x 181 cm.

71. Louise Joséphine Bourgeois, Maman, 1999.

72. Jolanta Kyzikaitė, Apkabinimas / Embrace, 2013, dr., akrilas, 85 x 149 cm.

73. Jolanta Kyzikaitė, Vainikas / Wreath, 2013, dr., akrilas, 114 x 149 cm.

74. Jolanta Kyzikaitė, 1000 gervių / 1000 cranes, 2014, dr., akrilas, 154 x 250 cm.

75. Jolantos Kyzikaitės paroda „Me(a)no žaidimai“ / Exhibition „Art games – My games“ galerija „Meno niša“, Vilnius, 2014.

76. Jolanta Kyzikaitė, Papartis / Fern, 2015, dr., akrilas, 198 x 198 cm.

77. Žaislas „Coliukė“ / Thumbelina.

78. Paparčio žiedas, skirtingi darbo etapai / Fern ring, different stages of work.

79. Iššokantys žaisliukai / Pop-up toys.

80. Dėžučių piešiniai / Drawings of boxes.

81. David Dawson, Lucianas Freudas; Karalienė Elžbieta II / Lucian Freud; Queen Elizabeth II, Chromogeninis spalvotas atspaudas, 38.7 x 59.3 cm.

82. Lucianas Freudas, Mergaitė su kačiuku / Girl with a kitten, 1947, dr., aliejus, 41 x 30.7 cm.

83. Jolanta Kyzikaitė, Kačiukų puokštė / A bunch of spring kittens, 2015, dr., akrilas, 150 x 130 cm.

84. Švieslentė „Plastos“ gamykloje / Dashboard in „Plasta“ factory.

85. Pradinis tapybos darbo kūrimo etapas / Initial stage of painting.

86. Tapybos darbas studijoje / Painting in studio.

87. Tapybos darbas parodoje / Painting at exhibition. Ramūno Danisevičiaus nuotrauka.

88. Jolanta Kyzikaitė, Laimėjimas / Winning, 2014, dr., akrilas, 270 x 460 cm.

89. 2015 01 28 Trakų pilies kiemas / Castle courtyard in Trakai.

90. 2014 04 25 Trakų pilies kiemas, šeimos archyvas / Castle courtyard in Trakai. Pictures from family archive.

91. Trakų pilies kiemo nuotraukos rastos Instagramo programėlėje / Castle courtyard in Trakai. Pictures from Instagram.

92. Gottfriedo Helnweino paroda Albertinos galerijoje Vienoje / Gottfried Helnwein’s Exhibition at Albertina Gallery in Vienna, 2013.

93. Darbas studijoje / Painting in the studio.

94. Jolanta Kyzikaitė, Pamiršta istorija / Forgotten story, 2015, dr., akrilas, 270 x 510 cm.

95. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 006 / No 006, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

96. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 029 / No 029, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

97. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 004 / No 004, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

98. Jolanta Kyzikaitė, Intymus pokalbis / Private conversation, 2016, dr., akrilas, 200 x 270 cm.

99. Jolanta Kyzikaitė, Žaidimo planas / Game plane.

100. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 008 / No 008, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

101. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 001 / No 001, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

102. Jolanta Kyzikaitė, Pastebėjimas Nr. 88 / Note No 88.

103. Jolanta Kyzikaitė, Žvilgsnis iš žvaigždynų / Glimpse from the stars, 2016, dr., akrilas, 195 x 275 cm.

104. Paveikslų „Vieną kartą tai buvo pasaka“ ir „Laimės kompotas“ pavadinimai prieš metant kauliuką / Picking up titles with dice: „Once upon a time it was a fairy tale“ and „Compote of happiness“.

105. Jolanta Kyzikaitė, Prieš pabundant / Before awakening, 2016, dr., akrilas, 130 x 100 cm.

106. Jolanta Kyzikaitė, Žaidimas baigtas / Game over, 2017, dr., akrilas, 198 x 248 cm.

107. Jolanta Kyzikaitė, Atėjo beždžionėlė ir pavogė mano smegenėles / A monkey came and stole my brain, 2017, dr., akrilas, 198 x 270 cm.

108. 2013 03 25

109. 2014 03 20

110. 2014 06 04

111. 2014 12 14

112. 2017 05 09

113. Jolanta Kyzikaitė, Rampa. Kalvu slėnio Žaidimų aikštelė IV / Ramp – Kalnų slėnis playground IV, 2013, dr., akrilas, 155 x 80 cm.

114. Jolanta Kyzikaitė, Plaukimas rožiniu ratu / Swimming with a pink float, 2013, dr., akrilas, 140 x 270 cm.

115. Jolanta Kyzikaitė, Plaukimas žydru delfinu / Swimming with an inflatable dolphin, 2013, dr., akrilas, 140 x 270 cm.

116. Jolanta Kyzikaitė, Atspindys / Reflection, 2014, dr.., akrilas, 160 x 195 cm.

117. Jolanta Kyzikaitė, Darbų ciklas, Kaip garsiau juoktis? 1K / How to laugh louder? 1K, 2013-2014, dr., akrilas, 158 x 198 cm.

118. Jolanta Kyzikaitė, Darbų ciklas, Kaip garsiau juoktis? 1 D / How to laugh louder? 1D, 2013-2014, dr., akrilas, 158 x 198 cm.

119. Jolanta Kyzikaitė, Darbų ciklas, Kaip garsiau juoktis? 2K / How to laugh louder? 2K, 2013-2014, dr., akrilas, 158 x 198 cm.

120. Jolanta Kyzikaitė, Darbų ciklas, Kaip garsiau juoktis? 2D / How to laugh louder? 2D, 2013-2014, dr., akrilas, 158 x 198 cm.

121. Jolanta Kyzikaitė, Darbų ciklas, Kaip garsiau juoktis? 3K / How to laugh louder? 3K, 2013-2014, dr., akrilas, 158 x 198 cm.

122. Jolanta Kyzikaitė, Darbų ciklas, Kaip garsiau juoktis? 3D / How to laugh louder? 3D, 2013-2014, dr., akrilas, 158 x 198 cm.

123. Jolanta Kyzikaitė, Kačiukų puokštė / A bunch of spring kittens, 2015, dr., akrilas, 70 x 50 cm.

124. Jolanta Kyzikaitė, Drąsiau / Be brave, 2015, dr., akrilas, 70 x 50 cm.

125. Jolanta Kyzikaitė, Augintinis / Pet, 2015, dr., akrilas, 70 x 50 cm.

126. Jolanta Kyzikaitė, Kilimo kutai arba prieš užmiegant / Carpet's fringe or before a sleep, 2015, dr., akrilas, 100 x 80 cm.

127. Jolanta Kyzikaitė, Rytas be kavos / Breakfast without coffee, 2016, dr., akrilas, 120 x130 cm.

128. Jolanta Kyzikaitė, Pasivaikščiojimas mėnesienoje / Moonlight walks, 2016, dr., akrilas, 120 x 130 cm.

129. Jolanta Kyzikaitė, Senas radijas / Old radio, 2016, dr., akrilas, 80 x 80 cm.

130. Jolanta Kyzikaitė, Pažinimo procesai / Cognitive processes, 2016, dr., akrilas, 130 x 150 cm.

131. Jolanta Kyzikaitė, Laimės kompotas / Happiness compote, 2016, dr., akrilas, 168 x 235 cm.

132. Jolanta Kyzikaitė, Vieną kartą tai buvo pasaka / Once upon a time it was a fairy tale, 2016, dr., akrilas, 275 x 195 cm.

133. Jolanta Kyzikaitė, Neatpažinta(s) / Unrecognize, 2017, dr., akrilas, 100 x 100 cm.

134. Jolanta Kyzikaitė, Neatpažinta(s) II / Unrecognize II, 2017, dr., akrilas, 110 x 100 cm.

135. Jolanta Kyzikaitė, Medis / A tree, 2017, dr., akrilas, 110 x 120 cm.

136. Jolanta Kyzikaitė, Kaukė / A mask 2017, dr., akrilas, 130 x 140 cm.

137. Jolanta Kyzikaitė, Vitrina / Showcase / 2018, dr., akrilas, 235 x 168 cm.

138. Jolanta Kyzikaitė, Saulutė / Daisy, 2018, dr., akrilas, 157,5 x 154 cm.

139. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 002 / No 002, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

140. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 003 / No 003, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

141. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 005 / No 005, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

142. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 007 / No 007, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

143. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 009 / No 009, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

144. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 010 / No 010, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

145. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 011 / No 011, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

146. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 012 / No 012, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

147. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 013 / No 013, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

148. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 014 / No 014, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

149. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 015 / No 015, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

150. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 016 / No 016, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

151. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 017 / No 017, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

152. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 018 / No 018, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

153. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 019 / No 019, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

154. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 020 / No 020, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

155. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 021 / No 021, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

156. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 022 / No 022, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

157. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 023 / No 023, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

158. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 024 / No 024, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

159. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 025 / No 025, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

160. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 026 / No 026, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

161. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 027 / No 027, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

162. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 028 / No 028, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

163. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 030 / No 030, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

164. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 031 / No 031, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

165. Jolanta Kyzikaitė, Nr. 032 / No 032, 2016, Popierius, tempera, rašiklis, 23 x 20 cm.

LITERATŪRA IR ŠALTINIAI

Aleatorika, prieiga internetu: https://lt.wikipedia.org/wiki/Aleatorika [žr. 2018 03 10].

Andriuškevičius Alfonsas, *Keturios meno suvokimo klaidos* (radijo paskaita), prieiga internetu: http://www.lrt.lt/naujienos/kalba_vilnius/32/76411/alfonsas_andriuskevicius._keturios_meno_kurinio_suvokimo_klaidos_radijo_paskaita / [žr. 2015 04 28].

Andriuškevičius Alfonsas, *Lietuvių dailė: 1996–2005*, Vilnius: VDA leidykla, 2006.

Anra Aneta, *Paleistuvės, arba Meilė pagal Niurnbergo mergelę*, Vilnius: Kitos knygos, 2016.

Assmann Aleida, „Transformations between History and Memory“, in: *Social Research*, Vol. 75, No. 1, Collective Memory and Collective Identity (Spring 2008).

Asmens dokumentų išrašymo centras prie Lietuvos Respublikos vidaus reikalų ministerijos, prieiga internetu: https://www.dokumentai.lt/viewpage.php?page_id=34 / [žr. 2017 03 07].

Balis Hugo, *The ABC's of DADA*, prieiga internetu: https://www.youtube.com/watch?v=EqkIJ0odFxA&t=109s / [žr. 2017 04 29].

Barthes Roland, *Camera lucida*, vertė Agnė Narušytė, Vilnius: Kitos knygos, 2012.

Baudrillard Jean, *Simuliakrai ir simuliacija*, vertė Marius Daškus, Vilnius: Baltos lankos, 2002.

Baumanas Zygmuntas, *Natūrali blogio istorija*, prieiga internetu: http://www.bernardinai.lt/straipsnis/2010-10-25-zygmunt-bauman-naturali-blogio-istorija/52103?fb_action_ids=985157808173229&fb_action_types=og.likes#.VciG_LWaSHc.facebook / [žr. 2015 08 15].

Бахтин Михаил Михайлович, *Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса*, Москва: Художественная литература, 1990.

Bell Daniel, *Kapitalizmo kultūriniai prieštaravimai*, vertė Daina Valentinavičienė, Vilnius: Alma littera, 2003.

Bello Paola Dal, *Louise Bourgeois: when the past comes out in sculpture*, prieiga internete: http://www.arsenalecreativo.com/louise-bourgeois-when-the-past-comes-out-in-sculpture / [žr. 2015 03 28].

Belting Hans, *Faces. Eine Geschichte des Gesichts*, München, C. H. Beck, 2013.

Belting Hans, *The Invisible Masterpiece*, London: Reaktion Books, 2001.

Bergson Henri, *Juokas*, vertė Goda Bulybenko, Vilnius: Vaga, 2014.

Berne Eric, *Žaidimai, kuriuos žaidžia žmonės: žmogiškųjų santykių psichologija*, vertė Milda Dykė, Vilnius: Vaga, 2008.

Breton André, *Nadža*, vertė Akvilė Melkūnaitė, Vilnius: Baltos lankos, 1998.

Bryson Norman, „The Invisible Body“, in: *Documents of Contemporary Art, Painting*, sud. Terry R. Myers, 2011.

Carrière Jean-Claude & Eco Umberto, *Nesitikėkite atsikratyti knygų*, vertė Elena Macevičiūtė ir Adas Macevičius, Vilnius: Žara, 2011.

Cascone Sarah, *30 of Our Favorite Portraits of Queen Elizabeth II to Celebrate Her 63-Year Reign,* prieiga internetu: https://news.artnet.com/art-world/30-portraits-of-queen-elizabeth-ii-332442 / [žr. 2014 11 27].

Collins Suzanne, *Bado žaidynės*, vertė Ina Jakaitė, Vilnius: Alma littera, 2010.

Crayencour Muriel, *Michaël Borremans - The Devil's Dress*, prieiga internetu: http://www.youtube.com/watch?v=C_H0R9d49kI&app=desktop / [žr. 2014-03-15]

Dabartinės lietuvių kalbos žodynas, Vilnius: lietuvių kalbos institutas, 2012.

Dekartas Renė, „Metafizinai apmąstymai“, in: *Rinktiniai raštai,* Vilnius: Mintis, 1978.

Enquist Per Orlov, *Kapitono Nemo biblioteka*, vertė Zita Mažeikaitė, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 2008.

Estés Clarissa Pinkola, *Bėgančios su vilkais. Laukinės moters archetipas mituose ir pasakose*, vertė Lina Būgienė, Vilnius: Alma littera, 2005.

Fink Eugen, *Laimės oazė. Esė apie žaidimo ontologiją*, vertė Rūta Jonaitytė, Vilnius: Apostrofa, 2018.

Freud Sigmund, *Anapus malonumo*, vertė Antanas Gailius, Vilnius: Vyturio leidykla, 1999.

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

Gadamer Hans-Georg, *Istorija. Menas. Kalba*, sudarė ir vertė Arūnas Sverdiolas,Vilnius: Baltos lankos, 1999.

Grigoravičienė, Erika, *Vaizdinis posūkis: vaizdai, žodžiai, kūnai, žvilgsniai*, Vilnius: Lietuvos kultūros tyrimų institutas, 2011.

Gavelis Ričardas, *Vilniaus Pokeris*, Vilnius: Vaga, 1989.

Geda Sigitas, *Žydinčių bulvių sapnai. Dienoraščiai*, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 2015.

Gombrich Ernst Hans, *Dailė ir iliuzija*, vertė Rasa Antanavičiūtė, Vilnius: Alma littera, 2000.

Gombrich Ernst Hans, *Meditations on a hobby horse and other essays on the theory of art*, Londonas: Phaidon, 1994.

Greimas Algirdas Julius, *Apie Nykštuką ir Grigo ratus (lietuviškojo Hermio beieškant)*, Vilnius: Baltos lankos Nr. 17, 2003.

Grigoravičienė Erika, *Vaizdinis posūkis: vaizdai, žodžiai, kūnai, žvilgsniai*, Vilnius: Lietuvos kultūros tyrimų institutas, 2011, p. 208.

Hattenstone Simon, *Cindy Sherman: Me, Myself and I*, prieiga internetu: http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2011/jan/15/cindy-sherman-interview / [žr. 2013 01 28].

Hemsworth Gerard, *Painting as a Foreign language*, prieiga internetu: http://archive.balticmill.com/index.php?itemid=2033 / [žr.2013-12-09].

Huizinga Johann, *Homo Ludens, a study of the play-element in culture*, Londonas: Trowbridge & Esher, 1980.

Jurevičiūtė Goda, *J. Oppenheimeris: visą blogį istorijoje padarė tokie žmonės, kaip mes*, LRT Radijo laida „Kultūros savaitė“, LRT.lt, prieiga internetu: http://www.lrt.lt/naujienos/kultura/26/99689/j._oppenheimeris_visa_blogi_istorijoje_padare_tokie_zmones_kaip_mes / [žr. 2015 04 27].

Kantas Imanuelis, *Grynojo proto kritika,* vertė Romanas Plečkaitis, Vilnius: Mintis, 1982.

Kasparavičiūtė Benigna, „Happy art museum. Birželio mėnesio horoskopas“, in: *Literatūra ir menas*, Nr. 3621-3622, 2017m. birželio 23, p. 7-8, prieiga internetu: http://literaturairmenas.lt/2017-06-23-nr-3621-3622/4083-s-keltininkai/6239-benigna-kasparaviciute-happy-art-museum / [žr. 2017-06-25].

Koestler Arthur, *The act of creation*, Londonas: Hutchison § Co, 1964.

Kortasaras Chulijas , *Žaidimas baigtas*, vertė Valdas Petrauskas, Vilnius: Baltos lankos, 2011.

Kortasaras Chulijas, *Žaidžiame klases*, vertė Valdas Petrauskas, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 1993.

Krempels Dana M., *What Do Rabbits See?*, prieiga internetu: http://www.bio.miami.edu/hare/vision.html / [žr. 2017-12-04].

Krištopaitytė Monika, „Dvigubas žaidimas“, in: *Septynios meno dienos*, Nr. 709, 2006 m. gegužės 10 d., prieiga internetu: https://www.7md.lt/archyvas.php?leid_id=709&str_id=5931 / [žr. 2012 12 09].

Lévi-Stauss Claude, *Antropologija modernaus pasaulio problemų akistatoje*, vertė Eduardas Klimenka, Vilnius: Žara, 2015.

Lévi-Stauss Claude, *Laukinis mąstymas*, vertė Marius Daškus, Vilnius: Baltos lankos, 1997.

Liutkus Viktoras, „Autoportretas lietuvių tapyboje: keli požiūriai“, in: *Žmogus ir aplinka XX a. Lietuvos dailėje*, Vilnius: Lietuvos ir meno institutas, 1992, p. 231.

Milan Kundera, *Gyvenimas yra kitur*, vertė Pranas Bieliauskas, Vilnius: Tyto alba, 2001.

Milan Kundera, *Nepakeliama būties lengvybė*, vertė Almis Grybauskas, Vilnius: amžius, 1993.

Nemeikšis Ričardas, *Blizgučiai*, parodos „Blizgučiai“ anotacija, [žr. 2013 01 07].

Langer Susanne K., *Feeling and Form: A Theory of Art*, New York: Scribner, 1953.

Lietuviškos pasakos, sudarytojas: Jonas Stukas, Vilnius: Vaga, 1977.

Lingis Alhonso, *Bendra kalba, paskiri balsai*, Vilniaus paskaitos, vertė Danutė Bacevičiūtė, Vilnius: Baltos lankos, 2010.

Liutkus Viktoras, „Autoportretas lietuvių tapyboje: keli požiūriai“, in: *Žmogus ir aplinka XX a. Lietuvos dailėje*, Vilnius: Lietuvos ir meno institutas, 1992.

Lynch David, *Pagauti didžiąją žuvį*, vertė Goda Grigolytė, Vilnius: Tyto alba, 2014.

Lyotard Jean-Francois, *Postmodernus būvis. Ataskaita apie žinojimą*, vertė Marius Daškus, Vilnius: Baltos lankos, 2010.

Marion Jean-Luc, *Atvaizdo dovana. Žiūrėjimo meno metmenys*, vertė Nijolė Keršytė, Vilnius: Aidai, 2002.

McCloud Scott, *Understanding Comics*, HarperCollins, 2004.

Merleau-Ponty Maurice, *Akis ir dvasia*, vertė Arūnas Sverdiolas, Vilnius: Baltos lankos, 2005.

Milašius Oskaras, *Lietuviškos pasakos*, Vilnius: Vyturys, 1989.

Montetnis M., *Esė*, iš prancūzų kalbos vertė Danguolė Droblytė, Vilnius: Mintis, 1983.

Mulevičiūtė Jolita, *Besotis žvilgsnis. Lietuvos dailė ir vizualioji kultūra 1865 – 1914*, Vilnius: Lietuvos kultūros tyrimų institutas, 2012.

Neil Gaiman, *Žvaigždžių dulkės*, vertė Vytas Pamerneckas, Vilnius: Bonus animus, 2008.

Origami, prieiga internetu: https://lt.wikipedia.org/wiki/Origami / [žr. 2018-02-15].

Paris Gaston, *Le petit Pouset et la Grande Ourse*, Paryžius: A. Franck, 1875.

Petkevičienė Julija, „Jolantos Kyzikaitės Tetris (2011)“, in: *Dailė*, Nr. 1, 2011.

Reinehart Luke, *Kauliukų žmogus*, vertė Vytautas Petrukaitis, Vilnius: Tyto Alba, 2005.

Ročkienė Kora, „Artėja naujieji viduramžiai. Slavojus Žižekas apie ateitį“, Sławomiro Sierakowskio Sławomiro pokalbis su filosofu Slavojumi Žižeku, in: *Septynios meno dienos*, Nr. 16 (1122), 2015 m. balandžio 24 d., prieiga internetu: http://www.7md.lt/kultura/2015-04-24/Arteja-naujieji-viduramziai / [žr. 2015 04 28].

Sadako Sasaki, prieiga internetu: https://en.wikipedia.org/wiki/Sadako_Sasaki / [žr. 2014-02-24].

Sontag Susan, *Apie fotografiją*, vertė Laurynas Katkus, Vilnius:Baltos lankos, p. 2000.

Sverdiolas Arūnas, *Hermeneutinės filosofijos studijos*, t. 2, Aiškinimo ratas, Vilnius: Strofa, 2003

Sverdiolas Arūnas, *Steigtis ir sauga. Kultūros filosofijos etiudai*, Vilnius: Baltos lankos, 1996.

Šliogeris Arvydas, Gustas Virginijus, *Pokalbiai apie esmes*, Tyto alba, Vilnius 2013.

The Art of Laughter: Humour in the Golden Age, prieiga internetu: https://www.franshalsmuseum.nl/en/event/the-art-of-laughter / [žr. 2018-03-24].

Tronie, prieiga internetu: https://en.wikipedia.org/wiki/Tronie / [žr. 2018 03 07].

Vaidilaitė Vaiva, *Klodas Levi-Strosas: antropologas apie Kalėdų Senelį*, prieiga internetu: http://www.ve.lt/naujienos/visuomene/zmones/klodas-levi-strosas-antropologas-apie-kaledu-seneli-1416243 / [žr. 2016 11 28], Claude Lévi-Strauss, "Le Père Noël supplicié", http://classiques.uqac.ca/classiques/levi_strauss_claude/pere_noel_supplicie/pere_noel_supplicie_texte.html / [žr. 2017 11 28].

Vaitkevičiūtė Valerija, *Tarptautinių žodžių žodynas*, Vilnius: Žodynas, 2001.

Vonegutas Kurtas, *Katės lopšys*, vertė Vytautas Petrukaitis, Vilnius: Vaga, 1996.

Winnicott Donald Woods, *Žaidimas ir realybė*, vertė Milda Morkytė, Vilnius: Vaga, 2009.

Vitgenšteinas Liudvigas, *Rinktiniai raštai*, vertė Rolandas Pavilionis, Vilnius: Mintis, 1995.

Vitkutė Joana, „Itališkojo juoko mįslė", in: *Septynios meno dienos*, Nr. 9 (1246), 2018 m. kovo 2 d., prieiga internetu: https://www.7md.lt/daile/2018-03-02/Italiskojo-juoko-misle / [žr. 2018 03 20].

Weiss Jasonas, „Julio Cortázar, grožinė literatūra Nr. 83", interviu iš „The Paris Review", in: *Literatūra ir menas*, Nr. 3396, 2012 m. spalio 5d., prieiga internetu: http://literaturairmenas.lt/2012-10-05-nr-3396/190-literatura/287-julio-cort-zar-grozine-literatura-nr-83 / [žr. 2018 01 20].

Wittgenstein Ludwig, Apie tikrumą, vertė Saulenė Pučiliauskaitė, Vilnius: Baltos lankos, 2009.

Zelčiūtė Dovilė, *Eskizai*, pokalbis su Alfonsu Andriuškevičiumi, prieiga internetu: www.tekstai.lt/index.php/tekstai-apie-tekstus/95-a/2841-eskizai-su-dailes-kritiku-alfonsu-andriuskeviciumi-kalbasi-dovile-zelciute / [žr. 2016 07 28].

AUTORĖS PUBLIKACIJŲ IR PRANEŠIMŲ MENO PROJEKTO TEMA SĄRAŠAS

Meno projekto autorės publikacijos:

1. KYZIKAITĖ, J. Vaizduotės žaidimas tarp idėjos, teksto, vaizdo ir žiūrovo, in: *Kai(p) idėja tampa kūriniu / When (how) an Idea becomes a Work of Art* : straipsnių rinkinys, sudarė: dr. Aušra Traškelytė, Vilnius: Vilniaus dailės akademijos leidykla, 2014, p. 117–129, ISBN 978-609-447-167-4.

2. KYZIKAITĖ, J. Sniego gniūžtė: Krepšinis ir tapyba, in: *Meninis tyrimas: teorija ir praktika / Artistic Research: Theory and Practice*: straipsnių rinkinys, sudarė: dr. Vytautas Michelkevičius, dr. Vytautas Michelkevičius, 2015, p. 151–160, ISBN 978-609-447-195-7.

Meno projekto autorės pranešimai:

1. KYZIKAITĖ, J. Me(a)no žaidimai, *Meno doktorantų skaitymai ,* Vilnius: Vilniaus dailės akademija, 2014.

2. KYZIKAITĖ, J. (Ne) vaikiški žaidimai, *Meno doktorantų skaitymai*, Vilnius: Vilniaus dailės akademija, 2015.

3. KYZIKAITĖ, J. Žaidimas kauliukais ir tapyba, *Meno doktorantų skaitymai*, Vilnius: Vilniaus dailės akademija, 2017.

4. KYZIKAITĖ, J. Kaip pabėgti nuo tikslingo komponavimo, seminaras „Kompozicija“, Kaunas: KTU Dizaino centras, 2017.

Šį tyrimą rėmė LR Kultūros taryba ir Lietuvos mokslo taryba.

2013, 2016 ir 2018 LR Kultūros tarybos skirtos individualios valstybės stipendijos.

2014 Skirta doktoranto stipendija už akademinius pasiekimus, Lietuvos mokslo taryba.

APIE MENO PROJEKTO AUTORĘ

IŠSILAVINIMAS

1998-2002 Bakalauro studijos Vilniaus dailės akademija.

2002-2004 Magistro studijos Vilniaus dailės akademija.

Jolanta Kyzikaitė – tapytoja, Vilniaus Dailės akademijos lektorė. Parodose aktyviai dalyvauja nuo 2003 m., jos kūryba buvo pristatyta aštuoniose autorinėse parodose ir daugiau nei 100 bendrų parodų Lietuvoje ir užsienyje. 2010 m. Jolanta Kyzikaitė tapo I vietos laureate konkurse „Jaunojo tapytojo prizas“. Aktyviai dalyvauja „Artist in residence“ programose. Kartu su galerija „Meno niša“ pristatyta meno mugėse Vilniuje, Paryžiuje, Budapešte, Berlyne, Maskvoje ir t.t. 2016 m. dalyvavo tapybos festivalyje Viborge, Danijoje. Jolantos Kyzikaitės kūrinių yra įsigijęs „Mo“ muziejus Lietuvoje, „Walter Bischoff“ muziejus Vokietijoje ir privatūs kolekcionieriai.

APDOVANOJIMAI, STIPENDIJOS IR REZIDENCIJOS

2013, 2016 ir 2018 LR Kultūros tarybos skirtos individualios valstybės stipendijos.

2014 Skirta doktoranto stipendija už akademinius pasiekimus, Lietuvos mokslo taryba.

2013 Dalyvavo menininkų rezidencijų projekte CreArt (Network of Cities for Artistic Creation) Atelierhaus Salzamt (Lince), Austrija.

2011 Menininkų rezidencija, Austrijos federacinės Respublikos švietimo, meno ir kultūros ministerijos (BMUKK), Austrijoje.

2010 „Jaunojo tapytojo prizas‘2010“, I vieta.

2010 Menininkų rezidencija, Austrijos federacinės Respublikos švietimo, meno ir kultūros ministerijos (BMUKK), Austrijoje.

PERSONALINĖS PARODOS

2016 „Kauliukų tapyba“, galerija „Meno niša“, Vilnius.

2014 „Šventė“, galerija „Meno parkas“, Kaunas.

2014 „Me(a)no žaidimai“, galerija „Meno niša“, Vilnius.

2014 „Kauliukas“, Ukmergės kultūros centro parodų salė, Ukmergė.

2012 Instaliacija „Šiaudų sodai“, galerija „Meno niša“, Vilnius.

2011 „Meno ligoninė“, galerija „Baroti“, Klaipėda.

2011 „Laikinai išvykusi“, galerija „Meno niša“, Vilnius.

2010 „Tapyba ne tapyba“, „Galerija XX “, Panevėžys.

MENO MUGĖS

2018, 2017, 2016, 2015, 2014, 2013, 2012, 2011 „Art Vilnius’13“, Litexpo, Vilnius.

2017 „Positions Berlin“, Berlyno Arena, Berlynas/DE.

2017 „YIA“, Susitikimų centras, Briuselis/BE.

2017, 2016 „YIA“, Le Carreau du Temple, Paryžius/FR.

2016 „Koelner Liste“, Carlswerk, Kiolnas/DE.

2015 „Art Market Budapest“, kultūros centras Millenaris, Budapeštas/HU.

2013 „Vienna Fair“, Messe Wien, Viena/AT.

2013 „Art Moscow“, DNK hall of the CHA, Maskva/RU.

GRUPINĖS PARODOS (Meno projekto laikotarpiu)

2017 „Darbalaukis“, VDA parodų salė „Titanikas“, Vilnius.

2017 „Belvedere“, galerija „Meno forma“, Kaunas.

2017 „Zakhor! (Prisimink!), Žydiškojo Vilniaus įvaizdžių topografija“, „Dwek“ galerija, Jaruzalė.

2017 Projektas „Tapybos maršrutizatoriai“, Nr. 14, Vilnius.

2017 „Be teksto;“, Dailininkų sąjungos galerija, Vilnius.

2017 „Gimiaus šalyje, kurios nebėra“, Stadtarchiv, Duisburg/DE.

2017 „Imago Mundi“, projekto „10 x 12“ paroda, galerija „Meno parkas“, Kaunas.

2017 „Jaunojo tapytojo prizas“, VDA parodų salės „Titanikas“, Vilnius.

2016 XVI Tarptautinė Vilniaus tapybos trienalė „Nomadiški vaizdai“, Taikomosios dailės ir dizaino muziejus, Vilnius.

2016 Tarptautinis tapybos festivalis, Viborgas/DK.

2016 „100% tapybos“, galerija „Arka“, Vilnius.

2016 „Atstumai be ribų“, Paveikslų galerija, Kaunas.

2016 „ZACHOR! Žydiškojo Vilniaus įvaizdžių topografija“, SA Jewish Museum, Keiptaunas/ZAF.

2016 „WUNDENKAMERAden“, galerija „Meno forma“, Kaunas.

2015 „Trumpa iššvaistyto laiko istorija“, Pamėnakalnio galerija, Vilnius.

2015 „Mnemosinės ledkalnis“, VDA parodų salė „Titanikas“, Vilnius.

2015 Tapybos ir dokumentinės fotografijos parodos„Vilniaus polonezas Lietuvai“, galerija „Arka“, Vilnius.

2015 Tapybos paroda skirta 25-osioms Lietuvos Nepriklausomybės atkūrimo metinėms, Europos parlamentas, Briuselis. Europos Komisijos būstinė, Liuksemburgas. Europos Komisija Briuselyje (Eurokomisaro V.Andriukaicio biuras), Briuselis.

2015 Šiuolaikinės lietuvių tapybos ir fotografijos paroda „Žydiškojo Vilniaus įvaizdžių topografija“, Vilniaus miesto rotušė, Vilnius; Akademie der Konrad Adenauer Stiftung, Berlynas/DE.

2015 „Kartos (ne)sikartoja“ (antras kartas), galerija „Meno forma“, Kaunas.

2014 Kelias / Ceļš / Kett, galerija „Arka“, Vilnius/LT, Latvijos dailininkų sąjungos galerija, Ryga/LV, Pärnu muziejus, Pärnu/EST, Nacionalinė Estijos biblioteka, Talinas/EST.

2014 „Jaunojo tapytojo prizas 2009 – 2014“, Šiuolaikinis meno centras, Vilnius.

2014 „The Other Thinking“, galerija „Stalowa“, Varšuva/PL.

2014 „Išklotinė“, VDA galerija „Titanikas“, Vilnius.

2014 „Kartos (nesi)kartoja“, galerija „Meno Forma“, Kaunas.

2014 „Folkloras“, galerija „NoD mini“, Praha, Čekija/CZ.

2013 „Sinchronija“, Jurbarko krašto muziejus, Alytus.

2013 „In project space“, galerija „Atelierhaus Salzamt“, Lincas/AT.

2013 „Sinchronizacija“, galerija „Y“, Minckas/BY.

2013 „Sinchronija“, Galerie bij de Boeken, Ulftas/NL.

2013 „NordArt 2013“, KiC Kunst in der Carlshütte, Büdelsdorf/DE.

2013 „15 Vilniaus tapybos trienalė. Kontekstai“, Šiuolaikino meno centras, Vilnius.

2013 „Eurostandartai“, VDU menų galerijoje „101“, Kaunas, VDA galerija „Titanikas“, Vilnius.

2013 XVI tarptautinė dailės paroda „CDX – 2013. PROCESAS“, Centriniai dailininkų namai, Maskva/RU.

2013 „JCE Klaipėda 2013“ – atrankinė paroda į „Jaunųjų Europos kūrėjų“(„JEK“) 2013/2015 metų bienalę, Klaipėdos kultūrų komunikacijų centro parodų rūmai, Klaipėda.

2013 „Stopkadras“, galerija „Arka“, Vilnius.

2012 Tarptautinis jaunų menininkų festivalis „Meno-sesija“, Kaliningrado meno galerija, Kaliningradas/Ru.

2012 „Tapatybė. Lietuvos dailininkų sąjungos kolekcija“, Andorra la Vella miesto galerija, Andora/AD; galerija “Berchtoldvilla“, Zalcburgas/At, BWA galerija, Rzeszowe/PL.

2012 „Menamos istorijos. Figūra“, Užutrakio dvaro rūmai, Trakai.

2012 „Naujojo avangardo objektas“, (AV17) galerija, Vilnius.