

# VAIZDUOTĖS ŽAIDIMAS TARP IDĖJOS, TEKSTO, VAIZDO IR ŽIŪROVO

*Jolanta Kyzikaitė*

VILNIAUS DAILĖS AKADEMIJA

Maironio g. 6, LT-01124 Vilnius

jolanta.kyzikaite@gmail.com

Kaip idėja tampa kūrinium? Kuo skiriasi užrašyta idėja (teksto) nuo įvaizdintos idėjos (meno kūrinio)? Gal kūrinys turi savo kalbą, kuri ne visada sutampa su autoriaus pasakojimu? Ar skirtingos dailininko ir žiūrovo patirtys nepradangina paveikslo galimybių kurti savą istoriją? Gal idėją galima sulyginti su žaidimu ar pasaka? Kur slypi jos pagrindas?

Pirmi du straipsnio skyriai yra apie mano autorinę darbų parodą *Me(a)no žaidimai* (2014 02 26 – 03 18, galerija „Meno niša“, Vilnius), kurią pasitelkdama bandau atsakyti į aukščiau minėtus klausimus, po parodoje pristatytų kūrinių analizės keliu klausimą: kas paskatino parašyti du galimus tapybos kūrinių „skaitymo“ scenarijus?

Žaidimas teksto ir vaizdo dėka perteikia dar neišreikštą, beformę ir kintančią idėją. Žaisdami bandome pagal savo kultūros suvokimą rasti jai formą, tačiau bet kokia išraiška yra ir ribojimas, tad išreikšta idėja neišvengiamai redukuojama. Įgavusi formą, idėja tampa autoriaus artikuliacija, bet jos perskaityme išlieka individualios improvizacijos galimybė. Taip parodomas tik išeities taškas – kaleidoskopo skylutė, pro kurią žiūrime į paveikslą. Žiūros laukas nėra apribotas, nes kiekvienas į kaleidoskopą įkritęs spalvotas stiklas sudaro vis naujus derinius, kurie yra mūsų pačių fantazija. Tad kiekvieną vaizdą sąlygoja ir paveikslo duotybė, ir asmeniška žiūra.

REIKŠMINIAI ŽODŽIAI: tapyba, kalba, mitas, pasaka, žaidimas, idėja, žiūrovas.

## ĮVADAS

Straipsnio tikslas – pačiai artikuliuoti bežodį tapybinį mąstymą, 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 Jeano François Lyotard'ą atskleisti, kaip tarp mąstymo ir matymo įsiterpia kalba. Šie filosofai man pasirodė labai įdomūs ir aktualūs, nes per tapybą atranda filosofines tiesas, nors nė vienas iš jų nebuvo tapytojas. Todėl man pasidarė įdomu perkelti savo tapybinį mąstymą į įžodintą tekstą. Pagrindinis



1. Jolanta Kyzikaitė, *Le Bon Bon*, 2011–2013, drobė, akrilas, 154 × 200 cm, Vidmanto Ilčiuko nuotrauka

Jolanta Kyzikaitė, *Le Bon Bon*, 2011–2013, acrylic on canvas, 154 × 200 cm, photograph by Vidmantas Ilčiukas

klausimas, nagrinėjant kuo skiriasi vaizdinė ir žodinė raiška, – ar įmanoma rasti vaizdo ir kas slypi jame atitikmenį žodinėje raiškoje. Šiame meniniame tyrime remiuosi man artimiausiu metodu – introspekcija, patirimų stebėjimu ir jų 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. Todėl tikslingai pasirinkau gana „kortasarišką“ teksto struktūrą. Julio Cortázaras knygoje *Žaidžiamieji klases*<sup>1</sup> siūlo dvi galimas skaitymo linijas, tačiau kaip skaityti renkasi skaitytojas. Aš taip pat pateikiu du pasakojimus, kurie atsirado kuriant tapybos darbų seriją *Me(a)no žaidimai*, tai – tuo metu mane lydėjusios mintys, išgyvenimai ar skaityta literatūra. Vėliau darbai ir tekstai buvo pristatyti to paties pavadinimo parodoje, taip siūlant ir žiūrovui įsitraukti į žaidimą tarp teksto ir vaizdo ar susikurti savo pasakojimą.

1 Chulijus Kortazaras, *Žaidžiamieji klases*, vertė Valdas Petrauskas, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 1993.

## PARODA – ŽAIDIMAS

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 kūrinių 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 beta-pant, dažniausiai lieka neatskleistos. Šišk pavėikslai į parodą iškeliaivo lydimi žodinių pasakojimų.

### PIRMA ISTORIJA.

#### ŽAIDIMAS SU ATMINTIMI

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



2. Jolanta Kyzikaitė, *1000 gervių*, 2014, drobė, akrilas, 154 × 250 cm,  
Vidmanto Ilčiuko nuotrauka

Jolanta Kyzikaitė, *1000 Cranes*, 2014, acrylic on canvas,  
154 × 250 cm, photograph by Vidmantas Ilčiukas

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). Nelieta 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 neskakė, ir vienintelis raktas jį atpažinti buvo kūno judesiai, gestai. Taigi mano atmintis „užšaldė“ vaizdą ir suklydo naudodama netinkamus atpažinimo įrankius.

Tapydama tyrinėju savo atmintį, jos veikimą. O kad geriau suprasciau, 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



3. Jolanta Kyzikaitė, *Apkabinimas*, 2013, drobė, akrilas, 85 × 149 cm, Vidmanto Ilčiuko nuotrauka

Jolanta Kyzikaitė, *Embrace*, 2013, acrylic on canvas, 85 × 149 cm, photograph by Vidmantas Ilčiukas

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 Senis Šaltis, o pas kitus jis ateina per Naujųjų Metų šventę. Taip po truputį griuvo tas pasakų pasaulis, pasėjęs abejones dėl tekstų – pasakojimų – tiesos.

Tuo metu mano vaikiškas pamatymas skyrėsi nuo suaugusiojo matymo, man buvo svarbūs visai kiti

vaizdo rakursai, kurie metams bėgant atmintyje dar labiau išsigrynino. Liko konkrečių įvykių prisiminimai – šaudymas „ragatkėmis“ į balandžius, kūdroje nuskendus bendraamžė, aš pati galvojanti, kaip būtų galima iš trečio aukšto nusileisti balionu, ar pirmo aukšto kaimynės ant palangės atvėsinausių 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 smulkmėnų 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 nepadaeda atkurti praeities įvykių. Ieškojau nuotraukų, kurios būtų lyg netyčia atsiradusios 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 įvardija

*punctum*<sup>2</sup>, 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.

Judesiui pabrėžti naudoju ne vieną nuotrauką, o jų seką (*Likimo skaičius* [3 il]). Šie skirtingi vieno veiksmo kadrai išsidėlioja į trumpą istoriją, būdingą kino filmui (pvz., rankos pakėlimas). Tapyboje numanoma judesį galima sukurti ir su vienu judesiu, jį pakartojant kelis kartus. Mes mintyse sukuriame seką ir įsivaizduojame, kad personažas pajudėjo, bet kartu abejojame, o gal čia keli veikėjai?

Vartydama fotografijas ir žaisdama su savo atmintimi, noriu 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 tapytas primena meditaciją, kuri iškelia vis naujus ir naujus vaizdinius, kuriuos aš gal ir buvau primiršusi.

## ANTRA ISTORIJA.

### ŽAIDIMAS SU BAIME

Savo kelionę į Lincą pradėjau su gana keistomis mintimis, kurios manęs nepaliko net įveikus ilgus kilometrus iki Austrijos – tai 2013-ųjų rugsėjį įvykusi Dembavos tragedija<sup>3</sup>, kuri paskatino mąstyti apie mano

2 „[P]unctum taip pat yra įgylimas, mažytė skylutė, dėmelė, mažytis įplovimas – 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. Pastabos apie fotografiją*, vertė Agnė Narušytė, Vilnius: Kitos knygos, 2012, p. 37.

3 Dembavos tragedija, kai 2013-09-21 netoli Dembavos k., Panevėžio r., buvo pagrobta paauglė Evelina, išniekinta ir sudeginta automobilyje, o į jos pagalbos šauksmą skambinant telefonu

pačios ir artimųjų saugumą. Kiek gali pasitikėti savo jėgomis ir kiek kitų pagalba. Ar gali jaustis saugus, jei institucijos (Bendrojo pagalbos centro), kurios turi rūpintis, ištikus bėdai negali suteikti pagalbos.

Šioje darbų kolekcijoje bandžiau išvelgti žaidimą tarp skirtingų amžiaus grupių. Jos yra labai skirtingos ir socialiai nebūdingos, pavyzdžiui, vaikai žaidžia žaidimus, kuriuos žaisdamas suaugęs žmogus atrodytų kvailai, o gal nepadoriai. Kai susipainioja skirtingos amžiaus grupės žaidimas dažnai tampa vienpusiškas, nes iš anksto žinomi laimėtojai – turintys didesnę jėgos persvarą. Net ir užaugę kartais mes tampame tais vaikais, su kurias žaidžiama, ir šis žaidimas pasimato tik nutikus kokiam nors skaudžiam įvykiui. Bandome ieškoti paaiškinimų, vadiname tai likimu, juk tos mergaitės vietoje galėjo būti bet kuri kita, ir tikriausiai įvykių eiga nebūtų pakitusi. Bet ar tai likimas, ar kažkas turėtų prisiimti atsakomybę? Ir kur to žaidimo ribos ir taisyklės?

Savo darbuose norėjau rasti ribą, kai įprastas žaidimas tampa baugiu. Koks žaidimas sukelia didžiausias įtampas? Ar galimas lygiavertis vaiko ir suaugusio žaidimas?

Intelektualiniai žaidimai yra suprantami kaip mokymosi procesai, todėl šis žaidimas labai praktikuojamas tarp suaugusių ir vaikų. Kultūroje ši žaidimo forma taip pat yra priimtina ir dažnai naudojama filosofijoje, literatūroje ar dailėje (parodų anotacijose dažniausiai atsispindi tam tikri intelektualiniai žaidimai).

Tačiau kita žaidimų grupė, kuri man pasirodė įdomesnė, yra mažiau plėtotą tapyboje, tai – judesio ir kiti kontaktiniai žaidimai. Jie kelią didžiausias įtampas, pirmiausia dėl ribotų žmogus fizinių galimybių. Mūsų žaidimų galimybių ribas bene puikiausiai reprezentuoja sportas, parodantis, kiek žmogus gali pasiekti tikslingai dirbdamas, bet žaidimas čia lieka tik pavadinime. Labiausiai kontaktiniai žaidimai atsispindi cirkle. Pastarieji juoko forma rodo pagrindines žmogaus

Bendrajam pagalbos centrui (BPC) nebuvo sureaguota. Sučiupti trys įtariamieji J. J., D. A., A. J.



4. Jolanta Kyzikaitė, *Likimo skaičius*, 2013, drobė, akrilas, 155 × 181 cm, Vidmanto Ilčiuko nuotrauka

Jolanta Kyzikaitė, *Fatal Number*, 2013, acrylic on canvas, 155 × 181 cm, photograph by Vidmantas Ilčiukas

baimės: baimę būti kvailam – klounai, aukščio baimę – akrobatai, fizinio neįgalumo baimę – liliputai, laukinės gamtos baimę – dresuoti žvėrys ir pan. Taigi lengva juoko forma, dažniausiai vaikams, eksponuojamos suaugusiųjų baimės. Tai parodoma supriešinant mažą ir didelį, protingą ir kvailą, pavojingą ir žaismingą ir pan. Beje, šiose priešpriešose visuomet yra traumos, nebūtinai fizinės, galimybės.

Gaudynės, kurios man visada asocijavosi su trauma (kiek vaikystėje mėlynių ir kraujo pralieta – sunku ir suskaičiuoti), tapo pagrindine šios parodos *Me(a)no žaidimai* ašimi. Net ir vaikų gaudynėse dažniausiai kažkas nukentčia, o žaidžiant suaugusiam vyrui su mergaite kyla ne tik susižalojimo baimė, kuri tikriausiai kiekvienam numanoma, bet ir supratimas, kad gaudymas yra suvokiamas kaip bėgimas, bet nuo ko? Įvairių gyvenimiškų pavojų? Šis sugretinimas sukelia įtampą – o kas toliau? Tapybos darbas todėl ir žavus, kad tą „kas toliau“ tegalime numatyti. Čia reikėtų susikurti savo istoriją, nes galima tikėti, kad nieko tikrai neįvyks, tai yra tiktai žaidimas. Bet norėjosi tęsti, todėl kituose darbuose nagrinėju tą pačią – baimės ir

žaidimo – temą. Parodoje darbus dėlioju it komiksą. Tai nuoroda į netikrumą, į pasaką.

Pirma pasitinka mergaitė *Le Bon Bon* [1 il.] su „užšaldyta“ šypsena, tikriausiai paskutinė laimingos vaikystės nuotrauka su nuoroda į laiką. Yra dvi galimos datos: 2011 ir 2013 metai su 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 neįterpia, nes tai primintų užrašus ant paminklų su mirties ir gimimo data. Aš nenorėjau nieko laidoti, bet sustingusios šypsenos tapymas sukėlė daug sunkumų.

Tapant *Le Bon Bon* darbą iškilo problema, negalėjau jo pabaigti. Tapiau ilgai, keičiau paveikslų koloritą, figūrų išdėstymą, tik nekeičiau pagrindinio idėjinio mazgo – vaiko šypsenos. Bet kuo daugiau laiko buvo skiriama šiam darbui, tuo labiau vaikas atrodė negyvas. Tapyboje nejaukumą sukelia šypsena, nes ji yra gyvo žmogaus emocijos išraiška, prie to prisideda ir spalvotas – vizualus – jos perteikimas, kuris paveikslą priartina prie gyvo personažo.

Perverčiau nemažai tapybos albumų, ieškojau nutapyto nuoširdaus juoko, ne mįslingos šypsenos, bet tikro juoko. Ir įdomu tai, kad juoko Vakarų Europos tapyboje beveik nėra (kaip visada išimčių galima rasti). Manau, pastaroji stoka kyla iš tapybos suvokimo – tai atminties saugykla. Užfiksuotas žmogus darbe atspindi tą dabartį, kuri bus praeitis, o darbai su kvaila – juokinga – išraiška yra tarsi momentiniai, tad bereikšmiai amžinybėje. Noras kurti ir būti dalimi „rimtos istorijos“ slepiasi kiekvieno mūsų viduje. Tuo tarpu juokas išstumiamas už istorijos ribų, nes jis reprezentuoja karnavalą, tuo pačiu ir laikinumą, kuris negali būti „oficialiosios“ kultūros dalimi.

Darbe *1000 popierinių gervių* [2 il.] pro mergaitę praskrenda didžiulės origamio 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<sup>4</sup>. 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. 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* (2004), panaikinę realistišką žmogaus atvaizdą (mergaitės veido nėra), mes dar lengviau susitapatiname su paveikslu veikėju. Mes linkę visur matyti save ir į paveikslą dažniausiai žiūrime tarsi į veidrodį<sup>5</sup>. Tiek pasakojimuose, tiek vaizde ieškome tų panašumų su savimi ir savo istorija. Veidų nerodau ir kituose darbuose – juos „nukirsdama“ (*Apkabiniamas* [3 il.]) ar tiesiog nusukdama nuo žiūrovo (*Likimo skaičius* [4 il.]). Nesantys veidai – tai menami veidrodžiai paveikslų žiūrovams.

Žaidimas „klasės“ – vienas iš judesio žaidimų, kuris dažniau aprašomas literatūroje. Mano darbo *Likimo skaičius* [4 il.] vaizdinė idėja yra labai artima Milano Kunderos *Juoko ir užmaršties knygoje* išsakytai minčiai. Viename šios knygos skyriuje pateiktas pasakojimas apie žaidimą tarp suaugusiojo ir vaikų. Jauna moteris

4 Legendos gimtinė – Japonija, joje teigiama, kad vienas noras išsipildys, jei išlankstys 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 išlankščius 644 gerves, likusias gerves išlankstė jos draugai ir jas palaidojo kartu su mergaite; [http://en.wikipedia.org/wiki/Sadako\\_Sasaki](http://en.wikipedia.org/wiki/Sadako_Sasaki), [žiūrėta 2014-02-24].

5 Scott McCloud, *Understanding Comics*, HarperCollins, 2004, p. 36.



5. Jolanta Kyzikaitė, *Vainikas*, 2013, drobė, akrilas, 114 × 149 cm, Vidmanto Ilčiuko nuotrauka

Jolanta Kyzikaitė, *Wraith*, 2013, acrylic on canvas, 114 × 149 cm, photograph by Vidmantas Ilčiukas

vardu Tamina patenka į salą, kurioje gyvena tik vaikai. Ji turi priimti visas jų žaidimo taisykles – „priimti jų kalbą“<sup>6</sup>. Daugelis taisyklių yra sukurtos pačių vaikų, bet būtent per iš kartos į kartą perduodamą žaidimą „klasės“ moteris pajunta „amžino pastovumo siaubą“<sup>7</sup> ir kartą, peržengus „liniją“ (sulaužius taisykles), ji tiesiog išstumiami iš visų vaikų žaidimų (Tamina bėgdama iš vaikų salos nuskeštą jiems ramiai stebint iš valtės).

Savo darbe *Likimo skaičius* rodau mažą mergaitę, žaidžiančią „klases“, bet paveiksle situacija atvirkščia Kunderos pasakojimui – tarp suaugusiųjų patenka vaikas. Suaugę negali žaisti su vaikais, kaip ir vaikas negali žaisti suaugusiųjų žaidimų. Čia slypi skirtingas žaidimų taisyklių supratimas, gal todėl atsiranda dažni nesutarimai ir įtampos tarp kartų.

Tapybinėmis priemonėmis norėjau sukurti aplinką, kuri sukeltų įtampas. Niveliavau foną, suteikdama

6 Milan Kundera, *Juoko ir užmaršties knyga*, vertė Pranas Biečiauskas, Vilnius: Tyto alba, 2006, p. 201.

7 „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.



6–8. Jolanta Kyzikaitė, *Pažaiskim!* 1-3, 2013, popierius, mišri tech., 30 × 42 cm, iš asmeninio archyvo

Jolanta Kyzikaitė, *Let's Play!* 1-3, 2013, paper, mixed technique, 30 × 42 cm, from the artist's archive

judėjimo ar bėgimo išpūdį, nes judesy negalime atpažinti konkrečios aplinkos, jis – „išplaukia“. Nepastovumo jausmą kūriau lyg kreida nupaišydama žaidimo „klasės“ langelius ir likimo skaičius. Jau piešiant ant seno popieriaus [6–10 il.], kuris turi 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<sup>8</sup>, 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 šį pradėtą žaidimą darbe *Apkabinimas* [3 il.] palikau neatsakytą klausimą – 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 nuvalkiuotu peliuko Mikio atvaizdu ant vyro bliuzono. Jis turi būti geras, nes nešioja gan vaikišką rūbą, o gal tai kaip tik prasilenkia su bet koku 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 linija. Taigi šis perkeitimas, kad ir koks dabar yra natūraliai atrodantis kasdieniniame gyvenime, perkėlus į drobę neatrodo toks savaime suprantamas.

Ekspoziciją baigia *Vainikėlis* [5 il.], gal ir pernelyg tiesmuka, bet man buvo įdomus vainikėlio simbolis 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 sukkelto išpūdžio: kartą, įkritus į ežerą lankeliui, lašantis nuo jo vanduo besileidžiančios saulės buvo

8 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?



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. Cortázar'o apsakymui *Žaidimas baigtas*<sup>9</sup>. Istorija yra apie trijų mergaičių, kur viena iš jų – Leticija – turi stuburo ligą, sugalvotą 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.

Visi šie darbai sudaro nuoseklią rodymo tvarką – istoriją, ir negalimą jų sukeisti. Eksponuojant juos galerijoje tai kėlė nuostabą. Kodėl tapybos darbai negali turėti savo individualios tvarkos? Mano nuoseklus pasakojimas vaizdais priminė porą pavyzdžių, kurių lyginti, atrodo, neįmanoma, bet dėl aiškios pasakojimo struktūros jie labai panašūs – bažnytinė tapyba (Kryžiaus kelio stotys) ir komiksas.

#### KAS PASKATINO PARAŠYTI DU GALIMUS TAPYBOS KŪRINIŲ SKAITYMO SCENARIJUS?

**Pirma.** Kodėl yra būtinas tekstas kūrinio idėjai nusaikyti? Gal kūrinio idėja negali būti tapati žodinei raiškai, nes tiesiog taptų teksto iliustracija.

9 Chulijus Kortasaras, *Žaidimas baigtas*, vertė Valdas Petrauskas, Vilnius: Baltos lankos, 2011, p. 152–165.

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 tu 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.

Gal reikėtų atskirti sąvokas kas yra mintis<sup>10</sup>, o kas yra idėja<sup>11</sup>. 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

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

11 Idėja (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. *filos.*, a) dalyko ir būties esmė, egzistuojanti realiai; nepriklausoma nuo žmogaus sąmonės; b) suvokiamas kaip pažinimo objektas; c) Georgo Vilhelmo Frydricho Hegelio (Hegel; 1770–1831) filosofijoje – visų daiktų prasmė ir kūrėja, kuriai būdingos trys stadijos: objektyvi, subjektyvi ir absoliuti; Valerija Vaitkevičiūtė, *Tarptautinių žodžių žodynas*, Vilnius: Žodynas, 2001, p. 394.



9. Jolanta Kyzikaitė, *Pažaiskim!* 4, 2013, popierius, mišri tech., 30 × 21 cm, iš asmeninio archyvo

Jolanta Kyzikaitė, *Let's Play!* 4, 2013, paper, mixed technique, 30 × 21 cm, from the artist's archive

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 vaizdinį (materiją), „[m]intys be turinio tuščios, stebiniai be sąvokų – akli.“<sup>12</sup> Arūnas Sverdiolas idėją *įdabartina*:

Idėjos, projekto ar sumanymo realizavimas, jos įkūnijimas ar įgyvendinimas – būtent kaip įdabartinimas. Įdabartinimas – tai perkėlimas į dabartį

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

kaip egzistencijos židini. 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.<sup>13</sup>

**Antra.** Kuo skiriasi teksto ir vaizdo žaidimo taisyklės? Grįžtant prie Cortázar, 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 momentiška 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“.<sup>14</sup>

Šios pastabos galioja suaugusiųjų žaidimams. Vaikų žaidimų taisyklės dažnai intuityvios ir tokios, o žaidimas atpažįstamas kaip „tas pats“ ne dėl tų pačių

13 Arūnas Sverdiolas, *Steigtis ir sauga. Kultūros filosofijos etidai*, Vilnius: Baltos lankos, 1996, p. 293.

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

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 – paveikslukus – mes sukuriame jų atitikmenis savo mintyse<sup>15</sup>. 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.<sup>16</sup>

Matydami „šypsėnėlės“ 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*<sup>17</sup> (2002) tapybos kalba buvo sulyginta su mums nepažįstama kalba. Mes reaguojame tik 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“<sup>18</sup>, teigia Michaėlis 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“ būseną. „Juk priimamas ne tik



10. Jolanta Kyzikaitė, *Pažaiskim!* 5, 2013, popierius, mišri tech., 21 × 30 cm, iš asmeninio archyvo

Jolanta Kyzikaitė, *Let's Play!* 5, 2013, paper, mixed technique, 21 × 30 cm, from the artist's archive

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*.<sup>19</sup> 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 pradėdame skaityti nuo paveikslėlių žiūrėjimo, bet augant knygoje paveikslėlių mažėja, kol visai išnyksta. Gal todėl mums bręstant yra lengviau suprantama būtent žodinė, ne vaizdinė idėja<sup>20</sup>. Todėl visada renkames 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, nes teisingo atsakymo nėra.

15 Scott McCloud, *op. cit.*, p. 27.

16 René Dekartas, „Metafizinai apmąstymai“, in: *Rinktiniai raštai*, Vilnius: Mintis, 1978, p. 175.

17 *Painting as a Foreign Language*, <http://archive.balticmill.com/index.php?itemid=2033>, [žiūrėta 2013-12-09].

18 [http://www.youtube.com/watch?v=C\\_HoR9d49kI&app=desktop](http://www.youtube.com/watch?v=C_HoR9d49kI&app=desktop) [žiūrėta 2014-03-15].

19 Ludwig Wittgenstein, *Apie tikrumą*, vertė Saulėnė Pučiliauskaitė, Vilnius: Baltos lankos, 2009, p. 24.

20 Scott McCloud, *op. cit.*, p. 140.

**Trečia.** Kokiomis aplinkybėmis fikcija tampa realia? Vaizdų skaitymo kultūra siejama su vaikyste, mes pirma pradėdame skaityti knygas, kuriose nėra teksto, tačiau augant proporcija tarp teksto ir vaizdo pamažu nyksta, kol lieka tik tekstas<sup>21</sup>. Todėl kartais atsiranda nepasitikėjimas, o gal prarandamas gebėjimas skaityti vaizdus ir ieškoma tekstinės vaizdų atitikties. Manoma, tekstas siejasi jau su mūsų brandumu, kai galime atskirti, kas yra mitas, o kas tikrovė.

Bet čia aš išvelgiu paradoksą. Juk iš pradžių tikime būtent žodine kaba – mitu<sup>22</sup>, o mūsų juslinis potyris, taip pat ir vaizdinis (rašytinė kalba), tuos mitus paneigė. Tai kodėl nepasitikim vaizdu? Gal tapybinis vaizdas atskleidžia daugiau, nei norėtumėm matyti, ir dažniausiai jį siejame su fikcija ar abejone.

Akivaizdu, jog komiksas<sup>23</sup> bene glaudžiausiai susieja žodinę ir vaizdinę kalbą. 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 aiškius juodus kontūrus ir darbų eksponavimas serijomis. Tačiau komiksiniis pasakojimas mano darbuose neveda į žodinę kalbą, „burbulų“ su žodžiais nėra, todėl pasakojimo eiga intuityvi.

21 *Ibid.*

22 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.

23 kòmiksas [angl. *comics* dgs.] – trumpa istorija, išreikšta paveiksliukais su trumpais žodiniiais 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.

Mes linkę vaizdus „sugyventi“ 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.

## IŠVADOS

Ši tekstinė analizė leido naujai išvysti savo kūrybą. Kūrinio vaizdinė ir tekstinė idėja tiesiogiai nesutampa, nes tai yra dar vienas kūrėjo pasirinktas žaidimas. Žaidimas tarp vaizdo ir teksto tikslingiausiai Europos 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 ieškau ryšių tarp savo atminties ir fotografijos, o lygiagrečiai tekste – tarp savo išsakytų minčių ir literatūrinių nuorodų.

Tapyba suvokiama momentiška, ir vizualioji komunikacija vyksta nepaisant teksto. Tapytas vaizdas, taip pat ir mano darbai, apgyvendina fikciją žiūrovo kūne. 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 tų pačių įvaizdžių cirkuliacijas, kur dėka prisiminimų pavyksta prikelti patirtus išgyvenimus ar jausenas.

## LITERATŪRA

- Barthes Roland, *Camera lucida. Pastabos apie fotografiją*, vertė Agnė Narušytė, Vilnius: Kitos knygos, 2012.
- Dabartinės lietuvių kalbos žodynas*, Vilnius: Lietuvių kalbos institutas, 2012.
- Dekartas Renė, „Metafiziniai apmąstymai“, in: *Rinktiniai raštai*, Vilnius: Mintis, 1978.
- Kantas Imanuelis, *Grynojo proto kritika*, vertė Romanas Plečkaitis, Vilnius: Mintis, 1982.
- Kortasaras Chulijus, *Žaidimas baigtas*, vertė Valdas Petrauskas, Vilnius: Baltos lankos, 2011.
- Kortasaras Chulijus, *Žaidžiame klases*, vertė Valdas Petrauskas, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 1993.
- Kundera Milan, *Juoko ir užmaršties knyga*, vertė Pranas Bieliauskas, Vilnius: Tyto alba, 2006.
- Lyotard Jean-Francois, *Postmodernus būvis. Ataskaita apie žinojimą*, vertė Marius Daškus, Vilnius: Baltos lankos, 2010.
- McCloud Scott, *Understanding Comics*, HarperCollins, 2004.
- Sverdiolas Arūnas, *Steigtis ir sauga. Kultūros filosofijos etiudai*, Vilnius: Baltos lankos, 1996.
- Vaitkevičiūtė Valerija, *Tarptautinių žodžių žodynas*, Vilnius: Žodynas, 2001.
- Wittgenstein Ludwig, *Apie tikrumą*, vertė Saulenė Pučiliauskaitė, Vilnius: Baltos lankos, 2009.

## THE IMAGINATION GAME BETWEEN AN IDEA, A TEXT, AN IMAGE AND A SPECTATOR

Jolanta Kyzikaitė

### SUMMARY

KEYWORDS: painting, language, myth, fairy-tale, game, idea, spectator.

How does an idea become a text or a piece of art? What is the difference between a written idea and an imagined idea? Maybe a work has a form that does not always coincide with the author's story? Is the potential of a painting to individually create a story retained, and does it not disappear due to a different experience? Maybe an idea can be compared to a game or a fairy-tale? Where is the basis of an idea?

To answer these questions I will use my exhibition "My games - Art games" (26 February – 18 March 2014, Meno niša Gallery, Vilnius) and its form of presentation -

the spectator is presented with two versions of how to understand the artworks. The game conveys a silent, formless and evolving idea. In this game, we try to find a form referring to our cultural perceptions; however, any expression is restrictive, and thus, the expressed idea is reduced. When the form is achieved, the idea becomes the author's articulation; and yet, the way you read it retains the possibility of individual improvisation. In this way, only a starting point is revealed - a kaleidoscopic eyehole through which we watch. The field of vision is not limited because every colourful glass that falls into the kaleidoscope forms new combinations, which are part of our own fantasy. This improvisation is influenced by an individual view - imagination.

A painted image houses fiction in the spectator's body. Since imagination does not exist anywhere else except the body, the spectator becomes a live continuation of the view. The continuity between the viewer and the artwork helps to create infinite references of art - hidden faces or background levelling. Conversely, realistic spontaneous facial expressions (for example, laughter) "mortifies" life, since the time spent painting cannot be instantaneous like in a photograph, and the more references to a long painting process are given, the more this expression looks unnatural - dead.