

SNIEGO GNIŪŽTĖ: KREPŠINIS IR TAPYBA

Jolanta Kyzikaitė

VILNIAUS DAILĖS AKADEMIJA

Maironio g. 6, LT-01124 Vilnius

jolanta.kyzikaite@gmail.com

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 telefonu. 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.

REIKŠMINIAI ŽODŽIAI: tapyba, krepšinis, procesas, laikas, žaidimas.

ĮVADAS

Sniego gniūžtę reikia paridenti, suteikti pradžia, kad ji virstų dideliu sniego kamuoliu. Pradžia visada būna kitokia, šį kartą mane sudomino ant sienos kabanti neveikianti švieslentė [1 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 turi taip pat laiko ribas – artėjantis parodos ar projekto laikas, kuris paspartina sniego gniūžtės virsmą kamuoliu.

Aprašomo tapybos triptiko sukūrimas truko vieną mėnesį. Pradžia nuo laiško [3 il.], kurį gavau rugpjūčio 19 d. (darbas buvo tik tik pradėtas [2 il.]), iki darbo išvežimo į parodą rugsėjo 20 d. ir išeksponavimo 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 „priešmaišų“ – neseniai skaitytų tekstų, matytų vaizdų ar tos dienos aktualijų. Todėl išskyrimas kitų autorių minčių iš bendros visumos padeda rasti aiškesnę pačios kūrybos struktūrą.



1.



2.



3.

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 „šią dieną“ (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 į 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.¹

Šiame skyriuje analizuoju kūrybos procesą. Nuotraukos padės geriau suprasti laiką tapyboje. Darbas negali būti nutapytas tiesiog „šią dieną“. Manau, tą vieną virpesio akimirką pajaučia tik žiūrovas. Tapytojas, žvelgdamas į

1 Henri Bergson, *Juokas*, vertė Goda Bulybenko, Vilnius: Vaga, 2014, p. 121.

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.



Veiksmo scena. Dabartinė mano studija, kadaise buvusi sporto salė, tai – patalpa su krepšinio stovais, suolais žiūrovams, taip pat jau minėta nebeveikianti švieslentė, po kuria žemiau 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 iškljuotos 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 atsisojus priešais sieną vieno metro atstumu bandant 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 būtajai (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.²

Manau, ir tapyboje personažai virsta tarsi teatro marionetėmis. Nutapytus žmones mintimis atgaivini, bet tuo pat metu suvoki, kad tai tik tapyba. Jie tapytojui 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

2 *Ibid.*, p. 35.



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?

Tačiau greitai internetines šokėjų paieškas pakeitė mano dukros. Kurtas Vonegutas klausia: „[k]odėl man turi rūpėti prasimanyti žaidimai, kai aplink vyksta tiek tikrų?“³ 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 prancūzų filosofo Henri Bergsono:

svarbu ir išlieka sieloje tai, kas neįtamais žingsniais pereina nuo vaikų žaidimų į suaugusių žaidimus, yra kombinacijos schema <...> abstrakti formulė, ir žaidimai yra jos konkretus pritaikymas.⁴

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

4 Henri Bergson, *op. cit.*, p. 68.

Jam svarbi yra žaidimo schema, dėka 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 glūdinamas vaiko santykis su aplinka, kitais vaikais ar suaugusiais. Ar taisyklės tikrai svarbios žaidimuose? „Žaidimą galima išmokyti ir vien tik praktiškai, be aiškiai išsakytų taisyklių“⁵. 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 įkritisimas į krepšį. Augant į žaidimą įtraukiami ir kiti žaidėjai – komanda, taip palaipsniui sužinomos visos žaidimo taisyklės. Žaidimas tampa procesu, kurio baigtis neapibrėžta nuo vieno žaidėjo. Todėl sportiniuose žaidimuose neretai kūrybiškumas yra suvaržomas taisyklėmis. Visą krepšinio eigą atspindi švieslentė, kur svarbus yra laikas ir rezultatas. Jei vaikas gali individualiai žaisdamas kūrybiškai aiškintis savo galimybes, tai palaipsniui žengiant į suaugusiųjų žaidimus svarbus tampa bendras rezultatas ir griežtos taisyklės. Sportiniuose žaidimuose yra griežtos taisyklės ir retai žaidžiama fiktyviai, gal todėl tapybos darbe mergaitės žaidžia nematomą žaidimą su kamuoliu. Kamuolio stoka rodo perėjimą nuo vaikiškų link suaugusių žaidimų.



5 Ludwig Wittgenstein, *Apie tikrumą*, vertė Saulėnė Pučiliauskaitė, Vilnius: Baltos lankos, 2009, p. 95.



[N]iekas negali nutraukti tęstinumo tarp žaidimo malonumo, jaučiamo vaiko, ir tarp to paties malonumo, patiriamo suaugusio.⁶

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.⁷

Tapybiniame sapne bandai racionaliai dėlioti vaizdinius, bet išvengti atsitiktinumų yra 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 atkurti. Tapyba yra rankų

6 Henri Bergson, *op. cit.*, p. 60.

7 Milan Kundera, *Nepakeliama būties lengvybė*, vertė Almis Grybauskas, Vilnius: Amžius, 1993, p. 38.

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 išseikvoti dideles pastangas.⁸

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? Siekis padaryti kažką geriau nei kitas visada veda prie rezultato – pagrindinio prizų. Turiu minty stereotipinę sporto žaidimo baigtį.

Tai yra žaidimas, įgyvendinantis, kaip visi žaidimai, jau priimtą stereotipą.⁹

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 citatos paimtos iš gyvenimo, įsigilinus galima jas lengvai perskaityti. Šalia bendrų, būdingų tam tikrai kultūrai citatų kartais būna ir labai asmeninės citatos. 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 perskaitymas, kaip ir kalbos citatų, yra bendresnis. Kad teisingai perskaitytum, 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 prasmų.

8 Henri Bergson, *op. cit.*, p. 71.

9 *Ibid.*, p. 83.

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 be-laikis?

Švieslentė vis dar nieko nerodė, nors žaidimas drobėje jau vyko. Bandžiau įsivaizduoti, kaip atrodytų skaičiai švieslentėje, 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 kontinuumė, žaidimas yra pamatinė gyvenimo forma.¹⁰

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 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 paveiksluko 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.¹¹

10 Donald Woods Winnicott, *Žaidimas ir realybė*, vertė Milda Morkytė, Vilnius: Vaga, 2009, p. 80.

11 Henri Bergson, *op. cit.*, p. 70.



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, belaiskis žaidimas, žaidimas be komentarų ir pan. Apsistočiau ties žodžiu – laimėjimas. Jį suprantu kaip ėjimą link laimės arba laimės ėjimą. Bet kas yra ta laimė?

[S]varbiausi klausimai yra tie, kuriuos formuluoti gali ir vaikas. Tai klausimai, į kuriuos nėra atsakymų.¹²

12 Ludwig Wittgenstein, *op. cit.*, p. 86.

Atsakymą tikrai sunku rasti, bet manau, tai susieta su vaikišku žaidimu, kai žaidimas įtraukia į tą belaiskį 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.

[m]ūsų pirmasis impulsas yra dėtis prie šio žaidimo. Tai mus išlaisvina nuo mąstymo nuovargio.¹³



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“¹⁴ rašo apie tapybos choreografiją – menininko santykį (judesį, prisilietimą) su drobe – visa tai, kas lieka už gražaus tapybinio paviršiaus, „paveikslas sąlygoja judėjimo diskursą“¹⁵. Tapybinis žaismas – tai procesas, kai sluoksnis po sluoksnio drobėje randasi vaizdas, kuris perkelia

13 Henri Bergson, *op. cit.*, p. 143.

14 Norman Bryson, „The Invisible body“, in: *Documents of Contemporary Art, Painting*, sud. Terry R. Myers, 2011, p. 38–41.

15 *Ibid.*, p. 40.



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 šiuo dieninio žiūrovo, kodėl išlieka noras pamatyti, kas slypi po dažų sluoksniais? Ar atskleidus visas darbo kūrimo fazes yra patenkinamas troškimas viską sužinoti? Gal tapybinės virtuvės pamatymas užgožia pirminį intuityvųjį darbo pamatymą – laisvą fantazijos judėjimą, o ne proceso analizę. Manau kiekvienas turėtų atsakyti, ar šis tapybos proceso atskleidimas padeda, o gal kaip tik trukdo kūrinio suvokimui.

IŠVADOS

Šis tyrimas parodė, kad mano tapybos darbo kūrimo principai yra labai panašūs į spektaklio režisūrą ar tiksliai surežisuotą improvizaciją, kur 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. Konkrečias istorijas neretai keičia ir atsitiktinumai, kurie tapyboje yra dažni. 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 išvelgti visus tapybos žodžio aspektus, kaip tapyto – tapsmo – tapimo. Su lyg kiekvienu nutapytu darbu kažkas pasikeičia ir pačiame tapytojuje, o švari drobė, kaip ir švarus lapas, įpareigoja atlikti naujus ieškojimus – naują tyrimą.

Tapybos medija yra momentišškai suvokiama, todėl 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.

Gauta 2015 02 14

LITERATŪRA

- Bergson Henri, *Juokas*, vertė Goda Bulybenko, Vilnius: Vaga, 2014.
- Bryson Norman, „The Invisible body“, in: *Documents of Contemporary Art, Painting*, sud. Terry R. Myers, 2011.
- Kundera Milan, *Nepakeliama būties lengvybė*, vertė Almis Grybauskas, Vilnius: Amžius, 1993.
- Winnicott Donald Woods, *Žaidimas ir realybė*, vertė Milda Morcytė, Vilnius: Vaga, 2009.
- Wittgenstein Ludwig, *Apie tikrumą*, vertė Saulenė Pučiliauskaitė, Vilnius: Baltos lankos, 2009.
- Vonegutis Kurtas, *Katės lopšys*, vertė Vytautas Petrukaitis, Vilnius: Vaga, 1996.

A SNOWBALL: BASKETBALL AND PAINTING

Jolanta Kyzikaitė

SUMMARY

KEYWORDS: painting, basketball, process, time, game.

With the help of the method of self-reflection I analyse the painting process – the creation of a work. While painting in a basketball gym, I adopt the rules of the environment. Basketball motifs appear not only in the painting, but also in the text. In addition to memories and reflections, I insert quotes by other authors (other colours), which are a kind of commentaries of a literary coach, or perhaps the remains of earth, grass or cultural layers, which get entangled into the creative snowball that is being rolled. In the present text two lines of research – visual and textual – can be seen, and at the same time everything is blended together into a single work, which I call a snowball.

The inner workings of painting are reminiscent of a snowflake turning into a huge snowball. In the painting process the idea of a work slowly, layer after layer, turns into a painting. The painting process becomes important, as it contains in itself all aspects

of the word *painting* (Lithuanian *tapymas* – painting, *tapsmas* – becoming). Along with each painted work something changes in the painter himself or herself, and a clean canvas, just like a blank page, obliges to embark on new pursuits or new research. Painting pursuits get deeply imprinted in memory until they are finally used in one or another situation, one or another work.

I constantly record the changes on my mobile phone, as in this way it is easier to remember certain stages of the work, my sensations or creative decisions that have been taken. However, unlike the text, painting does not allow you to go back. Along with constant changes and a search for the most suitable form to express the given idea, excellent paintings sometimes get hidden under layers of paint. However, it is impossible to go back to the previous stage of work – it equals a reconstruction of past events.

The entire charge of a painting is concentrated on its surface but, unlike the creative process, its reading is momentary. The perception of the work takes place through each viewer's play of thought. The painter reveals the space and objects that are not there – it is a mere painting illusion, a game created by the painter. It is up to the viewer to believe or not to believe in this game, to play or not to play it.