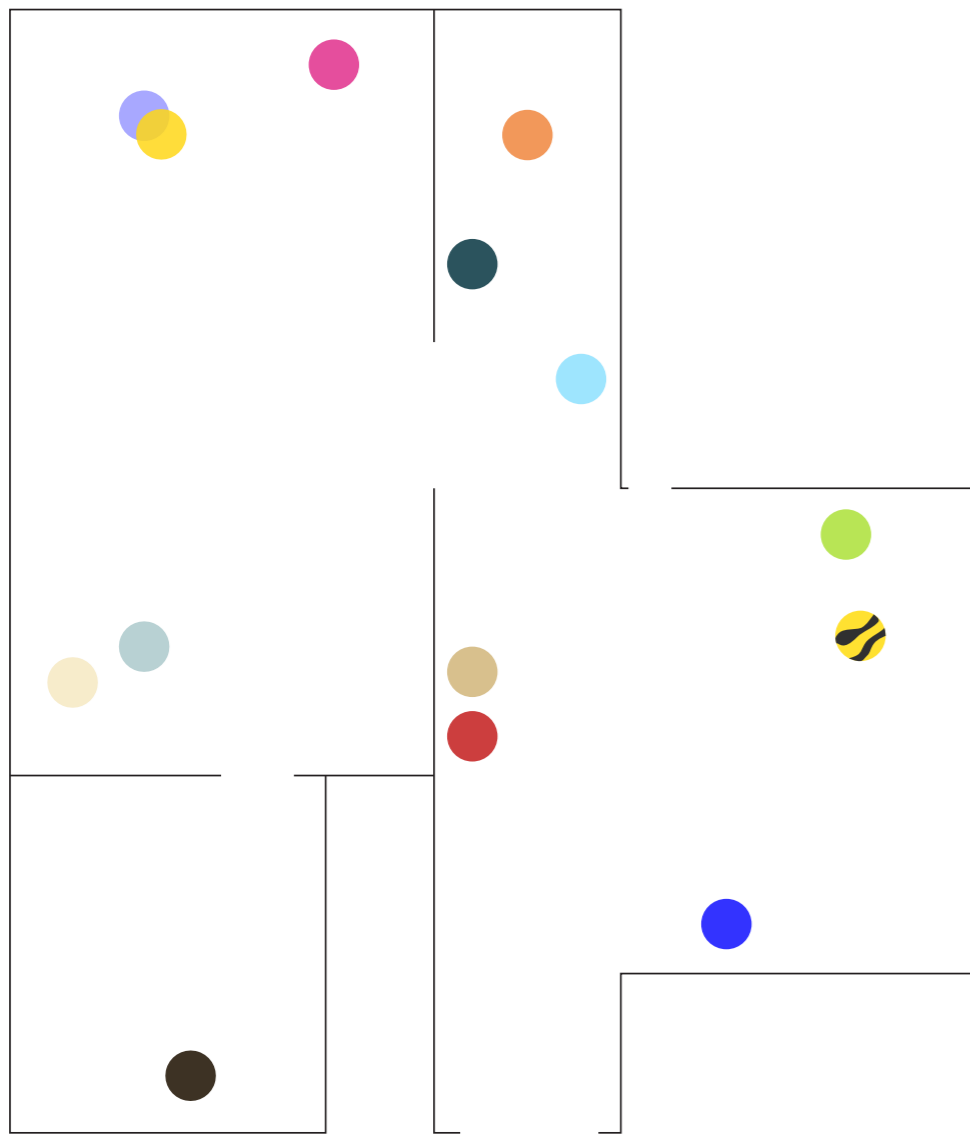




Kuratorė: Alberta Vengrytė / Parodos architektė: Ieva Cicėnaitė / Grafinis dizainas: Gasparas Zondovas





 Tilted Fever (diptikas)(aliejiniai dažai, drobė)
130x60, 2021


 Shrapnel #9ee5fe (aliejiniai dažai, drobė)
135x50x12, 2023


 Bone Ray (aliejiniai dažai, drobė)
180x160, 2023


 Dimorphos (aliejiniai dažai, drobė)
150x150, 2021


 Shrapnel #2b535d (aliejiniai dažai, drobė)
100x66x7, 2023


 Vertebra IX (aliejiniai dažai, drobė)
150x150, 2023


 untitled (aliejiniai dažai, drobė)
30x24, 2023


 Shrapnel #a47442 (aliejiniai dažai, drobė)
176x50x7, 2023


 Vertebra VIII (aliejiniai dažai, drobė)
150x150, 2023

 Vertebra B (putų polistirolas, gipsas, akrilas)
50x50x50, 2023

 Sarkofagas (aliejiniai dažai, drobė)
150x150, 2023

 Green Interlude (aliejiniai dažai, drobė)
150x150, 2021

 Baltas Sarkofagas (aliejiniai dažai, MDF plokštė)
122x100x11, 2023

 Amuletas (aliejiniai dažai, drobė)
180x160, 2023



NEXUS

– tai pirmoji personalinė jaunosios kartos tapytojo Šarūno Baltrukonio paroda galerijoje „Drifts“. Joje pristatomi pastaraisiais metais sukurti menininko tapybos darbai ir objektai, kūrybiškai reflektuojantys reikšmingai pakitusio mūsų santykio su technologijomis bei technologišku klausimu. Šio santykio kaita taip pat yra ir tikroviškumo, kaip objektyvios regimosios tikrovės, patirties problema, formuojanti abipus ekrano išsklidusią tikroviškumo–virtualumo dialektiką. Parodos pavadinimą inspiravo skirtingų socialinio pažinimo erdvių (tikrovės, skaitmeniškumo, virtualumo, virtualybės) tarpusavio susietumo bei persidengimo šiuolaikinėje meninėje kūryboje klausimai (lot. nectere – sieti). „Nexus“ – tai priežastiniai–estetiniai ryšiai tarp skirtingose erdvėse funkcionuojančių idėjų bei kūnų. Modernizmo tradicijoje kūnas tarnavo tam, kad talpintų ir apribotų savastį, kurios vientisumas buvo užtikrinamas proto tęstinumu šiame kūne. Vis dėlto, kultūros teoretikas Jonas Strattonas dar 1997 m. pastebėjo, kad „vis dažniau sutinkama su mintimi, jog savastis ne tik funkcionuoja atsietai nuo kūno, bet ir nėra jo ribojama ar apibrėžta proto „priklausymu“ kūnui“. Mūsų dienomis – šiuolaikinėms technologijoms įsitvirtinus kaip kultūriškai dominuojančioms –atsivėrė galimybės kaip niekad laisvai manipuliuoti esminėmis socio–episteminėmis sąvokomis, tokiomis kaip savastis, kūnas, erdvė, laikas, atmintis, gyvumas, virtualumas, dabartiškumas, dokumentalumas ir t.t...

Ši intensyvėjanti patirties cirkuliacija itin aktuali Šarūno Baltrukonio kuriamose drobėse, kuriose susijungia tikrovės ir skaitmeniškumo erdvės bei jose veikiančios kūnai. Vis tik šios erdvės abstrahuojamos, kai atpažįstamais tampa tik tam tikri jų fragmentai – tikrovės ar virtualybės pleištai, neretai pasižymintys urbanistine ir / arba kibernetine estetika.

Baltrukonio drobėse veikiančios motyvai, netekę savo prigimtinio „tikroviškumo“ ar „skaitmeniškumo“, įsitraukia į kokybiškai naują, per abipusę sąveiką suvoktiną, santykį. Būtent dvimačių ir trimačių plokštumų žaismas čia atstoja klasikinės tapybos šviesotamsą, kuri deformuoja paveikslui priklausančių elementų vienovę erdvės ir laiko atžvilgiu, o kūrinių paviršiai tampa specifine membrana, struktūruojančia paveikslo motyvų sąrangą bei kuriančia nenutrūkstamos jų sąveikos abipus tikroviškumo ir virtualumo erdvių ribas.

Baltrukonio tapybos kūriniuose regime aiškias natūralumo užuominas, vitalinės kilmės kūnų dalis, tarsi atsisakiusias galimybės irti, dūlėti ar senti ir sklendžiančias virtualiuose, aukštos raiškos peizažuose. Tai – proga archeologo akimis pažvelgti į techninių ir organinių individų genezę kaip nenutrūkstamą estetinio tapimo procesą. Kūriniuose aktyviai veikiant skirtingoms ontologinėms erdvėms priklausantiems kūnams, gamtos motyvų atplaišos čia įgauna fotografiškumo, o kiti, bendrą paveikslo kompoziciją kuriantys, elementai, būdami aiškiai neorganinės prigimties, tarsi prisitaiko prie gamtiškumo užuominų, tačiau fragmentuoja vientisą paveikslo horizontą, sukurdami nejaukos, kylančios iš šių dviejų skirtingų aplinkų, įspūdį.

Tokiu būdu abstrahuojami natūralieji objektai bei konkretizuojama juos supanti nevitalinė aplinka Baltrukonio paveikslus paverčia estetiniu paradoksu, įgalinančiu žiūrovą apmąstyti nuo kūno atsietos savasties bei virtualaus tikroviškumo sampratas.

Skaitmeninio vaizdo intymumą menininkas perteikia iš virtualybės sferos kylančiais vaizdiniais: aštriomis, griežtomis linijomis, dideliu kontrastu, motyvų paviršių lygumu, jų ekraniškumu, švariomis spalvomis. Menininkas taip pat eksperimentuoja deformuodamas ir pačią drobę, nukirsdamas dalį porėmio ar parinkdamas nestandartinius eksponavimo kampus, o tai leidžia skaitmeninį vaizdinį išplėsti abipus dvimatės paveikslo erdvės, imituojant jo strigimą virtualioje matricoje (pvz. diptike *Tilted Fever*, 2021 m.). Kitais atvejais – naujas paveikslo kūnų funkcijas įgalina konceptualūs kompoziciniai sprendimai: netikėtus

loginius asambliažus, kuriuose galime atpažinti paskirus organinės kilmės objektus, menininkas pozicionuoja paveikslo centre, paversdamas juos neįvardintoje skaitmeninėje aplinkoje levituojančių fiziškumo „salų“ konsteliacijomis (pvz. kūrinyje *Sarkofagas*, 2023 m.) Tapybos darbuose *Shrapnel #9ee5fe* bei *Shrapnel #2b535d* (2023 m.) dramatiškas skirtingų socio–episteminių aplinkų susidūrimas išreiškiamas manipuliuojant skirtingais paveikslo paviršių rakursais bei juos dengiančių potėpių dinamizmu. Tarsi viena nuo kitos tolstančios galaktikos, kurių šviesos spektro poslinkį aiškiname per laikišką nuotolį nuo jas stebinčiojo – deformuoti paveikslų paviršiai šiuose darbuose atstoja iliuziją, jog bet kurioje vietoje priešais kūrinių esantis žiūrovas regi nevienodu intensyvumu nuo jo tolstančias paveikslo dalis, įvaizdinančias taip pat ir skirtingo pažintinio lygmens aplinkas: kuo jos tolimesnės tikrovei, tuo intensyviau suvokiame jas judant

Kai kuriose kitose menininko drobėse nuolatinę įtampą kuria santykis tarp abstraktaus vaizdinio bei jo idėjinio krūvio: kompleksišku realybėje sutinkamų daiktų formas lemia jų medžiagiškumas, numanomas taktilinis poveikis žiūrovui. Derindamas savo prigimtimi priešingus motyvus ir ieškodamas estetinio jų balanso, menininkas šiurkščius, aštrius, lygius ar slidžius plokštumų paviršius išnaudoja kaip skirtingą informaciją apie iš jų sudarytus kūnus talpinančias laikmenas. Šiame kontekste galime atsižvelgti į kūrėjo profesinius įgūdžius: galbūt mėgaujamės Šarūno Baltrukonio paveikslų vaizdiniais būtent dėl to, kad jie – nors ir empiriškai atpažįstami – nėra tikri (the real thing), gėrimės jais dėl įgūdžių, kuriais pasinaudojant jie buvo sukurti? Šis malonumas, aplankantis žvelgiant į menininko darbus, suponuoja, jog netampame aklos mimetinės iliuzijos aukomis: nesiliaujame suvokę, jog Baltrukonio kūriniuose regimas kultūrinis tekstas tėra tikroviškumo „dubleris“, kad tai, kas sukelia pasigerėjimą, yra iliuzionistinis vaizdinio efektas, dirbtino dirbtinumas.

Dar radikalesnės redukcijos menininkas imasi kurdamas trimačius objektus, savo estetinė forma referuojančius į kai kurių parodoje pristatomų drobių motyvus. Šių kūnų gamyboje pasitelkdamas sintetines, gamtoje neaptinkamas medžiagas, Baltrukonis manipuliuoja objektų tekstūriškumu, veikiančiu, viena vertus – tarsi jų (ne)tikroviškumo maskuotė, kita vertus – tampančiu jų skaitmeniškumo asociacija. Šiuose perteikiniuose priešpastatomos ne tik vitalinės ir nevitalinės regimųjų daiktų savybės, tačiau ir jų tūrio bei paviršiaus kontrastingumas, dar labiau priartinantis *Vertebra VIII* bei *Vertebra IX* (2023 m.) prie virtualybės paradigmos. Parodos ašis – tai daugiaplanių tikroviškumo, skaitmeniškumo, virtualumo bei virtualybės persidengimo išgyvenimas. Tai, ką suvokiame esant dirbtinį realybėje, nebūtinai yra nenatūralu skaitmeniškumo suvokime, ir atvirkščiai. Kruopščiai apgalvoti Šarūno Baltrukonio paveikslų potėpiausiai skaitmeninį vaizdą drobėje paverčia jaukiu ir artimu, virtualų anonimiškumą tarsi paliekant nuošalyje. Tuo metu vaizduojamų bei regimų objektų vidų ar išorę persmelkianti žiūrovo patirtis, pripildanti juos specifinės, iš unikalios tikrovės ar virtualybės patirčių kylančios, informacijos – įgalina naujas abipusiškumo galimybes. Visose šiose situacijose paroda ieško (est)etinio pažinimo išeities taško – Nexus –, kuriame loginis ryšys arba ryšių serija, jungianti dvi ar daugiau aplinkas, įgalina kokybiškai naujas suvokimo galimybes.

–Alberta Vengrytė