

# DRIFTS

## Alberta Vengrytė kalbina tapytoją Mantą Valentukonį

2022 m. rugsėjo mėn.

**Alberta Vengrytė:** Tavo kuriamose drobėse persidengia tikrovės ir skaitmeniškumo erdvės. XX a. pab. – XXI a. pradžioje technologijoms įsivertinus 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.... Tai ryšku ir tavo kūrinių estetikoje. Koks tavo kaip menininko santykis su technologijomis ir technologiškumu? Ar galėtum apibūdinti pasaulėvaizdį, kuriame gimsta tavo paveikslų motyvai? Ką atsakytum, jei paklausčiau tavęs, ką laikai savo paveikslų *technologine savastimi*? Tai lemia technika ar motyvas?

**Mantas Valentukonis:** Siekiu, kad bet kuri skaitmeninė technologija sugebėtų man pasitarnauti kūrybos procese. Leidžiu būti jos įtakojamas, kurdamas paveikslą, renkantis motyvus. Vaizdinių apdorojimo programų, video žaidimų, „CGI“, „Augmented Reality“, „photogrammetry“, „Artificial Intelligence to photos“ procesai ir jų rezultatai savyje jau turi savitos vizualinės įkrovos ar *mados*, todėl tyrinėju pačią technologiją ir eksperimentuoju su ja, taip išgaudamas vizualinę kalbą, kuri iš savęs, vizualiai galėtų tapti meno kūriniu.

Kuriant vaizdinio motyvą atkreipiu dėmesį į iš realybės „paimtas“, tačiau kartu ir konceptualiai ar vaizdiškai nuo jos nutolusias, formas, jungiu šias formas su sintetinėmis paviršiaus būsenomis (texture – surface condition), kurios tarpsta kibernetinėje erdvėje. Toks materialumo/nematerialumo supainiojimas kuria intrigą ir atstumą tarp žiūrovo ir kūrinio.

Manau, kad motyvas ir pasirinkta technika vienas su kitu sąveikaudami sukuria kūrinio autonomiją ir savastį. Technika apibrėžia motyvo prigimtį, taip pat panaikina ar tyrinėja ribą tarp tapybos ir skaitmeninio vaizdo, todėl būtent tos ribos patyrimo labiausiai ir siekiu kurdamas paveikslą.

**A.V.:** Tikroviškumo ir virtualumo matricos tavo kūriniuose tam tikra prasme konfliktuoja – neretai persidengiančias paveikslo plotmes išskiria skirtingos tapybinės technikos, taip išryškinant judviejų vizualinį ir idėjinį skirtingumą. Vis dėlto, drobėse regimos figūros beveik visuomet esti skaitmeniškos, nepriklausančios vien fizinės tikrovės sričiai. Toks vitalinių ir nevitalinių paveikslo elementų žaismas, regis kuria transduktyvų – skirtingos prigimties informaciją tarp pasirinktų motyvų pernešantį – santykį. Šiame santykyje užgimstantis paveikslo naratyvas taip pat apima bent dvi skirtingas – skaitmeniškumo ir tikroviškumo – plotmes. Kaip šiame kontekste funkcionuoja paveikslo pasakojimo laikas? Kokie technologiniai ar konceptualūs sprendimai padeda užtikrinti tokiame meta-stabiliame santykyje esančių kūrinių dalių vienovę? O galbūt šis pasakojimas anaipol nėra vientisas?

**M.V.:** Kurdamas paveikslą tikiuosi, kad vienos nuo kitų nutolusios idėjos susitiks ir išaugs į naują organišką visumą (angl. k. grafting). Žiūrovas yra labai svarbus, nes kūriniuose gausu kibernetinės kultūros nuorodų: video žaidimų avatarų, photoshopo sluoksnių, tekstūrų, post-fotografinio metodo (photogrammetry) – kada fotografija tampa savarankišku nuo technologijos priklausančiu konceptu ir t.t. Todėl aišku, jog pasakojimo laikas yra apie šiandien.

Kompiuteriniai žaidimai, ypač senieji, tokie kaip: „Doom“, „Wolfenstein“, „DukeNukem“, „Quake“, „Max Payne“, „Resident Evil“, „Silent Hill“ ir t.t., žvelgiant iš šių dienų, savo naratyvu, avatarų portretais yra išreikšti to meto būdingai vizualinei kalbai, kuri pilna ironijos, klišių, stereotipų. Tai tarsi koncentruotas pop-kultūros, visuomenės, kurioje gyvename šiandien, atspindys.

Tapydamas paveikslą galvoju apie jį kaip apie pikseliais dengtą ekraną. Jame nesistengiu vaizduoti šviesotamsos, jog sukurčiau erdvės įspūdį. Tapau tai, kas nėra realu, ir tai, kas paremta tikrovėje esančiais suvaržymais. Tapau veikiau taip, jog paveikslas *šviestų* pats iš savęs, taikydamas lygybės principą tarp kūrinio dalių.

**A.V.:** Kalbėdami apie tikrovės ir virtualybės persidengimą, neretai susimąstome ir apie tam tikrą tikroviškumo „žlugimą“ virtualybės sferoje. Tokia nuojauta persmelka nemaža dalis garsiausių XX a. II pusės kultūros teoretikų darbų. Tačiau XXI a. trečiajame dešimtmetyje, regis, vis dažniau atsisakome visa apimančios kultūrinės distopijos, kurioje, kaip pvz. 1996 m. Marko Dery tekstuose, kalbama apie *belytį ir bemikrobį normatyvinės ateities, kurioje vienintelė sąsaja tarp technokratinio elito ir technologiškai neraštingų masių – tai prekybos centras – monumentą įvaizdžių ir stengiamės pozityviai suvokti kintančio žinojimo apie estetinėje ir socio-politinėje meno kūrinio plotmėse veikiančias struktūras. Kai kuriuose tavo paveiksluose regimas iš kompiuterinių vaizdo redagavimo programų perimtas baltai pilkas tinklelis, suponuojantis vaizdinio fono nebuvimą. Išdėstytas drobės pakraščiuose, jis tarsi pratęsia paveikslo siužetą už fizinio paveikslo formato rėmų arba nurodo, jog šis funkcionuoja atsietai nuo paveikslą supančios aplinkos, savitoje *tarpinėje* tapybos erdvėje. Tai dar vienas būdas, kuriuo sieki „supainioti“ tikroviškumo ir virtualumo dimensijas? Ar galėtum papasakoti daugiau apie kūrinių idėjoms perteikti pasitelkiamas technikas?*

**M.V.:** Taip,ėjimas nuo virtualybės prie realybės ir manipuliavimas ar žongliravimas šiuo procesu, gilina kūrinio sluoksniškumą ir plečia suvokimą apie kūrinį. Kūrybos proceso pradžioje eskizas gimsta ekrane ir tik tada pradedamas konvertuoti į fizinį pavidalą. Procese dažnai sugrįžtu prie kompiuterinio eskizo, pridedu skaitmeninius elementus ant jau realios darbo procese esančios kūrinio nuotraukos, tada vėl sugrįžtu prie realybės ir taip iki tol, kol kūrinys yra baigiamas. Eskizo perkėlimo darbą atlieku projektoriumi. Kartais, kai matau, kad kūriniumi reikia klaidos, atlieku tai ranka, jog suteikčiau jam netobulumo. Šiuo metu daug fotografuoju telefonu kompiuterio ekrane esantį eskizą, ir perkėlinėju ekraną už ekrano, taip *užvilkdamas* ant paveikslo dar vieną sluoksnį.

Taip, kaip paveiksle vyksta vidinė veikėjų drama, taip ir pačioje technikoje esti kovos tarp tepamo ir purškiamo dažo, potėpio ir dulkių. Dinamiškas slankiojimas tarp skirtingai atliktų kūrinio elementų kursto ambivalentišką kūrinio pajautimą.

**A.V.:** Mąstant apie paveikslo motyvų pirmavaizdžius ir kartotes prisimenu tam pačiam „žmogiškojo kultūriškumo mirties virtualybės sferoje“ diskursui priklausančius požiūrius, neva medializuotos kultūrinės patirties sukeliamas potraukis savi-referentiškoms *simuliacijoms* pasireiškia blėstančiu bet kokio originalo poreikiu. Tačiau ar nėra taip, kad *mėgaujamės vaizdiniais būtent dėl to, kad jie nėra tikri (the real thing); gėrimės jais dėl įgūdžių, kuriais pasinaudojant jie buvo sukurti. Toks malonumas suponuoja, kad meninio teksto skaitytojai ar žiūrovai netampa mimetinės iliuzijos aukomis; jie nesiliauja suvokę, jog skaitomas ar regimas tekstas tėra dubleris; kad tai, kas sukelia pasigerėjimą, yra vien tik iliuzionistinis vaizdinio efektas, dirbtino dirbtinumas?* Čia kalbu šveicarų-amerikiečių teoretikės Marie Laure Ryan lūpomis. Šios jos mintys man tarsi paaiškina tavo paveikluose regimų personažų dvilypumą – jie nei vien fiziškai, nei techniškai, nei realūs, nei virtualūs, nei iki galo originalūs, nei reprodukuoti... Kokias mintis sukelia idėja, jog žvelgdami į tavo kūrinis galbūt mėgaujamės universaliu kitybės atpažinimo Malonumu?

**M.V.:** Kiekvienas motyvas, perkeltas į jam svetimą kontekstą ar erdvę, įgyja kitus pavidalus, tampa *Kitu*, savarankišku ir universaliu. Personažai man yra veikiau simboliai ar metaforos, turintys reikšmingo emocinio ar kultūrinio konteksto krūvio, sugebantys bendrauti su žiūrovu.

Kiek man svarbus pats personažas, aš negaliu atsakyti, galbūt man labiau svarbus aš pats tame paveiksle, nes kūrybiniai sprendimai ateina iš auto-biografinių arba tam tikrų jausminių patirčių, todėl avatarai man padeda kalbėti apie būsenas, taip bendrauti su žiūrovu. Užbaigtas paveikslas man yra poezija, kalbanti apie (ne)tikrovę, kurią matome filmuose arba video-žaidimuose.

Graži mintis apie universalų *kitybės* atpažinimą. Manau spontaniškumas, intucija prisideda prie šios būsenos. Jaučiausi panašiai, kai atradau 1998 metų video žaidimą „LSD-Dream Emulator“. Tuomet atrodė, jog žaidimas iš esmės yra svetimas lyginant su kitais, tiek savo estetinė kalba, tikslu ir valdymu. Protui jis nesuvokiamas, tačiau būtent per vidinį žinojimą pavyko su juo susiliesti.

**A.V.:** Kaip tapybinis intymumas koreliuoja su skaitmeniniu anonimiškumu? Vienas gražiausių tavo kūrybos momentų man yra būtent šis iš pažiūros nesudėtingas kontrastas. Iš skaitmeninės aplinkos perimtas motyvas, tapybinėmis priemonėmis ir rankų darbu naujai interpretuojamas ir atgimsta drobėje... Ar galėtum papasakoti daugiau apie savo kūrybos procesą? Kaip atrodo įprasta diena studijoje (ar ten, kur užsiimi tapytu)?

**M. V.:** Nesu tikras ar jis koreliuoja vienareikšmiškai. Iš vienos pusės paveikslas „įsileidžia“ į save, iš kitos pusės išlaiko atstumą, savo ekraniškomis savybėmis. Galbūt veikiau tapybinis intymumas ir skaitmeninis anonimiškumas pasiūlo išgyventi ambivalentiškus jausmus. Jau prieš ateidamas į studiją esu susiplanavęs kuriame proceso etape aš padarysiu tapybinę klaidą, dėl tavo minėto intymumo sukūrimo arba kaip ir kokių būdu atkartosiu tam tikrus tapybinius plotus. Tapyimo procese jau būnu gerokai anksčiau negu pradėdau fiziškai tapyti.

Pastebėjau, kad labai lengva tapti obsesyviu apie paveikslą – tikriausiai tai technologijų įtaka.

**A.V.:** Studijų metu susipažinote ir pradėjote bendradarbiauti su tapytoju Šarūnu Baltrukoniu, mums kalbantis – rengiatės bendrai parodai Klaipėdos kultūrų komunikacijų centre. Nors judviejų vaizdinė raiška skiriasi, kūriniai funkcionuoja tikrai artimame idėjiniame lauke. Šią vasarą surengėte ir tapybinį „mūšį“, kurio metu, tapėte vienas kito drobėse (šios veiklos rezultatas – diptikas “Don't put too much water on a fire, put just the right amount of it, it creates warm vapors“). Ar tau svarbi kūrinio autorystė? Su kokiais kitais menininkais ateityje norėtum bendradarbiauti? Galbūt turi kūrybinių autoritetų?

**M.V.:** Su Šarūnu bendradarbiavimas prasidėjo labai natūraliai, iš anksto nesitikėjome jog įvyks bendradarbiavimas. Man labai svarbu, ar gera su tuo žmogumi būti. Jei taip, tuomet iš to gali išsivysti ir kūrybiniai sprendimai.

Šiuo metu patinka: George Rouy, Volobevza, Victoria Pidust, Hofmann Julius, Brandon Lipchik. Iš lietuvių menininkų: Andrius Zakarauskas, Gabrielė Adomaitytė, Rūtenė Merkliopaitė, Petras Lincevičius, Kazimieras Brazdžiūnas.