

Liepa Pivoraitė

b. 1992, LT

[LT]

Tapybos darbas "Pertrauka" iš šiuo metu vis dar kuriamo darbų ciklo „Žaidimai“. Šio ciklo temą interpretuoju ir analizuoju labai plačiai. „Žaidimai“ – tai žaidimai kuriuos mes visi žaidžiame kartais kaip jo dalyviai o kartais ir kaip žaidimo kūrėjai. Žaidžiu šeimą, žaidžiu tapybą, žaidžiu tapybą, žaidžiu mamą ir tėtį, žaidžiu mokyklą ir t.t. Tapybos darbe „Pertrauka“ kaip ir visame darbų cikle atlieku žaidimo kūrėjo funkciją. Naudodama klasikinių, visiems atpažįstamų žaidimų elementus, šiuo atveju - šokinėjimo gumelę, ieškau kiekvieno žaidėjo (figūros) vietos paveiksle. Kadangi figūra mano darbuose atlieka šachmatų figurėlės funkciją jos padėtis ir psichologinė būseną priklauso nuo jos užimamos pozicijos. o mano užduotis kaip žaidimo kūrėjos užduotis yra valdyti visas žaidėjų ir žaisti su jomis. Todėl darbuose neslepiu ir nesistengiu užmaskuoti žaidimo eigos, leidžiu žiūrovui matyti bent dalį žaidimo proceso ir taip kviečiu jį žaisti kartu. Dėl šios priežasties darbe aiškiai galima matyti jog figūros sluoksniuojasi viena ant kitos keletą kartų, kai kurie „žaidėjai“ užtrinti dažais – pašalinti iš žaidimo, kai kurie tiesiog pastumti į vieną ar kitą pusę. Veiksmas vykstantis paveiksle negalatinis, neužbaigtas, tai- sustabdyta akimirka. Tokiu būdu žiūrovą nebyliai kviečiu žaisti kartu ir susikurti individualų paveiksle vykstančio veiksmo tęsinį, susitapatinti su figūromis.

[EN]

The Break is a painting from the still ongoing creation of the cycle *Games*. This theme can be interpreted and analysed in a variety of ways but for me *Games* talk about our life. Our participation by playing or our engagement by creating the game itself. I play everyday. I play family, I play painting, I play a mother and a father, I play a teacher...

In *The Break* and the whole cycle of *Games* I play the creator. I am trying to find a place for every player by using classic symbols in this case a jumper rubber. The status of the player is similar to chess figures - they depend on where and when they are put by the creator. And that is my responsibility - to play the player and to play the game. To make the game more attractive I leave the process visible trying to invite people to join. The process in this case means that every line has several different previous options, you are allowed to see where the figure stood and where it is or is not anymore. You can feel that the painting is not done yet, it represents only a moment, only a break from the game happening around. While stopping the moment I am silently inviting the viewer to play together, to create their own game, to be the figures being played.

[EN]

Born in 1992. Live and work in Vilnius.

EDUCATION

2012-2013 Vilnius Academy of Arts, Painting department

2015-2017 Vilnius Academy of Arts, Painting department

EXHIBITIONS

2016 Group exhibition in Panemunės Castle.

2017 Group exhibition in Vienožinskis school.