

Teo Spiller, medijski umetnik

# Hipne podobe, za katere se moramo sami potruditi

Ste se kdaj vprašali, kako se počuti e-sporočilo, ko potuje od enega do drugega računalnika po neznanih mikrovezjih, procesorjih, strežnikih, usmerjevalcih in centralah? Okrog njega nenehno švigajo najrazličnejši podatki in sporočila, on pa znotraj vse te naglice in gneče vestno išče pot do svojega cilja. S tem vprašanjem se je ubadal svetovno znani spletni umetnik, ljubljčan Teo Spiller. Multimedijsko instalacijo »Kako se počuti elektron?« si sedaj lahko ogledate na Hevreki! Tako lahko obiskovalci začutijo tehnične vsebine dogajanj prek umetnosti. Gibanje delcev, podatkov in bitov v spletni infrastrukturi pričara vtisjo nenehne gibanja in omogoča, da občutimo virtualna dogajanja.

»Informacijsko tehnologijo doživljamo kot spletne strani, e-pošto, mobilne telefone, tekstovna in slikovna sporočila ... Pozabljamo, da se pri tem nenehno pretakajo milijoni podatkov,« razmišlja Spiller. »Na vsak naš ukaz podatki v hipu prepotujejo tisoče kilometrov, švigajo po informacijskih ulicah in kljub gneči vsak najde svoj cilj. Vendar mi tega ne izkusimo in ne vemo, kako je videti znotraj. Zato sem si poskušal predstavljati počutje majhnega energijskega delčka. Ko mi je Tadej Komavec, strokovnjak za digitalne tehnologije, omenil 'svetlečo palico', je nastala zamisel za pričujočo instalacijo.«

»Ko sem raziskoval načine, kako najbolje vizualizirati pretakanje številnih podatkov, sem ugotovil, da obstoječe tehnologije za moj namen niso ustrezne«, pojašnjuje Spiller. »Iskal sem hipne podobe, na katere gledalec ne more usmeriti svojega pogleda in jih razumsko analizirati. Zato sem začel razvijati 'svetleče palice', lastno tehnologijo, ki naj kar najbolje ponazarja hipnost in neoprijemljivost podatkovnih tokov.«

Palice in zvočniki so skupaj povezani na spletni strežnik. Aplikacija analizira, od kod prihaja na strežnik posamično povpraševanje (nekdo nekje na svetu hoče pogledati neko spletno stran na Spillerjevem strežniku). Aplikacija sproži zvočni signal na ustreznem zvočniku, in glede na to, kam ima gledalec trenutno obrnjeno glavo, se prižge ustrezna sijoča palica. Uporabnik se ozre proti izvoru zvoka. S tem povzroči, da se pogled giblje glede na sijočo palico in za hip uze sliko, ki jo sijoča palica trenutno predvaja. Slike, ki jih palice predvajajo, so tehnologijo prilagojene izpeljane slik in ikon na posameznih spletnih straneh, ki so del Spillerjevih spletnih projektov. Ikon

se izriše na tisti palici, s katere strani neba prihaja obiskovalec.

Vse to se dogaja v temnem prostoru. Če naš pogled potuje prek svetleče palice, pred nami za trenutek, kot privid, zalebdi zelena, svetleča slika. Iz različnih strani neprestano prihajajo zvoki. Gledalec se ozira za njihovimi izvori in z vsakim premikom glave povzroči, da na robu vidnega polja za trenutek zalebdi zelene slike. Skupaj s sintetičnimi zvoki, ki izgovarjajo imena datotek, nastaja zmeda svetlob in zvokov, ki nastajajo in izginjajo okrog njega. Tako kot podatki, ki nastajajo, švigajo in izginjajo nekeje v temi informacijskih poti. Gledalec doživi dogajanje znotraj informacijske tehnologije.

»Svetleča palica seže še dlje od tega projekta, ker sliko definira drugače, kot smo vajeni,« je prepričan Spiller. »Dandanes smo povsod preplavljeni s podobami, same silijo v nas. Pri tem projektu se mora posameznik sam potruditi, če želi videti sliko, in še to le za hip, kot privid, kot da nima realnosti. Slike prepogosto jemljemo kot realnost; imajo večjo moč, kot bi jo smele imeti. Ta instalacija nam omogoča nov način, proces gledanja.«

Spiller se je kot medijski umetnik prvič predstavil javnosti pred približno desetimi leti. Že od nekdanj ga je zanimalo tako slikarstvo kot računalništvo. Zato je po svoje popolnoma razumljivo, da je oboje združil in začel uporabljati računalnik kot slikarsko orodje, pri čemer je bil med prvimi v Sloveniji. »Pravzaprav bi bilo tužno, če obojega ne bi združil oziroma s tem vsaj poskušal. Še posebno potem, ko so tovrstna računalnika in grafična orodja postala tudi cenovno dostopna,« je prepričan Spiller. Med prvimi je ustvaril tudi virtualno galerijo na internetu.

»V desetih letih, od kar sem začel ustvarjati, se je tehnologija izredno spremenila,« opisuje Spiller. »To narekuje tudi umetniško delovanje. Leta 1995 in 1996 so bili ljudje popolnoma očarani nad svetovnim spletom, danes pa je to že nekaj popolnoma vsakdanjega, zato nima več take izrazne moči. Tudi estetika se je izredno spremenila, ničim in tako se marsikdo vrača k primarnim oblikam in strukturam, torej osnovam; naša generacija je začela iskati nove poti in kombinacije s klasičnimi mediji. Pred dvema letoma sem začel še intenzivneje razmišljati o tem in iskati nove poti, ki pa bi se še vedno navezovala na internet:



Teo Spiller – Poleg multimedijske instalacije Znotraj mojega strežnika je eno bolj svežih Spillerjevih del projekt Tangible net.art (otipljiva spletna umetnost), ki je bil že razstavljen v Zagrebu, letos ga bo prikazal v Talinu in prihodnje leto v Škofji Loki.



Na fotografiji vidimo svetlečo palico, ki je bistveni del multimedijske instalacije. »Izkušnja gledanja slik v tej tehnologiji je drugačna od vsega, kar smo navajeni videti,« trdi Spiller. »Gledalec lahko pogled upre le v svetlečo, pokončno črto. Ko pa pogleda stran, se mu izriše slika desno od črte. Slika lebdi pred vsemi predmeti v prostoru, tudi če so gledalcu bližje kot svetleča palica. Slike ne moremo videti v smislu gledanja. Vidimo jo kot slutnjo slike, ki za trenutek zasije v vidnem polju. Ugotovimo lahko približno, s katere strani prostora je prišla, ne moremo pa ugotoviti, kako daleč od nas je zasjala, saj se vedno nariše pred (čež, skoz?) vse predmete v našem vidnem polju.«

»vendar ne le na brkljalnik, ampak v bolj materialni obliki.«

To odraža njegova današnja umetnost. Poleg multimedijske instalacije Znotraj mojega strežnika je eno bolj svežih Spillerjevih del tudi projekt Tangible net.art (otipljiva spletna ume-

tnost), ki je bil razstavljen v Zagrebu, letos bo v Talinu, prihodnje leto v Škofji Loki ... Hkrati pripravila tudi izdajo nekaj unikatnih knjig, ki se navezujejo na drug projekt z imenom Spam.Soneti.

Tanja Stanković

→ PANORAMA →

prava razjedna točka za

- spremljavo odnosov s partnerji (CRM)
- obdelavo in dokumentacijo in arhiv
- celovita podpora organizaciji vodenja
- pisarniško postovarje

Kreš, Kreativni sistemi, d.o.o.

http://www2.kre.si/ka

kre@kre.si

Tel. 01/438 60 60