

# KIPARSTVO DANES

KOMPONENTE,  
STIČIŠČA IN  
PRESEČIŠČA

## Tadej Komavec in Teo Spiller

*X-lam*, 2005

Ali je mogoče prikazati sliko rib, za katere se nam zazdi, da so za hip poletele po prostoru? Ali pa podobe puščave, ki se nam zazdijo, kot da smo jih zagledali nekje v globini naših misli. Mogoče pa podobe iz znanega filma, ki se nam prikazujejo kot podobe iz sanj, ki tako hitro, kot nas presenetijo s svojo pojavo, tudi izginejo.

Ali je mogoče prikazati dvorazsežno sliko z napravo, ki je po svoji zasnovi enorazsežna? Slika, zožena v eno samo tanko navpično črto. Če sliko ošinem s pogledom, za hip zatrepeta v zraku, tako rekoč izstopi iz črte in škatle. Seveda le za hip. Kot da je slika ujetnik te škatle in sili ven.

Slika se prikazuje tako, da je razdeljena na posamezne navpične črte, ki se prikazujejo druga za drugo. Ko napravo ošinem s pogledom, naše oko zaznava te črte eno po eno. Opazimo, da oko zaznava izredno hitro in natančno, kar naprava prikazuje. Ker se morajo podobe prikazovati in izginiti izredno hitro, da jih oko sestavi v sliko, nastane težava pri razpoznavanju. Možgani skušajo podobe ovrednotiti in zato nekatere slike vidimo, drugih pa ne. Lahko gledamo, pa ne vidimo, čeprav vemo, da se nekaj prikazuje. Pri videnju in razpoznavanju podob odigra izredno pomembno vlogo okolje gledalca. Če se nam prikazujejo podobe, slike, ki so našemu svetu in omiki blizu, potem nimamo težav z videnjem. Vidimo in razpoznamo na primer tisto, kar smo pred kratkim videli, ali pa kar vidimo vsak dan nešteto krat. Vse skupaj zveni nekam znano iz prijemov in trikov izdelovalcev oglasov. Mogoče si pa lahko zamislimo, da je tudi naš tako imenovani stvarni (materialni) svet prav tako ujet v škatli, na katero nekdo gleda zviška iz prostora z razsežnostmi, ki si jih mi ne moremo predstavljati, in si misli, le kaj nam imajo ti pokazati. Zagotovo več, kot si sam predstavlja, in to vemo samo mi ...

Tudi teorija o prapoku, ko naj bi celo vesolje izšlo iz ene same točke, deluje nekam sorodno. Zato naslednjič, ko vidite navpično svetlečo črto, bodite pozorni, nikoli ne veste, kaj skriva v sebi.

**X-lam** je skupni projekt **Tadeja Komavca** in **Tea Spillerja**. Tadej Komavec, inženir računalništva, je napravo financiral, skonstruiral in izdelal, Teo Spiller, spletni in medijski umetnik, pa zasnoval koncepte multimedijskih umetniških projektov.

Avtorja sta *X-lam* prikazala v različnih kontekstih na: *Notranjost mojega strešnika, Hevrika!05*, GR, Ljubljana; *Teritoriji, identitete, mreže. Slovenska umetnost 1995-2005*, Moderna galerija Ljubljana, 2005, *Final flash City*, Ambasada Gavioli, Izola, 2005; *Break 2.3*, Ljubljana, 2005; *Device-art*, Zagreb/Beograd/San Francisco, 2006; *10. Mednarodni bienale*, Kairo, Egipt, 2006.

*X-lam* je bil predstavljen (iz finančnih razlogov pa ne tudi razstavljen) še na *CeC&CaC 2007* v New Delhiju, samostojno pa je z njim Tadej Komavec nastopil tudi na *Pixelpoint 2007* v Novi Gorici.

*X-lam*, 2005, večmedijski projekt

