

## Teo Spiller *medijski umetnik*

**M**edijski umetniki so tako rekoč pravi predstavniki sodobne umetnosti, saj povzemajo duha časa v najbolj razširjeni obliki – tehnološko podprti. Teo Spiller je ustvarjalec, ki je že med študijem na strojni fakulteti veliko fotografiral in dosegel stopnjo profesionalca, a ugotovil, da s svojim delom ni popolnoma zadovoljen.

Znanje o izrazni plati fotografije je iskal tudi pri profesorju Stefanu Planincu in po njegovih razlagah likovnih razsežnosti ugotovil, da mu vizualna umetnost precej bolj ustreza kot tisto, kar je takrat študiral. To je bila prelomnica v njegovem življenju. Kmalu je opustil študij in se začel aktivno ukvarjati z likovno umetnostjo. Hotel je študirati na akademiji za likovno umetnost, a takrat ni bilo urnika, primerne za študij ob delu. Delo z računalniki je spoznal že leta 1981, tudi v službi je imel opravka predvsem z njimi. Tako je začel povezovati umetnost in tehnologijo, najprej z ustvarjanjem računalniške grafike. Leta 1995 je v galeriji Commerce pripravil eno prvih razstav računalniške grafike pri nas, ki jo je spremljala tudi virtualna galerija na spletu.

Kakor pravi, ga je vedno zanimalo, *»kako s čim več različnimi sredstvi (slika, zvok, dotik) osvojiti gledalca«*. V tem času je internet prišel v Slovenijo in s spletno umetnostjo je postala večpredstavnost zlahka dosegljiva. Nasploh je bila spletna umetnost zelo razširjena v državah nekdanjega vzhodnega bloka, saj so se mladi tako povezovali z Zahodom in še finančno ni bilo zahtevno. Pravi preboj se je zgodil leta 1999, ko je ljubljanska Mestna galerija odkupila Spillerjevo spletno delo z naslovom Megatronix. Ob tem dogodku je organiziral mednarodni spletni forum, na katerem so sodelujoči razpravljali o prodaji, razstavljanju in arhiviranju spletne umetnosti. Celo New York Times je o tem objavil članek. Za Spillerja je bila *»zanimiva izkušnja, ko te svetovni časopisi omenjajo kot prvega na svetu, ki je prodal spletno umetnino«*.

V zadnjih projektih je začel povezovati spletno ustvarjanje s fizično izvedbo dogodkov, ker meni, da je spletna umetnost že malo v zatonu, saj je splet nasploh postal nekaj vsakdanjega. Še vedno je bolj kot doma dejaven mednarodno. Pred kratkim je v Zagrebu in Beogradu sodeloval na razstavi z naslovom Device\_art 2006 (umetnost z napravami), ki jo bodo 1. decembra predstavili v San Franciscu. Decembra bo sodeloval na U3, trienalu sodobne umetnosti v ljubljanski Moderni galeriji, istega meseca pa tudi na bienalu v Kairu. Na mednarodnih dogodkih je pogosteje navzoč: *»V tujini je neprijetno več zanimanja, možnosti in*

**Več o njegovi umetnosti si lahko preberete na [www.s-p-i-l-l-e-r.com](http://www.s-p-i-l-l-e-r.com)**

*sredstev za produkcijo sodobne umetnosti kot pri nas.«* V domovini mu pogosto ne uspe pokriti niti stroškov pošiljanja umetnine na razstavo in nazaj.

Upa, da bomo v bližnji prihodnosti v Sloveniji vendarle doumeli, da je tisto, kar je zdaj kulturna dediščina, nekoč bila sodobna umetnost in kakšne prednosti ima družba, ki ima do sodobne umetnosti pozitiven odnos. Ustvarjalec bo tako lažje izpeljati zahtevnejše projekte, sam pa namerava *»vzpostaviti pobudo, da se na evropski ravni sprejme direktiva, da mora na 50.000 prebivalcev obstajati vsaj eno plačano delovno mesto za produkcijo sodobne vizualne umetnosti.«*

Na vprašanje, kako usklajuje službo, ustvarjanje in družino, pravi: *»Zame je družina najpomembnejša. Na račun ustvarjanja sem se odpovedal televiziji, nakupovanju, obiskovanju lokalov, rekreaciji in še marsičemu, času za otroke pa se ne mislim odreči. Ustvarim petino tistega, kar bi lahko, če bi obstajalo plačano delovno mesto za ustvarjanje sodobne umetnosti. Iskati moram načine, da za največji učinek porabim najmanj časa, in to me močno omejuje, vendar drugače ne gre.«*

**Semira Osmanagić**



Foto Mavric Pivk

### Trivia

- Po opravih gre najraje peš, tako lahko v miru razmišlja o svojih projektih.
- Ceni pogovor v živo ali komuniciranje po e-pošti, mobitel najraje pusti v omari.
- Doma nimajo televizorja, raje berejo knjige in se pogovarjajo.