



Institut "Jožef Stefan", Ljubljana, Slovenija



*Predsednik Obama gleda usmrnitev Osame bin Ladna, velikost kompozicije 200 cm × 300 cm, 2013*

**Galerija Instituta "Jožef Stefan"**

**TEO SPILLER**

*Backup*

Odprtje razstave bo v ponedeljek, 23. maja 2016, ob 18.00  
na Jamovi cesti 39 v Ljubljani.

Razstava bo odprta do 15. junija 2016.

## Človek in stroj

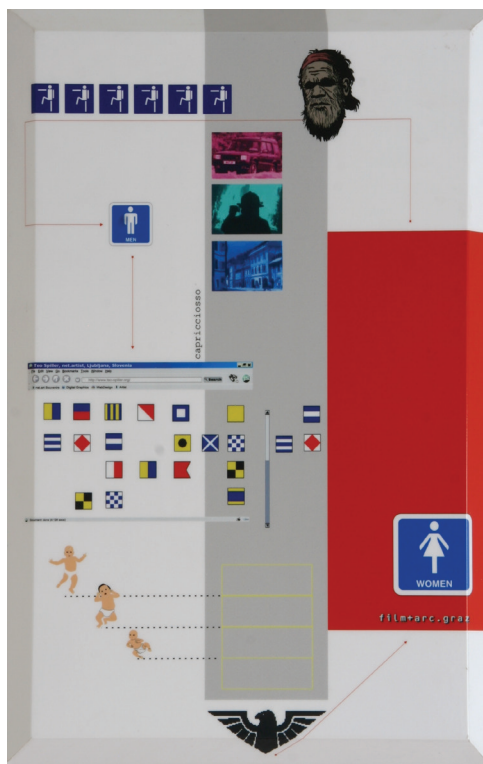
Med letoma 1770 in 1800 sta švicarska urarja in mehanika Pierre Jaquet-Droz in Henri Maillardet izdelovala avtomatske lutke, ki so znale narisati nekaj risb, izpisati nekaj pesmi ali zaigrati na glasbene instrumente. Ti predniki androidov z obliči mladeničev in mladenk, oblečeni v razkošna oblačila, so sodobno občinstvo osupnili in navdušili s prepričljivo podobnostjo stroja človeku. Danes stroji, računalniki, avtomati, telefoni in druge naprave obvladujejo, usmerjajo in nadzorujejo velik del človekovega življenjskega prostora in vsakdana. Optimizacija, izkoristek in časovna učinkovitost narekujejo tempo človeku. Vizija idealnega človeka postaja vse bolj podobna ideji stroja. A pri povečevanju napredka se pogosto zanemarijo njegove šibke točke, negativni kratkoročni učinki na človeško družbo in dvomljive dolgoročne posledice za kulturo prihodnosti. Delo Tea Spillerja, računalničarja, slikarja, strojnika, medijskega umetnika, netartista in, kot pravi sam, predvsem človeka, odpira prav ta vprašanja.

Naslov *Backup* je večpomenski. Razstava obeležuje dva jubileja – dvajset let od prve Spillerjeve javne razstave, torej njegove družbene iniciacije kot umetnika, ter petdesetletnico njegovega rojstva kot človeka. Računalniški izraz *backup*, varnostna kopija, se uporablja za shranjevanje oziroma arhiviranje digitalnih dokumentov. Z ustvarjanjem dvojnika, kloniranjem, določeno informacijo podvojimo, zato ni več unikatna, edinstvena. A v zameno za to dobimo občutek varnosti. Svoj spomin in svoje preteklo delo zaščitimo pred izgubo in pozabo, saj shranjene podatke lahko nekoč ponovno

restavriramo, če se originalni nosilec uniči. Problematika naključnosti, začasnosti in minljivosti umetniškega dela je pri netartu posebej izrazita. To razstava pokaže s poskusi fizičnega »restavriranja« slabo »backupiranih« digitalnih struktur.

Razstavljeni *QR-kode* gledalce, opremljene s pametnimi telefoni, usmerijo na popularno spletno stran za izmenjavo videoposnetkov YouTube. Pametni telefon je tehnološki podaljšek roke, dodatno »čutilo«, ki gledalcu omogoči neposredno povezavo s spletnim prostorom. Kdor take opreme nima ali se ne potrudi, da bi jo uporabil, je za interaktivno izkušnjo prikrajšan. Morebitne tehnične pomanjkljivosti so dejstvo, na katerega moramo računati. Slaba internetna povezava, neustrezna velikost formata video predstavitve na malem telefonskem ekranu, moteč zunanji hrup ali nekakovosten zvok pri predvajanju lahko sprožijo razmislek o naši odvisnosti od tehnologije. Odpirajo pa tudi vprašanja o medosebni komunikaciji ter o komunikacijskih razmerjih med človekom in strojem, ki so ali postajajo del sodobne realnosti. Povezava na internet je namreč dejanje, ki ga marsikdo najraje opravi v intimi svojega doma, čeprav se dostop do spleta vse bolj zahteva vedno in povsod.

Najprimernejša galerija za spletna dela je internet, zato nas povezave pripeljejo na spletne dokumente. Posnetki prikazujejo Spillerjev arhivski posnetek intervjuja (*Gajba intervju*), ogledamo si lahko napravo *X-lam* (v sodelovanju s Tadejem Komavcem), s katero je avtor klasično slikarsko dvodimenzionalno podobo na platnu



*Capriccess for Netscape* iz serije *Tangible net.art*,  
60 cm × 40 cm, 2003

nadgradil s prostorsko dimenzijo, ki v času (nenehno) izginja. Posnetek *X-lam Gavioli* dokumentira vključevanje umetnosti v prostor sodobnega rituala. Delo z naslovom *BarCode3* prikazuje spreminjanje informacije črtne kode v barvito in ritmično likovno izkušnjo v slogu videospota, medtem ko posnetek *Pencil is doing it's work* prikazuje delovanje *Labora*, stroja, ki riše.

Risbe, ki jih je narisal Spillerjev »slikarski asistent«, so postavljene tudi v fizični galerijski prostor. Ime robota (*laboro*, lat. delam) se nanaša na vprašanje dela v sodobni umetnosti in družbi. Znanstvena fantastika z začetka 20. stoletja je namreč predvidevala družbo bodočnosti, v kateri bodo delali stroji, ljudje pa bodo imeli več časa za umetnost, kulturo in konjičke, skratka živeli bodo bolj umirjeno in zadovoljno. Realnost je povsem nasprotna, saj je življenjski tempo vse hitrejši in postavlja se vprašanje, kaj sploh je delo, saj večina početij služi pohlepu, pretiravanju, regulaciji in nadzoru. Čedalje manj je cenjeno tudi obrtniško delo v umetnosti, umetniki pa so vedno bolj menedžerji, samopromotorji in manipulatorji v odnosih z javnostjo, ugotavlja Spiller.

Čeprav lahko današnji računalniki, risarski stroji in tiskalniki zelo natančno in precizno reproducirajo risbo, *Laboro* riše z na videz manj primernim, nepopolnim orodjem. Flomaster se pri vlečenju črt zatika, razmaže in obrabi, a zato njegova risba deluje bolj organsko in »počlovečeno«, v kombinaciji z enakomernim in kontemplativnim brnenjem stroja morda celo poduhovljeno. Abstrahiranje slike opravi računalniški program, ki rastrsko sliko spremeni v vektorsko in jo izriše kot črtno risbo. Z internetnih medijev vzete portretne predloge (*Odstranjeni: JFK, Odstranjeni: Lennon, Benedictus, Predsednik Obama gleda usmrčitev Osama bin Ladna, Se spominjaš Susan Boyle?, 15 obrazov Lanca Armstronga*) so simboli moči, oblasti, pohlepa in medijske slave, pa tudi pripovedi o prestopanju meja človeških zmogljivosti v želji po (stroju enaki) popolnosti ter ceni, ki jo za vse to plačamo.

*Laboro* lahko v svojo »roko« vzame tudi druga orodja in se iz risarja prelevi v rezbarja. Tako je nastala serija lesenih reliefov z naslovom *In/form/acije*, ki spet govorijo o superiornosti stroja in človekovi odvisnosti od tehnologije. Likovno

minimalistična dela vsebujejo informacije o stvarnih spletnih straneh, ki pa so uporabniku v tej obliki skrite. S tem Spiller problematizira vse večjo odvisnost dostopa do informacij od (plačljivega) vmesnika. Z izbiro lesenega nosilca pa opozarja tudi na večno dilemo med urbanim življenjem in hrepenenjem po naravi, med potrošniško kulturo in trajnostnim razvojem. Na zaslonu, kjer se navadno predvajajo informativna sporočila Instituta »Jožef Stefan«, se med odprtjem razstave izmenjujejo digitalne grafike iz serije *Vektorski Ready Made*. Teo Spiller razstavlja, sestavlja in kombinira vektorske objekte iz knjižnic predlog za grafične oblikovalce. Te tipizirane podobe sicer temeljijo na hitro prepoznavnih vizualnih kodih, a so po formatu razporejene brez reda, naključno in kaotično, zato begajo pogled. Pri ogledu grafik na internetu lahko obiskovalec poljubno izbere določen izrez, si detajl ogleda v povečani in kvalitetnejši obliki in tako interaktivno nadzoruje pogled. Vendar se oko ne more zares spočiti, saj povečavo »kazi« zaščitni napis *fineartamerica.com*, ki preprečuje neavtorizirano uporabo slike – v tem primeru morda deluje nekoliko ironično.

Na problematiko predstavitve spletne umetnosti v galerijskem prostoru, njene specifične zahteve in potrebne prilagoditve opozarjajo tudi dela s skupnim naslovom *Tangible net art (Oprjemljiva spletna umetnost)*. Fragmenti spletnih podob, v realen prostor preneseni kot estetizirani objekti, so svojevrstni »arheološki« eksponati spletne umetnosti.

Človek je večkrat razpet med svojim notranjim poslanstvom in poklicem, ki ga opravlja. Pogosto sta v neopredeljiv in celo kontradiktoren odnos postavljeni njegova biološka in družbena vloga. Izmuzljiva je stvarnost sveta, v katerem živi, in vloga neživih predmetov, s katerimi se obdaja. Da moramo vselej razlikovati med stvarmi, ki so vidne (vizualne), in idejami, ki so v ozadju, nakazuje tudi raba angleškega izraza *backup* v naslovu razstave. S tem pojmom Teo Spiller ubesedi dejstvo, da uvoz tehnologije iz anglosaškega okolja močno vpliva na naš miselni in kulturni prostor. Prav tako kot zakonitosti programerske logike odmevajo v njegovi (vizualni) umetnosti.



### Teo Spiller

se je rodil leta 1965 v Ljubljani. Po končani bežigranski gimnaziji je obiskoval Fakulteto za strojništvo, se ukvarjal s fotografijo in spoznaval likovni svet v ateljeju prof. Štefana Planinca. Nato se je zaposlil v informatiki in se intenzivno posvetil umetniškemu študiju in delu. Prve grafike, ki so združevale računalništvo in likovnost je leta 1995 razstavil v Galeriji Commerce. Že leta 1997 je bil kot predstavnik novomedijske umetnosti (net.arta) vključen na razstave v Bauhausu v Dessauu, Machidi v Tokiu in Irskem muzeju sodobne umetnosti. Leta 1999 je z Gruppo Oreste sodeloval na Beneškem bienalu. Mestna galerija Ljubljana je odkupila delo *Megatronix*, kar je bilo v svetovnih medijih (npr. New York Timesu) označeno kot prva prodaja net.arta na svetu. V tem času je začel delati v odnosih z javnostmi, hkrati pa je razvijal računalniško umetnost in razstavljal (Mestna galerija Ljubljana, Mednarodni bienale v Gyoru, Cankarjev dom). Naprava X-lam



(s Tadejem Komavcem) je bila predstavljena v Moderni galeriji v Ljubljani, na Bienalu v Kairu, na Device.art Zagreb, Break 2.3. in na razstavi Kiparstvo danes, dela, nastala z robotom lastne izdelave, pa na 30. grafičnem bienalu v Ljubljani. Računalniška instalacija z naslovom LIFE je bila ob 20. obletnici samostojnosti Slovenije prikazana v Budimpešti. V okviru projekta Ljubljana – svetovna prestolnica knjige, je izdal knjigo z naslovom *Besedilnost novih medijev*, na ELMCIP pa je objavljen zapis *Znakovnost novih medijev*. Spiller se posveča tudi raziskovanju promocije in odnosov z javnostmi pri umetniškem delovanju ter predava na Arthouse Collageu, kjer je pridobil naziv docenta novih medijev. Po izobrazbi magister likovnih umetnosti je tudi član Društva likovnih umetnikov Ljubljana.

<http://www.spiller.si>