

У новом циклусу радова под називом *Моментум*, Предраг Терзић наставља да се бави испитивањем односа и везе између спорта и уметности, као што је био случај у ранијим радовима, попут *Националне службе*, *Елан Витала* и *Leistung-a*. Позивајући се на игру као један могући оперативни модел, Терзићев опус говори о свету, свету уметности и свету спортске игре. С обзиром да игра према мишљењу Х.Г.Гадамера има сопствену бит, независну од свести оних који играју, њен субјекат и није играч, већ она сама док се испољава помоћу играча. Тако угљеном исцртане „замрзнуте“ сцене неких од кључних момената борбе на терену, заправо говоре о унутрашњим стањима и менталној представи самих дуела. Сврха игре је обликовање самог кретања игре, те се у њој по речима Гадамера испољава оно што одиста јесте, само бивствовање које је извршење, испуњење и процес кретања – *моментум*. Игра је слободни импулс и без ње је човеков живот незамислив, она има своју бит независно од свести играча, те игру имамо и тамо где бивствовање за себе субјективности не ограничава тематски хоризонт и где нема субјеката који се понашају као да се играју. (Х.Г.Гадамер, *Истина и метода*, 1978, стр 131-132.)

Применом дигиталних апликација фокус на деловима тела који говоре о драматици унутрашњих стања постаје још снажнији, јер издвојен из тела и из зида (слика буквално излази из зида), утиче не само на оне који играју већ и на оне који посматрају. Међутим ова отвореност према посматрачу је истовремено и затвореност. Не може се бити ван игре, као што се ни бит уметничког дела не да сагледати ван њега самог. Игра као целина играча и посматрача свој властити дух нема у онима које увлачи у игру, јер ови тек кроз игру доспевају до духа, до стварности с оне стране „свакодневне стварности“ (Х.Г.Гадамер, стр.138). Према речима овог филозофа сврха игре је у обликовању самог њеног кретања, па се стога манифестује као самоприказивање и у њој се испољава оно што јесте.

Неизвесност и nelaгода у додиру са сликом и галеријским амбијентом кроз који пролазимо заправо је истовремено место спајања како са играчима из „нашег“ тима тако и са онима из тима „противника“, јер управо се са том дилемом срећемо. Трудимо се да препознамо тзв. „нашу страну“, али тај избор постаје ирелевантан без реалног искуства, без уласка у саму игру. Гадамер упозорава да је игра „идеално царство“ које иступајући са захтевом за аутономијом тежи да измакне ограничењу и спољном туторству државе, односно друштва. Игра као темељ људске слободе, основа је самог човека, и кроз њу он може схватити и живот.

Но, какав је однос/веза између представа људских фигура приказаних у моментима најжешћих дуела на кошаркашким теренима, пресликаног Ендровог Наполеона и песме Васка Попе? Патос, бол, одрицање, физички напор па и смрт који се препознају у деловима тела мушких фигура на зидовима, као да добијају потврду у представи императора који симболизује ратника и саму безвременску моћ. Та моћ се налази у принципима двобоја, борбе, утакмице и ринга о којој говори и Попина песма (*Пре игре*) ...“Ко се не разбије у парампарчад, ко остане читав и читав устане, тај игра.” А у играма Попиних песама све је између нужности и слободе, између подвргавања произвољним импровизацијама, конвенцијама и неконтролисаним фантазијама, импровизације.