



ЛАДИСЛАВ ЦВЕТКОВСКИ LADISLAV CVETKOVSKI





ДИГИТАЛНИ ГРАФИКИ – DIGITAL PRINTS

ЛАДИСЛАВ

ЦВЕТКОВСКИ LADISLAV

CVETKOVSKI

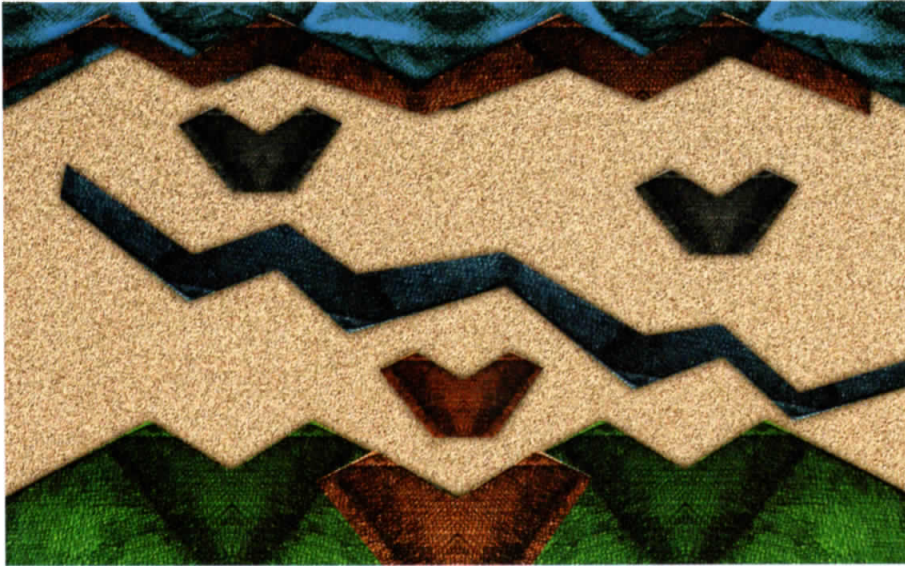
МУЗЕЈ НА ГРАД СКОПЈЕ

MUSEUM OF THE CITY OF SKOPJE

МАЈ

MAY

2004



Тетрис
Tetris
2000



Пробивање
Piercing
2003

Во ерата на интензивни технолошки и медиумски експанзии графиката како ликовна дисциплина го продолжува своето повеќевековно егзистирање, иако веќе го нема третманот на исклучително благороден занает. Токму во овој период се почувствува надминувањето на дилемите околу стратегијата на умножување, односно околу механичката репродукција на уметничкиот продукт кој се соочуваше со негово уништување. Но, постепено во текот на втората половина на 20 век како легитимни графички постапки се сметаат и техниките на зголемени умножувања (сито печатот, офсетот, фотографијата во склоп на графичкиот отисок, билбордот, компјутерската технологија итн.). Во новото информатичко општество графиката едноставно стана дел од масовните медиуми кои ја детерминираат технолошката продукција на современата уметност.

Актуелната изложба на Ладислав Цветковски може да ни ги открие овие моменти, иако тие треба да се гледаат и во контекст на неговите поранешни отисоци изведени во класична техника (сува-игла или акватинта), бидејќи по структурата и по ракописот се мошне блиски. Придобивките од дигиталниот пристап, барем за него, се олеснетата манипулација и поголемата слобода при креирањето. Тоа може да се почувствува во миговите кога тој со помош на "глушецот" добива невообичаен ефект на несовершена линија со која авторот има намера паралелно да алудира на несовршеноста на човекот, задржувајќи ја притоа свежината на рачно изведениот цртеж. Друг важен момент е можноста за потенцирање на боените површини (кои во последните графички цртежот го ставаат во сенка) со цел да се назначи просторната димензија во која се одвива дејствието, со која се конструира визуелната приказна.

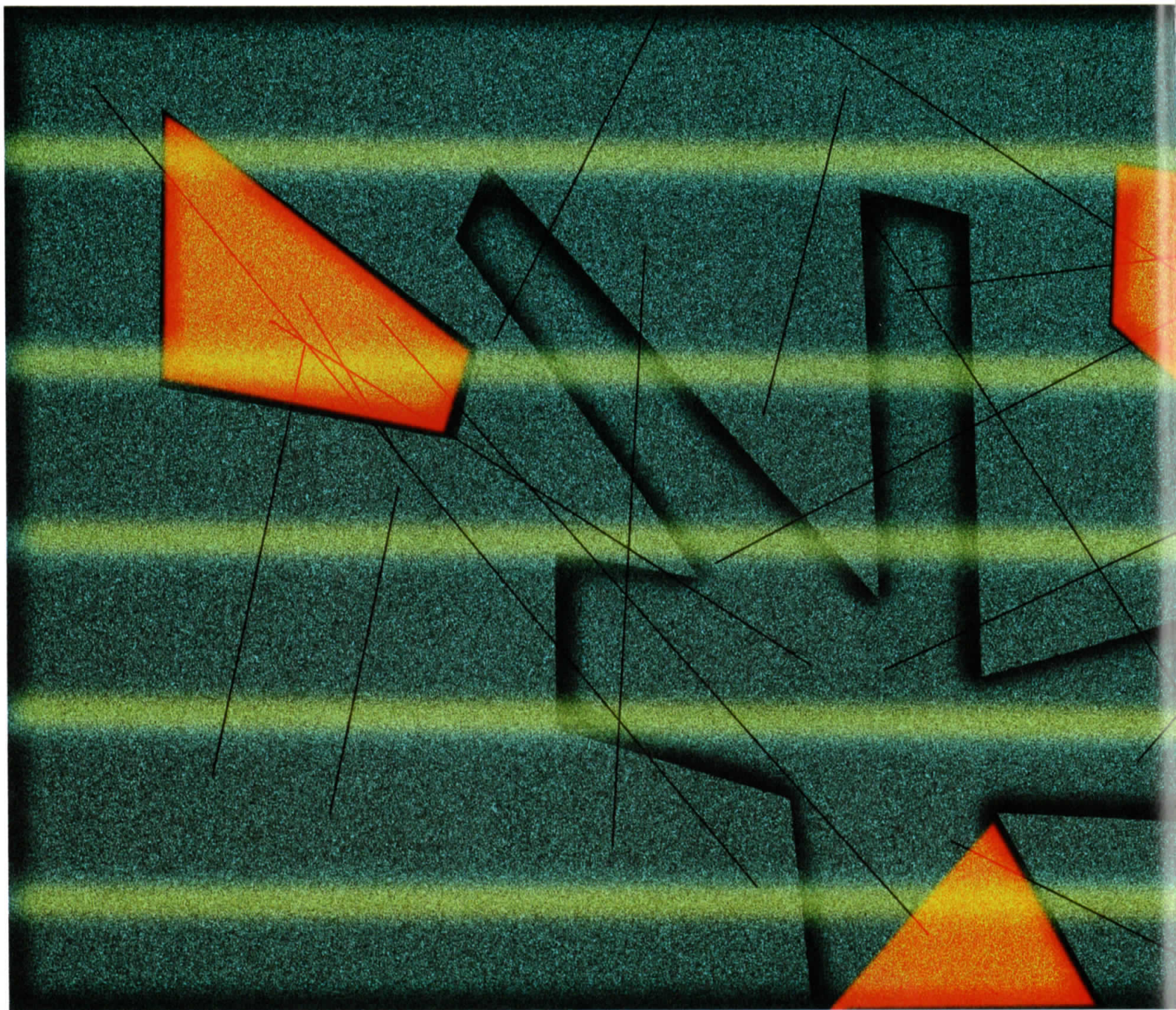
Оваа серија на графички, настанати во периодот 2000-2004, покажува дека техниката не го ништи авторовиот индивидуален изразен импулс и дека во неговите симболи-знаци е впиена спознајната моќ на сопствената епоха. Промените се содржани во виртуелните и симулациски приоди кои отсликуваат специфични визуелни доживувања, што, пред сè, се должи на неговиот децениски престој пред компјутерскиот монитор, кој на некој начин станува негова трета рака. Оваа позиција е произлезена од неговите секојдневни работни обврски како графички дизајнер, но и компјутерските игри кои го воведуваат во реминисцентните метафори на безвременоста. Сето ова предизвикува одреден психолошки грч којшто се наметнува при внимателното следење на скоро секој графички примерок. Оттука овие релативно комплексни структури повеќе го одразуваат емотивното реагирање во одреден момент од

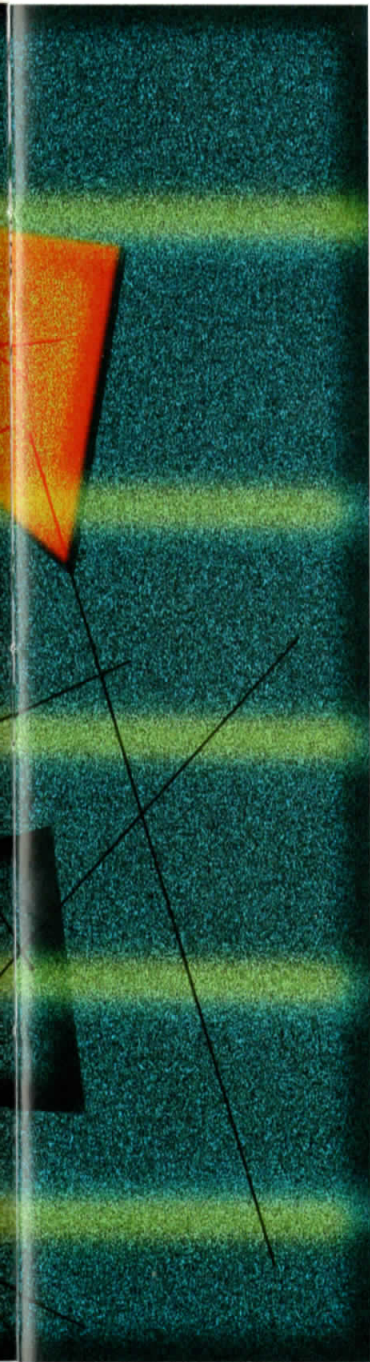
неговиот однос со програмите, занемарувајќи ги рационалните анализи на создадената состојба. Тој, како што вели самиот, е опседнат со она што секојдневно го опкружува, со она што му се случува (постојани контакти со луѓе, со сегментирани информации, контакти со другите уметности...). Цветковски овие случки ги меморира како цитати за подоцна да ги одрази како знак, боја, рефлексија. Всушност, обично доминира еден кадар (може да се протолкува и како стопиран, "замрзнат" кадар од некоја графичка игра) којшто најчесто се повторува за да се постигне динамичен ритам, потенциран и со интензивниот колорит. Знакот е резултат на едно пронаоѓање на ација со етички импулс. Знаковното дејствие е насочено кон емотивното расположение на уметникот што подразбира присутност на одредена метафоричност во ликовниот јазик којашто е упатена кон метафизичкиот контекст на глетката. Во овие графички создадени со помош на компјутерот (којшто се смета за легитимна занаетска алатка) пластичките, односно семантичките елементи опстојуваат како изолирани, самостојни естетски категории, категории чие значење и функција допрва треба да изградат самостојни целини во рецепцијата. Тие содржат поединечни значења, па сепак се вклопуваат и во размислувањата дека тие се симболи на т.н. "симулационистичка естетика", истовремено и на концептите на виртуелната реалност. Држејќи се за овие принципи тој значително ги одбегна замките на студените компјутерски ефекти кои често знаат да одведат кон популарната декоративност. Агресивноста на техниката (за која Цветковски пишува во својот магистерски труд: "Дигиталното - предизвик во графиката", 2003) тој ја смирува со рационализација на чинот на креацијата. Тоа донекаде може да не упати кон доживувањето на неговото творештво како практика на еден класичен, рационализиран пристап кој настојува во предизвикот на огромниот број пермутациски можности да оствари или изгради некои рамки во кои ќе биде можно да се насетат релациите со класичниот медиум.

На крајот, интересно е да се одбележи дека неговите дела ја имаат можноста да се дистрибуираат пошироко, преку интернет, со што графичкиот (мулти)оригинал или егзистенцијата на графичката идеја и не мора да го има статусот на изложен или отпечатен експонат. Оваа можност доведува до зајакната комуникативност и потенцирање на релацијата автор-гледач-автор.

The Frog
2001







In the age of intense technological and media expansions the graphic art as an artistic discipline proceeds with its centuries long existence, although it has no more the treatment of an exclusively noble artistry. In this period exactly occurred the overcoming of the dilemmas considering the strategy of multiplying, that is, the mechanical reproduction of the art product that is facing its extinction. But, gradually, in the course of the second half of the 20th century, other graphic procedures gained the status of legitimate techniques, such as the one of enlarged multiplying (the silk screen, the off-set print, the photography as part of the graphic print, the billboard, the computer technology, etc.). In the new informatic society the graphic art simply became part of the mass media that determine the technological production of the contemporary art.

The actual exhibition of Ladislav Cvetkovski can reveal these moments, although they should also be perceived in the context of his earlier prints made in classical technique (dry point and aquatint), since they are very close, both by the structure and the language. The achievements of the digital approach, at least for him, consist of the easier manipulation and the greater freedom in the creation. It can be felt in the moments when, by using the mouse, he gets the unusual effect of an imperfect line which is meant to allude to the imperfection of man, while at the same time it retains the freshness of a hand-made drawing. Another important moment is the possibility of pointing out the painted areas (shading the drawing in his latest graphic prints) in order to emphasize the spatial dimension in which the action goes on and which composes the visual story.

This series of graphics, made in the period from 2000 to 2004, shows that the technique does not annihilate the artist's individual expressive impulse and that his symbols-signs include the cognitive power of his own epoch. The changes are included in the virtual and simulation approaches that reflect specific visual experiences, which is, most of all, due to his decade long stay before the computer monitor which, in a way, became his third hand. This position proceeds from his everyday working assignments as a graphic designer, but also from the computer games that introduce him into the reminiscent metaphors of the timeless. All this creates a certain psychological cramp that is felt in the careful examination of almost every graphic print. Therefore, these relatively complex structures rather reflect his emotional reaction in a certain moment than his attitude towards the programs, ignoring the rational analysis of the conceived condition. As he himself says, he is obsessed with the everyday surrounding, with the things that are happening (frequent contacts with people, with segmented information, contacts with the other arts...). Cvetkovski memorizes these

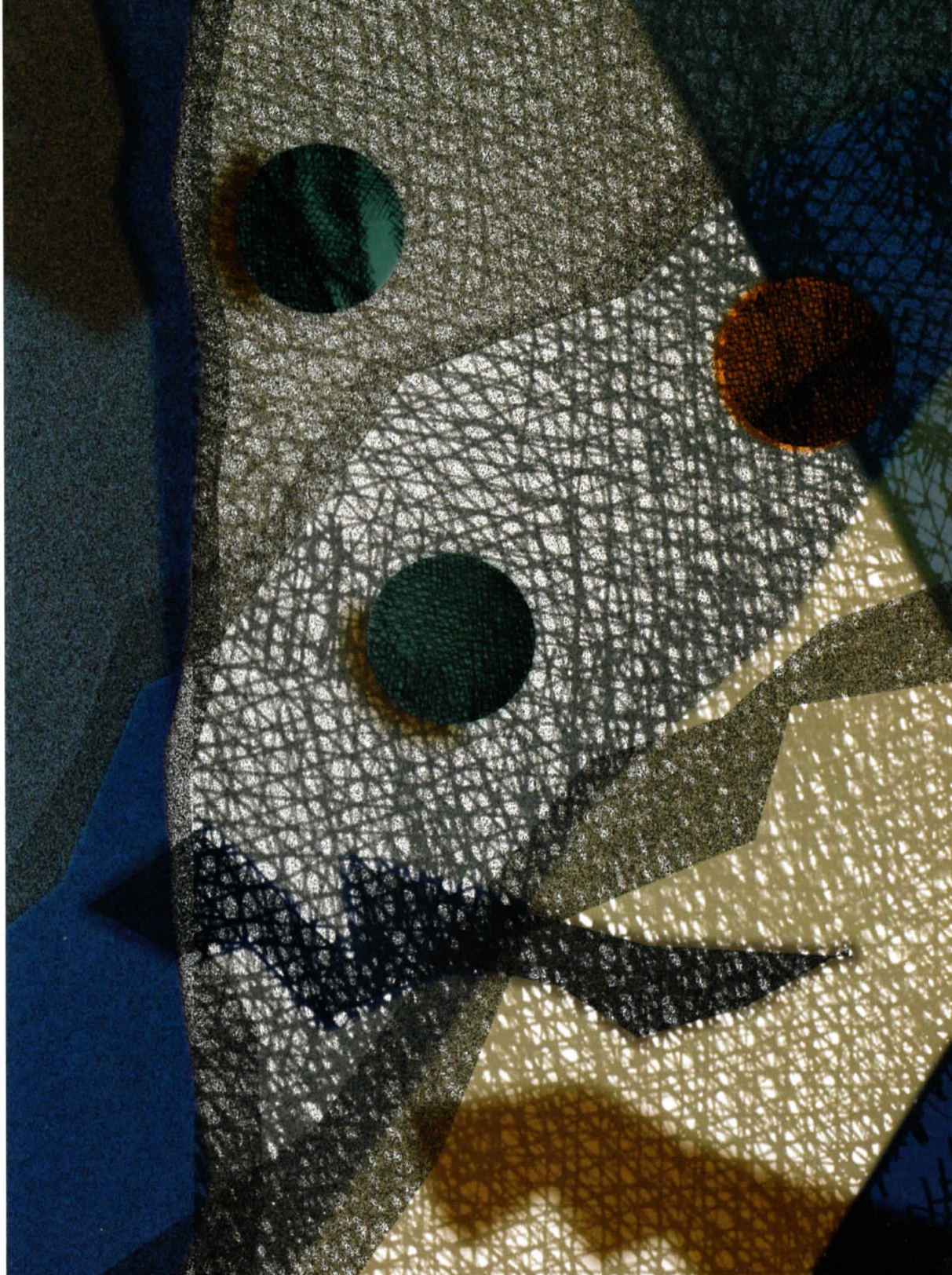
events as quotations and later he shows them as a sign, a color, a reflection. Actually, there is usually one frame that dominates (which can be understood as a freeze frame from a graphic game) and it most often repeats in order to acquire the dynamic rhythm, pointed out by the intense colors. The sign is a result of a discovered narration with an ethical impulse. The effect of the sign is directed towards the emotional mood of the artist which shows the presence of certain metaphoric feature in the artistic language that is directed towards the metaphysical context of the image. In these graphic prints made by means of the computer (that is considered a legitimate artisan tool) the plastic, that is, the semantic elements exist as isolated, independent esthetic categories whose meaning and functioning are about to create independent entities in the reception. They contain particular meanings, yet they conform both to the attitudes that treat them as symbols of the so called "simulation esthetics", and to the concepts of the virtual reality. Holding to these principles, he managed to avoid the traps of the cold computer effects that often lead to popular decorative-ness.

Cvetkovski calms down the aggressive technique (which he refers to in his M. A. thesis "The Digital - A Challenge for the Graphic Art" 2003) with the rationalization of the act of creation. To some extent, it leads to experiencing his art as a practice of a classical, rationalized approach and amidst the challenge of the huge number of permutation possibilities it tends to realize or create certain frames which would help us feel the relations with the classical medium.

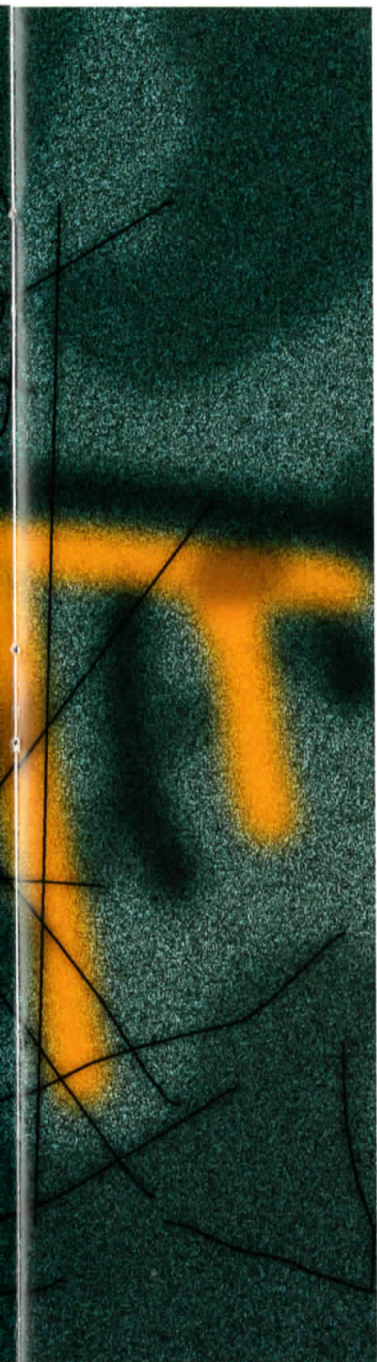
Finally, it is interesting to point out that his works have the option to be distributed widely via the Internet, which does not mean that the graphic (multi)original or the existence of the graphic idea must necessarily have the status of a displayed or printed exhibit. This option leads to a stronger communication possibility and to the emphasis of the relation artist-viewer-artist.

Marika Bocvarova Plavevska

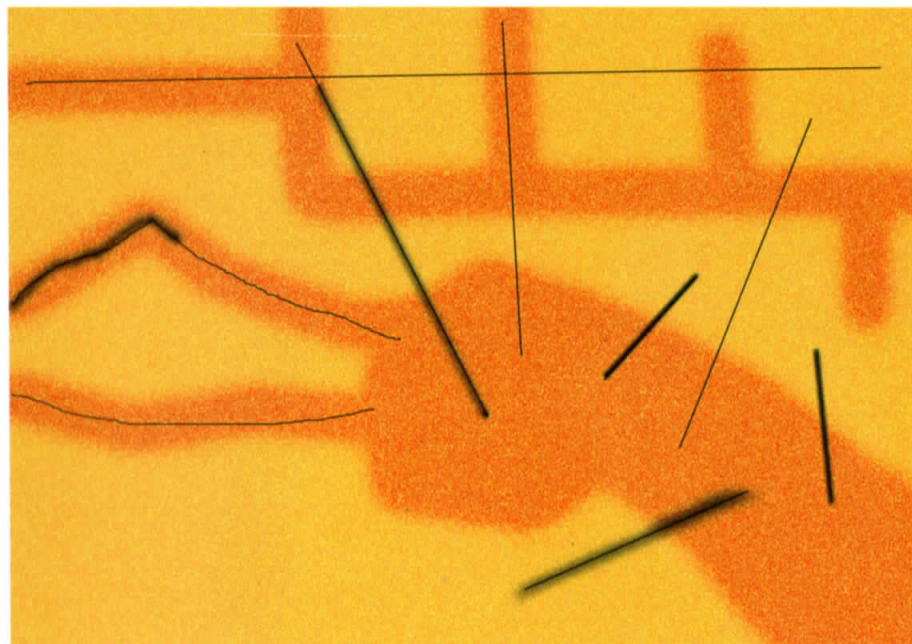
Автопортрет
Self-portrait
2002



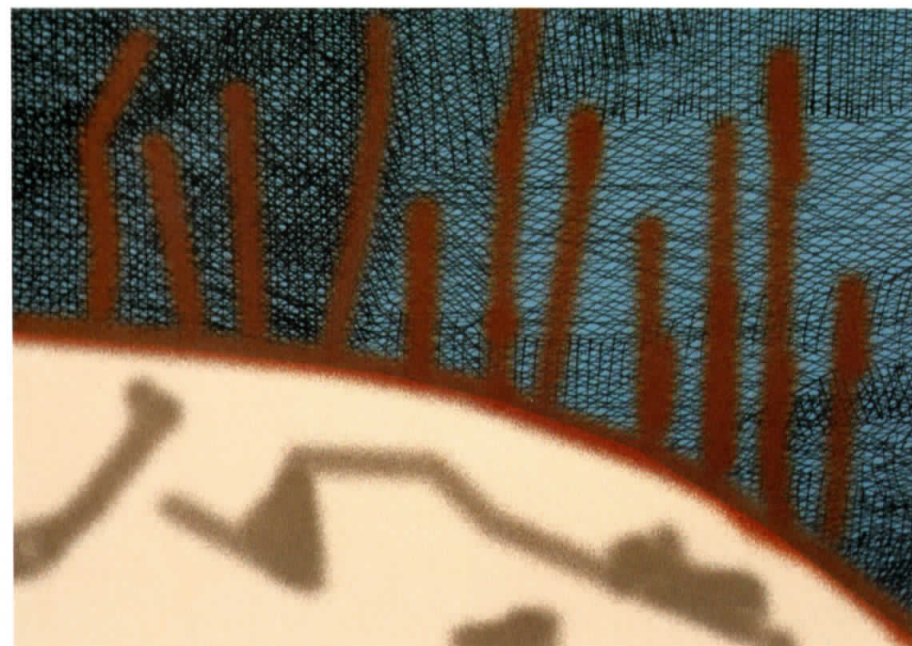




Траги
Traces
2000



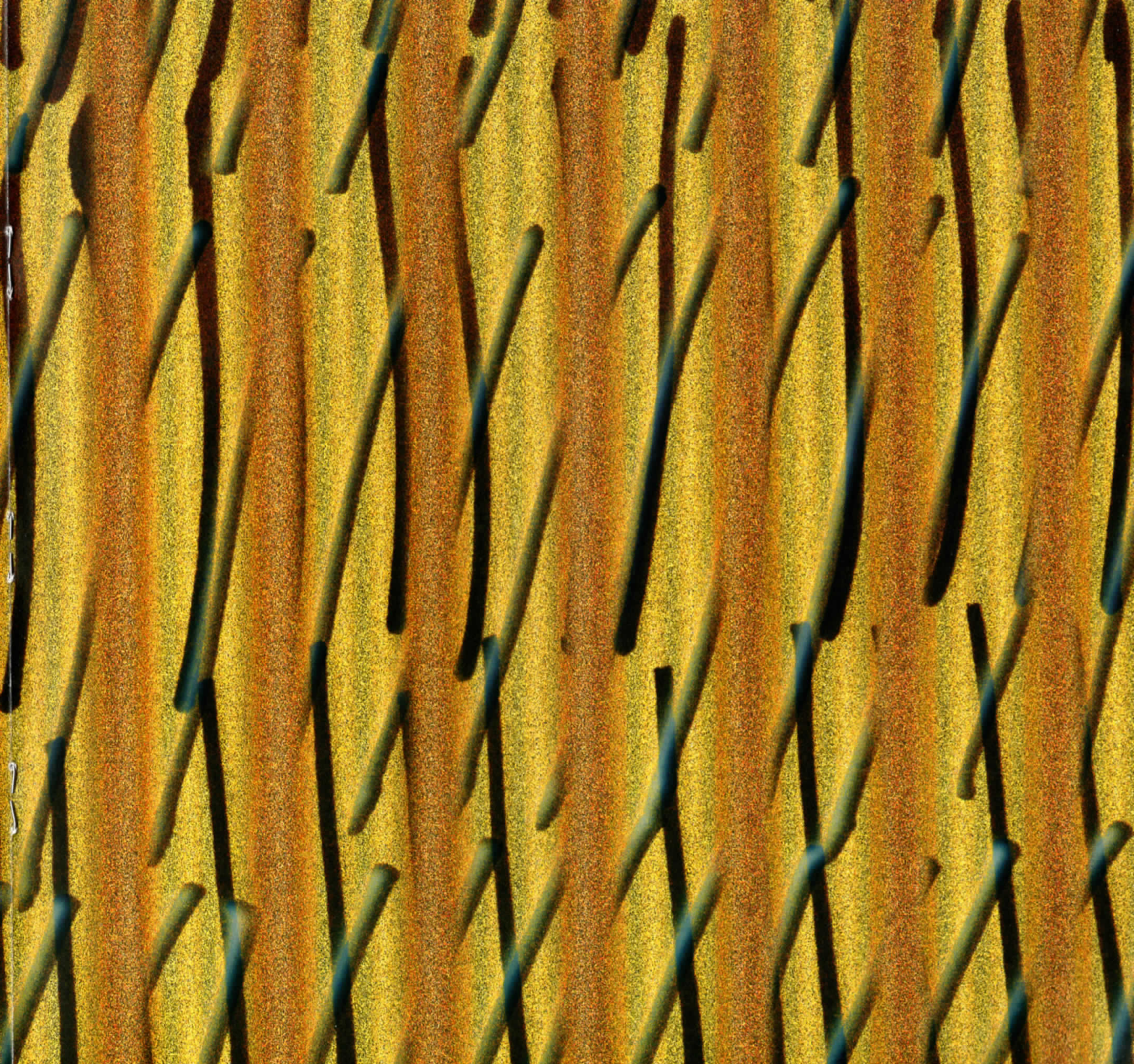
Пробудување
Puncturing
2000



Растаман
Rastaman
2001

Ритам
Rhythm
2003

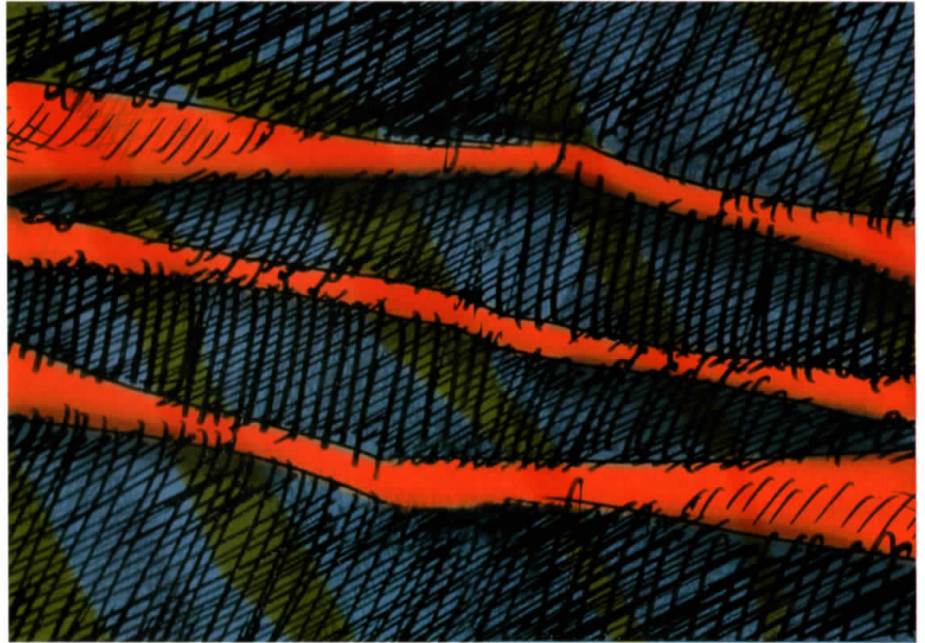




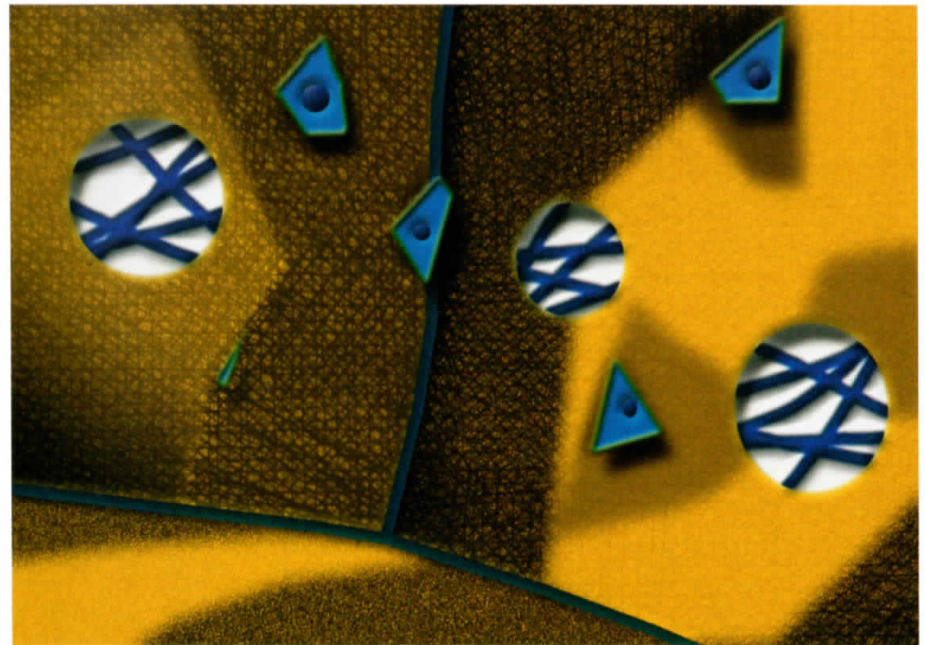


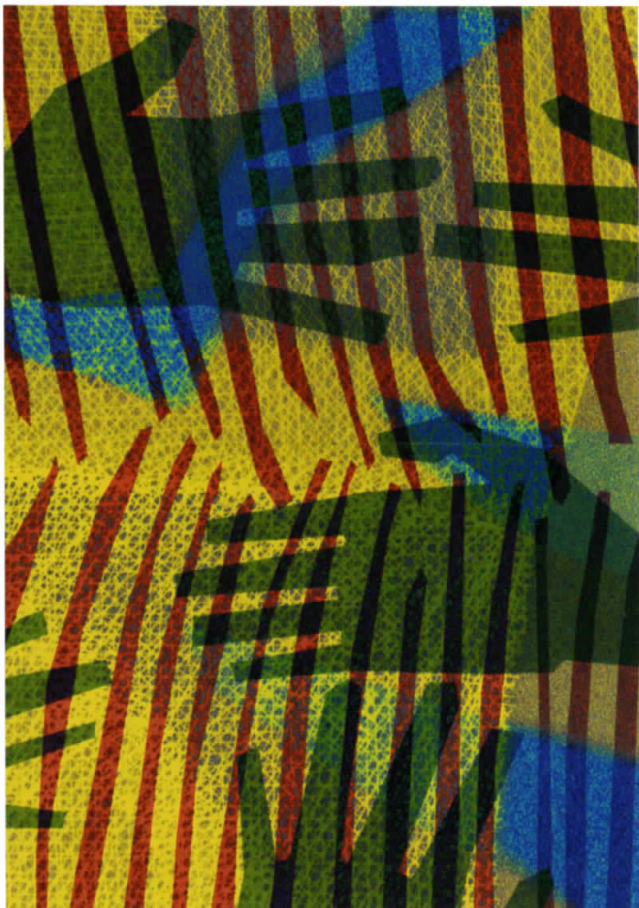
Сенки
Shades
2002

Вибрации
Vibrations
2003

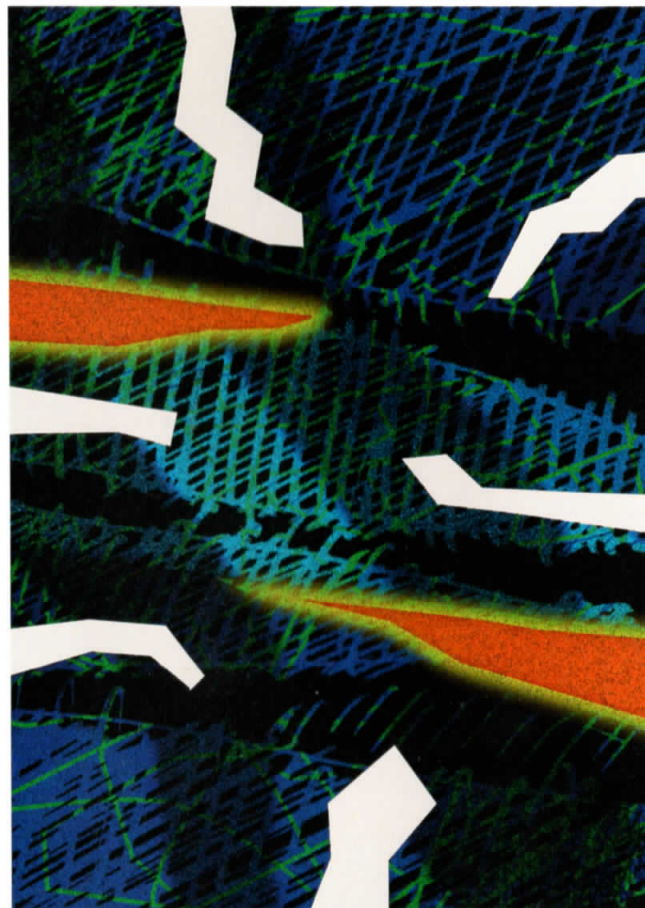


Огледало
Mirror
2002





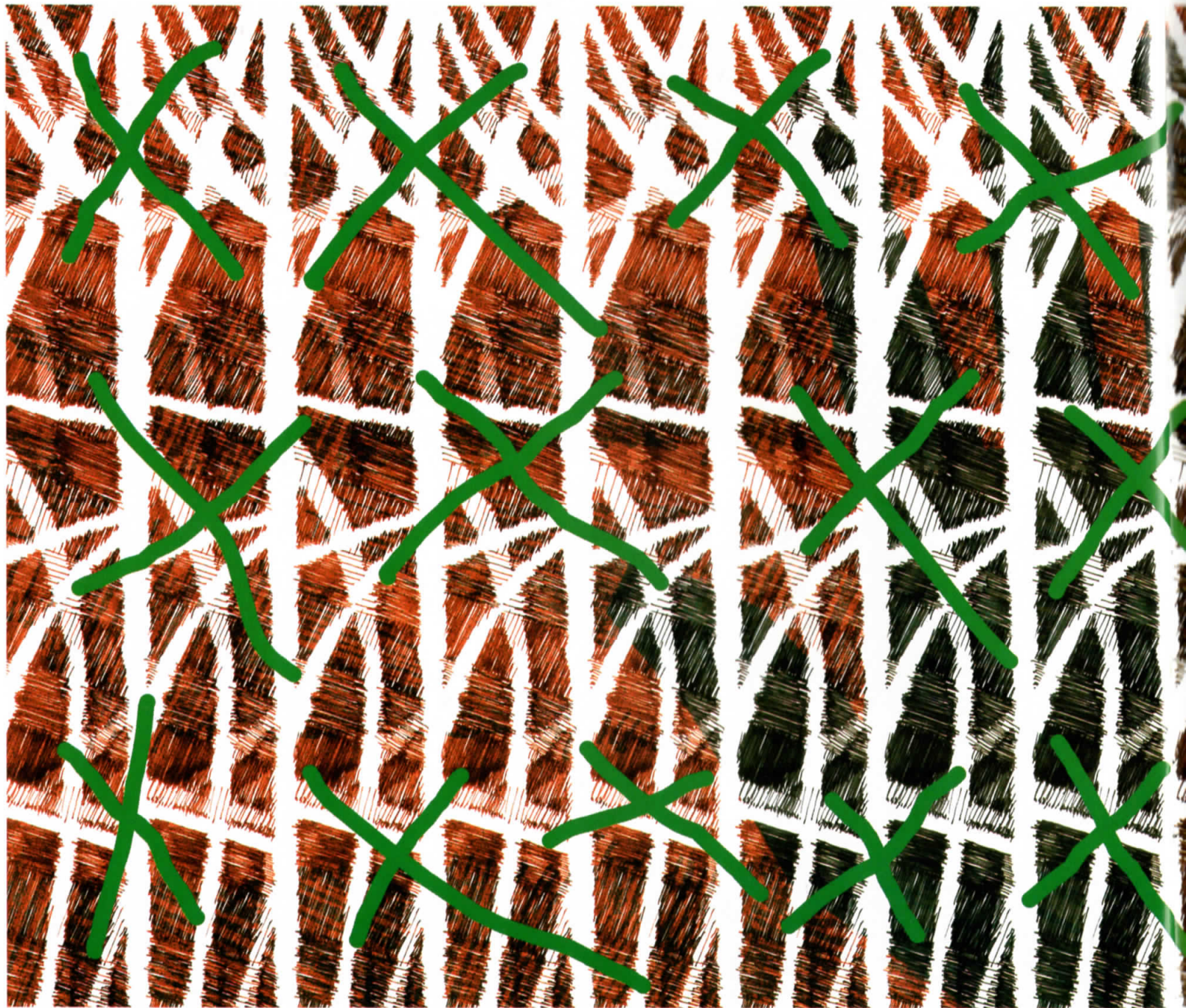
Допирање
Touching
2003



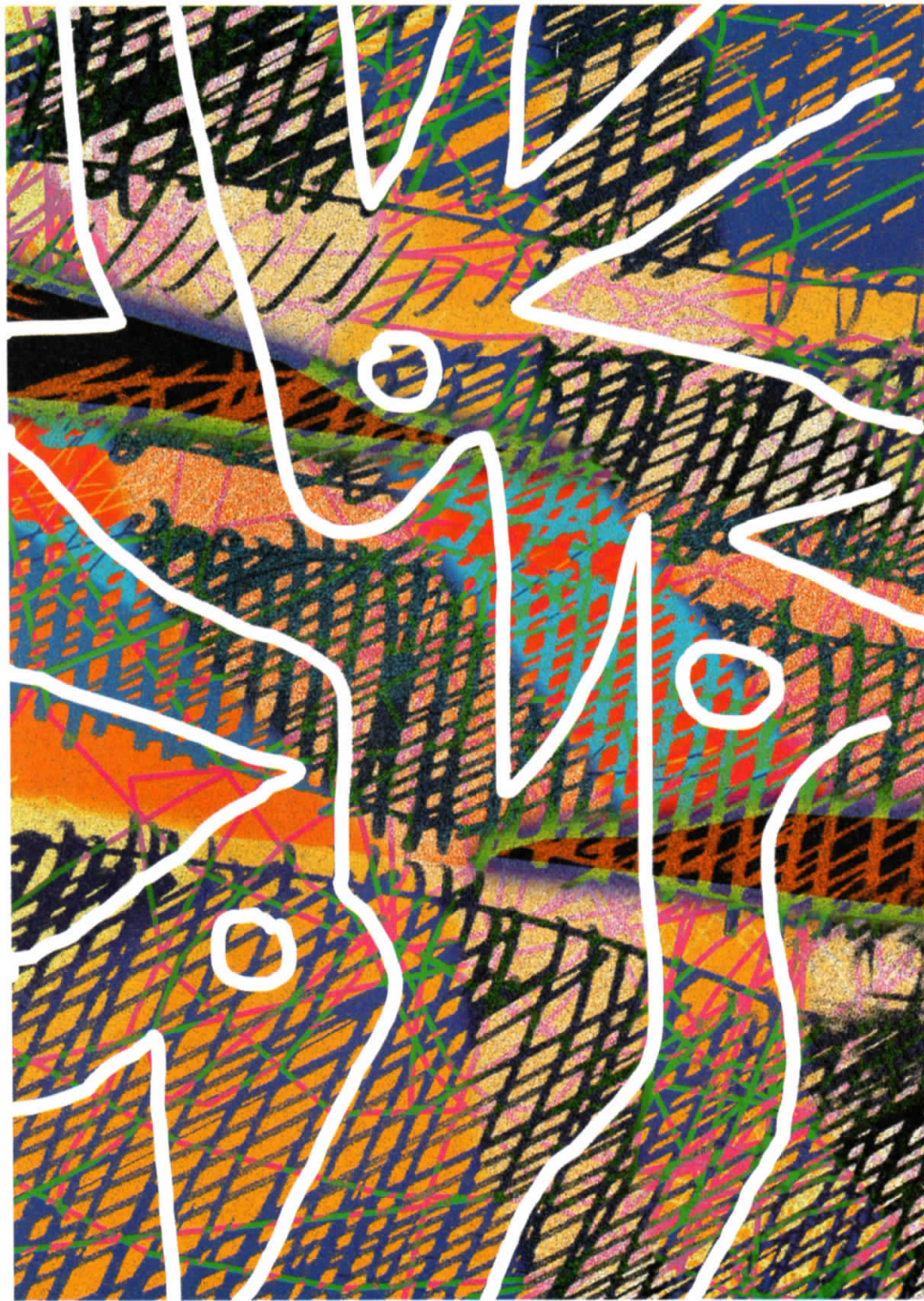
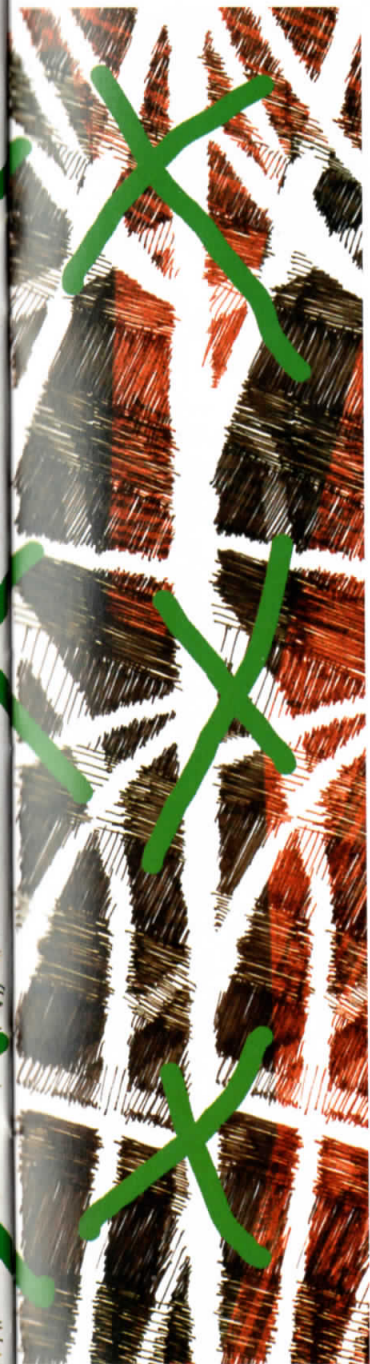
Нивоа
Levels
2003

Нина
Nina
2003



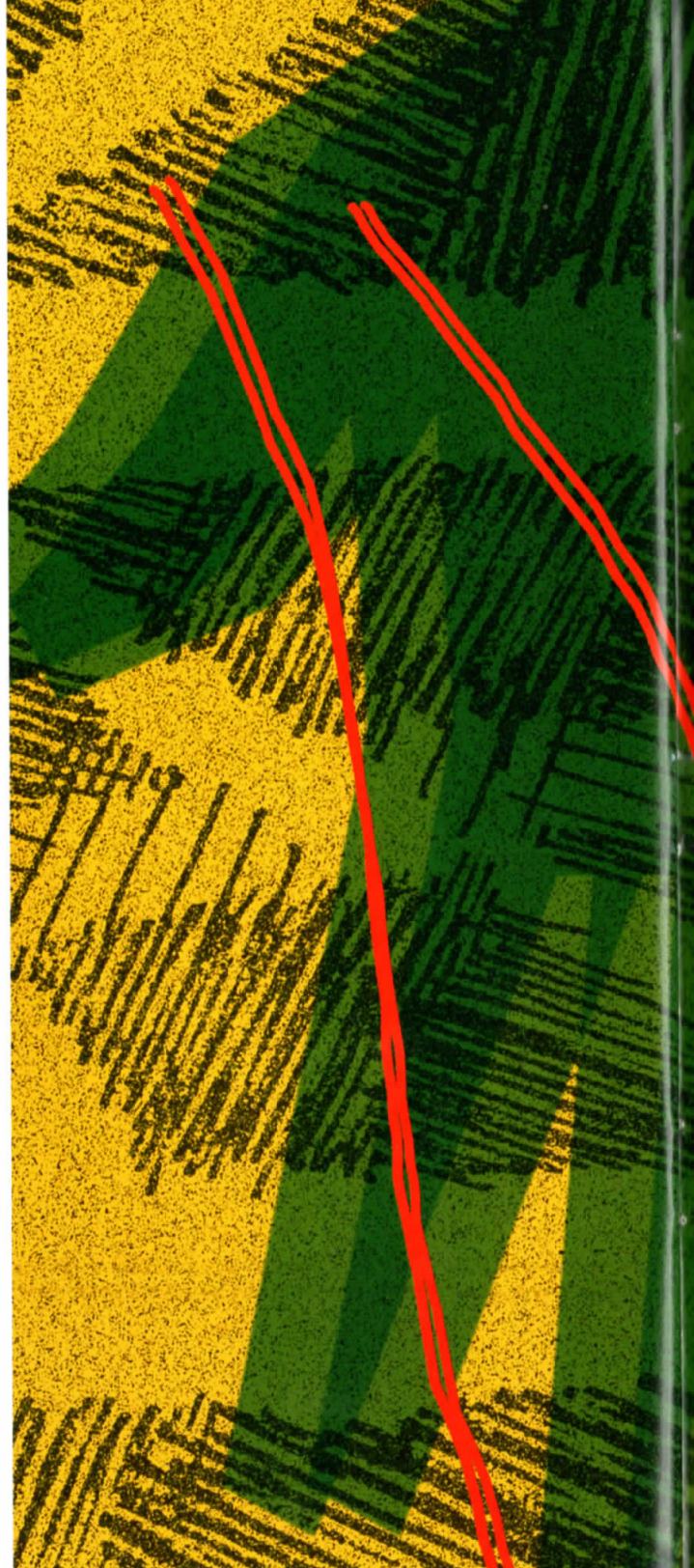


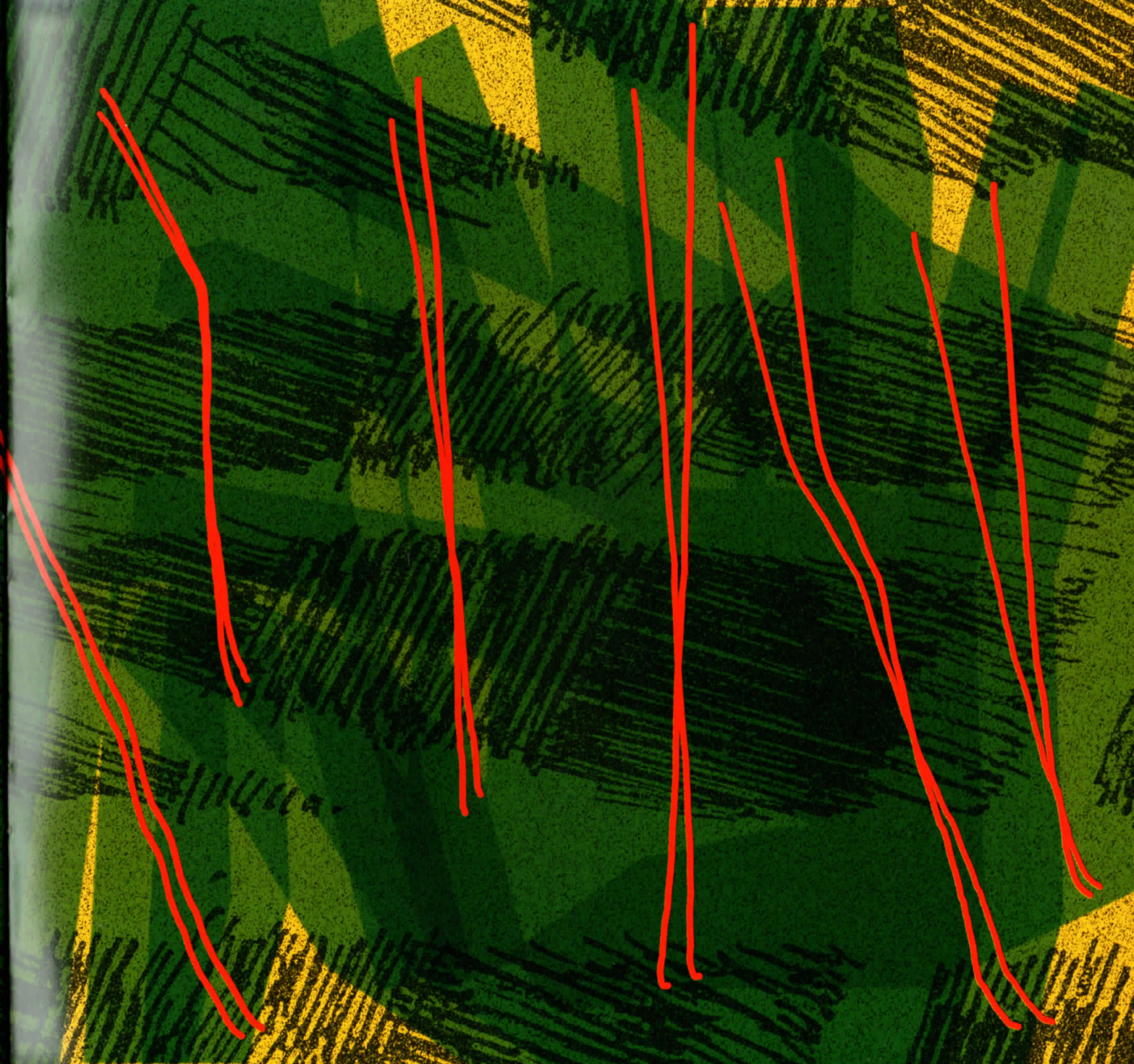
Безизлез
Death End
2004

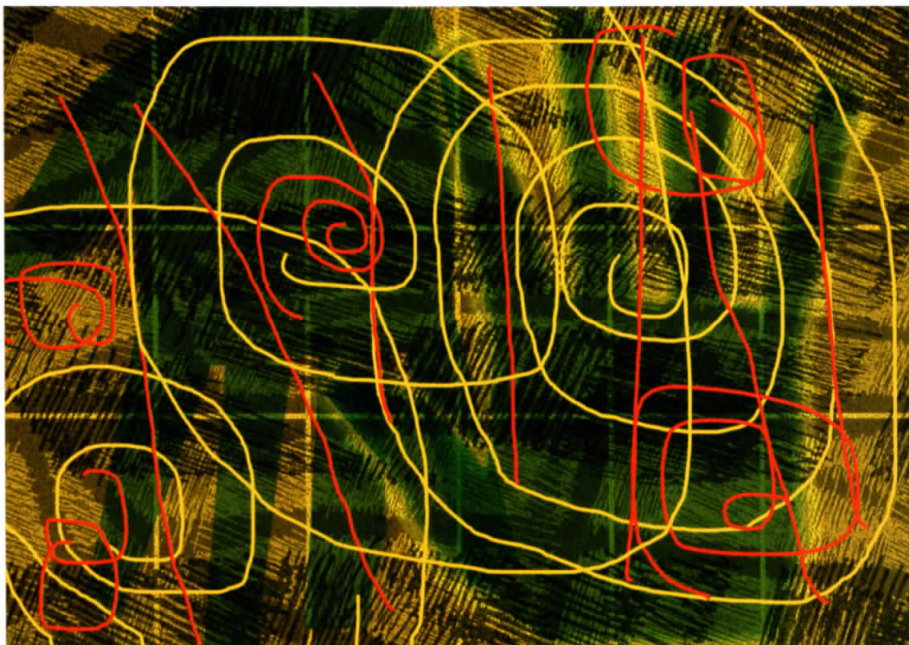


Танц
Dance
2003

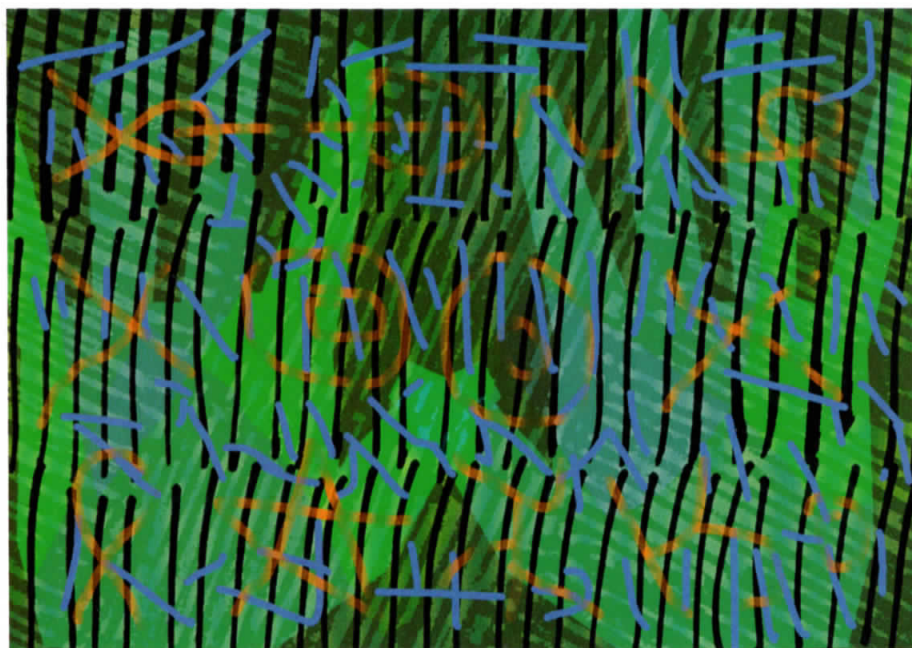
Клонирање
Cloning
2004







Спирали
Spirals
2004



Сид
Wall
2004

ЛАДИСЛАВ ЦВЕТКОВСКИ е роден 1965 г. во Скопје. Во 1990 г. дипломира на одделот за графика и графички дизајн на Факултетот за ликовни уметности во Скопје во класата на проф. Димитар Малиданов. Кај истиот професор 2003 г. ги завршува и постдипломските студии. Од 1991 г. е член на ДЛУМ у ДЛУПУМ. Од 1990 г. Ладислав Цветковски освен со ликовна уметност се занимава и со графичкиот дизајн. Соработува со Кинотеката на Македонија, со Музејот на современата уметност, со Музејот на град Скопје и со Уметничката галерија Скопје, Македонската академија на науките и уметностите како и со други установи и издавачки куќи во Македонија како и проекти за Министерството за култура на Република Македонија Собранието на Република Македонија. Дизајнира проекти и за UNDP, USAID, OSCE и други меѓународни институции.

Работи на значајни монографски изданија како дизајнер и како соработник во нивното изготвување.

Од 1994 до 1999 г. беше вработен како дизајнер во Музејот на современа уметност во Скопје, а од 1999 г. работи во дизајнерското студио Скенпоинт АД во Скопје.

Адреса: Франклин Рузвелт 72 / 11, 1000 Скопје
тел.: +389 (0)2 3166 734;
e-mail: ladislav@skenpoint.com.mk

Самостојни изложби:

- 2002 Кранј, Република Словенија, Галерија Дом
- 2003 Скопје, Музеј на современата уметност
- 2004 Скопје, Музеј на град Скопје

Групни изложби:

- 1989 Изложба на млади сликари, Дом на АРМ, Скопје
- 1990 7. Триенале на графика, Битола
- 1990 Есенски ликовен салон, 68 македонски автори, мал формат, Галерија Глам, Скопје
- 1991 3. Биенале на младите, Музеј на современата уметност - Скопје
- 1992 Нова генерација на ДЛУМ, Галерија ДЛУМ, Скопје
- 1997 4. Триенале на графики од мал формат во Шамалие, Франција
- 2001 Сува игла, Галерија на ДЛУМ, Скопје

LADISLAV CVETKOVSKI was born in Skopje in 1965. In 1990 he graduated from the Department of Graphic Art and Design at the Faculty of Fine Arts in Skopje in the class of Prof. Dimitar Malidanov. In 2003 he completed the post-graduate studies with the same professor. Ladislav Cvetkovski is engaged in the fields of fine arts and graphic design. He cooperates with the Cinematheque of Macedonia, with the Museum of Contemporary Art, with the Museum of the City of Skopje and with the Art Gallery, as well as with the Macedonian Academy of Arts and Sciences and other institutions and publishing houses in Macedonia. He was engaged in the projects of the Ministry of Culture of the Republic of Macedonia, the Parliament of the Republic of Macedonia. He also designs projects for the UNDP, USAID, OSCE and other international institutions.

He assisted in conceiving the graphic design of significant monographic editions.

From 1994 to 1999 he worked as a designer at the Museum of Contemporary Art in Skopje, and since 1999 he's been working at the designing studio Skenpoint A. D. Skopje.

Address: Franklin Ruzvelt 72/11, 1000 Skopje,
Republic of Macedonia,
Tel.: +389 (0)2 3166 734;
e-mail: ladislav@skenpoint.com.mk

Solo exhibitions:

- 2002 Kranj, Republic of Slovenia, Gallery "Dom"
- 2003 Skopje, Museum of Contemporary Art
- 2004 Skopje, Museum of the City of Skopje

Group exhibitions:

- 1989 Exhibition of Young Painters, Army Center, Skopje
- 1990 Seventh Triennial of Graphic Art, Bitola
- 1990 Autumn Art Salon, 68 Macedonian Artists, small scale format, Gallery "Glam", Skopje
- 1991 Third Biennial of Young Artists, Museum of Contemporary Art, Skopje
- 1992 New Generation of DLUM (Association of Fine Art Artists of Macedonia), DLUM Gallery, Skopje
- 1997 Fourth Triennial of Small Scale Graphic Prints, Chamallier, France
- 2001 DLUM Gallery (Graphic Workshop "Dry Point"), Skopje

Издавач: Музеј на град Скопје
Одговорен уредник: Климе Коробар
Организација: Фросина Зафировска
Текст: Марика Бочварова Плавеvsка
Дизајн: Ладислав Цветковски
Превод на англиски: Маја Хаџимитрова Иванова;
Подготовка и печат: Скенпоинт
Тираж: 600
Реализација: Музеј на град Скопје, мај 2004

Publisher: Museum of the City of Skopje
Editor-in-chief: Klime Korobar
Organization of the exhibition: Frosina Zafirovska
Text: Marika Bocvarova Plavevska
Layout: Ladislav Cvetkovski
Translation: Maja Hadzimitrova Ivanova
Prepress and print: Skenpoint
Copies: 600
Realisation: Museum of the City of Skopje, May 2004

ISBN 9989-156-02-6



Министерство за култура
Ministry of Culture

Изложбата и каталогот се реализирани со поддршка на Министерството за култура на Република Македонија
The exhibition and the catalogue are supported by the Ministry of Culture of the Republic of Macedonia



Каталогот е реализирани со поддршка на Скенпоинт
The catalogue is realized with the support of Skenpoint

МУЗЕЈ НА ГРАД СКОПЈЕ
MUSEUM OF THE CITY OF SKOPJE

