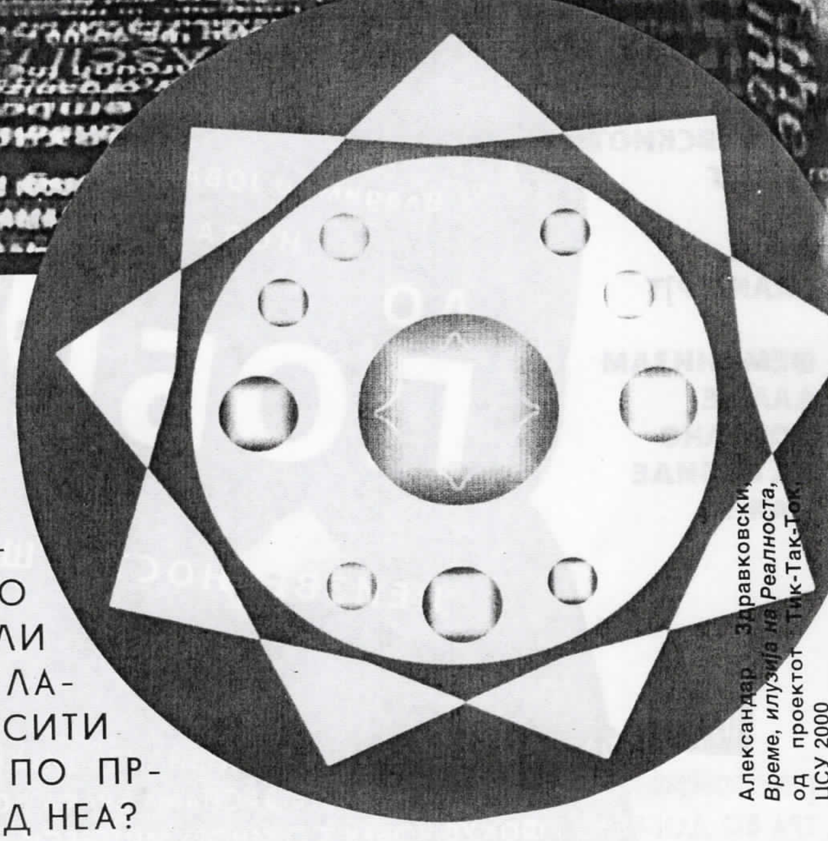
ДЕМОКРА

ВЕЌЕ ВТОРА ДЕЦЕНИЈА КАКО ВО УМЕТНИЧКИТЕ КРУГОВИ ВО РМ СЕ ВОДИ, ЗА ЖАЛ,“МЛАКА“ И СÈ ПОРЕТКА ДИСКУСИЈА ЗА КОРИСТЕЊЕТО НА НОВИТЕ ТЕХНОЛОГИИ ВО СОЗДАВАЊЕТО НА УМЕТНИЧКИ ДЕЛА. ДАЛИ ДИГИТАЛНОСТА КАКО РЕЛАТИВНО НОВ МЕДИУМ ГИ ЗАСИТИ ДОМАШНИТЕ УМЕТНИЦИ ПО ПРВИЧНАТА ФАСЦИНАЦИЈА ОД НЕА?



Александар Здравковски, *Време, илузија на Реалноста*, од проектот Тик-Так-Ток, ЦСУ 2000

о ставањето на темата "macedonian art" во која било search машина кои оперираат по "мрежата", добиениот резултатот најчесто се однесува на историско-културолошки-политички и академски аспекти на македонската уметност. Многу ретко (во два-три случаи најмногу) "пребарувачите" ќе ве одведат кон современите

ка и "најдебелиот" каталог, воопшто. Наспроти конвенционалните / традиционалните техники на применетите уметности, компјутерите и софтверот станаа нови алатки на уметниците. Теоретичарот **Мартин Шперица** забележува дека всимбиозата меѓу уметноста, науката и технологиите не е нова, бидејќи и предисториските уметници употребувале *хај-тек* технологии за своето време. 22.000 години старата скулптура на мамут во

де во средината на 90-тите **Мелентије Пандиловски**, директор на Центарот за современи уметности - ЦСУ (порано Сорос центар за современи уметности - СЦСУ), која како Оддел на фондацијата Институт отворено општество беше првата институција која ги промовираше новите технологии како алатки во уметничките тенденции. Стотина учесници поминаа во школата "Можностите на ЦД-ром технологијатаг, која се разви во десетина

ти за подготовка на целиот софтвер за инсталациите. Пионерите беа групата *Архимедијала*. Следуваа две успешни изложби на СЦСУ, "Имиџ бокс" и цедером проектот "Икона на сребро". И двете покажаа исклучителен интерес кај уметниците за мултимедијата и комјутерската уметност.

Во 1996, направена и е првата видеоконференција "CU-See-Me" со Сорос центарот во Њујорк. Следуваа уште неколку зна-

НА УМЕТНИЧКИОТ ЧИН

технолошки уметности: *електронските, ком-пјутерските, хајтек,* или пак *е-маил* и *нет* уметностите.

Доколку малку прошетате и се намачите да најдете нешто повеќе за уметниците на новите медиуми, ќе откриете дека во *сајбер* просторот има во неколку горе-долу задоволувачки датабази многу повеќе за уметници со дела од применета уметност ставени на интернет, отколку уметници кои прават уметнички дела специјално за интернет.

Првиот впечаток е дека информатичките технологии, кои се воопшто најрастечки алатки во човековата историја, не ги заинтересираа нешто посебно домашните уметници за творење во ерата и во духот на *хај-текот*.

БЕСКРАЈНОСТ ВО ПРОСТОРОТ

Патот на дигиталната информација е непредвидлив - се појавува и онаму каде што дури и ради-обрановите не допираат. Достапноста и дем-ократичноста се еднакви на најголемата библиотека, на најбогатата уметничка збир-

слонова коска од Словачка е направена од најдобрите алати на тоа време, истите оние кои им служеле за да преживеат. Исто се случува и денес со информатичките технологии.

И во двата случаи, интернетот станува многу практично портфолио за секој уметник. Пласманот на креацијата преку оваа универзална алатка-можеби најважната во информатичкото општество - на уметникот му овозможува една нова интеракција со други, во една бескрајност наспроти конвенционалната стеснетост во просторот.

ПРИМАЛНА ФАСЦИНАЦИЈА

За македонските уметници, дигиталните технологии и интернетот во минатиот век беа експериментални медиуми кои предизвикаа примална фасцинација. "Во електронските уметности, од кои последните достигнувања се токму дигиталните уметности и интернетот, влегуваа дури и оние уметници кои не се во применетите уметности", ја опишува ситуацијата нека-

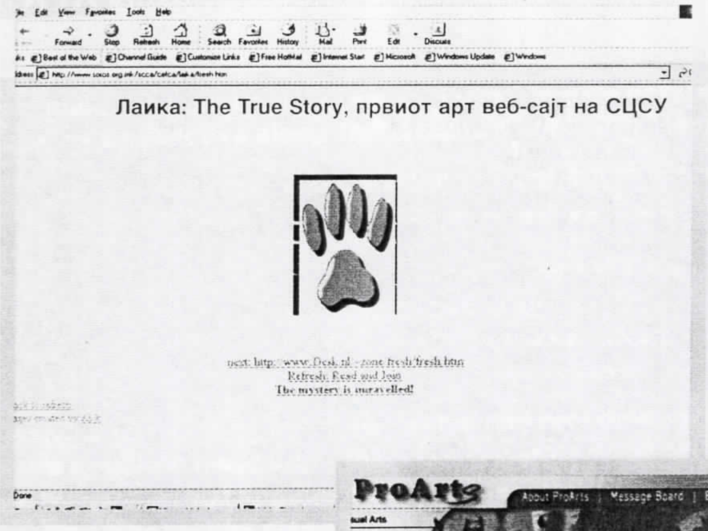
одделни проекти. Најпознатата беше работилницата VR Mall, во која триесетина ученици од Балканот користеа софтвер за креирање и градење на 3-Д свет, кое претставуваше модел-платформа за уметности. "Ова го правеа уметници, а не компјутерџии и софтверџии", појаснува Пандиловски.

Првиот излет во сферата на дигиталната технологија и интернетот, домашните уметници ги имаа во проектот насловен по симболот на прогресот Лајка: Вистинската приказна, кој сé уште може да се провери на www. soros.-org.mk/scca/sefca/laika/fresh .htm каде што учествуваа: **Нада Прља**, **Стефан Бузароски**, **Мирослав Стојановиќ - Шуки**, **Александар Здравковски**, **Александар Колов и Мелентије Пандиловски**. Инаку, Лајка е дел од меѓународниот WEB проект "Рифреш" и претставува почеток на еден континуиран развој на интернет уметностите кои ги користат интерактивните компоненти на "мрежата".

Во рамките на компјутерските уметности, започнуваат неколку проек-

чајни видеоконференции - мостови како онаа Скопје и Бостон, предавањето на проф. **Ферид Мухиќ** на темата "Корени и Ризоми" итн.

Тоа беа првите чекори во интеракцијата на уметникот со медиумот и еден нов контакт со консументите. Но, отсуството на претпоставуванот можен голем интерес за вклучување на голем број домашни уметници во сé поголемата "мрежа" на креатори на технолошките уметности - особено по првичната фацинација од можностите каде само човековата фантазија е крајот - **Небојша Вилиќ,** теоретичар на уметноста, го објаснува со фактот дека требаше да помине период да се разбере и тоа дека таа не е и семожна. "Насекаде во светот, па и кај нас, првичната фасцинација од медиумот (технологијата) ја замени истражувањето на нејзината суштина. А таа покажа дека таа (дигиталноста) е само една од можните. Не ми се убеделиви оние кои денес се колнат во апсолутноста на медиумот, технологијата. Но, сериозно ме замислуваат оние кои дигиталноста ка-


Лаика: The True Story, првиот арт веб-сајт на СЦСУ

ко општествен феномен ја препознаваат во низата на пројави во рамките на општественото. Оттука, сметам дека уметниците во Македонија ја одболуваа таа прва болест.

"Денес тие се покритички настроени кон самите можности на дигиталноста и како технолошки и како општествен феномен. Поточно, или од друга страна, уметниците мораа да ја отстапат дигиталноста на оние кои и ја создадоа. Погледнете, онаму каде што се очекува уметноста да се пројави се наидува на - речиси во сите случаи - на проекти коишто се, пред сé, бази на податоци на ИТ. Се прашувам дали интересот на уметниците во Македонија се изгуби некаде помеѓу првичната возбуда и конечното разочарување?", коментира Виљиќ.

Дали е ова причината и за дистанцирањето на уметниците со традиционални сфаќања на уметноста од оние кои ги прифатија новите тенденции? Можеби. Но, факт е дека по осум години од првото претставување на технолошките уметности кај нас и покрај распространетоста на технологиите и нивната сé поголема достапност до секого, бројот на "класичарите" е многукратно поголем од оние кои се "за" новите медиуми.

Оттаму и не треба за зачудува фактот дека многу малку современи македонски уменици имаат свои сајтови. Резултатите од пребарувањето по "македонската уметност" на интернет се сведува, првенствено, на откривање датабази за македонските уметници, извори од кои преку едно место треба да пласираат информации на креаторите на применетите уметности, а патем и да организираат аукциски и воопшто комерцијални активности.

Во неколкуте датабази за македонската современа уметност, меѓу кои би ги издвоиле онаа најстарата на ЦСУ (www.scca.org.mk) и од пред извесно време онаа на студиото за продукција и менаџмент "ПроАртс"(www.proarts.com.mk), претежно се претставени реномирани уметници од применетите уметности, презентирани низ хронолошки или низ стилски пресек, со биографии и селективен визуелен приказ за нивните дела.

Бранислав Ѓорчевски, генерален менаџер на "ПроАртс" наведува зашто е важно уметниците од државата да се најдат на интернет. вЗа уметниците ваквата веб-страница претставува нивна онлине лична карта, со којашто тие можат да се претстават пред секого во светот без трошење време, пари и енергија. Исто така, важен елемент во сето тоа претставување е и онлине продажбата на уметнички дела преку нашата веб-страница, со што на уметниците (и издавачките компании) им е дадена можноста да си одберат цена и производ што сакаат да го продаваат. "ПроАртс" во своите услуги комплетно ги вбројува сите потребни документи и транспорт за да стигне тоа дело до вистинските купувачи, навремено и со обезбедено осигурување.

Можностите за комерцијално ефектуирање преку интернет се огромни. Нормално, постоењето и достапноста кон перманентно портфолио за секој уметник е повеќе од добродојдено. Менаџирањето на уметноста станува атрактивна професија.

Од една страна, секој уметник, со своја веб-страница, станува менаџер сам за себе; од друга, менаџерските куќи со глобални димензии, презентираат навистина огромен и практично бескраен каталог на своите клиенти. Впрочем, во сé поголемата комерцијализација на вмрежатаг и организирањето на аукции станува сé почесто - но не и кај нас. Од неколкуте интернет аукции на уметнички слики кај нас (првата беше онаа добротворната на УНХЦР за време на косовската криза),и од ефектите на продажбата на комерцијалните аукции (резултат: речиси катастрофален!), со **Мелентије**

ФАКТ Е ДЕКА ПО ОСУМ ГОДИНИ ОД ПРВОТО ПРЕТСТАВУВАЊЕ НА ТЕХНОЛОШКИТЕ УМЕТНОСТИ КАЈ НАС И ПОКРАЈ РАСПРОСТРАНЕТОСТА НА ТЕХНОЛОГИИТЕ И НИВНАТА СЕ ПОГОЛЕМА ДОСТАПНОСТ ДО СЕКОГО, БРОЈОТ НА "КЛАСИЧАРИТЕ" Е МНОГУКРАТНО ПО-ГОЛЕМ ОД ОНИЕ КОИ СЕ "ЗА" НОВИТЕ МЕДИУМИ.

Пандиловски извлекуваме јасен и очигледен заклучок, дека моментот на самопреценување (ставање навистина претерани цени), нашите уметници воопшто не ги прави конкурентни токму на медиумот кој дава можности за нелимитирана конкуренција.

Додека класичните применети уметности подраз-

бираа студиозно проучување и познавање на алатките за работа, работата со / преку новите технологии е толку поедноставена што уметникот не мора да биде врвен познавач на самата технологија за да твори.

Затоа, новите технологии стануваат толку атрактивни за оние без предрасуди, особено за генерациите на млади луѓе кои првите сознанија за светот ги доживуваат токму преку технологиите.

13-годишниот **Горјан Цветковски**, со уметнички прекар *Хер Флик* со веќе една изложба на електронски графики направени во боја и со планови за следна, за која сѐ повеќе навлегува во повисокиот софтвер (Корел и Фотошоп), за неговата генерација вели дека внема некој голем интерес кон класичните медиуми, како што се платното или хартијата, но им се допадна мојата изложба од минатиот февруари. Сѐ уште не знам дали некој е привлечен од моите дела и дека почнал да работи електронски графики. Но знам дека многумина од оние кои ги познавам одат на мојата веб-страница (www.ProArts.com.mk/gorjan) бидејќи “сурфањето“ на интернет е дел од секојдневието на мојата генерација.

Од промоцијата на дигиталните медиуми, преку нивните истражувања и експериментирања, сé до комерцијалниот ефект од технолошките уметности, сите овие елементи се врзани со можноста во рамките на количникот “интерес“ за новото. Во повеќестраниот пристап кон дигиталноста, во кои несомнено најголема улога има Центарот за современи уметности, резултатите, според многумина, не се нешто особено сензационални. “Денес, од растојание на осум години и во однос на нашиот вложен труд, можам да кажам дека не сум задоволен од тоа како понатаму се развиваа тенденциите на овој вид уметност во Македонија“, коментира Вилиќ, објаснувајќи ги паралелите со она што се случи во речиси сите класични уметнички дисциплини: дигиталноста стана само помошна алатка за остварување на уметничките концепти кои се, во основа, вон од дигиталноста како медиум. “Мислам дека, и покрај мојот голем ентузијазам, дигиталноста како феномен во оваа смисла не најде соодветно место или интерес кај уметниците. Мислам дека не се исцрпеа можностите на оваа технологија во нејзините крајни опфати. Сепак, бидувајќи свесен и објективен, дигиталните технологии се производ на високо развиените индустриски општества, а нашето не е такво (и покрај енормниот број квалитетни програмери). Како таков тие бараат и високи стандарди коишто го условуваат нејзиното, пред сѐ, создавање (што во оваа фаза на дигиталноста подразбира експериментирање во сите можни насоки) и нејзиното остварувањеr. Дигиталноста колку и да е едноставна играчка, таа е едновремено и премногу скапа, а со самото тоа и недостапна. “Токму оттука не се сомневам во капацитетите на македонскиот уметник, туку се сомневам во недостапноста на целиот комплексен (технолошки) систем којшто е врзан со неа и кого нашите институции од областа на уметноста не можат да го обезбедат. Дури и сегашниот Центар за современи уметности и покрај, верувам, големите напори што тимот ги прави. Знаете, не е доволно да се направи само интересен дизајн на веб-страницата или 3Д анимација. Сé дури не се навлезе во суштината на медиумот, тешко дека ќе очекувам квалитетно уметничко остварување, вели Вилиќ и се чини дека става точка на, за жал, “млаките“ и сé поретки дискусии меѓу домашните уметници и теоретичари околу состојбата со дигиталните уметности кај нас.

Заклучокот од потрагата по македонската уметност и нејзините креатори на интернет и воопшто на новите технологии може да се изведе во тезата дека во едно ново општество, ефектите од големиот број на атрактивните (и моќни) софтверски поддршки и алатки (коишто најчесто манипулираат со фасцинацијата од сликата, но никако не и со нејзината концептност) се само дел од приказната за демократизацијата на творечкиот чин како врвен дискурс за спознанието на светот и природата. А тоа, најчесто, е далеку од уметност (или од она што ќе треба поинаку да биде именувано, а е во рамките на човековата творечка потреба и нужност.

Александар ТЕМКОВ

СЕАФаир, Скопскиот саем за електронски уметности, како таков единствен на Балканот, наменет за уметници, критичари и теоретичари кои ја истражуваат креацијата и постоењето на новите медиуми и електронските уметности. Организатор е ЦСУ

Горјан Цветковски, фото, без наслов, 2001

Можностите за комерцијално ефектуирање преку интернет се огромни. Нормално, постоењето и достапноста кон перманентно портфолио за секој уметник е повеќе од добродојдено. Менаџирањето на уметноста станува атрактивна професија.