



R E P L A Y

уметноста на „ПЛОТЕР“

ОД КОЛЕКЦИЈАТА НА МСУ-СКОПЈЕ / FROM THE MUSA-SKOPJE COLLECTION

Владимир Боровиќ / Vladimir Borevikiј
Replay 7, 1998, плотерски печат / plotter print, 170x180

Благоја Варошанец
кустос

Плотерската уметност како сегмент на компјутерската уметност не е новина во современата уметничка практика. Го истакнуваме овој факт, бидејќи многу луѓе веруваат дека компјутерите почнале да бидат важен елемент на современата уметност по 2000-тите, откако персоналните компјутери станаа неразделен дел од секојдневниот живот. Преку тоа се зачнува размислувањето околу тоа дека не станува збор само за репродуктивен медиум, туку за посебно концептуализирано самостојно дело. Исто така, компјутерската уметност има доста богата историја - компјутерите се дел од уметничката практика уште во педесеттите години на минатиот век, кога многу уметници и дизајнери работеле со механички уреди и аналози компјутери. Иако компјутерите и користењето на машините, всушност, се поврзани со дизајнерски практики, постојат многу важни современи уметници кои користат компјутери во нивните уметнички практики. Еден од најдобрите начини да се разбере улогата на компјутерската уметност во современата уметничка практика е дефинирање и презентирање на историјата на оваа форма на уметност. Во втората половина на 20-от век, многу традиционални уметнички дисциплини почнаа да ги интегрираат дигиталните технологии. Општо земено, компјутерската уметност е форма на уметност, во која компјутерите играат значајна улога во производството или приклучувањето уметнички дела. Не станува збор само за продукција на уметноста, туку и за нејзиното визуелизирање. Овој начин на изразување го овозможува и слободното димензионално на дигиталната слика, поедноставен начин за транспортирање и реплицирање преку пренослив дигитален фајл. Затоа, компјутерската уметност може да се „изрази“ преку алгоритми, перформанси, инсталации, видео арт, видео-игра, веб-страници, принтови итн. Но, кога зборуваме за компјутерската уметност во современата уметничка практика, треба повеќе да се фокусираме на употребата на компјутери во производството на современата уметност. Тешко е да се замисли дека веб-страница или видео-игра може да се согледаат како дел од современата уметност, иако неј арти се дефинира како различен од комерцијалниот веб дизајн и се користи од определени уметници, сепак, постојат прашањата за трајност, архивирање и документирање во дата бази т.е презентација. Впрочем, темелите на „традиционалната“ уметност, какво што ја познаваме, беа развиени и сè уште се развиваат. Нивните типови и употреби беа воспоставени, во времиња многу доинакви од сегашноста, од луѓе чии намери на дејствување на нештата беше незначителен во споредба со нашите. Но, неверојатниот технолошки развој адаптибилноста и прецизноста што ја постигнале, идните и навиките што ги создаваат, со сигурност најавуваат дека се направени длабоки промени во дрвениот занает на „Убавите уметности“. Во сите уметности постои физичка компонента на која веќе не може да се смета или да се третира како некогаш, не може да остане непроменета со нашето современо знаење. За последните неколку децении ниту материјалите ниту просторот, ниту времето не се исти. Ако на уметникот му ги дадеме особеностите на медиумот, мораме да очекуваме големи иновации да ја трансформираат целата техника на уметноста, а со тоа да влијаат врз самиот уметнички изум и можеби дури и да донесат неверојатни промени во самиот поим на манифестирање на уметноста. Меѓутоа, наместо да се види ова како нагло менување, можеби е посоеветно да се гледаат овие промени како продолжение на еволуцијата на масовната продукција, и единствено да се стави, евентуална доминација на масовно произведената уметност. Клемент Гринберг изразил загриженост за присутноста на кичот во почетокот на 20-от век, ги наметнува прашањата за тоа дали конзумираниот на масите ќе ја развојни „вистинската уметност до тој степен што уметноста повеќе не

може да се разликува од самата реклама или рекламната литература? Дали механичката репродукциска лента ќе се одрази врз уметноста на нејзината филозофска и / или сензуална вредност, или “aura”, како што ја нарече Гринберг? Одговорот беше да, во повеќето случаи, но, не во сите. Од друга страна, субјективизмот ја претвора уметноста во херметички свет, но, сепак, границите на уметноста се многу пошироки, отколку што во тоа не уверуваат конвенциите. Имено, уметниците најдоа начини оперативите со молив и хартија да ги заменат со нови модели на колористички вектори. Во традиционалниот дух каде што медиумската потрошувачка е на астрономско ниво, а производството на медиуми (и репродукција) се направени со леснотија, лесно е да се претпостави дека апликациите како InstaArt и Твитер...се оние што ќе преживеат и ќе ја разбидат барьерата меѓу уметноста и животот, односно ќе се ослободат од недопрливиот затворен систем на време-простор. Тоа е култура, што суштински, идеолошки и оперативно, се основа врз општествено производство, потрошувачка, размена и перцепција остарена преку дигиталниот медиум. Кога повеќето аматери на „професионалните“ креативни напори гледаат преку призмата на монетарната компензација или јавна благодарност (преку ларкови, симболи, емоции и акции), лесно е да се претпостави дека дигитализацијата на сликите, музиката, пишувањето и изведбата го презема приматот, особено на нешто што може да се смета за уметност со трајна вредност и конкретно откровение што може да го разбере секој кој ќе погледне на тоа без носталгичност кон историјата. Во тој контекст, одбраната на уметноста на повисок вкус (уметност од култна вредност или културата што е уметност) е разбиралива. Појавата на механички и подоцнежни дигитални репродукции како средство за ширење уметност, исто така, создаде нови можности за изразување, што е далеку од создавање општество во кое „конвенционалниот начин е некритички, а вистински новиот е критикуван со оверзија“, како што Валтер Бенјамин, всушност промовира иновации и еволуција во сите сегменти на развојот и уметноста. Едно од задачите на уметноста е да создаде побарувачка што би можела целосно да се задоволи, подоцна. Историјата на секоја уметничка форма покажува критични епохи во кои определена уметничка форма се стреми кон ефекти што може целосно да се добијат само со променети технички стандарди, односно во нова уметничка форма. Индивидуалните уметнички интереси и индивидуалните уметнички инстружувања, се во постојана интеракција и крираат контекст на комуникација на уметникот со општеството. Оттука Плотерите ја претставуваат моќта на претставите и начинот на кој тие влијаат врз нашата перцепција во контекстот во кој се појавуваат. Едноставно, она што во некоја денешница е достапно за сепилата, мислите или чувствата, претставува манифестација над која редовно се надвишуваат најразлични теориски модели. Манифестацијата се постигнува преку препознатливи информации, текстови и корпоративни знаци за широка потрошувачка што се вклопува во постмодернистичкиот пристап, концентрирани на актуелните проблеми поврзани за секојдневниот, политиката, личните ставови за нештата што не опкружуваат и создаваат драми. Преместувањето на фокусот на уметничкото дело, може да се сфати како концепт на дигиталната уметност за материјалните можности, а уметникот како иницијатор на концептот. Дигиталната уметност е интерактивна, партиципативна, приспособлива, моментална и одговара на преносливоста на содржината во вистинско време. При класифицирањето и определувањето на улогата на овој тип дела во колекцијата на МСУ, без длабока елаборација и хронолошки континуитет се следат индивидуалните согледавања на поединечни автори. Фокусот на селекцијата е од крајот на 80-тите сè до доцните 2000-ти години.

Blagoja Varoshanec
curator

Plotter art, as a segment of computer art, is not a novelty in the contemporary art practice. We emphasize this fact, since many people believe that computers have become an important element of contemporary art since the 2000s, after personal computers became an inseparable part of everyday life. Through this, the thinking about the fact that it is not only a reproductive medium, but a particularly conceptualized independent work, is initiated. Also, computer art has a very rich history - computers were part of the art practice as early as in the fifties of the last century, when many artists and designers worked with mechanical devices and analogue computers. Although computers and the use of machines are actually related to design practices, there are many important contemporary artists who use computers in their artistic practices. One of the best ways to understand the role of computer art in contemporary art practice is to define and present the history of this art form. In the second half of the 20th century, many traditional artistic disciplines began to integrate digital technologies. In general, computer art is a form of art in which computers play a significant role in the production or presentation of works of art. It is not only about the production of art, but also about its visualization. This way of expression also enabled the free dimension of the digital image, a simplified way of transporting and replication via a portable digital file. Therefore, computer art can be “expressed” through an algorithm, performance, installation, video art, video game, website, prints, etc. However, when talking about computer art in contemporary art practice, we need to focus more on the use of computers in the production of contemporary art. It’s hard to imagine that a website or video game can be seen as part of contemporary art, although net art is defined as different from commercial web design and it is used by certain artists, however, there are issues of durability, archiving and documentation in datasets, i.e. presentation. Actually, the foundations of “traditional” art, as we know it, were developed and are still developing. Their types and uses were established, at times very different from the present, from people whose impact on the action of things was insignificant compared to ours. But the incredible technological development, adaptability and precision that they have achieved, the ideas and habits they create, surely announce that deep changes in the ancient craft of “Beautiful Arts” have been made. In all the arts there is a physical component that can no longer be considered or treated as it sometimes could, it can not remain unchanged with our modern knowledge. For the last few decades, neither the materials, nor the space, nor the time have been the same. If we give the artist the characteristics of the medium, we must expect great innovations to transform the whole technique of art, thereby affecting the very artistic invention and perhaps even bringing incredible changes in the very notion of manifestation of art. However, instead of seeing this as an abrupt change, it may be more appropriate to see these changes as a continuation of the evolution of mass production, and simply put, the possible domination of mass-produced art. Clement Greenberg expressed his concern about the presence of the kitsch at the beginning of the 20th century, raising questions as to whether the consuming feature of the masses will dilute “true art” to the point that art can no longer be differentiated from the actual advertisement or

advertising literature itself? Will the mechanical reproduction tape reflect the art of its philosophical and/or sensual value, or “aura,” as it was called by Greenberg? The answer was yes, in most cases, but not in all of them. On the other hand, subjectivism turns art into a hermetic world, but, still, the boundaries of art are much wider than conventions tend to convince us. Namely, the artists found a way to replace the pencil and paper operations with new models of colorful vectors. In the traditional spirit, where media consumption is at an astronomical level, and the production of media (and reproduction) is made with ease, it’s easy to assume that applications such as InstaArt and Twitter ... are those that will survive and will break the barrier between art and life, that is, they will get rid of the untouchable closed system of time-space. It is a culture that is essentially, ideologically and operatively based on the social production, consumption, exchange and perception achieved through the digital medium. When most amateurs see “professional” creative efforts through the prism of monetary compensation or public appreciation (through likes, symbols, emotions, and actions), it is easy to assume that the digitization of images, music, writing and performance takes over the primacy, especially of something that can be considered an art with lasting value and a specific revelation that anyone who looks at it without nostalgia for history can understand. In this context, the defense of the art of higher taste (art of cult value or culture that is art) is understandable. The emergence of mechanical and later digital reproductions as a means of spreading art also created new possibilities for expression, which is far from creating a society in which “the conventional way is uncritical, and the really new one is criticized by aversion,” as Walter Benjamin, actually promotes innovations and evolution in all segments of development and art. One of the tasks of art is to create a demand that could be fully satisfied later. The history of each art form shows critical epochs in which a certain art form strives for effects that can be fully obtained only with changed technical standards, that is, in a new art form. Individual artistic interests and individual artistic research are in constant interaction and create the context of the artist’s communication with society. Hence, plotters represent the power of the presentations and the way they affect our perception in the context in which they appear. Simply, what is available today for the senses, thoughts or feelings is a manifestation in which various theoretical models are regularly present. The manifestation is achieved through recognizable information, texts and corporate consumer signs that fit in the postmodernist approach, concentrated on current problems related to everyday life, politics, personal attitudes about things that surround us and create stimuli. Moving the focus of the artwork can be seen as a concept of digital art for material possibilities, and the artist as the initiator of the concept. Digital art is interactive, participative, adaptive, instantaneous and responsive to content portability at the right time. During the classification and determination of the role of this type of work in the collection of MSU, the individual perceptions of specific authors are monitored without profound elaboration and chronological continuity. The focus of the selection is from the late 80’s to the late 2000s.

“PLOTTER”