

Miloš Đorđević

Fakultet pedagoških nauka u Jagodini
Sveučilište u Kragujevcu
djordjevicmilos@yahoo.com

Novi mediji – strategija revitalizacije ili relativizacije grafičke umjetnosti

Sažetak

Upliv novih medija (najprije onih utemeljenih na digitalnim postupcima proizvodnje i distribucije slike) u umjetničko stvaralaštvo imao je osjetan efekt, posebno na grafičku umjetnost. Novi mediji u grafičkoj umjetnosti donose autohtone proizvodne i distribucijske procese, bez presedana u povijesti. Demokratičnost umnoživosti tradicionalnog grafičkog medija, jednom ograničena kapacitetom manualnog tiska, danas visokotehnološkim (digitalnim) sredstvima dostiže nivo apsolutne demokratičnosti i „elektronske utopije“. Ako je otisak kao multioriginal krajnji produkt grafike, onda je grafika danas, zahvaljujući novim medijima, više nego živa u vrijeme „jedinstvenih kopija“ – hiper multiplikacija i simulacija. Ovaj rad ima za cilj razmotriti nerazriješenu problemsku etapu intriga i konflikata o statusu i ulozi novih medija u grafičkoj umjetnosti.

Ključne riječi: *novi mediji, remedijacija, grafika, komunikacija, kopija/original.*

Predmet ovog teksta je teorijska analiza utjecaja digitalnih tehnologija, i iz njih proisteklih novih medija, na grafičku umjetnost. U radu se ne zauzima deklarativno afirmativan ili diskriminatoran stav prema digitalnim tehnologijama, već se razmatra suštinsko mijenjanje značenja pojma grafika pod njihovim utjecajem.

Tijekom posljednjeg desetljeća svjedočimo fuziji izrazito moćnih tehnologija (televizija, komunikacija u realnom vremenu, kompjuteri i zastupničke mreže). Ova jedinstvena pojava, pod pretencioznim imenom *sinerkacija* (synercation - **synergy** of **inter**active **commu**nication systems), najbolje opisuje planetarni utjecaj tehnologije koja je bitno promijenila i i dalje mijenja način života ljudi u dosad apsolutno neusporedivim razmjerima (Jukes, 2005: 18). Svakako da su se tijekom povijesti događala brojna znanstvena otkrića koja su podrazumijevala i pomake u kvaliteti ili načinu življenja, doduše u razmacima od više stoljeća te ih je bilo moguće sagledati u cijelosti sa svim dobrobitima i posljedicama. U posljednjem stoljeću, bitne transformacije potaknute znanstvenim i tehnološkim naprecima događaju se u svega nekoliko godina. Mentalni i kognitivni kapaciteti kojima raspolažemo ne mogu efikasno procesuirati utjecaj i posljedice eksponencijalne akumulacije znanja i galopirajuće tehnološke evolucije praćene konstantnim promjenama. Promjene se događaju tako brzo da je teško u trenutku shvatiti ili prepoznati sve njihove implikacije. Na primjer, internet je tijekom samo dva desetljeća korjenito promijenio odnose između ljudi, kroz globalnu komunikaciju i nezamislive, gotovo svakodnevne, tehnološke inovacije. Međutim, prvobitna egzaltacija novonastalim pogodnostima zasjenila je, danas jasno prisutan/prepoznatljiv, paradoks *ekranske kulture* koju odlikuje eskapizam, osamljenost i otuđenost te eventualno ljudsko odsustvo iz integralnog okruženja.

U dominantnoj zapadnoj kulturi razvoj digitalnih tehnologija i njihova primjena u umjetnosti krajem XX. i početkom XXI. stoljeća, postavlja promjene ne samo u pogledu produkcije, distribucije i potrošnje umjetničkog djela, već i u samom odnosu prema umjetnosti. Disperzivno djelovanje digitalnih tehnologija u umjetnosti zahtijeva mnogobrojna prilagođavanja, počevši od načina razmišljanja do strategija stvaralaštva.

Kada je riječ o digitalnim tehnologijama kao sredstvu u umjetnosti, u slučaju onih disciplina koje imaju prijašnju inter/multidisciplinarnu praksu, medijska proširenja ovog tipa uslijedila su kao prirodan tijek daljnjeg razvoja. U slučaju strogo tehnički determiniranih i ustrojenih umjetničkih disciplina, kao što je grafika, posljedice upliva digitalnih tehnologija znatno su izraženije kao uzrok brojnih nesuglasica. Giulio Carlo Argan, baveći se aktualnim pitanjima o krizi umjetničkih tehnika sedamesetih godina prošlog stoljeća, izveo je indikativnu distinkciju umjetničkih tehnika koju možemo primijeniti i na ovaj problem. Naime, Argan vrši podjelu na *sui generis* tehnike, tj. one koje se primjenjuju samo u području umjetnosti, i na tehnike koje se inače koriste u društvenim i produktivnim granama, a koje suvremeni umjetnici preuzimaju i primjenjuju prilagođavajući ih vlastitim operativnim postupcima (Argan, 1982: 232-240). Shodno tome, klasične grafičke tehnike s osobinama „plemenitog zanata“ poput drvoreza, akvatinte ili bakroreza, kao osnovno svojstvo karakterizira umjetnikova vještina manualnog postizanja estetskih vrijednosti kakve

se mogu postići samo u grafici i nigdje drugdje. Nasuprot ovim stoje postupci koji tako izvedne estetske vrijednosti dovode u pitanje postizujući ih na drastično drugačije načine, kao što je danas upotreba kompjuterskih i digitalnih tehnologija. Po Arganu, umjetničke tehnike *sui generis* su u zaostajanju, čak i odumiranju jer ne slijede suvremena tehnološka medijska proširenja i kao takve predstavljaju relikat preindustrijske zanatske civilizacije u suvremenom postindustrijskom, odnosno informacijskom dobu. Upravo na ovaj način je grafika u drugoj polovini XX. stoljeća izgubila svoju vitalnost i relevantnost. Integritet tehničkog tradicionalizma dugo vremena je ustrajavao i odolijevao utjecajima konstatno mijenjajuće sredine, gotovo do slučaja samoizolacije i entropije grafičke umjetnosti. Današnji diverzitet autorskih interpretacija, uslijed primjena digitalnih tehnika i sredstava pojačanog umnožavanja kao legitimnih grafičkih postupaka, ukazuje da je neupitno došlo do drastičnog epistemološkog reza grafičke umjetničke prakse.

Od svojih povijesnih početaka do današnjeg stadija, grafika je u različitom tempu mijenjala vlastite operativne fenomenologije zadržavajući pritom uvijek jednu konstantu. Riječ je o produkciji umjetničkog djela u ekskluzivnom statusu multioriginala⁸⁴. Umjesto unikatnosti (neponovljivosti) kao svojstva crteža ili slike, grafika je obavezno umnoženi produkt u vidu ograničene tiraže, koji kao takav računa na pojačanu socijalnu difuziju (veći broj potencijalnih korisnika). Međutim, tijekom postmodernizma, pogotovo u današnje informacijsko doba ova osobnost grafike se relativizira. Tiraža kao temeljna pretpostavka grafičke umjetnosti danas predstavlja nerazjašnjen problem:

- Što tiraža znači danas i što uopće znači mogućnost umnožavanja?
- Koliko se iskustveno i kulturološki razlikuje u odnosu na prošlost?
- I još bitnije, kako se na grafičku umjetničku praksu reflektira današnji potencijal tehničkih mogućnosti umnožavanja i distribucije slika?

Jedan od mogućih odgovora na ova pitanja je taj da promjena paradigmi nije prethodno promjena samo umjetničkih postupaka, nego da se zapravo radi o bitnim promjenama u umjetničkim ideologijama. U sustavu dominacije uspostavlja se nova ravnoteža koja služi promoviranju prihvatljivih i neprihvatljivih pojava i njihovih značenja.

Grafički otisak (mada je u ovom slučaju daleko primjereniji engleski pojam *print*), čak i onaj u posljednjim visokotiražnim postupcima mehaničke reprodukcije, danas se izvodi i posredstvom digitalne tehnologije, odnosno putem multiplikacijskih postupaka kojima se ravnopravno služi suvremena umjetnost uopće. Uvođenjem u umjetnost mogućnost beskrajnog umnožavanja gdje su sve kopije međusobno identične gubi se zamisao/smisao originala. Implementiranje tehnoloških procedura u sam umjetnički proces i proizvodnju, u digitalnoj umjetnosti, autentičnost se postavlja kao irelevantna kategorija. Unikatno umjetničko djelo predstavlja manjinu, jer gotovo sve nove operativne prakse, faktički ili potencijalno, već jesu prakse neograničene multiplikativnosti umjetničkih produkata. Strategije umnožavanja u realnosti novog informatičkog društva više se

⁸⁴ Pojam *multioriginal* kao svojstvo grafike kao umjetničke discipline potiče iz naslova i sadržaja knjige Dževada Hoza, *Umjetnost multioriginala. Kulura grafičkog lista*, Prva književna komuna, Mostar, 1988.

nipošto ne ograničavaju na domete i formate (klasičnog) grafičkog otiska već se definitivno prenose u brojne medije tehnološke masmedijske produkcije. Terminima benjaminovske tradicije kao što su „produkcija“ i „reprodukcija“ odveć je pridodan recentni pojam „postprodukcija“ koji potječe upravo iz terminologije visokotehnološkog doba i podrazumijeva nove načine proizvodnje i efekte označavanja vizualnih predstava. Reproductibilnost postaje ontološko određenje umjetničkog djela. Središnja tema tehnologije više nije „masovna proizvodnja“ ili „masovna reprodukcija“ identičnih slika, nego postproduksijski proces proizvodnje beskonačno prilagodljivih digitalno proizvedenih i plasiranih slika. Nicolas Bourriaud smatra da za suvremenog umjetnika više nije bitno pitanje načiniti novo djelo već što učiniti s onim što mu je na raspolaganju (Bourriaud, 2005: 7-13). Ova postproduksijska umjetnost može se promatrati kao simptom medijske prezasićenosti i globalne kulture informatičkog doba koju karakteriziraju hiperprotok i optok digitalno plasiranih informacija multimedijalnog formata. Ali upravo su takve procedure društvenih praksi digitalnih tehnologija poslužile kao glavni konstituens 24. grafičkog bijenala u Ljubljani, 2001. godine. Zapravo je prateća izložba *Information – Misinformation, Off-Biennial Section*, putem bilborda širom Slovenije, digitalnih displeja u bečkom metrou ili reklamnih panoa na željezničkim stanicama u Poljskoj (u suradnji s masmedijima, slovenskim tiskom, radijskim i televizijskim stanicama i bečkim *museum in progress*) kao ekstenzija u urbano okruženje učinila bijenale općeprisutnim u svakodnevnom životu. Ovim činom je i institucionalno priznat diskursivni i polemički odnos prema tradicionalnom određenju medija, a zahvaljujući takvoj koncepciji bijenala one umjetničke prakse koje grafičku umjetnost uvode u multimedijalni svijet postale su „povijesna novost“.

Digitalna tehnologija, novi mediji i medijska kultura impliciraju mogućnost obnavljanja prisustva grafičke umjetnosti i prirode grafičkog medija u dimenzijama svakodnevnog života. Demokratičnost umnoživosti tradicionalnog grafičkog medija, jednom ograničena kapacitetom manualnog tiska, danas digitalnim sredstvima tiska i (posebno) emitiranja, dostiže nivo apsolutne demokratičnosti i *elektronske utopije* (Lee, 2001: 43). Ako je otisak kao multioriginal krajnji produkt umnožavanja grafike, onda je grafika danas više nego živa u vrijeme „jedinstvenih kopija“, hipermultiplikacija i simulacija. Efekt umnožavanja ranije je ovisio o potencijalu tehnike, sredstava ili sustavu umnožavanja. Nijedna prethodna mogućnost umnožavanja ne može parirati današnjem „umnožavanju ekranom“ (Bourriaud, 2002: 66). Višestruka pojavnost sveprisutnog ekrana obilježava današnju *epohu ekrana*. Ekran (display) posreduje naša iskustva socio-ekonomske, političke, kulturne, tehnološki determinirane i generirane svakodnevnice. Ovo gledište umjetnicima omogućava da umnožavanje vide, ne kao određenu i unaprijed datu nužnost, već kao niz potencijalnosti, pri čemu digitalna tehnologija nije imperativ nego je određena sviješću umjetnika. U tom smislu radovi nisu banalno medijalizirani, već je riječ o postavljanju parametara dosljednog principa novog funkcioniranja grafičkog medija. Odnosno, po Bourriaudovom pravilu relokacije (p. 67), možemo reći kako se digitalna tehnologija ne usvaja kao specifična tehnika, već se njena logika implementira u funkcioniranje (i) grafičkog medija.

Ovim postaje jasno da primjena digitalnih tehnologija u grafičkoj umjetnosti već prevladava jednostavan status sredstva i medijskog proširenja. Riječ je svakako o bitnom brisanju kanonskih granica autoreferentnog grafičkog medija. Tehnika, ručna izrada matrice, otiskivanje, autorska signatura i ograničenost tiska prestali su biti odrednice medija. Intencija i potreba za revizijom fundamentalnih i konstitutivnih određenja grafičkog medija ukazuju da su nastale promjene zapravo ontološke prirode. U razmatranju ovog fenomena mogu se izdvojiti sljedeće kategorije:

- materijalna pojava matrice i otiska imaju virtualne/digitalne korelate,
- digitalna reprodukcija ne podrazumijeva degradaciju matrice (kao inicijalne forme za umnožavanje) i kvalitetu tiraže,
- zatvorena tiraža gubi integritet zato što su digitalni formati stvoreni u digitalnim sustavima i za digitalne sustave, putem novih medija mogu egzistirati i funkcionirati javno, dostupni online, i mogu se dalje nekontrolirano multiplicirati,
- digitalni umnožak⁸⁵ u digitalnom formatu može predstavljati krajnji ishod rada, ali rječnikom striktno nomenklature, budući da je identičan „originalu“, može biti i „matrica“ tj. izvor/polazište daljnjeg umnožavanja.

Budući da su digitalne tehnologije i novi mediji kreirani kompjuterima i egzistiraju putem njih, epistemologija i pragmatika kompjutera neizostavno utječu na organizaciju i pojavnost medijskih sadržaja. Upliv digitalnih tehnologija i novih medija u grafičku umjetnost i prevlačenje grafičke umjetnosti u novomedijske prakse podrazumijevaju ništa manji utjecaj kompjutera na ontološko određenje grafičke umjetnosti. Načini na koje kompjuteri generiraju i plasiraju podatke i omogućavaju rad s njima, operacije i konvencije na kojima se baziraju kompjuterski programi, u grafičkoj umjetnosti donose autohtone proizvodne i distribucijske procese, bez presedana u povijesti. Djela bivaju dematerijalizirana, sintetiziraju se novi formati, prostorno neograničeni i sve lakše dostupni zahvaljujući izmijenjenom načinu skladištenja i pristupanja u npr. cyberprostoru. Zahvaljujući novim mobilnim uređajima i *wireless* povezivanju svatko može sa sobom nositi „vlastiti“ cyberprostor (Souza e Silva 2006: 262), kao „mjesto“ za stvaranje, komunikaciju, poslovanje ili zabavu. Drugim riječima, stvaraju se potpuno novi načini generiranja, simulacije, obrade, prijenosa, prezentacije i izvođenja djela koja nemaju slične reprezentacije u ranijim slučajevima ili stvarnom životu (file, filter effects, compressing, downloading, sharing, online, live streaming, hypertext link, update).

Međutim, ako na jednom nivou tumačenja svaki novi medij počinje remedijacijom (Cubitt, 2009: 25), tj. imitiranjem onog prije njega, za nove medije danas možemo reći da su, zapravo, stari samo digitalizirani (Manovich, 2001: 65). Upravo na području grafičke umjetnosti u brojnim pojedinačnim slučajevima, uzurpirane specifičnosti njenog jezika i estetike populistički su opstale, komodificirane i transkodirane u digitalni format. U slučaju autora koji tehnologiju primjenjuju na trivijalan način, njihov rad je simptom tehnologije ili tek izraz domišljatosti, ili još gore, predstava simboličkog

⁸⁵ Umjesto pojma *otisak* mnogo je primjereniji engleski pojam *multiple*, u slobodnom prijevodu u datom kontekstu kao *umnožak*.

otuđenja prema samom mediju. Zbog tog razloga često se dovodi u pitanje estetska osobnost i opravdanost digitalnih postupaka u grafičkoj umjetnosti.

Očituju se i dodatni problemi izazvani specifičnostima novih medija. Sve veća interaktivnost novih medija koja omogućava sve veću participativnost, i to ne samo u korisničkom već i produkcijskom smislu (Gauntlett, Horsley, 2004), konačno i u grafici tematizira, u umjetnosti odavno relativiziran binarni odnos autor-korisnik. Osim ovog problema, ideje o demokratičnosti novih medija, sudjelovanjem korisnika i njihovom kreativnom angažmanu, povlače i dodatna pitanja vezana za intelektualno vlasništvo i autorska prava. Pojačana interaktivnost i participativnost karakterizira *me media* aspekt World Wide Web i Internet (Bell, 2009: 36) kao virtualno okruženje gdje korisnici kreiraju i distribuiraju razne sadržaje često uz mogućnost i slobodu da se istim služe, dijele ili kopiraju. Ali pored *copy, cut and paste* hipertekstualnosti i „moralnog relativizma“, vrijeme novih medija i visokih tehnologija prati i jedan mnogo maligniji problem. Tehnološka isključenost velikog dijela planete onemogućuje ravnopravno sudjelovanje u tehnološkoj kulturi i svim ostalim modelima društvenih praksi baziranih na njoj (Creeber, Martin, 2009: 20). Može se reći da su digitalne tehnologije u dominantnim zapadnim društvima u relaciji s vlastitim strukturama, ali i s marginalnim društvima/kulturama, instrument globalizirajuće politike realizacije makro- i mikro društvene realnosti. Shodno tome, digitalna tehnologija ograničava dijapazon stvaralačkih mogućnosti koliko one ovise o općim proizvodnim uvjetima u društvu.

* * *

Povijesno gledano, grafika je retroaktivno i u vrlo kratkom vremenskom okviru prošla kroz dinamične transformacije koje je svijet umjetnosti proživio/preživio tijekom jednog stoljeća. Modernističko prevladavanje tradicionalnih tehničkih i estetskih koncepcija, nulta točka avangardnih strujanja i postmodernistička ekstenzija avangardnih tendencija do krajnjih granica mogu se uzeti za definiranje etapa zgusnutog razvojnog puta grafike u posljednja dva, odnosno, tri desetljeća. Digitalne tehnologije i novi mediji prate ova događanja i zaokružuju posljednju etapu transformacije grafičkog medija. Brojne dileme nastale oko medijskih proširenja kroz hibridne forme i multimedijalne prakse u grafici zahtijevaju i proširenje značenja pojma grafika. Česta je pojava na referentnim izložbama u dominantnim sustavima zastupanja i reprezentacije suvremene umjetnosti da se pojedini radovi ne predstavljaju kao grafički iako ih prati jasno navedena tehnička deklaracija. Iako se često tvrdi suprotno, ovo potvrđuje kako je tehnička terminologija ipak i dalje bitna. Jedno od mogućih obrazloženja ovakvih propusta je činjenica da povijesna ortodoksija izvjesno nije kompatibilna s novim modelima grafičke prakse. Jasno je da sveprisutniji diverzitet autorskih interpretacija grafičkog medija neosporno iziskuje novi teorijski i pojmovni aparat. Neophodna je kvalitativna terminološka inovacija koja će imati snagu za interpretaciju ovih novih modela grafičke prakse. Neophodna je i suvremenija teorijska platforma za bolje i potpunije razumijevanje i sistematizaciju značajnih promjena u domeni

grafičke umjetnosti nastalih pod utjecajem digitalnih tehnologija i novih medija tijekom posljednja dva desetljeća.

Dakle, jedino teorijski aparat usklađen s duhom vremena i usuglašen s razvojem digitalnih sredstava re/produkcije može pružiti jasno pozicioniranje grafičke umjetnosti u okvirima suvremene umjetnosti i pozicioniranje grafike kao medija u društvu. Jedino će se tako izbjeći opasnost od relativizacije grafičke umjetnosti i osigurati kontinuitet trajanja grafičke umjetnosti kao ravnopravnog i komplementarnog dijela suvremene umjetnosti.

Literatura:

- Argan, Giulio Carlo (1982), „Krizna umetničkih tehnika“, u *Studije o modernoj umetnosti*, ur. Ješa Denegri, Nolit, Beograd.
- Bourriaud, Nicolas (2002), *Relational Aesthetics*, Les Presse Du Reel, Dijon.
- Bourriaud, Nicolas (2005), *Postproduction. Culture as screenplay: how art reprograms the world*, Lukas & Sternberg, New York.
- Bell, David (2009), „On the net: Navigating the World Wide Web“, u Glen Creeber & Royston Martin, *Digital cultures*, Open University Press, Berkshire, 30-38.
- Creeber, Glen & Martin, Royston (2009), *Digital Cultures*, Open University Press, Berkshire.
- Cubitt, Sean (2009), „Case Study: Digital aesthetics“, u Glen Creeber & Royston Martin, *Digital cultures*, Open University Press, Berkshire, 23-29.
- Gauntlett, David & Horsley, Ross (2004), *Web.Studies*, Bloomsbury Academic, London.
- Jukes, Ian (2005), *From Gutenberg to Gates to Google (and beyond...)*, The InfoSavvy Group, URL: <https://www.yumpu.com/en/document/view/9830380/from-gutenberg-to-gates-to-google-beyond> 15.08.2014.
- Lee, Yongwoo (2001), „Ljubljana Biennial of Graphic Arts in the Age of Electronic Media“, u *Katalog 24. grafičkog bijenala*, Međunarodni grafički likovni centar, Ljubljana.
- Manovich, Lev (2001), *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge.
- Souza e Silva, Adriana de (2006), „From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces“, *Space and Culture*, 9, 261-278.

New Media – Strategy of Revitalizing or Graphic Arts Relativization

Abstract

The influence of new media (first those based on digital methods of production and distribution of images) into artistic creations were mainly affirmative effect, especially on graphic art. New Media in the graphic arts bring indigenous production and distributional processes, unprecedented in history. Democracy of multiplying traditional graphic media, one limited by the capacity of manual printing, high-tech today (digital) means reaches a level of absolute democracy and “electronic utopia.” If the fingerprint as multioriginal end product graphics, then the graphics today, thanks to the new media, more than alive during the “single copy” - hyper multiplication and simulation. This paper aims to discuss unresolved a problem-solving phase of intrigue and conflict on the status and role of new media in the graphic arts.

Key words: *new media, remediation, printmaking art, communication, copy/original.*



This journal is open access and this work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.