

**НАЦИОНАЛНА АКАДЕМИЯ ЗА ТЕАТРАЛНО И
ФИЛМОВО ИЗКУСТВО „КРЪСТЬО САРАФОВ”**

Факултет
ЕКРАННИ ИЗКУСТВА

Катедра
ПРОДУКЦИЯ И ПОСТПРОДУКЦИЯ

Таня Георгиева Дечева

**НОВОТО ФОТОГРАФСКО ИЗКУСТВО В КОНТЕКСТА НА
ЦИФРОВИТЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИНТЕРНЕТ**

АВТОРЕФЕРАТ

на дисертация за присъждане на образователна и научна
степен „ДОКТОР”

Научен ръководител:
доц. Иглена Русева

София, 2025

Дисертационният труд е обсъден и насочен за публична защита на заседание на факултет Екранни изкуства, проведено на г.

Дисертационният труд е с обем от 215 стр., въведение, три глави, заключение и 315 илюстрации; 27 интервюта; 5 таблици и диаграми; библиография със 120 книги, сборници, публикации; 260 електронни източници и 107 сайтове и портфолиа на артисти.

Публичната защита ще се проведе на2026 г. от ч. на заседание на научно жури в състав:

.....
.....
.....
.....
.....

Материалите по защитата са на разположение на интересуващите се в отдел Административно обслужване на НАТФИЗ „Кръстьо Сарафов“ ул. „Раковски“ 108А

Съдържание

Въведение.....	4
Първа глава – Цифрови предизвикателства пред фотографията.....	7
1. Теории за фотографския образ в ерата на цифровото изображение.....	7
2. Исторически преглед върху развитието на цифровите технологии за фотография.....	11
3. Нововъведения във фотографските цифрови технологии, довели до промени във визуалния език.....	14
3.1. Посоки на развитие на цифровите камери.....	14
3.2. Телефон с камера - развитие и особености.....	17
4. Пост-фотография и трансфотография.....	20
4.1. Възможности и приложение на фотографския софтуер за манипулация на цифровия образ.....	21
4.2. Развитие на техниките фотомонтаж и колаж в цифровия контекст.....	25
4.3. Глич-арт и фотографският образ - деформации и грешки в цифровите образи.....	27
4.4. Цифрови безкамерни и безобективни техники.....	29
Втора глава – Фотографията в контекста на Интернет пространството.....	30
1. Фотографският образ в контекста на интернет.....	30
1.1. Интернет като среда.....	30
1.2. Социалните мрежи - катализатор на промяна.....	34
1.3. Информационното изображение.....	40
2. Изразни средства във фотографските образи, възникнали в онлайн средата.....	42
2.1. Екранни снимки и виртуалната камера.....	42
2.2. Намерени изображения, присвояване и преработка в онлайн средата.....	45
2.3. Компютърно-генерирани образи и фотография, генеративни образи и изкуствен интелект.....	48
3. Зараждане на нови творчески подходи в уеб пространството.....	53
3.1. Подвижни, мултимедийни и интерактивни фотографски проекти в контекста на Интернет.....	53
3.2. Използване на Google Maps, StreetView и Earth за създаване на фотографски образи... ..	55
Трета глава – Изследване на съвременните подходи във фотографията, породени от развитието на цифровите технологии и интернет.....	59
1. Промени във визуалния език на цифровите изображения и влияние на онлайн пространството във фотографската практика.....	60
2. Нови изразни средства, появили се вследствие на цифровите технологии и интернет.....	69
Заклучение.....	78
Приноси на дисертационния труд.....	81
Публикации по темата на дисертацията.....	82

Въведение

Тема на изследването: Развитието на цифровите технологии и интернет води до промени при създаването и представянето на фотографски образи. Появяват се и естетически видоизменения, нови изразни средства, начини за манипулиране на образите. Артистите, които се възползват от предоставените нови възможности, постепенно допълват визуалния език на фотографията. Промените, до които водят цифровите технологии и Интернет във фотографията, са изследвани от Фред Ричин, Анди Грундберг, Даниел Рубинщайн, Лев Манович и други. Изследванията им не засягат част от новопоявилите се изразни средства и течения. Тъй като цифровата среда и уеб пространството се развиват с много бързи темпове, възникват нови тенденции във фотографията. Това води до нуждата от преосмисляне и допълване на някои от хипотезите, представени и проверени от теоретици и критици. Темата на дисертацията е актуална от гледна точка на променящата се идея за ново фотографско изкуство, базирано на изменения в изобразителния език.

Обект на изследването е фотографското изкуство в световен мащаб от 90-те години на XX век до 20-те години на XXI век. Въпреки че първите опити за цифрови фотографски образи могат да бъдат проследени до 60-те години на XX век, цифровите фотоапарати стават достъпни едва в началото на 90-те години на века. Интернет, какъвто го познаваме днес – онлайн пространство, до което има достъп над 63% от населението на Земята, също става достъпен едва през 90-те години на XX век. Времевият обхват на изследвания обект е избран спрямо разпространението и популярността на цифровите технологии във фотографската техника и влиянието на интернет.

Предмет на изследването: Връзката между технологичното развитие и решенията на фотографа за начина, по който се създава образът е много силна. Предмет на изследването са творческите подходи към фотографските образи, създадени посредством цифрови технологии. Освен цифровите технологии влияние върху фотографията и артистичните подходи има и интернет пространството. Затова предмет на изследването са и подходите, възникнали в контекста на онлайн пространството.

Хипотеза: Влиянието на цифровите технологии и Интернет върху фотографското изкуство е проучвано. На база знанието за това влияние не са правени изследвания, които да разгледат конкретни промени, настъпили във възприятията на авторите за фотографския образ и развилите се нови подходи към изображението. Текущото изследване ще провери хипотезата, че са се появили изцяло нови за фотографията подходи и течения, които се дължат на цифровата и онлайн среди. В допълнение към това, вече съществуващите фотографски изразни средства, методи и подходи също се развиват и видоизменят.

Целта на изследването е да открие и опише промените, които настъпват във визуалния език на фотографските произведения от 90-те години на XX век до днес. От една страна, текстът е насочен към проучване на изразни средства, използвани в образите след появата на цифровите технологии и онлайн пространството. От друга страна, новопоявилите се течения във фотографското изкуство, произлизат от използването на тези изразни средства и различния творчески подход на авторите. Цел на изследването е и да провери до колко промените, настъпили в познатите ни методи, средства и подходи са вследствие от цифровите технологии и интернет.

За да бъдат изпълнени целите, дисертацията си поставя следните **задачи**:

1. Да проследи настъпилите промени в цифровите технологии и интернет в периода от 90-те години на XX век до наши дни
2. Да поясни и допълни разбирането за взаимовръзката между цифровите технологии и фотографския образ, както и между интернет и фотографския образ
3. Да провери зараждат ли се нови творчески подходи, дължащи се на развитието на цифровите технологии и Интернет пространството
4. Да провери има ли промени във вече съществуващите методи и средства, дължащи се на развитието на цифровите технологии и Интернет пространството

Методите, които помагат за проверка на хипотезата, са съдържателен и сравнителен анализ на фотографски образи, вторичен анализ на данни, функционален анализ и полу-структурирани интервюта с фотографи.

Критериите за анализиране на изображенията, както и за сравнението им са въз основа на познатите характеристики на традиционния фотографски образ. За да бъдат открити нови изразни средства, съдържателния анализ се основава на разпознаването на

вече познати такива в естетически и исторически план. Наличието на нови изразни средства е подкрепено чрез сравнителен анализ на фотографски образи, които са реализирани в различни времеви периоди. Освен това, използването на специфични цифрови технологии и визуален език, типичен за онлайн пространството, могат да бъдат наблюдавани при съпоставяне на фотографии, реализирани чрез различни техники и средства.

Вторичният анализ на данни подпомага по-доброто разбиране за еволюцията на фотографския образ. През годините, от края на миналия век до наши дни, са правени десетки проучвания за мястото на фотографиите в онлайн пространството и влиянието на средата върху тях. Преглеждането на данните и повторният анализ, направен в контекста на по-голяма дистанция във времето, хвърля нова светлина върху вече изследвани явления.

За целите на изследването и поставените задачи е приложен и функционален анализ на взаимодействията както между цифровите технологии и фотографския образ, и на взаимодействието между Интернет и фотографските изображения. Както вече е известно от предишни изследвания, такива взаимодействия съществуват. Те се изследват от гледна точка на промените в изразните средства, теченията, които се зараждат и творческите похвати, използвани от редица автори.

Връзката между изразните средства, които се използват, произтичащите от тях нови течения и похватите за създаване на фотографски образи не може да бъде изследвана без да се обърне внимание на творческия процес. Той произлиза от авторите и техните нагласи към фотографията и темите, които изследват чрез нея. Ето защо в изследването са използвани полу-структурирани интервюта с автори. Основни теми в тях са: влиянието на цифровите технологии и интернет върху конкретния автор, наблюденията му върху промените във фотографията през последните 30 години, както и коментари към личният подход в конкретни фотографски произведения.

Първа глава – Цифрови предизвикателства пред фотографията

1. Теории за фотографския образ в ерата на цифровото изображение

Техническото изображение в контекста на цифровите технологии

Валтер Бенямин¹ пише за загубата на неповторимост в художественото произведение и трансформацията, която фотографията носи със себе си. Той предполага, че новите художествени форми се появяват при промяна на техническия стандарт. Анди Грундберг пише, че въпросите засягащи възпроизводимостта не изчезват с електронната ера, те просто се смесват с новопоявилите се технологии и *“се отразяват в нова светлина - най-често светлината на светеца кутия, в ъгъла на стаята.”*² Фред Ричин³ констатира, че цифровият фотографски процес е конфигуриран така, че да предоставя по-ефикасно и безпроблемно технологията от миналото. Цифровата революция носи на потребителите още от същото, въпреки че парадоксално трябва да донесе голяма промяна. Вилем Флусер също се спира на разликите между традиционното и техническото изображение. Преди появата на електронно-генерирани изображения процесът на заснемане разчита на светлината. Цифровите технологии променят това, защото изкуствено генерираните образи не изобразяват действителността. Флусер предлага разделянето на технически образи в две категории - изобразяващи и модели. Първите показват нещата такива, каквито са, а вторите - като какви биха могли или трябва да бъдат.

Промени в средата и комуникацията – екранът като предпоставка за интерактивност, динамичност и виртуалност на образа

Анди Грундберг разглежда цифровизацията като освобождаващ фактор, разделящ фотографията от очакването за документалност на образите. Тази теория повтаря случилото се преди почти 190 години: *“със самата си поява фотографията освобождава*

¹ Бенямин, Валтер. Художественото произведение в епохата на неговата техническа възпроизводимост. Електронно списание LiterNet, 14.04.2006, № 4 (77)

² Grundberg, Andy. Crisis of the Real. Aperture 2005, стр. 234 - *“[...] reflected back in new light - usually the light of the glowing box in the corner of the room.”*

³ Ritchin, Fred. After Photography. W. W. Norton & Co, 2010

изобразителното изкуство от натрапчивия му стремеж към правдоподобие."⁴ Документалността на фотографския образ отстъпва на субективизма и интерпретацията постепенно още от 60-те години на XX век. Тимъти Дръкри⁵ пише, че технонауките са се превърнали в олицетворение на разрушените граници между отделни дисциплини. Според Бил Николс новите начини на гледане водят до нови форми на социална организация, като процесът на постоянна трансформация се дължи на интерактивността на компютърните системи. Взаимодействието между човек и компютър, според Пиер Леви, предполага логическа връзка между виртуално и действително осъществено. Той заключава, че *„не бива да определяме цифровите изображения като виртуални, а като възможни изображения, представени на екран.“*⁶ Според Ричин изместването към наблюдение на света през екран влияе върху поведението на фотографа в процеса на снимане. Постепенно екранът се превръща в *“централен обект на комуникативното и естетическо преживяване.”*⁷

Образ-информация

Кевин Робинс въвежда термина *образ-информация*. Поради спецификите на цифровите файлове фотографските образи могат *“да бъдат разградени на частите, от които се състоят, за да разкрият още повече информация, а впоследствие съградени и прекомпозирани наново, създавайки нови значения.”*⁸ Ричин набляга на разликата между байтове и химични съединения, която превръща цифровите образи в метафори за изобразяване на действителността под формата на цифров код.

⁴ Русева, Иглена; Приключението на фотографския образ (Проблеми от историята на световната фотография); НАТФИЗ “Кр. Сарафов”, София, 2001

⁵ Druckrey, Timothy; Introduction, Electronic Culture, Aperture, 1996, стр. 14

⁶ Levy, Pierre. Becoming Virtual. Reality in the Digital Age. Plenum Press, 1998, стр. 53 - *“[...] we shouldn't describe digital images as virtual images but as possible images displayed on screen.”*

⁷ Druckrey, Timothy; Introduction, Electronic Culture, Aperture, 1996, стр. 12 - *“[...] as the central point of the communicative and aesthetic experience.”*

⁸ Robins, Kevin; The Virtual Unconscious in Postphotography, Electronic Culture, Aperture, 1996, стр. 156 - *“[...] it can be deconstructed into its component bits in order to reveal more information, and it can be reconstructed and recomposed to generate new meanings.”*

Фотографското изображение като хипермедия

Фотографите модернисти често нарушават границите между фотография, живопис, графика. Във всички творчески дисциплини се наблюдават преплитания, сливания и заемки. Постмодернизмът продължава традицията на хибридните образи. Днес към смесването на различни изобразителни техники се прибавят и възможностите на електронните и цифрови технологии. Според Питър Лънънфелд *„причина за новото определение на фотографията е не промененият начин на производство на фотографските изображения, а тяхната безгранична съчетаемост с най-различни форми на дигитална информация.“*⁹ Определението хипермедия, въведено от Фред Ричин и Рой Аскот, обобщава казаното до момента. Аскот обръща внимание на факта, че цифровият образ може да бъде гледан по множество начини, които надхвърлят физическата реалност. Ричин подчертава, че цифровите образи могат да се преобразуват в музика, музиката в текст, текстът в образ и т.н. Новото цифрово фотографско изкуство Ричин определя като случващо се след сработването на затвора. Снимката се превръща в образ-скица, уязвим на манипулации, трансформации и размножаване.

Пост-фотографското изображение

За пост-фотографското изкуство пишат Рой Аскот, Кевин Робинс и Фред Ричин. Аскот¹⁰ разглежда цифровата фотографска практика като антипод на стабилния аналогов фотографски образ. Робинс¹¹ обръща внимание на възможността за създаване на образи чрез компютъра, като един вид въображаема камера, а Рубинщайн¹² допълва, че теориите, които предшестват цифровия образ, не могат да се отнасят за него. Това е следствие от скъсването на снимката със следата от действителността. Липсата на връзка с видимото в цифровата фотография, ще доведе до различни подходи, които са отричани преди или са били невъзможни, пише Ричин. Лев Манович¹³ разглежда цифровата фотография, като

⁹ Гаймер, Петер. Теории на фотографията. Изток-Запад, София 2011, стр. 128

¹⁰ Ascott, Roy; Photography at the Interface, Electronic Culture, Aperture, 1996, стр. 167

¹¹ Robins, Kevin; The Virtual Unconscious in Postphotography, Electronic Culture, Aperture, 1996

¹² Rubinstein, Daniel. The Grin of Schrödinger's Cat: Quantum Photography and the Limits of Representation. On the Verge of Photography. Imaging Beyond Representation; ARTicle Press, Birmingham, 2013

¹³ Гаймер, Петер. Теории на фотографията. Изток-Запад, София 2011, стр. (Manovich, Lev. Die Paradoxien der Digitalen Fotografie. Dresden/Basel 1995, стр. 58-59)

основание да се зароди и терминът „аналогова фотография“. Цифровото подчертава връзката на аналоговия образ с действителността и обуславя раздвоението на пост-фотографското изкуство.

Дуалност на цифровите фотографски образи

Ричин предлага използването на термините художествен и нехудожествен образ в зависимост от степента на намеса на фотографа. Франсоа Лаурел¹⁴ предлага концепцията за не-фотография. Джонатан Фарди допълва теорията му, пишейки че с появата на цифровите технологии, образите започват да губят присъщата им дуалност. Те могат да се разглеждат като частица в квантова суперпозиция, което води до състояние на и/и, изразено в двойствеността на цифровото изображение – то е и истина и фикция, и образ и действителност, и наука и изкуство. Уилям Мичъл¹⁵ предлага разглеждането на образите откъм условията за възникването им. Той разделя условията на алгоритмични и неалгоритмични и алгоритмични донякъде. Намесите невинаги биват забелязани и това води до състояние, в което *„дигиталната фотография може потенциално да населява всяка точка от спектъра, от алгоритмичното до интенционалното.“*¹⁶

Замърсяване на визуалната среда и появата на визионери

Флусер разглежда тенденцията за визуално замърсяване и развива концепцията за визионера. Визионерите имат различно съзнание, като свързаността им с апарата е по-голяма от тази на автори, разчитащи на автоматичното създаване на образи. Те трябва да успеят да съберат, пояснят и визуализират свят, който *„е станал нематериален, невъобразим, неразбираем, маса, която може да бъде изчислена.“*¹⁷ Саймън О’Съливан¹⁸

¹⁴ Laruelle, François. The Concept of Non-Photography. Urbanomic Sequence Press, 2011

¹⁵ Mitchell, William J. The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post Photographic Era. Massachusetts Institute of Technology, 1998.

¹⁶ Гаймер, Петер. Теории на фотографията. Изток-Запад, София 2011, стр. 126 (Mitchell, William J. The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era, Cambridge, London 1992; стр. 31)

¹⁷ Flusser, Vilém. Into the Universe of Technical Images; Electronic Mediations, volume 32, University of Minnesota Press, 2011, стр. 31 - *“It has become intangible, inconceivable, incomprehensible, a mass that can be calculated.”*

¹⁸ O’Sullivan, Simon. From Stuttering and Stammering to the Diagram: Towards a Minor Art Practice? Minor Photography. Connecting Deleuze and Guattari to Photography Theory. Leuven University Press, 2012

пише, че практиката на фотографите експериментатори кара фотографията да „заеква“, довеждат я до границите на фотографските образи.

2. Исторически преглед върху развитието на цифровите технологии за фотография

Цифровата фотография разчита на електроника и цифров код, който се използва както за записване на получените фотографски изображения, така и за разчитането им. Лев Манович¹⁹ пише, че цифровата фотографска технология има коренно различен начин на действие от традиционната аналогова фотография, като в същото време подсилва значението на фотографското в изображенията. Получаването и изобразяването на снимки зависят от последователно сканиране и съществуват под формата на математически данни.

Цифров код, електронни сигнали и цифрови сензори

Развитието на цифровата фотография, се корени в разработването на компютърния код и матрици за запис на информация. Историята на цифровия код може да бъде проследена назад във времето до 1804 г., когато Жосеф Жакард патентова система, работеща с перфокарти. Едва през 1936 г. Алън Тюринг представя статия, в която доказва теоретично, че е възможно създаването на компютърна машина. През 1944-1945 г. Конрад Зусе разработва първия програмен език, предшественик на съвременните. Алгоритмите все повече приличат на използваните днес компютърни езици. Цифровите фотоапарати използват различни цифрови кодове в зависимост от функциите, които съответния програмен език предоставя.

Интересът на учените към получаване на фотографски образ от електрически сигнали може да бъде проследен до 1881 г., когато Шелфорд Бидуъл успява да сканира, предаде и репродуцира прости изображения в черно-бяло, използвайки селенови фотоклетки. Идеите и изобретенията за електронен запис на фотографски репродукции от края на XIX век не са добре финансирани и остават на ниво прототипи. През 1938 г. Честър Карлсон патентова „Електронна фотография“ и заедно с Ото Корней създават първото електростатично изображение. През 1957 г. е създаден първият цифров фотографски образ от Ръсел Кърш, който сканира аналогова снимка на сина си. Развитието на цифровите фотографски технологии се дължи до голяма степен на космическата

¹⁹ Manovich, Lev. Paradoxes of Digital Photography, Photography after Photography. Exhibition catalog, 1995.

надпревара между САЩ и СССР. Юджийн Лали, част от екип в НАСА, публикува статия, в която предлага създаването и използването на мозаично подредени фотодетектори, които да бъдат поставени във фокалната равнина на фотоапарат. Bell Labs и Fairchild Semiconductors се заемат с разработката на светлочувствителни сензори, базирани на неговата идея. Продукт от работата е сензор, съдържащ 100x100 фоточувствителни елемента. През 1963 г. д-р Франк Уалнас изобретява и патентова първата CMOS логическа верига. Джордж Смит и Уилард Бойл разработват CCD сензора през 1969 г. Важен за развитието на фотографската цифрова технология е прототипът на Стивън Сасън от 1975 г. Той е сочен като създател на първият цифров фотоапарат. В края на 70-те Малкълм Кемпбъл патентова електронна камера. През 1981 г. Sony започват масово производство на камерата на Кемпбъл – Sony Mavica дава началото на електронните фотокамери.

Първите цифрови фотоапарати

През 1986 г. служителят в Casio Хироюки Суетака представя VS-101 – камера с 300 000 пиксела, предназначена за масовия пазар. По същото време в САЩ екипи на Kodak създават сензор с един милион пиксели – M1. През 1987 г. е обявен фотоапаратът Kodak Electro-Optic Camera (EO), който използва аналогово тяло на фотоапарат с вграден сензор. В Япония компаниите Fujii и Toshiba започват производство на цифрови фотоапарати и карти-памет. Голяма стъпка в развитието на цифровите технологии прави Kodak със създаването на DCS (Digital Camera System) през 1991 г. Компанията създава цифров гръб за Nikon F3, допълнен с външна памет, кабели, наръчници и клавиатура в куфарче. До края на 1993 г. на пазара има 15 модела цифрови фотоапарата. От този момент нататък цифровите фотоапарати се превръщат в основна цел на производителите, като следват множество подобрения. През 1994 г. Kodak съвместно с Logitech работят по цифров фотоапарат със CCD матрица, която да произвежда цветни изображения. През 1999 г. Nikon представят модела D1, първият цифров огледално-рефлексен фотоапарат.

Цифровото изображение

Преобразуването на цифровата информация в цифрово изображение наподобява химичния процес на проявяване, при който латентния образ, експониран върху филм или плака, става видим. Образът, запечатан върху цифровия сензор след експонация, също може да бъде наречен латентен, тъй като трябва да премине през редица изчисления и

алгоритми. Основна разлика между двата процеса се явява участието на човека в тях. Докато в сребърната фотография физико-химичните процеси се контролират от човек, който може да коригира условията на проявяване и копиране, то цифровата трансформация от матрицата до картата памет се явява „черна кутия“ за фотографа.

Цифровият код, идващ от матрицата, носи информация за цвета и яркостта на пикселите в изображението. Основни характеристики на цифровия фотографски образ са: резолюция, растр, цифров шум, компресия. Разликата между резолюцията на аналоговите и на цифровите фотографски образи, според Уилям Мичъл²⁰, наблюдаваме в строгата подредба на мрежата от пиксели. Детайлите и гладките криви в цифровия образ са приблизителни, а преливането на един тон в друг се постига чрез разлагането на градацията в отделни пиксели. Цифровия шум представлява случайни отклонения в стойностите на пикселите (интензитет и цвят), които водят до промени в качеството на изображението. Деграцията и загубата на информация в копията на цифрови фотографии са по-големи отколкото при аналоговия процес на копиране, пише Манович.²¹

Компресия и файлови формати в цифровата фотография

В същността си растрните файлови формати, използвани за фотографски образи, могат да бъдат некомпресирани и компресирани. В средата на 80-те години на XX век компанията Aldus създава TIFF – некомпесиран файлов формат, в който се съдържат самото изображение и информация за него. TIFF е в основата на всички RAW (суров) формати. Първият RAW формат е представен от Adobe през 2004 г. Компаниите, производители на цифрови фотоапарати, разработват собствени вариации на суровите файлове. Всички имат една обща характеристика – те не са изображения сами по себе си и е нужен софтуер за разчитане на кода и превръщане на информацията в образ. Нуждата от по-бърз пренос на информация в по-големи обеми води до появата на компресирани формати. През 1987 г. Стив Уилхайт представя GIF (Graphical Interchange Format). Файловете поддържат 8 бита на пиксел и само 256 цвята. В началото на 90-те години на миналия век световната организация Joint Photographic Experts Group стандартизира

²⁰ Mitchell, William; *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the PostPhotographic Era*, Massachusetts Institute of Technology, 1992, стр. 5

²¹ Manovich, Lev; *The Paradoxes of Digital Photography; Photography after Photography*. Exhibition catalog; Germany, 1995, стр. 6-7

формата JPEG. Той набира популярност бързо и става част от форматите, използвани за цифрова фотография. В основата на JPEG стои компресия, която премахва визуална информация, невидима за човешкото око и осреднява някои цветови отклонения.

Софтуери за обработка на цифрови фотографски изображения

Успоредно се развиват и специални софтуери, които позволяват обработка и манипулации на получения образ. Един от най-популярните и превърнал се в нарицателно за процеса на обработка е Photoshop. През 1987 г. братята Томас и Джон Нол работят върху софтуер за редактиране на цифрови изображения. Те продават правата за софтуера на компанията Adobe Systems и първата версия е пусната на пазара през 1990 г. Инструментите и функциите във Photoshop са разработени въз основа на класическия сребърен фотографски процес за копиране на снимки. Разработват се и допълнителни функционалности, като една от най-важните е възможността за работа в слоеве, представена през 1994 г. във версията Photoshop 3. Цифровата обработка е в пъти по-лесна от аналоговият процес за манипулация и приложението ѝ е много по-широко разпространено. Когато става дума за манипулации, не можем да подминем и сериозните съмнения относно документалността на фотографските образи, до които водят софтуерите за обработка. През 2015 г. всяка пета фотография, подадена за участие в конкурса World Press Photo, е елиминирана заради сериозни софтуерни манипулации.

3. Нововъведения във фотографските цифрови технологии, довели до промени във визуалния език

3.1. Посоки на развитие на цифровите камери

Базово явление в геометричната оптика е пречупването на светлинните лъчи. То е предпоставка за дълбочината на рязкост и фокуса в кадъра. Терминът пленоптичен се отнася за светлинни лъчи движещи се във всички посоки в пространството. През 2005 г. екип от Stanford University Computer Graphics Laboratory представя **пленоптичен фотоапарат**, който може да запише всички лъчи в пространството пред обектива. Специален софтуер позволява избирането позиция на фокуса в изобразеното пространство и промяна на дълбочината на рязкост след като е направена снимката. През 2011 г. Lytro камерата е пусната на пазара. Разработена е от Рен Нг, който предлага обяснение за процеса на получаване на образите: „*Lytro снимката не е традиционен статичен образ, а*

*количество от софтуерни симулации на множество вероятни виртуални камери.*²² Начинът, по който се записват светлинните лъчи, позволява създаването на цифров триизмерен образ на заснетия обект. Даниел Палмър²³ размишлява над възможностите на пленоптичните камери и стига до заключението, че колкото и потребителят да изменя заснетото, в момента, в който запише файла в JPEG, интерактивността е загубена. Полученото крайното фотографско изображение е неразлично от снимка, направена с традиционна оптична система. В софтуера, предлаган от Lytro потребителите могат да създават движещи се „живи снимки.“ През 2017 г. компанията Lytro спира разработването на фотоапарати за масова употреба, сайтът за споделяне на фотографии е спрял, както и предлаганият от компанията софтуер. Всички създадени „живи снимки“ вече не са налични в Интернет.

Съвременните **360-градусови фотоапарати** се различават от предшествениците си в две посоки: сензорът дава повече възможности при конструиране на фотоапарата; самите конструкции се отличават с наличието на два или повече обектива. В класическата техника на заснемане кадър по кадър на панорамата, действието на снимане е последователно, а специалните 360-градусови камери позволят едновременното заснемане на всяка част от панорамата. Панорами, представящи цялото пространство около камерата и по хоризонтала и по вертикала, се използват за създаване на интерактивна среда във виртуалната реалност. Течение в съвременната панорамна фотография, произлязло вследствие на цифровите технологии, са „малките планети“ (tiny planets). Наименованието им произлиза от нарочното деформиране в софтуер за обработка, което превръща 360-градусова панорама в изображение, наподобяващо планета. През 2011 г. е пуснато приложението за смартфони на Apple – Tiny Planet Photos. В него преобразуването на панорами в малки планети е автоматизирано. Това води до популяризирането на течението сред повече хора. В приложението Instagram на етикетът #tinyplanet отговарят над 800 хиляди публикации.

²² Bogost, Ian. A Machine That Makes Cameras: The Aesthetics of the Lytro, The Atlantic, December 3, 2012 - www.theatlantic.com/technology/archive/2012/12/a-machine-that-makes-cameras-the-aesthetics-of-the-lytro/265692

²³ Palmer, Daniel. The rhetoric of the JPEG. The digital image in photographic culture. The Photographic Image in Digital Culture. Second edition, Routledge, 2013

От 80-те години на XX век военни разработки на безпилотни устройства се използват за заснемане на обекти от значение. Едва през 2013 г. компанията DJI пуска първият потребителски дрон. **Дроновете** улесняват неимоверно много снимането от височина, като фотографът не само управлява позицията на камерата от земята, а и вижда в реално време обектите, които снима. В основата на проектите „Flatland“ и „Flatland II“ на Айдън Буюкташ е комбинацията между вертикална панорама и снимане с дрон. Традиционно изобразеното пространство отстъпва място на постепенно променяща се перспектива. Нетрадиционен е и подходът на фотографа Рубен Ву, който използва дрон за осветяване на нощния пейзаж. Сюрреалистичните кадри съдържат светлинни фигури, които Ву е „нарисувал“, чрез движението на дрона.

Екшън камерите са компактни, леки, изработени от здрави, удароустойчиви материали, а някои от тях дори са водоустойчиви. Първата такава камера се появява на пазара през 2004 г., разработена от компанията GoPro. Изкривяванията от широкоъгълния обектив и субективната гледна точка са типични за заснетите с екшън камера кадри. Често части от тялото на снимащия влизат в зрителното поле на обектива, което подсилва субективното усещане.

Тъй като цената на средноформатите цифрови камери е изключително висока, компаниите произвеждат т.нар. **цифрови гърбове**. Компанията I'm Back пък произвежда цифрови гърбове за малкоформатни аналогови камери, които се слагат на мястото на капака на фотоапарата. Освен цифровите гърбове, се развиват и други **симбиотични връзки между аналогова и цифрова технология**. Фотоапаратът на Polaroid от 2021 г. Polaroid Now+ предлага Bluetooth свързаност към смартфон, което позволява управление на фотоапарата през мобилно приложение. Съществува и обратна тенденция – цифрови образи да се принтират върху светлочувствителна хартия. Хибридните фотоапарати на Kodak, Canon, Fujifilm правят цифров запис, но предлагат и физическо копие на снимката. Принтера Polaroid Lab предлага процес, в който смартфон снимки могат да се „копират“ върху полароидната плака. Цифровият образ се пренася по физико-химичен път върху аналогово копие. Джон Слепиан използва Polaroid Lab принтера в проекта си „*Photos of Google Earth*.“

3.2 Телефон с камера - развитие и особености

Развитие на телефоните с камера

В началото на хилядолетието на азиатския пазар са представени първите устройства с вградена камера от компаниите Sharp и Samsung. Едва през 2004 г. е представен първият телефон с по-голям сензор на камерата – 1.3 MP. През следващата година Nokia представят телефон, който има вградена автофокусна система и LED светкавица. Постепенно се развиват оптичните системи, появяват се различни варио обективи, както и възможност за цифрово приближаване и системи за стабилизация на образите. През 2007 г. Стив Джобс представя първият iPhone – смартфон с достъп до Интернет. В края на същата година компанията Google представя операционната система Android. Смартфоните изместват другите мобилни телефони, като взаимодействието на потребителя с устройството преминава от използване на бутони към докосване на екрана. През 2016 г. е представен първият смартфон²⁴ с две вградени камери. Те са с различно фокусно разстояние и отделни сензори – едната е 8 MP и е широкоъгълна, а другата 16 MP нормална. Произвеждат се и допълнителни обективи, които могат да се монтират върху камерата на смартфона, за да променят фокусното разстояние.

Софтуер и интерфейс на смартфон камерата

Основният софтуер на камерата съдържа по-традиционни функции: фокус, експозиция, контрол на светкавицата и др. Някои смартфони са оборудвани с ръчни настройки за скорост на затвора, диафрагма, ISO. Те нямат общо с функционирането на традиционния фотоапарат – в камерите на телефоните липсва затвор и диафрагма. При работа с тези настройки, софтуерът имитира ефектите като разфокусиране или размазване при движение. Смартфон камерата не изисква специални умения, защото фокусира сама, а експозицията и светкавицата са автоматични. Освен като „контролно табло“, екранът изпълнява функцията и на визьор, и на пространство за разглеждане и обработване на заснетите кадри. Голяма част от смартфоните са с формат 9:16 или близък до него, което автоматично се пренася и върху формата на заснетите кадри. Освен почти панорамния формат, начинът на боравене с мобилните телефони, води до превес на вертикалните кадри

²⁴ Peidis, Filippos. The history of mobile phones with multiple cameras. Medium, 2021
<https://smartphoneakias.medium.com/the-history-of-mobile-phones-with-multiple-cameras-ac6574ef18c6>

над хоризонталните. Ребека Модрак²⁵ обръща внимание на забавянето при снимане с телефон, дължащо се на редица стъпки от отварянето на приложението за снимане до т.нар. shutter lag. Въпреки бавната реакция на телефоните, *“композирането с iPhone е по-небрежно и по-малко преднамерено”*²⁶, споделя фотографа Деймън Уинтър, който печели трето място в конкурса Pictures of the Year International през 2011 г. с фотоесето *„A Grunt's Life.”* Фотографът Майкъл Кристофър Браун прави фотографски серии за войната в Либия и за Демократична република Конго със своя iPhone. Той коментира, че с телефона: *„мога по-добре да се фокусирам в ситуацията пред себе си.”*²⁷

Специфични режими на снимане

През 2015 г. компанията Apple представя функционалността **Live Photo**, която представлява кратко видео със звук, записано 1.5 секунди преди и след натискане на бутона за снимане. При редакция на изображението може да се избере кадър от всички, съставлящи заснетото видео. С това нововъведение фотографското изкуство се отдалечава от идеята на Анри Картие-Бресон за решаващия миг. Създаването на **панорамни изображения** и **таймлапс** също са функционалности, включени в софтуера на смартфон камерите. И двете улесняват заснемането на иначе по-сложните за изпълнение фотографски техники. Панорамата се получава чрез плавно изместване на телефона по време на снимане, заради което често се получават грешки при подвижни обекти. Таймлапсът, заснет със смартфон, често е видеозапис с по-малко кадри в секунда, което го отличава от традиционното заснемане, в което фотографът определя периодът за снимане на отделните кадри.

Филтри за ефекти

Филтрите предоставят готова комбинация от различни настройки на цветовете, контраста, остротата. С развитието на софтуерните алгоритми се появяват и много

²⁵ Modrak, Rebekah. Vision. Tools, Materials and Processes. Reframing Photography: Theory and Practice, стр. 74-75

²⁶ Estrin, James. Finding the Right Tool to Tell a War Story. The New York Time, 21.11.2010 - <https://archive.nytimes.com/lens.blogs.nytimes.com/2010/11/21/finding-the-right-tool-to-tell-a-war-story/> - *“Composing with the iPhone is more casual and less deliberate,”*

²⁷ Brown, Michael Christopher. An iPhone in the DRC: Photos by Michael Christopher Brown. Time. 16.02.2012 - <https://time.com/3790801/an-iphone-in-congo-photos-by-michael-christopher-brown/> - *“I am better able to focus on the situation before me.”*

по-сложни филтри като например разкрояващият ефект (beauty filter), който използва алгоритъм за разпознаване на лица. Някои от по-инвазивните разкрояващи филтри не само изглаждат кожата и премахват дефекти, а променят формата на лицето. Алгоритмите за разпознаване на лица допринасят и за функционалността Portrait Mode, представена от Apple през 2017 г. В портретните режими е включена възможност за контролиране посоката на светлинния източник и дълбочината на рязкост. Разфокусирането е софтуерно и това проличава най-ясно на границите между фигурата и фона.

Селфи

Думата „селфи“ е обявена за дума на годината през 2013 г. от Oxford Dictionaries²⁸. Селфито дължи своята популярност на технологичния напредък, появата на Интернет и социалните мрежи. Значително нововъведение са предните камери, появили се с трансформацията на телефоните в умни устройства. С възникване на социалните мрежи, споделянето на селфита онлайн се превръща норма. Според изследване²⁹ от 2019 г. среднестатистическият европейец заснема 597 селфита на година, което е около 1.6 селфита на ден. Селфито се различава от автопортрета в своята функция, то се използва не толкова за себеизразяване, а за информиране, за създаване на образ в онлайн средата. Даниел Палмър разглежда селфито като *„най-директния път за фотографско преживяване на света. Селфито изразява желанието да бъдеш „в изображението“, на място, в настоящето.“*³⁰ Кадрите са небрежни и импровизирани, но не са случайни. Контролът над образа е в основата на селфито, като към него можем да добавим и перформативността пред обектива и критиката към самия себе си. Връзката между обекта на снимката и снимащия субект е видоизменена – фотографът се наблюдава в реално време. Екранът на телефона се явява както визьор, така и огледален образ на снимащия се. Типични за селфито са деформациите в чертите на лицето, породени от перспективните изкривявания

²⁸ Oxford Languages, Word of the Year - <https://languages.oup.com/word-of-the-year/>

²⁹ Research carried out by GingerComms on behalf of HONOR on 2,053 UK adults and 750 adults in France, Germany, Spain, Italy and the Netherlands between 14 – 18 November 2019 - <https://www.hihonor.com/global/news/honor-9x-research-reveals-europeans-now-post-a-staggering-597-photos-of-themselves-every-year/>

³⁰ Palmer, Daniel. Decentering the photographer. Authorship and digital photography. The Routledge Companion to Photography Theory. Routledge, 2020, стр. 396 - *“selfies have become the most direct route to experience the world photographically. Selfies speak of a desire to be ‘in the picture’, in place, in the present.”*

на лещите, което се пренася и в естетиката на този вид автопортрети. Тенденцията е стабилна, като през последните пет години се наблюдава преувеличаване на деформациите в течението, наречено 0.5 Selfie. То се заснема с най-широкоъгълната задна камера на телефона. Селфито, като част от новата фотографска култура, се развива и преобразува с времето. Критикът Джери Салтз предлага нова подкатегория, която нарича съблимно селфи. Това са автопортрети, в които *„са заснети необикновени мигове, така че да въплътят удивлението на снимания.“*³¹ За пример можем да вземем селфито на астронавта Аки Хошиде, в което авторовото лице е зад стъклото на скафандър и зрителят не може да различи чертите му, а вместо това се вижда отражението на земната повърхност.

4. Пост-фотография и трансфотография

Фонткуберта обобщава пост-фотографията като *„брак между изображение, технология и интернет.“*³² Новите граници на фотографията променят разбирането ни за връзката между образа и истината, паметта, документалността. Разбиването на тези традиционните връзки се проявява във възможностите за манипулация на цифровия образ, както и загубата на връзката между време-пространството и снимката. Мигът е разтеглен, както Красимир Андонов коментира – *„времето“ се превръща в едно „еластично“ понятие.*³³ Той допълва идеята на Фонткуберта. Проблемна в сферата на документалистиката, трансфотографията се явява нов път към творчески експерименти в художествената посока на развитие на фотографията.

³¹ Saltz, Jerry. Art at Arm's Length: A History of the Selfie. Vulture, January 26, 2014 - <https://www.vulture.com/2014/01/history-of-the-selfie.html> - *“an extraordinary moment, photographed to incorporate the shooter's own astonishment.”*

³² Moreiras, Camila. Joan Fontcuberta: post-photography and the spectral image of saturation. Journal of Spanish Cultural Studies, 2017 - *“marriage between image, technology and the Internet”*, стр. 1

³³ Андонов, Красимир. Компютърно манипулирана фотография. Очертаване на границите на новото явление. София, 2014

4.1. Възможности и приложение на фотографския софтуер за манипулация на цифровия образ

Цифровите технологии „не само променят настоящето и сменят бъдещето, но също и изменят всичко, което се е случило преди тях“³⁴. На артистите са дадени нови инструменти, с които могат да „преведат“ вътрешните си усещания. Тези инструменти са софтуерите, чрез които типичната за аналоговия образ интерпретация на време-пространството е освободена от смисъл. В текста са разгледани софтуери за обработка, различни от програмите на Adobe – Photoshop и Lightroom. Представените софтуери дават по-нетрадиционен поглед към обработката и ретуша на цифрови фотографии. Лесното манипулиране на фотографски образи в софтуери поставя някои етични въпроси. Най-големи ограничения в манипулирането на фотографии има в документалния жанр и фотожурналистиката. Според Уилсън Лоури³⁵ в художествените фотографски проекти има повече потенциал за манипулация на образите. През 1988 г. Хуан Фонткуберта и Хуан Коста предлагат концепцията за *Fotografismo*³⁶ (Фото-графика). Терминът цели да „характеризира процесът на намеса: да комбинираш, манипулираш и видеоизменяш фотографския образ“³⁷. Фото-графиката представя специфични идеи чрез свободно боравене с образите, което най-често се проявява под формата на изкуство.

Цифрови технологии и фотоманипулации - творчески проекти

В края на 80-те години на ХХ век Джерард Холцман разработва софтуерът за манипулация на фотографски образи Pico. В него могат да се правят нестандартни трансформации на образа. За да демонстрира възможностите на софтуера, Холцман създава композитен образ, в който слива лицето на Робърт Опенхаймер с косата на Алберт Айнщайн. Нанси Бърсон също използва възможностите на компютърен софтуер, за да създаде множество портретни образи, комбиниращи различни лица.

³⁴ Hirsch, Robert; *Seizing the Light. A Social & Aesthetic History of Photography*; Third edition; Routledge, 2017, стр. 568 - *“It not only changes the present and shifts the future, but also alters everything that went before it [...]”*

³⁵ Lowrey, Wilson. Normative conflict in the newsroom: The case of digital photo manipulation. *Journal of Mass Media Ethics* 18, no. 2, 2003, стр. 123-142.

³⁶ Fontcuberta, Joan; Costa, Joan. *Foto Diseño*. Ceac Enciclopedia Del Diseño, 1988

³⁷ Bravo, Rafael Ángel. *Image Manipulation Practices Through the History and Evolution of Photography*. Proceedings of the 23rd International Symposium on Electronic Art ISEA2017 Manizales - *“[...] to characterize the interventional process to combine, manipulate and modify the photographic image”*

През 1995 г. излиза двуезичното CD „*Truths & Fiction: A Journey from Documentary to Digital Photography*“ на фотографа Педро Майер. Той възприема себе си като документален фотограф, но е един от първите изследвали възможностите на цифровите технологии за манипулация на образите. В интервю с Майкъл Санд през 1997 г. Майер споделя: „*Всичките ми изображения са свързани с документирането на преживявания, не подправянето им.*“³⁸

Автори като Лорета Лукс, Джули Блакмон, Флора Борси са известни със силно манипулираните си образи. Лорета Лукс създава портрети на деца, които приличат повече на порцеланови кукли, отколкото на живи, реални човешки същества. Джули Блакмон подхожда документално или поне кадрите ѝ на пръв поглед изглеждат така. Манипулираните образи в серията „*Homegrown*“ са комбинация от множество заснети ситуации. Флора Борси снима автопортрети в студио и експериментира с манипулации както върху себе си, така и върху средата. В последното десетилетие се появяват и множество художествени интерпретации в архитектурния жанр. Филип Дужардин, Хавиер Делори, Виктор Енрих манипулират фотографии на архитектурни произведения, за да променят тяхната структура, местоположение или външен вид.

Манипулациите не винаги са прекомерни и като пример за това можем да вземем гигантографиите на Андреас Гурски. Софтуерно той комбинира заснетите множество кадри на един и същи сюжет, за да получи свръх-реален образ на действителността. Пеле Кас използва техниката таймлапс, за да създаде серията си „*Crowded Fields.*“ Той прави между 1400 и 5000 кадъра на различни спортни събития, а след това събира кадрите в едно изображение. Даниел Палмър³⁹ поглежда теоретично към възможностите на цифровата обработка. Според него съвременният фотограф не е толкова ангажиран със самия процес на снимане, вместо това той вижда света като конвертируем суров материал, от който може да си избира и да манипулира впоследствие. Фотографският момент в известен смисъл е разтеглен безкрайно в пространството. Серията на Пенелопе Умбрико „*Mountains,*

³⁸ A Look Back at Pedro Meyer's Truths and Fictions. In the In-Between: Journal of New and New Media Photography, 04.05.2016 - <https://www.inthein-between.com/a-closer-look-pedro-meyer/> - "All of my images are about documenting experiences, not fabricating them."

³⁹ Palmer, Daniel. Redundant Photographs: Cameras, Software and Human Obsolescence. On the Verge of Photography. Imaging Beyond Representation; ARTicle Press, Birmingham, 2013

Moving“ ясно демонстрира тази идея. Авторката преснима фотографии на планини, а след това използва над 500 приложения и над 6000 филтъра⁴⁰, за да измени оригиналните образи. В текста към серията Умбрико пише: „*Моите планини са нестабилни, подвижни, нямат гравитация, променят се с всяко повторение*“⁴¹

Алгоритми, филтри и компютърни софтуери за манипулация на фотографии

За да могат да се прилагат лесно филтри и да се автоматизират процесите в различни софтуери, са нужни алгоритми. Често потребителите не си дават сметка за автоматизираните процеси в софтуерите. Алгоритмичното е незабележимо, то е скрито под интерфейса на програмата и артистите рядко се замислят за него. Вградените филтри, прилагани директно върху снимката, са вид плъгин. Те предлагат автоматични корекции на експозицията, контраста и цветовете в кадъра, добавят шум, размазване, дефекти в изображението, за да имитират аналогови фотографии.

Andreas Mosaic е специализиран софтуер за автоматично изграждане на изображения, посредством мозаечна подредба на голям брой образи. Мозайките в проекта на Хуан Фонткуберта „*Googlegrams*“ са съставени от 10 000 изображения⁴², взети от интернет търсачката Google. Николас Пфайфър използва **PTGui**, специален софтуер за създаване на панорами, за да създава гигантографии на планински пейзажи. Фотографът Даниел Бошунг отива още по-далеч, като не само че използва специален софтуер, а и роботизирана ръка, която да заснеме кадрите, съставлящи гигантографиите. Серията му „*Face Cartography*“ се състои от 44 портрета, всеки от които е изграден от между 398 и 925 снимки. **Face of the Future** и **Photosynth** се различават значително от останалите разглеждани софтуери, тъй като са уеб-базирани и са резултат от научни разработки. Те предоставят на потребителите осреднен компютърно-генериран образ, получен от множество заснети фотографии.

⁴⁰ Hirsch, Robert; *Seizing the Light. A Social & Aesthetic History of Photography*; Third edition; Routledge, 2017

⁴¹ Umbrico, Penelope. *Mountains, Moving - Artist Statement* - <http://penelopeumbrico.net/mountainmoving/mm-statement.html> - “*My mountains are unstable, mobile, have no gravity, change with each iteration [...]*”

⁴² Googlegrams, 2005 - <https://www.juanmagonzalez.com/fontcuberta/googlegrams.html>

Смартфон приложения за манипулация на фотографии

Приложенията за смартфони са в пъти повече отколкото софтуерите за компютър, но „животът“ на едно приложение е много по-кратък. През 2011 г. Дан Марколина⁴³ пише за 47 смартфон приложения, като в момента (14 години по-късно) от тях налични са едва пет. **Adobe Capture** има функционалности, много различни от тези на традиционните приложения за снимане и обработка. Снимките се преобразуват толкова драстично от алгоритмите, че крайният образ често няма нищо общо с фотография. Софтуери като **Prisma, Photoleap, Lensa, FaceApp, Facetune** разчитат на машинно обучени алгоритми. В портретната фотография приложенията **FaceApp** и **Facetune** се използват не само, за да се постигнат съвършени образи на лицата, а и за промяна на цялостния облик на портретирания. В проекта „*Selfie Harm*“ Джон Ранкин разглежда тенденцията за крайни манипулации, като моли момичетата, които снима, сами да манипулират образите си.

Matter предоставя на потребителите възможността да добавят в снимката триизмерни обекти, генерирани в софтуера. Така се смесват фотографски образ и компютърно генериран такъв. Приложението **Ca-mera** разчита изцяло на нетипичен за фотографските софтуери алгоритъм, който трансформира сигнала от матрицата. Полученият краен образ се състои само от 2 бита, т.е. изграден е само от черно и бяло. Най-често използвани от потребителите са приложения, които предлагат специални филтри, имитиращи аналогови фотографии и техните дефекти. Дейвид Бейт нарича този вид снимане „носталгичен режим“⁴⁴. Той може да се наблюдава в приложения като **Hipstamatic, Dazz Cam, Tintype, VSCO** и други. Използваните филтри „*копират неясният мек фокус, непостоянната цветна химия на някои стари аналогови материали и ги преобразуват във фиксиран цифров код, създавайки особени нови форми на „историцизъм*“.⁴⁵ Използването на приложения с носталгичен режим може да се проследи в работата на Алон Голдсмит, Лидиа Касат, Джовани Пресути, Питър Крабтрий, Уилиан Сантиаго.

⁴³ Marcolina, Dan. iPhone Obsessed: Photo Editing Experiments with Apps. Peachpit Press, 2011

⁴⁴ Bate, David. The digital condition of photography. The digital image in photographic culture. The Photographic Image in Digital Culture. Second edition, Routledge, 2013, стр. 86 - “*nostalgia mode*”

⁴⁵ Пак там - “*These apps copy the vague softened focus and unstable colour chemistry of certain old analogue materials and make them into a fixed digital code, oddly producing new instant ‘historicist’ forms [...]*”

4.2. Развитие на техниките фотомонтаж и колаж в цифровия контекст

Фотомонтажът се използва още от средата на XIX век, като появата му е продиктувана от желанието на артистите да създават образи, които биха били трудни или невъзможни за заснемане. В началото на XX век в ръцете на авангардните артисти фотомонтажа *“се превръща във фантастична смес от значения, манифестираща абсолютното им противопоставяне на традиционното изкуство.”*⁴⁶ Колажът възниква с идването на модернизма и се превръща в една от основните техники, използвани от дадаисти и сюрреалисти. Във фотомонтажа и колажа се вливат нови сили с появата на цифровите технологии. Според Лев Манович⁴⁷ авангардната естетика е вградена в командите и интерфейса на компютърния софтуер. Той дава пример с командите “cut” (изрежи) и “paste” (постави), които напомнят за техниката на колажа.

Особености при създаването на цифрови фотомонтажи и колажи

Визуално цифровите фотомонтажи приличат на предшествениците си, създавани в тъмната стая. За нетренираното око произведенията на Джери Уелсман и на Томи Ингберг биха изглеждали като постигнати по един и същи начин. Основна разлика между аналоговия и цифровия фотомонтаж се явява процесът на изработка на изображението. Възможността за използване на софтуери като Photoshop, позволява прилагането на различни техники за съпоставяне на образите. Ерик Йохансон например често използва Puppet Warp и Perspective Warp инструментите.

За да наподобяват повече ръчно-изработените колажи, изборът на кадри, изрязването и смесването на образите са по-очевидни в крайното изображение. Работата с инструментите за селекция е груба, като образите могат да бъдат ръбати или с очевидна линия по краищата. Уилям Митчъл⁴⁸ обръща внимание на възможността в цифровия колаж да се комбинират компютърно създадени образи с фотографии. В колажите на Мат Мейтланд се наблюдават триизмерно-генерирани обекти, добавени като елементи в образа.

⁴⁶ Русева, Иглена; Приключението на фотографския образ (Проблеми от историята на световната фотография); НАТФИЗ “Кр. Сарафов”, София, 2001, стр.

⁴⁷ Lev Manovich. Prologue: Vertov’s Dataset. The Language of New Media. стр. 21

⁴⁸ Mitchell, William J. The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post Photographic Era. Massachusetts Institute of Technology, 1998

В традицията на дадаистичните и сюрреалистичните фотомонтаж и колаж авторите често използват изображения, които намират в списания, вестници, изхвърлени книги, билети и др. Съвременните творци използват интернет, за да си набавят образи от блогове, социални мрежи, архиви и други. Наличните онлайн изображения обаче не винаги могат да послужат за постигането на авторовата идея и немалка част от артистите предпочитат сами да заснемат изграждащите части на творбата. Един от най-известните творци, работещи по този начин, е Джеф Уол. За известният монтаж „*A Sudden Gust of Wind (After Hokusai)*“ Уол снима в продължение на месеци с аналогов фотоапарат. Получените над 50 фотографии той сканира, а след това изгражда произведението в софтуер. Монтажите на Джеф Уол представят въобразени случки, които изглеждат почти документални. Това се дължи както на сюжетите, така и на комбинацията от образи, които се възприемат от гледания като възможни.

Към традиционните теми в колажа и монтажа, познати от началото на миналия век, днес се добавят и хумористични, консуматорски, технологични. Утилитарната функция на фотомонтажите и колажите се проявява най-често в рекламната и модната индустрии. Като пример за това можем да вземем работите на автори като Пабло Текуадро, Педро Некои, Бригите Крисп. Други автори използват техниките в творчески проекти. Бари Фридлиндър съгласява действително събитие в един единствен панорамен монтаж. Произведенията на Фридлиндър „*посочват начините, по които цифровите образи променят дефиницията за фотографска истина, като имитират и следователно подкопават традиционните фотожурналистически методи*“⁴⁹ Сборният образ свидетелства за случилото се, но в същото време не е буквална репродукция на действителността. Йанг Йонглианг комбинира образа на съвременните мегаполиси с традиционни китайски акварелни пейзажи. Смесването на образи от различни времеви периоди е особено популярно в цифровия колаж. Авторите често представят научно-фантастични сюжети, в които бъдещето на човечеството се колебае в различни възможни посоки. Произведенията на Жак Нджери, Жулиен Пако и дуото Франк Мот са типични примери за тази визуална естетика.

⁴⁹ Hirsch, Robert; *Seizing the Light. A Social & Aesthetic History of Photography*; Third edition; Routledge, 2017, стр. 548 - “[...] indicate how digital imaging has altered the definition of photographic truth by mimicking and therefore undermining traditional photojournalistic methods.”

Композитното изображение (Composite)

Композитите представляват комбиниране на различни елементи в едно ново виртуално изображение. Композитът често се възприема като двойник на фотомонтажа, но според Манович: „Монтажът се стреми да създаде визуален, стилистичен, семантичен и емоционален дисонанс между различните елементи. За разлика от него, цел на композита е съчетаването им в хармонично цяло.“⁵⁰ В проекта на Кели Конел “*Double Life*” образите са изиграни от нея по време на снимките и впоследствие сглобени във Photoshop. В крайните изображения е недоловима манипулацията и публиката би могла да се обърка, че наблюдава сюжет, в който си взаимодействат близнаци. Крис Дорли-Браун създава композитите си в серията „*The Corners*“ от множество снимки на определена пресечка в града. Кадрите са с много голяма дълбочина на рязкост и всичко в кадъра е четимо, което създава усещането за хиперреалност.

4.3. Глич-арт и фотографският образ - деформации и грешки в цифровите образи

Бети Маренко определя глича като „процедурно заекване“⁵¹, а Рубинщайн допълва идеята ѝ, посочвайки, че с прехода към алгоритмично изобразяване, fotografiaята преминава от затворена в отворена система. Думата глич дефинира „артефакт, получен в резултат от грешка“⁵². Гличът е знак, че нещо се е объркало в работата на машината, че тя е уловена в момента, в който се разкрива. Той може да се прояви по многобройни начини и често е непредвидим.

Глич-арт и фотографския образ

Цел на повечето творци е да избегнат нарушаването целостта на техните произведения. Отношението към дефектите е противоположно при създаването на глич-арт. Това е течение в съвременното изкуство, при което артистите си служат с

⁵⁰ Lev Manovich. Compositing. *The Language of New Media*. стр. 136 - “*Montage aims to create visual, stylistic, semantic, and emotional dissonance between different elements. In contrast, compositing aims to blend them into a seamless whole [...]*”

⁵¹ Marenko, Betti. When making becomes divination: uncertainty and contingency in computational glitch-events. *Design Studies*, 41, 2015. стр. 112 - “*procedural stutter*”

⁵² Moradi, Iman, Scott, Ant; Murphy, Christopher. *Glitch: Designing imperfection*. New York: Mark Batty Publisher, 2009, стр. 8 - “*an artifact resulting from an error*”

грешки, постигнати чрез подправяне на цифров код или физическо манипулиране на електронни устройства. Роза Менкман⁵³ посочва, че гlichът често се използва, за да прекрати търсенето на перфектната технология.

Фотографиите са предпочитана основа за творчески експерименти за разрушаване на образа. Сабато Висконти създава гlich-произведения от 2011 г. Според него, гlich-практиките очертават контурите на цифровите технологии, които са почти изцяло черна кутия за потребителите. Томас Руф не представя проекта си „Jregs“ като гlich-фотография, но кадрите могат да бъдат отнесени към течението. Серията се състои от изображения, които Руф намира онлайн и увеличава многократно докато не получи копия, в които пикселите излизат на преден план и конкретността на образите започва да се губи. Скритата структура на цифровия фотографски образ вдъхновява автора.⁵⁴ Непреднамереното „счупване“ на образите също е предпоставка за творчески проекти. Като пример за това можем да вземем кадрите на Ариф Ал Номай от серията „*Uncertain Memory - Corrupted File*.“ След опит за възстановяване на изгубени файлове, той попада на папка с фотографии от летен фестивал в Йемен, но кадрите са „счупени.“ Повечето артисти обаче предпочитат да имат някакъв контрол над образите. В проекта „*Limited Area*“ на Роберт Шлауг деформациите са целенасочени и предварително обмислени. По подобен начин работи и Дейвид Саудер, като фрагментира портрети. Серията му „*Failed Memories*“ разглежда ограниченията на човешката и компютърната памет. Гlich-фотографията далеч не е обвързана само с фотоапарата или със софтуерна обработка. Синди Поремба разглежда⁵⁵ заснемането на ефимерни грешки като признание и критична оценка на артистите към „провалите“ на цифровата технология. Фотографският метод се използва като средство за регистриране на случващото се с цифровото устройство. Пример за това са произведенията на Джон Бъмстед⁵⁶, който в свободното си време заснема гlichове на повредени екрани.

⁵³ Menkman, Rosa. *Glitch Studies Manifesto*; Amsterdam/Cologne; 2009-2010

⁵⁴ Benedictus, Leo. Interview - Thomas Ruff's best shot. *The Guardian*, 11.06.2009

⁵⁵ Poremba, Cindy. Point and Shoot. *Remediating Photography in Gamespace*; Games and Culture, Vol 2 Number 1, Sage Publications, January 2007, стр. 49-58

⁵⁶ Walker, Brady Evan. Interview with Glitch Artist & Computer Repair Guy John Bumstead.
<https://rare.makersplace.com/2022/11/11/interview-with-glitch-artist-computer-repair-guy-john-bumstead>

4.4. Цифрови безкамерни и безобективни техники

Сканография / Сканограма

Термините сканография и сканограма са взаимозаменяеми и се отнасят за практиката, при която се използва плосък скенер за сканиране на триизмерни обекти. „Възникването на термина предполага връзка с фотограмата“⁵⁷, пише Ребека Модрак. Тя намира връзка между двете техники в наличието на стъкло, падащата върху обектите светлина и регистрирането на образа в определен период от време. Сканограмите са много по-детайлни и конкретни от фотограмите, което се дължи на разликата в осветяването на обектите. Характерна за скенерите е ограничената дълбочина на рязкост. Някои артисти предпочитат да затиснат обектите си, ако това е възможно, за да се изобразят остри по цялата им площ. Така работи Кристиан Стаблер, който сканира обекти, събрани от градината му. По-голямата част от артистите обаче се възползват от малката дълбочина на рязкост и подреждат обектите си на различно разстояние от повърхността на скенера. Възможността за сканиране във висока резолюция е една от причините за интереса към създаване на макро изображения. Джоан Ърбан представя обектите си в мащаб 1:1, а понякога и в по-големи увеличения. Тъй като светлината на скенера е равна и осветява обектите равномерно, някои артисти работят с допълнително осветление, за да получат различен рисунък. Допълнително осветление може да се наблюдава в работите на Джеф Михалйо и Патри Фехер.

Артистите проявяват интерес и към човешкото тяло, детайли от него, като има и немалко опити за сканографски портрети. Майта Демитан сканира части от човешки фигури, като поставя скенера директно върху своите обекти. След това сглобява цялото тяло в софтуер. Серията „*Scanography-Person*“ на Тилман Остер наподобява тази на Демитан в изобразяването на цели фигури. И при двамата фигурата е фрагментирана, но Демитан създава фантастични образи, докато Остер се придържа към реалистични сканограми. Наблюдават се и експерименти с нетрадиционни позиции и местоположения на устройството. Томас МакДонъл изнася скенера си навън и сканира статични и подвижни обекти от ръка. Сканирането на подвижни обекти, независимо в какви условия,

⁵⁷ Modrak, Rebekah. Vision. Tools, Materials and Processes. Reframing Photography: Theory and Practice, стр. 94 - „The creation of this term suggests an association with the photogram [...]”

дава деформирани образи. Най-типични са ефектите на разтягане или скъсяване на сканираните обекти. Карол Селтър създава две серии, в които наблюдава движението на животни – „*Animalia*“ и „*Interactions.*“ Други артисти като Даян Кей, Каси О’Шеа, Лий Бланчард раздвижват неодушевени обекти в сканограмите си.

Цифрови пинхол камери

За направата на цифрова пинхол камера се използва вече съществуващо тяло на цифров фотоапарат, като на мястото на обектива се слага плоскост с малка дупчица. Предимство на цифровите пинхол камери е възможността да се променя чувствителността на сензора. Едуард Левинсън започва да снима през нощта за проекта си „*Spots of Light - Tokyo*“, като често му се налага да използва стойности като 25 000 или 100 000 ISO. Образите, които се получават с цифрова пинхол камера, не се различават визуално от аналоговите. Разлики могат да се открият само в процеса на работа с камерата.

Втора глава – Фотографията в контекста на Интернет пространството

1. Фотографският образ в контекста на интернет

1.1. Интернет като среда

Кратка история на интернет - развитие на ризоматичната му структура

Пиер Леви описва интернет като „*споделен обект, динамичен, изграден или поне захранван от всеки, който го използва.*“⁵⁸ Определението напомня на идеята за ризома, предложена от Жил Делюз и Феликс Гатари. За да разберем по-добре сложността на ризоматичната структура на интернет, ще я разгледаме през метафората за лабиринта на Умберто Еко.⁵⁹ Лабиринтът в най-простата си форма е устроен като система от пътища, които не се разклоняват и водят в една посока. Първообразът на интернет се изразява именно в тази линейна същност. През 1959 г. Кристофър Старчи предлага свързването на компютри на локално ниво. През 1969 г. учени от *The Advanced Research Projects Agency*

⁵⁸ Levy, Pierre. *Becoming Virtual - Reality in the Digital Age*. Plenum Trade, 1998 - “*The Internet is a shared object, dynamic, constructed, or at least fed by everyone who uses it.*”

⁵⁹ Еко, Умберто. „Енциклопедията като лабиринт“; „Семиотика и философия на езика“; изд. „Наука и изкуство“, 1993, София

Network представят проектът ARPAnet, който представлява мрежа от компютри, намиращи се в различни точки на САЩ. Връзката между тях е посредством рутери. Този етап на развитие напомня идеята за втория тип лабиринт – maze. Той е по-сложен, защото се разклонява в множеството посоки. Тим Бърнърс-Лий разработва концепцията за *World Wide Web (WWW)* през 1989 г. докато работи в CERN. *WWW* се състои от документи, свързани чрез хипервръзки, позволяващи достъпа до тях чрез софтуер, наречен браузър. Най-сложният лабиринт, за който Еко пише, представлява мрежа. Той открива, че „най-добрият образ на мрежата се съдържа в растителната метафора, свързана с ризомата (коренището)”⁶⁰ Използването на интернет, като средство за творчески интерпретации, може да преобразува сложния лабиринт в ризома. Ризоматичната структура има няколко важни характерни черти⁶¹: всяка точка от ризомата се свързва с друга точка; ризомата се състои от линиите, които свързват отделните точки; в ризомата може да се влезе от всяка една точка; ризомата няма начало и край; нейната структура непрекъснато се изменя във времето; ризомата не може да бъде описана изцяло и отвън, защото сме вътре в нея. Интернет е съставен именно от хипервръзките и свързаността на различна по вид информация. Потребителите на интернет се „движат“ в комплексно пространство, състоящо се от различни по вид знаци, като всеки може да взаимодейства с тях, да ги преобразява, да създава нови връзки между тях и да променя директно съдържанието. Заради непрестанните промени и тъй като всеки потребител е вътре в мрежата, не е възможно обхващането на цялата ѝ същност.

Развитието на мрежата от 90-те години на XX век до днес може да бъде разделено и в два основни етапа. Ранните години на онлайн пространството се описват като Web 1.0, състоящо се от статични уеб-страници с текст и изображения. Потребителите основно консумират информация, без да имат възможността да си взаимодействат с нея. В началото на новия век мрежата достига до сегашния си вид, а именно Web 2.0. Характерни за този етап са динамичността, интерактивността и потребителското съдържание. Интернет претърпява трансформация от статична в динамична система.

⁶⁰ Еко, Умберто. „Енциклопедията като лабиринт“; „Семиотика и философия на езика“; изд. „Наука и изкуство“, 1993, София

⁶¹ Делюз, Жил; Гатари, Феликс. „Хиляда плоскости. Капитализъм и шизофрения – 2“; Критика и хуманизъм, 2009, София

Образите в онлайн пространството

Представянето на образи онлайн е подчинено на устройство, чрез което образът трябва да бъде възпроизведен. Фотографът трябва и да избере в коя част от безкрайната мрежа да сподели своите снимки, като му се налага и да разчете контекста на интернет. Тъй като около 80% от населението използва смартфони с вградена камера, а около 60% използват интернет⁶², фотографията се превръща в предпочитан начин за комуникация. За разлика от вербалната или писмена комуникация, изискваща определени лингвистични познания, изображенията се „четат“ по-лесно. Ръстът на интернет потребителите от 2005 г. до днес е 50%, което води до огромно количество изображения онлайн. Голяма част от тях са просто форма на комуникация. За да изплуват на повърхността на морето от образи, артистите се насочват към експерименти, включващи всевъзможни начини за обработка и организация на изображенията. Андрю Дюдни разглежда огромното количество изображения, споделяни в интернет, като проявление на специфично „*мрежово изображение*.“⁶³ Според него това определение най-добре описва социално-техническия асембляж от образи, достъпни в глобален мащаб. Мрежовото изображение също „*изисква безплатния труд на милиарди хора, които прекарват все по-голяма част от ежедневието си онлайн...*“⁶⁴ Катрина Слуйс нарича този процес платформизация⁶⁵. Платформи като Instagram, Facebook, Flickr зависят изцяло от потребителското съдържание и взаимодействието с него. Според Нанси ван Хаузе „*лесният достъп до изображения насърчава хората да виждат света „фотографски*.“⁶⁶ Но интернет влияе освен на визуалната култура на потребителите и на теоретичните им познания.

⁶² Marr, Bernard. How Much Data Do We Create Every Day?, Forbes, 2018

⁶³ Dewdney, Andrew. Forget Photography. Goldsmith Press, 2021, стр. 184

⁶⁴ Dewdney, Andrew. The Politics of the Networked Image. Representation and Reproduction. The Networked Image in Post- Digital Culture. Routledge, 2023 - “*The network image requires the unpaid labour of billions of people who spend increasing amounts of their daily lives online...*” - стр. 26

⁶⁵ Sluis, Katrina. The Networked Image after Web 2.0. Flickr and the ‘real-World’ Photography Of The Dataset. The Networked Image in Post- Digital Culture. Routledge, 2023

⁶⁶ Van House, Nancy. The Uses of Personal Networked Digital Imaging: An Empirical Study of Cameraphone Photos and Sharing. Extended Abstracts Proceedings of the 2005 Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI 2005, Portland, Oregon, USA, April 2-7, 2005 - “*Ready access to imaging encourages people to see the world “photographically”*”

Пиер Леви⁶⁷ смята, че в онлайн пространството изчезва границата, разделяща създадени от „автор“ произведения и останалите образи. Всяко изображение става обект на смесване, повторно използване и т.н. Дюдни⁶⁸ отбелязва и размиване на границите между филм, фотография, компютърни игри, телевизия. С усложняването на интернет пространството се появяват редица творчески проекти, за които артистите черпят както образи, така и вдъхновение от интернет за сюжетите и темите на своите творби. Мариса Олсън⁶⁹ предлага терминът Пост-интернет изкуство. Той обобщава произведения, които утвърждават вездесщото влияние на интернет и значението му за съвременното социално устройство. Арти Виеркант допълва дефиницията, като обръща внимание на *„повишената гъвкавост и податливост на новите медийни технологии в процеса на художествена продукция.“*⁷⁰ Виеркант наблюдава по-плавно преминаване между цифрови и физически формати.

Фотографският образ онлайн има множество измерения. Той е част от *„интерактивно, мрежово взаимодействие в една по-голяма метамедия.“*⁷¹ Интерактивността се изразява във възможността за коментари и харесвания в социалните мрежи, използването на филтри за добавена реалност и други. Постоянната свързаност на интернет потребителите води до появата на дейности, двойници на поведения от реалността – например посещение на виртуална изложба, снимане във виртуалната реалност на компютърна игра и т.н. Възходът на интернет и цифровите технологии *„предизвикват нови модели на мислене за фотографската материалност.“*⁷² Даниел

⁶⁷ Levy, Pierre. The Art of Cyberspace. Electronic Culture. Technology and Visual Representation. Aperture,

⁶⁸ Dewdney, Andrew. Forget Photography. Goldsmith Press, 2021, стр. 69-70

⁶⁹ Rinehart, Richard. Curating Screen Time. Screen Time. Photography and Video Art in The Internet Age. Bucknell University Press, 2022, стр. 2

⁷⁰ Bühler, Melanie. Introduction. No Internet, No Art. A Lunch Bytes Anthology. Onomatopoe, 2015 - “[...] the increased flexibility and malleability that new media technologies had introduced to the process of artistic production [...]” - стр. 10

⁷¹ Ritchin, Fred. After Photography. W. W. Norton & Company, 2009, - “[...] interactive, networked interplay of a larger metamedia.” - стр. 141

⁷² Preston, Madeline Yale. Building Images, Building Spaces. The Focal Press Companion to the Constructed Image in Contemporary Photography. Routledge, 2019 - “has triggered new modes of thinking about photography’s materiality” - стр. 7

Рубинщайн и Катрина Слуйс⁷³ описват движението на изображенията в мрежата, където една фотография може да сменя контекста си безкрайно. Всяко ново споделяне може да измени първоначалния замисъл на фотографа.

1.2. Социалните мрежи - катализатор на промяна

Развитие и особености на социалните мрежи

Социалната мрежа е вид съвременно средство за масова комуникация, където потребителите споделят информация, идеи, лични съобщения и съдържание. Основна характеристика се явява интерактивността – всеки може да взаимодейства със споделеното съдържание и с други потребители. Появата на социални мрежи може да бъде проследена назад до 2002 г., когато е разработен сайтът Friendster. През следващите пет години се създават някои от най-значимите социални мрежи онлайн – Myspace (2003), Flickr (2004), Facebook (2004), Twitter (2006), Tumblr (2007). Нарастващата популярност на смартфоните и вградената камера са предпоставка за зараждането на социални мрежи, базирани на снимки. През 2010 г. Кевин Систром и Майк Крийгър представят Instagram. Една година по-късно приложенията Snapchat и Pinterest са пуснати онлайн.

Потребителското съдържание е най-важното зъбчато колело в механизма на социалните мрежи. Активността на потребителите е предпоставка за социализирането им онлайн – за да бъдеш видян, трябва да публикуваш. Гражданският журнализъм е едно от проявленията на потребителското съдържание и е от особено значение при проследяване на конфликти и събития в страни с ограничена медийна свобода. Но използването на потребителски генерирано съдържание може да бъде нож с две остриета, като най-чести проблеми са дезинформацията и т.нар. тролове.⁷⁴ Част от артистите се насочват към използване на потребителски генерирано съдържание.

Основните функционалности са еднакви във всички социални мрежи: харесване на публикации, коментиране, споделяне, възможност за лична кореспонденция между

⁷³ Rubinstein, Daniel; Sluiss, Katrina. Algorithmic photography and the crisis of Representation. The Photographic Image In Digital Culture. Routledge, 2013, стр. 30

⁷⁴ Трол - потребител в интернет, който прави коментари, стоящи извън темата на обсъждане. Той цели да предизвика емоционална реакция у тези, които го четат. Тази реакция може да доведе човек до включване в размяната на обиди, до бягство от съответния форум или просто до объркване.

потребителите. Броят “харесвания” е мерна единица за популярност в социалните мрежи, като заедно с нея се отчитат и броят последователи. Коментарите в социалните мрежи са вид обратна връзка от публиката към съответна публикация. Даниел Рубинщайн и Катрина Слуис разглеждат интерфейса, типичен за платформите, в които се споделят фотографии. Вградените функции превръщат гледането на снимки в проследим процес. Всяко влизане в платформата носи очакване, дължащо се на възможността някой друг потребител да е харесал, коментирал или споделил публикацията ни. Междувременно се зараждат и практики, необвързани директно с фотографската работа. Те разширяват и променят фотографските социо-културни граници – публикуването в социалните мрежи идва заедно с отбелязване, използване на етикети, споделяне на гео-локация. Заражда се нова разширена фотографска агенция, често движена самостоятелно от съответния потребител. Скот Грант отбелязва, че *„добавената роля на издател идва с допълнителни задължения и необходими познания, за да се гарантира, че публикуването на тези изображения е подходящо и ефективно.“*⁷⁵ Вместо колекционери на изображения, потребителите се превръщат в архивисти на собствения си архив, който е непрестанно развиващо се хранилище от компютърна информация. Коментирайки хибридността на повечето социални мрежи, Лаклан МакДауъл обръща внимание на *„постоянно разширяващата се визуална екология.“*⁷⁶ Потребителите на платформи като Instagram трябва да бъдат в крак с непрекъснатите промени от технологична гледна точка, но и да разбират културните и социални практики, възникващи в социалната мрежа.

Фотографската социална мрежа Instagram

Оригиналният замисъл на платформата Instagram е споделяне на снимки, направени с мобилен телефон. Ранните години на социалната мрежа са белязани от фотографии, документиращи малки, на пръв поглед незначителни, всекидневни моменти. Снимките са сурови, неизпипани, автентични. С нарастване популярността на социалната мрежа, автентичността на публикуваните фотографии бива изместена от добре обмислени, често

⁷⁵ Scott, Grant. *New Ways Of Seeing*. Routledge, 2020 - *“the added role of publisher brings with it additional responsibilities and required knowledge to ensure that the publishing of those images is both appropriate and effective.”* - стр. 18

⁷⁶ MacDowall, Lachlan; Budge, Kylie. *Art after Instagram. Art Spaces, Audiences, Aesthetics*. Routledge, 2022 - *“ever-expanding visual ecology”* - стр. 82

постановъчни сюжети. Появява се нов вид интернет персона – инфлуенсърът. Цел на много потребители става популярността онлайн, като профилите малко по малко стават все по-курирани. Напоследък отново се връща идеята за по-спонтанни снимки. Джеймс Пъртил коментира обаче, че *„на практика съдържанието продължава да бъде курирано както преди, просто трябва да изглежда не толкова очевидно.“*⁷⁷ Появява се новият термин *Instagrammism*⁷⁸, описващ специфична Instagram естетика. Друга новопоявила се дума е *Instagrammable* – когато един обект или човек е удачен за снимка, предназначена за платформата. Във фотографската социална мрежа с времето се добавят все повече варианти за споделяне на видео съдържание. Многообразието от функционалности измества фокуса на Instagram от фотографска социална мрежа към по-обща такава, разчитаща на визуално съдържание.

Теоретични наблюдения върху социалните мрежи и фотографския образ

Споделянето на лични моменти, снимки от пътувания, храна в ресторанти, заснети пейзажи, намерени обекти, интересни ситуации е част от интернет културата, развила се след появата на социалните мрежи. Процесите на споделяне, трупане на харесвания и коментари, придобиване на известност и евентуално забравяне на видяното от публиката, са много ускорени. Единичният кадър има по-малка стойност в социалните мрежи в сравнение със серията снимки. Философът Хавиер Антич определя случващото се като *„задушавачо визуално замърсяване и хиперкапитализъм от изображения.“*⁷⁹ Той дава за пример количеството образи, споделени в Snapchat, Facebook и Instagram в рамките на един ден (през 2016 г.). Общото количество е малко над 4 милиарда. Милиардите фотографии, качени в социалните мрежи, допринасят за състоянието на

⁷⁷ Purtil, James. Instagram is turning 10: Here's how it's changed over a decade. ABC, 5.10.2020-
<https://www.abc.net.au/triplej/programs/hack/a-brief-history-of-the-first-10-years-of-instagram/12731664> - “[...] in practice, content could be as curated as before, but should look less so.”

⁷⁸ Manovich, Lev. Instagram and Contemporary Image,
<http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>

⁷⁹ Fontcuberta, Joan. Photography Off the Scale. Technologies and Theories of the Mass Image. Coda: Photography in the Age of Massification. A Correspondence between Joan Fontcuberta and Geoffrey Batchen. - *“an asphyxiating visual pollution and a hypercapitalism of images”* - стр. 268

„хипер-репрезентиране на света.“⁸⁰ Фред Ричин разглежда ролята на социалните мрежи в свръх-репрезентирането на света от различна гледна точка. Самият свят, според него, се е превърнал във „фото-възможност.“⁸¹ Вилем Флусер подчертава, че получателите на визуалната информация „не са гъби, които просто абсорбират. Тъкмо обратното, те трябва да реагират.“⁸² Обратната връзка, според него, позволява на изображенията да се променят. Нуждата на потребителите от повече харесвания в социалните мрежи води до определена степен на конформизъм. Веднъж натрупали популярност някои артисти могат да изпаднат в подобно състояние – страхът да не разочароват публиката си ги кара да създават еднообразни произведения. Тази тенденция проследяваме повече в Instagram профилите на неутвърдени творци, както и на лаици. При тях се наблюдава залитане към теми и сюжети, доказали се с времето като популярни. Творческият проект „Insta Repeat“ затвърждава този процес, като артистът набляга на еднообразието от сюжети, типични за нишата на пътешествениците.

Основна цел в социалните мрежи се явява споделянето на „споделяеми моменти“⁸³ – фотографии на красиви места, с приятна светлина и щастливи хора. Търсенето на подобни сюжети значително ограничава съдържанието на споделяните в Instagram фотографии. През 2020 г. се заражда нов вид публикация – the photo dump. Това са поредица от кадри, които на пръв поглед нямат нищо общо една с друга, не са обработени и изглеждат почти случайни. Целта на тези публикации е да представят потребителя в по-автентична светлина. Според Натали Сауер⁸⁴ има три причини за този тип споделяне на съдържание: натрупването на голяма умора от твърде лъскавите, спонсорирани

⁸⁰ Serafinelli, Elisa. Digital Life on Instagram. New Social Communication of Photography. Emerald Publishing Limited, 2018, стр. 2

⁸¹ Ritchin, Fred. Of Other Times And Places. Aperture, 2008
<https://issues.aperture.org/article/2008/1/1/of-other-times-and-places>

⁸² Flusser, Vilem. Into the Universe of Technical Images. Electronic Mediations, vol. 32, University of Minnesota Press, 2011 - “Receivers are not sponges that simply absorb. On the contrary, they must react.” - стр. 53

⁸³ Serafinelli, Elisa. Digital Life on Instagram. New Social Communication of Photography. Emerald Publishing Limited, 2018

⁸⁴ Sauer, Natalie. Why are ‘photo dumps’ so popular? A digital communications expert explains. The Conversation, 21.08.2023 - <https://theconversation.com/why-are-photo-dumps-so-popular-a-digital-communications-expert-explains-210486>

публикации от компании, инфлуенсъри и известни личности; пандемията от Covid-19; негодуванието от фалшът, заливащ социалните мрежи.

Постоянното използване на социалните мрежи и желанието на потребителите за постигане на определена популярност и трупане на харесвания водят до промени в нагласите им към света. Визуалното възприятие на хората взема превес над останалите сетива. Бен Дейвис обръща внимание, че самите сюжети на фотографиите, качени в социалните мрежи преповтарят класическите жанрове в традиционното изкуство. Масовият потребител на социалните мрежи развива своите умения и разбирания за фотографското изкуство, но трудно излиза от стереотипите. Големият интерес към фотографията води до по-висока визуална грамотност. Повечето потребители се стараят да публикуват снимки, които са на фокус, обръщат внимание на светлината в кадъра, на цветовете. Съдържанието в профилите на професионални фотографи в Instagram демонстрира, че част от тях не приемат толкова сериозно платформата. Те споделят както творчески проекти, така и лични моменти, документирани интересни сюжети, селфита с телефона. Мат Стюарт споделя: *„Използвам Instagram като албум със изрезки (скрапбук) на моя живот, като това може би малко ме отпусна и ме подтикна да споделям повече, отколкото обикновено бих в сериозната ми работа.“*⁸⁵

Естетика на образите в Instagram

Лев Манович разграничава⁸⁶ три категории на Instagram естетика – ежедневна фотография, професионална фотография и снимки с конкретно предназначение, най-често рекламно. Той разграничава и типични стилове на публикуваните фотографии. Един от най-популярните е Kinfolk стила, който имитира естетиката на образи от лайфстайл списание със същото име. Други визуални стилове са използването на пастелни тонове; ниска наситеност на цветовете и липсата на черно в стила Dark and Moody; минимализъм; добавянето на цветен оттенък в светлите и тъмни тонове. Липсата на черно е много популярна и устойчива тенденция. Противоположност на тези естетика са HDR снимките.

⁸⁵ Heinz, Lauren. 5 Instagram Lessons from Magnum Photographers. Magnum, 02.01.2017 - <https://www.magnumphotos.com/theory-and-practice/instagram-lessons/> - *“I use Instagram as a sketchbook/scrapbook of my life, so maybe it has loosened me up a bit and made me share more than I would usually with my serious work.”*

⁸⁶ Manovich, Lev. Instagram and Contemporary Image, <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>

През последните 5 години този стил започва да губи популярност. Замира и интересът към зърнистите, гръндж обработки. През 2020 г. за кратко се развива силен интерес към неоновите цветове. Ретро-филтрите или ретро естетиката се основава на специфична обработка на образите, имитираща тоналността и зърнистостта на фотографския филм, добавят се елементи като перфорациите на филма или надрасквания и засветявания. По-младите потребители на социалната мрежа започват да избягват доминиращите през първите 10 години стилове. Поколениято, израснало в ерата на социалните мрежи, поставя под въпрос стереотипите на Instagram теченията.

Първопричина за развитието на Instagram естетика е гледането на изображенията на сравнително малък екран. Миниатюрите (thumbnail) трябва да привличат вниманието по начин, изключващ сюжета от уравнението. Особеност на социалната мрежа Instagram е и вертикалното плъзгане на екрана, т.нар. скролване. Бързото прехвърчане на снимки отдолу нагоре често е причина кадри с по-нисък контраст, по-сложни сюжети, липса на човешко присъствие да остават недооценени. За да привлече вниманието на сканиращото око, снимката трябва да работи като червен светофар. Така например близки планове на лица, фотографии с активни цветове, силни цветни или светлинни контрасти, минималистични и ритмични композиции са много по-лесно забележими. МакДоуъл и Бъдж ги определят като *“характеристики, водещи до успех”*⁸⁷ в социалната мрежа. В ранните години на Instagram важно условие беше образите да се изобразяват само в квадратен формат. Квадратният формат подтиква потребителите да мислят по различен начин за композицията. През 2015 г. Instagram обявяват, че вече могат да се публикуват кадри във вертикален и хоризонтален формат.⁸⁸ Според Серафинели въпреки това *„потребителите все още са повлияни от квадратната рамка.”*⁸⁹ Самата подредба на мрежата от кадри на профила в Instagram е обект на творчески интерпретации. Използват се специфични рамки, подобна тонална и цветова гама за всички качени изображения, геометрични подредби.

⁸⁷ MacDowall, Lachlan; Budge, Kylie. Art after Instagram. Art Spaces, Audiences, Aesthetics. Routledge, 2022 - стр. 54

⁸⁸ Stinson, Liz. Instagram Ends the Tyranny of the Square. Wired, 27.08.2015 - <https://www.wired.com/2015/08/instagram-says-goodbye-square-photos/>

⁸⁹ Serafinelli, Elisa. Digital Life on Instagram. New Social Communication of Photography. Emerald Publishing Limited, 2018 - *“Even if the photo can now be adapted into a rectangular shape inside the square frame, users are still influenced by the square frame.”* - стр. 70-71

Интересен феномен е изграждането на цялостен образ от отделните му части, като той може да бъде видян, когато се гледа множеството от миниатюри в профила на потребителя. През 2015 г. артистът Weijiang става популярен с нетрадиционните си колажи в Instagram. В началото на 2025 г. Instagram промени формата на миниатюрите в профила от квадратен във вертикален. Това доведе до сериозно разместване и преформатиране в начинът, по който се виждат снимките на потребителите в профилите им.

Цензура

В правилата за ползване на повечето социални мрежи има забрана за публикуване на голи тела. Алгоритъмът, отговорен за спазването на забраната, не различава порнографски образи от актова фотография, което води до почти пълното изключване на жанра от социалните мрежи. Не страдат само съвременните автори, което виждаме в профилите на фондация Хелмут Нютън и фондация Робърт Мейпълторп. Сред качените кадри почти липсват голите тела, така типични за творчеството на двамата фотографи. Предизвикани от забраните, някои артисти създават фотографски проекти. „*Pics or it didn't happen*“ на Арвида Бистрьом и Моли Сода е книга с 270 фотографии на различни потребители на Instagram. Избраните снимки са изтрети от платформата, защото не отговарят на правилата.

1.3. Информационното изображение

С появата на смартфон устройствата и почти постоянният достъп до интернет, фотографските образи се използват все повече с информационна цел в чат приложения. Според Микко Вили – „*потребителите са „визуално онлайн“ постоянно.*“⁹⁰ Той използва терминът „*опосредствано присъствие*“⁹¹, което не е директно комуникирано чрез фотографския образ, а е опосредствано от него. Фотография, изпратена като съобщение чрез смартфон, опосредства присъствието на потребителя в пространството, но не и във времето. Фотографският образ от машина на времето се превръща в „*телемашина*“⁹².

⁹⁰ Villi, Mikko. 'Hey, I'm Here Right Now': Camera Phone Photographs and Mediated Presence. Photographies 8 (1); Taylor & Francis Group, 2015 - "the users are 'visually online' all the time."

⁹¹ Пак там.

⁹² Машина на пространството - от гр. τῆλε – „далече“

Съвременният контекст подтиква хората да мислят визуално и за да разкажат за преживени събития, те разчитат значително на фотографския метод. Всичко се възприема като възможна снимка. Елиза Серафинели подчертава, че хората отдават по-голямо значение на акта на създаване на визуално съдържание, отколкото на съдържанието само по себе си.

Идеята за свързване чрез изображения, един вид фото-разговор, може да бъде разгледана като разновидност на междуличностно визуално общуване. Нейтън Юргенсън смята, че традиционната фотография не бива да се сравнява с тази в социалните мрежи, където тя съществува като *“флуидна комуникация; като визуален дискурс, повече лингвистичен, отколкото формално творчески.”*⁹³ Появява се *„социалната снимка“*⁹⁴, която влияе върху преживяването на човека в социалната онлайн среда. Андрю Дюдни разглежда зараждането на нова форма на документално съзнание, в което светът се възприема като изображение. Това само засилва традиционната роля на фотографията като социален документ. В приложението Snapchat потребителите комуникират чрез снимки, които изчезват след определен период от време. Според Адриен Бордон⁹⁵, тъй като ефемерните образи могат да бъдат видени само веднъж, им обръщаме по-голямо внимание, отколкото когато гледаме „традиционни“ фотографии.

Все по-честото използване на фотографските образи като средство за информация и комуникация оформя нова територия за изследване от артистите, която е обвързана с културните и социални изменения, до които интернет води. Сравнително новата ситуация, в която се намираме, е предпоставка и за нови колаборативни практики във фотографското изкуство. Комуникацията между артистите е улеснена, както и възможността за едновременна работа в мрежата върху едно и също произведение. Тези практики се пренасят и върху аналоговата фотография, като най-ясен е примерът с размяна на вече снимани филми с цел двойни експонации, като най-често това става чрез фотографски групи в социалните мрежи (напр. Double exposures on film and film swaps във Facebook).

⁹³ Nathan Jurgenson, “The Frame Makes the Photograph”, 2014, online on the blog of Snap Inc. at: <https://www.snap.com/en-US/news/post/the-frame-makes-the-photograph/> (12.03.2020)

⁹⁴ Dewdney, Andrew. Forget Photography. Goldsmith Press, 2021

⁹⁵ Bordone, Adrien. THE EPHEMERALITY OF THE SNAPCHAT IMAGE. Resisting Matter: Describing Archival Objects” MASN Doctoral Conference, Lausanne, UNIL. 03.04.2019

2. Изразни средства във фотографските образи, възникнали в онлайн средата

2.1. Екранни снимки и виртуалната камера

Екранна снимка - Screenshot

Екранните снимки имат много широко приложение в сравнение с виртуалните камери. За постигането на екранна снимка не се използва фотографска техника – нито физическа, нито виртуална. Екранната снимка е вградена функция във всяка компютърна система. Тя запазва образ, съдържащ всичко изобразено в този момент на екрана. Трудно е да се даде едно единствено определение за екранната снимка. Дуња Нешович смята, че това се дължи на нейната „очевидност, баналност, универсалност и повсеместност.“⁹⁶

Популярен, но и противоречив, фотографски проект, използващ екранни снимки от социалните мрежи, е „*New Portraits*“ на Ричард Принс. Проектът съдържа екранни снимки, направени през смартфона на Принс в социалната мрежа Instagram. Образите представляват фотография, публикувана от случаен потребител на платформата, а под нея един или повече коментари, направени от профила на Принс. Според МакДоуъл и Бъдж⁹⁷ серията тества границите на законите за авторско право. Освен за присвояване, екранните снимки се използват и по време на видео-разговори и при използване на отдалечени уеб камери, което наблюдаваме в работата на Курт Кавиезел. Серийте „*The Users*“ и „*Mask*“ са създадени по време на виртуални срещи с непознати. В проектите „*Workers*“, „*Self Portraits*“, „*American Selfies*“ Кавиезел използва публично достъпни уеб камери, излъчващи в реално време. Почти цялото творчество на Кавиезел гравитира около възможността за наблюдаване на света през отдалечени камери. Най-големият му проект е книгата „*The Encyclopedia of Kurt Caviezel*“, съставена от повече от 3 милиона екранни снимки. В предговора на книгата Йоахим Шмид пише: „*Количеството изображения е от решаващо значение тук [...] Само изобилието позволява да се открият повтарящи се*

⁹⁶ Nešović, Dunja. Introduction. *PrtScn: The Lazy Art of Screenshot*. Institute of Network Cultures, Amsterdam 2022 - “[...] *obviousness, banality, versatility and omnipresence*”

⁹⁷ MacDowall, Lachlan; Budge, Kylie. *Art after Instagram. Art Spaces, Audiences, Aesthetics*. Routledge, 2022

модели.”⁹⁸ По време на пандемията от Covid19 Алесио Алби набира популярност в социалните мрежи с фотосесиите, които прави чрез софтуерът за видео-разговори FaceTime. Тайсир Батниджи започва да колекционира екранни снимки от видео-разговори със семейството си в приложението WhatsApp. Това не са щастливи семейни моменти, а запис на грешки и гlichове, причинени от проблеми с връзката, които се дължат на голямото разстояние, но и на факта, че родителите му живеят в Газа. От 2014 г. насам Рок Хермс поддържа дневник под името „*Hacer Pantallazo*.“ В проекта са представени всички екранни снимки, които той прави на телефона или компютъра си. Сезар Андалуз описва проекта си „*File_món*“ като „*критически колаж*.“⁹⁹ За да постигне крайните образи Андалуз подрежда иконите на работния плот върху намерени онлайн изображения и след това прави екранна снимка.

Екранните снимки от видеоигри са често явление в гейминг общността. Техните функции не се различават много от тези на традиционните фотографски образи – „*посочване на събития и случки, документиране на забелязана гледка*.“¹⁰⁰ Според Поремба виртуалната реалност на видеоигрите се възприема като равносилно на действителността място за фотографски войеризъм. Чрез екранната снимка играчите документират своите преживявания и валидират виртуалното пространство. В проекта си „*DoD*“ Кент Шийли играе играта „*Day of Defeat*“ не като войник, а като фотожурналист. Той прави съвременен прочит на фотографиите на Робърт Капа от десанта на американските войски в Нормандия.

Виртуална камера и виртуална фотография

Виртуалните светове представляват триизмерни геометрични модели, съхранявани в компютърна памет. Това „пространство“ съдържа обекти, които могат да имитират действителността, но могат да бъдат и изцяло фантасмагорични реалности. Освен това могат да се внедрят излъчващи светлина обекти и виртуални камери, симулиращи

⁹⁸ The Encyclopedia of Kurt Caviezel. Foreword by Joachim Schmid - “*The quantity of images is of crucial importance here [...] Only abundance enables the detection of recurring patterns.*”

⁹⁹ Escudero Andaluz, César. The Screenshooter. PrtScn: The Lazy Art of Screenshot. Institute of Network Cultures, Amsterdam 2022

¹⁰⁰ Poremba, Cindy. Point and Shoot. Remediating Photography in Gamespace; Games and Culture, Vol 2 Number 1, Sage Publications, January 2007, p. 49-58 - “*pointing out events and occurrences, documenting a sight seen.*”

особеностите на физическата фото техника. Кевин Робинс¹⁰¹ определя този апарат като имагинерна камера. Комбинирайки елементите обект, светлина, камера, виртуалният свят позволява „изчисляването на синтетична фотография.“¹⁰² Според Уилям Митчел в случаите, в които геометричният модел и виртуалната светлина изглеждат достатъчно правдоподобни, е възможно синтетичната снимка да прилича на истинска. Ако разгледаме идеята за индексикалността на фотографския образ, в този случай имаме цифров код, който преобразува друг цифров код така, че да се получи изображение, наподобяващо фотография. Във виртуалната фотографска практика няма съществена разлика между фотоапарата и това, което е заснето от него.

От интерес за изследването са видеоигрите, тъй като те са предпочитаната среда от артисти. Основна разлика между екранната снимка и използването на виртуална камера се явява изобразяването на елементите от интерфейса: при екранната снимка се записва всичко, изобразено на екрана, а виртуалната камера симулира реалното снимане с фотоапарат, т.е. интерфейсът е скрит. Според Поремба този тип цифрови образи не се представят като по-нисша форма, изобразяваща действителността, „а като реалистично представяне на алтернативна реалност.“¹⁰³ Някои игри са специално създадени с идеята да се използва виртуална камера като част от сюжета, в други тя е просто допълнение. Камерите в игри като „Red Dead Redemption 2“, „The Last of Us“, „Horizon Forbidden West“ са много добри симулации на действителен фотоапарат. Андре Карита¹⁰⁴ изследва творческия потенциал на виртуалните светове, като според него камерите във видеоигри са ключови за развитието му. Перспективата към виртуалния свят се променя, когато играчът гледа през визъора. Макар и да е симулация, действието „снимане“ само по себе си е знак за фотографския потенциал, който притежават видеоигрите.

¹⁰¹ Robins, Kevin. The Virtual Unconscious in Post Photography. Electronic Culture. Technology and Visual Representation. Aperture

¹⁰² Mitchell, William J. The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post Photographic Era. Massachusetts Institute of Technology, 1998 - „computing a synthetic photograph.“

¹⁰³ Giddings, Seth. Drawing without Light. Simulated photography in video games. The digital image in photographic culture. The Photographic Image in Digital Culture. Second edition, Routledge, 2013 - „but as a realistic representation of an alternate reality“

¹⁰⁴ Carita, André. Photography in Video Games: the Artistic Potential of Virtual Worlds. Computation Communication Aesthetics and X. Bergamo, Italy, 2013

Дуото Ева и Франко Матес създават серията „Portraits“ във виртуалния свят на Second Life, където „заснемат“ портрети на аватарите. Проектът „има за цел да представи и изследва връзката между идентичността и публичното представяне във виртуалните светове.“¹⁰⁵ Алън Бътлър създава серия от виртуални фотографии. „Down and Out in Los Santos“ представя темата за бедността в света на *GTA V*. Автор, изследващ виртуалната среда и грешките, които възникват в нея, е Роберт Овервег. Серията „The End of the Virtual World“ цели да покаже краищата на виртуалния свят. В сериите си „Fallout 4“ и „Ghost Recon Wildlands“, преповтарящи заглавията на съответните игри, Елиз Обис използва аналогова техника, за да заснеме екрана на компютъра си.

2.2. Намерени изображения, присвояване и преработка в онлайн средата

Всяка фотография, качена във виртуалната реалност, трябва да премине през процес на виртуализация. Веднъж качена онлайн, снимката семантично се превръща в свободно съдържание на виртуалното пространство. Според Рубинщайн и Слуис „предаваната по мрежата снимка обозначава отсъствие на смисъл; тя е визуалният фон, върху който се разказват, разпространяват и консумират визуални наративи.“¹⁰⁶ Изкуството, базирано на присвояване, повдига въпроси за оригиналността, автентичността и авторството в съвременното творчество. В контекста на цифровите технологии и Интернет присвояването на фотографски образи е значително популярна практика. Хоан Фонткуберта изследва пост-фотографията, която „се освобождава от безкрайния запас от излишна информация; разкрива сметища с технически отпадъци и електронни боклуци, сригове, бъгове и грешки.“¹⁰⁷ В този контекст присвояването е вид констатация на всички изхвърлени и пропуснати обекти онлайн. Това, което артистите правят, е да събират, подреждат и да извеждат напред тези „загубени“ в безкрая на мрежата образи.

¹⁰⁵ Пак там - “Their work seeks to represent and explore the relationship between identity and public presentation in virtual worlds...”

¹⁰⁶ Rubinstein, Daniel; Sluis, Katrina. *A Life More Photographic. Photographies 1:1*, Routledge, 2008 стр. 9 — 28 - “transmitted over networks, the snapshot image signifies an absence of meaning; it is the ambient visual background against which visual narratives are told, distributed and consumed.”

¹⁰⁷ Moreiras, Camila. Joan Fontcuberta: post-photography and the spectral image of saturation. *Journal of Spanish Cultural Studies*, 2017 - “Post-photography sheds a never-ending supply of excess information; exposes landfills of techno-trash and e-waste, glitches, bugs and errors;”

Творческият процес започва да прилича повече на игра, в която артистът е откривател. Вместо добавянето на още и още фотографии във вече пренаситеното онлайн пространство, творците търсят начини да се преосмислят вече съществуващите образи, да се променят значенията им.

Най-често използваният метод за присвояване на образи в мрежата е чисто и просто изтегляне на файла. В случаите, в които тази опция не е налична, артистите използват екранната снимка. Според Мариса Олсън¹⁰⁸ гръбнакът на цифровата визуална култура се състои от публикации, изпълнени с баналности. Точно баналното е в основата на потребителското съдържание, изсипвано с хиляди образи в минута. Някои социални мрежи са включили идеята за присвояване и преизползване в своите функционалности. В платформата Tumblr опцията reblog позволява споделяне на чуждо съдържание. Това е един вид „автоматизирана форма на присвояване.“¹⁰⁹ Потребителите на платформата едновременно разглеждат образи, но и ги присвояват, рециклират, допълват, но „повечето от тях характеризират връзката със съдържанието като вид куриране.“¹¹⁰ Артистите се насочват и към бази данни със свободен достъп, съдържащи изображения без авторски права. Базите данни и информацията като цяло са едни от най-важните елементи на цифровите мрежи. Разсъждавайки над това Даниел Палмър заключава, че „свкупностите от изображения стават все по-важни от отделните изображения.“¹¹¹ Повечето творци обаче използват изображения, които не са със свободен достъп.

Творчески проекти

Пенелопе Умбрико има общо 20 проекта, в които систематично събира и подрежда различни снимки на едни и същи сюжети. Тя изследва повторението на образи, присъщо на колективните ни практики за създаване на образи. Авторката не подхожда

¹⁰⁸ Olson, Marisa. Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture. Mass Effect. Art and The Internet in The Twenty-First Century. MIT Press, 2015

¹⁰⁹ Troemel, Brad. The Accidental Audience. The New Inquiry, 14.03.2013
<https://thenewinquiry.com/the-accidental-audience/> - “an automated form of appropriation”

¹¹⁰ Troemel, Brad. The Accidental Audience. The New Inquiry, 14.03.2013
<https://thenewinquiry.com/the-accidental-audience/> - “[...] most typify this relationship with content as a way of curating.”

¹¹¹ Palmer, Daniel. Redundant Photographs: Cameras, Software and Human Obsolescence. On the Verge of Photography. ARTicle Press, 2013 - “[...] aggregations of images are increasingly more important than individual images.” - стр. 61

снизходително към масата лоши снимки, като ни предизвиква да се „замислим за начина, по който изображенията се разпространяват, присвояват и разглеждат в днешния цифровизиран свят.“¹¹² По подобен начин, но в много по-голям мащаб, артистът Йоахим Шмид присвоява фотографии от платформата Flickr. Колекцията от 96 книги под общо заглавие „*Other People's Photographs*“ съдържа общо 3,072 снимки. Енциклопедичният подход разкрива пред зрителя хаотичното и противоречиво състояние на съвременната фотография, и по-точно на съвременната аматьорска фотография.

Търсачките за изображения (напр. Google Image Search) са в основата на редица творчески проекти. Дина Келберман създава Tumblr блог¹¹³ със заглавие „*I'm Google*.“ В него тя колекционира и курира фотографски образи, извлечени от различни търсения. Специфично за блога е подреждането на изображенията – образите преливат плавно един в друг на база визуално подобие. Хуан Фонткуберта също използва Google търсачката в проекта „*Googlegrams*.“ Образите в основата на мозайките са събрани автоматично от софтуер, свързан с търсачката. Всяко крайно изображение е получено след въвеждане на конкретни критерии за търсене.

През 90-те години на миналия век се появява и изразът „*да сърфираш в интернет*.“ Мариса Олсън твърди, че работата на професионалните сърфисти „*надхвърля изкуството на намерената фотография, тъй като актът на намиране е издигнат в самостоятелен перформанс*“¹¹⁴. Произведението „*Internet Group Shot*“ на Гътри Лонерган е цифров колаж, в който са събрани присвоени от мрежата групови портрети. Подобен е и проектът „*Photo Opportunities*“, в който Корине Вионет използва множество намерени онлайн снимки на известни паметници, природни и градски забележителности. Преливащите се полупрозрачни образи демонстрират еднообразието от гледни точки, които туристите имат спрямо обекта.

¹¹² Dykstra, Jean. Penelope Umbrico. Art in America, 24.03.2016 - <https://www.artnews.com/art-in-america/aia-reviews/penelope-umbrico-3-62139/> - “*Umbrico asks us to contemplate the way images are circulated, appropriated and viewed in today's digitized world*”

¹¹³ I'm Google Tumblr blog - <https://imgoogle.dinakelberman.com>

¹¹⁴ Olson, Marisa. Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture. Mass Effect. Art and The Internet in The Twenty-First Century. MIT Press, 2015 - “*the work of pro surfers transcends the art of found photography insofar as the act of finding is elevated to a performance in its own right*”

2.3. Компютърно-генерирани образи и фотография, генеративни образи и изкуствен интелект

Образите, дело на генеративен изкуствен интелект, са обвързани с фотографския образ, но само косвено. Тяхната истинска същност е логико-математическа. Процъфтяването на генеративните модели (GAI), се случва в момента, в който те биват пуснати онлайн. От гледна точка на фотографското изкуство тези системи повдигат множество въпроси за същността на фотографското. Според Фред Ричин¹¹⁵ цифровите технологии водят до края на фотографията такава, каквато я познаваме до момента, но едновременно с това водят и до разширяване на нейното поле. Границите се изместват и фотографският образ завзема по-голяма територия.

Автоматизация, изкуствен интелект и машинно обучени алгоритми

Автоматизирането на сложни процедури в софтуери за фотография е стандартна практика. Най-простият пример за това е напълно автоматичният режим на снимане в цифровите фотоапарати. Изкуственият интелект е най-неосезаем и повсеместен в софтуерите на смартфон камерите. Терминът изчислителна фотография обобщава алгоритмични системи, които спомагат получаването на образи в сравнително голяма резолюция от много малки сензори.

През 2015 г. е представено приложението Google Photos¹¹⁶, в което изкуствен интелект помага за сортирането на снимки, категоризирането им, разпознаване на повтарящи се лица в кадрите. По същото време Facebook разработва и пуска алгоритъма за лицево разпознаване DeepFace.¹¹⁷ Трениран върху 4 милиона снимки на лица, взети от потребители на мрежата, DeepFace може да разпознава лица с 97.25% точност. Компютърният хардуер и софтуер се развиват експоненциално и през 10-те години на XXI век се появяват първите GAN (Generative Adversarial Networks) системи. GAN системите са в основата на генеративния изкуствен интелект (GAI). GAI от типа „text-to-image“ е

¹¹⁵ Ritchin, Fred. After Photography. W. W. Norton & Co, 2010.

¹¹⁶ Byford, Sam. How AI is changing photography. The Verge, 31.01.2019 - <https://www.theverge.com/2019/1/31/18203363/ai-artificial-intelligence-photography-google-photos-apple-huawei>

¹¹⁷ Chowdhry, Amit. Facebook's DeepFace Software Can Match Faces With 97.25% Accuracy. Forbes, 18.03.2014 - <https://www.forbes.com/sites/amitchowdhry/2014/03/18/facebooks-deepface-software-can-match-faces-with-97-25-accuracy/>

софтуер, в който потребителят въвежда текстово условие, което преминава през алгоритъм и се трансформира в образ. Трансформацията е възможна благодарение на предварително обучен алгоритъм на базата на изображения и текстови етикети. Цялата информация в тези бази данни е взета от интернет. През 2021 г. е пуснат първият масов text-to-image генератор *DALL-E*. В рамките на 3 години се появяват още подобни системи, като популярността им расте експоненциално.

Програмата *scene-completion*¹¹⁸ е създадена в университета Carnegie Mellon през 2007 г. Софтуерът изтрива нежелани обекти и запълва липсващото пространство с логични за сюжета елементи. Алгоритмите на *scene-completion* автоматично намират изображения в интернет, които съответстват на контекста на оригиналната снимка. Генеративното запълване (Generative Fill) в софтуера Photoshop е комбинация между концепцията на *scene-completion* софтуера и новопоявилите се генеративни модели. Усилието, което потребителите трябва да полагат при работа с генеративния инструмент, е сведено до минимум. Въпросът за достоверността на фотографския образ, повдигнат преди повече от 30 години, отново е на дневен ред. Алгоритми за машинно обучение се използват и в специални приложения, например FaceApp, което автоматично обработва портретни снимки така, че да състари, смени пола, расата, лицевото изражение на снимания човек. През 2021 г. е представено приложението Deep Nostalgia, което предлага ретуш на стари снимки, преобразуването им от черно-бели в цветни, но най-специалната функция е анимирането на фотографски портрети. Жизел Бейгелман коментира, че появата на подобни софтуери оказва промяна в отношението ни към паметта. Историята се превръща в нещо, с което да си играем.

Фотографският образ в контекста на генеративното изкуство

Началото на генеративното изкуство е поставено в средата на XX век, като предполага работа с технически уред, на който човекът задава набор от правила и условия, а уредът има определена автономност в интерпретирането им. Фотографията в контекста на генеративното изкуство се изразява в боравенето на фотографа с различни автоматизирани устройства или методи. Фотографският метод в генеративното изкуство

¹¹⁸ Hays, James; Efros, Alexei. Scene Completion Using Millions of Photographs. ACM Transactions on Graphics (SIGGRAPH 2007) vol. 26, No.3, 2007 - <http://graphics.cs.cmu.edu/projects/scene-completion/>

първоначално се използва само като средство за регистриране на получените компютърни и машинни произведения. През 60-те години на миналия век се заражда ново течение - т.нар. генеративна фотография. Терминът за пръв път е използван от Готфрид Йегер през 1968 г. Най-известна е серията му „*Lochblendenstrukturen*“, постигната посредством система от пинхол камера с въртящ се диск, на който са разположени множество отвори. Негови съмишленици са Хайн Гравенхорст, Пиер Кордие и Килиан Брайер. Развитие на генеративната фотография претърпява промени с появата на компютърни системи и цифрови фотоапарати. Предимство на компютърното генериране, което артистите изтъкват, е възможността за създаване на голямо количество образи, базирани на един алгоритъм. В проекта си Еспен Клуге „*Alternatives*“ използва JavaScript, за да трансформира портретни фотографии от растерни във векторни образи. Той генерира множество варианти на портрета с алгоритъма, от които накрая избира един.

Внасяне на компютърно-генерирани образи (CGI) в снимки

Цел на компютърно-генерираните образи (CGI) е да заблудят окото, че представената илюзия е истина. Такъв е и подхода на Йонас Бендиксен във фотографската книга „*The Book of Veles*.“ Първо той се заема с научаване на различни софтуери, които се използват в компютърните игри и филмовата индустрия. След това пътува до град Велес, където снима празни пространства, апартаменти, офиси, паркове със специална 360-градусова камера. Когато се връща от пътуването си, започва работата в компютърния софтуер – всички снимки преобразува в 3D пространства, където поставя създадени от него аватари. Йонас Бендиксен обобщава книгата така: „*тя се превърна във фалшива новина за производителите на фалшиви новини.*“¹¹⁹ Името на фотографа се свързва със сериозни документални проекти и той коментира, че с проекта „*The Book of Veles*“ рискува да подкопае достоверността на своите минали и бъдещи проекти. Целта му е да разкрие евентуалното бъдеще на фотожурналистиката в свят, все повече разчитащ на изкуствен интелект. В проекта на Уенди МакМърдо „*Indeterminate Objects: Classrooms*“ също има въвеждане на триизмерни обекти в полето на фотографски образи. Авторката не претендира за документалност на снимките, а изследва къде свършва реалността и къде започва

¹¹⁹ Chao, Jade. The Book of Veles. Magnum Photos, 17.09.2021 - <https://www.magnumphotos.com/arts-culture/society-arts-culture/book-veles-jonas-bendixsen-hoodwinked-photography-industry/> - “*In sum, it became a fake news story about fake news producers.*”

симулацията за деца, израстнали в постоянна връзка с интернет и виртуалната среда. Приликите между проектите не свършват с използването на 3D софтуери – и двата проекта се занимават със социални проблеми и теми, които са пряко обвързани с цифровизацията, виртуалното пространство и влиянието им върху хората. Изборът на изразните средства съответства с предметите на творческото изследване, като така само подсилват въздействието на крайните образи.

Генеративен изкуствен интелект (GAI)

Използването на фотографски образи в контекста на генеративен изкуствен интелект (GAI) може да се наблюдава в две посоки. От една страна те са част от базите данни, които алгоритмите използват. Фотографиите са ресурс, който подпомага изграждането на други образи. Базите данни са сериозна предпоставка за получените изображения. Алгоритъмът сам по себе си е обективен, тъй като изпълнява определени логически функции, но образите, с които е трениран, водят до предопределени резултати. Това изследва Мине Атайру в работата си с по проекта „*Blonde Braids Study*.“ От друга страна потребителите на GAI често генерират фотореалистични образи, имитиращи снимки. За нетренираното око изображенията на фотографа Блейк Ууд изглеждат сякаш са заснети с цифров апарат. Той старателно дава насоки на генеративния модел за обекта, средата, светлинните условия, гледната точка, композицията. Чарли Енгман пък обръща внимание на ограниченото разбиране на GAI за човешкото тяло в серията „*Funhouse Mirror*“, използвайки именно грешките при генериране на фотореалистични образи.

Етични проблеми и казуси

През 2023 г. Sony World Photography Awards награждава творбата „*Pseudomnesia: The Electrician*“ на Борис Елдагсен в категория „творческа фотография“. Той отказва наградата, тъй като в описанието към изпратеното изображение е написал, че образът е генериран, а не заснет. Авторът твърди, че с работата си иска да повдигне въпроса за генерираните фотореалистични образи, които според него категорично не са фотографски. Той предлага използването на нов термин за създадени по този метод образи, а именно „*promptography*“. Същата година популярният в Instagram Джос Ейвъри разкрива, че черно-белите портрети, които споделя в мрежата, всъщност са генерирани с изкуствен интелект. Ейвъри първоначално крие от последователите си тази информация.

Сериозен проблем е върху каква информация се обучава изкуствения интелект. В проучване¹²⁰ на Анди Байо и Саймън Уилсън от август 2022 г. за базата данни, която *Stable Diffusion* използва, могат да се извлекат някои притеснителни факти. Над 2,5 милиона изображения са взети от сайтове на артисти, Flickr, стокови сайтове и други без изричното съгласие на авторите. Друго сериозно притеснение в артистичния свят е обвързано с използването на имена на артисти, с цел генериране на имитиращи техния стил образи. След няколко съдебни дела в САЩ компаниите, предлагащи генеративен изкуствен интелект, ограничават възможностите за използване на имена в условията.

През 2023 г. фотографът Андреас Мюлер-Поле публикува есе¹²¹, в което разглежда изкуствения интелект като свръх черна кутия. Той повтаря идеята на Елдагсен, че образите, създадени с изкуствен интелект, дори и наподобяващи снимки, не могат да бъдат наричани фотография. Мюлер-Поле предлага използването на термините „*synthography*“ или „*promptography*.“ Проблемът със съдържанието е по-сериозен от гледна точка на фотожурналистическата и документалната практики. Автори като Бендиксен предизвикват разговор със своите серии. Организацията World Press Photo, Magnum Photos и други се опитват да поддържат определени стандарти. Така се създава движението „*Writing with Light*.“¹²² Цел на организацията е да се създаде общност от фотографи, ангажирани да правят снимки, които са „*честно и точно представяне на това, на което фотографът е станал свидетел.*“¹²³

¹²⁰ Bayo, Andy; Exploring 12 Million of the 2.3 Billion Images Used to Train Stable Diffusion’s Image Generator, AUGUST 30, 2022 -

<https://waxy.org/2022/08/exploring-12-million-of-the-images-used-to-train-stable-diffusions-image-generator/>

¹²¹ Müller-Pohle, Andreas. Artificial Intelligence. Artificially Intelligent Image World. European Photography, Berlin, no. 114, vol. 44, winter 2023/2024

¹²² Writing with Light - <https://wwlight.org>

¹²³ Ritchin, Fred. Photography in the Age of Artificial Intelligence. Vogue, 29.08.2023 -

<https://www.vogue.com/article/photography-in-the-age-of-artificial-intelligence-essay-fred-ritchlin>

3. Зараждане на нови творчески подходи в уеб пространството

3.1. Подвижни, мултимедийни и интерактивни фотографски проекти в контекста на Интернет

Таймлапс **фотографията** е пример за перфектен хибрид между фотография и кинематография. Във филмите на Рон Фрик „*Koyaanisqatsi*“, „*Baraka*“ и „*Samsara*“ заснемането на таймлапси е значителна част от процеса. Фотографът Джеймс Балог работи върху серия от таймлапси, които да демонстрират топящите се ледени шапки. Той наблюдава промените, настъпващи в ледници в Исландия, Гренландия, Швейцария и Аляска, с настроени да снимат автоматично камери. Дистанционното заснемане на таймлапс може да има и виртуално измерение. Проектът „*Meta Incognita*“ на Пиер Трембле представлява таймлапс видео с над 500 статични кадъра, заснети чрез публична метеорологична камера.

Типично за **GIF-изображенията** е циклично повторение на движението, което се използва във фотографската практика за „сздаване на изобретателни пърформанси, които разширяват фотографският речник.“¹²⁴ За разлика от традиционните форми на изкуство, чиято уникалност ги прави ценни, то при GIF-образите е точно обратното – колкото по-разпространени и циркулиращи в интернет са, толкова по-ценни стават. Кевин Уиър работи с архивни снимки, в които преплита анимационни образи, създавайки микро-разкази. Милош Райкович-Sholim прави сложни анимирани фотоколажи, занимаващи се със социални теми. Артистът Ердал Инджи стига до крайности в безкрайното повторение на образи в проекта „*Clones*.“ Отличителна разновидност на GIF-формата е **синемаграфът**. Той съдържа скрити и явни движения в един и същи образ. През 2011 г. графичният дизайнер Кевин Бърг и фотографката Джейми Бек, правят първият¹²⁵ синемаграф „*Les Tendrils*.“ Брандън Тазик използва техниката в документалния проект „*Facing Life*“. Заедно с журналиста Пендарвис Харшоу и финансирани от *Pulitzer Center*, проектът съдържа синемаграфи, които проследяват животите на 8 индивида,

¹²⁴ Hirsch, Robert. *Seizing the Light. A Social & Aesthetic History of Photography*. Routledge, 2017 - “*recording inventive performances that extend a photographic vocabulary*” - стр. 557-558

¹²⁵ Lin, Joseph C. *When Photos Come to Life: The Art of the Cinemagraph*. Time, 19.02.2014 - <https://time.com/3388024/when-photos-come-to-life-the-art-of-the-cinemagraph/>

излежали дълги присъди. Харшоу коментира, че синемаграфът е техника, която подтиква зрителите да гледат образите по-дълго време.

Хибридността на самото онлайн пространство се пренася и върху образа в мрежата. Често той е ситуиран в интерфейса и е заобиколен от текст, икони, движението на курсора, понякога аудио-файлове и др. **Мултимедийните проекти** онлайн се отличават със своята динамика, а в някои случаи и **интерактивност**. Виктор Енрих представя видеото *NHDK* през 2013 г., което се състои от 88 манипулирани фотографии на една сграда в Мюнхен. Сама Алшайби създава проекта „*Silsila*“, в който се смесват фотографски образи (документални и манипулирани) и видео-пърформанси. Тя изследва „*връзки между различни култури, които са застрашени от изселване.*“¹²⁶ Жулиен Ломбарди също разглежда социален проблем в проекта „*EgoTour*“ – културата, която се е оформила около големите туристически обекти в един глобализиран свят. Проектта съдържа присвоени снимки от интернет, видео, заснето от автора, карта и инсталации.

С масовото разпространение на интернет се появяват сайтове, сами по себе си произведения. Още през 1996 г. *New York Times* представят сайта „*Bosnia: uncertain paths to peace.*“ Проектът разглежда периода след Дейтънското мирно споразумение и „*едновременно фотографска хроника и световна дискусия за този решаващ етап от борбата на Босна.*“¹²⁷ Фотосето се разгръща през емоционалния, но и наблюдателен разказ на Жил Перес. Уебсайтът, като средство за представяне на есето, дава възможност за нелинеен разказ, дискуссионни групи, допълнителна текстова информация. Проектът е интерактивен, като потребителите трябва да взаимодействат с интерфейса на сайта, за да разгледат и прочетат съдържащите се фотографии и информация. Този нов начин на разглеждане на фотографски образи е типичен за интернет. Когато към цифровите системи добавим онлайн пространството, интерактивността става неделима част от преживяването. Още докато прохожда интернет, Пиер Леви¹²⁸ пише, че от интерактивността ще се появят

¹²⁶ Alshaibi, Sama. *Silsila* - <https://www.samaalshaibi.com/artwork/project-silsila> - “connections between different cultures that are under threat of displacement”

¹²⁷ Bosnia: Uncertain Paths to Peace. *New York Times* - “is both a photographic chronicle and a worldwide discussion of this crucial passage in Bosnia's struggle.”

¹²⁸ Levy, Pierre. *Becoming Virtual - Reality in the Digital Age*. Plenum Trade, 1998

нови жанрове. Британският фотограф Дейвид Ливен участва в 8 интерактивни проекта между 2013 и 2017 г. Проектът „*The American Civil War Then and Now*“ е реализиран по случай 150 години от края на Гражданската война в САЩ. Фотографът заснема места, на които преди повече от век са направени едни от най-емблематичните кадри от войната. В страницата на проекта зрителите могат да съпоставят архивните кадри с тези на Ливен чрез плъзгач, който добавя анимиран ефект на преливане от едната снимка в другата. В „*The Anthropocene Project*“ са съчетани фотография, филми, научни изследвания, виртуална и добавена реалност. Цел на проекта е изследване на човешкото влияние върху Земята. В сайта има секция с интерактивни материали, където откриваме гигапиксел есета, заснети от Едуард Буртински. Отваряйки една от гигантографиите, зрителят получава кратка информация за конкретното място и неговото значение. След това е поканен да разгледа отблизо кадъра и да открие между 5 и 9 активиращи спусъка, които дават допълнителна информация за мястото под формата на видео.

3.2. Използване на Google Maps, StreetView и Earth за създаване на фотографски образи

Google Maps е картографска услуга на Google, която дава възможност за разглеждане на географски карти онлайн. Google Street View е част от платформата и осигурява 360-градусов панорамен изглед на най-различни географски области от нормална човешка гледна точка. Даниел Палмър описва гледната точка в платформата като такава на „*виртуален пешеходец*.“¹²⁹ Google Earth е отделен софтуер, който предоставя 3D визуализации на Земята и нейната повърхност.

Във втората половина на XIX век Оливър Уендъл Холмс¹³⁰ описва идеята си за библиотека с фотографски снимки, които могат да заместят действителността. През 80-те години на XX век Вилем Флусер пише за едно човечество, чийто предпочитан и евентуално единствен достъп до действителността се предоставя от компютърни изображения, в които светът вече е изчезнал. Цялото онлайн пространство може да бъде разгледано като огромен архив на света, който расте и се разширява с всеки изминал ден,

¹²⁹ Palmer, Daniel. *Google Street View and Photography in Public Space. The Culture of Photography in Public Space*. Intellect, The University of Chicago Press, 2015 - “*virtual pedestrian*” - стр. 171

¹³⁰ Silverman, Kaja. *The Miracle of Analogy: Or, the History of Photography, Part 1*. Stanford: Stanford UP, 2015

като част от него са и Google платформите. Важно е да отбележим, че Google не само документира, а и обновява картографските си услуги постоянно, което води до определена динамичност на архива.

Достъпността на платформите води до зараждането на ново поколение фотографии, които ги използват като инструмент за интерпретация на света и едновременно с това преначертават границите на съвременната фотография. Въпросът за присвояване на образи от Google Street View занимава артистичния свят още от първият момент, в който се появяват подобни фотографски проекти. При документирането на света от Google няма почти никаква човешка намеса. Панорамите, заснети от камерите на Google, са обективни – тяхна цел е да регистрират света. „*Те са всевиждащи*“¹³¹, но уловените ситуации не нямат общо с уличната фотография. Едва при репродукцията от екрана, макар и направена във виртуален свят, се проявява кодирането – фотографът пренася своя светоглед, идеи и разбирания в образа. Артистите „*персонализират безличните обективи на Google колите*.“¹³² Какво точно в Google Street View е толкова привлекателно за тях? Може би възможността да преживеем фантазията, която Дона Харауей нарича „*трикът на Бог*“¹³³ – неосъществимият стремеж да виждаме всичко.

Контрастът между изображенията в Google Maps и традиционните снимки си проличава в изобразения момент. В образите от платформата се случва нещо нетипично, защото те не водят към даден миг, вместо това се четат като карта – схематично и извън времето. Те са безвременни, дори монументални. В този виртуален свят всичко е осветено и нощта не съществува. Въпреки че времето в Google Street View е застинало, можем да наблюдаваме някаква логична последователност в него – колата на Google се движи с определена скорост и това носи усещането, че времето в също се движи. В Google Earth и

¹³¹ Palmer, Daniel. Google Street View and Photography in Public Space. The Culture of Photography in Public Space. Intellect, The University of Chicago Press, 2015 - Michael T. Jones, Google Chief Technology Advocate (2011) “*but they’re omniscient.*” - стр. 169

¹³² Palmer, Daniel. Google Street View and Photography in Public Space. The Culture of Photography in Public Space. Intellect, The University of Chicago Press, 2015 - “*personalising the impersonal lens of Google’s roving cars.*” - стр. 62

¹³³ Haraway, Donna. Situated Knowledge: The science question in feminism as a site of discourse on the privilege of partial perspective. Feminist Studies 24 (3), 1988 - стр. 575-599.

Google Street View времето може да се контролира и от потребителя. Докато наблюдава конкретен терен или обект, той има възможността да се върне назад в архива от образи.

Гледната точка на сателитите се отличава в неконвенционалния начин за моделиране на пространството. Съставните изображения на фотографската карта – като индивидуални сателитни образи, се характеризират с линейна перспектива, която впоследствие е изкривена, когато изображенията биват смесени в едно. Джон Пикълс описва двата визуални подхода като „перспективизъм“ и „проектилизъм“ и твърди, че „има важни епистемологични причини да виждаме двете като отделни, макар и да са насложени една върху друга визуални системи.“¹³⁴ Сателитните карти на Google Earth и Google Maps съществуват в това припокриване. Пространството изглежда почти плоско, но в същото време наблюдателят има чувството, че гледа отвисоко към обекта. Резултатът е един вид напрежение у наблюдателя, за който има гледка, но не и конкретна гледна точка. Ние виждаме отвсякъде и в същото време от никъде.

Методи за създаване на снимки в Google платформите

Два са основните методи, които артистите използват за „снимане“ в платформите на Google – екранна снимка и репродукция на екрана. Най-добре можем да ги илюстрираме с две снимки на един и същи сюжет, съществуващи едновременно в два проекта на различни автори. Едното изображение е от незавършения проект на Джон Рафман “*The Nine Eyes of Google Street View*”, а другото е от проекта на Майкъл Уолф “*A Series of Unfortunate Events.*” Уолф е предпочел да репродуцира екрана на компютъра си, изрязвайки значително „кадъра“, като си личат много ясно пикселите и са включени елементи от интерфейса на платформата. Рафман избира да направи екранна снимка, в която усещането за виртуален свят е съвсем леко доловимо.

Естетически специфики на образите, заснети в Google платформите

Снимките от Google Street View имат своя визуална естетика. Тя варира според метода на снимане и според това дали са включени или не елементи от интерфейса на Google платформите. Често срещана особеност се състои в ясното изобразяване на

¹³⁴ Pickles, John. A History of Spaces: Cartographic reason, mapping and the geo-coded world. New York: Routledge, 2004 - “there are important epistemological reasons for seeing them as distinct, albeit overlapping, visual systems” - стр. 84

пикселите, съставлящи екрана. В повечето фотографски проекти могат да се наблюдават елементи, типични за Google Street View – размазани/цензурирани лица, навигационни полупрозрачни слоеве и курсори, от време на време „счупвания“ и дисторсии в алгоритмите за съединяване на панорамите. Повечето фотографии използват някои от тези елементи, а понякога и всички наведнъж. Целта е не само разпознаване на Google платформите, а и придаване на знаково, символно значение на онлайн езика. Стрелките, надписите, цензурата играят ролята на композиционни и сюжетно важни елементи в кадрите.

Творчески проекти

Серията „*A New American Picture*“ на Дъг Рикард акцентира върху бедни райони в САЩ. Разглеждайки внимателно голямото изображение, той композира снимките на компютърния екран и снима с цифрова камера, поставена на статив. Джоф Дайер сравнява¹³⁵ кадрите от серията с фотографии на Уокър Евънс и Робърт Франк. Откриваме прилики и със снимките на Пол Фуско от движещия се влак, който превозва трупът на Джон Ф. Кенеди във високата гледна точка, типична за камерите на Google колата.

„*The Nine Eyes of Google Street View*“ на Джон Рафман отразява смушаваща връзка между хората и технологиите за наблюдение. Алек Ресинос разглежда проекта като „стремеж към възвишеното в пост-интернет ерата.“¹³⁶ Ако за Имануел Кант сублимното се съдържа в срещата на човек с природата, която провокира едновременно безпокойство и удоволствие, то според Фредрик Джеймисън¹³⁷ за съвременният човек този сблъсък се получава във връзка с технологиите.

През 2011 г. проектът на Майкъл Уолф „*A Series of Unfortunate Events*“ е сред заслужилите споменаване в конкурса на World Press Photo. Когато работата му е призната за фотожурналистика, част от критиката и публиката се възпротивяват. Уолф защитава

¹³⁵ Dyer, Geoff. How Google Street View is inspiring new photography. The Guardian, 14.07.2012 - <https://www.theguardian.com/artanddesign/2012/jul/14/google-street-view-new-photography>

¹³⁶ Recinos, Alec. Towards a Postinternet Sublime. Rhizome, 04.01.2018 - <https://rhizome.org/editorial/2018/jan/04/towards-a-post-internet-sublime/> - “pursuit of the sublime in the postinternet age.”

¹³⁷ Пак там.

своите фотографии като обяснява, че добрата фотожурналистика трябва да може да провокира адекватни дискусии. Освен тази серия, Уолф създава още шест проекта в платформата Google Street View. Мишка Хенер има общо седем серии, реализирани в Google Earth и представящи различни повтарящи се сюжети. Той започва през 2010 г. с проекта „*Fifty-One US Military Outposts*“, обобщаващ в себе си сателитни изображения на щатски военни бази в 51 различни страни по света. Година по-късно представя „*Dutch Landscapes*.“ Наименованието на серията идва от специфичния метод за цензуриране на обекти на националната сигурност от страна на холандското правителство.

В проекта си „*Postcards from Google Earth*“ Клемент Вала открива и документира грешки и бъгове в платформата Google Earth. Според Вала това не са гlichове, а „*са абсолютно логичен резултат от системата. Те са гранично състояние, аномалия вътре в системата.*“¹³⁸ В процеса на работа Вала забелязва, че образите, заснети преди време, постепенно изчезват от платформата. Измененията в платформата навеждат артиста на мисълта, че важна част от работата му е да архивира „*тези временни цифрови типологии.*“¹³⁹

Трета глава – Изследване на съвременните подходи във фотографията, породени от развитието на цифровите технологии и интернет

Творческите проекти, зародили се в новата цифрова среда, са в основата на новото фотографско изкуство. Онлайн пространството оказва сериозно влияние върху разбирането ни за фотографския образ, начините, по които боравим и взаимодействаме с него. От голямо значение за изследването са възприятията на самите автори, които създават в контекста на цифровата и виртуалната среда. В трета глава са включени цитати от проведени общо 27 интервюта с артисти, чийто проекти са разгледани в изложението.

¹³⁸ Valla, Clement. Postcards from Google Earth - <http://www.postcards-from-google-earth.com/info> - “*They are the absolute logical result of the system. They are an edge condition—an anomaly within the system*”

¹³⁹ Valla, Clement. The Universal Texture. Rhizome, 31.07.2012 - <https://rhizome.org/editorial/2012/jul/31/universal-texture/> - “*these temporal digital typologies*”

1. Промени във визуалния език на цифровите изображения и влияние на онлайн пространството във фотографската практика

От аналогова към цифрова фотография

Цифровият фотографски образ привидно не се различава от аналоговия. Основна разлика между тях се явява начинът, по който се записва образът. От това произлизат значителни различия както във връзката на образа с реалността и време-пространството, така и в структурата на снимката. Цифровият метод не предоставя на снимащия физически отпечатък на заснетото, а неговото математическо измерение. Нуждата от средство за „превеждане“ на кода в четим образ е непреодолима при цифровата фотография. От това опосредстване произлизат и някои очевидни различия между аналоговата и цифровата снимка. Най-често изтъкваната разлика е липсата на оригинал. Друга особеност е мигновеността, защото цифровизацията ускорява времето между заснемане и виждане на заснетото. Единадесет от интервюираните автори подчертават, че това ускоряване улеснява фотографския процес, като го прави много по-достъпен от аналоговия. Виктор Енрих коментира, че *„фотографията е по-импулсивна, в сравнение с преди.“*

Но цифровият метод има двойствено изражение на мига – както ускорява някои процеси, така разтяга концепцията за време в снимката. Фотографията вече не е обвързана с един миг – тя е възможност за множество мигове. Това много ясно проличава в образите на Бари Фридлиндър. Така стигаме и до идеята за виртуалност на цифровия образ. Виртуалността е безкрайното разтегляне на фотографския момент, породено от липсата на физическо измерение и конвертируемостта на цифровата снимка. При големи увеличения на привидно еднаквите цифров и аналогов образ, наблюдаваме физическо изменение на структурата. От тук произлиза и усещането за „перфектния“, лъскав цифров образ – той е математически обусловен.

Ако вземем твърдението на Манович, че цифровата фотография е причината да се зароди терминът аналогова фотография, можем да приемем, че двете са различни проявления на фотографския метод. Противопоставянето им води до разграничаване. Новото фотографско изкуство, базирано на цифров код и взаимодействия в интернет, не е просто цифрова фотография. То възниква вследствие на ясната представа на артистите, че

нещо се е променило. Образите са придобили нови характеристики и когато те бъдат разбрани, осмислени и претворени в крайното изображение, тогава можем да говорим за нов вид фотографски образи.

Цифрови фотоапарати - нови технологии

Нетрадиционните камери отиват отвъд трансформацията на аналогова камера в цифрова. Панорамните, 360-градусовите, екшън камерите и дроновете не предлагат изцяло нови методи на заснемане, а подобряват вече съществуващи техники от гледна точка на по-бързото и лесно заснемане, и обработка на получения образ. Ако вземем теорията на Флусер за техническите образи, които биват изобразяващи и модели, заложен в програмата на панорамните и 360-градусовите камери е изобразяващият принцип. Образите обаче могат да се превърнат и в модели, които представят обектите като какви биха могли да бъдат. Границата между двете концепции се корени именно в начинът, по който човек оперира с технологията. Пример за образ-модел са т.нар. „малки планети“, нестандартни панорами, получени при обработката в софтуер. Мислене извън рамката на зададената програма, наблюдаваме в проектите на Айдън Буюкташ, който създава нов „алгоритъм“ за снимане с дрон. Рубен Ву отива още по-далеч в експериментите си и превръща дрона в дистанционно-контролирано устройство за осветление. Кадрите, заснети с екшън камера, внасят нов поглед към света, като подсилват усещането за субективна гледна точка.

Пленоптичната система е най-отдалечена като принцип на действие от класическия фотоапарат, тъй като изцяло променя оптичните принципи за получаване на изображение. Фокусът се превръща в нестабилно понятие – присъства в крайната снимка, но потенциално може да бъде преместен върху друг елемент от кадъра. Дълбочината на рязкост също става въпрос за софтуерна обработка. Пленоптичните камери и връзката им със специализирания софтуер образуват хибридна система, която се изразява в неразривната връзка между обектива и нужните цифрови изчисления, правещи възможни безбройните вариации на изображението.

Като мост между аналогова и цифрова технология можем да разглеждаме използването на цифрови гръбове с аналогови фотоапарати. Но чрез цифровия гръб, ние всъщност превръщаме за момент аналоговото тяло на апарата в цифрово. Камерите

Polaroid Now+ са аналогови в своята същност, но в същото време могат да се контролират от смартфон приложение. Хибридните фотоапарати и принтерът Polaroid Lab ни поставят в ситуация на квантова суперпозиция – получените образи са и цифрови и аналогови. Моментната снимка в този случай не е уникална, а има цифрово копие. Плавното преминаване между цифрови и физически формати е една от особеностите на Пост-интернет изкуството. Гъвкавостта на артистите спрямо използваните методи се дължи отчасти на нуждата да показват своите произведения както във физическия свят, така и във виртуалния. Използването на социални мрежи е една от предпоставките за това. Дори фотографът да работи с аналогова техника, то често кадрите се сканират или репродуцират, за да бъдат качени онлайн.

Новото фотографско изкуство в контекста на софтуерите за обработка

Наблюдаваме носталгичен режим най-често в използването на смартфон приложения за обработка. Джовани Пресути например работи с *„приложение за iPhone (Hipstamatic), в което могат да се използват (към момента на реализиране на проекта) 1188 различни ефекта.“* Лесното „естетизиране“ на фотографския образ чрез филтри, води до negliжиране съдържанието на кадъра при масовия потребител. От друга страна натрупването на голямо количество подобни образи в социалните мрежи води и до по-засилен интерес към филмовата фотография.

В диаметрална позиция се намират софтуерите и приложенията за обработка, разчитащи на машинно-обучени алгоритми с висока степен на автоматизация. Тезата на Фред Ричин за двете категории – художествен и нехудожествен образ, в които фотографът се е намесил или не в сюжета, е трудно приложима тук. Независимо от намерението за обработка на фотографа, неговата „намеса“ се свежда до избор на определена функция в програмата. Алгоритъмът, макар и контролиран донякъде, сам извършва корекциите върху изображението. В софтуерите, базирани на машинно-обучени алгоритми, получените изображения са синтез между художественото (Ричин) и алгоритмичното (Мичъл). Това е нова категория – *художествено-алгоритмични образи*, в която вземаме предвид намерението на автора за трансформация на образа и последвалата интерпретацията на алгоритъма, която води до крайният резултат.

Основен казус, обвързан с цифровизацията на фотографията, се явява твърде лесното и бързо манипулиране на снимки. От достъпността на софтуерите се пораждаат сериозни етични въпроси. Колко е допустимо да се манипулира даден образ? Губи ли образът връзка с действителността? Какво се случва с идеята за документалност? На всеки от тези въпроси бихме могли да отговорим със „зависи“. Зависи от намеренията на автора, както и от функцията на кадъра. За целите на изследването ни вълнуват повече творчески проекти, в които авторът умишлено прекроява структурата на снимката така, че тя вече се намира на ръба между фотографската истина и художествената измислица. В това балансиране между двете можем да говорим за ново фотографско изкуство. Проектите на Лорета Лукс, Джули Блукмон, Флора Борси, архитектурните манипулации на Филип Дужардин, Хавиер Делори, Виктор Енрих, „приключенията“ на Педро Майер, време-пространствените заигравки на Пеле Кас и Стивън Уилкис имат една отличителна обща черта. Всеки образ черпи от действителността, но тя бива изменена в различни степени. Тези „фото-графики“ са получени благодарение на творческо боравене със софтуери за обработка, подчинено на авторската идея. Хавиер Делори коментира своята практика така: *„Когато снимам архитектура, едновременно с това мисля за ограниченията на постпродукцията.“* Виктор Енрих споделя, че *„Толкова много свобода може да бъде проблем, защото в много отношения наличието на ограничения е винаги наложително за всякакъв вид успешно създаване на изкуство.“* Това не са ограничения в буквалния смисъл на думата, колкото придържане към концептуалното единство на съответния проект.

Много от артистите не са ангажирани толкова с процеса на снимане, твърди Палмър, колкото с фотографския образ, който може лесно да бъде манипулиран. Фонткуберта например не манипулира всяко отделно изображение, изграждащо мозайките от проекта *„Googlegrams.“* Вместо това използва софтуер, който чрез алгоритъм да преобразува всяка отделна снимка в градивна частица от основната фотография. Софтуерът превръща снимките в пиксели. По подобен начин са създадени и образите на Никола Пфайфър, Даниел Бошунг, Андреас Гурски. Всеки от тях използва различна техника, но в края на краищата в проектите им много кадри се преливат незабележимо един в друг, за да се получи един огромен фотографски образ.

Фотография с телефон

Камерата на телефона разчита на изчислителни алгоритми, които подобряват качеството след заснемане. Алгоритмичността на образите, създадени с телефон, ни връща към идеята на Флусер за двете категории технически образи – изобразяващи и модели. Получените снимки попадат едновременно и в двете категории. Те изобразяват действителността, но са и образ-модел, защото алгоритмите преработват така снимката, че тя се превръща в това което трябва да бъде – висококачествено изображение. Можем да заключим, че важна особеност при работата със смартфон е получаването на манипулирано изображение още при натискането на спусъка.

Особеност при снимането с телефон е измененото боравене със самото устройство. Екранът е визьор, но и се фокусира през него, настройва се експозицията, прилагат се ефекти, натиска се „спусъка“. Смартфонът заема мястото не само на камерата, а и на компютъра – снимките могат да се разглеждат, обработват и споделят онлайн. Всички процеси от снимането до споделянето са налични на едно малко устройство, което винаги носим със себе си. В тази връзка Алон Голдсмит споделя: *„Смартфонът за мен е по-скоро продължение на околото ми, защото създава по-малко пречки в сравнение със сериозните фотоапарати.“* Самото разбиране на масата хора за снимането с телефон би могло да се определи като несериозно. В ръката на професионалист обаче, телефонът не отстъпва на традиционния фотоапарат. Възниква и друг проблем, за който споделят Голдсмит, Джовани Пресути и Питър Крабтри – невиданата демократизация на фотографията. Всички снимат и Пресути отбелязва, че това *„не върви ръка за ръка с качеството и смисъла. Вместо разнообразие се наблюдава все по-голямо еднообразие.“* Намираме се в ситуация, в която според Крабтри *„Снимките не изглеждат толкова важни, колкото бяха някога.“*

Възпроизводимостта на образите, според Грундберг, претърпява метаморфози заради компютърния екран, който бива изместен от този на телефона. Да вземем т.нар. живи снимки – те са динамични, интерактивни, хибридни и виртуални. Хибридността им произлиза от комбинацията между кратко видео и снимката, която се явява нещо като стоп кадър. Интерактивността се изразява във взаимодействието със софтуера на телефона при гледането на видеото. Леви подчертава че не бива да определяме цифровите изображения

като виртуални, а по-скоро като възможни. Живите снимки са именно потенциални снимки, скрити в кратко видео. Те заличават идеята за решаващия миг, предоставяйки възможност да се поправим, ако сме го изпуснали. Телефонът с камера води и до нова функция на фотографския образ – той се използва като информация. Потребителите на смартфона информират за ежедневно, баналното, личното. Те споделят снимките си в социалните мрежи, изпращат ги на близки хора, а често след като кадъра е изпълнил предназначението си, бива изтрит. Постоянната свързаност с другите и вградената камера водят до социално-информационни образи. Селфито, едно от новите проявления на фотографския образ, се утвърждава като средство за създаване на онлайн персона.

Социалната мрежа Instagram и фотографския образ

Докато в ранните години на социалната мрежа потребителите не се интересуват особено от качеството на снимките, то днес наблюдаваме по-сериозно отношение както към техническите качества на кадрите, така и към съдържанието им. Споделяемите моменти са целесъобразно курирани кадри, които представят потребителите в най-добрата им светлина. Дори във photo dump колекциите, породени от умората на добре курираня Instagram профил, прозира стремеж към добра фотография. Масовия интерес към Instagram води до по-осъзнато снимане. Сериозното отношение на потребителите към фотографията води до по-високо техническо качество, но не и до повече творчески проекти. В интервю Йоахим Шмид коментира, че *„разликата между аматьори и професионалисти е стопена. Като страничен ефект, естетическите характеристики стават по-унифицирани.“* Джовани Пресути смяра, че еднообразието се дължи на *„желанието да се показваме, а не да бъдем.“*

Някои потребители в социалните мрежи се определят като creators (създатели). Създател на съдържание се различава от артист. В честия случай съдържанието се измерва количествено и няма общо с творческа практика. Създателите на съдържание не са задължително инфлуенсъри. Това може да са обикновени потребители, осъзнали нуждата от по-често споделяне на образи в Instagram, за да останат „видими“. Още в зората на социалните мрежи Ричин пише за изненадите, които аматьорите-фотографи предизвикват с работите си, но постепенно те стават все по-малко. Това донякъде се дължи на алгоритмите, движещи социалните мрежи. От друга страна е обвързано с възможността за

монетизиране на съдържание. Инфлуенсърите разчитат на банални, но доходоносни образи. Монетизирането и въобще видимостта в социалната мрежа отиват отвъд инфлуенсър културата. Артисти, станали популярни онлайн с конкретни теми, се страхуват да излязат извън границите на това, което работи. Томи Ингберг споделя: *„съществува и реален страх да се пробват нови изразни средства пред такава голяма аудитория - стимулът е да се продължава да се прави това, което „работи.“* И тук идва въпросът – влияе ли социалната мрежа върху творческия импулс? Границата между създател на съдържание и артист е много тънка. Артистът може да се почувства длъжен да качва повече публикации онлайн и така да си осигурява по-голяма публика, но постепенно се превръща в създател на съдържание. Налага му се да поддържа достатъчно активен и интересен профила си в социалната мрежа, докато публикациите с крайни произведения стават все по-малко. Арвида Бистрьом споделя мнението, че *„Творбите, които достигат до много хора, имат по-голям шанс да бъдат показани в друг контекст и също така е по-вероятно да бъдат закупени.“*

Значение за видимостта на образите имат и малките екрани на смартфоните, на които най-често се гледат снимките. Също влияят и интерфейсите на Instagram, навигацията в него, миниатюрите и квадратния формат, типичен за ранните години на приложението. Манович прави изследване върху типичните стилове в Instagram и представя девет категории. Ако се вгледаме в спецификите на всяка от тях, ще открием „работещите“ рецепти за видимост в приложението – висок контраст, минималистични композиции, наситени цветове, цветни отенъци, носталгични филтри. Трябва да се отбележи, че днес се споделят повече „сурови“ кадри. Тази тенденция, заедно с photo-dump публикациите, са признак за промяна в нагласите на използващите Instagram. Джъстин Бери отбелязва, че *„фотографията, създадена с цел да бъде публикувана онлайн, като метод за утвърждаване на идентичността и публично оценяване, е много различна от изследването на светлината или запечатването на спомен.“*

Класически методи и техники – нов прочит

Колажът и монтажът, безобективните и безкамерни техники – пинхол и фотограма, присвояването и методите за изследване на времето – всички те имат съвременно проявление, в което се наблюдават изменения, породени от цифровите технологии и

интернет. Можем да ги определим и като хибриди, често съчетаващи традиция и съвременни технологии. Артистите, работещи в тази посока, демонстрират познания и интерес към историята на методите, но внасят нов поглед, съответстващ на промените в техническия стандарт.

Стивън Демпси, който не харесва твърде перфектните, както ги нарича – клинични образи, които цифровия апарат дава, се насочва към разрушаване на съвършените снимки . Пинхол фотографията – споделя той – *„промени начина, по който виждах света.“* Сканограмите можем да разглеждаме като технологично продължение на фотограмата. Те не са цифровизиран вариант на техниката – по-скоро са нейна нова еволюционна форма. Джеф Михальо подчертава, че *„Окото на скенера „вижда“ нещата по начин, по който стандартният фотоапарат с един обектив не вижда.“* Тилман Остер, който сканира хора, прави важно уточнение за сканограмите – чрез метода се подчертава повече процеса, отколкото обекта. *„Той се влияе от средата, от човека, който сканира, и от обекта, който ще се сканира. [...] Могат да се запишат дишането и други движения.“*

Друг традиционен метод е таймлапса, който е автоматизиран в съвременните цифрови системи. Специфично проявление на таймлапса е събирането на всички заснети кадри в един единствен образ. Автори, които съединяват времето в един обобщен момент, са Пеле Кас, Стивън Уилкис, Крис Дорли-Браун, Бари Фридлиндър. В крайните произведения на Кас и Уилкис обработката е по-очевидна, заради ясното изобразяване на преминалото време, докато Дорли-Браун и Фридлиндър работят в поле, разположено между реалност и фикция. Във всички произведения авторите се водят от действителността, но крайните образи се различават значително именно в начина, по който се обобщава времето. Дорли-Браун признава по-голямата доза субективност в работата си – *„За мен цифровата технология е флуидна и аз мога да огъвам и оформям нещата според моите предпочитания.“* Но в същото време се оповава на традиционния поглед във фотографията – *„тя ти дава повод просто да гледаш, да застанеш на най-доброто място за наблюдение и да оставиш нещата да се разгърнат пред теб.“* Ако се върнем към идеята за дуалност, то произведенията на четиримата автори са и истина, и художествена измислица едновременно.

Върху развитието на присвояването като метод силно влияние има интернет, защото дава достъп до много по-голямо количество образи – виртуални, променливи, гъвкави. Изваждането на снимките от обръщение и придаването на ново значение са безкрайно улеснени. Първоначално артистите проявяват интерес към събирането на образите в едно общо произведение. Това наблюдаваме в мозайките на Пенелопе Умбрико, книгите на Йоахим Шмид, блога на Дина Келберман. Те работят с типологии, обобщаващи различни категории онлайн образи. Шмид, който е активен от 80те години на ХХ век, отбелязва че има промяна в начина, по който работи: *„Преди интернет работех много със снимки от битпазари, което означава, че работех предимно със стари снимки. Чрез интернет имам достъп до снимки, които са направени минути преди да ги видя.“* Умбрико и Келберман се насочват към образи, които са изхвърлени и пренебрегнати, често информационни. Тези изображения са забравени и изгубени в безкрайното онлайн пространство до момента, в който заживяват нов живот, преосмислени и поставени в нов контекст. Келберман колекционира и подрежда образи, на пръв поглед незначителни, като променя разбирането ни за отделния кадър, поставяйки го в серия от фотографии, които изследват мястото на снимката във виртуалното.

Тъй като онлайн средата се контролира от малко на брой технологични гиганти, артистите срещат пречки и трябва да се нагаждат спрямо средата. Разбира се, благодарение на постоянните промени, възникват и множество нови теми, които занимават творците – цензурата, рекламата онлайн, взаимоотношенията, фалшивите новини, циркулацията на образи и т.н. Темите често влияят върху концептуалното и техническо реализиране на произведенията. Така например в проекта *„Jpegs“* Томас Руф разглежда темата за загубата на качество на снимките онлайн, дължащо се на множеството преизползвания. Корине Вионет се концентрира върху туристически фотографии, споделяни от милиони потребители, но в същото време изобразяващи един и същи обект, сниман от почти едно и също място. Сливането на снимките в едно извежда на преден план именно тази повтораемост. Специфична е работата на Ричард Принс, който се заиграва с интерфейса на популярни социални мрежи, като така разглежда взаимодействията между потребителите – техните коментари, харесвания и споделяния. И двата проекта на Принс – *„New Portraits“* и *„Family Tweets“*, той представя във физическия свят. Така извежда виртуалната среда и я поставя в нов контекст.

Изброените до момента автори разчитат значително на реални образи. Макар и не документални в традиционния смисъл на думата, действителността играе важна роля в крайните произведения. Манипулациите са осезаеми, но въпреки тях връзката на снимките с действителността е очевидна. Наблюдават се колебания при цифровия фотомонтаж между наподобяване на реалността и тоталното ѝ захвърляне. Голяма част от представените артисти, боравещи с техниките цифров колаж и монтаж, се интересуват повече от бягството от реални образи. Техните симулации ни поставят не в хиперреален, а в сюрреален свят. Ерик Йохансон коментира нуждата от самоограничения за артистите, тъй като софтуерите наистина могат да правят почти всичко: *„Технологията е едновременно ограничаваща и освобождаваща - поставил съм си условие, че трябва сам да заснема всички части на изображенията си, тъй като ограничаващият фактор ми помага...“* Сериозна визуална разлика между традиционните и съвременните цифрови монтаж и колаж се явява възможността за вмъкване на компютърна графика. В колажите на Мат Мейтланд, Бригите Крисп, Педро Некои, Пабло Текуадро наблюдаваме по-нетрадиционно преплитане на образите в колажа. Друга посока на развитие в съвременния колаж е интересът към смесване на образи от различни епохи в историята на изкуството. Автори, работещи в тази посока са Жак Нджери и дуото Франк Мот. И в колажа, както при филтрите за обработка, наблюдаваме носталгична линия.

2. Нови изразни средства, появили се вследствие на цифровите технологии и интернет

Композити - новият фотомонтаж

Композитното изображение или т.нар. композит откриваме в работите на Кели Конел и Джеф Уол. Цел на композитното изображение е съчетанието на използваните образи в хармонично, реалистично-изглеждащо цяло. Близнаците със собствения лик на Конъл в серията *„Double Life“* са правдоподобни, но авторката си задава въпроса *„дали нашите фотографии са истински и какво е истината, във връзка с фотографията.“* Развитие на софтуерните технологии може да се проследи, като сравним произведенията на Конел и Уол с тези на Педро Майер и Нанси Бърсон. В проекта на Педро Майер от 90-те години на XX век *„Truths & Fiction“* образите осцилират между достоверно изглеждащи сцени и фантасмагорични сюжети. Те попадат както в категорията монтаж, така и в категорията композит, в зависимост степента на подобие с реалността. В ранните

портрети на Нанси Бърсон смесването на лица в един общ образ си личи, но ако погледнем проектът ѝ от 2018 г. за сп. Time, сливането на ликовете на Тръмп и Путин е перфектно и новополученият образ би могъл да се сбърка с отделна личност. Обръщайки се към теорията на Флусер, произведенията на Бърсон попадат в категорията на образите-модели. По-особена е ситуацията с изображенията на Конел, Уол и Майер, защото ако зрителят не е запознат с процесите на създаване, би решил че снимките изобразяват действителността. Композитите им са в суперпозиция: те са и истина, и фикция докато не отворим кутията и не разберем какво стои зад тях.

Компютърно-генерирани образи и виртуална фотография

Следващата стъпка в развитието на цифровите манипулации е смесването на компютърно-генерирани образи (CGI) с фотографии. Този метод наблюдаваме в работите на Уенди МакМърдо и Йонас Бендиксен. В проекта „*Indeterminate Objects: Classrooms*“ МакМърдо създава образи-хибриди, в които се смесват реален и виртуален свят. Бендиксен отива в друга посока с книгата „*The Book of Veles*“ и представя една симулирана реалност. Степента на реализъм е толкова висока, че в продължение на една година никой не поставя под съмнение документалността на проекта. Но дори когато съмненията се прокрадват, те са инициирани от самия автор.

В софтуерите за генериране на триизмерни образи могат да се създават цели фотореалистични сцени, които да бъдат осветени от виртуален обект, „излъчващ“ светлина, и след това „заснети“ от виртуален фотоапарат. Всичко е сведено до компютърен код, който регистрира друг компютърен код. Въображаемата камера има неограничени възможности, но за да наподобява традиционно изображение, тя е ограничена от модели, симулиращи физически фотоапарат. От множеството създадени с виртуална камера проекти, част от които са на Роберт Овервег, Дънкан Харис, Алън Бътлър, Джъстин Бери, Кент Шийли, можем да заключим, че това е нов етап в развитието на съвременните изобразителни средства. Но възниква въпросът: доколко получените образи са фотографии? Най-често терминът виртуална фотография се използва за „снимане“ във видеоигри. Получените образи не можем да наречем фотографии, защото както споменахме те зависят изцяло от цифровия код. Бихме могли да ги разгледаме като фотографски симулации – изображения, разчитащи на човешкото разбиране за снимка.

Кент Шийли признава нарочното търсене на фотографска естетика в проекта *“DoD.”* В по-късните си работи той включва интерфейса на играта, защото *„визуалният език на видеоигрите като цяло е доста различен от начина, по който възприемаме реалния свят.“* Джъстин Бери е на различно мнение. Той разглежда преживяванията в игрите като равноправни на тези в действителността и използва виртуалната камера, за да ги представи. За него важен е процесът на заснемане: *“В някои игри трябва да намушквам с нож, за да изчезне за кратко изображението на аватара ми, в други мога да спра и да заснема сцените спокойно, а в трети трябва да избягвам куришуми през цялото време.”*

Към виртуалната фотография можем да отнесем и екранните снимки. Принципът на действие е същият – цифров код записва друг цифров код под формата на изображение. Тъй като онлайн пространството е постоянно изменящо се, екранната снимка може да се разглежда и като форма на документиране и архивиране. Рок Хермс забелязва, че няма как да документира напълно случващото се, защото голяма част от него е онлайн. Тогава той започва да използва екранни снимки, като *„инструмент за запечатване на дигиталния живот.“* Хермс споделя, че екранната снимка за него е следващата стъпка в цифровизацията на фотографията, *„защото не само фотоапаратът е дигитализиран, но и обектът, който заснемаме е също цифров.“* Алесио Алби и Тайсир Батниджи правят екранни снимки от видео разговори. Алби избира този подход, притиснат от ограниченията на Covid19 пандемията, докато Батниджи вижда проявление на конфликта в Газа в лошата интернет връзка и накъсаните образи на роднините си. Независимо от причината, довела до избора на екранната снимка като метод, виртуалната фотография се появява в следствие на новият контекст на онлайн средата. Творческите търсения представят културните и социални изменения, до които води интернет. Това наблюдаваме и в сериите на Курт Кавиезел. Променливата същност на цифровите образи си проличава в серията *“Mask”*, където потребителите се заиграват с филтри и картинки, които могат да налагат върху лицата си. Тази игра се явява вид пърформанс пред уеб-камерата и пред фотографа.

От гледна точка на връзката между фотографския образ и време-пространството, екранните снимки на Кавиезел, Алби и Батниджи документират случващото се в реално време, но от разстояние. Рок Хермс е извън времето – то няма значение толкова, колкото

пространството на компютърните и онлайн системи. При екранните снимки от Google Street View също пространството е в основата на кадъра. Времето не е незначително, то съществува, просто е спряло. Разтеглено и хаотично, то присъства в огромната панорама на Google платформата под формата на отделни снимки, едни направени преди 10 години, други – преди 2 месеца. Динамичността на системата е характерна за онлайн пространството, но най-ясно тя си проличава в постоянното обновяване на картографските услуги на Google. Клемент Вала изследва динамичността на архива, съсредоточавайки се в грешките, които произлизат от неумението на софтуера да отчита пространствени изменения в перспективата. Но Google, обновявайки и поправяйки грешките, не ги оставя в архива. Вала се нагърбва със задачата да запази тези образи, представящи нестабилното състояние на системата, типично не само за Google, а за цялото онлайн пространство.

Google платформите са променливи, не само защото биват обновявани постоянно, а защото потребителите изменят тяхната основна функция. Създадени с идеята да бъдат карти, те попадат в ползрението на редица артисти, които вземат образите и им придават нови значения. Вградената интерактивност на картографските услуги ги прави неизчерпаем източник на творчески интерпретации. Ако сравним проектите на Майкъл Уолф, Джон Рафман, Дъг Рикард, Мишка Хенер, ще забележим различните идеи, вложени в снимките от екрана. Дори в множеството проекти на Хенер и Уолф се вижда различен подход към всяка отделна серия. Обективният запис от колите на Google, безпристрастните образи предоставят ново поле на действие, освободено от социалния елемент, типичен за уличната фотография. Хенер коментира, че фотографиите в платформата са *„автоматизирани, безразлични и често с недостатъци.“* Именно това му позволява да разглежда *„теми като секс работата, индустриалното земеделие или видеонаблюдението, без типичната тежест на документалната фотография.“*

За заснемането на виртуални светове някои артисти предпочитат да използват фотоапарат вместо функцията за екранна снимка. Така например Елиз Обис предпочита да снима части от игри с аналогови камери. Физическите копия легитимират виртуалния свят. Тя споделя, че подобни комбинации показват колко флуидни са границите на съвременната фотография: *“За мен смесването на аналогови и цифрови процеси е начин да приближава фотографията в игрите малко повече до реалния свят. [...] Има нещо в използването на*

физически материали като филм с изтекъл срок или моментни снимки, което ми помага да заземя изображението, да му придам текстура и да го направя по-реално." В проектите на Майкъл Уолф ясно проличава хибридността, типична за работата в Google платформите. Нарочното включване на интерфейса и курсора, снимането с макро обектив, за да си проличат пикселите на екрана и т.н. – тези особености подчертават цифровата и виртуална същност на получените образи. Полупрозрачните слоеве на интерфейса на Google имат двойствен характер. От една страна те са намигване от авторите, целящи да подчертаят че снимките са направени именно в Google Street View. От друга страна – са елементи в кадъра, които насочват погледа, работят на символно ниво или буквално, добавяйки още един слой за разчитане в образа.

Генеративна фотография и фотографски симулации с изкуствен интелект

Ако екранните снимки и виртуалната фотография са отдалечени на една стъпка от фотографския образ, разчитайки на цифровия код и алгоритмичността на компютърните системи, те все пак имат общо с някаква степен на реалност, макар и ситуирана във виртуалното. Документални са дотолкова, доколкото правят запис на образ, видян от потребителя. Отдалечавайки се още повече от традиционната фотографска практика са процесите, обвързани с генерирането на фотореалистични образи от генеративен изкуствен интелект (GAI). Джеф Михалйо коментира, че преди GAI *„дигиталното изкуство и фотографията се различаваха.“* Сега възможността за манипулации и генерирането на образи сближава, а понякога и директно слива двете понятия. Като пример за това можем да вземем генерираните образи на Блейк Ууд, които лесно можем да сбъркаме със снимки. Неговата прецизна работа с условията е следствие от познанията му в сферата на фотографската техника и визуална естетика. Томи Ингберг засяга именно тези специфики на работата с GAI системи: *„визуалният ви език е съвкупност от всичко, което сте виждали през живота си [...] Точно по този начин работят моделите на изкуствения интелект. Те, обаче, дават тази възможност на всички, не само на творците, и в това се крие интересната част.“* Според Ингберг процесът на генериране е забавен и бърз и с развитието на изкуствения интелект ще се заместят някои от по-времеемките, но сравнително прости за създаване образи – например обикновена снимка на ябълка. Масовия достъп до генеративни модели не е достатъчна предпоставка за добри резултати – те изискват по-задълбочено изучаване и разбиране за процесите.

Освен това е нужно и определено концептуално мислене и познания във фотографската теория и практика от историческа гледна точка. Борис Елдагсен открива две значителни различия между генерирането и снимането. Изкуственият интелект е по-концептуален, *„докато фотографията е по-скоро свързана с възприятието. [...] във фотографията повечето хора са по-скоро ловци, а при създаването на AI изображения, по-скоро са колекционери.“*

GAИ създава образи-симулации, вдъхновени от фотографския образ, имитиращи фотографската естетика, перспектива, дълбочина на рязкост и т.н. Идеята на Манович за образите, които възхваляват фотографското, но унищожават фотографията, е валидна с пълна сила за генерираните изображения. Не е случайност, че потребителите на GAИ системите са абсолютно заплени от възможностите за генериране на „снимки“. Фотографските образи в интернет се използват за себеизразяване, за предаване на информация, за трупане на последователи, за документиране. Камерата, вградена във всеки телефон, също е предпоставка за огромното количество снимки, които се правят на ежедневна база. Генеративният изкуствен интелект улеснява още повече потребителите. Единственото, което им трябва, е въображение, визуална култура и уменията да пишат добри условия. Елдагсен размишлява над подхода, възползващ се от визуални референции в генерирането: *„Качвате изображение и казват: „Трябва да бъде така“. И тогава ставате като човек, който смесва визуален коктейл. Става въпрос за стилови кодове и референтен материал, и всичко това е смесено.“*

Получените образи са вид хибриди – те съдържат в себе си стотици хиляди други образи. Ние не знаем какво използва моделът, генерирайки крайния образ. В ранните години на машинните алгоритми честа практика е обучението им върху лична база данни, съставена от артиста, което прави творческия момент много по-значим. Днес артистите се осланят на вече обучени модели. Чарли Енгман е повлиян от грешките, които изкуствения интелект допуска при генериране на изображения. Колкото и да се учи, машината няма изначалното разбиране за действителния свят и затова понякога генерира сюрреалистични фотореалистични образи. В същото време артисти като Блейк Ууд се стремят към възможно най-перфектните симулации на фотографски образи. Но докато Ууд публично обявява, че произведенията му са генерирани, Джос Ейвъри признава това едва след като е

разкрит. Ситуацията напомня за проекта на Йонас Бендиксен „*The Book of Veles*“. Но докато Бендиксен разглежда темата за фалшивите новини и вплита концептуално генерираните с триизмерен софтуер човешки фигури, Ейвъри предлага на публиката клиширани портрети, чиято цел е повече харесвания и последователи в социалните мрежи.

Произведенията на Енгман и Елдагсен потвърждават концепцията на Бенямин за появата на нови художествени форми в следствие промяната на техническия стандарт. И двамата се възползват от специфичната образност, макар и дължаща се на грешки, която моделите за генериране предлагат. Елдагсен споделя, че за него е важно в генерираните изображения да има нещо, което подсказва, че образът няма общо с реалността. Той обръща внимание на светлината и перспективата при работата с GAI – *„Ако инсценираш нещо подобно в реалността, всичко следва законите на физиката.“* Генеративните модели разчитат на алгоритмично подреждане на пиксели, базирано на други образи и според Елдагсен е добре, когато говорим за генерирани изображения, да използваме нов термин – *promptography*.

Фотографски образи в течението гlich-арт

Зародилото се в средата на ХХ век, но придобило популярност чак през 90-те години ново течение във визуалните изкуства гlich-арт дължи появата си на промяната в техническия стандарт. Електронните и цифрови системи са в основата на произведенията, но не толкова като средство, колкото като обект за изследване. Най-общо гlich-арта може да се разглежда като течение, чрез което артистите заявяват контрола си над технологиите. Фотографските образи са предпочитана основа за гlich заради тяхната документалност. Когато грешките се наложат върху изображение от действителността, комбинацията от двете работи на символно ниво. Така например, когато Ариф Ал Номай вижда счупените кадри, които е заснел преди години, открива в тях метафори за паметта, спомените, войната. Веселата, цветна атмосфера в снимките е счупена – буквално заради проблемът с файловете и преносно заради конфликта в Йемен. Гlich произведенията могат да се разглеждат като дуалистични – фотографията прозира под счупванията. Двете лица на образа се проявяват едновременно. В проектите на Роберт Шлауг, Дейвид Саудер и Томас Руф, в които гlichовите са преднамерени, артистите обръщат внимание на теми като памет, спомени, ограничения. В гlich-арт произведенията прозира една от основните

характеристики на цифровия образ – неговата множественост. Когато артистите нарочно чупят образите, често създават повече варианти, запазвайки и оригиналното изображение. Тази практика се налага, тъй като гlichовете са непредвидими. Финалният етап от процеса завършва с курирането на получените грешки от артиста. Глич фотографиите са вид колаборация между човек и машина, като артистът заема доминираща роля, налагайки на машината да разкрие себе си в образа. Джон Бъмстед затвърждава тази теза: *„това, което правя, е сътрудничество с машините.“* Разказвайки за процеса си на работа, Бъмстед определя компютрите като причудливи филтри, които показват *„хиляди възможности.“*

Движещият се фотографски образ – интерактивност и мултимедийни проекти в онлайн средата

С развитието на компютърните системи и цифровите технологии, се появяват нови методи за представяне на фотографии в движение. Видео на Виктор Енрих *„NHDK“* е пример за последователното преминаване на един и същи образ през множество софтуери за обработка, трансформирането му във видео, комбинацията с музика и аудио. Снимката се мултиплицира, видоизменя, комбинира в поредица от действия, които надграждат и променят смисъла на образа.

Масовият достъп до интернет през 90-те години на миналия век дава началото и на GIF-форматът. Най-често форматът се използва за таймлапс проекти, тъй като дава възможност за постоянно повторение на образите. Такива са проектите на Ердал Инджи, който развива традиционния таймлапс в посока на сложни репетитивни образи. Кевин Уиър и Милош Райкович - Sholim използват формата, за да създават движещи се фотографски колажи. Според Райкович, GIF-ът се явява нов жанр в съвременното изкуство, като заслуга за това имат артистите, които използват формата за по-сериозни, социални теми. Типично за GIF-образите е по-бързото разпространение в мрежата, като колкото по-голяма е циркулацията, толкова по-ценно става произведението. Въпреки че синемаграфът е разновидност на GIF-а, разпространението му онлайн не е толкова масово и най-често се използва за рекламни кампании. В синемаграфа се сливат статичен и подвижен образ, което носи усещането за много фини движения и кара зрителите да се вгледат по-задълбочено в образа. Хибридно смесване на фотография и видео в синемаграфите води до особен когнитивен дисонанс в гледания.

Движението на образите в мрежата наблюдаваме не само в анимираните формати, а и в устройството на сайтове и платформи. Наблюдаваме нов вид сайтове-проекти, които разчитат именно на скролването, за да бъдат представени образите и текстовете. Линейният разказ е вграден в нова виртуална форма, сравнима с дълъг пергамент, който зрителят развива постепенно. Развива се и нов свят на интерактивни есета и документални фотографски серии. Те разширяват границите на фотографията онлайн, залагайки на възможностите на интернет средата. Проектът на Дейвид Ливен „*The American Civil War Then and Now*“ е изграден така, че зрителят трябва да взаимодейства с образите, за да разкрие повече от първоначалната информация. По подобен начин подхождат и създателите на мултимедийния проект „*The Anthropocene Project*“. Гигантографиите, направени от Едуард Буртински, разчитат на интерактивността, за да се разкрият пред зрителя скритите детайли в на пръв поглед класически пейзажи. Обръщането на артистите към по-сложни мултимедийни проекти виждаме още от 90-те години на миналия век, когато Жил Перес и екипът на New York Times представят „*Bosnia: uncertain paths to peace.*“ Мултимедийното фотографско есе на Перес, допълнено с неговите записки, възможност за дискусии, са обобщени в сайт. Интерактивността, същностна за уебсайтовете, превежда зрителите през нелинеен разказ за ужасите на войната. Подобни съвременни проекти са „*Silsila*“ на Сама Алшаиби и „*EgoTour*“ на Жулиен Ломбарди.

По-лесният достъп до информация, архивни кадри, софтуерна обработка са причини за разширяващото се поле на действие за артистите. Не само фотографите боравят с други средства, за да създават мултимедийни проекти, а и много визуални артисти посягат към фотографския образ, за да постигнат по-всеобхватни произведения. Интересът към използването на повече методи и средства в един проект би могъл да се разглежда и като следствие от мултимедийната същност на интернет пространството. Джъстин Бери обръща внимание на крехкостта на интерактивните и мултимедийни проекти онлайн, които разглежда „*като вид пърформанс, при който деградацията на преживяването е свързана с еволюцията на медиума, който го предава.*“ Това е основен проблем, който стои пред артистите, представящи проектите си в интернет. Виртуалната среда се променя постоянно, което е предпоставка за изчезването или невъзможността за гледане на произведението.

Заклучение

Цел на настоящия труд бе да открие и опише промените, настъпили във визуалния език на фотографията в контекста на цифровите технологии и интернет през последните 30 години. На база изложеното съдържание установяваме няколко посоки на развитие. От една страна се променят изразните средства, които артистите използват. Новите цифрови технологии улесняват правенето, обработването и манипулирането на снимки, но заедно с това водят и до загуба на доверие към фотографията като достоверен изобразителен метод. Пластичността на цифровата фотография води до по-често манипулиране в документалния жанр, което подчертава двойствеността на образите. Фотографията вече не е обвързана с решаващия миг, а с много мигове, разтеглени във времето. Документалните проекти, представени в изложението, не целят подкопаване достоверността на снимката, а напротив – те са търсене на нов вид фотографски образи. Артистите осъзнават значението на настъпилите промени и търсят друга посока на разбиране, осмисляне и създаване на проекти, утвърждаващи новата технологична и социо-културна ситуация.

Типично за успешните творчески проекти, които изследват процесите на цифровизация и виртуализация, е нарочното излизане на артиста извън рамките на зададената програма. Това наблюдаваме в редица произведения, които не са подчинени на предварително установени процеси. Хибридността стои в основата на голяма част от представените проекти. Тя се изразява най-често в смесването на традиционни изразни средства и техники с алгоритмични такива. Можем да говорим за нова категория образи – художествено-алгоритмични. Те са породени от възможността за работа с различни по вид софтуери, които предлагат автоматизирани процеси. Изборът на фотографа да използва подобни функции е съзнателен, но алгоритъмът автономно променя образа.

Вградената в смартфона камера, както и постоянната връзка с интернет, водят до по-голяма демократизация на фотографията. Това води до хипер-репрезентиране на света. Заедно с този процес наблюдаваме и промяна във функциите на фотографския образ. Той често се използва като лесен и бърз начин за комуникация, предаване на ежедневна информация, себеизразяване и себепредставяне в мрежата. Творците, наблюдавайки изменящите се функции, започват да изследват тези процеси. Пример за това са множеството проекти, базирани на присвояване, преработка, повторение на образи.

Фотографите, работещи в техниките колаж и монтаж, както и методът на присвояване, все повече използват интернет пространството, като територия за намиране на потенциални обекти за своите произведения. Социалните мрежи, като значима част от онлайн средата, повлияват сериозно върху нагласата към фотографията. Тъй като снимките са се превърнали в предпочитано средство за изразяване, потребителите на социални мрежи имат по-сериозно отношение към фотографията. Те се стараят снимките им да са на достатъчно добро техническо ниво, но едновременно с това се наблюдава еднообразие и конформизъм. Тези процеси се дължат на алгоритмичното представяне на кадри, както и на идеята за монетизиране на съдържание. Можем да направим разграничение между създатели на съдържание и артисти – първите създават и публикуват образи-клишета, за да поддържат популярността си в социалните мрежи, а вторите – споделят творчески проекти, за да бъдат видяни от по-голяма аудитория.

Втората посока, в която се променя фотографското изкуство, се изразява в появата на изцяло нови течения и творчески подходи. Два от разгледаните методи – сканограмата и композитното изображение, отчасти са технологично продължение на познатите ни традиционни техники на фотограмата и монтажа. Въпреки привидните прилики, те се различават както в процесът на работа, така и в съдържанието на крайните произведения. Изцяло базирано на технологиите е сравнително новото течение глич-арт, в което често се използват фотографски образи. Естетиката му се основава на грешките, като цел на артистите е да разкрият същността на системата. Чрез глич-образите идеята, че цифровите системи са черна кутия, е подложена на съмнение. Интерактивните и мултимедийни фотографски проекти са следствие от развитието на интернет. Интерактивността е вродено качество на интернет, което бива наследено и от произведенията, предназначени да се гледат там. Интересът към мултимедийния подход също е следствие от комбинирането на множество медийни похвати онлайн. Тъй като виртуалната среда е константно променяща се, проектите, публикувани в интернет, са крехки и временни. В тази среда се заражда един нов жанр в съвременното изкуство – GIF-ът. Специфично за GIF-образите е тяхното бързо разпространение, размножаване и поставяне в множество контексти едновременно.

Важно е да направим разграничение между фотография и симулация на фотографски образи. В зародилите се нови творчески подходи наблюдаваме такива, които

имитират фотографския метод, но в същността си са цифров код. Симулираната реалност във виртуалните среди и софтуерите за създаване на триизмерни образи могат да възпроизвеждат действителността в много висока степен на реализъм. Това създава предпоставки за симулиране на действието снимане. Въображаемата камера в тези среди силно наподобява традиционния фотоапарат, но това се дължи на програмирането ѝ. Виртуалната фотография се развива и завзема територии отвъд игровите пространства. Друго нейно проявление е екранната снимка, която се използва от редица автори, заинтригувани от живота, случващ се в мрежата. Фотографите, които изследват този аспект от бита на хората, осъзнават ограниченията на традиционния фотографски метод и избират симулацията на снимка, която цифровите системи предоставят. Като изцяло ново течение във фотографията можем да разгледаме и снимането в картографските платформи на Google. То също е базирано на симулация, тъй като платформите на Google симулират земната повърхност, а фотографите търсят и заснемат различни обекти от симулацията. Ново изразно средство, типично за виртуалната фотография, е включването на интерфейса на виртуалната среда.

Най-новото проявление на фотографска симулация е генерирането чрез изкуствен интелект на фотореалистични образи. В него превес взема не толкова визуалния подход към образите, колкото лингвистичния. Използването на текстови условия за генериране на образи, поставя получените изображения по-близо до сферата на въображаемото, отколкото на видимото. Контролът над машинните алгоритми е много нисък в сравнение с останалите разгледани методи и техники. Въпреки че артистът дава насоки, крайното изображение зависи от множество фактори, неясни дори за създателите на генеративните модели. Артистите, боравещи с изкуствен интелект, осъзнават голямата степен на автономност на тези системи и поемат ролята на съавтори и куратори. С развитието на генеративния изкуствен интелект получените фотореалистични изображения все по-малко се различават от фотографските образи. Това е предпоставка за злоупотреби и още по-сериозно подкопаване на идеята за документалност на фотографията. Някои автори предлагат използването на нов термин – *promptography*, чрез който да се разграничават генерираните образи. Технологиата се развива изключително бързо и предстои да наблюдаваме още промени и взаимодействия между изкуствения интелект и фотографията.

Приноси на дисертационния труд

В следствие на проведените теоретични изследвания в съответствие с целта и задачите на дисертационния труд са дефинирани следните приноси:

1. С настоящото изследване се обогатява наличната по темата литература на български език в областта на развитието на съвременната фотография.
2. Обобщени и преразгледани са всички сериозни трудове от 90-те години на XX век до началото на 20-те години на XXI век, разглеждащи промени във фотографията, настъпили вследствие на развитието на цифровите технологии и интернет.
3. Констатирана е появата на нов вид художествено-документални фотографски серии, в които манипулацията на образите се дължи на темите и идеите, изследвани от артистите.
4. Въведен е нов термин – художествено-алгоритмичен образ, отнасящ се за създадени в колаборация между артист и машинен алгоритъм изображения.
5. Разграничаване на понятията създател на съдържание и артист в съвременния онлайн контекст и по-конкретно в социалната мрежа Instagram.
6. Обобщаване на новопоявилите се творчески подходи и течения, дължащи зараждането си на цифровите технологии и интернет.
7. Представени са разликите между понятията фотографски образ и фотографска симулация.
8. Разгледана е технологията за генериране на фотографски образи чрез изкуствен интелект. Представените идеи и наблюдения могат да послужат за бъдещи изследвания по темата.
9. Изследвани са нагласите и разбиранията за промените във фотографското изкуство в последните 30 години на артисти, работещи в различни фотографски жанрове и течения.

Публикации по темата на дисертацията

1. Дечева, Таня. Създаване на фотографски образи чрез Google Street View и Google Earth //Сб. доклади от V научна конференция „Посоки и тенденции в развитието на образованието по плакат и визуална комуникация“, издание на НХА по НХТД за 2023 г., София 2023, ISBN 978-954-2988-84-7. стр. 66 - 73
2. Дечева, Таня. Развитие в използването на фотографски образи в генеративното изкуство от 50-те години до днес. // Сб. Научни текстове от Международна научна конференция Изкуствоведски четения 18 април, 2024 година. Институт за изследване на изкуствата – БАН. ISSN 1313-2342, НАЦИОНАЛЕН РЕФЕРЕНТЕН СПИСЪК: ID No2642. Индексирано в CEEOL
3. Дечева, Таня. Глич-арт и фотографският образ. Деформации и счупване на цифровите образи // сп. Кино (онлайн издание), февруари 2025 г., ISSN: 2815-3804