

fotografija/80, 81

MIHA COLNER / HARUN FAROCKI / **ONFORMATIVE** / DEVON SCHILLER / JOHN HILLMAN / NICHOLAS MIRZOEFF /
ANISHA BAID / ANA PERAICA / MURAT DURUSOY / CLIO FLEGO / FORENSIC ARCHITECTURE /
PATRICIA PRIETO-BLANCO / ALEXANDER W. SCHINDLER / RICHARD WHITLOCK /

Obogatena





4 Stroj opravi vse delo • Intervju z Nicholasom Mirzoeffom • Lenart J. Kučič

8 Amalia Ulman, fotografinja in umetnica • Miha Colner

10 Odsotnost v času pričakovane pristnosti: Nataša Berk • Miha Colner

16 Družbeni in popularni mediji kot zrcalo jaza • Jernej Čuček Gerbec

20 Divje življenje • Anisha Baid

26 Podobe kot posredovane realnosti • Vilém Flusser in Harun Farocki v metadialogu • Louise Hisayasu

33 Obogatena

34 Razmišljanja o fotogrametriji • Alexander W. Schindler

42 Fotografija znotraj iger: ustvarjanje novih resničnosti skozi fotografijo v videoigrah • Murat Durusoy

48 Selfiji in svet za vašim hrbtom • Ana Peraica

54 Bogatenje fiziognomičnega pogleda prek prostora in časa:

Pogovor s studiem onformative • Devon Schiller

66 Nepopolnost gledanja • John Hillman

70 Forenzična arhitektura: novi fotografski jezik v faktučni dobi • Clio Flego

76 Vizualne meditacije, zmožnosti in družbeni kapital • Patricia Prieto-Blanco

81 Perspektiva in spomin v fotografskih podobah • Richard Whitlock

povzetki / abstracts

avtorji prispevkov / contributors

Nepopolnost gledanja

John Hillman

Prevedel Jaka Andrej Vojevec

OBSTAJA POMEMBNA RAZLIKA med virtualno in obogateno resničnostjo, ki pa jo ljudje včasih spregledajo. Virtualna resničnost določeno okolje, naj bo resnično ali namišljeno, preslika v digitalno okolje. Pri tem gre za potopitveno doživljanje, saj se odmaknemo od vsakršne t. i. »dejanske resničnosti« in uživamo v nečem, kar je v celoti simulirano. Obogatena resničnost pa po drugi strani jemlje tako resničnost kot digitalno ter ju istočasno umešča v isti doživljajski okvir. V takšnem svetu so naše interakcije z »resnično« resničnostjo nenehno posredovane prek digitalne fantazije obogatenega doživljanja.

Dobro znan primer obogatene resničnosti predstavlja igra *Pokémon Go*. Gre za igro, ki temelji na globalnem sistemu pozicioniranja (GPS) in je narejena za igranje na pametnih mobilnih napravah. Igralci v igrici raziskujejo, iščejo in lovijonavidezna bitja, ki se jim reče pokemoni, se bojujejo z njimi in jih dresirajo. Pri tem je ključno, da so ta bitja posredovana prek ekrana, zato so videti dejansko kot del igralčevega resničnega okolja. Ko uporabniki locirajo pokemone, se zdi, kot da sta resničnost in digitalno združena. Igra spodbuja k igranju tako, da resničnosti vsakdanjega okolja dodaja fantastično željo najti še druge pokemone. Na ta način igra s strukturiranjem tega, kako vidimo tisto, kar si želimo, izkazuje določene elemente temeljnega mehanizma delovanja ideologije. (Žižek, 2017, str. 114) Toda aplikacije obogatene resničnosti lahko sežejo tudi dlje, ne zgolj do samostojnih zabavnih iger, ki nas vodijo skozi resnični svet.

»V obogateni resničnosti se naša »resnična« resničnost zdi še bolj nejasna, zmedena in skrita, saj se stvari v njej obnašajo na nepričakovane načine.«

Tudi zunaj okvirov igranja računalniških igrice je s pomočjo tehnologije mogoče obogatiti resničnost. Če, na primer, s pomočjo pametnega telefona fotografiramo 48 portretov Gerharda Richterja, nam programska oprema za prepoznavanje obrazov nakaže nekatere, čeprav ne vseh, faksimile slikarskih portretov obrazov pred lečo. V tem primeru doživljamo prehod od zgolj le gledanja k neki vrsti gledanja z asistenco. Ta pogled z asistenco ali obogateni pogled nam pomaga pri orientaciji v svetu, ki je nastavljen tako, da nam ponuja vse več in več informacij. Brez teh informacij, ki nam jih posreduje ekran, začnemo gledanje čutiti kot nepopoln proces. Brez ekrana, brez podatkov, brez informacij se vsakdanje zaznavanje zdi okrnjeno. Programska oprema za obogateno resničnost ustvarja kontekst, v katerem se zaznavanje poveže z napačnim prepoznavanjem in s predoločeno resničnostjo.

Ko resničnost ni več ločena od digitalnih informacij, ampak postane njihov del, se zdi, kot da se digitalno in resnično zlijeta v edinstven odnos. V tem odnosu predmeti in okolje delujejo kot aktanti, saj počnejo stvari, ki jih od njih ne pričakujemo. Prek tega na videz magičnega učinka se znajdemo v svetu, v katerem predmeti o sebi oddajajo vse več in več informacij. Prepletenost med predmeti in podatki pomeni, da predmeti, ki naj običajno ne bi komunicirali, dobijo zmožnost, da nam ponudijo več informacij. In zdi se, kot da je to dodatno, posredovano znanje nekako pricurjalo v resnični svet. Danes je že precej običajno, da z interakcijami v navideznem svetu povzročamo dogodke v resničnem: na primer, ko uporabljamo



Gerhard Richter, *48 Portraits*, pogled skozi iPhone kamero obogaten z obrazno prepoznavo. Fotografija: J. Hillman.

aplikacijo za nadziranje glasbe, ki se predvaja v hiši. Pri tem gre dobesedno in metaforično za celo omrežje sil, ki delujejo usklajeno in v katerem smo mi sami le en vidik, samo še en aktant med mnogimi.

To nalaganje informacij na obstoječo fizično resničnost odpravi vsako možnost, da bi gledanje obdržalo svojo nedolžnost. Kulturno ali subjektivno določeno označevanje postane tarča zelo ozko začrtanih in specifičnih pomenov. (Uricchio, W., 2011, str. 32) Kar se tiče obogatene resničnosti, je označevanje umeščeno drugam, v obliki podatkov na navidezem zemljevidu, ki je shranjen na strežniku. Zemljevid predvideva, kdaj bo uporabnikova naprava prečkala označeno mesto. Ta prefinjeni proces označevanja pomeni, da so razmerja ter subjekti in objekti predelani, kar odpre vrata za novo politiko srečevanja. Želja, povezana z gledanjem, tako postane izrecno odvisna od ene same stvari: odkritja nevidne plasti pomena.

Seveda lahko tovrstno dinamiko najdemo tudi pri drugih vidikih naših interakcij z digitalnim, še posebej na internetu. Dandanes je že splošno sprejeto dejstvo, da v digitalni dobi večino naših doživetij določa »algoritmična intermediacija«. (Uricchio, 2011, str. 25) Posledično imata računalniška programska in strojna oprema večjo odgovornost pri ustvarjanju različnih perspektiv ali stališč. A tudi če proces upravljajo programska oprema, algoritmi in strojna oprema, ga še vedno hranijo naši podatki, naše izbire, naša lokacija, naše informacije. Kombinacija programske in strojne opreme ter podatkov tvori novo generativno obliko subjektivnosti, ki se umešča nekam vmes med resnično in navidezno, subjektivnost, ki občasno tudi napačno prepozna, kaj je resnično in kaj virtualno, saj se samo na sebi nobeno od njiju ne zdi povsem popolno.

Dejstvo pa je, da vsakršno razumevanje resničnosti že temelji na posredovanju neposrednega doživljanja. Obogatena resničnost sicer deluje prek novih računalniških tehnologij, vendar pa se po svoji osnovni funkciji ne razlikuje bistveno od tega, kako že običajno doživljamo »resnično« resničnost. (Žižek, 2017, str. 118) Pravzaprav obogatena resničnost zgolj zastavlja nekaj drugačnih vprašanj glede zaznavanja, resničnosti in digitalnega okolja, saj na zelo natančen način inscenira, kako implicitni koncepti, misli, predsodki in znanje očitno polnijo vrzeli v našem zaznavanju. Ali ni res, da na neznance, ki jih srečujemo na ulici, redno projiciramo svoje lastne strahove, skrbi ali čustva ter s tem zapolnimo zapažene vrzeli v našem nerazumevanju le-teh?

»Če v zaznavanju obstajajo vrzeli, ki jih je treba zapolniti, bomo nemara bolj razumeli, kako doživljamo resničnost, če bomo le-to razumeli kot skonstruirano na podoben način, kakor se med branjem poraja svet romana.« (Žižek, 2017, str.118) Pri tem nimamo na razpolago neposrednega dostopa ali polno realizirane razlage resničnosti, temveč zgolj delno resničnost, ki vzpodbuja interpretativno dopolnjevanje. Vendar pa po mojem mnenju tega ne smemo razumeti kot proces, prek katerega v vrzeli v zaznavanju projiciramo sami sebe, kot področje, kjer vidimo reprezentirane

same sebe. Resničnost nas ne umešča na tak način, saj, kot bom predlagal kasneje, obstaja kompleksnejši mehanizem, ki filtrira naše doživljanje resničnosti. Le-to ima podlago v temeljni nespoznavnosti resničnosti, ki se izrecno izraža v mehaničnih reprezentacijskih praksah, kot sta film in fotografija.

V filmski teoriji velja za splošno sprejet koncept, da kinematografsko platno deluje kot nekakšno zrcalo. Najenostavnejša formulacija tega je, da se subjekt, ki gleda, ujame v past reprezentacij, ki nato konstruirajo svoj obstoj: gledalci vidijo nekakšno različico samih sebe, ki se projicira na platno. Domnevna zrcalna funkcija ekrana izvira iz zapisov o pogledu Jacquesa Lacana v *Seminarju XI* (1973/2004). A kot bom očrtal kasneje, Joan Copjec (1994) sugerira, da ta konceptualizacija ekrana kot zrcala temelji na napačnem branju Lacanovih idej. Teoretiki, kot sta bila na primer Christian Metz in Jean-Louis Baudry, so Lacanov zrcalni stadij preformulirali v filmsko teorijo tako, da so se osredotočili na registra imaginarnega in simbolnega, pri tem pa tako rekoč povsem zanemarili Lacanov tretji register realnega. (McGowan & Kunkle, 2004) Drugačno branje Lacanovega pojmovanja pogleda ekrana ne razume kot zrcalo, temveč kot neprozorno plast, masko, ki prekriva nespoznavno resničnost, se pravi realno. Če to stališče še nekoliko razvijemo, lahko o aplikacijah obogatene resničnosti razmišljamo, kot da v »resnično« resničnost vnašajo določeno mero neresničnosti. Kot take ne izpostavljajo subjektivnih identitet – saj ne gre za to, da mi sami postanemo pokemoni – temveč se zdi, kot da so pokemoni vzniknili kot druga plast podobe. S tem se pogled še bolj zaplete, saj ponuja nasprotujoče si doživljaje: obogatena resničnost z virtualnimi vrivki frustrira naše domnevne občutke »resnične« resničnosti, obenem pa pomenskost te iste »resnične« resničnosti dopolnjuje z več simbolnimi informacijami. To zlitje simbolnega in imaginarnega služi kot pokazatelj, kako je realno odsotno ali se zdi *ne*-vidno.

V filmski teoriji konvencionalno pojmovanje ekrana kot zrcala črpa iz treh glavnih elementov, to so aparat, pogled in subjekt. Odnosi med temi elementi tvorijo posebno diskurzivno strukturo. Vsak od njih je tudi del širšega družbenega diskurza, ki konstruira in podaja subjekt kot viden v družbi. Za filmsko teorijo v tej preobleki kino ni zgolj preprosta reprezentacija resničnosti ali celo njena netočna refleksija, kino predstavlja drug diskurz, takšen, ki ustvarja partikularen subjekt, ki vidi. Iz tovrstne razlage si sposoja tudi fotografska teorija. Fotografije so pogosto razumljene kot del diskurza, ki formira subjekt. Cela vrsta institucij, se pravi aparat, podpira ustvarjanje in upravljanje določenih vrst fotografij in pristopov k fotografiji. (Burgin, 2018, str. 249) Na najosnovnejši družbenoekonomski ravni tovrstne institucije naredijo vidne določene tipe fotografij in/ali fotografov. Pri tem prispevajo h konstrukciji vidnega subjekta, ki se identificira s fotografijami ali samega sebe projicira nanje. Tako kot kinematografski ekran tudi fotografija deluje kot zrcalo, ki odseva nazaj na tiste, ki gledajo.

Tak teoretski pristop temelji na ideji o permanentni vidnosti.

Na podlagi Benthamovega načrta panoptikona naj bi družbeni subjekt postal viden samo, ko ga vidijo. Biti viden potemtakem določa partikularno, pa čeprav včasih spremenljivo identiteto (to pojmovanje permanentne vidnosti lahko prenesemo na dandanašnje platforme družbenih omrežij, kjer vidnost in s tem tudi zaznani status določajo algoritmi).

Če *podobe reflektirajo identiteto, gre navsezadnje pri tem za enotnost* gledajočega subjekta s podobo. Kaj pa se zgodi, če kinematografskega ekrana ali fotografije ne razumemo kot zrcalo, temveč kot neprozorno plast? Ko tako nastopijo z drugačnim namenom, fotografije nič več ne odsevajo ali zrcalijo sveta, temveč ga zakrivajo. Če fotografije pojmujeemo kot zamegljujočo plast, se bo naše razumevanje le-teh radikalno spremenilo. Ker ne temeljijo več v pojmovanju vidnosti, skrivajo nekaj, kar je *ne*-vidno. Postanejo iluzije, pokazatelji lastne nezmožnosti, da bi razrešile resničnost. Seveda je do določene mere iluzija fotografije vedno na delu, le da jo sistematično spregledujejo. Dejansko je nujno potrebno odmisлити iluzijo fotografije, če si hočemo fotografije ogledovati. Vendar pa je tisto, kar fotografije dejansko deklarirajo, bolj zapleteno, to pa je povezano bolj z njihovim delovanjem, ne toliko s tem, kar se nahaja na površini. Tako se fotografije ne kažejo več kot podobe stvari v svetu, temveč kot objekti, ki zastavljajo vprašanja o svetu, ki ga *ne* doživljamo.

Tovrsten premislek o fotografijah navaja k misli, da jih je treba brati kot optično prevaro, »tromp l'oeil«, ne pa kot refleksije subjektivnosti. To pa pomeni, da subjektivnost ne izvira iz procesa identifikacije, temveč vznikne iz nečesa, kar je dobesedno onkraj reprezentacije. Iz tega razloga se moramo vprašati: »Kaj se skriva za fotografijo?« in »Kaj uhaja pogledu, onstran okvirja?« Osredotočenje na to, kar manjka v reprezentaciji, je osrednjega pomena za razumevanje Lacanovega koncept pogleda. (Copjec, 1994, str. 34) Pa ne zato, ker bi se za podobo skrival kak nedosegljiv ali neuresničen ideal ali želja, temveč zato, ker podobe kažejo zgolj na nemogoče, *ne*-vidno realno. »Tančica reprezentacije v resnici zakriva nič; za reprezentacijo ni ničesar.« (Copjec, 1994, str. 35) Tako kot jezik nikoli ne more artikularirati vse resnice ali ustrezno izraziti naših čustev, tudi podobe nikoli ne reprezentirajo subjektov v celoti. In prav zato, ker podoba ne more v celoti razrešiti sveta, postanemo subjekt, ki vidi, in ne zato, ker bi nekako videli sami sebe znotraj simbolične teksture reprezentacij. Lahko da se to zdi protiintuitivno, vendar pa bomo nemara lahko pojasnili, če se vrnemo k obravnavi *48 protretov* Gerharda Richterja.

Richter pravi, da gre pri *48 portretih* za »jezik brez besed« (Richter, 2009, str. 63), za jezik portretov. Med portretiranci so politiki, pisatelji in filozofi – ljudje, ki jih največkrat razumemo prek njihovih besed – ki pa so predstavljeni kot anonimni, standardizirani in molčeči. Ko programska oprema za prepoznavanje obrazov identificira njihove obraze, s tem materializira nekaj človeškega v simbolnem. Tako lahko doživimo prehajanje iz simbolnega v realno prek lastne imaginarne inscenacije. To pomeni, da si zamišljamo te

portrete, kot da gre za resnične ljudi. To pa zato, ker ko pogledamo skozi tančico tehnologije, ki v portretih prepozna nekaj človeškega, še vedno vidimo zgolj simbolno, vendar pa hkrati prek imaginarnega registra posredujemo realno. Pri tem ne gre za to, da bi videli ali doživljali resnične politike, pisce ali filozofe, ki jih je Richter izbral za portretirance, temveč prej izkusimo, kako nerealne so te reprezentacije, s tem pa se soočamo s travmatičnim realnim, ki *ne*-vidno in nespoznavno preži za simbolno teksturo reprezentacije. In prav v tem trenutku postanemo subjekti nepopolne vidnosti. Doživljanje obogatene resničnosti se lahko zdi kot nadgrajena oblika gledanja. A v resnici označuje, da je gledanje vedno nezadostno realizirano, ne glede na to, kako učinkovito posredovano je – vedno je še nekaj, do česar nimamo dostopa, vedno je nekje še en nevidni pokemon.

Po konvencionalni filmski teoriji je pogled umeščen pred zaslon. Označenec pa je sam subjekt, ki gleda – tisti, ki gleda in podobi daje pomen. Z drugimi besedami, subjekt, ki gleda, se identificira z nečim znotraj podobe. Prepozna se v podobah in tako »je imaginarno priskrbelo obliko subjektovega življenega razmerja do družbe«. (Copjec, 1994, str.21) Toda Lacanu podoba ne pomeni zrcala, temveč zakrivajočo plast. Tu je naš pogled umeščen za podobo. Če je realno, kot sugerira Lacan, tisto, kar se upira simbolizaciji, potem poskušamo videti prav tisto, česar prek reprezentacije ni mogoče realizirati, zato nam vedno spodleti. Objekt našega pogleda se potemtakem manifestira kot tisto, čemur se v podobi ne posreči pokazati.

V obogateni resničnosti se naša »resnična« resničnost zdi še bolj nejasna, zmedena in skrita, saj se stvari v njej obnašajo na nepričakovane načine. Ko poskušamo »resnično« resničnost narediti vidno, le-ta postaja vse bolj *ne*-vidna, subjekt, ki gleda, pa je vedno bolj odrezan od videnja. Drugače kot pri režimu panoptičnega pogleda, kjer je vid poglaviten in vedno prisoten, se Lacanov pogled ne ozira nazaj in te ne prepozna. Edina resnica tako ostaja, da si sam v svoji lastni samoti.

Viri
<div>Burgin, V., 2018. <i>The Camera, Essence and Apparatus</i>. London: Mack Books.</div> <div>Copjec, J., 1994. <i>Read My Desire</i>. London: MIT Press.</div> <div>Lacan, J., 2004 [1973]. <i>The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis</i>. London: Karnac.</div> <div>McGowan, T. & Kunkle, S. eds., 2004. <i>Lacan and Contemporary Film</i>. New York: Other Press.</div> <div>Richter, G., 2009. <i>Gerhard Richter: Text, Writings, Interviews and Letters, 1961–2007</i>. London: Thames & Hudson.</div> <div>Uricchio, W., 2011. The Algorithmic Turn: Photosynth, Augmented Reality and the Changing Implications of the Image. <i>Visual Studies</i>, 26(1), str. 25–35.</div> <div>Žižek, S., 2017. <i>Incontinence of the Void</i>. London: MIT Press.</div>

Divje življenje

Anisha Baid

Prevedla Nataša Ilec

Divje življenje (*Wild life*) je serija obogatenih fotografij živali in insektov, postavljenih v prazne, zaraščene prostore primestnega Bangalora. Fotografirane skozi AR (Augmented Reality – obogatena resničnost) mobilne aplikacije, kot sta Holo in Augment, fotografije (oziroma posnetki zaslona) umeščajo virtualna telesa znotraj okvirja kamere mobilnega telefona in s tem ustvarjajo podobe, ki nihajo med dokumentom in fikcijo. Delo raziskuje postopke bogatitve, ki omogočajo, da se tridimenzionalna reprezentacija predmetov iz resničnega/fizičnega sveta projicira nazaj v fizični svet, ki je nato fotografiran. Fenomen AR fotografije prav tako zaplete tradicionalno pojmovanje »zatopitvenih« medijev, saj sili k interakciji z okolico. Pričujoči esej raziskuje, kakšen vpliv ima mobilna AR fotografija na podobo in na referenta. Skozi fenomenološki pogled in skozi poglobitev v priljubljene rabe mobilne AR tehnologije (kot je igra Pokémon Go), esej predstavlja opažanja o zapletenih odnosih, ki se vzpostavijo med obogatnimi telesi, njihovimi okolji in zasloni, na katerih so prikazani.

Ključne besede: mobilna obogatena resničnost, zasloni, dokumentarna fotografija, Pokémon Go, digitalna podoba

Fotografija znotraj iger: ustvarjanje novih resničnosti skozi fotografijo v videoigrah
Murat Durusoy
Prevedla Nataša Ilec

Računalniki in fotografija imajo že leta dolgo in težavno razmerje. Medtem ko sta obdelava podob in možnost manipulacije napredovala na področju računalništva, je fotografija doživela preporod z digitalnimi aparati in s tehnikami digitalnega zajema. Razvoj medsebojno povezanih socialnih

omrežij, kot sta Instagram in Twitter, je potešil žejo fotografov/uporabnikov po takojšnjem razkazovanju »bil tam/videl to – ujemi trenutek/deli trenutek« instinktov. V eno izmed nepričakovanih področij, ki se je razvilo med izboljšavo grafičnih procesorjev v uporabniški elektroniki, spadajo »svetovi videoiger«, v katerih lahko telematični popotniki zajemajo fotografije v konstruiranih fantazijskih svetovih, kakor da bi potovali v resničnem življenju. Medtem ko zelo realistične grafike, ki jih izdelujejo računalniki, porajajo vprašanja o avtentičnosti in iskrenosti podobe, je prihodnost fotografije kot socialno zadostno vizualno znanje v nenehni negotovosti. Namen pričujočega članka je refleksija o današnjih trendih v fotografiranju znotraj videoiger in poskus predvidevanja, kako bodo ta vzhajajoči žanr in njegove konstruirane realnosti v post-resničnem stanju premestile stare fotografske podatke za nove in kako bo to vplivalo na prevrednotenje resničnostne vrednosti fotografije.

Ključne besede: fotografija, videoigre, posnetek zaslona, digitalna podoba, objektiv

Forenzična arhitektura: novi fotografski jezik v faktučni dobi
Clio Flego
Prevedel Tadej Turnšek

Skupina vizualnih aktivistov, arhitektov, razvijalcev programske opreme in arheologov. Multikulturna ekipa, ki jo sestavljajo umetniki, raziskovalni novinarji in tudi odvetniki. Organska organizacija. Raziskovalna estetika agencije Forensic Architecture (FA) temelji na vizualnem združevanju podatkov, ki gledalcem omogoča, da izboljšajo svojo percepcijokognicijo dogodkov z integrirano uporabo obogatene fotografije. Njihova dela so bila uporabljena v sodnih postopkih, pa tudi razstavljena na mednarodnih razstavah po vsem svetu. Skupina FA je

obogatila uporabo fotografije, tako da v urbanistične rekonstrukcije vključuje vse vrste zbranih multimedijskih informacij, pri čemer obogatene fotografije ne razume le kot medij, temveč kot pravo orodje za spodbujanje kritične refleksije in političnega delovanja. Ekipa Forensic Architecture raziskuje predvsem področja konfliktov, pri čemer je njihov cilj predstavitev rezultatov protiraziskav nejasnih okoliščin, pogosto s poudarjanjem pomena družbenih konstruktov v javni sferi. Posebna vloga, ki jo ima Forensic Architecture – z zahtevo po družbeni resnici in s pripisovanjem funkcije »državljskega dejanja« fotografiji – skupini dodeljuje mesto v zgodovini vojne fotografije ter poudarja tudi pomen, ki ga ima protikultura v današnji postindustrijski družbi, prežeti s tehnologijo.

Ključne besede: Forensic Architecture, fotografija, dokaz, resničnostna vrednost, forenzična rekonstrukcija dogodka

Družbeni in popularni mediji kot zrcalo jaza
Jernej Čuček Gerbec
Prevedla Nataša Ilec

Esej ponuja introspekcijo odnosa med identiteto in tehnologijo. Cilj eseja je pokazati, kako je naša identiteta zaznamovana z novimi načini delovanja, ki so bili pred pojavom družbenih omrežij manj dosegljivi. Skozi opazovanje popularnih medijev (na primer televizijskih oddaj) in socialnih medijev razkriva zapletenost jaza, kar se pokaže v raznolikosti uprizorjenih identitet. Esej raziskuje načine, kako so skozi družbena omrežja posamezniki sposobni ustvariti zaznavane identitete, ki so do neke mere doživete ali pa popolnoma izmišljene. Da bi predstavil, kako je življenje prepleteno z mediji, esej za preučevanje primerov temelji na serijah *iZombie* in *Orphan Black*, v katerih mediji zrcalijo življenje. Z distinkcijo med realno in na

omrežjih vzpostavljeno identiteto predstavlja razširitev identitete, ki se izvrši s pomočjo novih vmesnikov – spletnih posrednikov, ki prispevajo k medosebnim stikom; od začetne fiksne telefonije do aktualnejših načinov komunikacije (Facebook, Tinder, ...) – esej izpostavlja, kako se z različnimi stopnjami anonimnosti porajajo nove identitete. Ponuja zrcalo sodobnemu življenju in načinom, kako obogateni jaz vpliva na razumevanje in pogled na naše identitete.

Ključne besede: družbena omrežja, identiteta, uprizarjani jaz, televizijske oddaje, padec konteksta

Nepopolnost gledanja
John Hillman
Prevedel Jaka Andrej Vojevec

Obogatena resničnost se v temelju razlikuje od virtualne resničnosti, saj zemljevida okolja resničnega sveta ne preslikuje v digitalnega kot virtualno izkušnjo, temveč tako resničnost kot virtualnost umešča v isti doživljajski okvir. Skozi ta okvir so naše interakcije z resničnostjo posredovane prek fantazije obogatenega doživetja. Na ta način obogatena resničnost dopolnjuje tisto, kar vidimo, z namenom ohranjanja naše pozornosti. Pri obogateni resničnosti je najbolj osupljivo prav to, kako resničnost sama postane del digitalne informacije, tako da je ni več mogoče razločiti od nje. V tem smislu postavlja temeljni izziv samemu pojmovanju videnja, saj nam v primeru, ko obogatene tehnologije ne uporabimo, ostane samo očitna nepopolnost enostavnega gledanja. Toda kakšne posledice prinaša to soočenje z nepopolnostjo? V prispevku raziskujem, kako obogatena resničnost preprosto podaja strukturo, ki je že od nekdaj vzdrževala vidno polje.

Ključne besede: obogatena resničnost, gledanje, pogled, Lacan

Selfiji in svet za vašim hrbtom
Ana Peraica
(odlomek iz knjige *Postdigital Arcadia*, v pripravi)
Prevedel Jaka Andrej Vojevec

Selfiji ne služijo samo tradicionalni vlogi fotografskega (samo)beleženja, temveč tudi manevriranju prostora za lastnim hrbtom. Na žalost pa prihaja do številnih nesreč snemalcev selfijev zaradi zadenjske hoje pri delanju posnetkov, ker se obe resničnosti, neposredovana in posredovana, človeški in strojni vid, ne ujemata. Tako fotografska tehnologija, ki temelji na vzvratnem ogledalu (v katerem se predmeti v ogledalu zdijo bližje kot v resnici), dokončno rešuje eno največjih tragedij človeškega zaznavanja samega sebe – nezmožnost, da bi videli in nadzorovali svet za lastnim hrbtom.

Ključne besede: selfi, fotografija, ozadje, mobilna fotografija, optične priprave

Vizualne meditacije, zmožnosti in družbeni kapital
Patricia Prieto-Blanco
Prevedel Tadej Turnšek

Prostorska dislokacija migrantov je katalizator za zgodnjo, veliko in informirano uporabo medijev (Ponzanesi & Leurs 2014); obenem pa tudi motiv za transnacionalne družine, da oblikujejo družino po svoji izbiri (Beck-Gernsheim 1998; Weston 1997). To besedilo opisuje kako irsko-španske družine, ki živijo na Irskem, shajajo s to situacijo. Trdi, da so (digitalne) fotografske izmenjave podlaga za tretje prostore posredovanja (Oldenburg, 1989), kjer potekajo pogajanja o (ne)vplivanju in imetju. Transnacionalne družine redno vizualno posredujejo svoje domače prostore. Dvojna vizualna mediacija prezence in prostora formira del njihovega vsakdanjega življenja. To, v zameno, izpostavi tekoče dogajanje o tem, kako se (digitalna) fotografija uporablja pri mediaciji dejanj

in čustev. Pri prepoznavanju in refleksiji načina, kako (ne)vplivajoče skupnosti prostora aktivirajo dostopnost medijev, se fotografija pojavi kot večdimenzionalni prostor produkcije podob, distribucije in shranjevanja, na kratko, kot praksa, ki je obenem edinstvena v določenem družbeno-kulturnem momentu v katerem je vtisnjena in istočasno dovolj splošna, da je kot taka prepoznana v različnih kulturah in družbah.

Razmišljanja o fotogrametriji
Alexander W. Schindler
Prevedel Tadej Turnšek

V članku je predstavljen pregled zgodovine, načel in trenutnega razvoja na medijskotehnološkem področju fotogrametrije. Z opisom izomorfnih sprememb, ki se dogajajo na področju zajema slik, želimo prikazati vodilno vlogo, ki jo je imela fotogrametrija pri tem, da tehničnih slik ne razumemo več kot zgolj dvodimenzionalnih projekcij, temveč kot modelno zasnovane tridimenzionalne podobe. Fotogrametrija je bila prvič uporabljena sredi 19. stoletja za dokumentiranje arhitekturnih objektov, kasneje pa je postala standardna tehnika na področju aerofotografiranja. Čeprav se fotogrametrija uporablja na vse več področjih, se njeno osnovno načelo ni bistveno spremenilo: še vedno je definirana kot tridimenzionalna geometrična rekonstrukcija dvodimenzionalnih fotografij s pomočjo merjenja referenčnih točk. Z digitalnimi tehnološkimi standardi in napredkom na področju fotografske tehnologije se danes fotogrametrično slikanje intenzivno uporablja za prepoznavanje objektov pri strojnem vidu in robotiki. Poleg tega fotogrametrija odpira nove možnosti za dokumentiranje na področjih raziskovalnih umetnosti, kar je v članku predstavljeno na primeru projekta *Ground Truth* skupine Forensic Architecture.

Ključne besede: fotogrametrija, fotografija, strojni vid, raziskovalna umetnost, prepoznavanje objektov

Podobe kot posredovane resnice Vilém Flusser in Harun Farocki v meta-dialogu

Louise Hisayasu

Prevedel Miha Marek

Kritični pogled in preiskovalna preobleka sta potrebna v času, kjer se neenakomerne meje med »resničnim« in varljivim zabrisane v našem dojemanju resničnosti. Obkroženi smo z vmesniki, ekrani, virtualnimi prostori in neskončnimi omrežji. Oddaljevanje tehnoloških napredkov od fotografskega medija ima potencial, da spremeni naše odnose do našega okolja in naših dojemanj samih sebe s pomočjo podob. Nič več nismo zgolj prejemniki podob, sedaj jih tudi aktivno proizvajamo; v 1980-ih, sta bila filozof Vilém Flusser in filmar Harun Farocki že vpeta v vprašanja, ki se dotikajo razumevanja našega odnosa do podob in naše odgovornosti do produkcije podob. Oba sta pozivala svoje bralce in gledalce naj se vključijo v dialog, da bodo razumeli fenomen fotografije in njegovo neposredno korelacijo z masovnimi komunikacijskimi strukturami.

Ključne besede: odgovornost, tehnične podobe, realnost, kode, komunikacijska teorija

Stroj opravi vse delo

Intervju z Nicholasom Mirzoeffom

Lenart J. Kučič

Prevedla Anja Kos

Optična in mehanična orodja so bila prva velika »obogatitev« človeških čutov. Mikroskop je približal svetove, ki so bili premajhni za optično zmogljivost očesa. Teleskop je posegel po preveč oddaljenem vesolju, rentgenski žarki so izrisali nedostopne notranjosti telesa. Takšne

obogatitve niso bile nedolžne, saj so zahtevale drugačno razlago sveta, ki bi se ujemal s podobami neskončno majhnega, oddaljenega ali skritega. Podobno obogatitev zdaj prinašajo tehnologije računalniškega oblaka, strojnega vida in umetne inteligence. S temi orodji bo morda mogoče zbrati in analizirati na milijarde digitalnih podob, ki jih vsak dan ustvarijo ljudje in stroji. Toda kdo bo analiziral te podobe in s kakšnim namenom? Nam bodo pomagale bolje razumeti družbo in se učiti iz preteklih napak? Ali pa so jih že ugrabili trgovci s pozornostjo in politični demagogi, ki z novimi komunikacijskimi tehnologijami učinkovito širijo stare ideologije?

Ključne besede: obogatena fotografija, resničnost, komunikacijske tehnologije, strojni vid, strojno učenje

Bogatenje fiziognomičnega pogleda prek prostora in časa:

Pogovor s studiem onformative

Devon Schiller

Prevedel Jaka Andrej Vojevec

Obogateno fotografijo lahko v digitalni umetnosti uporabljamo, da resnično okolje prekodiramo s pomočjo računalniško generiranih podatkov, zato da prevedemo dražljaje med različnimi čutnimi modalitetami in tako razširimo ali povečamo naše sposobnosti zaznavanja prostorskih in časovnih razmerij. Zaradi te medijsko specifične dostopnosti je lahko bogatenje fotografskega medija posebno koristno za »fiziognomičen pogled«, način ustvarjanja »interpretacij oblik« ali »naravne vednosti« temelječ na fizičnih obnašanjih in psihološkem fenomenu človeškega obraza, glave in telesa. Inovativnost takšnih tehnoloških protez se manifestira na nove načine, ki so ustvarjeni za dojetanje in poznavanje tistih izkušenj, ki so bili pred tem nevidni ali kako drugače nezaznavni. V prispevku se pogovarjam s Cedricom

Kieferjem (soustanoviteljem in kreativnim vodjem) iz studia onformative za digitalno umetnost in oblikovanje v Nemčiji, In sicer o njihovem delu *Vijugajoča reka (Meandering River, 2017)*, *Pathfinder (2014)* in *Googlovi obrazi (Google Faces, 2013)*. Raziskala sva, kako onformative uporablja obogateno fotografijo v svojih digitalnih umetniških delih, da razširi fiziognomičen pogled ter s tem prinaša informacije, ki niso vidne s prostim očesom, v sfero čutov in ponudi občinstvu drugačen pogled na prostor in čas.

Ključne besede: onformative, obogatena fotografija, fiziognomičen pogled, digitalna umetnost, računalniško generirani podatki

Perspektiva in spomin v fotografskih podobah

Richard Whitlock

Prevedla Nataša Illec

Čeprav nas je digitalna fotografija prikovala na računalniško tipkovnico, nam tudi omogoča, da v fotografiji vzbudimo svobodo, kot so jo vedno imeli slikarji in njihovi pripravniki, ko so rekonstruirali prostor na ravno površino. Tako je mogoče zorni kot raziskovati onkraj normalnega pogleda človeškega očesa ali aparatovega objektivna. Zadnja leta sem se osredotočil predvsem na aplikacijo ortografske projekcije na fotografske podobe, tako gibljive, kot statične. Ugotovil sem, da ima odstranitev konvencionalne perspektive učinek nedomačnosti in obogatitve tistega, kar vidimo: predmeti se tako v spominu ne ustalijo kot podobe, temveč kot realnosti.

Ključne besede: premikajoče podobe, obogatena fotografija, anti-perspektiva, obogaten pogled, fotografija

Wild Life

Anisha Baid

Wild Life is a series of augmented photographs of animals and insects placed in vacant, overgrown spaces in suburban Bangalore. Taken through mobile AR apps like Holo and Augment, these photographs (or screenshots) situate virtual bodies within the frame of the mobile camera – creating something in between a document and fiction. The work investigates these processes of augmentation, which enable 3D representations of things in the real/physical world to be projected back into physical space that are then photographed. The larger phenomenon of AR photography also complicates traditional notions of “immersive” media – forcing one to interact with their environments. This essay reflects on the implications of mobile AR photography on the image and the referent. Through a phenomenological reading of and immersion into popular uses of mobile AR (like the game Pokémon Go), the essay is an observation of the convoluted relationships evoked between augmented bodies, their environments and the screens on which they manifest.

Key Words: mobile AR, screens, documentary photography, Pokémon Go, digital image.

In-Game Photography: Creating New Realities through Video Game Photography

Murat Durusoy

Computers and photography has had a long and complicated relationship throughout the years. As image processing and manipulating capabilities advanced on the computer front, photography re-birthed itself with digital cameras and digital imaging techniques. Development of interconnected social sharing networks like Instagram and Twitter feeds the photographers'/users' thirst to show off their momentaneous “been there/seen that - capture the moment/share the moment” instincts.

One other unlikely front emerged as an image processing power of the consumer electronics improved is “video game worlds” in which telematic travellers may shoot photographs in constructed fantasy worlds as if travelling in real life. While life-like graphics manufactured by the computers raise questions about authenticity and truthfulness of the image, the possible future of the photography as socially efficient visual knowledge is in constant flux. This article aims to reflect on today's trends in in-game photography and tries to foresee how this emerging genre and its constructed realities will transpose the old with the new photographic data in the post-truth condition fostering for re-evaluation of photography truth-value.

Keywords: Photography, Video Games, Screenshot, Digital Imaging, Lens-based

Forensic Architecture: A New Photographic Language in a Factual Era

Clio Flego

A group of visual activists, architects, software developers and archaeologists as well as a multicultural team composed of artists, investigative journalists and lawyers – an organic organization. Forensic Architecture 'Investigative aesthetic' is based on visual aggregation on data allowing viewers to enhance their perception-cognition of events by the integrated use of augmented photography. Their works have been presented in front of a court, but also exhibited at international shows all around the world. FA expanded use of photography, integrating in the urbanistic reconstruction of frames of any kind of multimedia information collected, consider it not simply as a medium, but as a proper tool for triggering critical reflections and political action. Forensic Architecture have mainly been investigating the area of conflicts with the aim to present counter-investigation on unclear circumstances, often underlining social constructs in the

public forum. The particular role that FA plays, claiming social truth and assigning to photography the function to be a “civil act”, remarks its place in the history of war photography, and underlines the importance of also having a contra-culture in a post-industrial society, permeated by the presence of technology.

Keywords: Forensic Architecture, photography, evidence, truth-value, forensic reconstruction of event

Social and Pop-media as Reflection of Self

Jernej Čuček Gerbec

The essay provides an introspection into the relationship between our identities and technology. It aims to show how our identities are affected by new modes of operation that were less accessible before the emergence of social networks. Through an observation of popular media (i.e. TV shows) and social media, it reveals how the self is convoluted, resulting into a variety of performed identities. It explores how through social media, individuals are able to create perceived identities, which are to various degrees lived or completely fabricated. The essay uses *iZombie* and *Orphan Black* as case studies to showcase how life and the media are intertwined, resulting in the latter holding a mirror to the former. With a distinction between the online and offline personality, it presents the augmentation of identity with the aid of new interfaces, online intermediaries that add to the interpersonal contact; from the initial landline phone to more current modes of communication (Facebook, Tinder...) the essay points out how levels of anonymity aid the emergence of new identities. It provides a mirror of contemporary life and the ways the augmented self-influences the ways we understand and view our identities.

Keywords: social media, identity, performing the self, TV shows, context collapse

The Incompleteness of Looking

John Hillman

Augmented reality is fundamentally different from virtual reality: it does not map a real world environment into a digital one as a virtual experience. Instead, it locates both reality and virtual within the same experiential frame. Through it, our interactions with reality are mediated via the fantasy of an augmented experience. Thus, augmented reality supplements what we see with the purpose of trying to maintain our attention. What is most fascinating about augmented reality is how reality itself becomes a part of, rather than distinct from, digital information. It is in this sense that the very notion of seeing is fundamentally challenged. Since when augmented technology is not deployed, what is left is an apparent incompleteness of simply looking. But what are the consequences of confronting this incompleteness? In this article I examine how augmented reality simply renders a structure that has always sustained the visual field.

Keywords: augmented, reality, looking, gaze, Lacan

Selfies and the World Behind Your Back

Ana Peraica

(an excerpt from the upcoming book *Postdigital Arcadia*)

Selfie photography serves not only a traditional role of photographic (self)recording, but also for manoeuvring the space behind one's own back. Unfortunately, as two realities, the unmediated and mediated, human and machine vision, are not matching, there are many accidents of selfie-makers due to the crabwalk. By this, the photographic technology based on the rear-view mirror – in which objects (may) appear closer than they are – finally resolves one of the largest tragedies of human self-perception; the inability to see and

control the world behind one's back.

Keywords: selfie, photography, background, mobile photography, optical devices

Visual Mediations, Affordances and Social Capital

Patricia Prieto-Blanco

Spatial dislocation of migrants is a catalyst for early, heavy and informed media use (Ponzanesi & Leurs 2014); as well as a motif for transnational families to form families of choice (Beck-Gernsheim 1998; Weston 1997). This text reports on how Irish-Spanish families living in Ireland manage this situation. It argues that (digital) photographic exchanges give rise to mediated third places (Oldenburg, 1989), where (dis)affect and belonging are negotiated. Transnational families visually mediate their domestic spaces regularly. The double visual mediation of presence and space forms part of their everyday. This, in turn, outlines current developments in how (digital) photography is used to mediate actions and emotions. In accounting for and reflecting about how (dis)affective communities of place activate affordances of media, photography emerges as a multi-dimensional site of image production, distribution and storage, in short, as a practice that is both unique to the socio-cultural moment in which it is embedded, and general enough to be recognized as such across cultures and societies.

Keywords: diaspora, photography, visual mediation, new media, experience of place

Reflections on Photogrammetry

Alexander W. Schindler

This article presents an overview of the history, principles, and current developments in the media technological field of photogrammetry. By chronicling

the isomorphic shift taking place in image capturing, we seek to show that photogrammetry has led the way forward in seeing technical images not only as two dimensional projections, but as three-dimensional model-based images. In the mid-nineteenth century, photogrammetry was first used for the documentation of architectural objects and it later became a standard technique in aerial photography. Although its fields of application have become more extensive, photogrammetry's basic principle hasn't fundamentally changed: it is still defined as the three-dimensional geometric reconstruction of two-dimensional photographs through the measuring of reference points. With digital technological standards and advances in camera technology, photogrammetric imaging nowadays is intensively used for object recognition in machine vision and robotics. Beside this, photogrammetry is also opening new possibilities for documentation in the fields of investigative arts, this being explored with a discussion on the “Ground Truth” project from Forensic Architecture.

Keywords: photogrammetry, photography, machine vision, investigative art, object recognition

Images as Mediated Realities

Vilém Flusser and Harun Farocki in *Meta-dialogue*

Louise Hisayasu

A critical gaze and an investigative guise are necessary in a time where the uneven boundaries between “the real” and the phantasmagoric are blurred into our conceptions of reality. We are surrounded by interfaces, screens, virtual spaces and infinite networks. Technologic advancements departing from the photographic medium have the potential to change our relations to our surroundings and our conceptions of ourselves through images. We are no

longer merely receivers of images, we are active producers of them; In the 1980's, philosopher Vilém Flusser and filmmaker Harun Farocki were already engaged in questions aimed at understanding our relationship to images and our responsibility towards the production images. Both urged their readers and spectators to engage in dialogue, to understand the phenomenon of photography and its direct correlations to mass communication structures.

Keywords: responsibility, technical images, reality, codes, communication theory

Machine is Doing the Work

Interview with Nicholas Mirzoeff

Lenart J. Kučić

Prevedla Anja Kos

Optical and mechanical tools were the first major "augmentation" of human senses. The microscope approached the worlds that were too small for the optical performance of the eye. The telescope touched the too far-off space; X-rays radiated the inaccessible interior of the body. Such augmentations were not innocent, as they demanded a different interpretation of the world, which would correspond to images of infinitely small, remote or hidden. Similar augmentation is now happening with cloud computing, machine vision and artificial intelligence. With these tools, it may be possible to compile and analyze billions of digital images created daily by people and machines. But who will analyze these images and for what purpose? Will they help us to better understand society and learn from past mistakes? Or have they already been hijacked by attention-merchants and political demagogues who are effectively spreading old ideologies with new communication technologies?

Keywords: augmented photography, reality, communication technologies, machine vision, machine learning

Augmenting The Physiognomic Gaze Across Space and Time:

A Conversation with onformative

Devon Schiller

Augmented photography can be used in the digital arts to over-code upon real-world environments with computer-generated data, in order to translate stimuli across sensory modalities, and thereby extent or increase our faculties for perceiving spatial and temporal relations. Because of this media-specific affordance, the augmentation of the photographic medium may have especial application for the “physiognomic gaze”, a way of doing “form interpretation” or “nature knowing” based on the physical behaviors and psychological phenomena of the human face, head and body. The innovativeness of such technological prosthetics becomes manifest how new ways are generated to both perceive and to know those experiences that were previously unseeable or otherwise unsensible. Here, I converse with Cedric Kiefer (co-founder and creative lead) of the onformative studio for digital art and design in Germany about their works *Meandering River* (2017), *Pathfinder* (2014) and *Google Faces* (2013). And we explore how onformative uses the augmented photograph in their digital artworks to extend the physiognomic gaze, bringing data not visible to the naked eye into the senseable sphere, to offer the audience different perspectives about space and time.

Keywords: onformative, augmented photography, physiognomic gaze, digital art, computer-generated data

Perspective and Memory in Photographic Images

Richard Whitlock

Digital imaging may have tied us to the computer keyboard, but it allows us to recuperate for photography the freedom and control that painters and draughtsmen have

always had when reconstructing space on a flat surface. Angles of vision can be explored beyond the normal reach of the human eye or the camera lens. For the last few years I have concentrated in particular on the application of orthographic projection to photographic images, both moving and still. I have found that removing the conventional perspective has the effect of defamiliarising and enriching what we see: objects seem to pass directly into memory not as images but as realities.

Keywords: moving picture, augmentation, de-perspective, expanded view, photography

Anisha Baid je umetnica in pisateljica, ki deluje v Bangaloru v Indiji. Njena praksa in njene raziskave vključujejo preiskovanje prevladujočih tehnologij skozi pregled njihovega oblikovanja, mnogostranskosti uporabe in odnosa med tehnologijo in idejami znanstvene fantastike. Njena zadnja raziskava se nanaša na fenomen strojno generiranega glasu in prenosa besedila v govor (Text-to-Speech). Trenutno je študentka programa Eksperimentalna medijska umetnost (Experimental Media Art) na Srishti šoli za umetnost, oblikovanje in tehnologijo (Srishti School of Art, Design, and Technology) v Bangaloru v Indiji.

Murat Durusoy (1985) je fotograf, občasni igravec videoiger in akademik iz Istanbula. Trenutno se posveča doktorskemu študiju s področja medijev. Njegova dela so dosegljiva na www.muratdurusoy.com, avtor pa na socialnih omrežjih pod imenom @mdurusoy.

Clio Flego (1987) je raziskovalka, videastka in aktivistka. Študirala je na univerzi IUAV v Benetkah in diplomirala iz vizualnih in uprizoritvenih umetnosti. Sodelovala je na številnih mednarodnih festivalih in prireditvah, med drugim na 7. Mednarodni konferenci zgodovine medijske umetnosti, znanosti in tehnologije v Avstriji (2017), Filmskem festivalu na Madeiri (2015 in 2016) ter eksperimentalnem glasbenem festivalu LEM v Barceloni (2014). Kot kreativna in kritična intelektualka je sodelovala tudi s številnimi univerzami in kulturnimi ustanovami po vsej Evropi, vključno s fundacijo za umetnost in kreativno tehnologijo FACT iz Liverpoola, kulturno agencijo Digital in Berlin, organizacijo RomaTrial, muzejem MACBA iz Barcelone ter Beneškim bienalom.

Jernej Čuček Gerbec je umetnik z agnostičnim pristopom do medijev, ter z

interesom do teorije in vizualne kulture. Svoja dela je predstavljal v Sloveniji, na Finskem in ZDA. V njegovem umetniškem ustvarjanju se ne osredotoča na medij vendar svoj fokus usmerja k opazovanju. Opazovanju običajnega, konvencionalnega in vsesplošnega. Umetnik najde poetičnost v preprostosti življenja, ponavljajočih se pogovorih, fotografijah naključnih mimoidočih in dnevnih naporov. Rezultat takega pristopa niso le dokumenti, vendar so to instalacije, fotografije, video projekcije, teksti in skulpture. S svojim delom skuša osvetliti tisto, kar šine mimo nas neopaženo, ter istočasno ohraniti izvirno dvoumnost in nejasnost, da se prvotni čar opaženega ne izgubi. Jernej Čuček Gerbec je magistriral iz programa Vizualna kultura in sodobna umetnost na univerzi Aalto, diplomo iz fotografije pa je pridobil na Vist-u.

John Hillman je pedagog, izdelovalec podob, raziskovalec in pisec. Ukvarja se z interdisciplinarnimi področji fotografije, podobe in vizualne kulture. Trenutno je zaposlen kot vodja študijskega programa fotografije na Univerzi v Birminghamu. Zanimajo ga filozofski pristopi k sodobni kulturi in kako podobe in medijske tehnologije oblikujejo naše doživljanje. Skupna točka njegovih zanimanj pa je preučevanje tega, kako lahko teorija obogati in ponudi nove vpogled v ustvarjalno dejavnost in doživljanje.

Ana Peraica je avtorica knjig *Fotografija kao Dokaz* (Multimedijalni institut, Zagreb, 2018), *Culture of the Selfie* (Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2017) in *Sub/versions* (Revolver, Berlin, 2009). Je tudi urednica *Smuggling Anthologies* (MMSU, Rijeka, 2015), *Victims Symptom* (Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2009) in *Žena na raskrižju ideologija* (HULU, Split, 2007). Poglavlja iz njenih knjig so objavljena v antologijah, ki jih objavljajo Afterall/MIT Press, Loecker Verlag, Samarah Institute of

Cultural Studies idr. Je tudi avtorica gesel v izdajah enciklopedije, ki jo je objavila založba Sage. Članke je objavljala v akademskih revijah, kot sta Leonardo in Afterimage, pa tudi v revijah, kot so Springerin, Flash Art, Fotografija in mnoge druge. Trenutno piše knjigo *Postdigital Arcadia*, skupaj s Patrickom Lichtyjem je tudi sourednica revije Intelligent Agent Reader. Poučuje na magistrskem programu Zgodovine medijske umetnosti na Donavski univerzi v Kremstu ter na magistrskem programu Kulture medijske umetnosti (ERASMUS MUNDUS) na Donavski univerzi v Aalborgu, Poznau in Singapurju. Živi in dela v Dioklecijanovi palači v Splitu na Hrvaškem, kjer vodi družinsko fotografsko trgovino Atelier Perajica in se aktivno angažira pri ohranjanju življenja znotraj tega naseljenega rimskega spomenika, ki je na seznamu svetovne dediščine.

Patricia Prieto-Blanco je višja predavateljica na Šoli za Medije, na Univerzi v Brightonu (School of Media, University of Brighton). Kljub temu ima raje, da je opisana kot kritični mislec in vizualni ustvarjalec. Njena raziskovalna zanimanja so: fotografija, metode in metodologije, mediacija vsakdanjega življenja in migracija. Je zagovornica interdisciplinarnih, na praksi osnovanih in sodelujočih raziskav. V svojem prostem času poskuša omajati neoliberalne, kapitalistične, patriarhalne norme via <http://www.hystericalfeminisms.com/>

Alexander W. Schindler je magistriral iz komunikologije in medijev na Berlinski univerzi za umetnost, v okviru katere je delal tudi v Arhivu Viléma Flusserja. S svojimi preteklimi izkušnjami na področju medijskega oblikovanja zdaj preučuje medijsko teorijo, medijske umetnosti in filozofijo. S teoretičnega in umetniškega vidika se osredotoča na slikovno obdelavo v postfotografski dobi.

Louise Hisayasu opravlja doktorat na področju digitalne humanistike. Nekaj mesecev je opravljala pripravništvo in izvajala raziskave v arhivu Vilém Flusser v Berlinu. Trenutno se šola na Šoli za kreativne medije, Univerze v Hong Kongu (School of Creative Media na City University of Hong Kong).

Nicholas Mirzoeff je profesor medijskih, kulturnih in komunikacijskih študij na ameriški univerzi NYU Steinhardt. Področje vizualne kulture je opisal v dveh preglednih knjigah *An Introduction to Visual Culture* (1999) in *The Visual Culture Reader* (1998). Pozneje se je posvetil fenomenom sodobnih vizualnih komunikacij. V knjigi *How To See The World* (2015) je opisal posledice prve vizualne revolucije 19. stoletja (nastanek filma, fotografije in rentgena) in znanstvenih iznajdb 17. stoletja (mikroskop, teleskop in zemljevidi) ter jih umestil v sedanje vizualno preobilje, ki ga oblikujejo facebook, instagram in posnetki nadzornih kamer. S knjigo *The Right to Look: A Counterhistory of Visuality* (2011) pa je raziskoval alternativne vizualne (politične) zgodovine 20. stoletja, kamor sodi tudi gibanje Black Lives Matter – ki ga je spremljal kot vizualni aktivist.

Lenart J. Kučić je novinar, predavatelj in raziskovalec množičnih medijev. Za Sobotno prilogo Dela je deset let spremljal presečišče medijev, tehnologije in družbe, lani pa se je pridružil mediju za preiskovalno novinarstvo Pod črto. Je tudi ustanovitelj mreže podkastov Marsowci ter soavtor več raziskav in strokovnih člankov o medijskem lastništvu.

Cedric Kiefer je soustanovitelj in kreativni direktor pri onformative Studio for Digital Art and Design (Studio za digitalno umetnost in oblikovanje onformative) v Nemčiji. Studio je ustanovil leta 2010 v obnovljeni tovarni skupaj s soustanoviteljico in generalno direktorico Julio Laub. onformative sestavlja ekipa ustvarjalnih programerjev in generativnih oblikovalcev. Svoja dela razstavljajo v Avstraliji, Evropi, Severni

Ameriki in na Kitajskem, delajo pa tudi za stranke, kot sta Nike in Porsche. Leta 2013 je Klub umetniških direktorjev (Arts Directors Club) Cedrica počastil z nazivom »Young Gun« (»mladi revolveraš«) za avantgardno kreativnost.

Devon Schiller je medijski retorik in vizualni semiotik na Oddelku za znanost podob na Donavski univerzi v Avstriji. Akademsko kariero posveča študiju obraza, ki se odvija na presečišču umetnosti, znanosti in tehnologije. Ima certifikat za Kodirni sistem za obrazno dejavnost (Facial Action Coding System), pa tudi za Nevropsihološki kodirni sistem za geste (Neuropsychological Gesture Coding System – NEUROGES). Prejel je tudi štipendijo za preučevanje prepoznavanja avtomatiziranih obraznih izrazov na Fraunhoferjevem inštitutu za integrirana vezja (Fraunhofer Institute for Integrated Circuits).

Richard Whitlock je umetnik, kipar in filmski ustvarjalec. Svoje kiparske, grafične in fotografske instalacije je razstavljal v Moskvi, Pekingu, New Yorku, Helsinkih, Marseillu, Atenah in drugod. Leta 1997 je razstavljal v Ljubljani, kjer je v celici zapora na Metelkovi narisal pogled skozi okno celice. Prav tako je avtor članka, objavljenega v *Likovnih besedah*. O njegovih ne-perspektivnih fotografijah in gibljivih slikah v *Afterimage* in *Photomediations Machine* razpravlja članek »Non-human photography« (MIT Press, 2017) avtorice Joanne Zylinske. Obširno je pisal in predaval o perspektivi v fotografiji, trenutno pa za knjigo, ki jo bo izdala Central Academy of Fine Arts v Pekingu, piše na temo »anti-perspektiv« v bizantinski in kitajski umetnosti. Prebiva v Grčiji. www.richardwhitlock.gr; <https://vimeo.com/whitlock> whitlock@otenet.gr

Nataša Berk je diplomirala na Akademiji likovnih umetnosti na Dunaju in od leta 2003 redno ustvarja in predstavlja večmedijska in interdisciplinarna dela, projekte in akcije, ki

segajo od performansa, privzemanja identitet in situacij, fotografije, videa, risbe do vizualne poezije. Živi in deluje v Mariboru.

Amalia Ulman (1989) je v Argentini rojena vizualna umetnica, ki je leta 2011 diplomirala na akademiji Central Saint Martins v Londonu. V svoji avtorski praksi naslavlja pojave kot so razredni boj, družbeni spol, reprezentacija posameznika v množičnih medijih in na družabnih omrežjih, pri tem pa posluhuje fotografije, videa, performativnih praks in sodobnih komunikacijskih orodij, ki pogosto presegajo klasično galerijsko prakso. Amalia Ulman živi in deluje v Los Angelesu.

Miha Colner (1978) je umetnostni zgodovinar, ki deluje kot kustos in programski koordinator pri Mednarodnemu grafičnemu likovnemu centru (MGLC) / Ustvarjalnem centru Švicarija v Ljubljani. Prav tako pa je aktiven kot publicist, specializiran za področja fotografije, grafike, gibljive slike in različnih oblik (novo) medijske umetnosti, in občasni predavatelj. Med letoma 2006–2016 je bil kustos pri Photonu - Centru za sodobno fotografijo v Ljubljani. Od leta 2005 objavlja članke v časopisih, revijah, strokovnih publikacijah in na lastnem blogu. Živi in deluje v Ljubljani. <http://mihacolner.com> <http://www.mglc-lj.si>

Anisha Baid is an artist and writer based in Bangalore, India. Her practice and research involve an investigation of pervasive technologies through an examination of their design, diversity of use, and their relationship with ideas from science fiction. Most recently, she has been researching the phenomenon of Text-to-Speech and machine generated voice. She is currently a student of Experimental Media Art at Srishti School of Art, Design, and Technology (Bangalore, India).

Murat Durusoy (1985) is a photographer, casual-gamer and academic from Istanbul, Turkey. He is currently pursuing a PhD in Media and Communications. His work can be found on www.muratdurusoy.com and @mdurusoy on social networks.

Clio Flego (1987) is a researcher, manager, video maker and activist. She studied at IUAV University in Venice and received a graduate degree in Visual and Performing Arts. Clio has collaborated with international festivals and events such as, among others, 7th International Histories of Media Art, Science and Technology Conference in Austria (2017), Madeira Film Festival (2015, 2016), and LEM Experimental Music Festival in Barcelona (2014). As a creative and critical thinker, she has also cooperated with universities and cultural institutions based across Europe, including FACT Liverpool, Digital in Berlin, Roma Trial, MACBA Barcelona, and the Venice Biennale.

Jernej Čuček Gerbec is a media agnostic artist with an interest in theory and visual culture. His work has been shown in Slovenia, Finland and USA. His artistic practice is not concerned with medium or concept but with observations. Observations of the common, conventional and the widespread. The artist finds poetics in the simple acts of life, recurring conversations, pictures of random

passers-by and quotidian struggles. The end result is never a simple act of documentation, but varies between installation, photography, video, text and sculpture. In his work, he tries to highlight the things that may go unnoticed, while at the same time making the end message ambiguous and unclear to retain its former allure. He earned his MA in Visual Culture and Contemporary Art at Aalto University and a BA in Photography at VIST.

John Hillman is an educator, image-maker, researcher and writer engaged in the interdisciplinary areas of photography, image and visual culture. He currently works as Course Director of the Department of Photography at Birmingham City University. His interests lie in philosophical approaches to contemporary culture and understanding how images and media technologies shape our experience. What unifies all his interests is the exploration of how theory can enrich and offer new insights to creative practice and lived experience.

Ana Peraica is the author of *Fotografija kao Dokaz* (Multimedijalni institut, Zagreb, 2018), *Culture of the Selfie* (Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2017) and *Sub/versions* (Revolver, Berlin, 2009). She is also the editor of *Smuggling Anthologies* (MMSU, Rijeka, 2015), *Victims Symptom* (Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2009), and *Žena na raskrižju ideologija* (HULU, Split, 2007). Her chapters are on anthologies published by Afterall/MIT Press, Loecker Verlag, Samarah Institute of Cultural Studies and others. She is the author of entries in encyclopaedia editions published by Sage. Her articles were published by scholarly journals like Leonardo, Afterimage, as well as magazines such as Springerin, Flash Art, Fotografija and many others. She is currently working on the book *Postdigital Arcadia* and co-edits *Intelligent Agent Reader* with Patrick Lichty. She teaches at MA Media Art Histories program at the University

of Danube in Krems, as well as at the MA Media Art Cultures (ERASMUS MUNDUS) program at the University of Danube, Aalborg, Poznan and Singapore. Peraica lives and works in Diocletian's palace, in Split (Croatia), where she runs a family photo shop Atelier Perajica and actively engages in the preservation of life inside this inhabited Roman monument on the WH list.

Patricia Prieto-Blanco is a Senior Lecturer at School of Media, University of Brighton. However, she prefers to be defined as a critical thinker and visual maker. Her research interests are: photography, methods and methodologies, mediation of the everyday and migration. Patricia advocates interdisciplinary, practice-based and collaborative research. In her spare time, she tries to subvert neo-liberal, capitalist, patriarchal norms via <http://www.hystericalfeminisms.com/>.

Alexander W. Schindler has a master's degree in Communication and Media from the Berlin University of the Arts. He also worked for the university's Vilém Flusser Archive. Hailing from a background as a media designer, his research now revolves around media theory, media art, and philosophy. His theoretical and artistic focus is imaging in the post-photographic era.

Louise Hisayasu is pursuing her postgraduate studies in the field of digital humanities. She spent some months interning and conducting researching at the Vilém Flusser Archive in Berlin. She is currently based at the School of Creative Media at City University of Hong Kong.

Nicholas Mirzoeff is professor of media, cultural and communication studies at the American University of New York Steinhardt. He described the field of visual culture two

overview books: *An Introduction to Visual Culture* (1999) and *The Visual Culture Reader* (1998). He later devoted himself to the phenomenon of modern visual communications. In the book *How to See The World* (2015), he described the effects of the first visual revolution of the 19th century (the emergence of film, photography and X-rays) and scientific inventions of the 17th century (microscope, telescope, and maps) and put them in the context of the present visual abundance of Facebook, Instagram and images of surveillance cameras. With the book *The Right to Look: A Counterhistory of Visuality* (2011), he explored alternative visual (political) history of the 20th century, including the Black Lives Matter movement – which he covered as a visual activist.

Lenart J. Kučić is a journalist, lecturer and researcher of mass media. For 10 years, he covered the intersection of media, technology and society for *Delo* newspaper Saturday supplement. Last year he joined the media for investigative journalism *Pod črto* (*The Bottom Line*). He is also the founder of the Marsowci podcasting network and co-author of several research and expert articles on media ownership.

Cedric Kiefer is co-founder and creative lead at the onformative studio for digital art and design in Berlin, Germany. He established the Studio in 2010 at a restored factory, along with co-founder and managing director Julia Laub. A team of creative coders and generative designers, onformative exhibits their work in Australia, China, Europe, and North America, as well as having clients such as Nike and Porsche. In 2013, the Art Directors Club (ADC) recognized Cedric as a “Young Gun” for his vanguard creativity.

Devon Schiller is a media rhetorician and visual semiotician in the Department of Image

Science at Danube University, Austria. His scholarship centers on studies of the face done at the intersection between art, science and technology. Devon is certificate trained in the Facial Action Coding System (FACS), as well as the Neuropsychological Gesture Coding System (NEUROGES), and has conducted grant-supported research on automated facial expression recognition at the Fraunhofer Institute for Integrated Circuits (IIS).

Richard Whitlock is an artist, sculptor and film-maker. He has made sculptural, graphic and photographic installations in Moscow, Beijing, New York, Helsinki, Marseilles, Athens and elsewhere. In 1997, he exhibited in Ljubljana, and drew the view from the window of a cell in Metelkova prison on the wall inside the cell. His non-perspectival photographs and “moving pictures” are discussed in Joanna Zylińska's *Non-human photography* (MIT Press, 2017), in *Afterimage* and in *Photomediations Machine*. He has written and lectured widely on the question of perspective in photography, and is currently writing about “anti-perspective” in Byzantine and Chinese art for a book to be published by the Central Academy of Fine Arts in Beijing. He lives in Greece. www.richardwhitlock.gr; <https://vimeo.com/whitlock> whitlock@otenet.gr

Nataša Berk graduated from the Academy of Fine Arts in Vienna, and since 2003 she regularly creates and presents multimedia and interdisciplinary works, projects and actions ranging from performance, the adoption of identities and situations, photographs, videos, drawings to visual poetry. She lives and works in Maribor, Slovenia.

Amalia Ulman (1989) is a visual artist born Argentina. In 2011 she graduated from the Central Saint Martins College in London.

In hers author's practice she addresses phenomena such as class struggle, social gender, representation of individual in mass media and on social networks, while using photos, videos, performative practices and modern communication tools, which often go beyond classical gallery practices. Ulman lives and works in Los Angeles.

Miha Colner (1978) is an art historian who works as a curator and programme coordinator at the International Centre of Graphic Arts / Svicarija Creative Centre in Ljubljana. He is also active as a publicist, specialised in photography, printmaking, artists' moving image and various forms of (new) media art. In the period 2006-2016 he was a curator at Photon – Centre for Contemporary Photography, Ljubljana. Since 2005 he has been a contributor of newspapers, magazines, specialist publications, and his personal blog, as well as part-time lecturer. He lives and works in Ljubljana, Slovenia. <http://mihacolner.com> <http://www.mglc-lj.si>

GALERIJA
FOTOGRAFIJA

KNJIGARNA IN GALERIJA FOTOGRAFIJA

fotografska literatura, pregledi, monografije,
revije, razstavniki katalogi, mape za hranjenje fotografij ...

Levstikov trg 7, Ljubljana

www.galerijafotografija.si

FOTOGRAFIJA 80, 81 / 2018 • ISSN 1408-3566 • izdajatelj revije *Fotografija*: Membrana, Maurerjeva 8, 1000 Ljubljana • tel.: +386 (0) 31 777 959 • e-pošta: info@membrana.si • urednika: Jan Babnik (gl. In odg. urednik), Ilija T. Tomanič • gostujoči urednik: Devon Schiller • uredniški odbor: Mark Curran (Dublin Institute of Technology, Irska; Freie Universität Berlin, Nemčija), Ana Peraica (neodvisna raziskovalka, poučevalka, Hrvaška), Witold Kanicki (UAP Poznań, Poljska), Miha Colner (Mednarodni grafični likovni center, MGLC, Ljubljana, Slovenija), Lenart J. Kučič (neodvisni novinar, *Pod črto*, Slovenija), Emina Djukić (Univerza v Ljubljani, Slovenija), Jasna Jernejšek (neodvisna raziskovalka, kuratorica, Slovenija), Asko Lemmuskallio (Univerza Tampere, Finska), Devon Schiller (neodvisni raziskovalec, ZDA), Robert Hariman (Univerza Northwestern, ZDA) • posvetovalni odbor: Alisha Seth, Andreia Alves de Oliveira, Iza Pevec, Matej Sitar • avtorji prispevkov: Miha Colner, Murat Durusoy, Clio Flego, Jernej Čuček Gerbec, John Hillman, Louise Hisayasu, Lenart J. Kučič, Ana Peraica, Patricia Prieto-Blanco, Devon Schiller, Alexander W. Schindler, Richard Whitlock • prevodi: Miha Marek, Tom Smith, Jaka Andrej Vojevac, Tadej Turnšek, Anja Kos, Nataša Ilc • jezikovni pregled slovenščine: Alja Cerar Mihajlovič • jezikovni pregled angleščine: Tom Smith • projekti in fotografije: Forensic Architecture, Murat Durusoy, onformative, Nataša Berk, Amalia Ulman, Ashley Gilbertson, Kerem Ozan Bayraktar, Dead End Thrills, Leonardo Sang, Clement Valla, Nuri Seren Şehito lu, Harun Farocki, Vilém Flusser, Patricia Prieto-Blanco, Johann Gabriel Doppelmayr, Richard Whitlock • oblikovanje: Primož Pislak • priprava za tisk in tisk: Cicero • naklada: 400 izvodov • izid revije je finančno podprla Javna agencija za knjigo Republike Slovenije • vse fotografije in besedila © Membrana, razen tam, kjer je navedeno drugače • fotografija na naslovnici: onformative, 2017. Izsek iz prikaza instalacije *Vijugajoča reka (Meandering River)*. [audiovizualna digitalna umetnina] (Berlin: Funkhaus). Objavljeno z dovoljenjem. • slika na zadnji strani je izsek zajema zaslona iz: Harun Farocki, *Oko/Stroj III (Auge/Maschine III)* © Harun Farocki, 2003.

[www.membrana.si]



ISSN 1408-3566

12 €



80



9 771408 356006