

Йосиф Аструков

# ФОТОГРАФИЯТА КАТО...



Йосиф Аструков

**ФОТОГРАФИЯТА КАТО...**

© Йосиф Аструков, автор  
Емануела Янева, редактор

Корица:

© Kanka Кънєва

Фотографии на корицата:

© Йосиф Аструков

ISBN 978-619-91370-4-8

ISBN 978-619-91370-5-5 ePub

ISBN 978-619-91370-3-1 pdf

[iosifastrukov.eu](http://iosifastrukov.eu)

2023

София, 2023

*Книгата е част от изследване, разработено  
към Институт за изследване на изкуствата, БАН.  
С благодарност към всички колеги.  
artstudies.bg*

## **СЪДЪРЖАНИЕ**

Въведение / 7
За невъзможната дигитализация / 10
Фотографията като попкултура / 55
Мимолетният образ / 83
Между фотография и кино / 95
“Loop”-ът като културен феномен / 102
Хибридни процеси / 109
Сток фотография / 119
Референтните образи като замърждане на copy-paste модела / 131
Старите дефекти като заявка за артистичност / 141
Остарява ли дигиталната снимка? / 156
Генерирани образи / 159
Фотографията като... / 194
Библиография / 209

## ВЪВЕДЕНИЕ

„[...] фотографията в своята дигитална форма е толкова модерно чудо, каквото е била и daguerotипията през 1839 г.“<sup>1</sup>

Въсъщност не мисля, че някой е възприемал дигиталните образи така, както хората са се учуявали на първите фотографии – те са били възприемани почти митично, някои суеверно са отказвали да се снимат гори.<sup>2</sup> Хората действително отначало се впечатляваха от дигиталните възможности, но впоследствие се случи точно обратното – те напълно детронираха фотографията като „чудо“. Днес не само вече не се възприема създаването на образи като чудо, но не се ценят. Снимането се превърна в популярна (pop) култура. И фотографията, и видеото формите се „демократизираха“ – превърнаха се в ежедневна „игра“ в ръцете на масовия потребител. Това постави хората в позицията на създатели, а не на потребители на продукт на масовата култура. В класическия случай до момента потреблението на популярната култура е пасивен акт. Широкият зрител (потребител) досега беше в ролята на получаващия продукта на изкуството, а не в ролята на негов създател. До каква степен обаче това, което масовият потребител създава, може да се нарече изкуство? И въобще културен продукт?

<sup>1</sup> Хакинг, Джулайет, **Фотографията. Цялата история**, Книгомания, 2014, стр. 15

<sup>2</sup> Галибов, Зафер, **Светлините**, Международна фондация Фотографски музей, 2017, стр. 154-155

Как това промени общата среда и повлия на свой ред върху фотографията и визуалните изкуства?

Повечето от фотографиите днес не се създават, за да останат – било като спомен, архив, документ или произведение на изкуството. Самата същност на фотографията да запечатва във времето се промени. Тези изображения се създават като еднократен продукт на визуална комуникация, целяща единствено предаване на информация – от човек към човек, или от човек към общество, през социалните мрежи. Същото важи и за много видео, циркулиращи в мрежата, като на моменти технологията прелива от фотография към видео и обратно.

Изображенията днес, независимо статични или раздвижени, са извън материалния носител. В еволюцията на фотографията различните техники и съответните им носители играят централна роля. Съвременните технологии, освен че премахват материалния носител, на пръв поглед размиват и границите на оригинала. Наистина гигиталният файл няма оригинал и копия – те са напълно идентични. Видовете файлови формати обаче, като вторични копия, могат да имат съществени разлики. Възприемането на тези гигитални копия също така не е инвариантно – то е в пряка зависимост от многобройни фактори като вид файл, резолюция, компресия, цветно пространство, възпроизвеждащ софтуер, поколение екран и т.н. Всичко това поставя и въпроса какво ще достигне до поколенията след нас и как те ще го възприемат? Новите алгоритми за генериране на образи отвориха още по-широко вратите за манипулации и пропаганда – вечният казус за истиинност във фотографията и образа като документ. Вероятно за бъдещите поколения най-ценни ще бъдат суртовите необработени кадри, те ще съдържат най-много информация за времето

и епохата, но само ако бъдат съхранени, заедно с възможността да бъдат възпроизведени.

Всички тези въпроси нямат единен отговор, тъй като се намираме в състояние на непрекъснати и бързи промени на технологията, средата и социалното отношение. В следващите глави ще разгледам някои основни ефекти и следствия на всички тези промени, които по всяка вероятност задават още въпроси, вместо да намират отговори.

## ЗА НЕВЪЗМОЖНАТА ДИГИТАЛИЗАЦИЯ

Много се изписа последното десетилетие за дигиталната революция, глобалния ефект, технологии и т.н.<sup>3</sup> Още в началото обаче дигитализацията се сблъсква с един проблем на трансфер (прехвърляне) на аналоговите изображения в дигитален вид, който е общ за всички произведения на изкуството. В зората на дигиталната технология и еуфорията около нея винтаеше едно всеобично усещане, че дигиталното е ултимативното бъдеще. Дигиталният образ лесно се получава, обработва, разпространява, съхранява и не се променя във времето. Всичко това създава илюзиите, че е необходимо просто време и усилия всички произведения отпреди дигиталната ера да бъдат дигитализирани и евва ли не после могат да бъдат унищожени. И това за съжаление се случи на

<sup>3</sup> Аз самият съм посветил няколко статии на различни ефекти от дигитализацията – Аструков, Йосиф, **Дигитални симулации или „Как е създадено?“**, ИЗКУСТВО И ОБЩЕСТВО, С., ИИИзк, 2023, стр. 301-311, ISSN: 1313-2342, ISBN: 978-619-7619-22-5; Astrukov, Iosif, **Negative Effects of Digitalization or Where the Professionalism is Going to**, CROSSING BORDERS IN ARTS: MODERN & POSTMODERN, Institute for Art Studies, BAS, Sofia, 2018, p. 203-209, ISSN: 1313-2342, ISBN: 978-954-8594-71-4; Аструков, Йосиф, **Новите камери – технология и въздействие**, Проблеми на изкуството, ИИИзк, бр.3, 2012, стр. 69-73, ISSN 0032-9371; Аструков, Йосиф, **Феномънт YouTube**, ИзкуствоВедски четения, С., ИИИзк, 2011, стр. 240-248, както и – Манов, Божидар, **Дигиталната стихия. Киното и новите медиа в цифровия 21 век**, София, Типра, 2003; Манов, Божидар, **Еволюция на екранното изображение**, Аскони-Изгдам, 2004; Стоева, Емилия, **Визуалният брак между електронно и фотохимично кино**, Action, 2009; Терзиев, Красимир, **Ре-композиция**, Изток-Запад, София, 2012

места, а много хора изхвърлиха собствените си спомени и родова памет, запазвайки единствено дигиталните копия. Тези дигитални копия обаче не са нищо друго освен именно копия на оригиналите (снимки, фильми, картини...), при това непълни или инвариантни. В случая използвам термина „оригинал“ като първоизточник за дигитализация, независимо дали е наистина уникален фото оригинал (негатив, гланцовит, стъклена плака), или копирана снимка, тъй като от гледна точка на последващата дигитализация този аналогов източник се превръща в оригинал, който се преобразува в цифров вид. Често пъти първоизточниците (ленти) се губят назад във времето и копираната снимка на хартия остава единствен източник на изображението.

Самият дебат за оригинала във фотографията и изкуството въобще (Валтер Бенямин) има почти стогодишна история. Вече, като моето лично мнение е, че оригинал винаги е съществувал, в смисъла на уникален носител, запечатал най-първо образа. Фактът, че той може да се копира/тиражира, не го прави по-малко оригинал. Отделно, чисто технически, копието винаги има разлики с оригиналa, колкото и да изглеждат минимални. Дигитализацията възобнови с нова сила тези спорове<sup>4</sup>, но истината е, че тя премахна единствено материалността на оригинала – първообраз отново има, във вид на съров изходен файл от фотоапарата или финално обработен от автора, но той въобще няма материален израз. И независимо от това, че файлът може да се копира безброй пъти на различни носители (хард дискове, فلاш памети, оптични дискове и т.н.),

<sup>4</sup> Терзиев, Красимир, **Автор, медия и произведение в епохата на дигиталното възпроизвеждане**, дисертация, Софийски университет „Св. Климент Охридски“, 2011

како Вече наистина остава абсолютно еднакъв, без изменение, за мен той си остава оригинално, изходно изображение. Различните вариации, които могат и се създават от него, са Вече копия (вторични файлове) и всички професионалисти знайат прекрасно, че последващите разлики там могат да бъдат съществени. Свойствата на тези дигитални копия също са много различни – най-трибуналният пример е ниската резолюция и високата компресия на снимките онлайн, които е невъзможно да бъдат отпечатани (или се печатат много лошо и в много малък размер). От оригинала може да се създаде всичко, вторичните копия обаче обслужват конкретни цели – бърз и лек достъп онлайн, поради което са силно компресирани и в ниска резолюция, конкретен тип печат, съответно конвертирани в CMYK и т.н. Именно за това смятам, че изходният файл е и си остава оригинал, дори да има безброй копия на различни носители – всички те реално са оригинали и съхраняват най-първично заснетия и непроменен образ или обработен финално според желанието на автора. А класическите фотографски първоносители (лента, плаки), чиито възможни дигитализации разглеждам по-долу, смятам за безспорни оригинали, като съм убеден, че всеки, работил дълги години с аналогови технологии, споделя същата гледна точка.

В края на 90-те години, когато дигиталните изображения бяха далеч от днешното нибо, Лев Манович прави следния постулат:

*“Digitalization inevitably involves loss of information. In contrast to an analog representation, a digitally encoded representation contains a fixed amount of information.”*

„Дигитализацията неизбежно включва загуба на информация. За разлика от аналоговата репрезентация,

ция, дигитално кодираната репрезентация съдържа фиксирано количество информация.“<sup>5</sup>

Тази формулировка не е напълно коректна по простата причина, че аналоговото изображение също е фиксирано и крайно в този смисъл. Също така днес знаем, че дигитализацията може да „извади“, както наричаме на жаргон във фотографията, информация от аналогов източник, която иначе не е ясно видима, а и както често се случва, да я засили и гори превърне в доминираща в дигиталния образ. По тази причина „загуба“ също не е най- точно, макар и често пъти оправдано, особено за тогава. Истината е, че, когато се дигитализира, изображението се променя – как и в каква посока обаче, е резултат от много фактори, а оценката на тази промяна е изключително субективна. Можем да я наречем загуба, изкривяване, непълнома, орязване, но и допълване, спасяване, изваждане на детайл и много други, и всички те ще бъдат верни за конкретен случай. От съвременна гледна точка идеята за ултимативна дигитализация звучи абсурдно – всяка следваща технологична стъпка задава само нови въпроси. На конференцията “Balkan Cinema on the Crossroads: From Nitrate to Digital, Belgrade, Serbia: 11-13 June, 2017”<sup>6</sup> Габор Пинтер (Gabor Pinter) изнесе доклад на тема “Ethical Restoration Dilemmas of Nitrate Balkan Films at the Hungarian FilmLab” (Етични гулеми при реставрацията на нитратни балкански филми в Унгарската филмова лаборатория). По същество той просто изложи това, което всички,

<sup>5</sup> Manovich, Lev, **The Language of New Media**, The MIT Press, 2001, срп. 49

<sup>6</sup> <http://www.kinoteka.org.rs/wp-content/uploads/2017/06/program-Balkanski-film-na-raskrsca-Od-nitratnog-do-digitalnog-link-2.pdf>

занимаващи се професионално с дигитализация на фотография или кино, знаем – няма универсално, инвариантно дигитализиране. Не съществува технология, която да прехвърля директно, едно към едно аналогово към дигитално изображение. В неговия доклад се наблюдава по-специално и на постпродукцията и до каква степен имаме етичното право да изменяме съхраненото произведение. Проблемът става гори още по-сложен при подобни архивни кадри, тъй като те се променят във времето и няма еталон, по който да се реставрират. Никой не знае как те са изглеждали някога. И още по-малко как авторът би искал да изглеждат, някога или сега. Но гори произведенията, създадени аналогово днес, когато са нови и в „чист вид“, е практически невъзможно да се дигитализират универсално, идеално. Защо това е така?

Ако се върнем към фундамента на процеса, какво означава да се дигитализира едно изображение? Дигиталният образ всъщност е записан двоичен код в гаден компютърен файл, който системата компютър-софтуер-екран-принтер или друга машина разчита и преобразува в светлина или масло, което човешкото око може да възприеме. В това отношение един от професорите по фотография в НАТФИЗ „Кръстьо Сарафов“, беше много прав, когато по време на обсъждането на една дипломна работа, заяви, че дигитална фотография няма – може да се говори единствено за дигитално кодиране на образи. И допълни, че ако ни се даде двоичният код на коя да е снимка, никой от нас няма да види в него образа. За съжаление не помня името на професора, за да го цитирам коректно, по всяка вероятност е бил Румен Георгиев – Рум. Тогава ми се стори изключително парадоксално това твърдение, още повече изречено преди десетина години, в началото на дигитализацията и истерията около нея. Но времето и технологиите все пове-

че доказват този постулат. Да се дигитализира едно изображение означава да се кодира в нули и единици информацията от него, като вариациите са практически безкрайни. Именно тук е основният проблем, който няма единно решение. Подобно на процеса, по който се възпроизвежда, образът се кодира, но в обратен ред – светлина-матрица(-сензор)-софтуер-компютър-файл. И тук започват многото възможности. Историята на цветното изображение показва дълга еволюция<sup>7</sup>, на практика в продължение на цялата история на фотографията, като тя продължава и днес в дигиталните технологии. всяка система от матрица и софтуер дават своите цветове например, като всеки производител твърди, че са „верни“. Но спрямо какво? Този казус не е нов за фотографията или кино – всеки производител (Kodak, Fuji, Agfa, Konika), вид филм (негатив, гуапозитив) и разновидности в рамките на даден производител и филм (Velvia, Provia, Sensia – гуапозитиви на Fuji например) имаха различно цветопредаване и характеристики като цяло. Много от тях вече не се произвеждат, като имаше разработени и специални профилирани филми – портретни, като легендарната Portra на Kodak<sup>8</sup>, все още съществуваща и високо ценена между другото, прес филми като Fujicolor Press 800, или специализирани за сватби. всеки от тях беше съответно с подобрени характеристики за конкретната ситуация – меката и естествени тонарви при портретните ленти, подобрена динамика и предаване на бялото за сватби и т.н. Отделни видове филми, като например гуапозитивите, бяха известни със своите силни цветове и осм-

<sup>7</sup> Harris, P. W., **One Hundred Years of Colour Photography**, RPS Journal, Volume 94, 1954, стр. 46-59, <https://archive.rps.org/archive/volume-94>

<sup>8</sup> <http://imaging.kodakalaris.com/professional-photographers/photographers/professional-films>

рома, изключително много използвани за пейзаж и природа (Fuji Velvia, Kodak Ektachrom VS), но Всяка – с различни нюанси. При дигиталните фотоапарати аналогични са цветните профили – Standard, Portrait, Vivid, Landscape, Neutral и други, като има възможност за създаване на профили или добавяне на специфични, не включени от производителя.<sup>9</sup> Много от тях са създадени като симулация на споменатите легендарни филми. Особеното в случая обаче е, че Standard профильтът на Canon например, не съвпада със Standard при Nikon, Sony или Fuji.<sup>10</sup> Нещо повече – гори в рамките на един производител, те се различават при различните модели и поколения фотоапарати.<sup>11</sup> Същото важи и за скенерите. Отделно – всеки вид файл има своята компресия, освен определени, за които се приема, че съдържат информацията в суроен вид. Всеки еcran има своята цветна калибрация, различните принтери и хартии – също, както и предават динамика, контраст и острота различно. Един и същи файл често пъти изглежда много различно на гла различни екрани. Сензорите имат и различна резолюция – всяко следващо поколение е с по-висока. Дигитализацията се оказа един непрекъснат процес, следващ развитието на технологията. Логично изва въпросът – има ли граница? И колко е възможност резолюцията на филма въобще? А на копираната снимка? Този дебат се възобновява на всяка тех-

<sup>9</sup> Този сайт предлага десетки профили за фотоапарати Nikon – <https://nikonpc.com>

<sup>10</sup> В интернет има десетки сравнения – ето едно, кое то сравнява фотоапаратите Canon 5D mark III и Nikon D800, като разбира се онуката също влияе – <https://cdtobie.wordpress.com/2012/08/27/color-comparison-canon-5d-mark-iii-and-nikon-d800/>

<sup>11</sup> Пример за това как любител, след смяна с по-ново поколение фотоапарат от същия бранд, не успява да го настрои, така че да получава същите цветове – <https://photo-forum.net/forum/read.php?f=1&t=1833836&i=1833839&offset=all>

нологична стъпка, обикновено с призиби че „Вече е напълно достатъчна“. И впоследствие изва по-висока. За да може да се дигитализира отново и отново обаче, трябва да се съхраняват оригиналите (аналоговите първоизточници). В противен случай произведението остава „замръзнало“ в своето дигитално копие.



През целия период от приближително деветдесетилетия, дигитализацията на филмовите изображения също се променяше, еволюираше, сменяше носителите и т.н., на практика следващо развитието на дигитализацията. Но ако погледнем сега назад, бихме могли да разгранишим гла основни метода – сканиране и преснимане. Парадоксалното на дигитализацията е, че всички варианти са колкото различни, толкова и еднакви. Всяко прехвърляне има своите нюанси, но генерално изображението е същото. Фотографията борави с

голямо разнообразие от носители. Всеки има своя специфика и налага различен подход за дигитализация. През 2012 година излиза изследването на Гай Бърнс (Guy Burns) "The Art and Science of Reproducing Kodachrome" (Изкуството и науката в репродуцирането на Kodachrome)<sup>12</sup>. Струва ми се, че то няма статут на реално научно изследване, но начинът, по който е изградено, с аналитичния подход и обем от 234 страници, за мен е напълно равностойно на изследване, при това най-доброто, на което съм попадал. Обърнете внимание на заглавието – не е просто сканиране или дигитализиране, той използва думите наука и изкуство за репродуциране. Гай Бърнс (Guy Burns) полага огромни усилия да систематизира различните начини за дигитализация на тази лента<sup>13</sup>, пишейки в началото:

*"Initial scans were poor and I was not prepared to go ahead until I sorted out the problems. Once I started scanning I needed to be sure I was obtaining the best results. I didn't want to reach the end of the project only to realize that I had scanned in an inferior way."*

„Първоначалните сканирани изображения бяха лоши и аз не желаех да продължа, преди да разреша проблемите. Веднъж започнал да сканирам, исках да съм сигурен, че получавам най-добрите резултати. Не желаех да стигна до края на проекта само за да осъзная, че съм сканирал посредствено.“<sup>14</sup>

<sup>12</sup> Burns, Guy, **The Art and Science of Reproducing Kodachrome**, <http://www.mediafire.com/download.php?qc67n2gkdz3viyp>

<sup>13</sup> Появата на Kodachrome през 1935 година, разработен от Kodak, бележи началото на масовия цветен гуанозитивен филм, който ще се използва в продължение на 75 години и ще запечата цяла една епоха, RPS Journal July/August 2009, p.324, <https://archive.rps.org/archive/volume-149>

<sup>14</sup> Burns, Guy, **The Art and Science of Reproducing Kodachrome**, стр. 3, <http://www.mediafire.com/download.php?qc67n2gkdz3viyp>

Той анализира подробно различните терми и ефекти, калибрациите на скенерите, структурата на Kodachrome лентата и т.н. Взема като еталон 20 Kodachrome гуанозитива, първият от които е специален чарт и дигитализира всяко изображение по три различни начина – плосък скенер (Epson V700), специализиран филмов скенер (Nikon Coolscan V ED) и преснимане с фотоапарат (Nikon D700). За по-нагледна представа на трите варианта, ето как изглеждат те.

Epson V700:



Nikon Coolscan V ED:



Nikon D700:



Освен тези три основни начина, на стр. 75 от изследването споменава още няколко скенера и така наречения от него „wet scan“ – Вероятно барабанен скенер, който в зората на дигитализа-

цията се смяташе за върхова технология, но от много години вече не се използва. Той самият също не го идентифицира (марка, модел) и ползва пряко, аз лично също никога не съм имал досег или Виждал сканирани сирови изображения и сравнения с този тип сканиране. Може да се прилага и на други скенери, но както сам обяснява, недостатъкът при него е в контактната технология – за да се сканира, лентата се е „залепяла“ временно със специално вещества, което има същия коефициент на пречупване на светлината, както самата стъклена повърхност.<sup>15</sup> Приема се, че това вещества е безвредно за филма и се измива без остатък, но повечето фотографи предпочитат да избягват мокрене и директен досег с оригиналите. Това важи в още по-голяма степен за архивните филми – всеки пряк контакт, физически или с химикали се избягва. Техниката, която използва Гай Бърнс (Guy Burns), е била върхова за тогава (2010-12 година), като гвата скенера са принципно различни. Най-общо скенерите биха могли да се разделят на гва тина – специализирани за филми, какъвто е показаният от серията Nikon Coolscan и т. нар. плосък скенер, разработен основно за отпечатани изображения. Необходимостта от различните видове гигитализации идва от споменатото вече голямо разнообразие от фотографски формати. Специализираният филмов скенер Nikon Coolscan V ED например може да сканира единствено 35mm лайка формат (24x36 mm). За средния формат (6x6 см, 6x7 см, 6x9 см) Nikon разработват друга серия филмови скенери – 8000/9000.

<sup>15</sup> Пример за такъв „wet scan“ на Epson скенер – [https://www.youtube.com/watch?v=fu25rYYWiRU&list=FLij00hgvvssh\\_uGy9vDmwAw&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=fu25rYYWiRU&list=FLij00hgvvssh_uGy9vDmwAw&index=1)



Големите фотографски формати (9x13 см, 10x15 см) могат да се сканират само на плоски скенери от тина на посочения Epson или преснимани. В това отношение преснимането е може би най-универсалният метод – с помощта на приставки и увеличение или софтуер за създаване на панорамни изображения, той може да гигитализира от най-малките филмови формати до картини. Най-често днес художествените произведения се гигитализират по подобен начин. Към скенерите трябва да се добавят още няколко тина, широко използвани и до сега. Това са специализираните филмови скенери към фотолаборатории, които работят основно с 35mm филми (Noritsu film scanner S2 по-долу).



Създадени да работят към фотоателиетата, те са автоматизирани за големи обеми

за кратко време, като софтуера им е улеснен за прехвърляне директно към копирната машина. Един цял филм се сканира за броени минути. Този тип скенери и до сега са незаменими, когато е необходимо бързо да се сканират много филми в ниска резолюция, за т. нар. preview (бърз преглед). Но за това е необходимо те да не са нарязани и класирани или рамкирани. Недостатъците са честото надраскване, при автоматичното преминаване на цялата лента през механизма, относително малкия контрол върху сканираното изображение и ниската резолюция. В началото ме работеха с 2-3000 dpi, като последните модели стигат 4-500 dpi. Това е общ проблем за всички скенери, тъй като компаниите спряха разработките и гори поддръжката им, поради намаленото пазарно търсене. Емблематичните скенери на Nikon например са произвеждани до 2004-та година.<sup>16</sup> Те и до момента остават едни от най-добрите, като цената им на старо се покачи неколкократно. Това е ефектът на пазарните принципи. Масово скенерите, които се ползват и до момента, са произведени преди повече от десетина години и с максимална резолюция от 4000 dpi. Приравнено към резолюцията на фотоапаратите, за 35mm е в границата на 12-20 Mpx. За сравнение последните модели професионални фотоапарати достигат 40-50 Mpx.<sup>17</sup> Другият широкоразпространен вид скенер е от серията на Imacon, по-късно взети от компанията Hasselblad.

<sup>16</sup> [https://www.nikonimgsupport.com/eu/BV\\_article?articleNo=000006470&configured=1&lang=en\\_GB](https://www.nikonimgsupport.com/eu/BV_article?articleNo=000006470&configured=1&lang=en_GB)

<sup>17</sup> <https://imaging.nikon.com/lineup/dslr/d850/>



Поради вертикалната си конструкция тези скенери са почти универсални – движението на сензора по височина дава възможност за сканиране на много различни формати, филмови и отпечатани. След преминаването им към Hasselblad, технологията имаше възможност да се гораздие още няколко години, преди също да бъдат спрени. Последните няколко модела (Flextight X1, X3, X5<sup>18</sup>), стигат резолюции от 6-8000 dpi. Поради високата им цена тук масово се използват все още старите модели, като аз не съм имал възможност да сравнявам пряко резултати от последните.

Различните технологии на дигитализиране дават и различни резултати, като тук се включват и вариациите на всеки метод – поколение скенер, вид матрица, оптика и т.н. използвана светлина (халогенна, LED, импулсна, дневна) и, разбира се, софтуер. Описаните скенери представлят основните видове, без в никакъв случай да са изчерпателен списък.<sup>19</sup> Всеки скенер има

<sup>18</sup> [https://cdn.hasselblad.com/manuals/flextight/uk\\_x5\\_x1\\_datasheet\\_v4.pdf](https://cdn.hasselblad.com/manuals/flextight/uk_x5_x1_datasheet_v4.pdf)

<sup>19</sup> Този сайт дава подробни ревюта и сравнения на десетки скенери – <http://www.filmscanner.info/en/FilmscannerTestberichte.html>. Буктор Герасимов също прави сравнение на много скенери и последните години работи професионално по диги-

своя софтуер, като съществуват и специално разработени софтуери само за сканиране, които работят с широк спектър от скенери.<sup>20</sup> Всички те съдържат и много профили (presets), предварително зададени за различните ленти, с идеята, че всяка лента има различна специфика и точно този профил ще следва да дава най-вярното репродуциране. Опитът ми говори обаче, че това ръжко е така. Гай Бърнс (Guy Burns) подробно описва технологията на създаване на цветен профил за Kodachrome, с еталон IT8 на Kodak, като накрая завърша с думите:

*"My experience with Kodak's IT8 target when used to calibrate the Epson V700, and to a lesser extend the Coolscan V ED, is that the end result may not justify the time and expense. Editing has more significant effect on the final image than calibrating."*

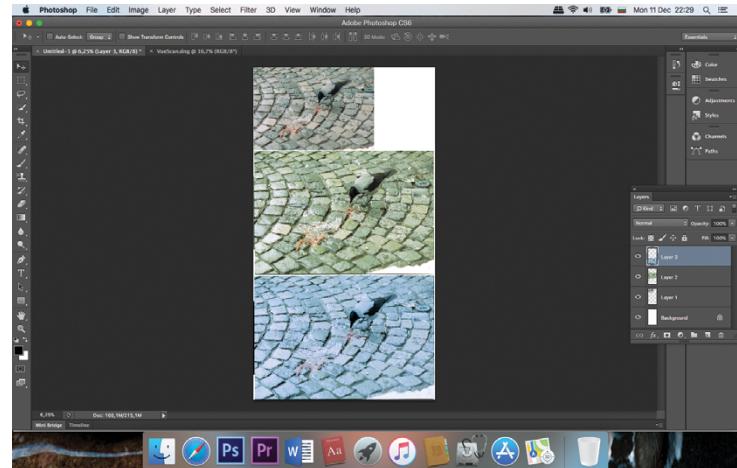
„Моят опит с Kodak's IT8 еталон използван за калибрация на Epson V700 и в по-малка степен на Coolscan V ED е, че крайният резултат може да не е оправдае времето и разходите. Обработката има значително по-голям ефект върху финалното изображение от калибрацията.“<sup>21</sup>

Ето пример за негативен кадър, сканиран на два различни скенера, с вариация на софтуера при втория скенер:

тализацията на всяка вида фотографски формати – [http://filmiscan.pro/comparisonoffilm scanners/?fbclid=IwAR36jaI8\\_J2gJJxOPethnwDJoRG66\\_ldmAQY9uN646HDl gZpIN9z9jV0Fvk](http://filmiscan.pro/comparisonoffilm scanners/?fbclid=IwAR36jaI8_J2gJJxOPethnwDJoRG66_ldmAQY9uN646HDl gZpIN9z9jV0Fvk)

<sup>20</sup> Примери за подобен софтуер са SilverFast <http://www.silverfast.com/scan-ner-software/en.html> и VueScan – <https://www.hamrick.com>

<sup>21</sup> Burns, Guy, **The Art and Science of Reproducing Kodachrome**, cmp. 15, <http://www.mediafire.com/download.php?qc67n2gkdz3viyp>



От горе надолу съответно – на фотолабъв фотоателие, с Nikon Coolscan 9000 с оригиналния софтуер, най-долу същия скенер, но с VueScan. Кадрите са в суръв необработен вид и default настройки на софтуера. Съществуват и технологии за автоматично изчистяване на прах и гръбкотини, каквато е технологията Digital ICE, която сканира изображението на голями пъти, веднъж във видимия диапазон и веднъж в инфрачервения, като при наслагването елиминира и замества софтуерно петната. Всичко това отново влияе на финалното изображение и съвсем естествено има дебати за и против, кога да се използва и в какъв степен.<sup>22</sup> Гай Бърнс (Guy Burns) пише резервирано за ICE технологията. При черно-бели негативи е неприложима заради среброто в емулясиите. За подобряване на динамиката се прилага multi-pass scanning или HDR (high dynamic range) при преснимане, което

<sup>22</sup> <https://www.dpreview.com/forums/thread/190418>

по същество представлява наслагване на няколко изображения с различна експозиция, за да се получи повече информация в тъмните и светлите места на снимката. Това разбира се относно повлиява цялостно изображението, не само динамиката.

През годините ми се е налагало да сканирам многократно едни и същи кадри, основно 35mm гуапозитиви. Поставени един до друг сега, сурвите или обработени изображения на практика проследяват развитието на технологията до момента, но също така показват и колко относителна може да бъде дигитализацията. Всички специалисти и фотографи имат свои предпочтения, но моя опит показва, че най-добрият начин за дигитализиране на гуапозитиви (както и негативи, но там има някои ограничения) към момента е чрез преснимане. Причините за това са няколко. На първо място е резолюцията. Както вече споменах, камерите в момента премеждават сензори с по-висока резолюция от поръдъка на 2-3 пъти. Но освен резолюцията, всичко останали параметри също са подобрени значително – динамика, острота, контраст, цветопредаване... Интернет изобилства от варианти за преснимане на всяка вида лента, най-често ръчно пригодени. За лайка формат те неизбежно съдържат камера с макро обектив или подобно приближение, към който се закача приставка или пригаждат светеща подложка. Технологията, която аз използвам и смятам за оптимална, съдържа мяло Nikon (D810 или D850), обектив AF-S Micro Nikkor 60mm и приставката ES-1 с преходник BR-5:



Приставката ES-1 е оригинално разработена още преди дигитализацията, когато има необходимост от правене на копия на гуапозитивите, тъй като често пъти те представляват един-единствен оригинал. Преди няколко години Nikon пуснала втора – ES-2, с възможности за различно нарязани 35mm ленти, като последният модел Nikon D850 има възможност за автоматично конвертиране на негативи (но само в JPEG формат).<sup>23</sup>

<sup>23</sup> Последните години се засили тенденцията на преснимане, което довеже до появата на много допълнителен софтуер за обработка на негативи – <https://grain2pixel.com>, <https://www.negative labpro.com>



Различни светлинни източници могат да бъдат използвани (постоянни или импулсни), аз за дължително работя на пряка сълнчева светлина, тъй като тя е единствената с пълен спектър и осигурява най-оптимално цветопредаване, както и е достатъчно силна за да „отвори“ тъмните части на кадъра. Също така съвременните камери съм забелязал, че са най-оптимално калибрирани за дневната светлина.



Рамките оригинално се проектират да застъпват леко изображението, като за заснемането на пълния кадър до перфорацията се налага да бъдат изрязани с 1-2 мм и разбира се без стъкла.



Възможно е преснимането и на негативи с приставката ES-1, в случая ползвам макетна рамка от картон, която придържа негатива в приставката (първата снимка илюстрираща ES-1). Отрязването на негативния кадър за поставяне в гуапозитивна рамка не е препоръчително – никој за съхранение, никој за последващи сканове. Част от предимствата на този метод са, че рамката до голяма степен държи лентата изпъната (функцията на държачите при скенерите) и може да се изчисти непосредствено преди поставяне в приставката, което почти премахва нуждата от ремуш впоследствие. При много от скенерите филма остава навън след почистването или преминава многократно, събирайки наново прах. За самата експозиция използвам режим на приоритетна бленда (A), тъй като кадрите могат да бъдат много различни и това осигурява правилно експониране спрямо всеки един, с фиксирана постоянна бленда f8. Традиционно обективите са с най-добри показатели в гуапазона f5,6-8, като това дава и гос-

татъчна дълбочина на рязкост, въпреки че в случая има възможност и за избор на фокусна точка. Меренето е добре да бъде по целия кадър или с тежест в центъра. При тази постановка вариации на дигитализацията се получават само от фотоапарата и промяна на настройките. Това са – поколение техника, файлов формат и цветен профил. От избора на поколение техника зависи основно резолюцията. Файловият формат и цветния профил са взаимосвързани и дават много нюанси на дигиталния кадър. Ако се използва сировият файл (NEF при Nikon), цветния профил може да се променя при обработката. Но опита ми говори, че създаването на HDR успява да „извади“ много повече информация от кадъра и да го пресъздаде по-добротично. Ето един подобен HDR тест:



NEF



1

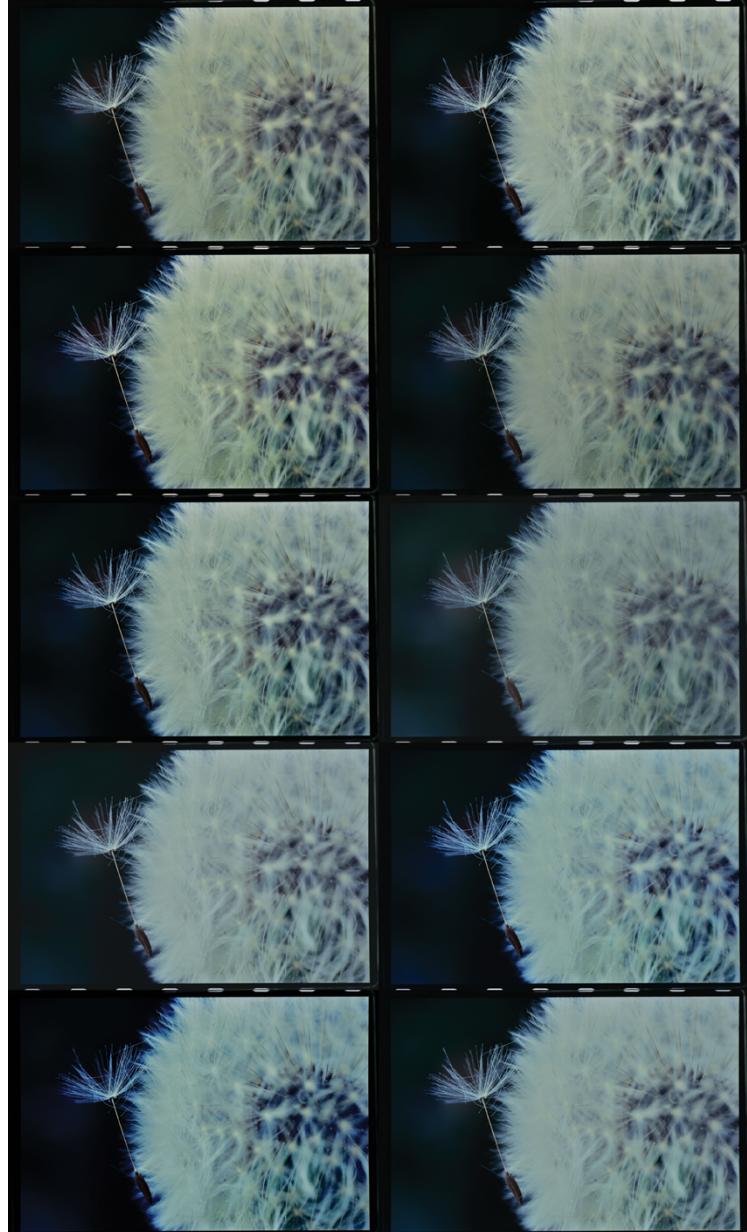


2



3

Разликите са ясно видими при увеличение на голям екран. Новите фотоапарати имат вградена опция за HDR през три стълки – 1, 2 и 3, които са използвани на места по-горе. Възможно е да се направи и ръчно. В този случай фотоапаратът не може създава сървър файл (NEF), за това използвам некомпресирания формат TIFF. Неговият недостатък е огромния размер, често над 100 Mb при новите тела. При този файлов формат обаче, цветният профил остава фиксиран. Това са сървърни кадри, при които е променян единствено цветният профил на фотоапарата:



Отново разликите са ясно видими увеличени на монитор. Обикновено Standard и Portrait профилите дават най-добри резултати. Тъй като на дисплеите на самите фотоапарати е трудно да се определи най-доброто резултат, обикновено правя вариации с трите HDR снимки и различни цветни профили, от които впоследствие на голям еcran избирам най-оптималната. Като реперенция давам и дигиталния кадър, направен по същото време и при същите светлинни условия и постановка, гори обектът – просто съм сменил филмовото тяло с дигитално:



Това дава представа как всъщност изглежда кадърът, възприеман директно, по аналогов път (дуална проекция), разбира се, с типичните за лентата нюанси – цветът, динамика, зърнистост... Обърнете внимание на фона – той е отчетливо зелен и видим – нещо, което е почти напълно загубено в пресниманите по-горе дигитализации. Този конкретен кадър е един от примерите за

„невъзможна дигитализация“ от моята фотографска практика. Заедно с няколко други, те образуват един специфичен процент аналогови снимки, за които до момента не съм намерил технология, която да ги дигитализира, ако не идеално, то поне в задоволителен вид. Това са най-често режимни снимки, гранични като експозиция или т. нар. „висок ключ“, при които обикновено се засилва т. нар. „шум“, контрастът е много висок, което разваля динамиката и цветопредаването, изгубва се мекотата и голямата тоналност на филма. При увеличение са ясно видими:





Всичко това донякъде може да се коригира при обработката, но обикновено за сметка на нещо друго. Усещането за разваляне на изображението вероятно е много субективно, но напълно реално за автора като творческо намерение. Съществува обаче и обратното – много често чрез обработка фотографите замаскират неуспехите си при снимане.

Повечето гледат на метода на преснимане като най-бърз, но истината е, че качество и бързина са като скачени съдове. Качественото прехвърляне винаги отнема време. Ако в случая разглеждаме единствено сработването на затвора на фотоапарата, който е част от секундата, га, имаме бързина. Но предварителната подготовка, прехвърлянето на кадъра в рамките, почистване и т.н. е времеемък процес. Разбира се той съществува и при сканиране, но се различава специфично за всеку отделен модел. В изследването си Гай Бърнс (Guy Burns) показва интересна конструкция (стр. 234), която син-

хронизира гуапроектор Kodak Carousel с Nikon D700, автоматизирајки процеса за преснимане на рамкирани гуапозитиви. Тази модификация е сравнена с фотолаб скенерите за ненарязани филми, тъй като може много бързо да дигитализира огромен брой кадри. Качеството е също така компромисно, но за архиви съдържащи хиляди гуапозитиви, може да бъде много полезно за преглед и опис.

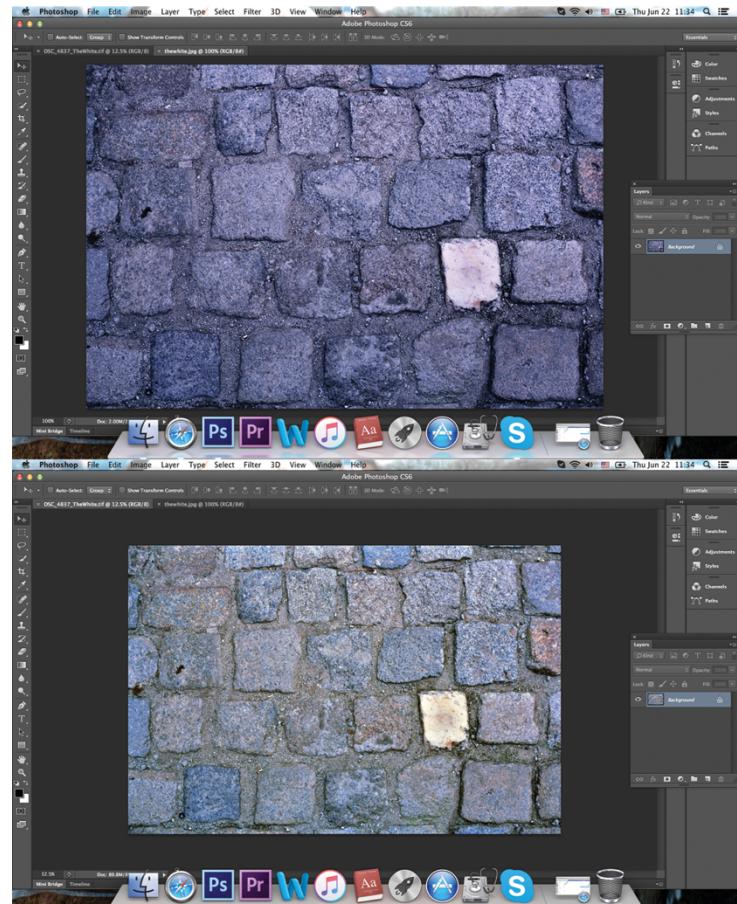
Обработката на получените изображения са втора стъпка в дигитализацията, обикновено отнемаща и повече време. Photoshop се е превърнал в символ на безграничните възможности и тук започва дебатът за допустимата обработка. Освен задължителните crop и ретуш, останалите корекции са изключително субективно решение, как трябва да изглежда кадърът. Присъствал съм на редица обсъждания, за това до каква степен имаме право да променяме образа, особени при архивните кадри.<sup>24</sup> Проблемът там се задълбочава заради стареенето на лентата с времето, както и често липсата на автор, който би могъл да знае какво оригинално е било изображението или какво е желал да постигне. В моята работа с нови гуапозитиви (сега създадени), трудността е най-вече в постигане на максимално близък дигитален образ на оригинала. Много често се връщам и обработвам наново едни и същи дигитализации, постигайки различни резултати. Този ефект е забелязан и от Гай Бърнс (Guy Burns):

<sup>24</sup> На конференцията “Balkan Cinema on the Crossroads: From Nitrate to Digital, Belgrade, Serbia: 11-13 June, 2017” говори Габор Пинтер (Gabor Pinter) – “Ethical Restoration Dilemmas of Nitrate Balkan Films at the Hungarian FilmLab” (Етични дилеми при реставрацията на нитратни балкански филми в Унгарската филмова лаборатория) предизвика гускусии, както и в рамките на фестивала „Златна роза“ 2020 показваха дигитализирано копие на филма „Мера според мера“, който също предизвика бурни реакции заради цветните корекции.

*“If you edit a scan to the best of your ability, but you are not convinced it really is the most pleasing image, what you can do is leave the image alone for several hours, make a copy of the raw scan, and then re-edit. This second version will almost certainly look different from the initial version, and the difference will point you in the direction of further improvements. On the other hand, if the two images look pretty much the same, you can be fairly confident that you really do have the most pleasing image (it is unlikely you would have zeroed in on the same optimum endpoint with two independent edits).”*

„Ако обработвате един скан до най-доброто, на което сте способни, но не сте напълно убедени, че това е най-задоволителния образ – това, което можете да направите, е да оставите за няколко часа снимката, да направите копие на сурвия скан и да обработите наново. Втората версия почти сигурно ще изглежда различно от първата и различната ще ви покаже посоката на бъдещото усъвършенстване. От друга страна, ако двете снимки изглеждат доста подобно, можете да сте достатъчно сигурни, че имате най-задоволителния резултат (не е вероятно да сте постигнали пълно съвпадение на крайния резултат при две независими обработки).”<sup>25</sup>

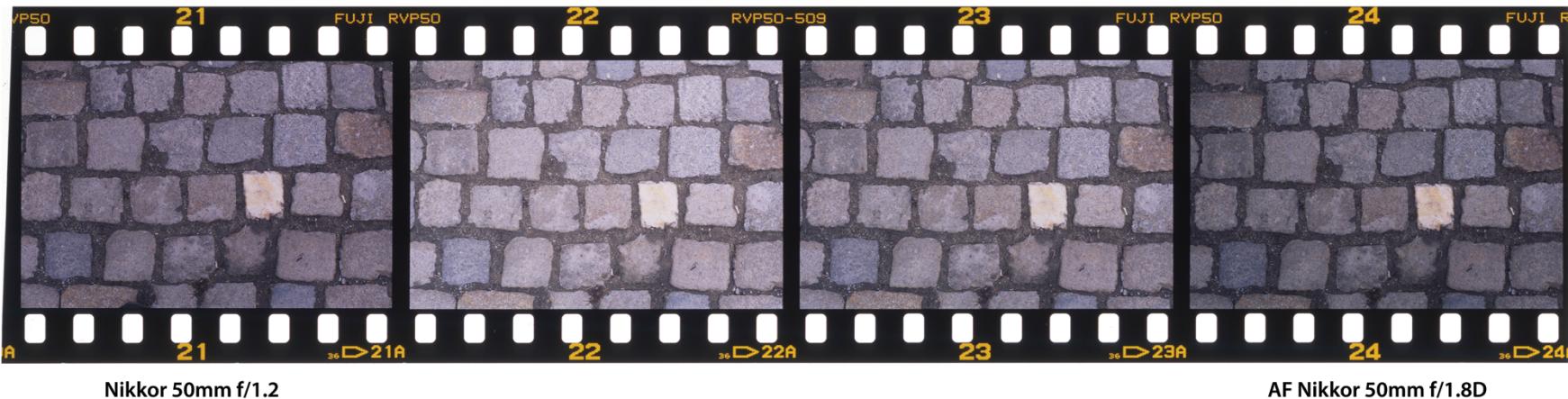
Колкото и парадоксално да звучи, практиката го доказва небвусмислено и може да се види от следния пример:



И двета кадъра са правени с технологията на преснимане с фотоапарат, като отначало смятах втората дигитализация за много по-блико до реалния израз. Към момента съм обработвал и дигитализирал поне 4-5 пъти този кадър отново и отново, преработвайки цветни профили и т.н., в стремежа си да се доближа до оригиналния израз. Нерядко ми се е случвало

<sup>25</sup> Burns, Guy, **The Art and Science of Reproducing Kodachrome**, cmp. 75, <http://www.mediafire.com/download.php?qc67n2gkdz3viyp>

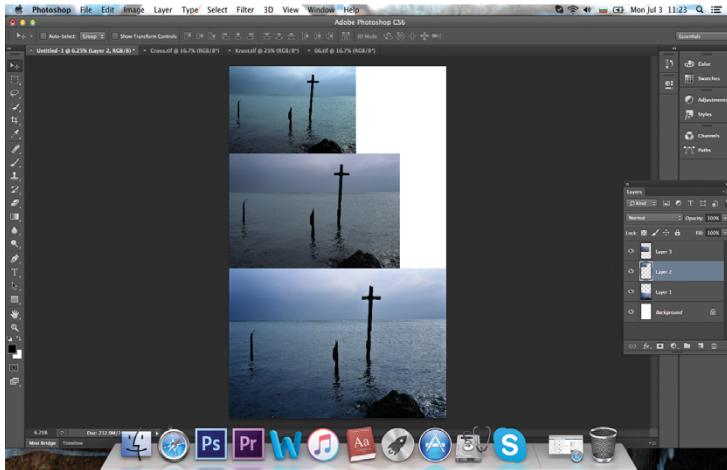
да държа оригиналата в ръка и да се опитвам безуспешно да постигна същото на екрана. Ето като допълнителна референция и скан на същата серия снимки, на плосък скенер, където целта е да се видят разликите в обектичите, но се вижда ясно и разликата в дигитализацията:



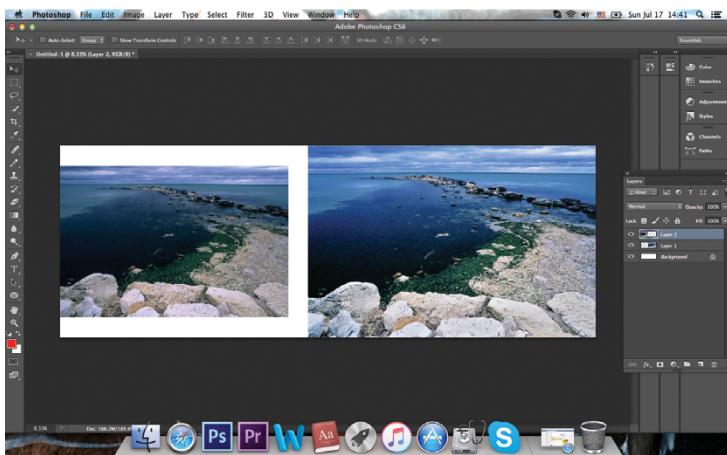
Следващата серия показва отново разлики в дигитализирането през различни периоди от време и технологии. По-малкият скан в следващото сравнение е от фотолаб, правен приблизително през 2006 г., с резолюция около 10 Мpx. Отдясно е същият кадър, пресниман с фотоапарат Nikon D810, около 36 Мpx, през 2016 г. Освен резолюцията има видима разлика в цветовете, динамиката и остротата:



Ом горе надолу – скан с Imacon скенер, 2007 г., около 10 Mpx; скан с Nikon Coolscan V ED, около 20 Mpx, 2013 г.; пресниман с фотоапарем Nikon D810, около 36 Mpx, 2016 г.:



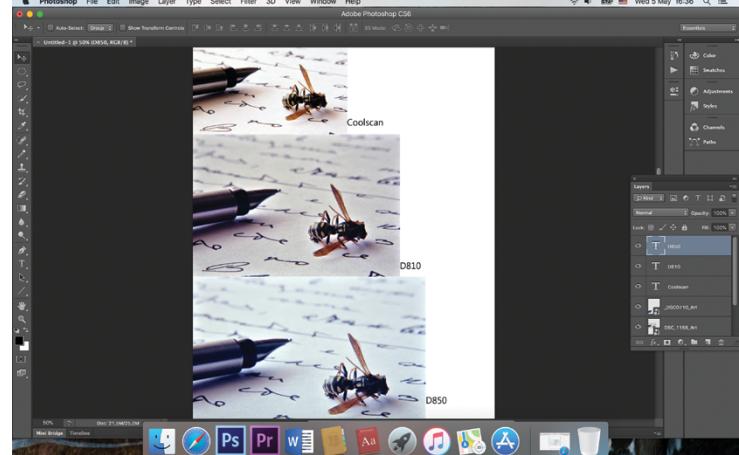
Омляво – скан с Nikon Coolscan V ED, приблизително 2012 – 2013 г., около 20 Mpx; Вяясно – пресниман с фотоапарем Nikon D810, около 36 Mpx, 2016 г.:



Суроби кадри – Вляво Imacon, 2009 г., около 16 Mpx; Вяясно – пресниман с фотоапарем Nikon D810, около 36 Mpx, 2016 г.:



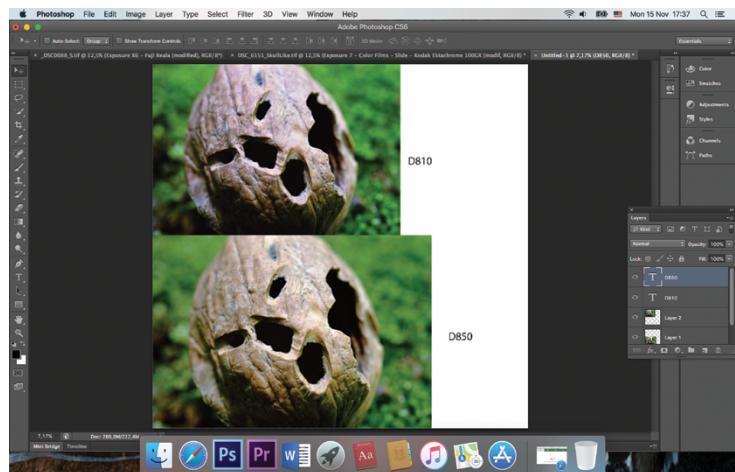
Сравнение между Nikon Coolscan V ED, 2013 г., около 20 Mpx и гве преснимания съотвествено с Nikon D810 – 36 Mpx, 2017г. и Nikon D850 – 46 Mpx, 2021г.:



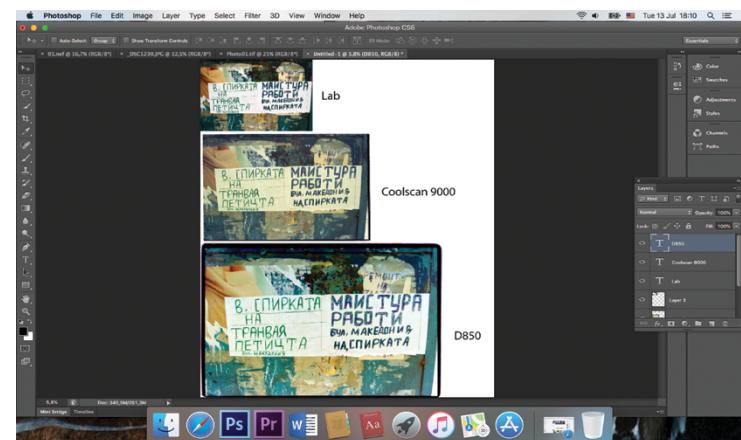
Сравнения между Nikon D810 – 36 Мpx и Nikon D850 – 46 Мpx:



D810, около 36 Мpx, съотвествено – долу, необработен кадър, горе – след обработка:

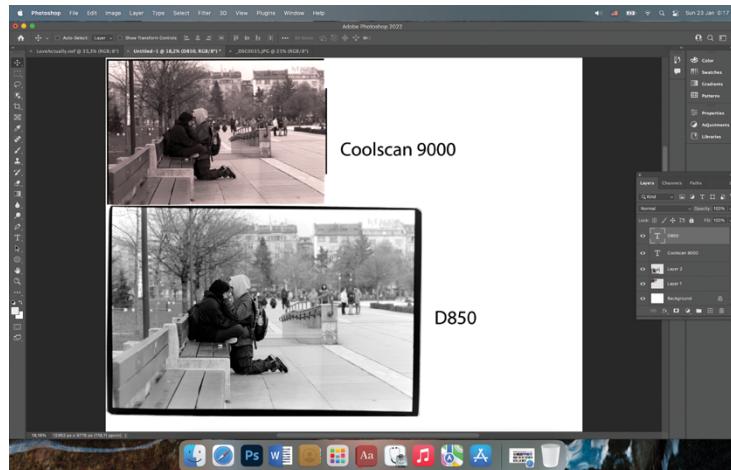


Негатив сканиран през годините на фотолаб, Nikon Coolscan 9000 и пресниман с Nikon D850 и автоматичното конвертиране на цветни негативи:



Отляво – скан с Nikon Coolscan 9000, около 20 Мpx; Вдясно – пресниман с фотоапаратом Nikon

Черно бял негатив, сравнение между сканирани файлове от Nikon Coolscan 9000 и Nikon D850, 2022 г., с автоматичното конвертиране на черно бели негативи:



Ето сравнение на горния кадър и при увеличение на 100%:



Всички тези тестове и примери могат да се разработват в още по-големи детайли като тун

използвана матрица (CCD, CMOS, Foveon), цветна компресия (8-, 14-, 16-bit), цветно пространство (sRGB, Adobe RGB), използвана оптика и т.н. почти до безкрайност. Но абстрактният се от чисто техническите характеристики, вярвам че визуално окото дава най-добра оценка на резултата, особено при директно сравнение с оригинал. До подобен извод стига и Гай Бърнс (Guy Burns) на финала на изследването си:

*"The reader would have noticed the term "most-pleasing" throughout this document. It means what looks most-pleasing to my eye after scanning and editing. Sharpness, shadow detail, colour and contrast are taken into account, but behind-the-scenes technicalities such as native resolution, bit-depth and IT8 profiles are of little importance. The image must be "most-pleasing".*

„Читателят трябва да е забелязал понятието „най-задоволителен“ в текста. То значи какво изглежда най-задоволително за мен, след сканиране и обработка. Острота, детайл в сенките, цвет и контраст са взети под внимание, но в крайна сметка технологии като резолюция, бит и IT8 цветни профили не са от голямо значение. Образът трябва да бъде „най-задоволителен.“<sup>26</sup>

Критериите за това обаче са силно субективни. Моят опит показва, че описаната технология на преснимане, специално при 35mm гуантини, дава най-добри резултати към настоящия момент, без да са абсолютни.

<sup>26</sup> Burns, Guy, **The Art and Science of Reproducing Kodachrome**, срп. 175, <http://www.mediafire.com/download.php?qc67n2gkdz3viyip>

Именно тази безкрайна многовариантност при дигитализацията, заедно с отделните примери, които практически не се погдават на задоволително дигитализиране, е причината условно да я нарека невъзможна. Или казано по друг начин – дигитализирането има безкрайно много възможности, без да има едно вярно решение. При подобен трансфер от една медия към друга изображението неизбежно се променя. Следват логичните въпроси – какво всъщност виждаме, когато гледаме дигитализация на аналогово произведение? Каква част от оригинала възприемаме и с каква промяна? И трябва ли да дигитализираме? Отговорите са функция от различни фактори. На първо място дигитализацията днес е неизбежна – почти са изчезнали аналоговите технологии за тиражиране и показване, които преди бяха ежедневие. Без тази стъпка е практически невъзможно да се разпространява или печата. Нещо повече – в съвремието ни публиката възприема почти единствено и само дигитални обраzi. Все по-малко и по-рядко хората имат досег с оригинални и гори печатни медии. Образите, които достигат до нас, са резултат от избор на дигитализация, обработка и екран, който финално изгражда видимото от нас изображение. Едно и също изображение изглежда различно на компютрен екран, на таблет, телефон или проектирано на голям екран. Любимият ми пример е една снимка на фотографа от National Geographic – Джим Бранденбург (Jim Brandenburg), който прави серия снимки на самотен вълк сред плаващи блокове лед. За първи път видях тази впечатляваща фотография по време на изложба в Националната галерия в София и когато я помърсих в интернет, попаднах на поне 3-4 вариации:



Коя е най-близо до истинския кадър, можем само да гадаем. Оригиналът на тази снимка е от 90-те години и, разбира се, на лента, но същият ефект не подминава и дигитално създадените днес снимки. В така популярните фотобанки (т. нар. сток сайтове – shutterstock.com, dreamstime.com, adobe.stock.com), снимката преминава автоматично прекодиране и се появява на страниците им в различни размери и формати. Купувачът получава съответно този преработен кадър, който е изbral и платил. С изключение на случаите, когато сайтът предлага и опция за сваляне на сировия дигитален файл (DNG, NEF), ако авторът е качил и него. В останалите случаи клиентите никога не виждат или получават оригинално изображение. Като в този случай те получават сиров файл, генериран от фотоапарата, а не финално обработения, по начина, по който фотографът е решил и създал. И тъй като днес всички залагат основно на обработката, разликите често са огромни.

Ако трябва една снимка да бъде и отпечатана, се завърта още един цикъл от безкрайни вариации, зависещ от тип печат, модел и поколение принтер или друга машина, вид мастила, вид хартия или друга медия и т.н.



В краяна сметка специалистите по печат говорят за „предвидими“<sup>27</sup> резултати, а Гай Бърнс (Guy Burns) – за „най-задоволителни“<sup>28</sup>. Което по същество е признание за огромната относителност на дигиталните процеси и невъзможност за получаване на инвариантност, а само на донякъде предвидим, задоволителен, според нечии критерии, резултат. Може би това е и причината много фотографи, в това число и аз, все още да

<sup>27</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=N4SL8TkLXto>

<sup>28</sup> Burns, Guy, **The Art and Science of Reproducing Kodachrome**, ср. 175, <http://www.mediafire.com/download.php?qc67n2gkdz3viyp>

предпочитат за определени художествени цели аналоговите технологии, които въпреки своите недостатъци, често пъти създават един-единствен оригинал, необвързан с конкретен технологичен етап, към ревюция, цветно кодиране или файлова компресия, които да осстават така дигитално замръзнали във времето, без да се възприемат пряко от зрителя. И макар филмът и фотографските оригинали да имат много други несъвършенства и да стареят с годините, при правилно съхранение позволяват да се дигитализират отново, при всяка следваща технологична стъпка. Като все още несъмнено оригиналът остава най-ценен.

Важно е да се отбележи, че фотографията и в своя аналогов път изминава единътъгълът процес на еволюция, повече от век. Появявайки се дигитализацията, заварва качествена и завършена технология, която за съжаление днес се изгубва по чисто финансово-пазарни причини. Предпочитанията към старите процеси днес вече се смятат за изключително субективни, дори лични. Но обективен критерий за оценка няма – фотографите, които все още не се отказват от тях, вярват, че те им дават повече. Фотографията в момента е като на кръстопът, чудейки се по кой път да поеме, опитвайки се паралелно да върви и по двата. Докъде ще стигне еволюцията на дигиталната технология обаче, не знаем. Бързата промяна потенциално носи проблем за съществуването им напред във времето, независимо дали са файлове на дигитализирани аналогови образи, или създадени сега. Съзнателно не коментирам дигиталната репродукция при живописта – там освен изброените проблеми има и тотална смяна на носителя и въздействието. Дигиталното копие на една картина е просто нейно отражение. Една от причините, струва ми се, музеите га приемат

на съхранение основно копирани на хартия фотографии, е именно, че са инвариантни и завършени произведения, подобно на живописта – по начина, по който авторът ги вижда. Оригиналът на лента според мен е изключително важен за съхранение също, особено за определени произведения – на тях може да се проследи историята на кадъра, как и върху какво е направен, какви корекции и дали са направени и т.н., което дава цялостната история на снимката. Вече започнаха кампании за създаване на дигитални архиви<sup>29</sup> и това е съвсем нормална крачка, предвид степента на дигитализация на обществото и факта, че повечето съвременни фотографии нямат друг оригинал извън файловия. Фотографията днес е основно на екран, рядко се печатат снимки, основно за изложби, като те в повечето случаи нито се съхраняват, нито могат да се приемат за оригинал. Всяко конче обикновено е резултат от моментните изброени фактори. Класическите лични снимки за спомен също са намалели драстично, а моменталните дигитални фотопринтери, използвани масово, в момента работят с изключително нетрайни материали. Разбира се, всяка технология има своите положителни и отрицателни страни – безспорните постижения на дигитализацията са обработката, която достигна невиждано преди възможности и разпространението, но с цената на тази относителност.

<sup>29</sup> В рамките на изложбата „Съвременна българска фотография“ във Vivacom Art Hall обявиха създаването и на дигитален архив на колекцията – <http://vivacomarthall.bg/2017/03/14/съвременна-българска-фотография/>

## ФОТОГРАФИЯТА КАТО ПОПКУЛТУРА

На откриването на фотоизложбата “MY [EYES]LAND”<sup>30</sup> на 17.01.2017 г. в кафе-галерия „ФотоСинтезис Арт Център“, авторът Симеон Патарозлиев сподели следното:

„С наближаването си, първо попадам на Вече опъната палатка, а сегне на потресаваща за мен гледка – около разбития самолет в полуокръг са се наредили петнадесетина души, от всякакъв пол, възраст и раса, и Вече са нагласили апаратите на стойките. Всичките чакат във вълно мълчание. Става ми смешно: изглеждат като някакъв вид секта, издигнали в култ купчина метал. Провеждам следния разговор с един от фотографите:

- Здравей. Това да не е някакъв уъркшоп? – питам.
- Не.
- Тоест всички сте дошли тук абсолютно самосиндикално и не се познавате?
- Да.

Някак губя интерес и желание да снимам...<sup>31</sup>

По време на своя разказ за пътуването му в Исландия той описва много подобни случаи, част от които са публикувани в пътеписа му в списанието за екстремни спортове 360°:

<sup>30</sup> [http://photosynthesis.bg/statia/MY\\_EYESLAND\\_fotografska\\_izlojba\\_na\\_Simeon\\_Patarozliev.html](http://photosynthesis.bg/statia/MY_EYESLAND_fotografska_izlojba_na_Simeon_Patarozliev.html)

<sup>31</sup> <http://www.360mag.bg/posts/73105>

„Кемперът ме оставя направо пред самия Водопад. Ситуацията е следната – пред мен се извисява най-мощната водна стихия, която съм виждал през живота си, а пред нея са се насьбрали стотици туристи, фотографи и като за капак на всичко, снимат се някаква Боливудска продукция.“<sup>32</sup>

Изключително верни наблюдения, които и моят скромен опит от последните години потвърждава. Фотографията и туризмът изначално са свързани:

*“The beginnings of photography coincided with the beginnings of mass tourism – so much so that it is now difficult to tell which was the original stimulus.”*

„Началото на фотографията съвпада с началото на масовия туризъм – до степен, когато вече е трудно да се каже кое е оригиналният стимул.“<sup>33</sup>

Но особеното днес е това изместване и тази масовост на фото туризма, т.нр. „фотопленери“, които събирам групи от фотографи – основно любители, не толкова за да гледат, а да снимат. Основно любители са, тъй като професионалните фотографи обикновено отиват на почивка, оставяйки си техниката върху. Комерсиалните фотографи, подобно на всички работещи хора, имат желанието да избягат от работното си място и среца (студио), поне за кратко. А и те прекрасно знайт, че уникални кадри не се правят просто така, в крачка и между другото.

<sup>32</sup> <http://www.360mag.bg/posts/71678>

<sup>33</sup> Badger, Gerry, **The Genius of Photography**, BBC, London, 2007, стр. 131

Изключение правят хората, които все още възприемат фотографията като изкуство и които понякога стигат до маниакални крайности в „живота си с фотоапарат“.<sup>34</sup> Авторите, опитващи се все още да създават изкуство, попадат в една особена междинна област – те със сигурност не са любители, поради знанията, уменията и постигнатите резултати, като същевременно не влизат и в категорията на комерсиалните фотографи, които развиват бизнес. Изкуството обикновено генерира ограничени и непостоянни приходи, което принуждава артистите да работят в друга област. Съвременната епоха отдавна е развенчала митологичния образ от 60-те години за фотографа-артист, свободен човек, с високи и независими доходи, който живее заобиколен от красави жени-модели, тълпящи се около него с надеждата да ги снима, и въобще – декадентски живот в изкуството. Филмът „Фотоувеличение“ от 1966 г.<sup>35</sup> на Антониони експлоатира именно този някогашен образ на фотографа. Реалността днес е досадна и различна. Комерсиалната сфера се свива все повече, а изкуството се създава по-скоро спорадично, от независими творци или малки групи, най-често самофинансиращи се или с ограничен проектен бюджет, което го превръща в губещо от финансова гледна точка начинание. Като това е само първоначалният етап от създаване на произведението, за достигането му до публика се изискват още средства и усилия. Същевременно с развирането на дигиталната фотография и досегашната и лесна за употреба (практически автономна) дигитална техника фотографията се превърна в най-масовото изкуство. Фото туризмът набира

<sup>34</sup> <http://www.sofialive.bg/heroes/gradski-tip/833-ivan-aleksandur.html>

<sup>35</sup> [http://www.imdb.com/title/tt0060176/?ref\\_=kw\\_li\\_tt](http://www.imdb.com/title/tt0060176/?ref_=kw_li_tt)

Все повече популярност и се развива гори от туристическите агенции, промотиращи специални фото турове по известни фото дестинации.<sup>36</sup> Включително и такива за снимане със смартфони.<sup>37</sup> Появиха се словосъчетания като „фотоуикенди“, „корпоративни фототиймбилинги“ „групови фотоаналитични опити“ и т.н.<sup>38</sup> Дори в жанра на голото тяло се организират групови уркшопи и сесии.<sup>39</sup> При тези организирани събития обикновено присъства и специализиран фотограф (гиг), който насочва любителите към потенциалната снимка, помага им в композицията и настройките на фотоапарата (ако не снимат със смартфон), гори и за необходимата постобработка. За фото туриста остава единствено да натисне копчето. Както исалият Симеон Патарозлиев сподели – В интернет можете да видите десетки практически еднакви снимки на конкретни дестинации в Исландия. На места е наблюдавал как цялата група се изчаква, един по един всички се изреждат да снимат от точно определената позиция, която се знае че е най-добра за конкретния пейзаж и местност. В друг случай разказа как, покато е снимал, до него се приближил японец, попитал го дали може да си разположи статива в близост до неговия, след което дълго сравнявал точната гледна точка и композиция на свата апарат. И накрая му казал – сега не е сезонът за тази снимка, извадил си телефона и му показвал десетки снимки на същото място, правени по друго време. Всичко това е характерно и за далеч по-малко екзотични дестинации. Аз лично съм го наблюдавал на различ-

ни места и събития в България, най-емблематичният пример от които е може би кукерският фестивал в Перник. Там на моменти фотографите и операторите съперничат по брой на участниците. Ако добавим и снимащите с телефони, броят със сигурност ще ги надхвърли. Но тук вече „змията си захапва опашката“ – самите участници задължително се снимат сами с телефоните си, завъртайки по този начин един омагьосан кръг.



Впоследствие могат да се видят стотици снимки на кукери,<sup>40</sup> които трудно могат да се различат по смисъл, автор или дори фестивално издание.

Тази тенденция се наблюдава много силно през последните години, което определено довежда съвременната фотография до нивото на популярна, масова култура. Макар и много упо-

<sup>36</sup> <http://dev.iskoni.com/>

<sup>37</sup> <https://www.facebook.com/events/1677736599191858/>

<sup>38</sup> <https://www.facebook.com/events/249716092597961/>

<sup>39</sup> <https://btvnovinite.bg/videos/tazi-sutrin/kakvo-predstavljava-bod-igrajifata.html>

<sup>40</sup> В социалните мрежи и фотографските форуми като <http://photo-forum.net>

требявани днес и със сравнително ясно значение, тези термини добиват различни определения във времето. Без да се спират на тяхното развитие и интерпретации през годините<sup>41</sup>, ще направя уточнението, че ги използвам като символ на масово социално-културно явление, достигащо до значителен брой хора. Опасявам се, че настоящият текст задава повече въпроси, отколкото намира отговори, за посоката на тази тенденция, следствията и бъдещето на фотографията – като изкуство, като бизнес и като документ.

Най-интересното явление в случая е обръщането, смяната на местата и донякъде сливането на творец-зрител. В общия случай се говори за популярно изкуство като „потребление“, „консумация“, актуални за съвременното общество въпроси, които не подминават и изкуствата. Масовият зрител обикновено е именно в позицията на зрител, той получава готовия продукт – независимо дали е кино, музика, театър... Развитието на фотографията като популярна култура превърна хората във фотографи, постави ги в позицията на творци, а не посетители на фотоизложби, разглеждащи фотоалбуми или виртуално гледащи снимки. Дори напротив – до голяма степен може да се каже, че днес „всички“ снимат и „никой“ не гледа. Този процес е коментиран още от Валтер Бенямин относно пресата:

*„Векове наред в писмеността нещата са стояли така, че на един малък брой пишещи са се падали хиляди пъти повече четящи. Към края на мина-*

<sup>41</sup> Проследени подробно от Донев, Александър в дисертацията **Зрителският успех в кината на българските игрални филми от началото на ХХI век**, 2016, архив ИИИЗ – БАН

лия век в това положение настъпва промяна. С нарастващото разпространение на пресата, която поставя на разположение на читателите все нови политически, религиозни, научни, професионални и местни печатни органи, все по-голяма част от читателите – отначало случаино – попадат сред пишещите [...] Четящият е винаги готов да се превърне в пишещ.“<sup>42</sup>

И доколкото това са все още частични процеси в пресата, засилени по-късно от телевизията, сега зрителят и снимашият са едно, като дори всеки човек е автор и медия едновременно:

*„Съобщаващият става средството в епохата на интернет“<sup>43</sup>*

Ако в рамките на дадена печатна или друга медия все пак има селекция и редакция на публикуването и поставянето им в отделна категория – читателските писма не са равностойни на журналистическите статии, то днес, специално във фотографията, всеки има възможност да представя независимо и напълно равностойно произведенията си. Също така писането, дори във формата на читателски отговори, отнема значително повече усилия от просто натискането на едно копче. Исторически погледнато това е втората подобна вълна във фотографията – първата е създадена през 1888 г. от Джордж Истман

<sup>42</sup> Бенямин, Валтер, **Художественото произведение в епохата на неговата техническа възпроизвеждаемост**, цитирано от **Из история на филмовата мисъл**, антология, съставител Знополски, Ивайло, част 1, Hayka и изкуство, София, 1986, стр. 479

<sup>43</sup> Димитрова, Мая, **Европейско кино в епоха на глобализация**, архив на ИИИЗ – БАН, 2009, стр. 2

с появата на Kodak, който за първи път автоматизира и популяризира фотографията, създавайки индустрия с пост процесите на проявяване и копиране. Тогава по подобен начин са коментирали масовото използване на „партнивните“ за времето си фотоапарати:

*...so-called Detective Cameras, which has swept over the country as a flood during the past year. Every would-be photographer has possessed himself of one of the fascinating little boxes, in some one of their many forms; and older and more experienced devotees of the art (who ought to know better) have in too many instances sacrificed picture making to facilities for procuring a rapid succession of snapshots afforded by their use.*

*...така наречените Детективски камери, които залъха страната като потоп последната година. Всеки желаещ да бъде фотограф притежава една от тези очарователни малки кутии, в някоя от много ѝ форми; и по-старите и опитни посветени в изкуството (които би трябвало да знаят по-добре) в много случаи жертвват създаването на картини за удобните и гостивящите бърз успех щраквания, осигурени от тяхното използване.<sup>44</sup>*

Ефектите на масовостта като че ли винаги предизвикват еднакви резултати и реакции. И макар рекламата на Kodak още тогава да е:

*„Вие натискате бутона, ние правим останалото“*,

аналоговата технология гори от последните десетилетия така и не успя да автоматизира до такава степен процесите, както са те в момента. Хората днес виждат предварително изображението. Новите поколения са толкова свикнали с това, че често са ужасени от идеята да снимат „на тъмно“, без да виждат какво се получава. Те вече разказват „легендарни“ истории за това как някой се е осмелил да снима видеоклип на лентата например. А когато случайно спомена, че все още снимам на филм, обикновено ми отправят поглед, изпълнен с удивление и уважение едновременно. За нас, които сме започнали да снимаме в епохата, когато друго нямаше, всичко това е безкрайно комично. Но именно това ерадикалната промяна, която настъпи едва при дигитализацията. Аналоговите технологии никога не успяха да преминат този чисто психологически праг, при тях винаги остана усещането за неизвестност и очакване, и преодоляването му става единствено с много знания и опит. По тази причина там остана една дистанция, която едва дигиталното „съмну“ Хората днес в буквния смисъл си играят, снимайки, а на следващ етап и претендирам да бъдат творци. Емблематично осъществени са вече хилядите лични страници, озаглавени „Име Фами-

<sup>44</sup> Newhall, Beaumont, *The History of Photography from 1839 to the Present Day*, The Museum of Modern Art, New York, 1949, срп. 112

лия's *Photography*". Камо Виц се разпространява репликата, че за да станеш професионален фотограф, трябва да си смениш фамилията с "photography". Този масов феномен е интересен сам по себе си.

Разбира се, има увеличение и на „потребявашите“ фотография, най-вече виртуално, но определено всекидневно се генерират и публикуват в интернет във пъти повече снимки, отколкото въобще могат да се прегледат от публиката. Задълбоченото и самостоятелно излагане и възприемане става все по-трудно за осъществяване. А и масовата публика не търси това. Именно желанието на хората и автономната техника е комбинацията, която ражда феномена на попкултура. Хората искат да снимат и да се снимат. Още Сюзан Зонмаг коментира, че често пъти единственото, което остава от поколения хора, са техните образи на снимките.<sup>45</sup> Андре Баузен го нарича „комплекс на мумията“ в кинотеорията.<sup>46</sup> Дълбоко психологическо, в този отчаян опит да спрем времето, намирам първия поглед в това масово желание на всички да снимат. Вторият импулс е чисто социален – феноменът на selfie-то днес, желанието да споделиш, да се похвалиш. Тази масова мода на „селфито“ практически унищожи автопортрета като жанр, поне към моментната културна ситуация, въпреки неговата сериозна трагедия още от живописта.<sup>47</sup> Някои от емблематичните снимки на Вивиан Мајер<sup>48</sup> например също са автопортрети, кои-

<sup>45</sup> Зонмаг, Сюзан, **За фотографията**, Изток-Запад, София, 2013, стр. 14

<sup>46</sup> **Из история на филмовата мисъл**, антология, съставител Знеполски, Ивайло, част 2, Наука и изкуство, София, 1988, стр. 91

<sup>47</sup> Сериите на Anne Brigman са пример за автопортрети отпреди век <https://www.messynessy chic.com/2018/10/18/naked-in-the-mountains-100-years-ago-she-invented-the-advanced-selfie/>

<sup>48</sup> <http://www.vivianmaier.com/about-vivian-maier/>

то са и единственият образ, който имаме за тази енигматична и приживе неизвестна фотографка. Третият не по-малко важен фактор е желанието да направиш момента специален.

„Да фотографираш означава да придаваш значимост“.<sup>49</sup>

Телевизията особено засили това усещане в хората, че ако нещо се снима, значи то е важно. Наличието на снимачен екип на улицата създава събитие само по себе си. В моя опит съм го наблюдавал наведнъж. Присъствието на фотоапарат/камера изведнъж променя поведението на хората, както и мястото им отношение. За пример ще споделя една случка от личен опит. Ана Каракашева е уличен танцьор<sup>50</sup>, която обикновено пуска музика от една малка колонка и просто танцува. Понякога поставя и малък фотоапарат, снимайки се сама. Веднъж когато бях при нея на улицата, тя ме помоли да я снимам, докато танцува. Даже ми пълна свобода – да се движка около нея, да стоя на едно място с фотоапарата – каквото решава. В мига, в който тя заманцува, а аз започнах да я снимам и да се движка около нея, привлякохме вниманието на всички присъстващи. Минувачите започнаха да се спират, а от съседните магазини – да ни гледат. На същото място тя танцува от години и никой не ѝ обръща особено внимание, гори често пъти я нагряват, гонят. И когато се появи човек с камера – отношението се преобръща. Този социален ефект не е нов, със сигурност процесът на снимане изди-

<sup>49</sup> Зонмаг, Сюзан, **За фотографията**, Изток-Запад, София, 2013, стр. 37

<sup>50</sup> Повече за нея в Ана Каракашева и крайните експерименти, **VideoDance**, София, 2015

за събитието в очите на хората. Да снимаш също така означава и да излезеш встриани от случващото се, да минеш от участник в наблюдател. Понякога гори като оценяваш случващото се. Един също много сериозен проблем на днешното общество – да прекистваш или да регистрираш. Хората забравиха да прекистват моментите в стремежа си да ги заснемат и споделят. А за по-интровертните хора това излизане встриани от вихъра на събитията винаги е било добре дошло бягство:

*“someone who could have one step in the world while at the same time being one step removed from it”*

„някой, който може да бъде една стъпка в света, докато същевременно е и една стъпка отстранен“<sup>51</sup>

Идеята за „скриването зад камерата“ и въобще ролята ѝ е разглеждана от много автори.

Така стигаме до въпроса какъв е профилът на масовия фотограф? И има ли въобще такъв? Интроверт, бягаш от интензивно общуване; подрастваща девойка, снимаща се суетно в огледалата; или пътешественик, споделящ местонахождението си? Всъщност единен профил и масова култура са гве противоречещи си понятия. Идеята, че нещо е масово, означава досъпност до всички хора. И все пак има едно обединяващо качество и това е дълбочината. Масовата култура винаги е била критикувана за своята повърхностност и фотографията като попкултура не прави изключение. Причината за това е много проста – задълбочаването изисква усилия. Особено когато масовият човек е поставен в позиция-

та на творец. Всяка стъпка напред изисква нови и нови усилия, и средствата, и време. Това е причината масовата фотография днес отново да не надхвърля като ниво „снимки за спомен“, така, както беше и преди дигитализацията. Разликата е единствено количествена. Ансел Адамс казва:

*“There is nothing worse than a brilliant image of a fuzzy concept.”*

„Няма нищо по-лошо от брилянтно ясна снимка с неясна идея.“<sup>52</sup>

Дигитализацията постигна именно това. Ако проследим развитието на повечето снимачи, ще видим, че обикновено започват да снимат първо със смартфони. Неслучайно характеристиките на камерата се е превърнала в основна рекламна стратегия на производителите. Периодично се създават и специални кампании, които да убеждават в „профессионалните“ качества на снимане на някой нов модел телефон.<sup>53</sup> Нелепостта на тези опити води понякога до корпоративни скандали, както това се случи с производителя Huawei, когато се разкри че за рекламираните снимки са ползвали професионална техника.<sup>54</sup> Поради огромния интерес действително камерите на смартфоните се подобриха значително, но, разбира се, не могат да досегнат професионал-

<sup>51</sup> Wylie, Donovan, [https://pro.magnumphotos.com/C.aspx?VP3=CM3&VF=MAGO31\\_9\\_VForm&ERID=24KL53Z3Z3](https://pro.magnumphotos.com/C.aspx?VP3=CM3&VF=MAGO31_9_VForm&ERID=24KL53Z3Z3)

<sup>52</sup> Adams, Ansel, цитирано от Marien, Mary, **Photography Visionaries**, Laurence King Publishing Ltd, 2015, срп. 105

<sup>53</sup> [http://hicomm.bg/kratki-novini/naj-novata-korica-na-billboard-e-snimana-s-i-phone-7-plus.html?utm\\_source=Newsletter%20from%3A%2017-18.02.2017&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=Hicomm\\_Newsletter](http://hicomm.bg/kratki-novini/naj-novata-korica-na-billboard-e-snimana-s-i-phone-7-plus.html?utm_source=Newsletter%20from%3A%2017-18.02.2017&utm_medium=email&utm_campaign=Hicomm_Newsletter)

<sup>54</sup> <http://www.scmp.com/lifestyle/article/1986109/huawei-busted-using-canon-dslr-photo-promote-new-p9-smartphone-camera>

но ниво.<sup>55</sup> Днес те създават изображения сходни с любителските фотоапарати, известни сред фотографите жargonно като „сапунерки“, като така почи-ти напълно изядоха техния пазарен дял.

Следващата стъпка на снимашия е да започне да се интересува от foto техника, като обикновено това е нисък клас огледално-рефлексен или т.нар. безогледален апарат. Тези апарати въвличат бяха създадени и развити от производителите именно за да отговорят на това търсение, тъй като на това ниво вече снимашият се сблъсква с три основни проблема – първият е цената на техниката, вторият са знанията и третият са обемът и фактът, че се налага тази техника да заема отделно място и грижи. За да намалят цената, производителите създадоха ниски класове огледално-рефлексни апарати, които изглеждат професионално, но нямат истински професионални характеристики. Безогледалните апарати от друга страна отначало ги рекламираха най-вече като компактна техника с професионални характеристики, които да реши третия проблем с обема и теглото. За възможностите им отначало се спореше много, мненията се разпределяха от пълно отричане през умерено приемане до възхвала и предричане на ултимативно бъдеще и отмирание на всички останали технологии. Последното започна вече да се случва, поради инвестирането на производителите основно в безогледалната технология. Това е резултат като че ли най-вече заради повишенното търсение на техника за видео – безогледалните апарати се оказаха особено подходящи, а премахването и на механичния затвор (последните модели на Nikon – Z9, Z8) разшири още

повече възможностите. Преминаването към изцяло електронни затвори и съкращаването на цели механични модули намалява и производствените разходи. В комбинация на усъвършенстването на автофокусните системи, записа на видео формати и много други постепенно накара и професионалистите да започнат да преминават към безогледални системи. Огледално-рефлексните са все още предпочитани само от хора, които са тясно фокусирани единствено във фотографията или имат нужда от специфична оптика, все още липсваща при безогледалните. В момента производителите се конкурират в разработването на изцяло нови серии от обективи за безогледалните системи, тъй като старите са несъвместими или компромисни чрез преходници. Цялото това развитие обаче отново увеличи обема и теглото, а цените скочиха многократно. Омагьосан кръг, с който любителите на това ниво се сблъскват и много бързо осъзнават, че фотографски шедьовър не се създава между другото, докато си на почивка на морето с техника в джоба. Но най-серioзен се оказва вторият проблем – знанията и уменията. Изведнък взели по-голям апарат в ръце, се оказва, че трябва да научат основните принципи на фотографията, както и контрола на самата техника. Многократно хора на този етап са се обръщали към мен с молба за уроци по фотография. Резултатът винаги е един – на втория или третия час се отказват. Осъзнавайки колко усилия трябва да положат и да отделят време, повечето се предават и ползват големия фотоапарат на принципа на телефона – просто натискат копчето и оставят апаратата сам да снима. Така неизбежно резултатите не надхвърлят особено предишните снимки със смартфон. Привлечени все пак от фотографията, хората, разполагащи със средства, често тръгват в посока на безкрайно купуване на все по-нова

<sup>55</sup> Забавно сравнение между Nikon D850 и iPhone 12 Pro Max – [https://www.youtube.com/watch?v=bUF8OItRZ4k&list=PLrAKxjN4uyqY\\_TjVkj743cd9qKGNQ5LDs&index=69&t=445s](https://www.youtube.com/watch?v=bUF8OItRZ4k&list=PLrAKxjN4uyqY_TjVkj743cd9qKGNQ5LDs&index=69&t=445s)

и по-скъпа техника, с надеждата че щом е по-скъпа и по-добра, тя все мака автономно ще прави невероятни снимки. Това обаче не се случва. Повечето от останалите остават да гравитират около полупрофессионална техника, често взета на старо. Но тъй като задълбочаването е все мака проблемно и в двата случая, на помощ идват описаните фотопленери и пътувания, които стават все по-популярни и събират хората по интереси, давайки им шанса да обменят опит и знания. Личният ми опит като участник в подобни пътувания показва, че въпреки това почти всички снимки на тези пленери са снимки за спомен между самите участници – снимайки се взаимно как снимат.<sup>56</sup> Събирането на едно място на любителски фотографи по някакъв начин отклочва един почти маниакален механизъм за снимане – през цялото време отвсякъде се чува щракането на затворите на фотоапаратите. Описаните психологически и социални потребности много ясно се виждат тогава. Още по време на пътуването се правят десетки снимки, прехвърлят се през телефони и таблети към социалните мрежи, споделят се „тагват“ се и т.н. Желанието да снимаш и регистрираш наделява напълно, измествайки всичко останало. Вилем Флусер описва прекрасно този ефект:

„Камерата изисква от притежателя си (от онзи, който е обсебен от нея) непрекъснато да щрака, да създава все нови и нови, безбройни изображения. [...] Той не стои над апарат, а е погълнат от страстта по своя апарат, превърнал се е в удължена самоснимачка на своя апарат. Поведението му е автоматично функциониране на камерата.“<sup>57</sup>

<sup>56</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=yYpy75cgSWs>

<sup>57</sup> Флусер, Вилем, цитирано от Гаймер, Петер, **Теории на фотографията**, Изток-Запад, София, 2011, стр. 203

Манията по фото техниката често води именното това. Така се натрупват хиляди снимки за спомен, а при наличието на добър фотограф – и абсолютно еднакво композираните и заснети кадри. Много често по време на тези пътувания са ме питали: „Защо не снимаш?“, а аз отговарям: „Какво да снимам?“. Подобно на описаните в началото случаи, и аз като Симеон Патарозлиев ръжко имам желание в тези моменти да извадя фотоапарата. А и ръжко въобще има смисъл. Малцина от всички, привлечени от фотографията, които се задълбочават, постепенно преминават в едно или друго професионално ниво. Те извървяват пътя както на техническото обучение, така и на необходимите натрупвания за история и теория на фотографията и изкуствата изобщо.

До какво водят всички тези процеси? Обобщенията безспорно са трудни. Както вече споменях, настоящият текст като че ли задава повече въпроси, отколкото намира отговори. Ще се опитам да очертая някои от следствията на всички описани тенденции. Едно от най-очевидните е промяната на фотографския бизнес. Това може да се обобщи в две посоки – на фото услугите и фотографията като професия. Повечето може би са забелязали изчезването на голяма част от фотоательетата, така популярни преди дигитализацията. Практически във всеки квартал на по-големите градове имаше поне едно. В момента са останали единици, най-вече концентрирани в централната част на града. Обяснението е лесно – хората преди не можеха да видят какво са заснели без проявяване и копиране. Днес виждат моментално снимката и я споделят през мрежата. Ръжко се видят хартиени копия. Няма нужда и от непрестанно снабдяване с лента. Последният удар за фотоательетата беше премахването и на паспортните снимки – сега това става на мяс-



то в паспортните отдели. Изключително удобно за хората, но премахна пръката им ежедневна работа. Преди дигитализацията това беше невъзможно. Оцелелите фотоателиета се наложи да променят бизнес модела си към предлагането на бутикови услуги за все още снимашите на лентя, както и към услуги като дигитализация и най-вече директни продажби на стоки. Най-големите фото магазини в момента са всъщност представители и дистрибутори на големите компании за техника. Фотографската професия също почти изчезна. Повечето хора в момента с лекота постигат без никакви знания и умения едно задоволително ниво на изображение, благодарение на автономната техника. Голяма част от публикуваното съдържание в социалните мрежи е създадено и обработено с телефон.

Вездесъщият дигитален еcran, най-често в джобен формат, няма пременции към качеството и резолюция – там всички изглеждат еднакво на потребителя. Огромен брой решения се предлагат за снимане в домашни условия на предмети за онлайн магазини. Свидетел съм как на места фотографите се превърнаха просто в технически лица. Онлайн магазините въведоха един индустрискил принцип на снимане, като на помощна линия, при строго фиксирано осветление и закована техника, при което фотографът просто снима с мишката от компютъра, а останалите технически лица сменят грехите или артикулите. Така получените изображения се предават автоматично към други екипи, които за минимални усилия и време ги обработват и препращат към следващите, които опистват и качват онлайн. При така изградената помощна линия не само няма място за творчество, но и нужните умения са минимални, а хората – лесно заменяеми.

Тези установки, заедно с гесемките сайтове, предлагащи сток снимки, почти редуцираха и нуждата от досегашната продуктова фотография. Остана необходимостта единствено от Висок клас фотографски услуги за конкретно предлагани луксозни стоки. В някаква степен остана и събитийната фотография, най-вече сватбената, когато е необходим външен за събитието човек. Но гори и там често пъти не се наема професионален фотограф. При тази пазарна ситуация голяма част от професионалните студии и фотографи изчезнаха. Оцеляха само отделни имена, най-известните, които останаха да обслужват споменатия Висок клас стоки и услуги. Дори медиите редуцираха фото отделите си до няколко фоторепортера или ползват услугите на агенции, където един човек практически снабдява десетки издания.

„След 90-те години ролята на фотожурналистите е обезличена от масовото присъствие на цифрови фотоапарати и телефони с камери и незабавното разпространение на изображенията по интернет.“<sup>58</sup>

Повечето фотографи все още не желаят да си признаят, че всъщност работят под себестойност. Цената на техниката непрекъснато расте, цената на услугата намалява. От икономическа гледна точка тази ситуация не е феномен – огромното предлагане и обезценяване на труда на професионалистите води съответно до абсурдно ниски цени на услугата. За пример – рекордната най-ниска цена, която са ми предла-

<sup>58</sup> Хакинг, Джоуиет, **Фотографията. Цялата история**, Книгомания, 2014, стр. 542

гали за снимане, е 25 лева. Обосновката винаги е от тина „само за час-два е“, „не изискваме нищо особено“, като впоследствие разбира се желаят и обработка, и предаване на готовите кадри максимално бързо, ако може веднага. След събитие гори са ме питали дали не мога да им ги прехвърля през телефона. Усещането на хората днес е сякаш всичко е възможно и се случва от само себе си и, разбира се, професионалистът работи с последен модел техника, която може абсолютно всичко. Масово се наложи вече и цена от 100 лева на час, което ни препраща директно към занаятчиството и манифактурата, когато цената се определя от възможната производствена бройка за единица време. Подобни „хонорари“ не могат да покрият често пъти гори транспортните разходи, какво остава за най-новите камери. Тази ситуация неизбежно води до парадокси, когато гори нашумели фотографи изведнъж зарязват бранша. Такъв е съвсем скорошният случай с Виктор Хабчи (Victor Habchy)<sup>59</sup>. Съвсем в духа на дигиталната епоха, мой става известен за една нощ с кадрите си от фестивала Burning man.<sup>60</sup>

*“I went to the Burning Man, probably the biggest turning point of my career: I posted the pictures online and went to sleep. The next morning, my mailbox was filled with request[s] from newspaper[s], with model[s] who wanted to meet, with messages of people saying how much they loved my pictures. It simply became viral. I was overwhelmed.”*

<sup>59</sup> [https://www.sfgate.com/travel/article/His-stunning-Burning-Man-images-rocketed-him-to-13785904.php?fbclid=IwAROCICh-FR\\_Vq6PwnMQDbVw82pyoOJnLuAfjRXfvT6EFB6Tk5iTJoyT4EQ](https://www.sfgate.com/travel/article/His-stunning-Burning-Man-images-rocketed-him-to-13785904.php?fbclid=IwAROCICh-FR_Vq6PwnMQDbVw82pyoOJnLuAfjRXfvT6EFB6Tk5iTJoyT4EQ)

<sup>60</sup> <https://burningman.org>

„Отидох на Burning man, вероятно най-голямата повратна точка в моята кариера: публикувах снимките онлайн и си легнах. На другата сутрин пощата ми беше пълна със запитвания от вестници, модели, които желаеха да се срещнат, съобщения от хора, които казваха колко много са харесали снимките. Просто станаха viral. Бях поразен.“<sup>61</sup>

Само за една нощ, почти случайно, постига това, за което хияди мечтаят. И въпреки успеха, заявява, че фотографията не го вълнува повече и смята да обикаля света с колело. Разбира се, не можем да знаем неговите истински мотиви, но за мен това е показателно. Същевременно сайтът 247wallst.com в свое изследване поставя фотографията на 25-то място в класацията за най-лоши професии.<sup>62</sup> Средният годишен фотографски доход според нея възлиза на 34 000 долара, което е под средния за страната – около 50 000 долара. Тази тенденция е от поне десетилетие, като струва ми се в момента достига критични нива.

Освен фотографският бизнес, промени се и отношението на хората към изображенията.

„По ирония на съдбата очевидното нарастване на количеството снимки намалява въздействието на отделното изображение.“<sup>63</sup>

<sup>61</sup> [https://www.sfgate.com/travel/article/His-stunning-Burning-Man-images-rocketed-him-to-13785904.php?fbclid=IwAROCICh-FR\\_Vq6PwnMQDbVw82pyoOJnLuAfjRXfvT6EFB6Tk5iTJoyT4EQ](https://www.sfgate.com/travel/article/His-stunning-Burning-Man-images-rocketed-him-to-13785904.php?fbclid=IwAROCICh-FR_Vq6PwnMQDbVw82pyoOJnLuAfjRXfvT6EFB6Tk5iTJoyT4EQ)

<sup>62</sup> <https://247wallst.com/special-report/2019/04/18/the-worst-job-s-in-america/2/>

<sup>63</sup> Хакинг, Джулайт, **Фотографията. Цялата история**, Книгомания, 2014, стр. 337

Изключително точно наблюдение, което се засилва все повече. Максимата „една снимка струва колкото хиляди думи“ днес се е превърнала в прекомерно използвано клише. Самата снимка отдавна вече няма тази стойност. Нещо повече – хората, струва ми се, започнаха да си създават механизъм за защита от прекомерно заливашите ги отвсякъде изображения – просто не им обръщат внимание, не ги забелязват. И това е напълно естествен процес. В океана от снимки днес все по-трудно се отличават и произведенията на изкуството. Питър Лънънфелд обобщава:

„Сега уникалната снимка е принудена да се нагоди към общата графична среда, ако не е загинала в нея.“<sup>64</sup>

И макар той да има предвид еcranната среда по принцип, при която снимката се претопява и става просто графичен елемент от общия дизайн, това важи и за цялостната визуална ситуация в момента. Всяка успешна снимка бива безмислено мултилицирана десетки пъти, в десетки вариации, от десетки автори, до степен, когато е трудно да откриеш първоизточника. Пример за подобна снимка е балерина с хвърчащо около нея брашно, заснето студийно в черно-бяло. Една такава серия се появява в интернет и само за няколко години вече съм попадал на десетки вариации на тази идея. Колкото и да изглеждаше ефектна отначало, вече се превърна в абсолютно клише, при това за изключително кратък срок от време. В този процес се размира авторството, а идеята губи стойността си, премопена в попкултурата.

<sup>64</sup> Питър Лънънфелд, цитирано от Гаймер, Петер, **Теории на фотографията**, Изток-Запад, София, 2011, стр. 128

Отделните творци все по-трудно изграждат своято име, ако това въобще се случва. Те остават познати само на малък брой специалисти.

*“The consequence is that quantity blurs quality; and we do not have famous masters in the modern sense anymore. There are no more myths about individual artists; on the contrary, digital objects usually become anonymous during copying.”*

„Последиците са, че количеството размира качеството; ние вече нямаме известни майстори в модерен смисъл. Не съществуват митове за индивидуални артисти; обратно, дигиталните обекти обикновено стават анонимни при копирането.“<sup>65</sup>

Всичко това довежда и до силна вторичност във фотографията днес. През април 2018 г. в галерия „Синтезис“ се откри фотоизложбата „Моя Лиза“<sup>66</sup> на фотографа Никола Михов. Той прекарва 138 часа (вероятно ги е броил) през последните 4 години, снимайки как хората си правят селфита с емблематичната Мона Лиза. Змията си заханва опашката – снимаме как снимаме, като тази вторичност се извежда и представя публично гори като изложба.

Фотографията в първообраза си е и документ. Още Сюзан Зонтаг много правилно отбележава, че:

„докато картините или стиховете не стават по-добри, по-интересни само защото са старели,

<sup>65</sup> Aydin, Emin Doğan, Budak, Cüneyt, **The Work of Art in the Digital Age**, <https://www.yumpu.com/en/document/read/8168481/the-work-of-art-in-the-digital-age-new-media-yeditepe>

<sup>66</sup> [https://photosynthesis.bg/statia/moq\\_Liza\\_izlojba\\_na\\_Nikola\\_Mihov.html](https://photosynthesis.bg/statia/moq_Liza_izlojba_na_Nikola_Mihov.html)



Всички снимки са интересни и вълнуващи, когато са достатъчно стари.“<sup>67</sup>

Единствено запечатаният образ на снимката може да ни даде представа и да ни напомни за безвъзратно изгубеното Време. Колкото по-назад, толкова по-забравен или непознат и ценен става образът. При едно условие обаче – наличието на документална (неманипулирана) фотография. Какво ще се случи с този океан от изображения днес, който в огромната си част е и силно манипулиран? Каква част от тях ще оцелее и каква информация ще донесе на следващите поколения? Дали въобще ще могат да разчетат дигиталното закодиране на днешните изображения? На тези въпроси днес нямаме отговор. Историята рядко върви праволинейно и съвременните тенденции може да се окажат мимолетни, просто подгответка за следващ възможен етап или дори връщане назад. Предизвикателство ще бъде селекцията и оценката на днешната фотография, ако въобще бъде съхранена при тази динамика, нетрайни носители и смяна на технологии, паралелното съществуване и преплитане на аналогови и дигитални процеси и т.н. Извращите поколения ще се раждат с това визуално общуване, изцяло помопени в тази среда, генерираща изображения, което неминуемо ще промени цялостното им възприятие и отношение.

(С. 80–81: Зад кадър на „ФотоВаканция 2018“, модел Ива Балканска)

<sup>67</sup> Зонмаг, Сюзан, **За фотографията**, Изток-Запад, София 2013, стр. 175

## МИМОЛЕТНИЯТ ОБРАЗ

„Както водата, газта и електричеството извиват отдалеч в нашето жилище с помощта на почти незабележимо движение на ръката, за да ни обслужват, така ще бъдем снабдявани с картини или с поредици от тонове, които ще се появяват с едно леко движение, почти знак, и също тъй ще ни напускат.“<sup>68</sup>

Надали Пол Валери (Paul Valéry) е осъзнавал колко вярно ще се окаже това предположение преди почти един век (1934), макар да не знаем как точно си е представял това „снабдяване“ на домовете с картини. Всъщност днес дори ограничението на дома като физическо място не съществува – мобилните технологии предоставят навсякъде непрекъснат достъп до образи (и звуци) в реално време, буквально с едно движение на ръката. Тази възможност за създаване, изпращане и получаване на моментални изображения промениха начина ни на комуникация, давайки възможност за истинско визуално общуване. Постепенно образите започнаха да изместват текста. Това общуване, подобно на вербалното, е в две посоки – от човек към човек и от човек към обществото. Снимка на море, поставена на кой да е личен профил в социална мрежа или чат програма, казва на обществото „на морето съм“. В личното общуване на въпроса „Какво правиш?“ или „Къде си?“ отго-

<sup>68</sup> Valéry, Paul, „Pièces sur l’art“ (Conquête de l’ubiquité), Paris 1934, p. 105, Pléiade, I, p. 1284–1285, цитирано от **Из история на филмовата мисъл**, антология, съставител Знеполски, Ивайло, част 1, Hayka и изкуство, София, 1986, стр. 467

Ворът е често пъти вече просто снимка – на място, хора или събития. Образът на сладолед например казва „ям сладолед“. Снимка на хората около теб показва с кого си. Популярната максима:

„Ако нещо не е излъчено по телевизията, значи не се е случило“

днес се е превърнало в:

„Ако не съм се снимал, не съм бил там“

Всичките му производни – не съм се срещал, не съм правил и т.н. Тази масова практика на общуване с изображения днес създава феномена на мимолетното изображение. Фотографията увенчава един вековен стремеж на човека да запечатва образи във времето. Парадоксално, тези изображения днес не се създават, за да останат. Те изначално се генерират като образи еднодневки, които имат смисъл само в конкретното моментно общуване. Изградени извън неговия контекст, те нямат смисъл и съдържание. Снимката на сладолед извън конкретния момент и разговор не означава и не служи на практика за нищо. Извън мобилното устройство на автогара, тя става гори безименна. Просто една снимка на сладолед, която не дава информация за това къде, кога, как, защо и от кого е била заснета. Тази ввойствена природа на фотографията – да запечатва много точно образи, без същевременно да предава информация за самия обект, е характерна за фотографията изначално и коментирана от много теоретици. Джон Бергер (John Berger) по повод неизвестна снимка на човек с кон казва:

“The photograph offers irrefutable evidence that this man, this horse and this bridle existed. Yet it tells us nothing of the significance of their existence.”

„Снимката предлага неоспоримо доказателство, че този мъж, този кон и тази юзда са съществували. Същевременно не ни казва нищо значимо за тяхното съществуване.“<sup>69</sup>

Петер Гаймер също го обсъжда в контекста на идеята за фотографска следа и конкретно за семейните албуми пише почти същите думи:

„фотографските портрети само свидетелстват, че въпросните лица са съществували, над това обаче те не съдържат никакво изказване за това какъв смисъл имат тези снимки, защо са били направени или по какъв начин трябва да бъдат гледани“<sup>70</sup>

Наистина семейните снимки са живи, докато има живи хора, които ги помнят. След това се превръщат в безименни кадри, които не носят никакъв смисъл за непознавалите ги.

„Семейният албум обикновено включва пълния състав на семейството – и често е единственото, което остава от него.“<sup>71</sup>

<sup>69</sup> Berger, John, **Appearances**, from Another Way of Telling, John Berger and Jean Mohr, New York: Pantheon Books, 1982, [http://timothyquigley.net/vcs/berger-appearances\\_illus.pdf](http://timothyquigley.net/vcs/berger-appearances_illus.pdf), срп. 86

<sup>70</sup> Гаймер, Петер, **Теории на фотографията**, Изток-Запад, София, 2011, срп. 51

<sup>71</sup> Зонмаг, Сюзан, **За фотографията**, Изток-Запад, София 2013, срп. 14

Съвременното визуално общуване засилва значително този феномен на конкретност, но неизвестност. И ако все пак старите снимки на хартия имат известен период (години) живот и неизбежно съдържат в себе си някаква допълнителна информация – за фотографа, ателието изработило я, епохата и фотографския процес и т.н., то съвременната фотография е виртуална, живее почти само на еcran. Особено тази „общуваща фотография“. Ако попаднем на подобна снимка, извадена от контекста на разговора, обикновено и самият автор не би могъл да си спомни кога, защо и дали той я е направил. Преминавайки през сайтовете и чат програмите, гори оригиналният файл не се запазва, в чийто Exif<sup>72</sup> автоматично се записват данни при снимането. Повечето от тези програми дават възможност също за директно снимане и качване/изпращане, без въобще да се съхранява снимката локално на устройството. Тя остава единствено някъде в историята на разговора, в безименни бази данни на интернет сървъри, и ще съществува само докато те работят. Този феномен на мимолетност достига своеобразен връх при мобилната апликация Snapchat.<sup>73</sup> Името е игра на думи с понятието „snapshot“, което няма адекватен превод. Означава снимки между другото, всекидневни, без специална подготвка, идея, концепция или предназначение. Това въщност е най-подходящото наазвание за всички тези мимолетни снимки. „Щракане“ е най-блиската жаргонно употребявана дума при нас. Момото на Snapchat е:

<sup>72</sup> Exif – Exchangeable image file format – обменяем файлов формат за изображения е стандарт за включване на метаданни в графични и звукови файлове, генериирани от цифрови фотоапарати и скенери

<sup>73</sup> <https://www.snapchat.com>

“Delete is our default”

„Трием по подразбиране“<sup>74</sup>

С включване на програмата се стартира камерата на устройството и направената снимка се изпраща и самоизтрива, секунди след като бъде видяна от получателя. Ако не бъде отворена, се самоизтрива след 30 дни в лични съобщения или 24 часа в групови. Качена в профила, изчезва след 24 часа. Защо е нужно това? Камо оставим настрана децата, които в буквния смисъл на думата си играят днес с всички тези технологии, най-вероятният отговор е размяна на лично порнографско съдържание. По възможност без да остават следи, въпреки че от самия Snapchat изрично предупреждават, че получателят от другата страна винаги може да направи screenshot (запазване на екрана) или да го преснима с друго устройство. Разбира се, никога няма гаранция и че самите те не пазят архиви, нито че трети лица нямат достъп до тях.<sup>75</sup> Но това явно не възира 166-те милиона всекидневни потребители на програмата.<sup>76</sup> В крайна сметка човешкото същество винаги използва всяка технология за задоволяване на основните си потребности, измежду които сексуалността заема централно място. От самото създаване интернет се превърна в емблема на анонимна и алтернативна сексуалност, като

<sup>74</sup> <https://support.snapchat.com/en-US/a/when-are-snaps-chats-deleted>

<sup>75</sup> В интервюто на Джон Оливер (John Oliver) с Едвард Сноудън (Edward Snowden) – [https://www.youtube.com/watch?v=XEVlyP4\\_11M](https://www.youtube.com/watch?v=XEVlyP4_11M) се коментират именно превърналите се в нарицателно “dickpics”, които американските служби реално имат достъп, заедно с цялата друга информация

<sup>76</sup> <http://expandedramblings.com/index.php/snapchat-statistics/>

тези програми са просто следващото ниво, при което визуалното има главна роля.

Както неведнъж отбелязах, днес живеем срещу океан от изображения. В онум да изчислят количеството очаквани снимки за 2017-та година, от mylio<sup>77</sup> правят следното предположение:

*“It’s predicted there will be 7.5 billion people in the world in 2017, and about 5 billion of them will have a mobile phone. Let’s say roughly 80% of those phones have a built-in camera: around 4 billion people. And let’s say they take 10 photos per day – that’s 3,650 photos per year, per person. That adds up to more than 14 trillion photos annually (14,600,000,000,000).”*

„Предвижда се, че ще има 7,5 милиарда хора в света през 2017 г., от които около 5 милиарда ще имат мобилни телефони. Нека приемем, че грубо 80% от тези телефони имат вградена камера: около 4 милиарда души. И нека приемем, че те ще правят по 10 снимки на ден – това са 3,650 за година, на човек. Това означава над 14 трилиона снимки годишно (14,600,000,000,000).”<sup>78</sup>

Забележете, че те приближително изчисляват единствено количеството очаквани снимки от мобилни телефони, без да включват таблети и други устройства, или фотографска техника изобщо (дигитална или аналогова, любителска или професионална). Други автори изчисляват общия обем за 2017 година на „само“ 1,3 трилиона снимки, 24 милиарда от които – селфита с телефони.<sup>79</sup>

<sup>77</sup> <http://mylio.com>

<sup>78</sup> <http://mylio.com/true-stories/tech-today/how-many-digital-photos-will-be-taken-2017-repost>

<sup>79</sup> Lowe, Paul, **A Chronology of Photography**, A Cultural Timeline from Camera Obscura to Instagram, Thames&Hudson, 2018, срп. 6

Това на практика означава милиарди любителски мимолетни снимки. Парадоксално, в зората на дигитализацията Флориан Рьомцер предполага точно обратното:

*„Скоро хората вече няма да излизат да снимат [...], защото свършват съжетите, погребани под потоп от приличащи си изображения, които ни показват до изчерпване на действителността...“<sup>80</sup>*

Десетина години по-късно наблюдаваме как хората не само не са спрели да снимат, но го правят все повече. Съжетите наистина са повтарящи се, но не могат да свършат, нико да изчертят действителността, докато животът продължава. Всяко поколение има нужда от своите снимки. Хилядите снимки на комки и кучета, заливящи Фейсбук в момента са колкото еднакви, толкова и уникални за техните собственици. Също така напълно идентични снимки няма – самият живот, с неговата непрестанна динамика не го позволява, гори съзнателно да се опитваш да повторяш един и същи кадър. Самата действителност се променя и фотографията често пъти отразява или съхранява именно промяната. А въпросните трилиони прогнозирани снимки най-вероятно гори няма да останат – ще бъдат споделени като визуално общуване и ще изчезнат, ако не веднага, то в период от няколко години. Дори снимките, които хората биха искали да съхранят, често се губят при всяка смяна, загуба или повреда на устройство. ИТ специалистите имат следната поговорка:

<sup>80</sup> Рьомцер, Флориан, цитирано от Гаймер, Петер, **Теории на фотографията**, Изток-Запад, София, 2011, срп. 129

„Има два вида хора – които вече са губили данни, и които ще загубят данни.“

Въпреки всички нови автоматични cloud и други технологии за дублиране на информацията, голяма част от хората все още нямат навика да подреждат файловете и да правят архиви. Никой не знае и какъв ще бъде животът на тези технологии. А повечето от тези снимки никой никога и не възнамерява да запазва.

Дори снимките на корпоративни събития, чието отразяване днес е важна част от корпоративната пропаганда и промиване на съзнанието на работещите, всъщност нямат стойност във времето. Професионалното им заснемане има за цел единствено мимолетното отразяване в социалните мрежи, отчитане на дейността и съответния бюджет за събитието и... нищо повече. Самата корпоративна „идентичност“, за която толкова много се говори напоследък, е просто модерният лозунг. Колкото и да ни изглеждат смешни днес лозунгите от близкото ни „соц“ минало, те бледнеят пред съвременните корпоративни такива. Разлика между голямо предприятие и корпорация всъщност няма. А съвременният начин за промиване на мозък са значително усъвършенствани, вплитайки индивидуал в сложни взаимоотношения в екипите, някои наречани колективи, мениджърите, някогашните директори, и тънкото галене на човешкото его, което да се спреми нагоре към илюзорната власт и пари в корпорацията. Повечето от антиутопиите от 60-те и 70-те днес са ежедневие.<sup>81</sup> Репликтив-

но корпоративните събития са особена смесица между фалш и изкривена реалност. Ако се гледаме в следната снимка от корпоративно събитие –



ще видим, че гори ножицата е фалшива. Тя е реквизитна, не може да реже. Отстрани тези помпозни корпоративни „ивенти“ изглеждат като лош театър на фалшиви актьори. Усмихките, колкото и да са широки, са насиленi, сумите са заучени, действията са проформа. Но всички се впускат с готовност в тази игра, за да градят корпоративно бъдеще. Имат ли тогава стойност снимките?! Отговорът е, разбира се, не. За нас като човешки същества истинска стойност имат образите, запечатали важни за нас моменти, изпълнени с емоция и връщащи ни с носталгия. А никой не желае да си спомня за лицемерните моменти, в които е бил принуден да играе фалшива роля. Всегъж предаден отчетът, тези снимки изчезват – от компютрите и съзнанието на хората. И тъй като тези образи оставят следи единствено по

<sup>81</sup> [https://magnifisonz.com/2016/11/23/kak-golemite-kompanii-prevrashat-perc/?fbclid=IwAR3\\_KVFVF-9DQ\\_w\\_jxOi7Uc0rBsQwstO-2exXUDs6bHWGdlxmGdqO3vmZ0w](https://magnifisonz.com/2016/11/23/kak-golemite-kompanii-prevrashat-perc/?fbclid=IwAR3_KVFVF-9DQ_w_jxOi7Uc0rBsQwstO-2exXUDs6bHWGdlxmGdqO3vmZ0w)

сървърите на социалните мрежи, ще изчезнат при първия срив на системите и няма да бъдат достъпни гори и за потенциални бъдещи изследователи – така, както снимките от времето на социализма са интересни днес като илюстрация на епохата, времето и порядките.

Пародоксално е как колкото повече снимки правим, толкова по-малко Всъщност остават напред във времето. Което е донякъде логично следствие на гигантската култура, един от неизбежните социални ефекти – хората не ценят вече фотографията. Лекотата на снимане и разпространение създава усещането за нещо всекидневно, трибунално, с лесна повторяемост. Визуалната култура на хората се промени. В желанието си да снимат и споделят, получават днес елементарно ниво, но едновременно с това приемат фотографията за гаденост. Някогашните почти ритуал, когато хората отиваха да се снимат за спомен във фотостудио, с цялата предварителна подготвотка, е напълно изчезнал. С него съкаш изчезна и стойността на отделната снимка като спомен, премопила се в количеството. Орхан Памук го описва прекрасно, което Всъщност са спомените на всички, родени преди края на 90-те:

*"Taking a photograph was always a special occasion. It called for preparation and ceremony. In the first place, film was expensive. It was important to know how many exposures would fit on a roll, and the camera kept a running tally of photographs taken.*

*We took photographs so as to have something to remember the moment by.*

*When we faced the camera, we were "posing" for the future.*

*So before taking any pictures, we knew we had better clean ourselves up, make an effort with our clothes, and find something—an interesting view or object, like a car*

*or house—to present as our own in the background. In posing for the future, then, we were also enhancing the present."*

„Снимането беше винаги специално събитие. Предизвикваше подготвотка и церемония. На първо място, филмите бяха скъпи. Важно беше да знаеш колко пози има на една ролка и броячът на камерата отбелязваше изсниманите.

Снимахме, като да запазим спомен за момента. Когато заставахме пред камерата, ние „позирахме“ за бъдещето. Затова преди да направим снимка, знаехме, че трябва да се измием, да спремнем дрехите си и да намерим нещо – интересна гледка или обект като кола или къща – за да представим себе си на фона. При позирането за бъдещето, тогава, ние усъвършенствахме и настоящето.“<sup>82</sup>

Това обезценяване се отразява и на фотографията като изкуство. Масовият потребител вече не осмисля ценността на дадена снимка като произведение на изкуството. Налага се измамното усещане в масата „и аз мога да направя същото“. Като обратна реакция авторите се опитват изкуствено да добавят стойност – чрез скъпи технологии за печат и специални хартии (медиуми), ръчни процеси и т.н., повишавайки цената им. Това изместване на акцента от самото изображение към печатното конче е негативна тенденция към пазарната колекционерска практика, снобизъм и показател за сериозно изкривяване в изкуството.

*"In many ways, the photographic art market is a ludicrous edifice, built on snobbery and sand."*

<sup>82</sup> <https://lithub.com/orhan-pamuk-taking-photographs-in-istanbul/>

„В много отношения пазарът на арт фотография е абсурдно здание, построено върху снобизъм и пя-сък.“<sup>83</sup>

Нещо отдавна познато, но като че ли характерно най-вече за живописта. Липсата на уникалност и тиражирането във фотографията е повод за дебат от самото ѝ появяване. Но днес този проблем се изостря допълнително от нейното екранно битие – хората нямам нужда вече от хартиени копия. А еcranният образ е мимолетен и без стойност.



<sup>83</sup> Badger, Gerry, **The Genius of Photography**, BBC, London, 2007, стр. 205

## МЕЖДУ ФОТОГРАФИЯ И КИНО

Екранните технологии в наши дни създават условия за възникването на едни най-общо казано „раздвижени снимки“, които по своята същност застават някъде в пространството между фотографията и киното. Още в началото на миния век, когато се правят първите опити за осмисляне на природата и отношенията на света и изкуства, Андре Малро пише:

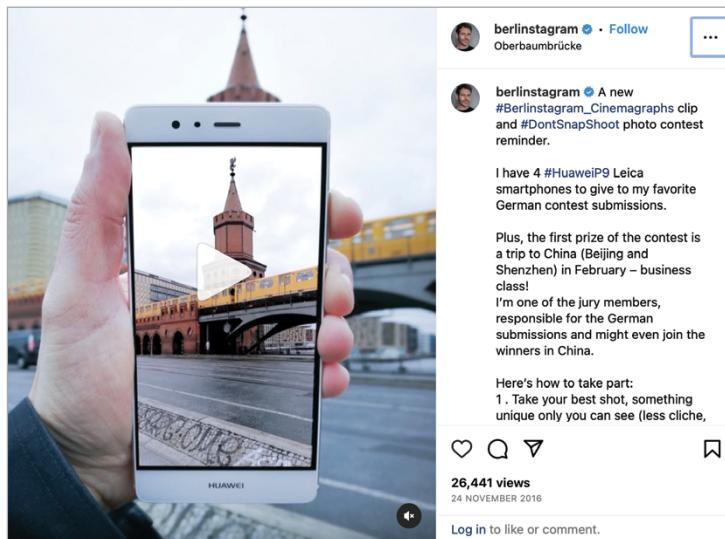
„Но стремейки се да изобрази живота, снимката [...] се изправя последователно пред всички стари проблеми на живописта. Тя спира там, където е спряла последната. И е още по-парализирана поради това, че не разполага с измислица; тя зафиксира скока на някоя танцьорка, но не може да накара кръстоносците да влязат в Йерусалим.“<sup>84</sup>

Разбира се днес знаем, че и фотографията може да „измисля“, но именно този стремеж за пресъздаване на живота в неговата динамика, в крайна сметка ражда киното. Движението е качествената разлика в иначе еднаквия фотографски фундамент на света. Класическата фотография, копирана на хартия, по условие е застинала, подобно на живописта. Прехвърляйки се дигитално на екран обаче, се появява възможност за частично раздвижване.<sup>85</sup> Частично, тъй като при пълното ѝ

<sup>84</sup> Малро, Андре, цитирано от **Из история на филмовата мисъл**, антология, съставител Знеполски, Ивайло, част 1, Наука и изкуство, София, 1986, стр. 337

<sup>85</sup> Както и за много по-усъвършенствано ниво на „измислица“. Възможност фотографията от самото си начало използва

раздвижване на практика става кино/видео. А на другия полюс остава застиналата, класическа фотография. Малко парадоксален е този съвременен опит, едновременно някак си да се надскочи отново ефекта на застиналост, без обаче да се прелее напълно към добре известните ни и масово използвани днес кино/видео технологии. Спомням си как при първия ми сблъсък с този тип снимки, ги гледах с не малка доза недоумение. Но тяхната популярност все повече нараства и същевременно тези снимки са пример за фотография, която на практика съществува единствено и само на еcran. В еcranната версия на тази снимка влакът се движи:



постановчност, колажност, монтаж и т.н., но дигитализацията ги извежда на съвсем друго ниво. Исторически тези процеси са подробно коментирани в Rosler, Martha, **Image Simulations, Computer Manipulations: Some Considerations**, <http://www.artic.edu/~pcarroll/rosler.html>

<sup>86</sup><https://www.instagram.com/p/BNM-n1qXzf/?taken-by=berlininstagram>

Тук ще се спра на гъв тина „раздвижени снимки“ – Live photo на Apple и т.нр. Living photos или Cinemagraphs, най-вероятно по името на популярния софтуер, който ги създава – Cinemagraph Pro.<sup>87</sup>

Live photo (в буквален превод „живи снимка“) на Apple е технология, която създава серия от снимки. Според тяхното описание:

*“Live Photos records what happens 1.5 seconds before and after you take a picture.”*

*„Live Photos записва случващото се 1,5 секунди преди и след момента, в който снимате.“<sup>88</sup>*

С натискане на виртуалното копче на екрана, i-устройството прави серия от снимки в интервал от 3 секунди. Отначало се появява, струвам се, като технология за улавяне на момента – първите мобилни телефони снимаха доста тромаво, което в комбинация от неумението на зората да снимат винаги даваше като резултат размазани кадри след желания момент. Впоследствие стана доста популярна, като тази технология вече записва и звук. Така практически вече не се различава особено от няколкoseкундно видео. Тази технология напомня много и т.нр. анимирани гифчета (animated GIF), които от зората на интернет се използват най-вече за раздвижени илюстрации/анимации. В днешно време те са изключително популярни и като парчета от видео, преформатирани съответно в GIF формат и разпространявани във всички социални мрежи, чат програми и т.н. Разликата с live photos е най-вече в начина

<sup>87</sup> <https://flixiel.com>

<sup>88</sup> <https://support.apple.com/bg-bg/HT207310>

на създаване – Всеки притежател на някое от последните поколения i-устройства на Apple може да направи с лекота live photo – само с натискане на бутона. Впоследствие обаче, за да може да се види серията раздвижена, трябва да се стартира с пръст върху екрана. В противен случай се визуализира само един застинал кадър от серията. Отначало това бе възможно единствено на само-то устройство или друго подобно на Apple, като постепенно тази технология стана съвместима и с други устройства, браузъри и т.н. Нагледно принципът може да се види в рекламата на iPhone 6s на самата компания – <https://www.youtube.com/watch?v=IBiZlFSsO-o>. Разбира се, има възможност и за запазване на отделен статичен кадър, като реално при самото създаване автоматично се запазват и гвеме едновременно и потребителят може да си избира кое да използва.<sup>89</sup> Чисто технологично live photo формата съдържа в себе си JPEG изображения и HD Quicktime видео.<sup>90</sup> От тази гледна точка ефектът възможност е модифицирано видео.

Серията не е нещо ново във фотографията (трябва да се разграничава обаче серията, като поредица снимки на обща тема, от серииното снимане като брой кадри в секунда). Още експериментите на Мейбридж, предхождащи самата поява на киното, са пример за фото серии. Фундаменталната разлика е в начина на възприемане – ако хартиеното конче дава възможност за спокойно разглеждане на застиналото изображение, което често пъти е ценно и интересно именно поради това, то дигиталният екран ги „оживява“, както това правят прожекционните апарати на братя

Люмиер и Еисон в класическото аналогово кино. И така, както без прожекционните апарати можем да видим единствено застинали образи на кинолентата, този тип фотография може да оживее само на дигитален екран. Опечатан, той няма смисъл, освен като обикновена снимка.

Living photos/Cinemagraphs представляват снимки с раздвижени елементи вътре в тях. Подобни изображения също набират популярност и могат да се видят навсякъде в интернет – <http://cinemagraphs.com>. Премахването на „to“ от cinematograph е може би игра на думи, или просто желание да се ползва класическият термин, но малко променен. Така или иначе те стъпват изначално на видеотехнология, чрез която създават тези „раздвижени снимки“:

*“Cinemagraphs created in Cinemagraph Pro for macOS are based in video. The video quality that you import, is the video quality that you export.*

*Import your video, trim your clip, select your still image and paint over the still image to reveal the motion. Simple, and fast.”*

„Cinemagraph-ите, създавани със Cinemagraph Pro за macOS са базирани на видео. Качеството на видеото, което импортирате, е качеството, което експортирате.

Импортирайте Вашето видео, отрежете вашия клип, изберете отделен кадър и нарисувайте върху него, за да разкриете движението. Просто и бързо.“<sup>91</sup>

Cinemagraph Pro не е единственият софтуер за създаване на подобни снимки – той е просто

<sup>89</sup> <https://discussions.apple.com/thread/7930180?start=0&tstart=0>

<sup>90</sup> <https://stackoverflow.com/questions/32508375/apple-live-photo-file-format>

<sup>91</sup> <https://flixiel.com/products/mac/cinemagraph-pro/>

специализиран и опростен, направен user friendly (лесен за потребителя), с версии за различни платформи. Реално всяка монтажна програма за обработка на видео може да се използва, както и вече емблематичното Photoshop<sup>92</sup> или гори през мобилно устройство чрез приложение.<sup>93</sup> Принципът на въвсякъде е един и същ – заснемане на кратко видео с неподвижен обект и повторящи се движещи елементи (вода, грамофон и т.н.), които впоследствие чрез монтаж се селектират, изрязват, наслагват и loop-ват (въртят се в безкраен цикъл). Така на екрана въсъщност виждаме отново поредица от кадри, които възприемаме като „раздвижена снимка“. Самите файлове отново са видео (mp4) или GIF. От гледна точка на видеомонтажистите, това са просто ефекти, които далеч не са нови, но досега се използваха като малка част от реклами, шапки на предавания и т.н., не бяха извеждани и изчистени по този начин като отделна категория, при това фотографска. Трудността при създаването на този ефект е прецизната селекция на кадрите, за да не си личи безкрайният цикъл на въртене, както и доброто изрязване на статичния обект, който се наслагва върху видеото. Има значение и как и къде се гледа – при някои по-стари браузъри например се получава едно насичане – пауза в края и при новото завъртане на видеото, което развали илюзията.

Развитието на тези „раздвижени снимки“ се дължи изцяло на феномена на дигитализацията и дигиталните екрани, които ни заобикалят днес. По някакъв начин това е съвсем естествен процес, органично свързан с фотографията на екран – те не съществуват извън него. До каква степен те ще се развият, или, както прогнозирам аз, ще

останат само в сферата на ефектите и игрите, бъдещето ще покаже. Не мисля, че този тип снимки имат потенциал за нещо повече – просто защото те не носят качествено нова промяна, никои могат да разкажат истории. А в същността си класическото изкуство разказва човешки истории. Струва ми се, че те ще продължат технологично да се развиват, но ще си останат просто екстри в новите мобилни устройства, реклами и уебдизайна като елемент, грабващ окото в първия момент, но без да се развие в нещо повече. Така, както светещите и движещи се картини от 90-те години в китайските ресторани, никога не надскочиха този интериорен кич. Както вече стана дума, екранният образ е мимолетен и в ръцете на хората е като моден каприз.

<sup>92</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=2DU0Sim\\_BJ4](https://www.youtube.com/watch?v=2DU0Sim_BJ4)

<sup>93</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=qr4hQ-BmBj4&t=20s>

## “LOOP”-ЪТ КАТО КУЛТУРЕН ФЕНОМЕН

### loop

[lu:p]

- I. 1. клуп, примка, ухо, гайка (за ремък, копче)
- 2. камшиче (на буква)
- 3. тех. халка, скоба
- 4. ел. Витка, контур, затворена линия
- 5. ав. лупинг
- 6. физ. Връх (на вълна)
- 7. разклонителна телеграфна, жп. и пр. линия, която отново се включва в главната осморка (на път, река)
- II. 1. правя/връзвам на клуп/примка, закачам на/с гайка
- 2. ав. правя лупинг (*и то LOOP the loop*)
- 3. движка се с остри завои/извики, движка се, като извирам тялото си нагоре (за гъсеница)
- 4. ел. правя затворена верига

От всички значения, най-близо до съвременната употреба е последното – правя затворена верига. Дигиталната култура преъврна думата “loop” в синоним на безкрайно повторение, цикъл. То е характерно изключително и само в екранните (или с участието на дигитални проекции) форми на изкуство, гори е емблематично за някои от тях (инсталации, анимации). В класическо изкуство е почти невъзможно да се постигне, или се получава частично и ограничено. Книгата например, като физически хартиен носител, има ясно начало и край. Невъзможно е да се повтаря безкрайно, гори ако човек сам я препрочита. Класическата фотография, във вид на отпечатана

снимка, е също статична. Дори фото сериите са застинали във времето и пространството. Същото важи за картичните или музикалните концерти. Извикани на бис, изпълнителите никога не могат да повтарят същото, гори да искат. Повторението освен различно е и еднократно. Записките са първата физическа възможност за еднобразно повторение, при условие че някой завърта отново и отново един и същи запис. Но гори и тогава е невъзможно да се постигне тази еднаквост, ритмичност и влечещата след себе си еднобразност и усещане за цикъл и безкрайност, която дава съвременният дигитален loop. В документалния филм за Анжел Вагенщайн „Изкуството е оръжие“, в съвсем различен контекст, опитвайки се да илюстрира усещането за повторяемост на днешната ситуация, той използва термина „поточен безконечник“, като проекционна техника. Предполагам, руски термин, обозначавал завъртането на една и съща филмова ролка. Не знам как се е осъществявало то, но най-вероятно е отново с участието на човек, който да връща, зарежда, повтаря ролката и няма да има тази идеална, машинна повторяемост. Манович се опитва да дефинира loop-а като „двигател на наратива“<sup>94</sup>, кое то за мен остава силно неубедително, особено в аналогиите, които се опитва да направи с класическото кино. Реално loop и наратив са противоречащи си понятия и само в частен случай може да развива история, като тогава обикновено циклично се обогатява повторението, т.е. то не е напълно еднообразно. Най-близо до съвременния loop, който съм виждал при класическа аналогова технология, е синхронизирана проекция на гуа-

<sup>94</sup> Manovich, Lev, **The Language of New Media**, The MIT Press, 2001, стр. 314

позитиви с Kodak Carousel guaproектори.<sup>95</sup> Поради специфичната им технологична конструкция – кръгово подреждане на гуапозитивите и автоматичен контрол, те позволяват завъртането на безкраен цикъл. А възможността им за синхронизация между няколко проекционни апарати, постига преливането и смесването на изображения, така характерно за дигиталните slideshow проекции в момента.



Дигиталната технология постига повторяемост изключително лесно. При това дословна, ритмична, абсолютно еднаквост. Този loop феномен е дотолкова разпространен вече и органично свързан с определени екранни произведения, че се включва автоматично и към много масови програми. Пример е последната мобилна операционна система на Apple – iOS 11, която добавя към споменатите вече live photos и възможност за loop.<sup>96</sup> Неразделна част са от анимираните гифчета (GIF), а в инсталациите се ползват също от години. Идеята там е, че една и съща проекция

трябва да се върти непрекъснато, за да могат преминаващите зрители да я видят. Обикновено изчакваш едно пълно завъртане, ако искаш да видиш цялото произведение, макар те да създават повече атмосфера, отколкото свързана линия с начало и край. На този принцип се прожектират и филми към експозиции в галерии и т.н.<sup>97</sup>



В днешно време струва ми се този loop принцип надскача изброените ситуации, когато е безспорно необходим. Изкушаващо е да се направят едни по-големи обобщения за цялостната културна ситуация в момента, които обаче като всички подобни генерализации, ще бъдат само частично верни. Въпреки това, аз откривам този loop феномен в много произведения, които сякаш целево „циклият“ без разбитие. Пример би могло да е

<sup>95</sup> Bugeo, илюстриращо принципа – [https://drive.google.com/file/d/0B3akmexHeHI\\_T2lVUkluWnlqZ1E/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B3akmexHeHI_T2lVUkluWnlqZ1E/view?usp=sharing)

<sup>96</sup> <https://www.cnet.com/how-to/check-out-ios-11s-new-live-photo-s-tricks/>

<sup>97</sup> Част от инсталацията „Острови“, на Марiana Сърбова и Филип Петков, фестивал „Вога“, Бургас, 2017

представлението "DUO (couple dance)"<sup>98</sup>, идея и хореография на Брис Льору, изпълнение Станислав Генадиев и Виолета Витанова. В това изпълнение двамата правят около 40 минути едно и също – движат се с много бавни стъпки синхронно, без да има каквото и да е развитие, ако не броим първоначалното им приближаване един към друг и фоновата музика. Концепцията е обявена така:

*„Базова е идеята да се преоткрие демократичната празнична атмосфера на толерантност. Тя желае да се подарява самоуважение към тялото и доверие към тялото на другия. Изкуството дава отговор на опита да се създава ситуация на конфликт и страх в Европа. То не признава сексуалната дискриминация и ролята на доминиращия в двойката – всеки е напълно свободен да изпълнява в танца онова, което най-добре отговаря на неговата същност, без да бъде ограничаван по полов или друг признак. Позициите Водещ-воден непрекъснато се променят.“<sup>99</sup>*

Тези абстрактни идеи аз лично не открих в представлението. Те са доста типични за съвременните пременции в изкуството – да се извеждат както лични, така и общочовешки проблеми, на европейско ниво, което обикновено е пряко свързано с източниците на финансиране. В мен като зрител обаче остана вялото усещане от напълно еднообразното им пристъпване, което в крайна сметка остана без смисъл.<sup>100</sup> Именно то дава усещането за loop, макар представлението

да има начало и край. Това еднообразие и липса на развитие може да се срещне много често в т.нр. перформативна сцена в момента. На фестивала за съвременно изкуство „Вода“, Бургас, 2017,<sup>101</sup> бяха преобразили цялостното пространство около басейна на Младежкия дом, превървани съпътстващите съблекални, коридори и сервизни помещения в инсталации, изложби, видео арт и т.н. Всяка вечер се играеха и представления в изпразнения басейн. Loop принципът можеше да се види почти навсякъде, някои от инсталациите бяха съпътствани от изпълнения на живо, които се повтаряха на кратък интервал от време или самите изпълнители повтаряха еднообразни неща. Същият принцип можем да открием и на много други места и изкуства, гори приложните. Оправдано ли е да кажем, че цялостното изкуство в момента „цикли“? Както вече споменах, няма да е напълно вярно, при все че тази тенденция за мен е ясно осезаема. Разбира се, класическите форми и в киното, и в театъра, и останалите изкуства не са изчезнали. Но за анализа на тенденциите е от значение и балансът, който определено натежава в съвременното некомерсиално изкуство към loop-а. При това на гве нива – в самите произведения и като обща повторяемост на теми, идеи, форми. Защо това е така, е трудно да се определи. В никаква степен съм склонен да приема, че основна роля има една повсеместна мода, към която много творци се приобщават, както и всеобщото желание да създават абстрактно, несъожетно, асоциативно изкуство. При него цикълът се появява почти естествено – повторението там не нарушава историята или структурата, такава очевидно липса. Цикличната повторяемост по никакъв начин отговаря и на нашата социална

<sup>98</sup> <http://ndk.bg/event/duo-couple-dance-premiera-5006-1>

<sup>99</sup> Так там

<sup>100</sup> Това може да се види и в трейлъра на представлението – <https://www.youtube.com/watch?v=UbGYv02y6O4>

<sup>101</sup> <https://www.facebook.com/events/278103639330907/>

система днес. Ние живеем в ясно дефиниран цикъл от работно време, почивка и среда. Всеки ден се събуджаме, минаваме абсолютно един и същи път, по абсолютно същия начин до работното място, пребиваваме в същия офис, бъро, стол, същите колеги... често пъти гори пътуваме по едно и също време с все същите непознати в обществения транспорт. Дали тази отдавна известна цикличност на индустрисалното общество не се е коренила дотолкова дълбоко в съзнанието ни, че неусетно повтаряме същата матрица и в изкуството? Струва ми се напълно възможно. За разлика от предишните епохи, когато са търсели и изобразявали силните и емблематични събития в живота, днес като че ли все повече се плъзгаме по една повърхност, която се повтаря безкрайно, подобно на ежедневието ни. Действително хората днес трудно различават дните и месеците, те се сливат в съзнанието ни, без нищо запомнящо се. Дори смяната на сезоните не нарушава нашия работен цикъл или променя работната ни среда – офисите са си все същите, изкуствената светлина вътре не се променя, климатиците поддържат една температура... Сливаме в споменините си гори ежегодните празнични събития като Коледа, Нова година, Великден... Дори да сме правили нещо нетипично тогава, като например да сме пътували, впоследствие трудно възстановяваме кога къде сме били. Ритъмът на живот е често пъти равен и сякаш ускоряващ, когато накрая само съхранените снимки могат да ни покажат какво сме правили, къде сме били и с кого. А те от своя страна са в момента като един непрекъснат поток, който в крайна сметка също се слива в съзнанието ни. И повтаря.

## ХИБРИДНИ ПРОЦЕСИ

Технологиите в момента позволяват смесването на всякакви фотографски техники и процеси, преливайки от дигитални към аналогови и обратно. Условно ще ги нарека „хибриди“, като пресечна точка на класически с дигитални, осъзнавайки, че този термин е наименован вече с много различни значения. Можем да ги наричаме и смесени, дигитално-аналогови или други подобни термини. Искам да отбележа, че някои фотографи от по-старото поколение реагират остро все още към термина „аналогова фотография“. Калин Руйчев в емоционален изблик във Фейсбук неотдавна написа:

„начи, като прочета някъде за „аналогова“ фотография и ме избива на агресия! снимането на филм не е аналогова фотография! може да е класическа фотография, филмова фотография, сребърна фотография и какво ли още не! а дигиталната фотография не е фотография, а видео! фотография става като се отпечата на хартия.“<sup>102</sup>

Освен усмишка за мен този коментар предизвиква и недоумение към нежеланието да се приеме термин, отдавна налязъл в практиката. Езикът е особено явление и често пъти неточни или неверни термини се налагат масово, гори придобиват нови значения. В случая обаче нито едно от изброените понятия не може да изчерпи разнообразието от недигитални процеси, поради което

<sup>102</sup><https://www.facebook.com/kalin.ruichev/posts/10215220214409301>

е съвсем явна нуждата от по-обобщаващо понятие. Не намирам и неточност в аналогов, което прави напълно излишни подобни гискусии, освен разбира се желанието да се привлича внимание. А заявката, че дигиталната фотография е видео, а фотографията е единствено на хартия, смятам че предизвиква само още усмивки.

Ще разгледам и анализират гва процеса, които вървят в посока дигитално-аналогово (и понякога пак дигитално), които в никакъв случай не изчерпват разнообразието от възможности. Но цялостното им описание би било тема на самостоятелно изследване. Обратният процес – аналогово-дигитално, разглеждах подробно в глава „За невъзможната дигитализация“. Често пъти се наблюдава и цикличност в тези процеси, когато едно произведение върви от аналогово към дигитално и обратно към аналогово. Тези вариации се определят главно от целите на авторите, развитието на техниките и моментната необходимост – за печат, възпроизвеждане, разпространение.

ILFORD GALERIE Creative Emulsion<sup>103</sup> е процес за създаване на покрития върху различни повърхности, главно хартия и картон, за постигане на оптимален принт. За разлика от класическите фоточувствителни емулсии, които се осветяват и проявяват химически, тези са предназначени единствено за мастиленоструен печат на принтер. По време на официалното им представяне през октомври 2017 г. в кафе-галерия „Фотосинтезис“<sup>104</sup> показваха готови копия и демонстрираха процеса, като всеки желаеш можеше да опита. Накратко той се състои в следното: Ilford произ-

веждат гва типа емулсии – А и В. Те са с различни характеристики спрямо нанасянето на мастилото от принтера, което води до различен тип изображение – най-общо могат да се разглеждат като по-матов и по-гланцов ефект, подобно на класическите фотохартии.



Могат и да се смесват в различни пропорции, което логично води до смесени резултати. Избраната емулсия се нанася върху хартията (или друга повърхност), изсушава се и се поставя в принтер. Процеса може да се види и онлайн – <https://www.youtube.com/watch?v=ZVPxM8gLgB0>. Размерите и грамажът на хартиите зависят от възможностите на принтера.



<sup>103</sup> <http://ilford.eu/product/galerie-creative-emulsion/>

<sup>104</sup> <http://factor.bg/news/25/ilford-galerie-creative-emulsion-fotografiata-se-nuzhdae-ot-tyalo-.html>

Характерното за този процес е, че няма гъва напълно еднакви принта. Това е и посланието на самия производител:

*“GALERIE Creative Emulsion offers fine art photographers and printers the opportunity to create a truly unique looking print on their paper of choice.”*

*„GALERIE Creative Emulsion предлага на арт фотографи и печатари възможност за създаване на истински уникално изглеждащи принтове, върху избрана от тях хартия.“<sup>105</sup>*

Вариациите идвам от неравномерното нанасяне на емулсията и различните пропорции, ако се смесват. Доколко обаче разликите са съществени и дали това трябва да е основната цел, за мен остава под въпрос. Ръчните процеси винаги имат нюанси, но при правилно и равномерно нанасяне на емулсиите, с предлаганите от Ilford инструменти, разликите ще са минимални. Пазарът в момента изобилства от хартии за печат с най-различни характеристики и приложения. Принтерите и мастилата са същите, като твърдите вариации остават наистина само в посока „размазани контури“, от нанасяне на емулсията с четка – твърди клишираният вече „арт“ ефект, или търсene на точно определена смес, която да предава по-различно изображението. Аз лично намирам в това единствено опит за изкуствено добавяне на стойност в съвременния силно тиражиращ се дигитален свят. Този стар комплекс на фотографията, както вече споменах, е повод за много теоретични дебати за оригинала и стойността му. Дигити-

лизацията с нова сила ги възобнови, но при това доказалата се истинска същност на фотографията много бързо губят почва. Ако един кадър няма истинска стойност, то уникалният печат или единствено копие не може да представлява самоцел и самостойност. Въпреки всичко тези въпроси и тенденции сякаш периодично циркулират в изкуството.

Platinum Palladium Printing with Leica M Monochrom<sup>106</sup> е възможно, в което фотографът Manuel Gomes Teixeira<sup>107</sup> демонстрира как може да се смеси дигитално снимане и принтиране с класическото платина/палладий контактно контиране. Той изначално създава изображение с дигитален фотоапарат Leica M Monochrom<sup>108</sup>. Характерното за него е, че снима единствено и само в черно-бяло.



<sup>106</sup> <https://vimeo.com/66352973>

<sup>107</sup> <http://www.manuelgomestexeira.com/styled/index.html>

<sup>108</sup> <https://us.leica-camera.com/Photography/Leica-M/LEICA-M-MONOCROM>

<sup>105</sup> <https://ilford.com/product/creative-emulsion/>

Впоследствие обработва изображението на Photoshop и го принтира върху прозрачна плака, обръщайки го в негатив, подобно на класическите големоформатни негативи, които изначално се използват при тези процеси.



Следващите етапи са подготовката на хартията с фоточувствителна емулсия, контактно копиране и проявяване химически на експонираното изображение. Резултатът е аналогово копие на снимката, получена първоначално по дигитален път.



Съвсем логично идва въпросът – защо е нужно това? И каква е разликата с обикновения принт? Надали има универсален отговор, това е изцяло субективен творчески избор и въпрос на поглед и усещане за материята. Обикновено хората, ползваващи все още аналогови процеси, търсят онова особено чувството и образ, който дава лентата и копирането, тяхната недискретност, пълнота и нюанси, които носят. Особено в черно-бялото, все още лентата

остава ненадмината. При дигитален първообраз обаче, всичко това автоматично се губи. Още повече, че следва и дигитален принт. Със сигурност и тук се наблюга на уникалното коние-оригинал, създадено ръчно, подпечатано и по този начин сертифицирано от артиста. Разликите в самото коние, направени така, а не само на принтер, ще бъдат във фините детайли – контурите и общото рамкиране на изображението, липсата на характерния пиксел на принтера (аналоговото копиране създава по-плавни и неразличими преливи), подобно на класическите образци от миналото и т.н. Всичко това, разбира се, вдига цената на конието, особено сред колекционерите. Какъв е обаче смисълът от изкуствоведска гледна точка, е трудно да се заяви категорично, ако въобще приемем, че такъв има. Отново ще повторя, че аз гледам на това повече като на опити за изкуствено добавяне на стойност, отколкото за качествено нови или различни изразни средства. Истинската стойност на фотографията е в самата нея, носителят е вторичен и зависи изцяло от личните предпочитания. Особено днес, когато технологично разнообразието е огромно.

В теоретичен план тези процеси могат да събусят нови спорове за конието и оригинала, обективността, реалността и т.н. Цитираната публикация на Калин Руйчев продължава така:

„това е просто файл, който съдържа алгоритмичен преразказ за осветеността на някакъв сензор. преразказ, който не отговаря обективно на сцената, защото зависи от математически интерпретации, изравняването, филтриране и замяна на стойности! при него напълно липсва понятието „оригинал“ във физически аспекти!“<sup>109</sup>

<sup>109</sup><https://www.facebook.com/kalin.ruichev/posts/10215220214409301>

Много автори приемат този постулам – щом липсва физически оригинал, значи такъв не съществува. Вече споменах, че не споделям този възглед, както не разбирам в случая и каква е разликата между химичен и алгоритмичен „преразказ“ на действителността?! И в двета случая образът е отражение на част от реалността – такова, каквото технологията позволява. При тези смесени процеси сега, сигурен съм, че много изследователи ще се впуснат в нови сложни интерпретации за това кой е първоизточникът, има ли такъв, кое в крайна сметка е оригиналът на тези смесени произведения и доколко реални са те. За мен, дали защото снимам активно, казусът е прозаично прост. Най-общо слушайте са гва – от аналогово към дигитално и от дигитално към аналогово. И в двета случая съществува оригинал – такъв, каквото авторът (в художествена фотография) приема за финално, завършено произведение. И както вече отбелязах в „За невъзможната дигитализация“ – това, че файлът няма материален израз или може да се копира безброй пъти, за мен не го прави по-малко оригинал. Всички фотографи и дизайнери прекрасно знаят от опит колко десетки видове „дигитални вторични копия“ се налага да се генерират впоследствие – с намалена резолюция, компресирани и т.н. В този първи случай, когато се преминава от аналогово към дигитално изображение, финалният образ се изгражда дигитално, във вид на файл – така, както авторът творчески желае той да бъде. И този файл се превръща в оригинал. В обратния случай, когато от дигитален образа става аналогов, за оригинал трябва да се приеме finalizираното коние на хартия (или друг материален носител). В каква степен и дали то може да се възпроизведе отново, е въпрос на технологии и преценка от автора. Има случаи, когато се на-

лага вторична дигитализация на копието, с цел разпространение или репродукция, подобно на картините. В случаите, когато няма качествено доработване на образа, то като оригинал трябва да се възприеме най-първично заснетия образ – аналогов или дигитален. Така, както е в документалната фотография – винаги най-първият, суръв получен образ, се приема за оригинално, неманипулирано изображение.

Фотографията днес има огромна палитра от възможности и вариации, но при всеки от тях съществува оригинал. Истински важното обаче е другаде:

„Творчеството предполага създаването на ценности, а не на предмети.“<sup>110</sup>

## СТОК ФОТОГРАФИЯ

Сток (от англ. stock, запас, наличност) фотографията може да се каже, че е една от емблемите на дигиталната фотография. Много бързо, след като дигитализацията стана масова, хората от електронната индустрия осъзнаха бизнес потенциала на дигиталния образ. Самата идея за image banks (банка за образи) не е нова – всички медии, новинарски агенции и т.н. винаги са съхранявали и препродавали снимки. Но дигитализацията отвори напълно нови измерения в тази ниша. За първи път се сблъсках със сток фотографията през 2009-та година, когато приятели от ИТ средите ме попитаха защо не изкарвам пари от снимките си. По това време на интернет пазара вече работеха големите сток сайтове, които са лицето на този бизнес и днес – shutterstock.com, istockphoto.com, dreamstime.com, fotolia.com/stock.adobe.com и други. Зад тях обикновено съоят по-големи банки или корпорации като Getty Images<sup>111</sup>, Corbis и други. Реално те са просто интернет платформи, в които всички могат да продават и купуват изображения. Това е една и от съществените разлики, изцяло продукут на дигитализацията. Докато агенции като Магнум<sup>112</sup> винаги са работели с тесен кръг фотографи и медии, днес всеки човек има възможност да създава, продава и купува изображения. Сайтовете продават както снимки, така и илюстрации, видеа и звуки, основно под Royalty-Free License.<sup>113</sup> Този лиценз позволява

<sup>110</sup> Грирсън, Джон, цитирано от **Из история на филмовата мистика**, антология, съставител Знеполски, Ивайло, част 2, Наука и изкуство, София, 1988, стр. 22

<sup>111</sup> <https://www.gettyimages.com>

<sup>112</sup> <https://www.magnumphotos.com>

<sup>113</sup> <https://www.dreamstime.com/terms.php#royaltyfree>

многократната продажба на едно и също изображение и ползването му за най-различни цели, оставайки същевременно собственост на автора. Разбира се, предлагам се най-различни варианти, в зависимост от целите (печат, тираж, вторични продажби на продукт и т.н.), ако авторът разреши. Цените се определят от сайта и се разпределят по сложна система, индивидуална за всеки сайт.

<b>EARNINGS FOR REGISTERED USERS*</b>		
Images with 0 downloads, older than 6 months	Non-exclusive file	\$1.25
	Exclusive file	\$1.38
	Exclusive user	\$3
Earning Percentage	25%	
	27.5%	
	60%	
Extra Small	\$1.25	
	\$1.38	
	\$3	
Small	\$1.25	
	\$1.38	
	\$3	
Medium	\$1.25	
	\$1.38	
	\$3	

Large	\$1.25
	\$1.38
	\$3
Extra Large	\$1.25
	\$1.38
	\$3
Maximum	\$1.25
	\$1.38
	\$3
TIFF	<b>150% of the royalties for the maximum size</b>
Vector/RAW	<b>double the royalties for the maximum size</b>
Subscription	25-45%
All-in-one	27.5-49.5%
	60%
Subscription	\$2
All-at-once	\$2.20
	\$2.20

Subscription Monthly-dose	\$0.35 \$0.42 \$0.42
Extended License Subscription	\$13 \$14.3 \$26.4
Unlimited Seats	\$12.5 \$13.75 \$30
Web Usage	\$12.5 \$13.75 \$30
Print Usage	\$12.5 \$13.75 \$30
Free images	optional donation (100% royalties go to contributors)
Alliances and Partnerships	only for selected content, varies depending on alliance

REVENUES FROM EXTENDED LICENSES		
License	Non-exclusive file Exclusive file Exclusive user	
SR-EL1 1 year exclusivity		50% (1/4 SR-EL price) 60% (1/4 SR-EL price) 60% (1/4 SR-EL price)
SR-EL3 3 years exclusivity		50% (3/5 SR-EL price) 60% (3/5 SR-EL price) 60% (3/5 SR-EL price)
SR-EL Sell the rights		50% 60% 60%
* The current pricing structure was released on January 2010. Note that credits acquired in the past may be based on a different pricing structure. In order to meet industry dynamics, market trends, technological and knowledge improvements, Dreamstime performs regular updates on its pricing. <sup>114</sup>		

Изкушението всеки да печели от снимките си заедно с моменталното получаване на необходимото изображение на ниска цена, превърна сток фотографията в толкова масова, че неиз-

<sup>114</sup> <https://www.dreamstime.com/sell-stock-photos-images>

бежно съзгате и нова естетика. Причините за това са няколко. На първо място Всеки, започнал да се занимава със сток фотография, много бързо разбира, че рекламираното момче на shutterstock.com:

*“Earn Money Doing What You Love”*

*„Печели пари, правейки това, което обичаш“<sup>115</sup>*

далеч не е Вярно. Големите агенции изискват предварително одобрение на т.нар. contributors (продаващи). Това гарантира, че продаващият е напълно наясно с условията и критериите, които сайтът налага. Камто Всеки бизнес и тук има баланс на търсене-предлагане, както и закононова нормативна рамка. Повечето са общи за всички – не трябва да има следи от търговски марки в изображението, а ако присъстват хора или разпознаваеми сгради, трябва да бъдат пригруженни от подписанни документи за съгласие от притежаващия съответните права (Model/Property Release). Самата снимка трябва да бъде остри, добре експонирана и композирана, с висока резолюция и без шум или други дефекти. Независимо от предварителното одобрение на Всеки отденен човек, всяка качена снимка се преглежда от администратори, за да се гарантират изискванията. Това в комбинация с отделеното време за описание на Всеки кадър (заглавие, категории, клучови думи...), на практика означава, че ако искаш да продаваш сток, трябва да снимаш и работиш целево за това. По изключение може да съвпадне артистичната ти работа, или някоя и друга снимка, със сток изискванията. Камто приемането съвсем не означава продажби. Статистика-

та само на dreamstime.com към февруари 2018 г. показва 20 милиона регистрирани потребители, над 400 хиляди продаващи и над 72 милиона изображения.<sup>116</sup> Числата в shutterstock.com са в пъти повече – над 170 милиона изображения, при 1,3 милиона добавени последната седмица.<sup>117</sup> Шансът да купят точно твое изображение е 1 на 170 милиона..., растящи всекидневно. При получен процент за автора най-често под 1 долар на продажба и изискването на повечето сайтовете да не изплащат събранныте средства преди достигнатето на лимит от 100 долара, до каква степен днес вече сток фотографията си заслужава инвестиранието време, е спорно. Форумите са пълни с противоречиви мнения.<sup>118</sup> От утопичните призиви – получавай пари, докамо си почивате, и търденията на фотографи, че получават хиляди долари на месец, до пълното отричане и мнения, че печелят единствено сайтовете. В последното няма съмнение. Подобни пирамидални структури винаги са от полза за тези на върха – в случая собствениците на сайта. Преди се говореше и за „микро“ и „макро“ сток – вторите, съответно, продаващи по-скъпо, но струва ми се в последно време границите се размиха. Появиха се опити и за нови бизнес модели, какъвто е примерът със stocksy.com, даващи по-високи процентни на авторите, както и минимално заплащане (15 долара) за всяко качено изображение, но относително малко популярни. Много от сайтовете започнаха да предлагат и видео съдържание поради огромната популярност и достъпност на технологията и повишеното търсене.

<sup>116</sup> <https://www.dreamstime.com/about>

<sup>117</sup> <https://www.shutterstock.com>

<sup>118</sup> [https://photo-forum.net/forum/read.php?f=1&i=1545947&t=1545947&offset=all&&phorum\\_uriauth=#reply\\_1545947](https://photo-forum.net/forum/read.php?f=1&i=1545947&t=1545947&offset=all&&phorum_uriauth=#reply_1545947)

<sup>115</sup> <https://submit.shutterstock.com/?language=en>

Поради всички тези ограничения обаче, хората масово се насочиха от самото начало към лесни и достъпни за снимане обекти – цветя, бебета, текстури, храни и предмети на бял фон...



В резултат само за няколко години сток сайтовете се препълниха с подобни снимки – iStockPhoto.com бяха декларирали преди, че не приемат никакви снимки на цветя. Хора също се снимат най-често на изчистен бял фон, в общ план и неутрални роли – ръкостискане, бизнес срещи, телефонно обаждане... Или на плажа, на бара, в офиса, неизменно изобразявящи ясно определени емоции – усмишка, замисляне, учудване... Исторически, снимките на изолиран (бял) фон имат дълго развитие, но днес те са ценени от дизайнерите заради лесното им изрязване и ползване на обектите в колажи. Това търсене донякъде определя и продукцията. Сток фотографите на практика използват добре утвърдени комерсиални практики, но с една

особеност – снимат „на тъмно“. Те не знаят какво и как може да потрябва на някой дизайнер, поради което се опитват да създават универсални изображения. Сайтовете, от своя страна, се опитват да насочват фотографите чрез публикуване на класации от най-продавани снимки, търсени ключови думи или актуални „трендове“<sup>119</sup>. Така обаче самите фотографи губират и конират един от друг, стремейки се да продават повече. Всичко това довеже до милиони подобни еднотипни снимки, които аз бих нарекъл аморфни – при тях няма нищо характерно или артистично. Тази естетика буквално ни заля през последните години, гратчиично отличавайки се от традиционните на фотографията:

*“such images defy many of the traditional characteristics of a ‘good photograph’. They are designed to avoid any real-world specificity or strong markers of place, social class or ethnicity. They deal instead with ephemeral lifestyle concepts which are frequently changed and updated in the online catalogues through which they are accessed.*

*Such images are not bought for their unity or integrity, but to be changed and recombined.”*

„подобни изображения не се вписват в много от традиционните характеристики на ‘добра фотография’. Те са създадени да избягват всяка връзка с реално-заобикалящата среда или известни маркери на място, социална класа или етнос. Вместо това те работят с ефимерни лайфстайл концепции, които често се променят и обновяват в онлайн каталогите, през които са достъпни.

<sup>119</sup> <https://www.dreamstime.com/most-popular-most-downloaded-colldet240>; <https://www.shutterstock.com/blog/trends/2017-creative-trends>; <https://www.shutterstock.com/blog/trends/2018-creative-trends>;

*Тези изображения не се купуват заради тяхната единственост или непокътнатост, но за да бъдат променяни и преработвани.*<sup>120</sup>

Действително повечето изображения се купуват като заготовки, чрез които се изработват вторични продукти. Т.нар. лайфстайл е основен фактор, преследван в сток фотографията, тъй като той гарантира актуалното търсене и оттам – продажбите. До голяма степен може да се каже, че тази фотография е част от мимолетния дигитален образ днес. Както на отделното изображение – в рамките на онлайн платформата то бързо се претопява в общия поток и попътва в базата данни, така и генерално като индустрия. Тези снимки нямат никаква историческа стойност, извън моментното им ползване за комерсиални цели. Никой не би могъл да каже и докога сток фотографията ще съществува. Технологичната динамика е толкова голяма, че днес вече се чуват хипотези за отмиранието на сток фотографията, измествена от т. нар. изкуствен интелект (AI). Към момента сайтовете се опитват да отговорят на това ново предизвикателство по няколко начина – отварят вратите и към генерирани изображения,<sup>121</sup> интегрират инструменти за генериране на образи<sup>122</sup>, и търсят начини авторите

да получават отчисления, при експлоатиране на техни произведения от изкуствения интелект.<sup>123</sup> Технологията предизвика множество спорове за авторските права и въобще етичните норми, които търпява започват да се разискват и да търсят адекватна законодателна рамка. Много е възможно в бъдеще да ѝ бъдат наложени редица ограничения, а творческите ѝ приложения са все още под въпрос, въпреки първоначалния ентузиазъм и гори истерия, които предизвика. Принципите на алгоритмите за „изкуствен интелект“ и потенциалните последствия са разгледани подробно по-надолу, като са евва в своеот начало.

Как се отрази тази тенденция на фотографията като цяло? Вече споменах, че сток фотографията е един от „пироните в ковчега“ на фотографията като бизнес. Според някои изследвания над 70% от използванието реклами изображения в световен план са взети от сток сайтове.<sup>124</sup> Първата реакция на всеки дизайнър днес, когато търси снимки, е да погледне там. Изключението правят продукти отвисок клас, които трябва да бъдат наложени на пазара със собствена рекламна стратегия, или когато са необходими специфични снимки от друг тип. Това е и второто отражение на сток фотографията – наложението стил се превърна в прекомерно използвано клише. Днес е практически невъзможно да използваш класическия изчистен бял фон за артистични цели. А ако погледнеш назад в историята на фотографията, ще видиш, че той винаги е бил ползван за насочване на вниманието и изолиране на обекта. Въобще цялата наложена сток естетика в момента се

<sup>120</sup> Lister, Martin, **Photography. A Critical Introduction**, Routledge, 2009, срп. 341

<sup>121</sup> <https://helpx.adobe.com/stock/contributor/help/generative-ai-content.html>

<sup>122</sup> [https://www.shutterstock.com/ai-image-generator?kw=shutterstock%20ai&ds\\_eid=7000000001517862&utm\\_source=GOOGLE&utm\\_campaign=CO%3DBaltics\\_LG%3DEN\\_BU%3DIMG\\_AD%3DBRAND\\_TS%3Dlggeneric\\_RG%3DEUAF\\_AB%3DACP\\_CH%3DSEM\\_OG%3DCONV\\_PB%3DGoogle&ds\\_cid=71700000052134007&ds\\_ag=FF%3DBrand-AI-Generator\\_AU%3DProspecting&ds\\_agid=58700008249947011&utm\\_medium=cpc&gclid=Cj0KC](https://www.shutterstock.com/ai-image-generator?kw=shutterstock%20ai&ds_eid=7000000001517862&utm_source=GOOGLE&utm_campaign=CO%3DBaltics_LG%3DEN_BU%3DIMG_AD%3DBRAND_TS%3Dlggeneric_RG%3DEUAF_AB%3DACP_CH%3DSEM_OG%3DCONV_PB%3DGoogle&ds_cid=71700000052134007&ds_ag=FF%3DBrand-AI-Generator_AU%3DProspecting&ds_agid=58700008249947011&utm_medium=cpc&gclid=Cj0KC)

QjwxuCnBhDLARIAB-cq1rg\_fFawDFDBJ4g-2CNzMLr03KuRZOpyUTdSsAsAW7Cc6jnwhrbKicaAv1zEALw\_wcB

<sup>123</sup> <https://www.adobe.com/sensei/generative-ai/firefly.html>

<sup>124</sup> Пак там

превърна в нещо като изкривено увеличително стъкло на много класически фотографски похвани. Характерна е също тази особена изкуствена Визия, на идеални продукти, хора и ситуации, ярко и остро заснета, създаваща утопично нереално Въздействие. Съвсем естествено, артистичната фотография започна целево да търси обратното, отивайки често безпричинно в другата крайност. Донякъде в този двуполюсен дуализъм могат да се търсят причините и за Възраждането на старата филмова репто естетика, на която също сме свидетели в последните години. Дали тези тенденции ще се пресекат отново, зависи от цялостното развитие на фотографията.

## РЕФЕРЕНТНИТЕ ОБРАЗИ КАТО ЗАТВЪРЖДАВАНЕ НА COPY-PASTE МОДЕЛА

„Докато възприема предложението на другите, индивидът губи времето на личното си въображаемо съществуване.“<sup>125</sup>

Днес всяка комерсиална фотосесия се организира чрез обсъждане и създаване на проект, най-често от т. нар. стилист, където задължително присъстват референтни образи. Това са поредица от снимки, намерени през Вседесъщия Гугъл, чрез които творческият екип трябва да синхронизира идеите и вижданията си за това какво се цели и какво трябва да се постигне. На пръв поглед това звучи безкраино логично. В днешно време трудно може да има тема, идея или въобще посока, за която да не се намират референции. Снимките, които се търсят и поставят в проекта или презентацията, са най-често на модни икони, холивудски звезди и т.н., които се дават като пример за най-добрите световни практики. Обикновено се визират само фрагменти от гаден кадър (греха, обувка, грим, прическа...), като по този начин проектът придобива чертите на доста разнороден колаж, тъй като всяка снимка, взета поотделно, има своя си стил и Визия.<sup>126</sup>

<sup>125</sup> Димитрова, Мая, **Възприятие на авторското и арт-киното в дигиталната епоха**, архив ИИИЗ – БАН, 2018, стр. 68

<sup>126</sup> Снимките са извадка от конкретен проект за фотосесия



Често пъти се смесват черно-бели или тонирани снимки с цветни, от различни периоди, течения и т.н. Съответно екипът трябва да разграничава само търсенияте елементи от конкретния кадър и да си представя бъдещото изображение като сбор от подходящите фрагменти, при това с конкретно ангажирания модел. Както Вече споменах, на пръв поглед тази практика звучи безкрайно логично и гори се изисква в програмите на университети по изкуствата.<sup>127</sup> До какво обаче води тя? Използвайки Вече готови образи, които при това са наложени като световни икони, творческите екипи се поставят в ситуация да копират, вместо да създават. Разбира се, когато говорим за комерсиална среда, трудно можем да говорим за изцяло творчески процес. Именно процесът е най-същественото в изкуството – когато творецът търси и експериментира в преследване на нови изразни средства, идеи и въобще... търси. Комерсиалната сфера от края време експлоатира наготово резултатите от творческите процеси, често пъти превръщайки ги по този начин в клише. Днес този процес е доведен до абсолютна крайност. Повечето екипи гори не се опитват да създават нови визии, просто смесват по описания начин Вече готовите наложени стилове. Ефектът е едно непрестанно масово копиране и тиражиране на едни и същи модели. Този принцип има и още един отрицателен ефект – много често тук работим с далеч по-ниски и ограничени ресурси, което от своя страна води до една имитативна практика, която гори стои зле. Наложените икони обикновено са създадени от най-добрите световни студия, които, разбира се, работят с най-големите бюджети. Опумвайки се да повтаряме на-

готово, но с минимални средства, резултатите понякога могат да бъдат жалки. Свидетел съм как понякога даже не се съчетават добре гадените референции – просто различните фрагменти взети наготово се оказват несъпоставими. Струва ми се не оценяват напълно факта, че гледайки референтния образ, отделният елемент в него е част от цялото, което Възприемаме. Отделен от него и добавен към друг, те Вече създават различно усещане. Изключително важно е и как ще бъде заснет. Тук съществена роля играят и въображението, и опитът на дизайнера/стилиста, който трябва да може да си представи много точно резултата. Да не говорим, че често пъти гори не се взимат въпросните елементи, а наподобявящи, които са налични. Колкото и да ни се иска, последните модни колекции на световноизвестните дизайнери, никога не досигат нашата държава.

Практиката на референтни образи съществува не само в модните сесии. Бях част от заснемането на храни, когато беше наложен следния абсурден начин на работа: оценяващият екип не присъстваше на снимките, поради което всеки кадър се преснимаше с телефон от дисплея на апарати и се пращаше в общ чат, където коментираха изображението. На място на терен бяхме само фотограф, готвач-стилист (фуд стилист) и координатор, който поддържаше комуникацията. Каквото и да направи стилистът беше подлагано на критика, често пъти гори противоречива, тъй като всеки имаше свое видждане. Разбира се, непрекъснато ни заливаха и с референтни снимки, тласкайки ни в различни посоки. При едно такова изображение например:

<sup>127</sup> В модните специалности на НБУ ползват този подход



коментарите варираха от „нешо е празен кадърът“, „защо точно четири парчета нарязахме“, „пробвайте друг ъгъл“, „махнете нещо“, „нямаме ли зелени чушки“ и т.н. и т.н. Това освен че забавяше неимоверно процеса, често пъти ни тласкаше в противоположни посоки, тъй като стилистът се опитваше да угоди на всички и резултатът най-често беше тенденциозно влошаване на кадъра с всяка следваща стъпка. Междувременно прясно сготвените храни придобиваха все по-плачевен вид след час-два стоеще и се налагаше периодично доработване, като пръскане с лак за коса например. Референтните изображения, с които ни заливаха, също рядко ни помагаха, тъй като е невъзможно да разполагаш с всичко на терен. Именно затова е много важно да си даваш сметка какво точно ще пригответяш и как, за да си набавиш необходимото предварително. В конкретните сесии редовно ни пращаха снимки с неща, които нямахме, или които бяха несъвместими към стила, който вече бяхме подредили. Много

често след коментар „сменете червените чушки с нещо друго“ изваше обратния „не, върнете ги, с тях беше по-добре“. Най-зле ставаше, когато изискваша да се смени общата среда – в гадения по-горе пример това би било да се смени черния камък (дъска) сървена например. При преместването на всичко кадърът се развалише напълно.



Може би всичко това звучи малко парадоксално, изведенено така теоретично, но опитът го показва небвусмислено. Запитвал съм се какво ли щеше да се случва и ако все още снимахме аналогово – т.е. екипите нямаха възможност за директно проследяване на резултата, както в момента правят. Но дори и сега резултатите често са недовлетворителни. Най-вероятно тогава щяха да са още по-лоши. При последната фотосесия, в която имах участие, от финално изпратените на клиентите над 200 снимки, те с много компроми-

си харесаха егва няколко. При много от тях гори не бяха спазили базови технически изисквания на клиента – га са хоризонтални, а не портретни например. Повечето не бяха одобрени и като пози на моделите, композиция и т.н. И всичко това, при положение че всички непрекъснато следяха резултата на дисплея на фотоапарата. Понякога се питам и дали именно фактът, че някога не са могли да видят моментално резултатите, не ги е принуждавало да бъдат много по- внимателни и да изпипват много повече всеки детайл в кадър. Още повече със съзнанието, че нямат големи възможности за корекция и постобработка. Днес най-често чуваният коментар на терен е „ще го оправим после“. Именно разчитането на пост-продукцията до голяма степен доведе и до ожесточените спорове, които от години се водят в гилдията – за и против предаване или гори показване на сировите кадри.<sup>128</sup> Мненията като цяло се подреждат около две основни линии – едните проповядват максимата, че „сирови кадри никога не се показват на клиент“, докато клиентите, от своя страна, застъпват идеята, че когато си плащат, имат правото да получат всичко. Фотографите често се позовават на авторските си права и на своето уникално творческо видждане, съхраняване на сировите файлове като единствено доказателство за авторство и т.н. Поръчващи услугата от своя страна смятат, че са в право да си избират и получат това, за което в крайна сметка плащат и търсят като резултат. Аз лично видждам в този дебат много голяма незрялост, която отдавам основно на промяната на модела на работа в гиганталното ни съвремие.

<sup>128</sup> Тази интернет гълъбусия дава представа за повечето застъпвани мнения – <https://photo-forum.net/forum/read.php?f=1&i=1909059&t=1909059&offset=all>

Струва ми се, че трябва се разграничават много ясно две неща – първото е чисто творческата работа на всеки един автор, в частност фотограф, който работи по изцяло своя оригинална идея и тогава единствено и само той решава какво и как да създаде. И, разбира се, носи цялата отговорност. Второто е изцяло комерсиалната работа, в която фотографът е част от екип, съответно държи частични авторски права, не решава самостоятелно нито обекта на снимки, нито локациите, нито начина, по който да бъде заснет, нито избира гори финалните кадри. И въпреки че често пъти фотографите се позовават на „профессионализъм“, именно професионалният път на работа следва след фотографа да работи дизайнер, който да създаде финалния продукт за клиента. Но днес често се очаква от фотографа и сам да обработва, за намаляване на бюджетите, а също така трябва да си признаям и неприятната истината, че повечето фотографи днес ги е срам да показват сировите си кадри. Повечето се облягат основно на обработка, неслучайно всеки нов модел апарат се рекламира с това колко може да се „извади“ от сировия файл. А доводът, че сировият файл е единственото доказателство за авторство, за мен не е сериозен – всички прекрасно знаем, колко лесно се краде или губи файлове информация в момента. Предполагам, че ще трябва да мине още време, за да се създаде адекватен модел на работа в сегашната ситуация.

Всички тези примери дават само обща представа за определени тенденции, без да могат да се приемат за абсолютни. При все това днес референциите са общоприет стандарт навсякъде, което за мен води неизменно до орязване на въображението. Много често гори не се прави опит да се създаде нещо самостоятелно извън рамките на хита на деня и като цяло нещо свое, гори да не

премендираме за уникалност. Парадоксално е, че въпреки това стилистите държат името им да присъства и като авторство.

Отново си задавам въпроса как е било преди? Дали всичко това гоиде с дигитализацията? Тя ли е виновна? Много изследователи като че ли акцентират именно върху нея, обобщавайки съвременната копираща в почти всички области действителност.

„Дигиталните технологии в 90-те години на ХХ век бързо довеждат киното до статута на масов подражател.“<sup>129</sup>

Трудно бихме могли да се сетим за област, в която не е така, като при всички, свързани с образи, тази тенденция определено доминира. Това често пъти е и дефиницията за постмодерност.

Днес можем да се връщаме с носталгия към времената, когато дизайнърите са скицирали всеки проект и по този начин са извиквали въображението си. Би било илюзия да смятаме обаче, че тогава не са копирали. Фундаменталната разлика като че ли е в мащабите, масовостта, океана от изображения на един клик разстояние и поради това налагането на тези практики и съответно резултатите им като най-често copy-paste явление.

<sup>129</sup> Димитрова, Мая, **Възприятие на авторското и арт-киното в дигиталната епоха**, архив ИИИЗ – БАН, 2018, стр. 29

## СТАРИТЕ ДЕФЕКТИ КАТО ЗАЯВКА ЗА АРТИСТИЧНОСТ

Последните години се наблюдава една много специфична тенденция, в така наречаните напоследък „визуалните изкуства“<sup>130</sup> – госта общ термин, който включва всякакви форми на дигитални изображения, фотография, видео, видео (арт) инсталации, графични и живописни произведения, всякакви колажни „принтобе“ и т.н. За смисъла и причините да се въвежда подобно общо понятие за мен остава мистерия, особено когато се предполага, че то включва класически изкуства като например анимация, фотография, или гори графика и живопис. най-вероятното обяснение се корени в опита на различни неправителствени и държавни организации да обобщят определени категории и културни политики. Така или иначе това понятие набира все по-голяма популярност, а тенденцията, върху която ще се спра тук, е гори с още по-широка употреба, разпростирайки се извън граници-

<sup>130</sup> Ом английското “visual art”, което няма ясни граници, Wikipedia например го определя така:

The visual arts are art forms such as ceramics, drawing, painting, sculpture, printmaking, design, crafts, photography, video, filmmaking and architecture. Many artistic disciplines (performing arts, conceptual art, textile arts) involve aspects of the visual arts as well as arts of other types. Also included within the visual arts<sup>[1]</sup> are the applied arts<sup>[2]</sup> such as industrial design, graphic design, fashion design, interior design and decorative art.

Визуалните изкуства са художествени форми като керамика, рисуване, живопис, скулптура, печат, дизайн, занаяти, фотография, видео, филми и архитектура. Много артистични дисциплини (изпълнителски изкуства, концептуални изкуства, текстъл) включват аспекти на визуалните изкуства, както и на други изкуства. Също се включват приложните изкуства като индустриски дизайн, графичен дизайн, мода, интериорен дизайн и декорация.

те на хората, създаващи изкуство. Това е съзнателното желание да се наподобяват и имитират дигитално всички дефекти и недостатъци на старите аналогови технологии, които бяха неразделна част от старите процеси и за които някога се полагаха огромни усилия да се отстранят или минимализират. Тази „ретро“ тенденция постепенно се превърна в мода и може да се види навсякъде, но е най-очевидна във фотографията и видеото, и поради тази причина аз ще се спра основно върху тези две изкуства.

Фотографията и киното (видеото впоследствие) като всяко изкуство извървяват постепенно развитие и еволюция на своите изразни средства, а конкретно тези две изкуства извървяват и определен технологичен път, които е в непрестанна динамика. Без да навлизам в подробности, ще изброя няколко основни исторически стъпки, тъй като именно те се имитират днес.

Първите фоточувствителни материали са фотографските плаки, върху които се е нанасяла фоточувствителна емулсия. По-късно се появява лентата, изобретена от Истман Кодак, върху която стъпват братя Люмиер и Едисон, създавайки първите кинокамири и проекционни апарати. Тези първи фоточувствителни материали са били, разбира се, черно-бели, или естествено тонирани в зависимост от процеса. (цианотипия, колодиев процес, албумен принт и т.н.) Всеки от тях носи своето специфично изображение. Днес всички те се генерираят дигитално от множество софтуерни програми, както професионални, така и от любителски приложения за мобилните устройства. Не знам дали има повече „плъгини“<sup>131</sup> от

<sup>131</sup> От английският термин “plug-in”, което буквально означава включват, това са малки софтуерни допълнения към определени програми, които генерираят различни ефекти

тези, които имитират стара лента и процеси. Пример за професионални плъгини, предназначени за Photoshop и Lightroom, са Alien Skin Exposure<sup>132</sup> и Silver Efex Pro<sup>133</sup>. За илюстрация – Версия седем на Alien Skin Exposure предлага над 100 различни вида симулации на лента и стари процеси, които се обновяват непрекъснато. Стремежът е да създават профили на всички съществуващи/ли филми и процеси. Предварително зададените симулации (т.н. presets) са създавани на основата на анализ на всеки филм и процес, и изваждане на съответните характеристики – цвят, контраст, зърнистост, динамика, острота, цветна температура и т.н., като всеки от тези параметри може да се променя според желанието на автора. Филмът или фоточувствителният материал са само едната страна на създаване на фотоизображение, другата не по-малко важна характеристика са оптиката и апаратът, с които то е създавено. Тези програми дават възможност за симулация на тези специфични условия и дефекти, като например винетирането, което се е получавало при неравномерното експониране на старите централни затвори, или несъвършенствата на първата оптика<sup>134</sup>, както и ефектите на старото копиране върху хартия – различни рамки, изкривявания, следи от четка и, разбира се, най-разпространените за широката публика дефекти – прах и гръбкотини. Както вече споменах по-горе, тази тенденция се превърна в мода и започна да се прилага широко от почти всички снимящи със своите мобилни телефони и споделящи снимките

<sup>132</sup> <http://www.alienskin.com/exposure>

<sup>133</sup> <https://www.google.com/nikcollection/products/silver-efex-pro>

<sup>134</sup> Първите покрития върху лещите например се въвеждат от Цайс (ZEISS) след 1935 година – [http://www.zeiss.com/vision-care/en\\_de/eye-care-professionals/optical-knowledge/optical-basics/historical.html](http://www.zeiss.com/vision-care/en_de/eye-care-professionals/optical-knowledge/optical-basics/historical.html)

си в социалните мрежи. Разбира се, те не използват професионални програми за генериране на изображенията – емблема на тази мода се превърна платформата Instagram<sup>135</sup>. Тя предоставя възможност за бързо и лесно преобразяване на снимката още в телефона, създаване на колажи и публикуването им директно във Facebook, Twitter и Instagram. Повечето от хората нямат гори бегла представа какво представлява оригиналният процес или филм, който избирам с едно натискане на дисплея на мобилното устройство и споделят с такава гордост. Изборът, който правят, се основава единствено на визуалния резултат, който виждат предварително на екрана и по някаква причина решават, че им харесва. Единци са хората, които все още работят с тези оригинални аналогови процеси и те най-често са студенти в академиите по изкуства или хора, които все още не желаят да се откажат по една или друга причина от класическата фотография.

Освен огромната трудоемкост, класическите процеси днес се превърнаха и в буткова услуга на много висока цена. Малцина са склонни да я платят – като пари, време и усилия. По тази причина хората, които го правят, се посвещават почти изцяло на това и преследват определени художествени цели.<sup>136</sup> Но често остават неразбрани от масовата дигитална аудитория днес. Като държа да направя уточнението, че визират хората, които работят сериозно и наистина се посвещават на това да създават изкуство по старите класически начини, а не за една определена прослойка, която възприема снобски старите

технологии и ги използва за поса в общество. За него ще стане дума по-късно, макар то реално да не създава истински произведения – неговата цел е само имитирането на външната форма. Киното и видеото използват подобни ефекти за симулация на лента. Примери в професионалната сфера са възможностите на Adobe After Effects<sup>137</sup> или плъгинът Magic Bullet Film.<sup>138</sup> Подобно на фотографията, и тук симулациите са създадени на основата на тестове и анализи на различните видове киноленти и съответните комбинации от негатив и позитив. Отново има възможност за промяна на настройките, както и избор на различни деформации на лентата и създаване на „стар филм“. Съществуват гори симулации, наименувани по конкретни заглавия – „Спасяването на редник Райън“ например, плъгин със специфичните за филма убийстви монове и контраст, които оригинално са създавани на кинолента чрез технологията bleach bypass – процес, при който се запазва среброто. Ще приведа едва примера за използване на подобни ефекти в професионалната работа – заглавната шанка на сериала Californication<sup>139</sup> и видеоклипът на SOKO – First Love Never Die<sup>140</sup>. Широкият кръг не-профессионалисти отново използва платформата Instagram за създаване и модификация на кличета, или някои от десетките налични приложения, интегрирани директно към социалните мрежи. Тези апликации за мобилни устройства предлагат и базови техники за монтаж.

Така достигаме до парадоксалния казус на тази всеобща тенденция – веднъж се отказвате почти радикално от старите технологии за

<sup>135</sup> <https://instagram.com>

<sup>136</sup> Ian Ruhter построява камион-камера, с който пътува и прави огромни фотографии на метални плаки – <https://vimeo.com/92688138>

<sup>137</sup> <http://www.adobe.com/bg/products/aftereffects.html>

<sup>138</sup> <http://www.redgiant.com/products/magic-bullet-film>

<sup>139</sup> [http://www.imdb.com/title/tt0904208/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0904208/?ref_=nv_sr_1)

<sup>140</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=-\\_Y2jfKO6pY](https://www.youtube.com/watch?v=-_Y2jfKO6pY)

снимане, презгъщаме с особен ентузиазъм цялата гигитална революция и същевременно се стремим да наподобим старото изображение?! Нещо повече – това, което някога се е избягвало с цената на много усилия – запазване на лентата чиста и ненаграскана, избягване на голямата зърнистост, корекция на оптичните дефекти и т.н., днес се поставят „на килограм“, като това се оказва гори заявка за артистичност... Парадоксален е фактът, че хората, които днес все още създават визуални продукти по оригиналните класически технологии, получават произведения много по-чисти, ненаграскани и без „задължителните“ дефекти от обработените произведения. Излиза, че тези артистични заявки днес отдавна задминават дефектите, които оригинално пресъздават. Дори само заради това, че технологията обикновено съдържат в себе си един или два дефекта, а не всички наведнъж. Във фотографията вече се употребяват жаргонните думи „арт“ и „мазане“ като символи на тази естетика.

Защо се случва всичко това?! Надали има едно-единствено обяснение на този социално-културен процес, но ще се опитам да анализирам някак от възможните обяснения. Първата възможна причина е реакция на част от творците към прекалено чистата, жаргонно наречена „пластмасова“ визия на гигиталните технологии. Много често в зората на гигиталните изображения се чуваше максимата – „прекалено е перфектна“. Важен фактор е и пътят, който гигиталната технология извървя – трябваше да минат години, докато се изчистят първите проблеми на гигиталното изображение и то се усъвършенства. Лентовата технология дълго бе предпочита на професионалистите в киното и фотографията, имаше период на съвместно съществуване и бе изместена едва когато в киното се появи пълното HD, а във

фотографията – пълно форматни матрици с разрешение 10-12 Mpx и нагоре.<sup>141</sup> Паралелно вървеше процесът и на усъвършенстване на софтуерната обработка, която днес се приема за лабораторията на гигиталната технология. Дори да приемем наличието на определена инерция от лентовите технологии, надали е достатъчно убедителна причина за продължаващата тенденция на „разваляне“ на изображенията.

Друга съществуваща причина е една общоизвестна тайна – много от авторите, които не успеят да създадат добра и издържана снимка сама по себе си, започват да наслагват слой след слой (g) ефекти, докато се получи накрая едно размазано тонирано изображение, което представят като артистично търсene. А то всъщност е просто неуспешен опит изначално. Отчасти това може да е едно от обясненията и защо широкият кръг хора използва така масово тези ефекти. Първите мобилни устройства снимаха плачевно. В този смисъл ефектите се явяваха нещо като корекции, които частично оправяха цвят, контраст и яркост и донякъде прикриваха ужасното изображение, придавайки му ако не добър, то поне интересен вид. Другото възможно обяснение е желанието за копиране на естетиката на оригинални произведения на изкуството. Последното е възможно обяснение и защо професионалистите използват

<sup>141</sup> Boyhood (2014) е интересен случай – филмът се снима над 12 години, между 2002 и 2013 г., режисьорът Richard Linklater споделя, че са избрали кинолентата, защото само тя е могла да осигури еднаквост и продължителност на изображението при подобен дълъг проект. Както сам казва – ако са били започнали с най-добра гигитална камера в началото, към края са щели да снимат на пленето. Вече най-добра гигитална камера. Всъщност това е и периодът на най-бурно развитие на гигитализацията, през който лентата почти отпадна като технология: <http://filmmakermagazine.com/86820-35mm-colors-in-digital-translation-in-boyhood/#VbNG0iS4SfQ>

симулациите на лентата. Далечен паралел може да се направи и с ранните теоретици на киното (Балаж, Арнхайм)<sup>142</sup>, които постулират киното като изкуство в неговия ранен стадий, именно заради несъвършенствата му – изображението е черно-бяло, плоско, нямо. Теория, която постепенно рухва с напредването на технологията. Всъщност след един определен праг технологията ни позволява да зафиксираме много точно реалността. Но сама по себе си тя вече не е интересна. И когато липсва друго, се търси да се създаде по-интересна и различна външна форма. Старите дефекти се оказват много удобна опаковка, която кореспондира и в наслoenите възнанието на обществото представи за изкуство. Невероятно е, че тази тенденция навлезе масово гори в такъв тип приложна фотография, каквата е сватбената. Не знам дали има портфолио на сватбен фотограф днес, което да не включва симулирани черно-бели дигитални изображения. Ако се върнем няколко десетилетия назад, когато, особено в нашата страна, понякога беше изключително трудно набавянето на цветна лента, ще осъзнаем колко е парадоксален този факт възможност. Но още по-невероятно е, че започнаха да се организират изложби със снимки, публикувани от непрофесионалисти в Instagram<sup>143</sup>. Дори има опити за превъртането на тези платформи в онлайн магазини за продажба на изображения. Предвид качеството и размерите на снимките, това е на пръв поглед странно начинание, което обаче има своята вътрешна логика в рамките на интернет – за печат снимките са почти немислими, но за ек-

ран са използвани. Професионалистите, от своя страна, започнаха също да правят и публикуват снимки в тези платформи, с цел реклама. Старото правило „ако си извън интернет си извън бизнеса“, важи с още по-голяма сила за социалните мрежи.

Интересна е и обратната тенденция – макар и ограничено, се наблюдава известно възраждане на интереса към класическите технологии. Вече споменах, че една част от хората, проявявани интерес към класическите технологии, го правят от изключително снобски побуди и имитират единствено външната им форма. Така наречените „хипстъри“<sup>144</sup>, модно течение от последните години, което така и не е ясно дефинирано, превърна в мода носенето на стар фотоапарат с кожен калъф през рамо и в обществена поза снимането на лента. Приятели от фотоателиета са споделяли, че повечето гори не си взимат филмите, оставени за проявяване, поради което са започнали да изискват авансово плащане. Тази тенденция стана дотолкова силна, че започна масово да се експлоатира от рекламирата индустрия и гори производителите на фотоапарати започнаха да пускат серии на дигитална техника, която изглежда като класически стари образци<sup>145</sup>. Емблематичната немска марка Лайка (Leica) смигна дотам, че пусна дигитален фотоапарат без дисплей<sup>146</sup> – за да видиш изображението, трябва да прехвърлиш снимките на компютър, както изчакваш проявяването на лентата.

<sup>142</sup> Разгледани подробно в Игнатовски, Владимир, „**Картини от светлина. Теория на нямото кино (1895-1930)**”, Валентин Траянов, София, 2008

<sup>143</sup> <http://plustova.com/instagram-благотворителна-изложба>

<sup>144</sup> <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=hipster>

<sup>145</sup> Пример са гвата модела на Nikon: Df – <https://www.nikonusa.com/en/nikon-products/product/dslr-cameras/nikon-df.html> и безогледалният Zfc – [https://imaging.nikon.com/imaging/lineup/mirrorless/z\\_fc/](https://imaging.nikon.com/imaging/lineup/mirrorless/z_fc/)

<sup>146</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=T7ftLN3zxoY>



В същото време се създават кампании за набиране на средства за възстановяване на производството на лента<sup>147</sup>, при това успешни, с многообразни дарители, които вече чакат да получат своите първи бройки. Кинолаборатории трансформират дейността си и предлагат цялостна услуга, насочена към фотографи – пренавиване на киноленти в стандартни 35mm ролки с DX код, проявяване и сканиране в една пакетна цена.<sup>148</sup> За потребителите остава единствено да си свали снимките от получения по мейл линк. Противоположни и парадоксални на пръв поглед процеси, които обаче създават изключително многообразие от технологии, налични в момента. А това в крайна сметка е от полза за всички.

Всичко това води до цялостна стилизация на образа днес. Освен имитациите на стари процеси съществуват още десетки други комбинации от ефекти, които понякога дори на случаен принцип променят образа.

<sup>147</sup> <https://www.kickstarter.com/projects/filmferrania/100-more-years-of-analog-film>

<sup>148</sup> <https://silbersalz35.com>



Черно-бялото, специално, като че ли винаги ще си остане символ на една друга епоха и естетика – то неизбежно ни връща в началото на фотографията и киното, в годините от края на 19-и и началото на 20-ти век. Останалият ефекти обаче – промяна на цветовете, монирането, затъмняване на части от образа, контраст или частичното размазване и т.н., не носят духа на друго време. Дори в някаква степен си мисля, че те ще останат като символ на сегашното ни време, го колкото въобще тези мимолетни образи ще се запазят напред. Вероятно при следващата технологична стъпка и масова мода в образите, опитите за възстановка на днешния ден ще бъде именно с тези стилизации, наред с всички устройства, които ползваме в момента. Забавна звучи идеята за пресъздаване на сегашния момент в бъдеще – при всичките тези технологии еднодневки и бързо сменящи се неща, задачата ще е госта трудно осъществима. Почти нищо от днешното технологично поколение няма да работи. Това включва както устройства, така и гигантските платформи, които ни се струват непоклатими в момента. А малкото образи, останали от тези платформи, ще са силно изкривени.

Както споменах, реалността Вече не ни е интересна. Достигайки до етата и децата да създават образи – те Вече не са ни доставят чисти макуви, каквито са, като просто отражение на Всекидневието. Още повече, че тези образи ни зализват отвсякъде. За да хванат вниманието ни, те трябва да са интересни с нещо. И тъй като ма-  
сата нито има време, нито желание да изгражда по-специални образи, остава опцията да ги манипулира. Така те стават по-загадъчни, промяната в цвета или размазаните затъмнени краища кара окото да се вгледа малко по-дълго, за да разбере въобще какво има на тази снимка. Някои ефекти карат нечия рокля да заблести, или някое парче торта да изглежда по-ярко, по-засилено, по-апетитно... или просто странно. Често под тези снимки хората задават въпроса „Какво е това?“, „Какво ядеш?“, „Къде си?“ и т.н., което е ясен признак за неразпознаваемост на понякога триивидни или емблематични места и обекти. Всички днес отчаяно искат да са интересни, да бъдат „следвани“, харесвани, коментирани... Голяма популярност придобиха и ефектите, които „оправят“ лицата, изглаждат кожата, подобряват външния вид... само с няколко докосвания на екрана. Всичко това е като една непрекъснато гладна за илюзии машина, която трябва да се храни постоянно. Ефектите и стилизациите са просто малка част от този демон. Приказката за принца и принцесата днес е гигантска. Момото „Fake it until you make it“ (Имитирай, докато се случи) е ежедневие за милиони. Голямата част от които остават само на първата дума.

*“Personal psychology replaces philosophy as an explanation of the world. [...] All subjectivity is treated as private, and the only (false) form of it which is socially allowed is that of the individual consumer’s dream.”*

„Личната психология замества философията като обяснение на света. [...] Цялата субективност се третира като лична и единствената (фалшиви) форма, която е социално позволена, е тази на индивидуалната консуматорска мечта.“<sup>149</sup>

В клиширана истина се превърна Вече идеята за дигиталната лъжа, в която живеем. На мен все още ми звучат смешно понятия като „influencer“-и, но новите поколения ги употребяват и вярват в тях безусловно. И тъй като те са потенциално огромна пазарна ниша, икономически тя се самоподдръжка и разширява. Емблематичен пример за казаното дотук може да бъде едно „сълебрими селфи“ по време на церемонията за Оскар 2014 г., на което слагат безумния етикет „счупи интернет“ (broke internet)<sup>150</sup>:



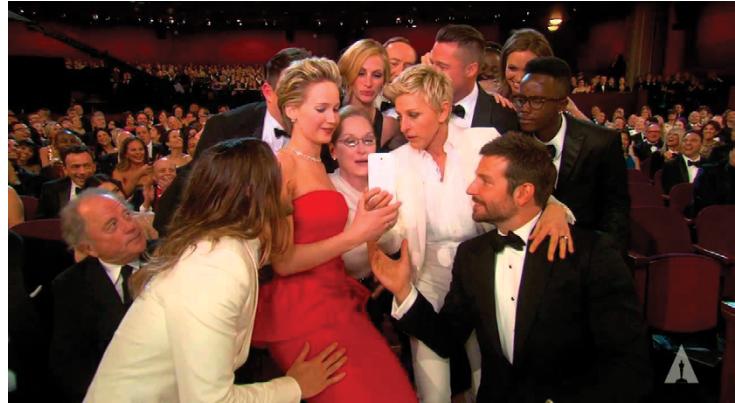
<sup>149</sup> Berger, John, **Appearances, from Another Way of Telling**, John Berger and Jean Mohr, New York: Pantheon Books, 1982, [http://timothyquigley.net/vcs/berger-appearances\\_illus.pdf](http://timothyquigley.net/vcs/berger-appearances_illus.pdf), cmp. 100

<sup>150</sup> Lowe, Paul, **A Chronology of Photography, A Cultural Timeline from Camera Obscura to Instagram**, Thames & Hudson, 2018, cmp. 14

За първия час тази снимка бива споделена над милион пъти в Twitter и над 3.3 милиона общо впоследствие, превръщайки се в най-споделяната снимка в историята на платформата (договаря). Забележете, че гори тя има обработени версии в мрежата:



И много мейкинг кадри от момента:



Известите неизбежно са подвластни на мояния в момента тренд, с единствената разлика, че тяхната консуматорска мечта се е сбъднала.

Докъде ще стигне тази тенденция и какво ще се случи след нея, никой не би могъл да предскаже. Бъдещето рязко е праволинейно. Вероятно когато се натрупа достатъчно умора към тези ефекти, постепенно ще започнат да отмирят. Дали ще се върнем обаче към обикновения, документален образ, не е ясно. Можем да гадаем само и каква ще бъде следващата технологична стъпка. Историята показва несъмислено, че това често оказва решаващо влияние върху фотографията и киното. Защото повечето фото агенции и фотожурналисти все още се придържат предимно към документален стил на снимане, макар и там вече да има „допустима“ обработка, като изрязване на отсечка, или обръщане на цветния дигитален първообраз в черно-бял. Както вече споменах, подозирам, че в бъдеще най-много ще се ценят суворите необработени кадри, най-вече поради тяхната осъдност.

## ОСТАРЯВАЛИ ДИГИТАЛНАТА СНИМКА?

*“Photography is bound to time in precisely the same way as fashion.”*

„Фотографията е свързана с времето по абсолютно същия начин като модата.“<sup>151</sup>

Изключително вярно наблюдение на Кракауер, което има гори няколко нива. Най-очевидното е проката им връзка с епохата и времето – и двете отразяват абсолютно точно момента на създаване и употреба. Второто ниво е първоначалната радост и бързото „омръзване“ на всяка нова снимка и „помъването“ им в шкафа, подобно на стара дреха. След време обаче тя отново придобива стойност и често пъти бива извадена отново на показ, точно както се случва и със завъртането на старата мода. Може да се открие и още едно ниво – това на „модните“ тенденции в снимането, което също е променлива във времето.

Валидно ли е всичко това и за дигиталните образи?

Приема се, че дигиталната снимка не старее. Изградена от цифри – нули и единици, файлът не е подвластен на времето. Линсата на материален израз не дава възможност за стареене – образите не избледняват както на хартиените копия, самата снимка е винаги гладка, ненадраскана, не може да се скъса, намокри... Защо тогава старите диги-

тални снимки все пак ни се струват остварели? Макар и на възраст само от едно-гъве десетилетия, повечето пъти ясно усещаме, че не са нови. Причините за това се коренят в гъве основни посоки.

Първата е чисто технологична. В началото, когато дигиталната фотография набираше скорост и популярност, резолюцията на сензорите бяха 3-4 Мpx. Днес те достигат 46-50 Мpx и гори не се говори за досегаша на какъвто и да е максимум или технологична граница – очаква се тя да продължава да расте. Това на практика е увеличение от над 10 пъти, за тези приблизително 20 години от съществуването си. Екраните, на които се възприемат дигиталните образи, също се промениха. Там освен харacterистиките се смени гратично и технологията (от кинескоп към плосък екран). Софтуерът, който ги възпроизвежда, също е различен, както и видовете компресии и всички останали общи харacterистики на изображението – цвят, динамика, контраст... По тази причина старите снимки ни изглеждат малки и не толкова качествени, разгънати на новите екрани. Разбира се, това важи за по-сериозните разлики – между 18 и 20 Мpx резолюция например не можем да видим разлика. Подобна е и ситуацията във видеото – готова вече възприемаме HD стандарта, че по-старите видеа ни се струват осезателно по-лоши.

Втората причина най-общо може да се нарече естетиката на времето. Това са всички онези случаини детайли, попаднали неизбежно в кадър, гори без желанието и съзнанието на снимаша – дрехите, които тогава носихме, прическите, предметите от всекидневието, градската среда и т.н. В нашите спомени всички те остават свързани с една друга, минала вече епоха. И неизбежно възприемаме снимката, която ги е съхранила, като стара. Ние самите вече не изглеждаме така. Мая Димитрова неформално нарича този ефект

<sup>151</sup> Kracauer, Siegfried, **Photography**, Critical Inquiry, Vol. 19, No. 3 (Spring, 1993), p. 421-436, The University of Chicago Press, cmp. 430

„консерва време“. Действително усещането да гледаш стари архиви е като да отвориш стара консерва, чиито вкусови качества обаче стават само по-добри с времето. И това явление е извън технологично – независимо от носителя, формата или технологията, всички тези психологически ефекти неизбежно се задействат. Образите са „машина на времето“ за съзнанието ни.

Всичко това ни води до парадоксалния извод, че и дигиталният образ „старее“, макар и не буквально. Колкото и неизменен да е той във времето, за следващите поколения ще изглежда стар. Когато добавим и споменатите „модни тенденции“ в изкуствата, които неизбежно формират моментната визия, стигаме до старата максима, че всяко изкуство е пленник на своето време. Всеки творец може да използва единствено наличните към момента средства. В света на образите този ефект е особено силен и до голяма степен неподлежащ на трансформация. Ако текстовете на писателите могат да се адаптират към съвременния език без съществени промени, картините, фотографиите и киното остават завинаги замръзнали в своя носител. Дигиталното възстановяване и репродукция, както вече коментирах, предизвиква съществена смяна на носителя и често пъти води и до сериозни разлики в образите. А материалните носители, от своя страна, се променят във времето. Когато говорим и за дигитален формат, неизбежно сме обвързани и с моментна технология, която се променя непрестанно. Част от процеса на „стареене“ на дигиталната снимка е излизането от употреба на различните формати. Това води до споменатия вече проблем с възпроизвеждимостта на днешните образи в бъдеще. Заедно с доказаната нетрайност на всички дигитални носители, бъдещето остава с много неизвестни за „старите“ дигитални образи.

## ГЕНЕРИРАНИ ОБРАЗИ

„Като завърти тази ръчка, всеки от Вас може да произвежда до три соната на час. А колко усилия е струвало това на Вашите праегу! Те били в състояние да творят едва след като стигнели до припадъка, нарикан „вдъхновение“<sup>152</sup>

Последната година темата за т. нар. изкуствен интелект (AI – Artificial Intelligence) придоби изключителна популярност след появата на платформи като ChatGPT<sup>153</sup> и генериращата изображения Midjourney<sup>154</sup>. Тези технологии отдавна се коментират от специалистите, но бяха слабо или напълно неприложими до момента в сферата на изкуствата. Новите им възможности да генерират текст, музика, образ и видео създадоха силни реакции в творческите среди, както и в по-широката обществоност. Мненията са полярни, от крайно екзалтирани за прекрасното бъдеще, което ни очаква, до постапокалиптични картини на вече предсказани антиутопии. Тази полярност намирам за симptomатична принципно за съвременното ни общество, което посреща всеки появил се проблем и новост с крайни, противоречаващи си позиции и взаимна нетърпимост, често далеч от реалната ситуация, в която се намираме.

Предварително правя уточнението, че ще използвам наложила се вече термин „изкуствен

<sup>152</sup> Замятин, Евгений, **Hue**, Издателство „Народна култура“, сборник „Черно слънце“, 1990, <https://chitanka.info/text/4625>

<sup>153</sup> <https://chat.openai.com/auth/login>

<sup>154</sup> <https://www.midjourney.com>

интелект“ (AI), при Все че споделям мнението на много изследователи<sup>155</sup>, които го намират за изключително неадекватен към технологията която наблюдаваме в момента. По-адекватните термини са Machine learning (машинно самообучение)<sup>156</sup> и ANN – Artificial neural networks (нейронни мрежи)<sup>157</sup>. По същество те представляват ново поколение компютърни алгоритми, наподобяващи биологичния модел на мозъка, доколкото го познаваме и създаващи възможност за следващо ниво на автоматизация. Те са резултат от десетилетия натрупвания<sup>158</sup>, както и на повече и по-мощни процесори и съответно бързата обработка на огромни бази от данни – текст и образи. В основата на технологията е разпознаването на елементи, обръщането им в цифрова интерпретация и подреждането им по категории, което представлява въсъщност въпросното машинно обучение. Това обучаване на машината кое какво е от заобикалящия ни свят, но индиректно, само от присъстващите елементи в онлайн среда, е най-бавният и трудоемък процес. Системата за самообучение представлява алгоритъм, който запаметява и обогатява базата данни с допълнителни елементи при всяка нова итерация. Разбира се, всичко това не може да става напълно автоматизирано – необходима е човешка намеса, която да бъде коректич, за да може да се запаметяват

адекватни параметри и да се елиминират множеството грешки. В следващия еман това се обръща в генератор на случаен принцип – според подадените заявки алгоритъмът предлага запаметени елементи, „random“ събрани в едно. Причината, дълго време тези технологии да „изплъзваха“ безсмыслици, беше бавното натрупване на данни. Сега стигнаха до еман, когато дават доста реалистично генериирани резултати<sup>159</sup>. Дали обаче всичко това възможност е изкуствен интелект, или мислещи машини, в истинското значение на тези думи?

Появата на тези термини може да се проследи до началото на миналия век и се свързва най-вече с емблематичния математик Алън Тюринг и неговото есе от 1950 година „Изчислителни машини и разум“<sup>160</sup>. Там той задава въпроса „Can machine think?“ (Може ли машина да мисли?), сблъсквайки се моментално с въпроса как дефинираме тези думи – „машина“ и „мислене“. За да избегне точните дефиниции той предлага вариация на популярна по това време игра (the imitation game), която е останала и до днес нещо като универсален тест и нарицателно за установяване на изкуствен интелект. Той го описва така:

*Instead of attempting such a definition I shall replace the question by another, which is closely related to it and is expressed in relatively unambiguous words.*

*The new form of the problem can be described in terms of a game which we call the ‘imitation game’.*

<sup>155</sup> Larson, Erik J., **The Myth of Artificial Intelligence: Why Computers Can't Think the Way We Do**, The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge, Massachusetts, London, England, 2021

<sup>156</sup> <https://www.ibm.com/topics/machine-learning>

<sup>157</sup> <https://www.javatpoint.com/artificial-neural-network>

<sup>158</sup> Първите теоретични разработки са отнесени към създаването на компютъра – макар, какъвто ние го познаваме – <https://cs.stanford.edu/people/eroberts/courses/soco/projects/neural-networks/History/history1.html>

<sup>159</sup> Инернет изобразява все още от комични примери – хора с 6 пръста на ръката, обрънати глаби и много други – <https://futurism.com/the-byte/ai-generated-art-failures>

<sup>160</sup> Turing, A. M., Computing Machinery and Intelligence, Source: Mind, New Series, Vol. 59, No. 236 (Oct., 1950), pp. 433-460 Published by: Oxford University Press on behalf of the Mind Association Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/2251299>

*It is played with three people, a man (A), a woman (B), and an interrogator (C) who may be of either sex. The interrogator stays in a room apart from the other two. The object of the game for the interrogator is to determine which of the other two is the man and which is the woman. He knows them by labels X and Y, and at the end of the game he says either 'X is A and Y is B' or 'X is B and Y is A'.*

*The interrogator is allowed to put questions to A and B thus:*

*C: Will X please tell me the length of his or her hair?  
Now suppose X is actually A, then A must answer. It is A's object in the game to try and cause C to make the wrong identification. His answer might therefore be  
'My hair is shingled, and the longest strands are about nine inches long.'*

*In order that tones of voice may not help the interrogator the answers should be written, or better still, typewritten. The ideal arrangement is to have a teleprinter communicating between the two rooms. Alternatively the question and answers can be repeated by an intermediary. The object of the game for the third player (B) is to help the interrogator. The best strategy for her is probably to give truthful answers. She can add such things as "I am the woman, don't listen to him!" to her answers, but it will avail nothing as the man can make similar remarks.*

*We now ask the question, 'What will happen when a machine takes the part of A in this game?' Will the interrogator decide wrongly as often when the game is played like this as he does when the game is played between a man and a woman? These questions replace our original, 'Can machines think?'*

*„Вместо да опитвам подобна дефиниция, ще замества въпроса с друг, който е близко свързан с него и изразен с относително небвусмислени думи.*

*Новата форма на проблема може да бъде описан като игра, която ние наричаме „игра на подражание“. Играе се от трима души, мъж (A), жена (B) и разпитващ (C), който може да е от двата пола. Разпитващият остава в отделна стая от другите двама. Целта на играта за разпитващия е да определи кой от другите двама е мъж и кой жена. Той ги познава чрез етикети X и Y, и накрая на играта казва или „X е А и Y е В“ или „X е В и Y е А“.*

*На разпитващия е позволено за задава въпроси на А и В като:*

*C: Може ли X да ми каже дълчината на неговата или нейната коса?*

*Сега ако предположим, че X всъщност е А, тогава А трябва да отговори. Целта на А в играта е да се опита и подвеже С да направи грешна идентификация. Неговият отговор затова може да бъде: „Косата ми е подстригана, и най-дългите кичури са около девет инча дълги.“*

*За да не помага тонът от гласовете на разпитващия отговорите трябва да са писмени или още по-добре печатни. Идеалната постановка е да има комуникация чрез телепринтер между двама стани. Като алтернатива въпросите и отговорите могат да бъдат повторени от посредник. Целта на играта за третия играч (B) е да помога на разпитващия. Най-добрата стратегия за нея е Вероятно да дава верни отговори. Тя може да добавя неща като „Аз съм жената, не го слушайте!“ към нейните отговори, но няма да бъде от полза, тъй като и мъжът може да прави същите забележки.*

*Сега задаваме въпроса „Какво би станало, ако машина заеме мястото на А в тази игра?“ Дали разпитващият ще отсъджа погрешно толкова често, когато играта се играе така, както това става когато играят мъж и жена? Тези въпроси заместв-*

Ват оригиналния ни „Могат ли машините да мислят?“<sup>161</sup>

Тази игра Всъщност е игра на надлъгване, което действително изисква наличието на огромна съобразителност и интелигентност, но също така и немалка доза социални умения. Именно тези понятия се появяват както в по-ранните разработки на самия Тюринг, така и на други учени (Kurt Gödel, David Hilbert, I. J. "Jack" Good, Claude Shannon, C. S. Peirce).<sup>162</sup> Интуиция, изобретателност, социална интелигентност, гори емоционалност – все трудни за точно дефиниране понятия, които обаче съставляват част от човешката същност и в някаква степен определят мисленето ни, или поне решенията, които взимаме. Тестът на Тюринг се усложнява допълнително и поради начина на оценяване – еднакво често ли ще греши човекът? Колко често приемаме за вярно? Имаме нужда и от оценка на грешката, и дали и доколко са съизмерими. Вероятно това налага популярното опростяване на теста на Тюринг, който най-често се приема просто като „неразличим разговор с машина“, т.е. ако не можем да различим дали разговаряме (чатим) с машина или човек, значи имаме наличие на изкуствен интелект. Този тест също не е преминат и всички, на които се налага вече да разго-

варяме с „ботове“ – програми, които заместват онлайн разговор със служители в различни компании (банки, администрации), добре знаем това. Анализирали го в „The Myth of Artificial Intelligence: Why Computers Can't Think the Way We Do“ (Митът за изкуствен интелект: Защо компютрите не могат да мислят като нас) Ерик Ларсън заключва:

*"The Turing test is actually very difficult—no computer has ever passed it."*

„Тестът на Тюринг Всъщност е много труден – няма компютър, който някога да го е преминал.“<sup>163</sup>

Той систематично разбива доминиращата в момента илюзия, че изкуственият интелект е вече реалност:

*"The myth of artificial intelligence is that its arrival is inevitable, and only a matter of time—that we have already embarked on the path that will lead to human-level AI, and then superintelligence. We have not. The path exists only in our imaginations."*

„Митът за изкуствения интелект е, че неговото пристигане е неизбежно и само въпрос на време – че ние вече сме се качили на пътеката, която ще ни изведе до човешко ниво на ИИ, а после и до суперинтелигентност. Не сме. Пътеката съществува само в нашето воображение.“<sup>164</sup>

<sup>161</sup> Превод от автора, Turing, A. M., **Computing Machinery and Intelligence**, Source: Mind, New Series, Vol. 59, No. 236 (Oct, 1950), pp. 433-460 Published by: Oxford University Press on behalf of the Mind Association Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/2251299>, cmp. 433-434

<sup>162</sup> Разгледани подробно в Larson, Erik J., **The Myth of Artificial Intelligence: Why Computers Can't Think the Way We Do**, The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge, Massachusetts, London, England, 2021, cmp. 1-2

<sup>163</sup> Larson, Erik J., **The Myth of Artificial Intelligence: Why Computers Can't Think the Way We Do**, The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge, Massachusetts, London, England, 2021, cmp. 10

<sup>164</sup> Larson, Erik J., **The Myth of Artificial Intelligence: Why Computers Can't Think the Way We Do**, The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge, Massachusetts, London, England, 2021, cmp. 1-2

Пог „суперинтелигентност“ виждам една хипотеза, изказана отново още през 50-те години на миналия век от Джак Гуд (Jack Good), колега на Тюринг, който предположил, че ако се създават машини, по-умни от човек, то тя ще може да създават нови машини, по-умни от нея самата, което ще доведе до експоненциална „интелигентна експлозия“.<sup>165</sup> Макар и още в зората на изчислителните машини, предшестващи компютрите, след разбирането на кога на „Енигма“ през втората световна война, те осъзнават потенциала и започват да теоретизират възможните предели. Разбира се, тук вече навлизаме изцяло в сферата на научната фантастика, далеч от технологията, която имаме днес. Ерик Ларсън посочва несъстоятелността и на тази хипотеза, просто защото няма познат механизъм за репликиране на даден разум с по-висш такъв. Още повече експоненциално. Дори еволюцията на живота ни показва изключително бавно развитие и чрез външни тригери. Разум, който сам осъзнава собствените си ограничения и ги надгражда, създавайки нов разум е отново в сферата на фантастиката. Алгоритмите, които наблюдаваме днес и много хора приемат за изкуствен интелект или като пряк път до него, всъщност все още имат доста тясно предназначение. Машинното самообучение (machine learning) работи в точно определена сфера и не може да излезе от нея, още повече само.

“*machine learning means that the system is designed and tuned to learn something. But this is, of course, just the problem of producing narrow problem-solving*

<sup>165</sup> Larson, Erik J., **The Myth of Artificial Intelligence: Why Computers Can't Think the Way We Do**, The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge, Massachusetts, London, England, 2021, cmp. 33

*applications. (This is why, for example, the deep learning systems used by Facebook to recognize human faces haven't also learned to calculate your taxes.)*

*There is an inverse correlation between a machine's success in learning some one thing, and its success in learning some other thing. Even seemingly similar tasks are inversely related in terms of performance. A computer system that learns to play championship-level Go won't also learn to play championship-level chess. No algorithm exists for general intelligence.“*

„машинното самообучение означава, че система е създадена и настроена да учи нещо. Но това, разбира се, е само проблемът за създаване на тясна програма за решение на проблем. (По тази причина например самообучаващите се системи на Фейсбук за разпознаване на лица не са обучени да ви пресмятат данъците.)

Има обратна корелация в успеха на една машина да научи едно нещо и в това да научи нещо друго. Дори на пръв поглед подобни задачи са обратно свързани от гледна точка на изпълнение. Компютърна система, която се учи да играе китайски шах Го на шампионско ниво, няма да се научи да играе шах на шампионско ниво.

Не съществува алгоритъм за обща интелигентност.“<sup>166</sup>

Това е причината Ерик Ларсън (а и аз самият) да смята, че сме още далеч от създаването на истински изкуствен интелект, без да отрича възможното му достигане в бъдеще. В общественото пространство обаче вече доминира нало-

<sup>166</sup> Larson, Erik J., **The Myth of Artificial Intelligence: Why Computers Can't Think the Way We Do**, The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge, Massachusetts, London, England, 2021, cmp. 29/2

жената представа за настъпила епоха на изкуствен интелект. Полярните мнения, както вече споменах, са в гвеме крайности – от заплаха за човечеството, до приближаване към утопичното бъдеще. Някои компании задължават служителите си да ползват платформи с ИИ, други им забраняват.<sup>167</sup> Темата присъства вече и в политически онлайн публикации.<sup>168</sup> Вероятните причини за това са много, една от тях е финансовият модел в който живеем:

*“After all, AI is big business, and it’s increasingly dominant in culture. Yet the possibilities for future AI systems are limited by what we currently know about the nature of intelligence, whether we like it or not. And here we should say it directly: all evidence suggests that human and machine intelligence are radically different.”*

„В края сметка ИИ е голям бизнес и доминирането му в културата се увеличава. Същевременно възможностите за ИИ системи са ограничени от това, което в момента знаем за естеството на разума, независимо дали ни харесва или не. И тук трябва да го кажем направо: всички доказателства посочват, че човешкият и машинният разум са радицално различни.“<sup>169</sup>

<sup>167</sup> <https://forbesbulgaria.com/2023/05/22/apple-се-присъединява-към-нарасващ-списък/?fbclid=IwAR0WRNMF-1hutq3dBAQ2FyX00MUOLPan6WcILwzt-WHjlvU4szKJNQMiQ>; [https://www.bloombergtv.bg/a/19-svetat-e-biznes/117429-chatgpt-shte-e-nerazlichim-ot-choveka-do-shhest-mesetsa-balgiariya-e-pred-kardinalenizbor?fbclid=IwAR3faVBdilEBX4KC-zbaQLweLGjH1OYbIIk2wxC\\_QVpK7SbBHmbYOOutVVU](https://www.bloombergtv.bg/a/19-svetat-e-biznes/117429-chatgpt-shte-e-nerazlichim-ot-choveka-do-shhest-mesetsa-balgiariya-e-pred-kardinalenizbor?fbclid=IwAR3faVBdilEBX4KC-zbaQLweLGjH1OYbIIk2wxC_QVpK7SbBHmbYOOutVVU)

<sup>168</sup> [https://www.facebook.com/story.php?story\\_fbid=pfbid033wWTgYU8BEWpCLpmMTh9V5af7KpgJ937wwhADXg6P7xhfvFFNxvdrnKrfWZ2xdl&id=100044213360382](https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=pfbid033wWTgYU8BEWpCLpmMTh9V5af7KpgJ937wwhADXg6P7xhfvFFNxvdrnKrfWZ2xdl&id=100044213360382)

<sup>169</sup> Larson, Erik J., **The Myth of Artificial Intelligence: Why Computers Can't Think the Way We Do**, The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge, Massachusetts, London, England, 2021, cmp. 1-2

Данните показват, че за последното десетилетие инвестициите в тази технология са се увеличили над двайсет пъти.<sup>170</sup> Доколко ще бъдат оправдани тези инвестиции, предвид надценяването на технологията още отсега и вероятното ѝ превръщане в поредния технологичен балон, предстои да видим. Какъвто и да е агекватният термин обаче, технологията вече се прилага в редица сфери. Това са най-често тясно профилирани и с повтарящи се решения системи, където автоматизацията от този тип са възможни, гори оптимизират процесите. „Call centers“ и „support“ са най-често свръзаните професии и сфера – най-общо може да се преべде като обслужване на клиенти. Там от години никите нива се заместват от автоматизирани програми (chat bot), с които всички ни се налага да „разговаряме“ при определени проблеми. Но те не могат да се справят с по-сложни казуси и от едно ниво напатък е необходимо свързването с жив човек. Друг пример са гостмачки, логистика и т.н.<sup>171</sup> Има и друга причина съвременният човек да иска да надскочи развитието си и да заяви емана на изкуствения интелект като вече настъпил, към която ще се върна по-късно.

Платформите за GenAI (Generative AI – Генеративен ИИ) и по-специално тези, генериращи образи (Stable Diffusion, Midjourney, DALL-E<sup>172</sup>), работят много подобно на началния цитат от Замя-

<sup>170</sup> Приблизително от 3 милиарда долара през 2012 година до 75 милиарда през 2020 година, Хаджичонева, Юлиана, **Преприемачество, иновации и изкуствен интелект в България: Динамика и управление**, ИК-УНСС, 2022, срп. 169

<sup>171</sup> eBag.bg е българска фирма, ползвща ИИ за оптимизиране на гостмачките, разгледани в Хаджичонева, Юлиана, **Преприемачество, иновации и изкуствен интелект в България: Динамика и управление**, ИК-УНСС, 2022

<sup>172</sup> <https://huggingface.co/spaces/stabilityai/stable-diffusion>; <https://www.midjourney.com>; <https://openai.com/dall-e-2>

мин. Единствено ръчката е заменена с текстова конзола, в която се задават параметри. Ian Goodfellow (Йън Гудфелов) е програмистът, който през 2014 година прави проби в алгоритмизацията на невронни мрежи, за да направи възможна генерацията на образи от натрупана чрез „deep learning“<sup>173</sup> (дълбоко учене – отново става въпрос за технологията на машинно самообучение) база от данни.

*“Generative AI (GenAI) is a type of Artificial Intelligence that can create a wide variety of data, such as images, videos, audio, text, and 3D models. It does this by learning patterns from existing data, then using this knowledge to generate new and unique outputs. GenAI is capable of producing highly realistic and complex content that mimics human creativity, making it a valuable tool for many industries such as gaming, entertainment, and product design.“*

„Генеративните ИИ са тип изкуствен интелект, който може да създава много видове данни, като образи, видео, аудио, текст и 3D модели. Прави го, като научава модели от съществуващи вече данни, които използва, за да създава нови и уникални такива. Генеративният ИИ е способен да създава силно реалистично и комплексно съдържание, което имитира човешката креативност, правейки го важен инструмент за много индустрии като игри, забавления и продуктов дизайн.“<sup>174</sup>

В интернет изобилстват примери както за начина на работа на платформите, така и на създадени от тях изображения. Тук ще се спра на няколко примера, показателни за основните им посоки на работа.

Социалните мрежи са едни от първите, които прегръщат подобни технологии. Фейсбук от години използва алгоритми за разпознаване на лица, което има различни приложения. От забавлението и възможността да се „самопосочват“ (tag) хората на снимки, до проследяването на възможните връзки и контакти от службите за сигурност. Това, разбира се, предизвика много въпроси за личната свобода и права, поради което технологията беше спряна в Европа.<sup>175</sup> Десетки приложения обаче дават възможност потребителем сам да си създава колажи чрез профилните снимки и после да ги публикува. Тях най-общо причислявам към „имитативните“, при все че цялата технология за генериране на образи е такава. Но конкретно тук има имитация на лице/човек като картина, живопис, графика или наподобяване на популярни в момента кинообрази и стилове. Това е „скрийншот“ от ФБ profila на актьора Стефан Щерев, с колажи генериирани по повод рождения му ден и част от описането как са създадени.

<sup>173</sup> <https://www.ibm.com/topics/deep-learning#:~:text=Deep%20learning%20is%20a%20subset,from%20large%20amounts%20of%20data>.

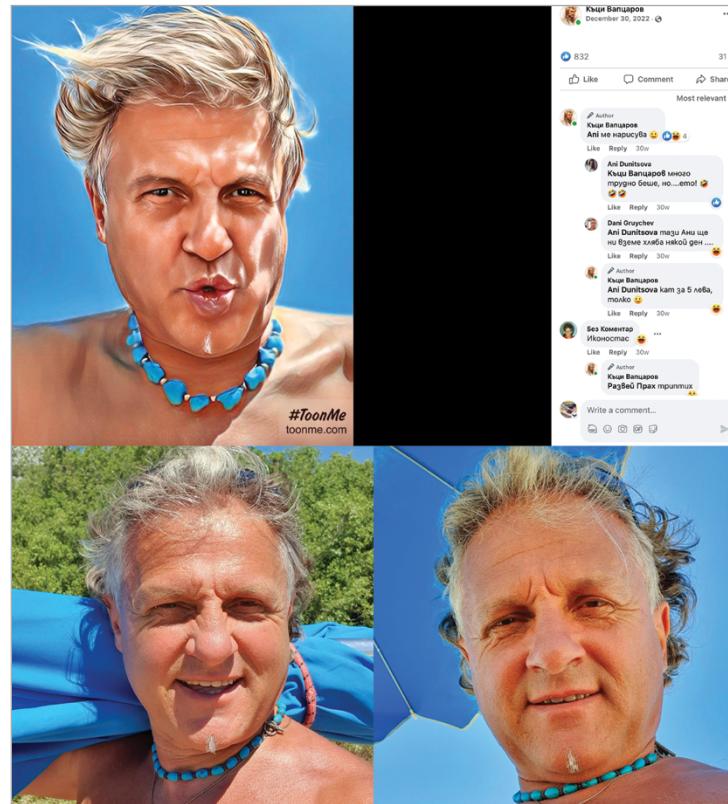
<sup>174</sup> <https://generativeai.net>

<sup>175</sup> <https://verdict.justia.com/2012/09/25/the-right-to-be-untagged>



Тези имитативни колажи, тъй като това е най-адекватният термин за тези изображения, се разпространяват като модна вълна периодично в социалните мрежи. Десетки хора си играят в свободното време с тях, публикуват резултатите, други ги виждат, кликват на рекламния линк и на свой ред генерират свои и т.н. Модата преминава за броени дни, до появата на следващата. В случая това приложение има ясно зададени предварително образи и стилове, в които привнася образа на потребителя. Съответно всички колажи си приличат, единствено

лицето на човека е „уникално“. Самият потребителски образ е създан на база профилните снимки, които са ясно съпоставими ако прегледаме качените истински снимки. Подобни приложения има от десетилетия, още преди истерията по изкуствен интелект, но в момента всички попадат в тази категория. Не съм сигурен доколко всички ползват ИИ технология, или просто употребяват модерния термин. Тези конкретно гори не имитират реализъм, както други примери по-нататък. Следващият пример е от ФБ профила на Къци Вапцаров, заедно с профилните снимки и името на генериращата програма.



Покрай премиери на филми и сериали често се появяват сайтове и приложения, създаващи имитативни колажи с героите, отново тиражирани в социалните мрежи. Един личен пример – профилна снимка и генерирано изображение покрай кампанията на филма „Барби“ 2023<sup>176</sup>, създан от сайта bairbie.me<sup>177</sup>:



Алгоритмите пресъздават основните черти на лицето, което създава илюзията за прилика. Следващият пример е серия от вече „реалистични имитации“, доколкото може да се използват подобни комбинации от термини. Генериирани чрез приложението Lensa<sup>178</sup> и отново публикувани във ФБ от Весела Морова:

---

<sup>176</sup> [https://www.imdb.com/title/tt1517268/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsrg\\_0\\_tt\\_4\\_nm\\_4\\_q\\_barb](https://www.imdb.com/title/tt1517268/?ref_=nv_sr_srsrg_0_tt_4_nm_4_q_barb) (3.08.2023)

<sup>177</sup> <https://www.bairbie.me> (3.08.2023)

<sup>178</sup> <https://prisma-ai.com/lensa>



Отново алгоритъмът запазва основните черти на лицето, пресъздавайки образи на гревни воини във фентъзи стил. Lensa е една от многобройните програми, основно за редактура на снимки, широко използвани от жените за създаване на перфектно лице и тяло, преди публикуването им онлайн. Вероятно много хора не си дават сметка, че почти всяка снимка минава в една или друга степен трансформация, преди да се публикува. И това е норма за новите поколения. Конкретно в тези имитативни колажи вече присъства онзи реализъм, или по-скоро илюзия за такъв, който до голяма степен стресна цялото общество от визуални артисти, провокирайки споменатите дебати за изкуствения интелект и бъдещето на изкуството.

Midjourney<sup>179</sup> е платформата, която до голяма степен предизвика полемиките, поради юридически казуси<sup>180</sup>, поради силно реалистичните образи, които генерира и популярността, която придоби. Следващите примери са от личния профил на фотографа Ивайло Петров<sup>181</sup>, който експериментира с нея. Той самият работи много в посока обработка на изображенията, дорисуване и 3D генериране (CGI)<sup>182</sup>, и вероятно това привлича толкова много интереса (а и опасенията) му към възможностите на ИИ. За разлика от колажите в социалните мрежи, тук вече има „свободно“ генериирани образи, поне доколкото не използват за първообраз лице на конкретен човек, с много по-голяма степен на реализъм. Принципът наис-

тина наподобява ръчката на Замятин или както Йоана Павлова го нарича:

„натискането на бутона, който генерира изображения по зададен текст, се превръща в завъртане на ротативка“<sup>183</sup>

Произволни думи, въведени в конзолата, генерират четири изображения. Потребителят избира едно, което най- точно отговаря на идеята му и продължава да дописва и съответно ИИ да обработва образа, докато потребителят реши. Накрая изображението се генерира финално. Ивайло Петров казва:

„Всяка глупост, която ти хрумне, ти можеш да я имаш инстантно визуализирана. То това е един от проблемите с тази технология според мен, защото всъщност изисква доста високо ниво на самокуриране“<sup>184</sup>

Големият въпрос обаче е какво ще визуализира. Алгоритмите работят на принципа на т. нар. „тежест“. Най-общо това може да се определи като релевантност – какво от цялата база от когурани изображения има най-голямо отношение към подадените думи. Ommyk изва и вторият го-

<sup>183</sup> Павлова, Йоана, **Изкуствен интелект**, Списание КИНО, декември/2022, <https://spisaniekino.com/archive-kino/spisaniekino-dekemvri-2022/izkusstven-intelekt.html>

<sup>184</sup> Интервю с Ивайло Петров от Антон Бироф, „**Абсолютна революция: Изкуственият интелект Midjourney и картиниче създаване чрез думи**“, <https://webcafe.bg/future/absolutna-revolyutsiya-izkustveniyat-intelekt-midjourney-i-kartinicheszadadeni-chrez-dumi.html?fbclid=IwAR2JSIR5oKFRZVx9WyDEPTssnYvYX6HiZv8MQLCiGAXjn1JPoJ4TtUIJ-Fg>

<sup>179</sup> <https://www.midjourney.com/>

<sup>180</sup> Лазарова, Марияна, **ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ В КИНОТО И АВТОРСКИТЕ ПРАВА – ВТОРА ЧАСТ**, Списание КИНО, август/2023, <https://www.spisaniekino.com/izkusstveniyat-intelekt-v-kinoto-i-autorskite-prava--vtora-chast.html>

<sup>181</sup> <https://www.facebook.com/ivaylo.v.petrov>

<sup>182</sup> <http://www.ivaylopetrov.eu/>

лям проблем на технологията – от какво избира. Всъщност ИИ може и генерира образи единствено от „обучението“, което има. Оттам и разликите в различните платформи – алгоритъмът е до голяма степен един и същ. А самото обучение е на практика от съществуващото в интернет. Това е дигиталната „библиотека“ с информация, която го захранва, независимо дали текст, образ, или звук. Голямата илюзия на съвременните поколения е, че в интернет има всичко. Вероятно е излишно да доказвам колко несъстоятелно е това. Достатъчно е да си зададем въпроса например, каква част от колекцията на Лувъра е онлайн? Отделен е въпросът какво е качеството на дигиталните репродукции и въобще изображенията онлайн, респективно какво точно влиза като информация в тези бази. Дори т. нар. дигитално родени произведения, които нямат друг първообраз, присъстват онлайн в компресиран вид, с ниска резолюция и т.н. Важно е да се отбележи и че огромна част от информацията онлайн се повтаря – тиражират се в различни варианти едни и същи неща безброй пъти. Всичко това води и до съжаление от някои автори, че например българското кино (и изкуство като цяло) или по-ъндърграунд авторите са слабо представени и недостатъчно популярни, поради което ще останат извън обсега на ИИ.

„Ако потърсите в интернет изображения от „Гранд хотел Будапеща“ на Уес Андерсън, ще откриете хиляди, включително плакати, кадри от филма, моменти от снимачния процес, фестивални премиери, хумористични скетчове на фенове и т.н. Ако потърсите визуални материали, асоциирани с имената на Мария Клонарис и Катерина Томагаки например, няма да откриете почти нищо.“<sup>185</sup>

<sup>185</sup> Павлова, Йоана, **Изкуствен интелект**, Списание КИНО, ge-

Това съжаление стои парадоксално спрямо призовите на други автори, които започнаха кампании за премахването на изкуството от живите автори от базите на ИИ<sup>186</sup>. Те смятат за нарушение на авторските права генерираните от ИИ изображения, които имитират техния стил и произведения. Тези казуси вероятно темпърва ще набирам скорост и ще се търси баланс и адекватна законодателна рамка. Същественото за анализа на технологията е, че генерираните изображения съвсем не са на абсолютно случаен и безкраен принцип. Напротив – те са по-скоро отново „имитативни колажи“, но от ново поколение. Следващо ниво на автоматизация, при което не се ползват директно части от вече готови образи, а се генерира стилово подобни вариации и комбинации, чрез зададени посоки.

Следващите колажи от образи са част от експериментите на Ивайло Петров, публикувани в личния му профил във ФБ, заедно с част от описание и използваните думи.

„Някои технически параметри – в заданието използвах усещане за лято, класическа фотография, стари руски обективи за характер на дефокуса, инструкции за „разваляне“ на изображението като вътрешнообективни отблъсъци и т.н. интерпретациите на това са изцяло от ИИ. Мисля, че алгоритъмът има видимо развитие по отношение на способността си да визуализира лица, затова умишлено публикувам изображенията директно от него – без допълнителна невронна

кември/2022, <https://spisaniekino.com/archive-kino/spisaniekino-dekemvri-2022/изкуствен-интелект.html>

<sup>186</sup> <https://news.artnet.com/art-world/a-i-should-exclude-living-artists-from-its-database-says-one-painter-whose-works-were-used-to-fuel-image-generators-2178352?fbclid=IwAR19EdnNNYHomwzkwYmaHj3chTvVSWKICtYeTjK9uqqlUhtgvMT-OjGvSf4>



мрежа, която използвах преди за коригирането им.“<sup>187</sup>

„Във визуализациите на дрехите съм използвал мотиви от цветя – ендемични или много рядко срещани из нашите планини – Еделвайс – *Leontopodium alpinum*, Рогонски крем – *Lilium rhodopeum*, Пирински мак – *Papaver degenii*, Урумово лале – *Tulipa urumoffii*, Еньовче – *Galium*.

В тази част на проекта публикувам визуализации, базирани на Урумово лале, Пирински мак и Еньовче. Концептуалните дрехи са създадени чрез ИИ, чрез който опитах да имплементирам едновременно органична и футуристична стилистика. Тези никога несъществували хора доработих допълнително в постпродукцията, така че да потърсим ниво на реалистичност, което намирах за нужно в този проект поначало.“<sup>188</sup>

Първото впечатление от тези генериирани изображения е „хиперреалистично“, по някакъв начин са прекалено „чисти“. Вероятно колкото и да напредва технологията, бидејќи генериирани, а не заснети, те не могат да излъжат окото ни, което подсъзнателно възприема хиляди дребни детайли, съществуващи в естествения порядък на света, но все още извън „очите“ на ИИ. Това създава усещане за нещо изкуствено, сякаш „нещо не е наред“. Това много напомня първите дигитални технологии, които също бяха обвинявани от предишното поколение фотографи и оператори в „пластмасова визия“. Лентата винаги има несъвършенства, никога не може да постигне тази идеална чистота и липса на прашинки, граскотини, разлики в проявяване, зърно и т.н. Приликата към тях око не може да възприеме дигиталната еднаквост и чистотата и обратното – новите поколения, свикнали единствено с дигиталните образи, възприемат всичко това като знак за нещо старо. И го ползват именно за това – за да създават симулации на стар образ. Тук е важно обаче и с какво сравняваме генерираните образи от ИИ – с илюстрация или с фотография. Самият Ивайло Петров споделя в описанието, че се налага доработка за постигане на реализъм при хората. Вероятно поради еволюционни причини ние моментално разграничаваме истинските лица, особено при високи резолюции. Ако обаче приемем образа като илюстрация, тази условност винага премахва нуждата от реализъм. Като всяка развиваща се технология има все още множество проблеми и почти винаги генерираните изображения имат нужда от доработване, особено в случаите, когато целта е да бъдат използвани, не просто експерименти. Последният пример от серията на Ивайло Петров е много показателен също за алгоритъма и начина на генериране. При опита му да смеси във различни ембле-

<sup>187</sup> [https://www.facebook.com/ivaylo.v.petrov/posts/6068146063244822?ref=embed\\_post](https://www.facebook.com/ivaylo.v.petrov/posts/6068146063244822?ref=embed_post)

<sup>188</sup> [https://www.facebook.com/plugins/post.php?href=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fivaylo.v.petrov%2Fposts%2Fpfpid03782R2F3mQpE2AYTxzJkp4uwc2B7F3wKipy88QWSEj2mB1fpGzBa86xNQ2YYfYel&show\\_text](https://www.facebook.com/plugins/post.php?href=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fivaylo.v.petrov%2Fposts%2Fpfpid03782R2F3mQpE2AYTxzJkp4uwc2B7F3wKipy88QWSEj2mB1fpGzBa86xNQ2YYfYel&show_text)



матични образа, от гва континента и културни традиции, се получава някакъв странен хибрид, при който надделява, разбира се това, което е повече представено онлайн, или както вече стана дума – има повече „тежест“ в алгоритъма. Описането е хумористично-иронично, поради което го оставям в неговата цялост, давайки информация същевременно за посоката при генериране.

#### „KUKERI // BURNING MAN EDITION

// Най-накрая имам възможността да публикувам една фотосесия, която реализирахме миналата година на The Burning Man. Винаги съм си представял, че традиционните български кукери биха се вписали перфектно в изкръстализираната лудост на този фестивал – с техния традиционен вид, kostюми, чанове и свирки, луди танци и щипка стиймпънк стил, те биха станали една от атракциите на фестивала, който в своята същност е изтъкан от лудост и абсурдност.

Снимките бяха направени с помощта на група никога несъществуващи кукери, с които, в моето съзнание, бяхме транспортирани в атмосферата там и мисля, че се получи повече от впечатляващо. Това казано, аз настоятелно се противопоставям на тенденцията на изникващия термин #aiphoto – този синтетичен термин и генериране на изображения, каквито използвах и в случая, няма нищо общо с фотографията в своята същност и, като оставим настрана неговият висок творчески потенциал, според мен дискредитира тази традиционна художествена форма.

Проектът е реализиран без съдействието на НФК, но със съдействието на ИИ.<sup>189</sup>

Опитът да се пресече емблематичният от последните години американски фестивал „Burning Man“<sup>190</sup> с традиционните български кукери, на практика води до създаване на нещо като индиански образи сред пустинен пейзаж (фестивалът се провежда в пустинята Невада, като участниците сами създават всяка квадратуристики костюми и декори). Както вече стана дума, ИИ няма достъп до по-малко известни или слабо представени образи в интернет. При все че има изобилие от снимки на кукери онлайн, очевидно повече тежест ИИ придава на значително по-голямия брой и по-популярни снимки от фестивала, които като типично американски отива в посока на коренните североамерикански индианци. Генерираните пера, черепи и други са характерни за тях, при кукерите са госта по-различни, а фонът е напълно взет от фестивалните снимки, с характерните коли, декори и хора.

На този етап въпросът доколко ИИ създава изкуство вече е риторичен. Технологията на т.нар. в момента изкуствен интелект генерира единствено вариации на имитативна колажраност от ново поколение, с ограничен обхват и възможности. Ноам Чомски прекрасно обобщи това по повод генерирането на текст:

“ChatGPT is basically high-tech plagiarism”

„ChatGPT е на практика високотехнологичен плагиат“<sup>191</sup>

Това е валидно за всички сфери на ИИ генериращи съдържание. Разбира се, тук nonagame в теж-

<sup>189</sup> [https://www.facebook.com/plugins/post.php?href=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fivaylo.v.petrov%2Fposts%2Fpfbid02NEsgTvMWZaMdZcXBodXxfEPngf2MjtVd6W1y3JfgEsA3PuSepuqc8jjiFGgQYdLl&show\\_text](https://www.facebook.com/plugins/post.php?href=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fivaylo.v.petrov%2Fposts%2Fpfbid02NEsgTvMWZaMdZcXBodXxfEPngf2MjtVd6W1y3JfgEsA3PuSepuqc8jjiFGgQYdLl&show_text)

<sup>190</sup> <https://burningman.org>

<sup>191</sup> <https://mymodernmet.com/noam-chomsky-chat-gpt/>



кия философски дебам дали и човекът е способен да създава или отново комбинира единствено съществуващи елементи във Вселената. Но творческият заряд, който човек носи в себе си и е способен да изразява, не може да се сравни с алгоритъма на ИИ. Поне не и на този еман. Вътрешното ми убеждение е и че е малко вероятно това някога да се случи, извън научната фантастика. Просто защото има една ясна принципна разлика в създането от човека, от една страна, както и фактът, че хората са социални същества, от друга страна. За нас е от изключителна важност една невидима връзка човек – човек. Част от ролята на изкуството е именно общуването на различни нива. Тази потребност от човешка свързаност и споделяне на емоции, мисли, опит и въобще – на живота ни, не може да бъде задоволена от машина. Тя може единствено да имитира външните елементи на подобни отношения. Това най-ясно може да се види при изпълнителските изкуства. Каквито и технологии да имаме днес за възпроизвеждане, хората все още имат потребност да се събират на концерти, да слушат и гледат живото изпълнение, на живия артист, както и да общуват помежду си. Когато кризата също го показва недвусмислено. Именно социалният фактор прави невъзможно и изчезването на фотографията, предсказвано от десетилетия (впрочем и за киното). Подобни изказвания валият и днес, след появата на платформите за генериране на образи.<sup>192</sup> Същевременно от началото на дигитализацията наблюдаваме точно обратното – човечеството снимава все повече и повече, фотографията се превърна в попкултура и форма на общуване. Просто защото за нас е важно да имаме снимка на нашето

бебе, нашата комка, нашите близки, които да споделяме. А не просто генериирани образи на някакви бебета или комки. Имаме необходимост да споделяме какво правим, къде сме, какво ни се случва. Изкуственият интелект не може да го замени.

Същевременно има много конкретни ниши, в които ИИ вече се използва и може да бъде много полезен. Освен споменатите „чат ботове“ за обслужване на клиенти, разпознаването на елементи и генерирането на образи вече навлиза като вид нова автоматизация и в различни софтуерни програми. Най-агехватното ѝ приложение в момента е това, което Adobe интегрира в емблематичния Photoshop. Последните версии на програмата съдържат Generative Fill<sup>193</sup> – инструмент, чрез който много бързо и лесно могат да се премахват елементи от кадъра, да се сменят фона, да се генерират допълнителни образи и т.н. Всичко това не е принципно ново, но сега се случва значително по-лесно и бързо и могат да го правят всички. Разбира се, отново е до определено ниво – ако искаме резултатът да бъде професионален, трябва да бъде доработен от дизайнер. Създането от ИИ често е грубо и недостатъчно, но спестява време и улеснява процеса. Платформите като Midjourney вероятно ще заменят успешно и част от ниското ниво на приложните форми на фотографията и илюстрацията. За малкия бизнес или отделни хора, които в момента най-често крадат изображения от интернет, за да си сглобят сами гадена реклама, офис презентация или обява за промоция на Витрината, ИИ е идеалното бързо и лесно решение. За Витрината на кварталния плод и зеленчук няма абсолютно никакво значение дали образът на домат, или пъпеш, е заснет или генериран. Същевременно, за високия

<sup>192</sup> <https://photo-forum.net/forum/read.php?f=1&i=1968517&t=1968517>

<sup>193</sup> <https://www.adobe.com/products/photoshop/generative-fill.html>

клас реклама, която разчита на артистичност и креативност, ИИ не е достатъчен. За продуктот вия маркетинг също е напълно неприложим – новият модел кола, телефон или компютър трябва да бъде представен, за да създават пазарно търсене, също както и последната колекция на Dior га кажем.

Фотографията има много лица, едно от които е и документалното. ИИ предизвика и нова криза в автентичността на образите. Това отново не е принципно нов проблем. Много изследователи имат склонност да обвиняват за това дигитализацията. Истината е, че фалшифицирането на обраzi е неразрично свързано с фотографията още от самото си възникване. Първите скандали за инсценирани фотографии, промени в кадър и т.н., датират още от черно-бялата класическа филмова технология. А за умелия фотограф, преследващ определени цели, който с внимателен избор на гледна точка и композиция също може да променя действителността, не е нужно гори манипуляция на образа впоследствие. Всичко това са отдавна известни факти в историята на фотографията и киното. Дигитализацията единствено улесни процесите и ги направи масови. В комбинация на начина на възприемане на изображенията днес – на малките екрани на мобилните устройства, в ниска резолюция, не е възможно изобщо да се установи автентичността на образите. ИИ в момента просто добавя още едно измерение на това, чрез бързото и лесно имитиране на хора, епохи, събития. Виждаме и как пропагандата се възползва от това и ни залива ежедневно с обраzi или скандали и обвинения за фалшификации. Но човечеството има необходимост от съхраняване на образите, такива каквито са, на важните личности, събоносни събития и светът, такъв какъвто е. Често те остават като единствен

но свидетелство на епохата. И отново стигам до неколократно споменаваното предвиждане, че за следващите поколения именно суперите, негокоснати и обработени по никакъв начин кадри, ще представляват най-голяма ценност и ще съдържат най-много информация за времето. За съжаление те ще бъдат и най-голяма рядкост и с голяма проблематичност за установяване на автентичността им.

Част от обществената еволюция е отлагането на професии и технологичното им заместване. В това няма нищо драматично, още повече че сме много далеч от заместването на человека по принцип. В желанието на съвременния индивид да заяви настъпването на епохата на изкуствения интелект виждам по-скоро симптома на презаводовленя технологичен човек, живеещ със самоучувствието че е носител на нова велика епоха. Интересно е и че днес никой не се притеснява, че ИИ може да премахне професията на миньора или коя да е друга опасна и все още струваща живота на хората дейност. Притесненията са винаги от позата на една приподигната творческа интелиектуалност, без връзка с реалността. На същия симптом отдавам и периодичното заявяване на края на изкуството (кино, фотография или друго), категоричните предсказания за ултимативното изване на нещо ново (3D, VR...), които обаче извават и си отиват като мода. Истината е, че не сме свидетели на възникването на фундаментално ново изкуство, както това е станало при появата на киното в края на по-миналния век. Но за всяка нова технология, която често се оказва гори еднодневка, има подобно очакване. Какво ще се случи в бъдеще и къде е мястото на тази технология, предстои да видим.

## ФОТОГРАФИЯТА КАТО...

От самото си създаване фотографията провокира дебати за природата, приложението и мястото си сред османалите изкуства. Повечето от ранните теории (Талбът, Бенямин, Базен, Арнхайм, Барт, Krakauer) днес са осезаемо надраснати. Причината за това е, че теорията винаги идва, за да ни даде отговор на въпроса „Зашо“, едва след като практиката е наложила вече определени техники масово. При внимателното гледане в еволюцията на тези теории можем много ясно да видим как почти всяка следваща идея идва въз основа на поредното технологично развитие във фотографията, което променя статуквото. Пародоксално обаче, най-ранните идеи на споменатите теоретици съдържат като че ли най-точни прозрения за природата ѝ, останали валидни и до днес, макар и вече неизчерпателни. Вероятно защото, съблъсквайки се с нещо напълно ново и непознато, по-ясно може да се разграничи същността на явлението. В следващите десетилетия авторите се опитват да отрекат тези фундаменти, наблюдавайки нови възможности на фотографията, което се оказва едновременно невъзможно и не особено смислено. Защото те не се изключват взаимно, а се надграждат, макар самите автори да твърдят понякога обратното, претендирайки за новост и актуалност. Всъщност те просто откриват поредното ново лице на фотографията – това, което тя може да бъде. Днес прекрасно знаем, че тя може да бъде обективна, субективна, манипулирана, фалшифицирана, колажна, да оставя следа и отпечатък от реалността във времето, или да бъде илюзия, абстракция, постановка

(инсценирана), да бъде документ, изкуство, репродукция на други произведения на изкуството, просто да регистрира без пряка човешка намеса (фотокапани, охранителни камери), да бъде научен инструмент (астрофотография, медицина) и т.н. Всичко това е част от природата на фотографията. Гери Баджер (Gerry Badger) съвсем правилно обобщава:

*“The photographic medium has such a diversity of aims and ambitions that to talk about a single, unified story of photography is a nonsense.”*

„Фотографската медия има такова разнообразие от цели и амбиции, че да се говори за единна, унифицирана фотография е абсурдно.“<sup>194</sup>

В момента тя се превърна във визуално общуване и популярна култура. Всичко това тя може да бъде, без да е задължително да бъде. Днес ясно си даваме сметка и че никоя от тези категории не е абсолютна. Изцяло обективна или субективна фотография на практика няма – много често случайно попадналите елементи в кадър се оказват ключови и те са извън или въпреки контрола на снимашния. Повечето произведения имат смесени характеристики или могат да се разглеждат в различни контексти. В тази палитра от възможности, струва ми се, че класификацията, която киното е изградила в полярността – документално-художествено, е вярна и приложима и за фотографията. Ако на единия полюс е фотографията като документ, вярна спрямо реалността, най-често наричана репортажна фотография, на

<sup>194</sup> Badger, Gerry, *The Genius of Photography*, BBC, London, 2007, стр. 7

другия е постстановчната фотография, позната като „инсенираща“ в теорията, дигитално манипулирана днес, създаваща несъществуващи илюзии или абстракции. В своеобразен спектър между тях могат да се подредят всички останали вариации, които фотографията съдържа. Същевременно всеки образ от този спектър може да се разглежда при определени условия като изкуство или да служи просто за утилитарни цели (реклама, илюстрация, комуникация).

Фотографията предлага и нови визуални техники, които аз категорично поставям към изобразителните изкуства. Тази идея е изказана още от Кракауер, който ги определя като „разновидност на графичните изкуства“<sup>195</sup>. Пример за подобна техника е т. нар. фоторама. При нея авторът подрежда обекти върху фоточувствителна хартия, осветява и след проявяването върху хартията се появяват сенки от съответните обекти. При тази техника камерата липсва напълно, а полученият образ зависи изцяло от авторското решение. Някои цианотипии<sup>196</sup> или други хибридни процеси, при които се ползва пръвичен образ от камера, но силно манипулиран дигитално и впоследствие отпечатан (аналогово или дигитално), също причисляват по-скоро към изобразителните изкуства. Тъй като решаващо за финалния образ е не заснетият такъв, а авторски манипулираният. При тези случаи фотографската техника се явява по-скоро като заместител на класическа (масло, въглен, пастел...) или само като образ-заготовка, подобно на образите, получени при камера обскура и камера лусида, върху които художниците са рисували. Неслучайно

тези техники са изключително популярни именно сред художниците. Дигитализацията дава безброй нови художествени техники за манипуляция на заснетото изображение. Интересно е, че все още нямаме термин, понятие или жанрова категория, която да обобщи тези произведения.<sup>197</sup> Все още фотографията сякаш се колебае между крайностите за истинност на образа и неговата пълна абстракция. Предполагам, че следващите поколения, израсвайки органично с това многообразие, ще съумеят да ги подредят и разграничат, както това се е случвало вече многократно в историята на фотографията.

За по-малко от десет години (1990) Photoshop се превърна в нарицателно. Днес масово се възприема като своеобразен вълшебник, способен да разкраси и най-грозното лице, и въобще да създава и манипулира всякакви образи. Тази програма се е превърнала в емблема, макар и далеч да не е единствена. В момента има десетки приложения за мобилни устройства, които по сходен начин променят изображенията. 3D програмите, от своя страна, създават симулации на снимки по изцяло изкуствен път. Те имитират по абсолютно същия начин заснемане – с избор на фотоапарати, обективи и осветление, както и избор на настройки (ISO, бленда, скорост), за да генерирамт фотосимулация. За да бъдат реалистични обаче, те отново са принудени да използват късчета заснета реалност – текстури, които изграждат финално образа. Принципите на алгоритмите за изкуствен интелект работят на практика по същия начин, просто са следващо ниво на автоматизация за генериране на образи. Хората рядко си

<sup>195</sup> Кракауер, Зигфрид, цитирано от Гаймер, Петер, **Теории на фотографията**, Изток-Запад, София, 2011, стр. 224

<sup>196</sup> Например работите на Лияна Караджова

<sup>197</sup> Photo-fiction (фотофикция) е най-подходящият термин, който съм срещал в литературата (Badger, Gerry, **The Genius of Photography**, BBC, London, 2007, стр. 220). За момента обаче той не е получил популярност, нито ясна дефиниция

гават сметка, че много от продуктите, присъстващи в рекламата, днес са компютърно генериирани, а не заснети. Това им позволява да изглеждат перфектно. Но гори и когато са заснети, те се обработват до достигане на същата изкуствена перфектност. Днес до такава степен комерсиалната фотография е специализирала своите обработки, че има десетки пългини, които автоматизират напълно процесите.<sup>198</sup> Вече гори не се налага да се учиш или работиш дадено изображение с часове. С няколко клика на мишката пългинът разпознава, отделя и „подобрява“ нужните елементи (кожа, коса, фигура...) Дори добавя грим, или променя чертите на лицето, формата на очите, усмихванията... Като резултат получаваме безкрайни еднакви „идеални“ лица и образи, приравнени към еталон, общоприет за красив, които ни заливат всекидневно. Тази своеобразна „dream factory“ не спира вече десетилетия. Комерсиалната (fashion) фотография днес много често се свежда до един beauty dish<sup>199</sup> и няколко пългина. За добро или лошо обработката обаче отдавна вече не се добавя само в рекламната фотография. Подобни пългини има за всякакви цели – добавяне на драматично небе в пейзажите, мъгла, дъга и какво ли още не.<sup>200</sup> Вече е рядкост да попаднете на фотограф, който не обработва снимките си в една или друга степен. Всичко това, разбира се, преобръща товаално представите ни:

*“In these days of Photoshop software, the old adage that ‘camera never lies’ seems to have been replaced by a new one, that ‘the camera always lies.’”*

<sup>198</sup> Пример е тази програма за портрети – <https://www.portraitprofessional.com/?fbclid=IwAR3XwsuPiO4c7aghjPbOP0O6f2k-fzTjdsdcg03muC8hR43NdtzI3K64bC8>

<sup>199</sup> Bug рефлектор

<sup>200</sup> <https://www.landscapepro.pics>

„Във времето на Photoshop, старата поговорка „камерата никога не лъже“ сякаш е заменена от нова, „камерата винаги лъже.“<sup>201</sup>

А реално камерата продължава да не лъже – лъжат авторите, които манипулират образите в преследване на определени цели. Много фотографи наблягат на това.

*“Actually, the camera doesn’t lie, photographers do.”*

„Всъщност камерата не лъже, фотографите го правят.“<sup>202</sup>

*“While photographs may not lie, liars may photograph.”*

„Докато фотографиите не могат да лъжат, лъжците могат да фотографират.“<sup>203</sup>

Но това важи за всички работещи с изображения и далеч не е нещо ново за фотографията:

*“Any familiarity with photographic history shows that manipulation is integral to photography.*

[...]

*Restaging or faking is always an issue in war photography. Even “the most famous war photograph,” Robert Capa’s image of a soldier falling in battle in the Spanish Civil War, has been called a fake (partly*

<sup>201</sup> Badger, Gerry, **The Genius of Photography**, BBC, London, 2007, cmp. 8

<sup>202</sup> Wylie, Donovan, цитирано от Badger, Gerry, **The Genius of Photography**, BBC, London, 2007, cmp. 233

<sup>203</sup> Hine, Lewis, цитирано от Marien, Mary, **Photography Visionaries**, Laurence King Publishing Ltd, 2015, cmp. 21

*because there is another Capa image that is strikingly similar).*

„Всяко запознаване с историята на фотографията показва, че манипулацията е неразделна част от фотографията.

[...]

Възстановката или измамата винаги е била проблем във военна фотография. Дори „най-известната военна снимка“, падащият войник на Роберт Капа в битката в Испанска гражданска война, се смята за фалшифа (частично защото има още една озадачаваща подобна снимка на Капа).<sup>204</sup>

През последните години имаше няколко нови скандали, отново в репортажната фотография, но вече с обвинения за дигитална манипулация.<sup>205</sup> При вържениците на идеята, че няма пълна истина и обективност, обикновено прилагат доводите за ограниченията на техниката – винаги в кадър влизат само част от реалността и от една гледна точка. Това безспорно е така, но държа да отбележа, че има дебела граница между ограниченията при самото снимане и съзнателното манипулиране на събития, хора и ситуации, с цел извеждането на определени (понякога дори несъществуващи) идеи или взаимовръзки. Най-новата история прелива от подобни примери на политическа пропаганда, като в случая не е съществено дали са постигнати по класически пъти, или като

дигитална постобработка.<sup>206</sup> Подчертавам, че тази граница е много ясна за всички, които снимат или имат опит в работата с изображения. И прекрачването ѝ никога не е случаен акт. Разбира се, всичко това е съществено единствено при фотографията като документ. В същността си Photoshop отваря нови светове за творчество. Именно там е истинската му сила. В рекламата днес, ако се поставят един до друг първично заснетият образ и финалният, масовата публика може и да не види връзката – обикновено остават само отделни заготовки от оригиналния образ. В една или друга степен това важи и за произведенията на изкуството. Масовата публика до такава степен вече е свикнала с обработката, че първично заснетите кадри се възприемат като „лоши“. Това задължава фотографите да „оправят“, както го наричат на жаргон, дори снимките, създадени за спомен, за да отговарят на съвременните стандарти. Повечето днес дори наблягат предимно на софтуерната обработка, отколкото на самото снимане. Неведнъж съм наблюдавал как то спасява неумелия фотограф. Парадоксално, обработката се превърна в неотменна част от образа във време, когато технологията ни позволява да съхраним много точно и обективно реалността. Това, разбира се, задава само нови въпроси – как това променя или дори изкривява възприятията на хората, защо на всяка цена желаят да се разграничват от реалността (Instagram), както и къде е границата, след която изображението вече не е снимка, а художествено произведение. Защото максимата „Photoshop може всичко“ всъщност не е коректна – дизайнерът-художник може всичко, но

<sup>204</sup> Rosler, Martha, **Image Simulations, Computer Manipulations: Some Considerations**, <http://www.artic.edu/~pcarroll/rosler.html>

<sup>205</sup> <http://www.businessinsider.com/steve-mccurry-photo-editing-scandal-2016-5> [https://ipfs.io/ipfs/QmXoypizjW3WknFiJnKLwHCnL72vedxjQkDDP1mXWo6uco/wiki/Adnan\\_Hajj\\_photographs\\_controversy.html](https://ipfs.io/ipfs/QmXoypizjW3WknFiJnKLwHCnL72vedxjQkDDP1mXWo6uco/wiki/Adnan_Hajj_photographs_controversy.html)

<sup>206</sup> Много преди дигитализацията, пропагандата използва монтажни и колажни техники за манипулиране на образите – <http://www.168chasa.bg/article/4389437>

чрез дарисуване и изграждане на изображението, чрез късчета други образи или софтуерни генерации. В същността си това е вид колажна техника, но на съвсем друго ниво. Резултатът е изцяло нов, синтетичен образ, намерил абсолютното си измерение в генерациите от ИИ(AI).<sup>207</sup>



От самата поява на дигитализацията теорията се опитва да я осмисли, което сякаш не престанно ѝ се изпълзва. От Всеобщия ентузиазъм през 90-те, до пълното отричане на масовата дигитална истерия от някои в момента, махалото на еволюцията може би едва сега започва да се нормализира и опитът ни позволява да видим безпристрастно всички аспекти. Причината за тези крайности за мен се корени в самата въйствена природа на дигиталното – едновременно промени радикално света (на образите и комуникациите) и същевременно не донесе нищо фундаментално ново. Действително корените на всич-

ки процеси могат да се открият назад във времето и все пак вече напълно различни. Разликата обаче не е във фундамента, а в ускорението – този общ съвременен принцип, така характерен за цялото ни време.

*"we create as much information in two days now as we did from the dawn of man through 2003"*

*"В момента създаваме такова количество информация за два дни, както от зората на човечеството до 2003"*<sup>208</sup>

Колкото и да е спорно това изказване на един от бившите директори на Гугъл – Ерик Шмид, тъй като измерването на количество информация е трудна и относителна задача, този феномен е очевиден за всички ни. Ако трябва да се правят паралели – и телефони, и писма имаше в аналогия своят, но моменталният и мобилен достъп до всяка точка на света, при това на много ниска цена, получихме едва с глобалната мрежа. Същият процес може да се проследи и във фотографията – снимки са пътували и са се разпространявали винаги, но моменталният достъп до практически безкраен брой изображения осигури дигитализацията. Интересно е, че тя ускорява и сама себе си. За мен това е пряко следствие от масовостта и възможността на милиони хора да работят независимо върху едни и същи идеи, постоянно надграждайки се взаимно. Но това само-ускорение отново има въйствен, положителен и отрицателен ефект. Технологите от зората на дигитализацията днес ни се струват тромави и стари. Само за едно-две де-

<sup>207</sup> <https://arstechnica.com/information-technology/2023/06/stunning-midjourney-update-wows-ai-artists-with-camera-like-feature/>

<sup>208</sup> <https://techcrunch.com/2010/08/04/schmidt-data/?guccounter=2>

седилемия сме свидетели как цели системи се появяват, глобализират и изчезват (гукети, гукове...). Това неизбежно се отразява на изкуствата – произведенията преживяват едно непрекъснато обновяване и прехвърляне на формати, системи, носители. И една част изчезват по пътя. Други се променят. Емблематично нетрайни са дигиталните носители и въобще системи за възпроизвеждане. Парадоксално е как приемаме почти за нормално загубата на данни. Цялото ни съвремие живее живота на еднодневка – от грехи до архитектура. В култ се издигна „гъвкавостта“ – всяко нещо се създава изначално нетрайно, тъй като трябва да може да бъде изцяло променено само след няколко години по нечий нов каприз. Тази необходимост от непрестанна смяна на трупа умора в хората. Много от тях просто не желаят вече да купуват и учат все нови и нови технологии, което доведе до спад в продажбите и наложи негативни за потребителите тенденции, като целево отрязване на съвместимости, съзнателно не разпознаване на предишните поколения и т.н. Само и само да накарат потребителят да продължава да купува, се стига до почти неработещи, „стари“ устройства. А за дигиталната индустрия в момента период от 3-5 години се смята за много старо. Невероятно е как се създават все повече нетрайни устройства във време, когато имаме все по-съвършени технологии. Този процес се дължи на сложните взаимоотношения между технология, пазар и потребление. Технологиите се превърнаха в мода. А резултатът за изкуството са още загуби или просто останали замръзнати и невъзпроизводими файлови архиви. Това ускорение, колкото и положително да е в повечето случаи, води до още много неизвестни в бъдещето на дигиталната култура – какво изобщо ще оцелее напред за по-

коленията и дали нещо ще може да бъде разчетено... Бъдеще от само няколко десетилетия.

*“sometimes referred to as a ‘digital dark age’, in which, as we move from one computer-operating system or storage medium upgrade to another, unprecedented amounts of information are being lost or trapped in obsolete formats.”*

„понякога, съотнесен като „дигитален тъмен век“, при който при всяко преместване от една компютърна операционна система към друга или ъпгрейд на съхраняващия носител, безprecedентни количества информация се изгубват или остават заключени в остарели формати.“<sup>209</sup>

Фотографията е като разтварящо се ветрило. Множеството от форми се разкриват все повече. И всяка нова сърфа променя отношението и възприятието ни. Дигитализацията промени и естетиката на образа, отново по гвойствен начин. Отначало се говореше жаргонно за „пластмасовия“ дигитален образ, поради лошата динамика, висок контраст и най-вече липсата на дефекти в кадър. Впоследствие обаче започна една масова тенденция на симулиране на всички дефекти и несъвършенства на класическата фотография, имитирачки по този начин старите снимки. Тази имитативна природа на фотографията е по-известна и отново отдавна коментирана, още когато се появява т. нар. пикторализъм и въобще, докато търси своето място като изкуство:

<sup>209</sup> Lister, Martin, **Photography. A Critical Introduction**, Routledge, 2009, срп. 344

*“With the increasing independence of the technology and the simultaneous evacuation of meaning from the objects, artistic photography loses its justification; it does not grow into an artwork but into its imitation.”*

„С напредването на независимостта на технологията и едновременната евакуация от значение на обектите, артистичната фотография изгубва своята обосновка; тя не прераства в произведение на изкуството, но в негова имитация.“<sup>210</sup>

Днес прerasна в авторефлексия – тя не имитира Вече класическите изкуства, а сама себе си. В този омагьосан кръг критериите за изкуство стават все по-относителни и субективни. Масовостта слива границите между популярната и елитарната култура. Ако някога:

*“George Eastman put snapshots in wallets – Alfred Stieglitz put photographs on museum walls.”*

„Джордж Истман постави снимки в портмонета – Алфред Щиглиц постави фотографии на стените на музеите.“<sup>211</sup>

В момента екранът ги преля в едно. На мобилните ни дисплеи съжителстват напълно равностойно репродукции, лично творчество, всекидневни снимки за спомен и т.н. Автори и критици все повече се объркват в позициите си за мяхното agekватно място, както и кой от океана от ги-

зитални образи са копия и кой оригинал. Оригинал не само като уникат, но и като авторска оригинална идея и реализация. Дигиталната култура създаде илюзията за липса на оригинал. Независимо от позицията, която ще вземем в този дебат, дигиталната естетика днес представлява непрекъснат електронен поток от образи. И всички те са просто част от света. Дали това, което наблюдаваме сега, ще се окаже просто преходен етап, не можем да кажем. Фотографията не спира да се развива и множеството ѝ форми непрекъснато се обогатяват, без да се изключват взаимно.

<sup>210</sup> Kracauer, Siegfried, **Photography**, Critical Inquiry, Vol. 19, No. 3 (Spring, 1993), pp. 421-436, The University of Chicago Press, срп. 428

<sup>211</sup> Fisher, George, цитирано от Badger, Gerry, **The Genius of Photography**, BBC, London, 2007, срп. 42

## БИБЛИОГРАФИЯ

Бенямин, Валтер, **Художественото произведение в епохата на неговата техническа възпроизводимост**, Критика и хуманизъм, 2022

Гаймер, Петер, **Теории на фотографията**, Изток-Запад, София, 2011

Галибов, Зафер, **Светлинописите**, Международна фондация Фотографски музей, 2017

Димитрова, Мая, **Възприятие на авторското и арт-киното в дигиталната епоха**, архив ИИИЗ – БАН, 2018

Замятин, Евгений, **Hue**, Издателство „Народна култура“, сборник „Черно слънце“, 1990

Знеполски, Ивайло, съставител, **Из история на филмовата мисъл**, антология, част 1, Hayka и изкуството, София, 1986

Знеполски, Ивайло, съставител, **Из история на филмовата мисъл**, антология, част 2, Hayka и изкуството, София, 1988

Зонмаг, Сюзан, **За фотографията**, Изток-Запад, София, 2013

Игнатовски, Владимир, „**Картини от светлина. Теория на нямото кино (1895-1930)**”, Валентин Траянов, София, 2008

Лазарова, Марияна, **ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ В КИНОТО И АВТОРСКИТЕ ПРАВА – ВТОРА ЧАСТ**, Списание КИНО, август/2023

Манов, Божидар, **Дигиталната стихия. Киното и новите медиа в цифровия 21 век**, София, Типра, 2003

Манов, Божидар, **Еволюция на екранното изображение**, Аскони-Издат, 2004

Павлова, Йоана, **Изкуствен интелект**, Списание КИНО, декември/2022

Стойчева, Емилия, **Визуалният брак между електронно и фотохимично кино**, Action, 2009

Терзиев, Красимир, **Re-композиция**, Изток-Запад, София, 2012

Хаджичонева, Юлиана, **Преприемачество, иновации и изкуствен интелект в България: Динамика и управление**, ИК-УНСС, 2022

Хакинг, Джулайет, **Фотографията. Цялата история**, Книгомания, 2014

Badger, Gerry, **The Genius of Photography**, BBC, London, 2007

Berger, John, **Appearances**, from Another Way of Telling, John Berger and Jean Mohr, New York: Pantheon Books, 1982

Burns, Guy, **The Art and Science of Reproducing Kodachrome**, 2009

Harris, P. W., **One Hundred Years of Colour Photography**, RPS Journal, Volume 94, 1954

Kracauer, Siegfried, **Photography**, Critical Inquiry, Vol. 19, No. 3 (Spring, 1993), p. 421-436, The University of Chicago Press

Larson, Erik J., **The Myth of Artificial Intelligence: Why Computers Can't Think the Way We Do**, The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge, Massachusetts, London, England, 2021

Lister, Martin, **Photography. A Critical Introduction**, Routledge, 2009

Lowe, Paul, **A Chronology of Photography**, A Cultural Timeline from Camera Obscura to Instagram, Thames&Hudson, 2018

Manovich, Lev, **The Language of New Media**, The MIT Press, 2001

Marien, Mary, **Photography Visionaries**, Laurence King Publishing Ltd, 2015

Newhall, Beaumont, **The History of Photography from 1839 to the Present Day**, The Museum of Modern Art, New York, 1949

Turing, A. M., **Computing Machinery and Intelligence**, Source: Mind, New Series, Vol. 59, No. 236 (Oct., 1950), pp. 433-460 Published by: Oxford University Press on behalf of the Mind Association

Йосиф Аструков

ФОТОГРАФИЯТА КАТО...

Българска

Второ допълнено издание

Редактор: Емануела Янева

Корица: Канка Кънева

Фотографии на корицата: Йосиф Аструков

ISBN 978-619-91370-4-8

ISBN 978-619-91370-5-5 ePub

ISBN 978-619-91370-3-1 pdf

[iosifastrukov.eu](http://iosifastrukov.eu)

2023