

INTRODUCTIE

De wereld wordt inmiddels gedomineerd door foto's. De mens fungeert in deze wereld als processor van een continue stroom van beelden. Het is voor velen van ons normaler om de wereld te bekijken via projecties op een computer- of iPhonescherm dan in fysieke werkelijkheid. We filteren de werkelijkheid middels een scherm en ervaren op die manier het leven. Die werkelijkheid heeft zich beperkt tot een rechthoek, ook al wordt aan deze schermwerkelijkheid een 'full view' toegeschreven. Maar de werkelijke full view, de context, vervaagt wanneer we zo'n veelheid aan foto's via een scherm tot ons nemen.

Foto's zijn de bewijsstukken van entiteiten geworden. Daarmee bedoel ik, dat hetgeen dat is vastgelegd alleen bestaat omdat de foto ons laat zien dat het er is. Voor velen is een foto het bewijs dat het afgebeelde ook daadwerkelijk bestaat, zonder het object fysiek en bewust in werkelijkheid te hebben gezien. Het zien is hierdoor in zintuiglijke zin gedegradeerd; het zien is het enige zintuiglijke proces en de overige zintuiglijke ervaringen – voelen, ruiken, proeven en horen – spelen in de schermrealiteit geen rol. Op die manier bestaat een foto op zichzelf en is een hoofdobject geworden. De objecten die zijn afgebeeld bestaan alleen vanwege het feit dat zij onderdeel van de foto zijn, hun oorsprong speelt daarbij geen rol, de foto als oorsprong is voldoende. Het afgebeelde is daardoor een entiteit zonder oorsprong, zonder context buiten de foto. Waar we eerder nog losse fysieke objecten rangschikten om bijvoorbeeld een stilleven te maken, kun je nu foto's gebruiken als op zichzelf staande objecten, want die zijn, zoals ik eerder zei, eigen entiteiten geworden. Niet de fysieke ruimte vormt het kader waarbinnen je speelt met objecten, maar het beeldscherm. In dit schermkader schuif je de nieuwe entiteiten (de foto's) langs, achter en over elkaar heen. Bewust in een programma als Photoshop, of onbewust door bijvoorbeeld het openen van meerdere foto's tegelijk. Door een screenshot te maken van deze compilatie, creëer je een digitaal stilleven. Zo ontstaat weer een nieuwe entiteit met eigen oorsprong (op het scherm versus ontstaan in fysieke werkelijkheid). Hiermee is screenshot-fotografie geboren. Dit is wat mij betreft een manier om de schermrealiteit waarin we leven vast te leggen.

Ik veroordeel het leven door een schermrealiteit niet. In mijn werk kan ik mij niet afsluiten voor de realiteit, maar voor mij is de schermrealiteit daarbij ook een werkelijkheid. Het is net als een trip, een soort parallelle wereld die je binnen stapt. En net als in een trip zou ik sommige beelden liever niet zien, terwijl anderen hebben mij juist weer verrijken. Ik wil geen overdosis aan foto's en ook wil ik door de veelheid aan foto's niet uit het oog verliezen wat werkelijkheid is en wat schermrealiteit. Net als een verslaafde denk ik denk ik mijn foto-consumptie onder controle te hebben.

Op zoek naar een nieuwe shot foto's stuitte ik op de verzameling vernacular photography van Brad Feuerhelm, die hij als a cabinet of curiosities omschrijft. Via diverse schermen kwamen we met elkaar in contact en ik vroeg hem of ik zijn verzameling mocht gebruiken. Dat mocht, maar hij zei daar expliciet bij dat ik zijn verzameling niet straight mocht gebruiken.

Samen met zijn illustere fotoarchief heb ik mij opgesloten in een bungalow. Als een voyeur heb ik

mij de foto's toegeëigend en raakte ik erin geïsoleerd. De buitenwereld stond steeds verder van mij af en zo kwam ik terecht in een totaalisolement van de werelden die zijn foto's mij schonken. Als een op hol geslagen reproduceermachine met hyperfocus heb ik de beelden tot mij genomen. De foto's die ik zag heb ik stuk voor stuk close beleefd en ervaren. Deze belevenissen en ervaringen heb ik vertaald in dit boek.

The Bungalow laat een integrale transformatie zien, van een verzameling oude foto's van alledaagse, doch merkwaardige taferelen, naar een nieuwe realiteit. Mijn bewondering voor de waardevolle verzameling van Feuerhelm heb ik in dit boek op vijf verschillende manieren tot uitdrukking gebracht. Temeer omdat de collectie op verschillende wijzen een plaats kreeg in mijn bewustzijn. Ik heb daarom elk hoofdstuk een eigen beeldverhaal laten vertellen; de beelden zijn telkens anders gereproduceerd, waardoor de oorspronkelijke foto's zich op verschillende wijzen manifesteren. Daarnaast is elk beeldverhaal op verschillend papier gedrukt, wat de transformatie ook ander zintuiglijk niveau verwezenlijkt.

Als je fotografie in fysieke vorm verzamelt, dien je je verzameling op een bepaalde manier te structureren, bijvoorbeeld naar onderwerp, auteur, tijdstip of kleur. Fysiek kun je deze specifieke collecties op hun beurt weer ordenen door ze op te bergen in, bijvoorbeeld, een ladekast. Dit boek is te vergelijken met die ladekast en de hoofdstukken zijn de laden gevuld met prints. Het ordenen van een gedigitaliseerd fotoarchief werkt niet heel anders: je verzamelt en bewaart je beeldmateriaal in verschillende mappen. Er is echter een groot verschil tussen een fysiek en een digitaal fotoarchief. Bij een digitaal fotoarchief bestaat er los van de door ons aangebrachte structuur van mappen, een onderliggende structuur. Deze is voor ons niet direct zichtbaar, maar kan ons wel laten zien dat uiteindelijk alle inhoud dezelfde entiteit is. De foto's zijn allemaal gecodeerde data op een harde schijf. De ingevoerde data wordt volautomatisch omgezet door de processor van een computer en gelezen als foto. Wij op onze beurt zien weer een interpretatie van de data die de computer leest. Het boek The Bungalow is de uitkomst, van wat ik als processor aan fysieke foto's, als waren het digitale data, heb gelezen en geïnterpreteerd.

De input was een door mij geselecteerd gedeelte uit de analoge verzameling foto's van Feuerhelm, dat is omgezet naar digitale data. Met deze afzonderlijke entiteiten heb ik nieuwe werkelijkheden gecreëerd. De foto's hebben hun originele context verloren, die van hun bestaan binnen een analoge verzameling met een opzichzelfstaande structuur, om zo opnieuw geboren te worden. Nieuwe entiteiten zijn ontstaan, ontsproten in een andere realiteit, met een eigen structuur, taal, tijd en cultuur. Hun oorsprong ligt in een andere plaats, ver van het beeldlandschap waar de originele entiteiten (de analoge foto's) vandaan komen; en nog verder van de oorspronkelijke objecten (de losse onderdelen afgebeeld op de analoge foto's). Op deze manier laat The Bungalow een ontstaansgeschiedenis van mijn schermrealiteit zien.

Anouk Kruithof

INTRODUCTION

The world is dominated by photos by now. In this world, people function as processors of an ongoing stream of images. For many of us it has become more normal to look at the world through projections at a computer or iPhone screen, than to see it in physical reality. We filter reality by means of a screen and thus experience life. That reality limited itself to a rectangle, even though this screen reality is ascribed a 'full view'. But the real full view, the context, fades when we take in such large quantities of photos off a screen.

Photos have become pieces of evidence of entities. By this I mean that a thing that has been recorded only exists because the photo shows us it's there. For many, a photo is proof that what is depicted exists for real, even without physically and consciously having seen the object in reality. Seeing, in the physical sense, has been degraded because of this; seeing is the only sensory process while the other sensory experiences – smelling, touching, tasting and hearing – have no role to play in screen reality. This way, a photo stands on its own and has become a principal object. The objects that are depicted only exist due to the fact that they are part of the photo, their origin doesn't matter, the photo as a point of origin proves sufficient. Therefore what is depicted becomes a rootless entity without any context outside of the photo. Whereas in the past, we arranged loose physical objects to, for example, make a still life, nowadays you can use photos as stand-alone objects, because they have become, as I said above, independent entities. Instead of the physical environment, the computer screen provides the frame in which you play with objects. Within this screen-frame you slide the new entities (the photos) into, or behind and in front of, each other – consciously, in Photoshop, or unconsciously by, for example, opening multiple photos simultaneously. By making a screenshot of this compilation you create a digital still life. Thus a new entity comes into being, with its own origin (on the screen versus originating in physical reality). With this 'screenshot photography' has been born. In my view, this is the way to record the screen reality in which we live. I don't judge life that happens in screen reality. In my work I cannot disconnect myself from reality, but screen-reality is a reality too. It's like taking a trip, stepping into some sort of parallel world. And like in a trip there are some images I had rather not seen, while others do enrich me. I do not want an overdose of photos nor do I want the abundance of photos to make me forget the distinction between reality and screen reality. Like a drug addict I just assume to have my photo consumption under control.

While looking for a new shot of photos, I encountered the collection of vernacular photographs of Brad Feuerhelm, who describes it as 'a cabinet of curiosities'. By means of various screens we came into contact and I asked him if he would allow me to use his collection. That was okay, but with the explicit demand that I should not use his collection in a straightforward manner. I locked myself up in a bungalow together with his illustrious photo archive. I appropriated the photos like a voyeur and got isolated inside them. I became disconnected from the outside world and entered a total isolation in the worlds presented to me by the photos. I took them in like a hyper-focused reproduction machine gone wild.

I experienced the photos up close, one by one. I have translated these adventures and experiences into this book. The Bungalow shows a genuine transformation, from a collection of old photos, showing ordinary but peculiar scenes, toward a new reality. In this book I expressed my admiration for Feuerhelm's valuable collection in five different ways. Just like the collection engraved itself into my consciousness in different ways. That's why I have each chapter telling its own image story; in each chapter the images were reproduced differently, as a result of which the original photos manifest themselves in different ways. Furthermore, each image story was printed on a different type of paper, thus realizing the transformation on another sensory plane as well. When you collect physical photographs, you need to structure your collection in a certain way, for example arranged by topic, author, period, or color. These sub-collections can then be organized by storing them, for example, in a filing cabinet. This book could be compared with that filing cabinet, the chapters being its drawers filled with prints. Organizing a digitized photo archive amounts to pretty much the same thing: you collect and store your images in different folders. There is, however, a big difference between a physical and a digital photo archive. Aside from the folder structure we create, a digital photo archive has an underlying structure. We cannot directly see this, but it can show us that ultimately all content comes down to one entity. All photos are coded data on a hard disk drive. The imported data are converted by a computer processor and read as a photo. We on our part see an interpretation of the computer-read data. The Bungalow is the result of what I, as a digital processor of physical photos, have read and interpreted. The input was formed by a section that I selected from Feuerhelm's analogue photo collection, which was then converted to digits. With these separate entities I created new realities. The photos lost their original context, their existence within an analogue collection with its own structure, then to be reborn. New entities arose, sprouting to another reality with its own structure, language, time, and culture. Their origin lies in a different place, far away from the visual landscape from where the original entities (the analogue photos) originate; and even further removed from the original objects (the loose parts shown on the analogue photos). In this manner The Bungalow shows a genesis of my screen reality.

Anouk Kruithof