

Konekcija memorija

Drožđan-Kranjčec, Andrej

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:362391>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-31**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



Sveučilište u Zagrebu

Akademija likovnih umjetnosti

Ozafin

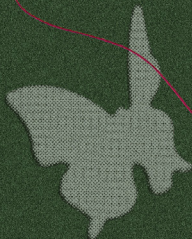


Konekcija Memorija

diplomski rad
Andrej Droždan-Kranjčec

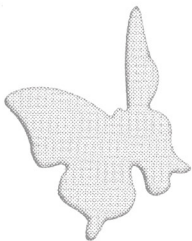
mentor
Ivan Slipčević

Zagreb, 2022.



Sveučilište u Zagrebu *Akademija likovnih umjetnosti* Ozafin

Konekcija Memorija



diplomski rad
Andrej Droždan-Kranjčec

mentor
Ivan Slipčević

Zagreb, 2022.

Konekcija memorija

Konekcija (Connection)

Odnos u kojem je osoba ili stvar povezana ili asocirana s nečim drugim; veza, spoj, kontakt, poveznica, relacija

Konekcija uspjela.

Memorija (Memory)

Sposobnost kojom um pohranjuje i pamti informacije; pamćenje, sjećanje, uspomena, suvenir

Memorija popunjena.

U ovom se radu bavim povezivanjem uspomena, svojih i tuđih. Stvaram kontakt između misli i predmeta koji se pojavljuju u *online* i *offline* oblicima na različitim lokacijama i platformama. *Online* pretvaram u *offline*, a *offline* provlačim kroz *online* u svrhu dobivanja novih opipljivih i neopipljivih materijala koji će obuhvatiti, ali i nadograditi ono iz čega su proizašli. Tuđa i moja sjećanja počinju popunjavati memoriju mojih uređaja. Nastojim stvoriti poveznice ondje gdje ih uvijek nužno i nema te ih ispreplesti u audiovizualno reprezentiranu instalaciju koja gledateljci ili gledateljku nudi detalje svedene na samo nekoliko "suvenira" proizašlih iz kombiniranja različitih usta, algoritama ili životnih iskustava. U nazivu rada koristim u naslovu spomenute dvije riječi koje funkcioniraju sa ili bez zarezova između njih. One, doduše više u svom engleskom obliku, imaju značenje koje se široko koristi u računalnom smislu – internetske konekcije te računalne ili *cloud* memorije. Upravo su mi zbog njihovih različitih no istovremeno i sličnih upotreba te riječi zanimljive u ovom kontekstu. Bilo da se radilo o spajanju na internet, vezama između mene i drugih osoba ili poveznica između u radu korištenih predmeta ili riječi.

Računalna memorija je računalna jedinica za pohranu podataka i programa u digitalnom obliku koja se naziva i spremnikom. Zanimljivo mi je o ovom radu razmišljati kao o spremniku nasumičnih informacija s kojima se susrećemo u svakodnevnom životu.

Prema riječima Wendy Hui Kyong Chun memorija kao pojam koji se odnosi na ljudski kapacitet – i na društvene institucije memorije je kompliciran jer tehničko značenje riječi može funkcionirati na drugačije načine. Ono što karakterizira naš odnos prema memoriji u digitalnoj kulturi je njeno miješanje sa skladištenjem. Rezultat toga je čudna, gotovo paradoksalna ideja o trajnoj prolaznosti. Spajanje degeneracije i regeneracije, što je u srži način na koji memorija funkcionira tehnički kao i kulturno. Kao što bi svaki muzej i arhiv prema njenim riječima trebao znati, rad na tome kako kultura pamti i izvlači iz pamćenja pomiče se iz službene institucije u svakodnevna medijska okruženja – društvene mreže ili, općenito, način na koji se podaci prenose i pohranjuju pa makar čak i kratkotrajno.¹

Zanimaju me međuprostori između mojih i tuđih pamćenja i sjećanja koji su međusobno povezani možda samo jednom asocijacijom koja povezuje naša iskustva. Na ovaj rad gledam kao prostor za pohranjivanje takvih situacija unutar kojeg će stvari uvijek ostati donekle nejasne, ali su prožete mojim pričama i iskustvima koje na neki način vežem za istraživanje i upoznavanje s *online* prostorom i internet kulturom koji me oduvijek fasciniraju.

*He said, "You know the
mind*

*The mind is just a hard
drive*

In this life

*The mind is just a hard
drive"*²

¹Chun, Wendy Hui Kyong. *The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory*, 2008.

²Jenkins, Cassandra. *Hard Drive*, 2021.



.com.net @

Na razmišljanje o temi upoznavanja i istovremenog rasta s internetom potaknuo me slučajno pronađeni predmet. Kad sam baku prije nekoliko godina pitao ima li tkaninu te i te boje u svrhu nekog drugog rada, ona mi daje ogromnu vreću punu ostataka tkanina. Baka bi u nju stavljala čak i najmanji komadić tkanine koji bi joj ostao pri završetku šivanja. Nedavno sam na samom dnu te vreće pronašao pravokutni komad zelene tkanine koji me vratio u djetinjstvo. Prozor iznad ulaznih vrata u njenu kuću prekrivala je mala zavjesa sašivena upravo od te tkanine. Bilo je to ranih 2000-ih, za vrijeme kada bi tamo provodio svoje ljetne dane i vrijeme kada bi moji roditelji bili na poslu. Ona na sebi ima bijelim slovima ispisan uzorak sastavljen od simbola “.com , .net i @”.



Sadašnji pogled na taj predmet izazvao je u meni nostalgiju pa sam krenuo razmišljati i osvrtni se na doba kada meni, a definitivno ni mojoj baki isti simboli, domene i skraćenice nisu igrali preveliku, ako ikakvu, ulogu u životu. U to su vrijeme ti simboli valjda naglo i ubrzano počeli stjecati popularnost te bili još svježiji i zanimljiviji da se od njih radio takav merchandise, što nije čudno jer i danas šetnjom među štandovima na bilo kojoj morskoj rivi ili na placu zamjećujem majice koje na sebi imaju logotipe trenutno popularnih aplikacija, sada je to npr. TikTok uz razliku da takvi proizvodi ciljaju upravo na najmlađe generacije koji su s internetskim sadržajem sada u svakodnevnoj interakciji. Za mene je to tada bio samo uzorak sačinjen od slova na zavjesi, povezan s nečim što u tom razdoblju života još nisam kompletno mogao razumjeti ni predočiti koliki će oni na mene u bliskoj budućnosti imati utjecaj. Odlučujem koristiti ovaj pronađeni komad kao fizičku polaznu točku, prvi predmet za korištenje i isprobavanje unutar svog novog rada. Gledam na nju kao objekt koji u mojoj glavi simbolično spaja dva različita svijeta – ono nevino razdoblje djetinjstva, s ovim gdje na svakodnevnoj bazi provedem veliku količinu vremena gledajući u iste simbole koje više gotovo ni ne zamjećujem jer je koncentracija unutar virtualnog prostora usmjerena prema tisućama različitih svjetova, lica, izjava, činjenica i svega što mogu i ne mogu zamisliti.

Ako preskočimo par godina od tada, već dolazimo u razdoblje mojih prvih iskustava na internetu. Ona se odvijaju u osnovnoškolskim danima, rekao bih negdje oko četvrtog razreda. Jedini internetski sadržaj zanimljiv meni tada kao djetetu nalazio se na stranicama poput "igre123" ili "Igre igrice" na kojima se *online* moglo igrati stotinjak različitih igara. Pristup tome tada je zahtijevao prisustvo roditelja i njihov nadzor, prespajanje kućnog telefona ili nešto slično što bi roditelji također morali obaviti. Nakon *dial-up* zvuka uslijedilo bi beskonačno učitavanje tih stranica na velikom stolnom kompjuteru, što bi znatno smanjilo moje ionako već rijetko i na nekoliko minuta ograničeno vrijeme koje mi je bilo dopušteno jer je cijeli taj proces bio predstavljen kao nešto nepoznatno, što bi moglo završiti skupo. Početak svog upoznavanja interneta vežem i uz mamin tadašnji ured, ali i tadašnju najbolju prijateljicu u čijem je kućanstvu internet bio nešto više raspoloživ pa smo tu i tamo smjeli preuzeti neku pjesmu ili igrati "Stardoll" u kojem je cilj bio poznatim osobama složiti *styling*. Nekoliko godina kasnije, oko 2009. internet već postaje dio moje svakodnevne rutine, a igranje igrica biva zamijenjeno interakcijom s drugim stvarnim ljudima na društvenim mrežama te raznovrsnim pohranjivanjima i arhiviranjima samog sebe unutar prostora svog, ali i tuđih laptopa.

Razmišljam o prolasku vremena i načinima na koje ga pokušavamo bilježiti i arhivirati. Kako se na internetu kroz sve ove godine istovremeno skrivam, otkrivam, dijelim uspomene i pohranjujem ih u prostor koji je većini apstraktan te kako je došlo do toga?

U Hrvatskoj je prva internetska veza prema svijetu uspostavljena krajem 1992. godine, pet godina prije mog rođenja. Prema statistikama i podacima – te stvari tada nisu bile ni približno praktične i jednostavne kao danas. Rođen negdje na prijelazu mogao sam proživjeti, sada već manji, dio svog života prije velikog i ubrzanog razvoja internetske dostupnosti. Prema tom razdoblju prije, razvijam oblik nostalgije, većina te prošlosti nalazi se u glavi, prenesena je jezikom ili zatvorena u fizičkim fotoalbumima. Gdje je prošlost? Henri Bergson u knjizi “Matter and Memory” to pitanje odbacuje u isto vrijeme kada ga postavlja, govoreći da prošlost nije nigdje pohranjena, nego da postoji u sebi, cjelovita je, u svom vlastitom načinu postojanja, u virtualnom stanju. Prošlost je “čisto sjećanje”, kojemu kao takvom ne možemo pristupiti jer je postupak pamćenja uvijek, prema Bergsonu, reaktualizacija ove virtualne prošlosti kroz slike.³ Maël Renouard spominje u knjizi “Fragments of an Infinite Memory: My Life With the Internet” YouTube videe koji su u današnjem vremenu postali slikovne uspomene koje reaktualiziraju virtualnu prošlost koja nam je izmakla iz ruku, virtualnu prošlost koja je prestala biti prisutna, ali nije prestala biti. *Web* portali postali su bunari kroz koje možemo izvući bezbrojne slike, a kroz njih i dohvatiti cjelokupnu svjetsku prošlost. Renouard govori o internetu kao o ekstenziji uma, prostoru unutar kojeg možemo istražiti sve što nam prođe kroz glavu – znatiželju, brigu, fantaziju.⁴

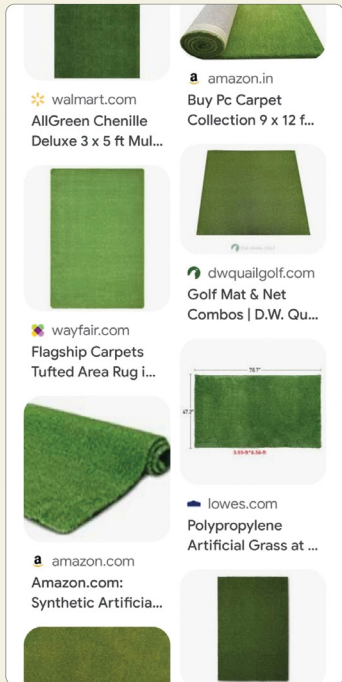
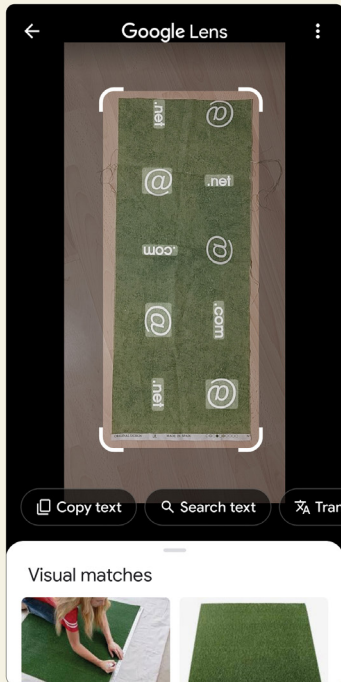
Prijevod

U svrhu reaktualizacije ili interpretacije prošlosti odlučujem spomenutu tkaninu “modernizirati” nakon njenih petnaestak godina provedenih na dnu velike vreće, upoznati ju s našom svakodnevicom koja se od doba njezinog nastanka i posljednjeg korištenja razvila i promijenila. Moja je baka drugi komad te tkanine pretvorila u zavjesu za sebe, a sjećanje na dio djetinjstva za mene. Ja ću putem njenog drugog komada doći do stvarnih i nestvarnih uspomena mene i nekolicine drugih osoba i internetskih korisnika ili korisnica. Koristim opciju Google Lens, široko pristupačnu besplatnu tehnologiju za prepoznavanje slike koja objekt ispred kamere *smartphonea* vizualno analizira, pokušava identificirati te zatim nudi njemu vizualno slične rezultate na Googlu zahvaljujući *deep learning* tehnologiji. Ova opcija zna i može biti jako korisna i pogoditi točno o kojem jasno definiranom predmetu se radi, ponuditi osnovne informacije o njemu te nas odvesti na stranicu gdje isti ili sličan predmet možemo i nabaviti. Započeo sam sa skeniranjem spomenutog komada tkanine, aplikacija ju je zbog oblika i boje iznova čitala kao komad trave, specifičnije pravokutnik umjetne trave, kompletno ignorirajući

³Bergson, Henri. *Matter and Memory*, 1896.

⁴Renouard, Maël. *Fragments of an Infinite Memory: My Life with the Internet*, 2016.

bijela slova ispisana po zelenoj površini. Tako sasvim spontano i neočekivano dobivam pojam umjetne trave kao svojevrzni prijevod i nastavak na prethodnu tkaninu. Istraživanjem interneta pronalazim gdje mogu nabaviti umjetnu travu, a naposljetku odlazim do tog mjesta i kupujem komad. Zanimljiva mi je nevidljiva poveznica koja se stvorila između ova dva naizgled nepovezana predmeta zbog pojave slučajne pogreške umjetne inteligencije.



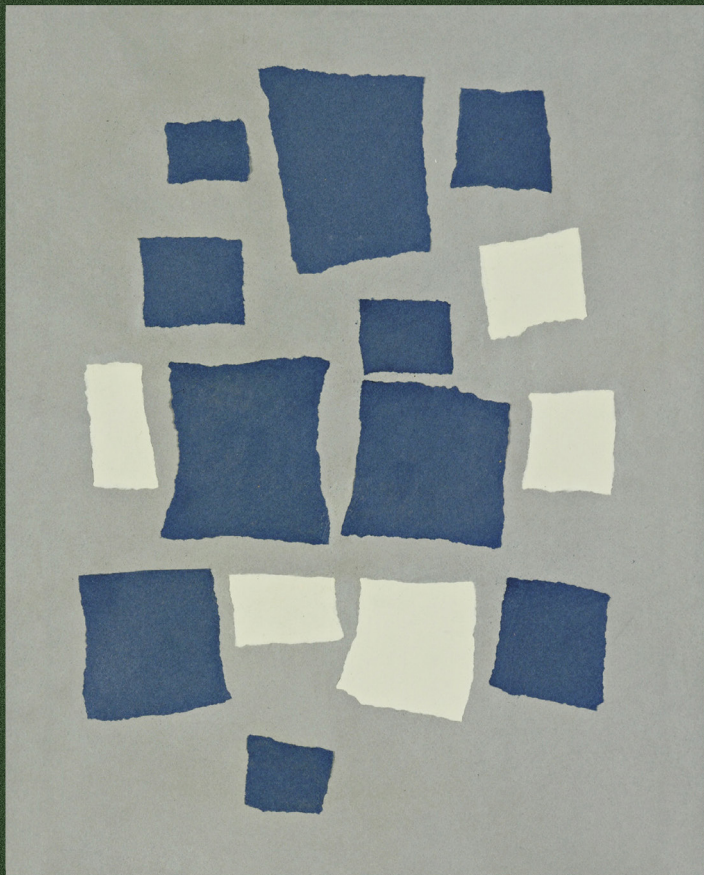
Slučajno

Prepuštio sam se toj slučajnosti i dopustio joj da preuzme dio odgovornosti u ovom radu jer mi se svidio element nepredvidljivosti sljedećih koraka. Nasumičnost je kvaliteta pripisana ishodima, kao što su stvari i događaji kojima nedostaju predvidljivi uzorci ili svrha. Prema Gregoryju Batesonu, bez izvora slučajnosti ni jedan sistem, mehanički ili organski, ne bi mogao proizvesti nešto novo.⁵ Kroz povijest je ovaj koncept bio usko povezan sa sudbinom i igrama, budući da su se u mnogim kulturama artefakti poput kockica, runa i školjki koristili kao dio postupaka proricanja za određivanje sudbine. Slučajnost se u umjetnosti koristi za karakterizaciju vrlo širokog spektra praksi uključujući *readymade*, kolaž, ekspresionističko slikarstvo, performans i ostalo. Prema Šuvakovićevom "Pojmovniku suvremene umjetnosti" slučajnost je namjerni činilac postupka realizacije umjetničkog djela. Slučajnošću se ostvaruje neočekivani obrat i prevladavanje racionalnih i poetičkih ograničenja pri stvaranju djela. U estetsko-stvaralački i poetički sistem unosi se mjera nereda čime se konstruktivno djelo pretvara u visoko poetizirani i estetski originalni materijal.⁶ Istaknuti slučaj je rano dvadeseto stoljeće kada umjetnici uključeni u dadaizam koriste slučajnost i nasumičnost za stvaranje umjetnosti koja je izražavala njihov protivljenje društvu te kritizirala tradicionalne pojmove umjetničkog majstorstva. Prema *web* arhivi izložbe "Dada" održane u National Gallery of Art u Washingtonu, pokretnički motiv iza Dade bila je želja da izazovu tradicionalne koncepcije umjetnosti i umjetnika te kroz svoj rad demonstriraju kako umjetnost teži na proizvoljnom donošenju odluka.⁷ Iz upotrebe slučajnosti rezultirali su radovi poput Jean Arpovih kolaža u kojima koristi slučajnost kao fenomen koji određuje djelo, a realizira ih tako da baca nasumično izrezane listove papira. Marcel Duchamp pronađene je predmete uz minimalnu manipulaciju predstavljao kao umjetnička djela. Prema Duchampu, njegovi su se *readymadeovi* sastojali od pronađenih objekata koji su već bili završeni i stoga su djelomično bili izvan njegove kontrole. Arp je vjerovao da kroz slučajnost, umjetnik može dozvati oblik vodstva u svoju pomoć. U toj je praksi vidio šansu pristupa svojoj podsvijesti kao izvoru inspiracije – s čime se mogu poistovjetiti jer i u svojim procesima vidim da kroz slučajnosti crpim inspiraciju iz asocijacija koje žive u podsvijesti. John Cage, američki kompozitor, spisatelj i umjetnik također je široko poznat po svojim konceptualnim pristupima koji su koristili elemente neodređenosti i nasumičnosti. Cage je bio rani proponent aleatorike – glazbe u kojoj su neki od njezinih elemenata ostavljeni na biranje putem nasumičnih metoda. Tehnika slučajnosti i dalje je, stoljeće nakon prvih dadaističkih propitkivanja, jedna od ključnih strategija u suvremenim umjetničkim pokušajima. U mom slučaju metoda slučajnosti nije striktno određena ni zacrtana, ona se po potrebi pojavljuje i vodi me kroz beskrajni tunel linkova i *web* stranica.

⁵Bateson, Gregory. *Mind and Nature: A Necessary Unity*, 1979.

⁶Šuvaković, Miško. *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, 2005.

⁷National Gallery of Art: *Dada* (nga.gov)



Arp, Jean. Collage with Squares Arranged according to the Law of Chance, 1916.-17.

Banalno

Odlučujem uz ovaj spontani, softverski način pretraživanja i prijevoda, koristiti unutar svog rada i alate poput društvenih mreža te ostalih opcija koje internet ima za ponuditi. Spremam, *screenshotam* i arhiviram rezultate koje nudi Google, u prvom primjeru to su najčešće postavljana pitanja vezana uz umjetnu travu — “Can dogs pee on fake grass?”, “Can you play sports on artificial grass?” i nešto manje formalne rezultate, odnosno na brzinu napisane statuse i izjave koje pronalazim na Twitteru — “laying on fake grass is free therapy”. Tu je mobilnu tehnologiju, odnosno ljudsku potrebu za pretvaranjem malih stvari iz svakodnevnog života u međusobnu zabavu putem iste, Ilpo Koskinen u svojoj studij “Managing Banality in Mobile Multimedia” nazvao tehnologijom koja eskalira banalnost.⁸ Skupljam rečenice za koje mislim da bi kasnije mogle biti zanimljive i činiti popratni narativ unutar instalacije. Iako rečenice za korištenje odabirem ja i dalje je prisutan element nepoznatog ishoda sa svakim novim pretraživanjem. Twitter kao društvena mreža mi se čini kao savršen alat za čitanje i prikupljanje apsolutno različitih i svačijih banalnih misli vezanih za pretraženi *keyword*. Kate Crawford u tekstu “What’s Happening?” Banality & Intimacy in Mobile & Social Media” piše o tome kako Twitter od svojih korisnika traži odgovor na pitanje “What’s happening?” u tada sto četrdeset (danas dvjesto osamdeset) znakova ili manje te govori o tome kako se na ovo uobičajeno pitanje može odgovoriti na instrumentalan ili intiman način.⁹ Dok će neki ljudi pisati o tome što su jeli za ručak, drugi će podijeliti neku udarnu vijest. Bez obzira na važnost ili banalnost objava, one su čitane od strane korisnika koji zatim reagiraju ili se poistovjećuju. Crawford ga naziva prostorom za otkrivanje koji podrazumijeva istinu, laž, humor, trivijalnost, trač i prijateljstvo — upravo su to elementi koji čine i povezuju naše svakodnevce, a meni interesantni za ovo istraživanje. Razvojem dostupnih tehnologija stvaraju se novi takvi prostori, pa se kapaciteti za emocionalne razmjene suptilno izmjenjuju.

People also ask

How much does it cost to install fake grass?

Why fake grass is bad?

Can dogs pee on fake grass?

How long does fake grass last?

CAN YOU PLAY SPORTS
ON ARTIFICIAL GRASS?



@lameinmyname

laying on fake grass is free therapy



1



4

⁸Koskinen, Ilpo. Managing Banality in Mobile Multimedia, 2003.

⁹Crawford, Kate. “What’s Happening?” Banality & Intimacy in Mobile & Social Media, 2010.



U procesu izrade mog rada događa se prijevod osobnih iskustava i slučajnih sjećanja koja mi se tijekom procesa javljaju u glavi — one postaju izjave drugih, meni nepoznatih ljudi, koje s mojim prvenstvenim polazištima nemaju direktnu poveznicu, međutim ona svedjedno postoji, makar kroz jednu internetski pretraženu riječ. Sjećanja su sada zamotana u nekoliko novih slojeva i poprimaju sasvim druge oblike koji zatim, putem preklapanja, stvaraju instalaciju i pričaju priču koja je istovremeno osobna koliko i nije, priča postaje biločija. Dajem prostor emocionalnim razmjenama da se kompletno izmijene i obuhvate različite emocije te kamufliraju ako treba. Postupci su bazirani na suradnji mene i pronađenog sadržaja koji je proizašao iz glave ili ruku meni nepoznatih, ali dostupnih osoba. Što se događa kad se izmiješaju, spoje i transformiraju tuđe i moje banalnosti i važnosti? Tung-Hui Hu spominje u knjizi "A Prehistory of the Cloud" problem ubrzanog mijenjanja prirode formata datoteka i sustava za dekodiranje, to dovodi do stanja u kojem korisnik rijetko kad bez poteškoća može otvoriti datoteku stvorenu prije desetak godina. Implicira na to da svaki medij ima određeni vijek trajanja, nakon čega se zamjenjuje sljedećim.¹⁰ Bitan dio mog rada upravo su transformacije i promjene formata. Te se transformacije također odvijaju brzo i njihova je posljedica naizgled gubljenje konteksta u kojem su postojali prije. Misli, osobe, konteksti ostaju šifrirani unutar objekta, no njihova funkcija nikad ne prestaje jer mi služe kao izvor za ponovna dešifriranja iz kojih se zatim rađaju novi formati u kojima već postoje prethodno ukodirane šifre.

¹⁰Hu, Tung-Hui. A Prehistory of the Cloud, 2015.

U brzinskom pretraživanju Twittera u potrazi za sadržajem o umjetnoj travi pronalazim i dva statusa vezana za izreku *Grass is greener* – “The “grass is always greener” but what does that mean?”... artificial joy is depression” započinje jedan od pronađenih tweetova, a nešto niže stoji i “sometimes the grass is greener cuz its fake”. Navodi me na razmišljanje o pojmu stvarnosti u svijetu interneta i društvenih mreža, odnosno artifičnosti s kojom se susrećemo i konzumiramo ju na dnevnoj bazi. Pogotovo u eri društvenih mreža kad je lakše nego ikad izgraditi željenu sliku drugima o sebi. Uglavnom svatko ima priliku biti kustos svog sadržaja, a na nama je koliko tu titulu želimo ili moramo shvatiti ozbiljno. Stvaramo sadržaj jer želimo da nas drugi putem istog interpretiraju. Htjeli to ili ne u glavi kroz dulje vremensko praćenje neke osobe, pogotovo na vizualno orijentiranomu Instagramu ili sličnim platformama, svjesno ili podsvjesno upijamo i stvaramo dojam o njoj. Logično je da će to, ovisno o našem karakteru, pokrenuti neki oblik usporedbe, poput trave koja je u ovoj široko rasprostranjenoj uzrečici uvijek zelenija negdje drugdje. Crawford govori i o tome kako sposobnost društvenih mreža za spajanje ljudi putem kratkih izvješća o svojim aktivnostima može stvoriti oblik klaustrofobije i distrakcije. Prepušteno je korisnicima da odluče kako će izgraditi vlastito *online* okruženje i koliko će dopustiti da ono na njih ima utjecaja. Ljudi tijekom dana posjećuju mreže kako bi pohvatili novosti drugih korisnika. Crawford postavlja pitanje je li ta vrsta aktivnosti sudjelovanje ili vrebanje. Rastuća familijarnost s često banalnim detaljima iz ljudskih života velik je dio konekcije i intimnosti društvenih mreža.¹¹



Mike Yoder @Yoder_Esq

The “grass is always greener” but what does that mean?



10



26



122



THE ONE @Lilfishh

sometimes the grass is greener cuz it's fake.



4



6



Jeanette Clash City Rocker @LadyJinty

My pal cut her artificial grass with the lawn mower yesterday.

Can't stop thinking about it. 🤔



28



7



140

¹¹Crawford, Kate. “What’s Happening?” Banality & Intimacy in Mobile & Social Media, 2010.

Istraživač društvenih mreža Akshay Java analizirao je promet na Twitteru i otkrio da se najveći broj objava odnosi na dnevnu rutinu ili ono što ljudi trenutno rade, nakon čega slijede razgovori ljudi koji međusobno odgovaraju na ažuriranja.¹² Twitterov naglasak na temporalnosti uveličava mogućnost za banalnost, a upravo je to osnovno za njegov uspjeh. Bilježenje trenutaka koji u kontekstu života obično nestaju ispod površine. Prema riječima Mauricea Blanchota "svakodnevica bježi, pripada beznačajnosti".¹³ Ti beznačajni detalji i običnosti u ovom formatu vežu zajedno grupe korisnika. Osobnom sam se korištenju Instagrama pridružio prije točno deset godina – 2012. Instagram sam u početku osnovno koristio upravo kao alat za dijeljenje banalnosti, on se tijekom godina razvio u alat za izražavanje, samopromociju ili zaradu, čemu sam se i ja tijekom svog razvijanja i rasta također prepustio, prilagođavao i imao priliku svjedočiti i sudjelovati. Rekao bih da je upravo taj razvoj pridonio povećanju dijeljenja uljepšanog i djelomično lažnog sadržaja, odnosno načina života. Način života postao je sadržaj za dijeljenje i obratno. Smatram da je to već dosta tematski iscrpljeno i nešto čega je većina svjesna, no i dalje mislim da je u kontekstu ovog područja nemoguće to ne spomenuti.

"The grass is always greener..."

Što znači da je jedna zelena zelenija od druge, je li ono umjetno više zeleno od prirodnog te zašto bi to uopće bilo nama dostupno da razlikujemo i važno da prepoznamo? Uzimam inspiraciju iz te široko korištene izreke kako bih istražio rezultate koje internet nudi. U sljedećem koraku skidam prvih stotinjak Google slika vezanih uz travu, pravu, a zatim i umjetnu. Slikama oduzimam oštrinu, uz pomoć zamućenja im umanjujem kvalitetu i pretvaram ih gotovo u samo nijanse različitih zelenih boja. Slike spajam u video unutar kojeg se vizuali postepeno izmjenjuju i pretapaju iz nijanse u nijansu u beskonačnom *loopu* koji prostor obasjava zelenim bojama. Ove fotografije trave zamučene u video koji odzvanja zelenom bojom zapravo nisu ni djelić gomile sličnih ili istih fotografija istog pojma koje se na internetu gomilaju i kruže. Hito Steyerl u tekstu "In Defense of the Poor Image" govori o tome kako je kvaliteta loše slike niska, a rezolucija ispod prosjeka. Govori o njima kao o putujućim slikama koje se dijele besplatno. AVI ili JPEG datoteke stisnute kroz spore internetske veze, kompresirane, reproducirane, kopirane i zalijepljene u druge distribucijske kanale. Moj je distribucijski kanal ovdje video koji ih sjedinjuje u još jednu lošu datoteku. Steyerl nastavlja o tome kako je loša slika prenesena, preuzeta, dijeljena, preformatirana i ponovno uređena. Loša slika teži apstrakciji, ona je vizualna ideja u samim svojim promjenama. Često prkosi autorskim pravima. Ne samo da je često degradirana do mrlje već se počinje sumnjati može li je se uopće nazvati slikom. One su naplavine audiovizualne proizvodnje, smeće koje se taloži na obalama digitalne ekonomije. One svjedoče o nasilnom iseljenu, prijenosu i premještaju slika – o njihovom ubrzavanju i kolanju u začaranim krugovima audiovizualnog kapitalizma.¹⁴

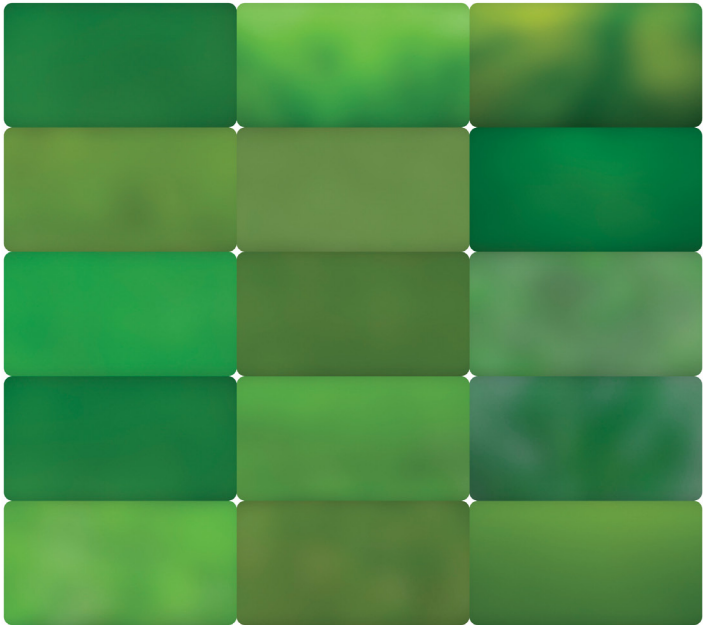
¹²Java, Akshay. Why We Twitter: Understanding Microblogging Usage and Communities, 2007.

¹³Blanchot, Maurice. Everyday Speech, 1987.

¹⁴Steyerl, Hito. In Defense of the Poor Image, 2009.



U probnom postavu koristim ovaj video te ga izlažem na monitoru na samom ulazu prostora klase u Teslinoj. Monitor koji projicira zelene boje preuzete iz stotina fotografija trava stoji na šanku okrenut prema ulaznim vratima. Poput *screensavera* zaspalog kompjutera koji čeka da ga se probudi pomicanjem miša ili apstraktnih background videa na YouTubeu na kojima se prelijevaju gradijenti ili geometrijski oblici u svrhu estetiziranja ambijenta putem televizijskog ekrana ili monitora. Iznad monitora vise tri stropne lampe u koje postavljam zelene žarulje što pridodaje na efektности te postojeći prostor počinje djelovati kao da se preuzete slike dalje degradiraju, šire i ulaze u njega.



Tumba

Nakon odrađenog internetskog povezivanja pojma umjetne trave, zelenom se umjetnom travom nadovezujem i na uspomenu iz ranog djetinjstva – tj. iz fotoalbuma. Bilo je to u vrijeme moje opsesije nogometnim loptama. Kao malom djetetu *tumba* je bila jedna od mojih prvih i najupotrebljivijih riječi, a moje značenje iste te riječi bilo je lopta. Rodendanske torte raznoraznih oblika i motiva izrađivala je mamina sestrična, pa je tako jedna od mojih prvih torti upravo bila travnata torta na kojoj je stajala polovica nogometne lopte izrađene od marcipana. Vlastitim je rukama tada vadim iz torte misleći da je stvarna. “Can you play sports on artificial grass?”



Situacija s tortom me podsjeća na neizbježni internetski fenomen kroz protekle dvije godine, viralni videi u kojima slastičari izrađuju torte koje hiperrealistično repliciraju svakodnevne predmete. *Real or cake?* Videi naizgled uporabnih predmeta koji niotkud budu prerezani nožem kako bi se ispostavilo da su to zapravo torte, ljudima su zanimljivi zbog poigravanja njihovim umom, dozom neizvjesnosti i satisfakcije. Smatram to zanimljivim primjerom za usporedbu s iluzijom iza konzumacije svog ostalog sadržaja.

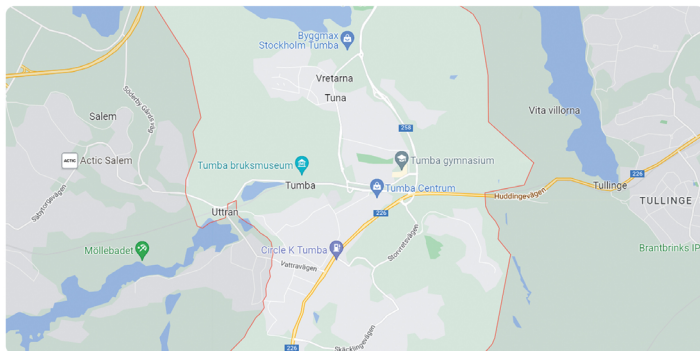




Kad govorimo o kombinaciji prošlosti i sadašnjosti kroz refleksiju na fotografiju kao primjer mi je interesantan kratkometražni esejistički film iz 1982. "Ulysse" u kojem Agnes Varda stvara opis, proširenje, svoje istoimene fotografije bez da stvaranju tog opisa prilazi u obliku pisanog teksta. Počinje preispitivati svoju fotografiju iz 1954. godine na kojoj su prikazani muškarac, dječak i mrtva koza na plaži u Calaisu u Francuskoj. Varda kreće konstruirati filmski opis kroz proces sjećanja na slike. Predstavlja fotografiju fotografiranim muškarcima oko 25 godina nakon njenog okidanja, intervjuiira spomenute osobe pa saznajemo tko su, čime se sada bave, njihove uspomene, uspomene Agnes Varde, kao i još mnogo sitnih detalja vezanih za njihove živote nekoć i sad. Varda se ovim putem prisjeća djelića svog života unutar događaja koji okružuju njezinu preko 20 godina staru fotografiju, a naposljetku ju stavlja i u povijesni kontekst vremena u kojem je okinuta.

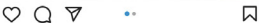
Kako prisjećanje na uspomene u mediju filma otvara prostor u kojem ona može razmišljati o tome kako sjećanje funkcionira, ono također dopušta njezinoj vlastitoj tehnici da postane način pamćenja. Njezina uporaba kolaža, na primjer, izvodi gestu prikupljanja sjećanja Egipćanina i Ulyseea i sjećanje kroz njih. Struktura ponavljanja, s jedne strane, omogućuje sjećanjima koja nisu autobiografska da zadrže svoju jedinstvenost, a s druge strane, dopušta i Vardinoj osobnosti da se uzdigne. Zanimljiv mi je pristup kojim uspijeva proširiti fotografiju i sjećanje.

Ja sjećanje odlučujem proširiti na način da krećem istraživati svoju izmišljenu riječ *tumba*. Tako pronalazim, među ostalim značenjima, mjesto Tumba u Švedskoj. Mjesto koje se razvilo oko farmerske industrije i tvornice papira u kojoj se printa švedski novac. Kao način intimnijeg i manje formalnog istraživanja ove lokacije od Wikipedije, odlučujem se za Instagram. Instagram koristimo kao mjesto na kojem se najčešće osjećamo dovoljno sigurno da dobrovoljno objavljujemo što radimo i točnu lokaciju na kojoj to radimo. Označujemo ljude koji su na fotografiji i na neki način dopuštamo drugima da rade ono što Varda radi u filmu, da sakupljaju informacije o ljudima i mjestima za koje je početna fotografija vezana. Sadržaj lokacije mjesta Tumba ne razlikuje se bitno od lokacije bilo kojeg sličnog mjesta; prizori ljudi i njihovih domova, stvari, životinja, odjeće i prirode. Spremam pronađene vizuale, zapisujem popratne opise i komentare ovih meni nepoznatih ljudi. Svi putem slučajnosti, postajemo dio jedne cjeline. Moj pojam lopte iz djetinjstva postaje filtrirani pregled lokacije kroz fotografije na mobitelu, a ta lokacija mom procesu pridonosi sljedeću informaciju.





Tumba in February 2006



33 likes

dannileesspa The customer wanted a change 🤪



4 likes

ninitj IKEA Bolmen. Changed heigth. Changed width. New to the left, old to the right./ Ikea har ändrat storleken på pallen Bolmen. Nya till vänster. Gamla till höger. #ikea #bolmen #pall



Pregledom te lokacije nailazim na fotografiju dva stolca, odnosno stepenice unutar nečijeg doma. U opisu fotografije stoji "IKEA Bolmen. Changed height. Changed width. New to the left. Old to the right." Ova nam korisnica Instagrama pokazuje usporedbu starog dizajna stepenice s novim i opisuje kako se dizajn promijenio. Opet se tu radi o odnosu nečeg starog i novog. Opis fotografije, izuzet iz konteksta mogu primijeniti na vlastito odrastanje, mijenjanje oblika, mijenjanje visine i širine stoga ga spremam za daljnje korištenje. Istraživanjem Bolmena saznajem da je predmet naziv dobio po jezeru u Švedskoj. U jednom trenutku čitam informacije o jezeru, a u drugom recenzije ovog uporabnog predmeta – što sumira odnos širine interneta s ljudskom koncentracijom. Uz informacije koje mi je ovaj predmet donio nabavljam ga kasnije i u fizičkom obliku.



Nedugo zatim na dnu svoje ulice pronalazim probušenu, izlzanu nogometnu loptu zabačenu uz rub ceste. Lopta koja je naizgled proživjela svoj vijek i izgubila svoju funkciju. U nju su djeca ili osobe upisale svoja iskustva, protkale je svojim šiframa te naposljetku ostavile uz cestu. Ja sasvim slučajno nailazim na nju, a ona mi kao predmet u trenutku bude zanimljiva iz razloga što se savršeno nadovezuje na spomenute uspomene o torti i *tumbi* koje sada dobivaju prijevod u još jednu novu formu. Već mi je dulje vrijeme zanimljivo baviti se pronađenim predmetima i korištenjem istih u umjetničkoj praksi. Sviđa mi se kako gubitak voljenog objekta Tung Hui-Hu objašnjava kroz pojam melankolije. Sročio je da je melankolija konzervans te kako se unutar psihe stvara kripta koja skriva trag izgubljenog objekta, prostor koji istovremeno rastavlja objekt, označava ga kao da pripada carstvu mrtvih ili nestalih, ali također održava njegovu verziju živom. Smješten poput parazita unutar subjekta, fantom ostaje nedostupan i kodiran dok čeka svoju konačnu reinkarnaciju ili dešifriranje.¹⁵ Uz tkaninu, umjetnu travu i ostale spomenute stvari u instalaciju je uključena i nekolicina drugih predmeta koji su povezani po sličnim principima.

¹⁵Hu, Tung-Hui. A Prehistory of the Cloud, 2015.



ttsmp3

Uz tkaninu, umjetnu travu i ostale spomenute stvari u instalaciju je uključena i nekolicina drugih predmeta koji su povezani po sličnim principima. Pored predmeta koji se nalaze u instalaciji postoji i zvučni element koji se na njih nadovezuje. Audio je napravljen od rečenica pronađenih prolazeći po internetskih stranicama. Bilo da se radilo o citatima ili naslovima iz komercijalnih članaka, *pop-up* prozorima koji me pokušavaju nagovoriti da na njih kliknem te prodati neki proizvod ili pak ljudskim mislima iz njihovih svojevrijedno objavljenih statusa. Kombinacija ovih stvari očito i jest način na koji se *online* prostor gradi i odvija te ono što internet čini cjelovitim i onakvim kakvim ga danas poznajemo. Rečenicama sam pristupio principom kolaža kako bi ih međusobno povezoao te formirao njihov redoslijed. Sadržaj se tim putem nadograđuje i odlazi u širinu, montažom se gomila poput otvaranja novih kartica na internetskom pregledniku vezanih za neku temu ili riječ.



AkoDobryci_Lost



computer static ambience



download



Bitchy

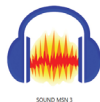


grass



grass

U postmodernoj teoriji kolaž i montaža se određuju kao semantički postupci preuzimanja fragmentarnog književnog, filozofskog ili slikovnog materijala dostupnog u kulturi i umjetnosti i njegovog montiranja u novu smislenu cjelinu čija su značenja posljedica preuzetih ili citiranih diskurzivnih ili slikovnih fragmenata. Montaža je semiotički postupak postizanja značenja nove cjeline nastale povezivanjem raznorodnih i fragmentarnih značenjskih produkata kulture.¹⁶ Riječ, rečenica, dio slike ili slika dobiva smisao u novom tekstu ili novoj slici time što se suprotstavlja s drugim unesenim elementima. Nešto što je u prvom koraku bilo nasumično pronađeno, kolažiranjem sad postaje podosta kontrolirano.



SOUND MIX 1



yt



live



Mitsuru2006



bitchy2

¹⁶Šuvaković, Miško. Pojmovnik suvremene umjetnosti, 2005.

Nakon prikupljanja, pretvaram ih putem *text-to-speech softwarea* u zvučne zapise u kojima ih izgovaraju dva različita kompjuterski generirana glasa. Odabirem glasove pod nazivima “Joey” i “Kendra” da uz moj glas istovremeno izgovaraju iste rečenice. Naše glasove kroz gotovo neurednu montažu miješam kako bi se dogodila preklapanja i izgubio dojam njihovog originatora ili vlasnika, postajemo toliko povezani da zvuči kao da si međusobno dovršavamo rečenice. Zvuk postaje nešto između monologa i dijaloga unutar kojih nitko nema glavnu riječ niti originalnu misao. Rečenice su cijelom duljinom audio rada izgovarane istim tonalitetom tako da ni na jednu frazu nije stavljen veći naglasak nego na onu prethodnu, već sve imaju jednaku težinu. Dobivam kolaž različitih proizvodnih načina razmišljanja o sličnoj temi i zanimljivu dinamiku koja oponaša strukturu interneta i navigiranja po njemu. Poput algoritama na društvenim mrežama koji prikupljaju naše podatke i nude sadržaj koji želimo vidjeti, prezentirani sadržaj ima kratki vijek, a osoba koja ga sluša još kraći *attention span* jer zvuk nudi nove pojmove i pitanja koji um odvođe na druga mjesta. Rezultat zvuči poput mašine koja procesira podatke koje je izvukla s interneta, a istovremeno djeluje intimno, sentimentalno i melankolično jer koliko god nasumične ili naizgled nepovezane te misli bile unutar njih postoje ukodirana sjećanja.

“The grass is always greener, but what does that mean? If you say the grass is greener somewhere else you mean that other people’s situations always seem better or more attractive than your own. But may not really be so, maybe the grass is artificial. Sometimes the grass is greener cuz it’s fake. My pal cut her artificial grass with a lawnmower yesterday. Can’t stop thinking about it. Welcome. Can we help you with anything? Can dogs pee on fake grass? Fake food, fake

music, fake grass. I'm done. What if grass is just a piece of cloth? What if grass is a cake? Literally everything could be a cake. Wow, what a terrible time to be alive. For those who have salvaged their own sanity by remaining relatively offline that may be a confusing string of sentences. Can you play sports on artificial grass? The short answer is yes. Can you play sports with destroyed balls? What if my ball is tumba? And Tumba is a place on Earth. Situated halfway between Stockholm and Sodertalje. I visited my family there in February 2006. We have since changed height. Changed width. Happy birthday. Would you change your height if you could? I wrote this birthday eve poem exactly one year ago. "I wouldn't want to be remiss, so I'll give you a little kiss. No one's more kissable than you, so pucker up and kiss me too." I also sewed a gift for my daughter's birthday. Today she came and picked it up. And she came up floating like a

butterfly. What do you say after “Happy birthday”? Just “Thank you”, or “Thank you so much” and a smile should be enough. Tumba is diverse. With high rise apartment buildings and single family houses. It also has a shopping mall near the railway station. See opening hours. Follow the flow. Does having short legs make you walk slower? There is a lot more to walking speed than just stature. Fastest route, the usual traffic. 4 hours, 49 minutes. Great fun like small festivals in all villages around lake Bolmen. It’s approved for grown ups too so you can safely reach for things on the top shelf. It was a year full of magical moments that I will never regret. I had no idea of the chaos that would come. Destroyed it with my own hands.”

Kopiranjem i prenamjenom ovih rečenica javlja se nešto slično onome što Alexander Cho u svojoj studiji “Sensuous Participation: Queer Youth of Color, Affect, and Social Media” naziva kaskadnom dinamikom objašnjavajući način kojim sadržaj kola web stranicom Tumblr. Početna je npr. fotografija objavljena na Tumburu, a kada nekoga zainteresira javlja se potreba da ima tu istu fotografiju instantno dupliciranu u kontekstu svog bloga pa tako činom *rebloganja* ona bude distribuirana po tisućama tuđih stranica. Tu kaskadnu dinamiku Cho naziva ritmičnom i začudnom.¹⁷

¹⁷Cho, Alexander. Sensuous Participation: Queer Youth of Color, Affect, and Social Media, 2015.



For Example, Write: "HAPPY
bIrThDAY! (caKE Emoji). LET
All YOUR wishES come trueE
(SparkLES Emoji)." OR WISH Your
LOVED onES HaPPiNESS, Health,
(HeArt Emoji), (monEY EmojI) &
(FOUR-LEaf cloVer emoji).

Ekran i izlog

Nemoguće je među svim tim začudnim dinamikama ne razmišljati o dinamici reklamnog prostora koji postoji između naših misli i fotografija. Razmišljam o ovoj vrsti sadržaja kao zadnjem elementu kojeg zbog njegove neizbježnosti, doduše u manjoj i kontroliranoj količini, pridružujem svom procesu – bilo da se radilo o kupovini zidnih naljepnica koje mi je preporučio Facebook ili doslovnim *samplicanjem* zvukova iz preporučenih video oglasa, reklamni je sadržaj našao način da se uvuče i postane dio procesa. Steven Shaviro u knjizi “Connected, or What It Means to Live in the Network Society” piše o porukama koje nas napadaju izvana i iznutra, na koje na kraju ne možemo odlučiti ne odgovoriti. Uspoređuje ih s insektima koje možemo otjerati, no uvijek će se vratiti. Ako je medijska sfera jedina “priroda” koju znamo, neželjene su poruke poput insekata štetnika, presudan dio njene “ekologije”. Sličnu usporedbu koristi i za reklamni sadržaj na internetu; nešto bez čega mreža teško ostaje biti moguća.¹⁸ Kaitlyn Tiffany u knjizi “Everything I Need I Get From You” spominje kako je potpuno komercijalizirani internet izgrađen na razumijevanju identiteta u kojem je svaka od naših karakteristika ona koju bi oglašivači bili potaknuti pratiti. Nastavlja o tome kako su Google, Facebook i njihove tisuće kupaca vjerojatno jednako ili više zainteresirani za njezinu naklonost prema pop zvijezdi kao što su zainteresirani za financije njezinih roditelja, iako samo u onoj mjeri u kojoj se to odnosi na to kako bi i na što ona mogla potrošiti svoj novac.¹⁹ Ovaj organizirajući princip interneta pojeftinjuje sve vrste identiteta, svodeći naše živote u svoj njihovoj neobičnosti na niz okvira koje treba provjeriti prije posluživanja ciljane reklame, što u stvarnom životu na razini identiteta nije tako jednostavno. Razmišljam o stalnoj dostupnosti tog istog sadržaja i radnom vremenu koje na internetu ne postoji.

Pronalazim uz kontejner za staklo naslonjen stakleni komad ulaznih vrata neke radnje, pomicanjem, on se počeo sve više lomiti tako da sam sa sobom ponio samo njegovu fotografiju na mobitelu. Na tom staklu nalazile su se naljepnice na kojima su pisale informacije poput radnog vremena. U zvukovnom dijelu ovog rada, već se dotičem u jednom trenutku radnog vremena, stoga sam to odlučio iskoristiti za jedno od svojih sljedećih povezivanja informacija. Počinjem razmišljati o staklu izloga na staklu *smartphonea* te o načinima na koji su slični ili različiti. Razmišljam o neograničenoj dostupnosti koja se dešava iza stakla naših ekrana koje neprestano koristimo. Nabavljam pravokutni komad pleksiglasa kako bi imitirao staklo izloga te staklo koje vodi u *online* prostor bez vremenskog ograničenja i radnog vremena.

¹⁸Shaviro, Steven. *Connected, or What It Means to Live in the Network Society*, 2003.

¹⁹Tiffany, Kaitlyn. *Everything I Need I Get From You: How Fangirls Created the Internet as We Know It*, 2022.

PROIZVODNO - USLUBNI OBRT
ZAGREB, MARČIĆEVA 119 A

ULAZ



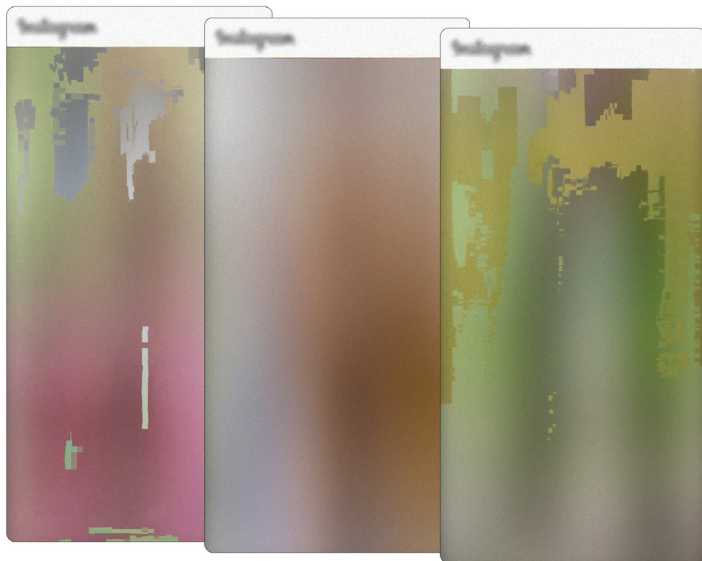
RADNO VRIJEME
pon. - pet. 8⁰⁰ - 20⁰⁰
subota: 8⁰⁰ - 14⁰⁰

VUCI

Pleksiglas napadam ispraznim informacijama, lošim zamućenim slikama. Zatim kreiram vertikalni video koji prikazuje simplificiranu imitaciju interfecea društvene mreže nalik na Instagram. Video prikazuje zamućeni logotip na vrhu ekrana te fotografije koje, kad se video pokrene, klize po ekranu imitirajući *scrollanje*. Predviđeno je da se video vrti u *loop* na ekranu *smartphonea*, stoga format videa odgovara njegovim dimenzijama, na koje smo na dnevnoj bazi i više nego navikli gledati. Sadržaj koji popunjava video također je zamućen, a iza blura se krije kombinacija pojedinih fotografija koje sam za vrijeme svog boravka na internetu objavio unazad više od 10 godina pa sve do nekih recentnijih koje sam objavio nedavno, skenove fotografija iz osobnog foto albuma koje su kroz moje djetinjstvo fotografirali roditelji, *screenshotove* reklama s društvenih mreža i pronađeni sadržaj koji sam arhivirao tijekom istraživanja za ovaj rad. Ovaj je pristup proizašao iz mog prethodnog rada pod nazivom "Content" s kraja prve godine preddiplomskog studija u kojem sam istraživao veze između riječi i slika, sadržaja pronađenog u gradu i *online* tražilice. U tom radu sam uzimao prve rezultate slika određenih riječi koje bi mi ponudio Google. Zatim bi im oduzeo kvalitetu oštine, zamutio ih i doveo u odnos s jednom reprezentativnom rečenicom koju bi mi za upotrebu te riječi ponudio internetski rječnik, tako bi tekst nadopunio ono što je vizual "izgubio". Vizualno po uzoru na *online* format inspirativnih citata ili *memeova*. Na taj sam način dobio stotinjak rečenica koje sam, u kombinaciji s vizualima, slagao u veliki pravokutnik na površini zida. Novi video djeluje isprazno, a u njemu se javlja već spomenuto istraživanje osobnog u kombinaciji s ponuđenim, pronađenim, ali i reklamnim sadržajem. Zamućenje remeti jasnoću i preglednost montiranih fotografija. Stvara cjelinu u kojoj nije kristalno jasno što je prikazano na njima, one vizualno u trgovinama podsjećaju na nešto, ali moje odabrane fotografije gledatelju ne nude jasne odgovore već za njega postoje kao temelj za njegove asocijacije. Osobni ni tuđi sadržaj nije u fokusu, jer naglasak nije na njima već na samom principu gledanja u ekran i upijanja. Poigravam se sa svakodnevnim upijanjem beskonačnog sadržaja i zasićenjem koje dolazi nakon nekog vremena provedenog ispred istog tog izvora, nakon čega slijedi osjećaj ispraznosti. Video imitira listanje fotografija uz povremeno zaustavljanje prsta i životni vijek koncentracije. Zanimljivo mi je taj postupak usporediti s listanjem nekog obiteljskog fotoalbuma, dva principa pohranjivanja i gledanja uspomena koja u ovoj usporedbi imaju malo toga zajedničkog jer u jednom pristupu gledamo izmiješani sadržaj koji su posložili algoritmi, a kojeg omeđuje reklamni prostor.

*“You create the net in the act
of accessing it”* ²⁰

Shaviro govori o mreži kao interaktivnom *many-to-many* mediju, dok televiziju naziva *one-to-many* medijem. Surfanje internetom smatra taktilnim, fizičkim iskustvom u kojem mora ostati dovoljno blizu ekranu da bi mogao pročitati mala slova, prsti se kreću po tipkovnici, a desna ruka je rezervirana za pomicanje i pritiskanje miša. Ovim putem ruka postaje ekstenzija oka. Panoramski pregled nije moguć, prostor se uvijek preklapa, lomi, širi. Za vrijeme kaže da je jednako fleksibilno, stvari se odvijaju u različitim brzinama. Omotan mrežom, stalno je ometen i ne može ostati koncentriran samo na jednu stvar, već biva vučen u nekoliko različitih smjerova odjednom. Biti *online* znači *multitaskati*, struktura mreže radi tako da održava beskrajnu potrebu na životu. Mreža je univerzalna, neosobna, bez centra, ali je također uznemirujuće intimna, nevjerovatno bliska ruci²¹ – iste bi ove riječi i sam upotrijebio kako bi opisao svoju instalaciju i objasnio proces njenog nastajanja.



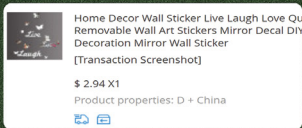
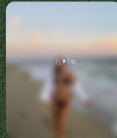
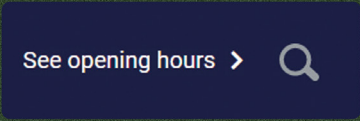
²¹Shaviro, Steven. *Connected, or What It Means to Live in the Network Society*, 2003.

Literatura

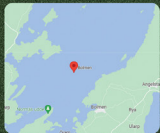
- Aramburú, Andrea. Naming the guilty through images, memories and time, 2017.
- Bateson, Gregory. Mind and Nature: A Necessary Unity, 1979.
- Bergson, Henri. Matter and Memory, 1896.
- Blanchot, Maurice. Everyday Speech, 1987.
- Cho, Alexander. Sensuous Participation: Queer Youth of Color, Affect and Social Media, 2015.
- Chun, Wendy Hui Kyong. The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory, 2008.
- Crawford, Kate. 'What's happening?' Banality & Intimacy in Mobile & Social Media, 2010.
- Hu, Tung-Hui. A Prehistory of the Cloud, 2015.
- Java, Akshay. Why We Twitter: Understanding Microblogging Usage and Communities, 2007.
- Koskinen, Ilpo. Managing Banality in Mobile Multimedia, 2003.
- Renouard, Maël. Fragments of an Infinite Memory: My Life with the Internet, 2016.
- Shaviro, Steven. Connected, or What It Means to Live in the Network Society, 2003.
- Steyerl, Hito. In defense of the Poor Image, 2009.
- Šuvaković, Miško. Pojmovnik suvremene umjetnosti, 2005.
- Tiffany, Kaitlyn. Everything I Need I Get From You: How Fangirls Created the Internet as We Know It, 2022.

Zahvale svim korisnicama i korisnicima čiji sam sadržaj koristio u radu. 🙏

*And so they embarked on a life together
Wherever the man went, he took his friend
The man and the internet went everywhere together
Except, of course, the places where the internet could not go
They went to the countryside
They went to birthday parties of the children
of some of his less important friends
Different countries, even the moon ²²*

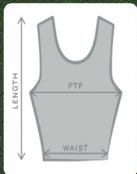


The customer
WANTED A
CHANGE
(Crystal Ball Emoji)

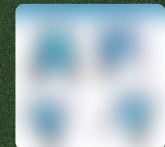


Lairna
@lairaemiliah
y'all ever gotten to WATCH butterfly effect play out in ur
life it's kinda cool
3:03 PM · Jan 18, 2022 · Twitter for iPhone
1.1k

pop star on the car
pop star on the window



A decorative candle holder engraved with the phrase.



David V @DavidV34787 · 3m
Replying to @DrippingNerk
We all know it was coming. :(Karma will have the just reward, it always gets the
least laugh.

