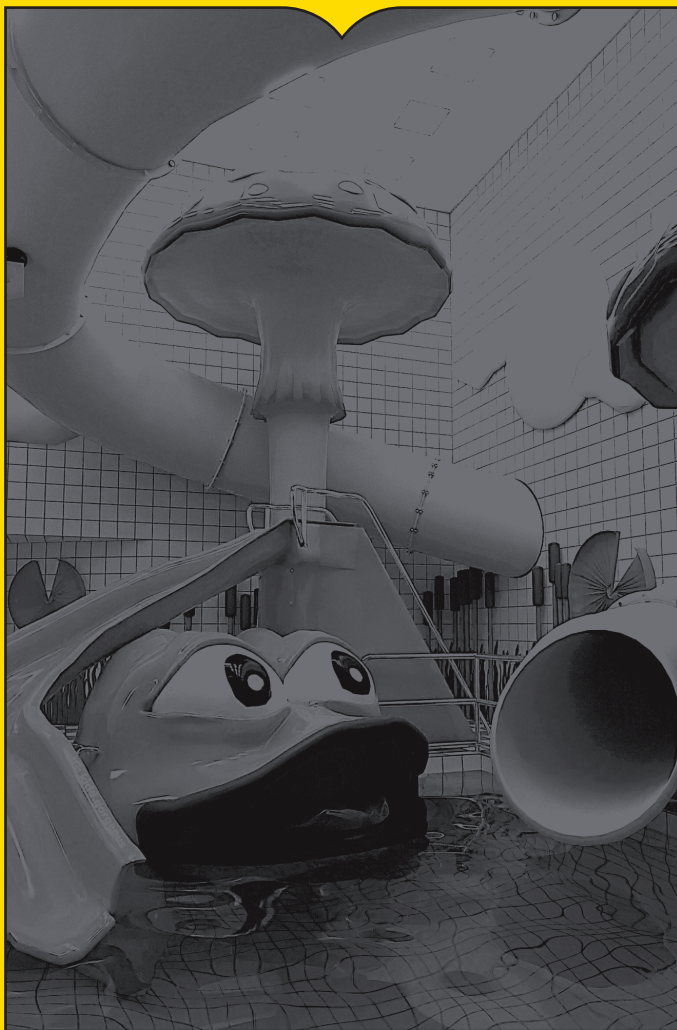


Valentina Tanni, Silvia Dal Dosso  
Sanjarjenja, igralne nočne more  
in izventelesna potovanja



PostScript<sup>UM</sup> #50



Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani  
COBISS.SI-ID 193155075  
ISBN 978-961-7173-50-5 (PDF)

»Internet je tuja življenjska oblika,« je leta 1991 oznanil David Bowie:<sup>1</sup> danes je prerokba uresničena, naša digitalna orodja so postala čarobni portali s skrivnostnimi značilnostmi, okna v univerzum, ki obstaja nekje med snom in resničnostjo.

Onkraj odsevnih površin naprav, ki jih nosimo v svojih žepih, smo odkrili območje, ki ga preganjajo čudške navzočnosti, včasih grozeče, včasih nadrealne, včasih fascinantne, spet drugič nesmiselne. Gre za iste navzočnosti, ki so v zadnjih petnajstih letih oblikovale t. i. »internetno estetiko«, ta zbir subkultur, ljudskih pripovedi ter vizualnih in slušnih jezikov, prek katerih se je tuja življenjska oblika naposled razodela človeštvu. Net tedaj razkrije svoj pravi značaj: prag, prav toliko fizičen kot duševen, kjer se dogajajo bizarne reči, kjer je čas ukrivljen in kjer se znajdemo v vmesni razsežnosti, na ozemlju, ki ni »ne tu ne tam«.

*Exit Reality* Valentine Tanni<sup>2</sup> je prvi poskus kartiranja sveta, prežetega z dezorientirajočimi halucinatornimi lastnostmi, sveta, ki se nam kaže kot vzporeden planet, porojen iz galaksij kodnega prostora. Knjiga se začne s pojavom vaporwava, ki je avtohtono podobe omrežja v zgodnjih 2010-ih navdal s fantomskimi značilnostmi, nato pa nas avtorica popelje na večnivojski spust po

- 
- 1 BBC Newsnight. (11. 1. 2016). *David Bowie speaks to Jeremy Paxman on BBC Newsnight (1999)* [videoposnetek]. Pridobljeno 15. aprila 2024 s [www.youtube.com/watch?v=Fik7s\\_0tGsg](http://www.youtube.com/watch?v=Fik7s_0tGsg)
  - 2 Tanni, V. (2023). *Exit reality: Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia*. NERO Editions.

tihi grozi zasobja [backrooms], se dotakne obsedenosti s senzorično stimulacijo, značilne za ASMR [Autonomous Sensory Meridian Response], se poglobi v algoritemski nadrealizem weirdcora ter prispe do psevdoma-gijskih praks reality shiftinga in memetskih ritualov. Ves ta čas udobno sedimo pred ekranom, znotraj bojne postaje, pripravljeni, da se odpravimo na astralno poto-vanje brez povratka, večno ujeti v liminalnem prostoru, ki ga je porodilo nerazdružljivo razmerje med vizijami človeka in sanjami Stroja.

Ob izidu knjige *Exit Reality* v angleščini PostScript<sup>UM</sup> predstavlja pogovor med umetnostno zgodovinarko in kuratorko Valentino Tanni ter umetnico in raziskovalko spletnih subkultur Silvio Del Dosso.

**SILVIA DAL DOSSO:** Med poslušanjem *A playlist to feel like you are playing marbles with Einstein, a moment before he discovered the theory of special relativity in 1905* [Plejlista, ob kateri se počutiš, kot bi se leta 1905 frnikolal z Einsteinom, trenutek preden je odkril posebno teorijo relativnosti], se znajdemo na plahti časa in prostora, znani črtni risbi, ki je ponavadi zelena na črni, včasih tudi rumena, ali pa, le zakaj ne, nebesno modra na vijolični. Za našimi hrbti je planet vaporwava<sup>3</sup> tako masiven, da ustvari zelo strmo pobočje, pred katerim skušamo pobegniti tako, da poskakujemo sem in tja po tisočih majhnih satelitih, ki krožijo okrog njega: estetika Frutiger Aero, Y2K, zasobje,<sup>4</sup> dream pools,<sup>5</sup> weirdcore, traumacore; karkoli, samo da bi se izognili apokaliptičnemu vrtincu corecora,<sup>6</sup> ki se vsili našemu dogodkovnemu obzorju in vse požira, medtem ko brezpogojno stoji pred nami natanko na mestu, kjer smo si zamišljali, da bi morala biti prihodnost.

Tako nekako sem se počutila, ko sem brala tvojo knjigo *Exit Reality* in so se vsi ti trenutki internetne zgodovine prelivali pred mojimi očmi: te reči ali valovi ali cori, ki so se nekega

---

3 Vaporwave. (2024). V *Aesthetics Wiki*. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [aesthetics.fandom.com/wiki/Vaporwave](https://aesthetics.fandom.com/wiki/Vaporwave)

4 The Backrooms. (2024). V *Wikipedia*. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [en.wikipedia.org/wiki/The\\_Backrooms](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Backrooms)

5 Mensah, M. (2022, September 4). *Jared Pike: A Descent into the Dream Pools*. Loner. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [www.lonerofficial.com/post/jared-pike-a-descent-into-the-dream-pools](https://www.lonerofficial.com/post/jared-pike-a-descent-into-the-dream-pools)

6 Za definicijo estetik Frutiger Aero, Y2K, weirdcore, traumacore in corecore glej [https://aesthetics.fandom.com/wiki/Aesthetics\\_Wiki](https://aesthetics.fandom.com/wiki/Aesthetics_Wiki).

dne preprosto prikazali, da bi tu ostali za vedno, in ki se zdaj znotraj naše sedanje časovnice nekako odzivajo vsi naenkrat. To občutje bi naju utegnilo preganjati med pogovorom o tistem, kar si poimenovala »krajine onkraj praga«, o krajih, ki so vzniknili iz kolektivnega digitalnega nezavednega Zahoda, ko so množice na spletu poskušale raziskati ali izraziti, kaj se dogaja s kulturo, časom, umetnostjo in njimi samimi. Kot praviš v knjigi: po eni strani dobiš vtis, da je bilo vse že tam, zgoščeno v prajuhi vaporwava. Nostalgija po izgubljenem paradizu, pomirjujoče vzdušje vsesplošne blaginje devetdesetih, zaupanje v prihodnost, ki jo podpira prijazna nova tehnologija, polna drobnih presenečenj, sredi »blaženih« krajin in med smešnimi pomočniki na Windows vmesnikih, ki na nejasen način začnejo odpovedovati, zveneti *out of pitch*, prikazovati obvestila o napaki, medtem ko se obsesivno oklepamo palm, vodnih mehurčkov, slapov, oblakov, neonskih barv Frutiger Aera ter pri tem predelujemo travmo vsega tistega, kar smo izgubili ob vstopu v prekleto leta 2010-ta. Po drugi strani verjetno ni naključje, da si knjigo pisala na vrhuncu *vibe shifta*, ki so ga oznanile eminentne figure interneta in napovedovanja trendov (denimo Angelicism<sup>017</sup> in Sean Monahan iz kolektiva K-HOLE<sup>8</sup>) ter o katerem zdaj govorijo vsi, medtem ko se zdi,

---

7 [cashedcobrazhousewriter.substack.com](http://cashedcobrazhousewriter.substack.com).

8 [khole.net](http://khole.net).

da je ekonomski in kulturni sistem, kot smo ga poznali in so ga ustvarile platforme družbenih omrežij in delitvene ekonomije, dosegel svoj zaton in s sabo v črno luknjo nazadnje potegnili celo osnovne delce naše izobrazbe in temeljne vednosti, našega načina razumevanja sveta, drugih in torej nas samih.

Kaj se zgodi v »krajinah onkraj praga«? Ali časovna razsežnost, ki je nekdanj definirala začetek in konec najrazličnejših #corov, še obstaja? In kaj se je zgodilo s prostorom?



Grafika v slogu vaporwava, najdena podoba.

**VALENTINA TANNI:** Ko se nahajaš pred pragom, se čas na neki način zaustavi. Ločnica ne le da prekine prostor, s čimer porodi obstoj *notranjega* in *zunanjega*, temveč potencialno označi tudi *prej* in *potem*. Obsedenost z liminalnimi prostori, ki se zdi značilna za uporabnike neta, izvira natanko iz tega nerazdružljivega razmerja med časom in prostorom: prazne sobe, tihi hodniki in zapuščena nakupovalna središča niso nič drugega kot



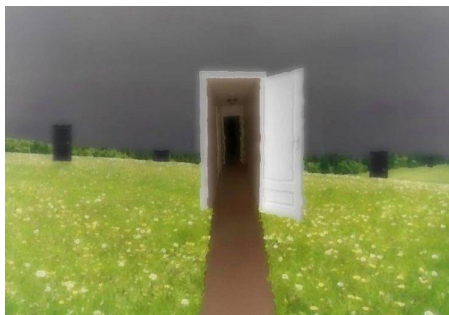
*posode časa, ki je zdaj izpraznjen.* Ko je prag ekran, postane to vozlišče prostora-časa neverjetno kompleksno. Na internetu povečini bivamo s svojimi umi; ko raziskujemo »krajine onkraj praga«, telesa pustimo za seboj, nas pa mučijo mravljinčenje in bolečine v hrbtu. Internet dojemamo kot prostor (kdo se še spomni kiberprostora?), toda naša izkušnja, ko smo priključeni, je dejansko breztelesna, dislocirana, razpršena. Čas se po drugi strani ponavadi ukrivi ali skrči, tako kot se zgodi pri vseh izkušnjah »zatopljenosti«: branju knjige, gledanju filma ...

K temu moramo dodati še en, zdaj vsem očiten dejavnik: dejstvo, da lahko na spletu nemudoma priključimo katerikoli material iz preteklosti, iz katerekoli dobe ali kulture, še dodatno spremeni naš pogled na časovnost. Kot je Daniel Lopatin povedal v intervjuju iz leta 2009: »Tako ni presenetljivo, da se nas veliko, ki v tej dobi informacijske znanosti delujemo na umetnostnih področjih, počuti, kot da smo arhivarji ali antropologi ali časovni popotniki. Dobesedno smo opremljeni z vsem, kar potrebujemo, da s pomočjo umetnosti in znanosti neformalno potujemo po času.«<sup>9</sup> Uporabnik interneta je danes tak: malo arhivar (iskanje, nalaganje, organiziranje, shranjevanje), malo antropolog (opazovanje neskončno raznolikega, a hkrati absurdno podobnega vedenja milijonov ljudi po vsem svetu), malo časovni popotnik (potovanje gor in dol po zgodovini ter iskanje vizualnih estetik, zvočnih svetov, pripovedi in raznovrstnih vibov).

---

9 Impose Magazine. (b. d.). *Daniel Lopatin of Oneohtrix Point Never*. Impose Magazine. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [www.imposemagazine.com/features/daniel-lopatin-of-oneohtrix-poi](http://www.imposemagazine.com/features/daniel-lopatin-of-oneohtrix-poi)

Strinjam se s tistim, kar si povedala glede specifične časovne umestitve knjige. Nikakor ni naključje, da sem jo pisala natanko na prehodu iz 2022 v 2023. Koncept *vibe shifta* je nejasen in efemeran, če razmišljaš o njem, *je tudi sam vibe*. Je vibe teh let in zato nas tako privlači: vibe neprestanih sprememb, negotovosti kot bivanjskega stanja, apokalipse kot stalnega horizonta. Na malodane subliminalni ravni občutimo, da se bo nekaj zgodilo, toda nihče izmed nas ne more natančno opisati obrisov te spremembe. Še sam internet je nena doma postal neprijeten, čudaški, težaven kraj; celo za tiste, ki smo bili desetletja neprenehoma na njem. Simbolne podobe tega zgodovinskega trenutka, ki prehajajo od razvedrila k obupu, so labirinti zasobja, brezkončni hodniki liminalnih prostorov ter na stežaj odprta vrata v globoko veselje weirdcora in dreamcora. Sanjarjenja, igralne nočne more in izventelesna potovanja.



Podoba v slogu weirdcora. \_Ajil\_, *Come in...*, 2021.

**SDD:** Moram priznati, da sem med branjem *Exit Reality* doživela agresiven plaz »avtoskopskih« trenutkov – brez skrbi, sem okej. Ko sem ležala

v viseči mreži ali na brisači na plaži, sem bila večkrat žrtev nehotenih izventelesnih izkušenj, pri katerih si me prisilila, da raziščem temačnost svojega vedenja in vedenja tolikih uporabnikov milenijske generacije ali generacije Z. Skozi knjigo se ozavimo, kako smo se – prisiljeni komunicirati prek omejenih medijev, ki nam ne omogočajo, da bi slišali dih drug drugega ali se drug drugemu zazrli v oči – specializirali za »feelse« ter hiperkompleksna občutja skušali opisati z besedami (navajaš *Dictionary of Obscure Sorrows* Johna Koeniga), zvoki (»A playlist to feel like you etc.«), podobami (core, estetika) in memi (reaction, character).

Ni težko videti, da je imel pojav forumov in nato družbenih medijev neizmerne posledice na naša življenja, toda s tvojo pomočjo sem opazila tudi, kako nas je ta nenehna dejavnost vzajemnega deljenja pripeljala do tega, da smo odkrili globoko skrite dele naše individualnosti. Značilno je, da je »čudaško, težko določljivo« občutje, kakršno je ASMR, ki ga, kot zapišeš, »uradna znanost ni nikdar prepoznala ali preučevala«, »v nekaj letih postalo predmet pogovora – in pogosto obsesija – milijonov ljudi po vsem svetu«. Podoben proces odkrivanja, ki povzroča kolektivno in prisilno deljenje, je zanetil tulpomantijo,<sup>10</sup> umetnost ustvarjanja fiktivnih likov,

---

10 Tulpamancy. (2022). V *Tulpa Wiki*. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [tulpa.fandom.com/wiki/Tulpamancy](https://tulpa.fandom.com/wiki/Tulpamancy)

nato pa – kot opisuješ – tudi *reality shifting*,<sup>11</sup> duhovno prakso prehajanja v druge fiktivne realnosti; njene priročnike je mogoče najti povsod po internetu. Vse to so izkušnje, ki poprej niso imele imena, ki so bile strogo osebne in o katerih smo se redko pogovarjali s komerkoli.

Še pred nekaj leti sem bila zelo previdna glede tega, da bi komurkoli povedala o nadvse prijetnem mravljinčastem občutju, ki me spreleti po hrbtenici, ko mi poštar pojasni kaj bežno uporabnega, ali pa da sem do trinajstega leta po šoli ure in ure bolščala v strop ter se prestavljala v izmišljene svetove, v katerih sem bila junakinja džungle ali pa ena in edina protagonistka *Trumanovega šova*. Milenijci, kakršna sem sama, smo bili, tako kot mnogi ljudje pred nami, dolgo tiho, preden smo se znašli na spletu; kot poveš sama, ko govoriš o poolcoru,<sup>12</sup> smo se ozavedli, da so si naše izkušnje zelo, preveč podobne: »na neki način smo vsi hodili na *isti bazen*«. Vznemirjenje nad tem, da smo del *hiveminda*, ki lahko oziroma dejansko ve vse, je bilo čudovito; toda ko smo izvedeli, da je toliko tujcev imelo enako intimno življenje kot mi, in spoznali, da so bili sveti templji, v katerih se je naša individualnost izoblikovala, pravzaprav rezultat serijske produkcije, globalizacije in množične družbe, nas je to zmotilo, počutili smo se kot non-player cha-

11 Reality Shifting. (2022). V *Rational Wiki*. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [rationalwiki.org/wiki/Reality\\_shifting](https://rationalwiki.org/wiki/Reality_shifting)

12 Poolcore. (2024). V *Aesthetics Wiki*. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [aesthetics.fandom.com/wiki/Poolcore](https://aesthetics.fandom.com/wiki/Poolcore)

racter v hladnem algoritmu. Za generacijo Z, ki je nekako vselej vedela, da je intimno skupno, je situacija precej drugačna: morda jim je skozi kolektivne procese danes lažje ustvarjati umetnost, kulturo in fiktivne izkušnje?



Tipičen primer estetike poolcore, najdena podoba.

**VT:** Ta skrajno intimna izkušnja deljenja, o kateri govorim in jo internet omogoča kljub svojim omejitvam (odsotnosti telesa in fizičnega kontakta), je po mojem mnenju najbolj fascinantna in hkrati zastrašujoč vidik interneta. V zgodnjih 90. letih je Pierre Lévy govoril o *kolektivni inteligenci* in si zamišljal prihodnost, v kateri bi ta neprekinjena globalna vzajemna povezanost porodila novo obliko inteligence, ki bi bila zmožna »bogatena« veččin in intelektualnih virov. Ta ideja se je izpolnila, a v nepredvidenih oblikah: ker nismo mogli izbirati, kaj bi delili, kakšne ideje bi sporočali, katere veččine bi krepili in za katere namene, smo videli, kako so se možgani in duše povezovali na sleherni ravni, v imenu slehernega zamisljivega cilja in namena, na sleheren zamisljiv način.

Čeprav procesorje nenehno primerjamo s človeškimi možgani, naši umi zagotovo niso kalkulatorji; delje-

nje človeških virov ni enako kot deljenje podatkovnih množic in računalniške zmogljivosti. Ko prepletemo človeško inteligenco, ne povežemo zgolj ekspertize in informacij, temveč tudi čustva, občutja, intuicije, obsesije, sanje in vizije. Ta vrsta *razširjenega hiveminda* je natanko »tuja življenjska oblika«, o kateri je govoril David Bowie v intervjuju za BBC leta 1999.<sup>13</sup> V trenutku skrajne lucidnosti in daljnovidnosti je novinarju Jeremyju Paxmanu povedal: »Potencial tistega, kar bo internet povzročil družbi, tako v dobrem kot slabem, je nepredstavljen. Mislim, da nismo videli niti vrha ledene gore ... Mislim, da smo dejansko na pragu nečesa vznemirljivega in zastrašujočega.«

Kot praviš, je stik s to dinamiko zagotovo imel različne posledice za različne generacije. Pri generaciji X in milenijcih je šlo za proces mutacije, ki je bil hkrati vznemirljiv in boleč, nekaj, kar smo morali predelati, razumeti, usvojiti. Mislim, da je generacija Z zavest o tem, da si del te »celote«, pridobila hitreje in bolj instinktivno. Ne morem reči, ali je to dobro ali slabo, in še vedno si je težko zamisliti posledice. Upam, da je tisto, kar praviš, res, tj. da bo kolektivno ustvarjanje postalo nekaj, kar bo čedalje bolj naravno, in da bomo »shiftali« k modelu kulturne produkcije, ki se bo manj osredotočal na individualnost in bolj na skupnost.

**SDD:** Še ena tema, ki preči celotno knjigo in utegne biti zelo blizu mnogim bralcem, je tema »možganov, ki so kronično na spletu«, in neskončne-

---

13 Glej 1. opombo.

ga števila digitalnih artefaktov, ustvarjenih, da bi predelali travmo, da smo neprestano izpostavljeni neskončnemu številu drugih digitalnih artefaktov. Govoriš o videih *sludge content*, umetnosti sestavljanja mnogoterih videov znotraj istega ekrana, zato da bi zadovoljili številne potrebe gledalcev in uporabnikov, ki zdaj trpijo za ADHD-jem in si obupano prizadevajo za večopravnost, govoriš pa tudi o *chaos edits* oziroma dadaističnih montažah drugih videov in podob, najdenih na spletu. Prejšnje poletje sem med poglabljanjem v popularno znanost na YouTubu opazila, kako ti poskusi naključnega sopostavljanja spominjajo na sanjanju podobno dejavnost, ki jo naši možgani izvajajo med fazo NREM. Ko globoko spimo, se nam spomini dneva sopostavljeno prikazujejo na pohitren način, brez upoštevanja linearnega časovnega zaporedja. Naši možgani, ki jih t. i. predsodek razuma niti najmanj ne ovira, skušajo osmisliti svoje spomine, zato da bi razumeli, kako deluje svet.

Ta sanjanju podobna dejavnost se vrne v dizajnu igre *Therapy* (2023)<sup>14</sup> Harperja Shena, »simulatorja hoje, ki ti omogoča, da se potepaš po svojih sanjah in iluzijah«. Upravičeno ga primerjaš z *LSD: Dream Emulator* (1998),<sup>15</sup> enim prvih simulatorjev hoje, iger, ki se odvijajo v sopostavljenih scenarijih, ne da bi imele končni

---

14 [harpershen.itch.io/therapy](https://harpershen.itch.io/therapy)

15 *LSD: Dream Emulator*. (2024). V *Wikipedia*. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [en.wikipedia.org/wiki/LSD:\\_Dream\\_Emulator](https://en.wikipedia.org/wiki/LSD:_Dream_Emulator)

cilj. Čudaške pustolovščine, ki so izšle v zadnjih 20 letih, so osupljive (navedeš *Yume Nikki* iz leta 2004, sama bi dodala še *Undertale* iz 2015 in *Hypnospace Outlaw* iz 2019), toda čeprav je v mnogih pustolovščino še mogoče izkušati kot igralniški lik, je v *Therapy* interakcija onemogočena. Igralec se lahko zgolj premika skozi prostor in opazuje, kakor v snu ali na Tumblrju: uporabniki raziskujejo spomine druge osebe, ki so spet srhljivo podobne njihovim lastnim. Če je *Therapy*, ta odraz traumacora, videti precej kot *Let's Play*, torej kot videi, v katerih opazuješ, kako igrajo drugi, so chaos edits morebiti *Let's Play* po internetu, corecore pa je *Let's Play* po življenju sredi našega izumrtja. Kaj se dogaja z zmožnostjo izbire in delovanja uma na spletu? Se je interaktivnost preobrazila v preklapljanje [zapping] ali pa smo dosegli spokojnost nirvane, kjer se nam razkrijejo štiri plemenite resnice in se najdemo v novem stanju »transcendentalne zavesti o vsebini kot celoti« (lol)?

VT: Corecore je točka, na kateri se sam koncept cora se-suje vase in se razkrije kot tisto, kar dejansko je. Njegov vznik je bil neizogiben. Ko sem prvič videla ključnik na TikToku, sem pomislila: »Ja, seveda.« Če razmišljate o tem, je pri internetni estetiki navsezadnje pomembna pripona, ne predpona. Predpona je zamenljiva, tja lahko daš karkoli, medtem ko pripona določa pristop, namen, držo. *Core* kot volja po ekstrahiranju jedra stvari, iskanje njihove prvobitne energije; toda *core* tudi kot *obse-*



*sija, ponavljanje, pretiravanje*. Všeč mi je ta ideja chaos edits kot Let's Play po internetu: morda gre za način zamišljanja, kako se znajdemo v umu nekoga drugega in »pasivno« surfamo skozi njegove oči. In to samo zato, da ko to počnemo, spoznamo, da brskanje drugih ljudi konec koncev ni tako zelo drugačno od našega lastnega.

Kar se tiče preklapljanja in nirvane (lol): interaktivnost je bila desetletja naivno slavljena, do točke, ko udeležbo izkušamo kot (še eno) obveznost. Morda gre za eno izmed mnogih reči, ki bi jo v tem zgodovinskem trenutku morali premisliti na novo.



Dva frejma s TikTok računa @heksensabbat, ki je 16. julija 2022 prvi objavil montažo corecore in skoval izraz.<sup>16</sup>

**SDD:** V knjigi govoriš o strategijah prilagajanja na nestalno realnost, od reality shiftinga do mema *Everything is a Cake*,<sup>17</sup> ter namiguješ na *dead internet theory*,<sup>18</sup> ki trdi, da so ljudje na internetu prenehali obstajati leta 2016 ter svoje

16 fey [@heksensabbat]. (16. 7. 2022). #corecore explanation ... [videoposnetek]. TikTok. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [www.tiktok.com/@heksensabbat/video/7183177879759408426](https://www.tiktok.com/@heksensabbat/video/7183177879759408426)

17 Watts, M. (13. 7. 2020). The "Everything Is a Cake" Meme, Explained Through Jokes. *Newsweek*. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [www.newsweek.com/everything-is-a-cake-meme-explained-through-jokes-1517441](https://www.newsweek.com/everything-is-a-cake-meme-explained-through-jokes-1517441)

18 Dead Internet theory. (2024). V *Wikipedia*. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [en.wikipedia.org/wiki/Dead\\_Internet\\_theory](https://en.wikipedia.org/wiki/Dead_Internet_theory)

mesto prepustili botom in umetnim entitetam. Po letih targetiranja čustev in *fake news*, tovarn trolov, spreminjanja oblik [shapeshifting] in medijskih coups de théâtre,<sup>19</sup> *deepfakov* ter zarot, ki jih je izkoriščala propaganda, se nismo znašli le v nenehnem stanju dvoma, ampak nas je prilagoditev pripeljala do tega, da smo se preselili iz enega fiktivnega univerzuma v drugega, kakor da bi bil svet na spletu velikanski LARP, ki se širi v naša vsakdanja življenja. Lažno smo sprejeli v svoje domove, kot bi storili z grdim suvenirjem, ki nam ga je dala babica, ali pa s koledarjem iz kitajske trgovine. Toda lažno na spletu je viskozno, in če se ga hočemo ubraniti, je pasiven način Let's Play lahko past; zaenkrat se zdi, da so se internetni ustvarjalci odzvali na drugačne načine, pogosto izkoriščajo memetski, čudaški in prekleti vidik zgodnje rudimentarne generativne umetne inteligence (naj tu omenim *The Deep Mellow Valley*<sup>20</sup> in videoesej *The Future Ahead Will Be Weird AF*<sup>21</sup>). Si nekdo, ki zna še vedno surfati tako, kot so to počeli na veličastnem 1.0; kaj si na svojih potovanjih po spletu videla, da se dogaja tistim, ki ustvarjajo ali kronično bivajo v svetu, kjer bi vse ute-

- 
- 19 Hains, T. (13. 10. 2016). *BBC's Adam Curtis: How Propaganda Turned Russian Politics Into Theater*. Real Clear Politics. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [www.realclearpolitics.com/video/2016/10/12/bbcs\\_adam\\_curtis\\_how\\_propaganda\\_turned\\_russian\\_politics\\_into\\_a\\_circus.html](http://www.realclearpolitics.com/video/2016/10/12/bbcs_adam_curtis_how_propaganda_turned_russian_politics_into_a_circus.html)
- 20 Dal Dosso, S. (11. 1. 2024). *The Deep Mellow Valley*. Institute of Network Cultures. Pridobljeno 16. aprila 2024 s [networkcultures.org/longform/2024/01/11/the-deep-mellow-valley](http://networkcultures.org/longform/2024/01/11/the-deep-mellow-valley)
- 21 V dveh delih, dostopnih na povezavah [www.youtube.com/watch?v=RhZ058-Il6g](https://www.youtube.com/watch?v=RhZ058-Il6g) in [www.youtube.com/watch?v=ZpNRfzwnXJc](https://www.youtube.com/watch?v=ZpNRfzwnXJc).

## gnilo biti lažno? In kakšno vlogo prevzemajo generativne umetne inteligence v tem gruču?

**VT:** »Surfati tako, kot so to počeli na veličastnem 1.0«, je čedalje težje, saj internet ni več tisto, kar je bil leta 1998 ali celo 2006. Ocean je precej večji in razburkan; sporočila je težko dešifrirati; da bomo našli varne pristane, je malo verjetno. Bolj ko se skušaš izogniti vnaprej določenim potem, bolj občutiš moč glavnega toka. Družbene platforme, ciljno oglaševanje, algoritemski izbor vsebine: za vse se zdi, da nas hoče vrniti k mainstreamu, ki nas otopi in homogenizira. Kljub vsemu se vselej trudim; to je moja oblika odpora.

Naj odgovorim na tvoje vprašanje: ustvarjanje – a tudi zgolj obstajanje – v svetu, kjer bi vse utegnilo biti lažno (ali je hkrati še produkcija botov), je novo bivanjsko stanje. Odzivi na to situacijo ne bi mogli biti bolj raznoliki: vidim ljudi, ki se spremembe sploh ne zavedajo in še naprej (bolj ali manj) vse nekritično sprejemajo; vidim ljudi, ki so se spreobrnil v skeptike in to prakticirajo kot religijo; prav tako vidim ljudi, ki se nadvse zabavajo s tem, da se igračkajo s sferami resničnega, lažnega in verjetnega, pri čemer izumljajo estetike in načine izražanja. Na koncu nam je to na neki način všeč, tako kot babičin grdi suvenir, pa četudi nas je to sram priznati.

Generativne umetne inteligence so kot jama brez dna; ko jih uporabljamo, se pred nami odpre neskončen prostor: kombinatorna vrtočlatica, potencialno nezadržne poti avtomatičnega generiranja. Celó tam smo na pragu: onkraj je neznana in lepljiva snov latentnega prostora.

Valentina Tanni, Silvia Dal Dosso  
*Sanjarjenja, igralne nočne more in izventelesna potovanja*

Naslov izvirnika:  
*Sogni a occhi aperti, incubi giocabili e viaggi fuori dal corpo*

PostScript<sup>UM</sup> #50  
Urednik zbirke: Janez Fakin Janša  
Elektronska izdaja



Založnik: Aksioma – Zavod za sodobne umetnosti, Ljubljana  
[www.aksioma.org](http://www.aksioma.org) | [aksioma@aksioma.org](mailto:aksioma@aksioma.org)

Zanj: Marcela Okretič

Prevod v slovenščino: Marko Bauer  
Lektura: Miha Šuštar  
Oblikovanje: Federico Antonini

Naslovna fotografija: KIDD Gorgeous, Poggers Playground, 2022

© Aksioma | Avtorske pravice besedila in slik so last avtorja  
Ljubljana, april 2024

Izdano v okviru projekta .expub ob finančni podpori Evropske unije.  
[networkcultures.org/expub](http://networkcultures.org/expub)

Pogledi in mnenja avtorjev so njihova lastna in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne moreta biti odgovorni zanje.

Ob dodatni podpori Ministrstva za kulturo Republike Slovenije  
in Mestne občine Ljubljana.

Prvotno objavljeno marca 2024 na spletni strani založbe NERO–Not v italijanščini.  
[not.neroeditions.com/sogni-a-occhi-aperti-incubi-giocabili-e-viaggi-fuori-dal-corpo](http://not.neroeditions.com/sogni-a-occhi-aperti-incubi-giocabili-e-viaggi-fuori-dal-corpo)

.expub



City of  
Ljubljana



Co-funded by  
the European Union



REPUBLIC OF SLOVENIA  
MINISTRY OF CULTURE

# MM FPS

Ali je misel oziroma teorija lahko tako hitra in sodobna kot sama realnost? Morda ne, toda tale pogovor med Valentino Tanni in Silvio Dal Dosso o internetni estetiki (ter neizogibno etiki) se temu močno približa. Kaj so »krajine onkraj praga«, zakaj je pripona bolj #core kot predpona in kako temačen je vmes postal hivemind? Vraga, vse to lahko preprosto poimenujemo uporabno postballardovstvo, konec koncev »smo vsi hodili na isti bazen«.

Valentina Tanni je umetnostna zgodovinarica in kuratorica. Zanima jo odnos med umetnostjo in tehnologijo, s posebnim poudarkom na internetnih kulturah.

Silvia Dal Dosso je umetnica, kreativna direktorica in raziskovalka na področju digitalnih tehnologij in spletnih subkultur. Je soustanoviteljica kolektiva Clusterduck.

ISBN 978-961-7173-50-5 €0

