

Maks Valenčič

# UMETNOST VKODIRANJA



PostScript<sup>UM</sup>

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v  
Ljubljani

COBISS.SI-ID 174076931

ISBN 978-961-7173-43-7 (PDF)

Maks Valenčič

# UMETNOST VKODIRANJA

Nekatere smeri sodobne umetniške produkcije, npr. objektno orientirana umetnost, teoretsko legitimnost črpajo tudi iz medijske teorije ter njenega najbolj slavnega gesla »Medij je sporočilo«. Po našem prepričanju pa medijska teorija (ali medijska znanost) dejansko ponuja več od objektno orientirane filozofije, ki je bila glavna inspiracija za tovrstno zanimanje za objektnost ter prepričanje, da je to, kar se dogaja v objektu, njegovi materialnosti, sporočilo samo. Medijska teorija daje možnost bolj izčiščenega razumevanja tovrstne umetnosti, saj njene metafizične predpostavke ne najde v posthumanizmu, temveč komputaciji, ravno zato pa bolj natančno pojasnjuje postčloveške ambicije tovrstnih del ter jim daje bolj pronicljiv in daljnosežen potencial. Medijska teorija namreč ne temelji na kritiki humanizma, to zanjo niti ni zanimivo izhodišče, kajti njeno bistvo se nahaja v tehnologiji oziroma v metafizičnem stičišču med logosom in materijo.<sup>1</sup> Zanimanje za objektnost ter njegovo performativnost tako izpostavlja predvsem različne načine, na katere je vzorce mogoče vkodirati (kompresirati) – ontološka egalitarnost se torej tiče same zmožnosti *vkodiranja sintakse*<sup>2</sup> onkraj provincialnosti človeškega okvirja in njegovega antropocentrizma. Kot to izpostavlja Bach: »Da nekaj obstaja, mora biti implementirano.«<sup>3</sup>

---

1 Ernst, W. (2021). *Technologos in Being: Radical Media Archaeology & the Computational Machine*. Bloomsbury.

2 Cavia, A. A. (2022). *Compression Artefacts: On the Aesthetics of Compressibility. My Computer Was a Computer (Catalyst M. Beatrice Fazi)* (D. Cecchetto, ur.). Noxious Sector Press.

3 Bach, J. [@Plinz]. (2021, 23. april). *For something to exist, it has to be implemented. This implies that things that cannot be fully described in a self consistent language cannot exist* [Twitter]. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <https://twitter.com/plinz/status/1385674300775038976?lang=es>

Umetniki, podobno kot znanstveniki, torej preučujejo vzorce, a kriteriji tovrstnega preučevanja so precej različni. V obeh registrih resda obstaja določena mera odprtosti glede tovrstnega preučevanja – tudi v matematiki npr. najdemo stereotip zasanjanega znanstvenika, ki je zapustil naš svet in se v celoti prepustil čisti abstrakciji matematičnih objektov –, a vseeno se zdi, da je preučevanje vzorcev v znanosti bolj zamejeno (ali taktično), kar tej daje bolj pragmatičen in instrumentalen značaj. Vsaj če za merilo vzamemo mainstream znanost ter njeno inherentno povezavo z industrijo, *tehnokapitalom*, in ne bolj spekulativnih oblik teoretiziranja o hologramskem univerzumu in ostalem. Na ta način lahko razumemo tudi razloge za Platonovo idealno državo, v kolikor seveda vemo, da je Platon izgnal ravno umetnike in pesnike, torej dva registra, ki sta se historično gledano najbolj uspešno izmikala znanstvenemu redukcionizmu ali pa sta celo delovala kot antitezi legitimnosti tega početja. Če Platonovo državo razumemo prek zmožnosti informacijske kompresije, bi lahko prek teorije kompleksnosti dejali, da je Platon poskušal izgnati vse, kar se tisti čas ni dalo kompresirati ter posledično narediti inteligibilno; skušal je torej izgnati komputacijsko kompleksnost, *nekomputabilnost*, medtem ko je obrtnike (današnje znanstvenike) rade volje vpel v svoj svet dobrega delovanja.

Kontrast je tu več kot očiten: umetniki se ukvarjajo s *simulakri*, saj jih ne (nujno) zanima obstoječi svet – preprosto se ne ukvarjajo s svetom, ampak umetnostjo. Ne zanima jih sonce, bi lahko dejali. Znanstveniki pa preučujejo predvsem tale svet in posledično jih ščitijo vsi zavetniki svetlobe: inteligibilnost sveta sama sebi daje smisel in legitimnost. Ti so torej na pravi poti, saj so vzorce od samega začetka zmožni kompresirati, posledično pa jih tudi takoj vpeti vase (oziroma v mašinerijo države). Umetniki pa se, v nasprotju s tem, zanimajo za vse vzorce, torej tudi za barbare, ki strašijo pred obzidjem idealne države. Umetniki so preprosto nespametni. Želijo si, kot je to že davno diagnosticiral Nick Land, »še več od preveč«. <sup>4</sup> Pravzaprav je o tej stvari že vse povedal David Krakauer: »[Umetnost in znanost] preprosto živita na spektru od naključnega do rednega, zato sta primerni za različne jezike izražanja. Mislim,

da je roman skoraj popoln način teoretiziranja o realnosti, ko ima opisovana realnost ogromno idiosinkrazij v sebi, v nasprotju z infinitezimalnim računom ali teorijo dinamičnih sistemov, ki res dobro izrazita in kodirata realnost, v kateri je zelo malo naključnosti, skoraj nič, če sem iskren, in živita v tem, čemur pravimo nizkodimenzionalni prostor.«<sup>5</sup>

Umetniško prakso splošnega vzorčenja (ali splošne eksternalizacije vzorcev) lahko posplošimo v preučevanje vseh možnih oblik zaznave, kar tovrstno preučevanje dodobra deantropomorfizira in ga vodi onkraj prepoznavnih zavestnih stanj in temu sledečih estetskih sodb v neznano. Kot to pojasnjuje David Roden: »Ker je estetika tisti del naše kognicije, ki presega apercepcijo, je za estetika bolje, da abstrahira od obstoječe fenomenologije in obravnava – kot to počne [Alexander] Wilson – razmerje med nerazločljivim in razločljivim znotraj kognitivnih agensov nasploh.«<sup>6</sup> Na podoben način bistvo umetnosti pojasnjuje tudi Thomas Nail, le da v tem primeru ne prek spekulativnega posthumanizma, temveč novomaterialistične prizme: »Umetnost ni kontemplacija (Platon), sodba (Kant), ideja (Hegel) ali komunikacija (Tolstoj), temveč se tiče predvsem aficiranosti materije. Izkušnja lepega ni sodba o svetu. Je direktno občutenje sveta s strani telesa, ki je vtkano v kvalitete sveta.«<sup>7</sup> Večina vzorcev ravno zato ne more biti takoj cenjenih (ali sploh zaznanih), ker nimajo registrov, v katere bi se lahko vpeli, nimajo modela, ki bi iz njih lahko naredil inteligibilen vzorec, pri čemer je umetnost ravno začetek tovrstnega vzorčenja ali *eksplikacije*, ki določeno stvar naredi operativno.

V tem smislu je umetniško delovanje medijsko aktivno, saj izpostavlja natanko tovrstno nujno po vzorčenju, kompresiji regularnosti, ki je lahko nadalje

---

5 Krakauer, D. (2019, 9. oktober). David Krakauer on The Landscape of 21st Century Science [podkast]. *Complexity by the Santa Fe Institute*. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <https://complexity.simplecast.com/episodes/1/transcript>

6 Roden, D. (2020, 10. januar). Alexander Wilson on Nonhuman Aesthetics and Disconnection. *Wordpress*. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <https://enemyindustry.wordpress.com/2020/01/10/alexander-wilson-on-nonhuman-aesthetics-and-disconnection/>

7 Nail, T. (2023). What Is New Materialist Aesthetics? *DiffRACTing New Materialisms* (A. Bayley, J. Chan, ur.). Palgrave Macmillan, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-18607-3\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-031-18607-3_7)

rekurzivno vpeta v nove oblike takšnega delovanja – primer Davorja Löfflerja o kopju in hit coni srne v tem smislu ne ponazarja predhodno obstoječega objekta v svetu, temveč svet prek kopja nadalje virtualizira:<sup>8</sup> vzpostavi vzorec oziroma regularnost, ki se rekurzivno vpne v drug vzorec in vzpostavi vez med njima (*entanglement*). *Patterns turning patterns on*, bi morda dejala Sadie Plant. Vprašanje vsakršne zmožnosti zaznave je torej prav tako del našega okvira prepoznavanja vzorcev, saj implicitno predpostavlja zmožnost sodbe oziroma diskriminacije med informacijo in šumom, ki iz neskončnega števila možnih kombinacij naredi končen vzorec: sporočilo. Tovrstna dinamika pa ravno zato kaže na manko trdne ločnice med obema registroma, še posebej, če vzamemo v zakup McLuhanovo slavno trditev, da so umetniki mojstri zaznave<sup>9</sup> ter posledično edini, ki ne gledajo v vzvratno ogledalo, in zlasti Landovo pisanje o inherentno politični naravi šuma: »Če takšnih vprašanj ne upoštevamo, to pomeni, da pojem šuma razumemo kot povsem pasivno in nesenzibilno prekinitev in ne kot strateško usmerjeno ‚motenje‘ sporočila, s tem pa zanemarimo konfliktne vidike slovničnih in neslovničnih zvijač, ki se spopadajo v fluktuirajočem prostoru redundance in nadzora.«<sup>10</sup> Kar je za nekoga preprost šum, je z druge strani načrtno kvarjenje in distorziranje signala, ki želi preklopiti na drug kanal (ali celo v celoti končati tovrstno oddajanje ter s tem prevlado dominantnega načina vkodiranja).

McLuhanovo (slavno) geslo »Sedanjust gledamo skozi vzvratno ogledalo. Korakamo nazaj v prihodnost«<sup>11</sup> je tako še ena opazka o tem, da se z novimi medijskimi tehnologijami polje estetskega spreminja ter da sama narava ontološke (*re*)*mediatizacije* zahteva nov konceptualni aparat – nov način vkodiranja vzorcev. Dober prikaz te sposobnosti umetnikov najdemo v McLuhanovi analizi kubistične umetnosti, ki je odličen primer medija kot

---

8 Löffler, D. (2021, 29. junij). *Davor Löffler – »The Meaning of Life. A Journey to the Origins of Worlds«* [videoposnetek]. YouTube. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <https://www.youtube.com/watch?v=s165cBXRI1s>

9 McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: Extensions of Man*. McGraw Hill, str. 71.

10 Land, 2021, str. 111–112.

11 McLuhan, M. (2019, 29. julij). *This Is Marshall McLuhan – The Medium Is The Massage (1967). Reelblack One* [videoposnetek]. YouTube. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <https://www.youtube.com/watch?v=cFwVCHkL-JU>

sporočila.<sup>12</sup> Kubizem transcendirata klasično geštalt distinkcijo med figuro in ozadjem ter s svojo umetniško prakso izpostavi celoten spekter možnih percepcij, s tem pa tudi same pogoje zaznave in ne, klasično, »določen fokus, določeno ospredje, katerega se nenehno zaveda«. <sup>13</sup> Umetnost ravno zato ni *about something*, saj se ne ukvarja z nečim že obstoječim, to prepušča drugim, manj pomembnih bitjem – orkom, bi dejal Joscha Bach<sup>14</sup> –, pri čemer v stanju vilinske brezčasnosti preučuje neskončne rekonfiguracije vseh možnih oblik zaznave. McLuhanu je to seveda še kako jasno: »Zdelo se je, da je sporočilo ‚vsebina‘, saj so ljudje spraševali po pomenu slike. Nikoli pa jim ni prišlo na misel, da bi vprašali o pomenu melodije ali pomenu hiše ali obleke. Pri teh stvareh so ohranili nekakšen občutek za celoten vzorec, za obliko in funkcijo kot enotnost.«<sup>15</sup> Bach resda še dodatno radikalizira McLuhanov uvid, ko izpostavi sledeče: »In umetnost je nekoliko drugačna. Gre za mutacijo, ki verjetno ni povsem prilagodljiva. To je tisto, kjer se ljudje zaljubijo v funkcijo izgube (*loss function*). Kjer misliš, da je tvoja mentalna reprezentacija intrinzično pomembna stvar. Da poskušaš ujeti zavestno stanje zaradi njega samega, ker meniš, da je to pomembno.«<sup>16</sup>

O političnosti šuma piše tudi Anil Bawa-Cavia, in sicer tako, da komputacijo poveže s kontingenco, temporalno logiko, ki brezčasne aksiome zamenja za dinamičnost inference.<sup>17</sup> Bawa-Cavia v tekstu *Shannon's Demon* izpostavlja ravno inherentni problem zaznave, ki je na delu v različnih teorijah kognicije, npr. napovedovalnem kodiranju (*predictive coding*) ali pa principu proste energije (*free energy principle*) ter tudi v samih načinih, na katere se trenira globoke nevronske mreže, najbolj slavno prek napovedovanja naslednjega

---

12 McLuhan, 1964, str. 23.

13 Fisher, M. (2010). Misrecognising Narcissus. *Flatness*. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <http://archive.flatness.eu/fisher-essay.html>

14 Musser, C. (2018, 4. september). The Wizard of Consciousness. *Psychology Today*. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <https://www.psychologytoday.com/intl/articles/201809/the-wizard-consciousness>

15 McLuhan, 1964, str. 15.

16 Bach, J. (2023). *I find that most people serve practical needs* [citat].

Goodreads. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <https://www.goodreads.com/quotes/10476072-i-find-that-most-people-serve-practical-needs-they-have>

17 Cavia, 2022.



žetona (*next token prediction*), kar je ravno način učenja, ki emulira tovrstne principe. Bawa-Cavia tako zapiše: »Kot je zapisal [Inigo] Wilkins, je za Wienerja ‚organizem nasproten kaosu, razpadu, smrti, tako kot je sporočilo nasprotje hrupa‘. Nasprotno pa epistemika presenečenja ta razmerje kontekstualizira prek nedoločenosti fizike ter njene statistične formalizacije kot nepovratnega gibanja v času, kot kodiranja negotovosti. Za [Cecile] Malaspina ta dinamika ne spominja toliko na dialektično sintezo, temveč na ‚ponavljajoče se cikle pridobivanja in izgube ravnovesja‘, ki nihajo med ‚entropično razpršenostjo in strukturno rigidnostjo [...], ne da bi zapadli v skušnjava, da bi v eni od njiju iskali zatočišče‘. Če, kot pravi Wilkins, biološke organizme opredeljuje lastnost, da ‚izkoriščajo razpoložljivo prosto energijo in jo degradirajo v vezano energijo (*bound energy*)‘, se ta proces odvija tako na termodinamični kot na epistemični ravni le zaradi razvoja negotovosti, v kateri se signal in šum nenehno izmikata poskusom, da bi katerega koli izmed njiju določili kot figuro ali ozadje.«<sup>18</sup>

V tovrstnem preigravanju beleženje vzorcev ni nedolžna stvar, saj lahko sistem vrže iz ravnovesja oziroma vanj vpne stanja, na katera ta ni pripravljen oziroma ki jih ne zmore pojasniti znotraj lastnih kategorij oziroma lastne normativnosti. V tem smislu tu ne gre za klasično *krožno kavzalnost*, kjer se sistem, pravzaprav metastabilen vzorec ali raje model, lahko preprosto odzove na perturbacije v signalu ter se nanje prilagodi. Ne, umetnost ravno ne omogoča preprostega odpravljanja napake, tj. klasičnega načina optimizacije, kjer je cilj spet uskladiti razmerje med modelom in vhodnimi informacijami, torej ponovno minimizirati diskrepanco med napovedovanjem in signalom. To bi namreč bila klasična oblika pasivizacije signala, njegovega *ekscesa*, kjer se vhodne vzorce poskuša, mcluhanovsko rečeno, odpraviti prek vzvratnega ogledala. A inherentna generativnost umetniškega vkodiranja vzorcev, tj. ravno način beleženja stanj, ki temelji na vkodiranju samem ter ne na *principu realnosti* (Freud), problematizira klasične načine prilagajanja, saj vanje vpne estetsko senzibilnost, na katero se obstoječi model ne zmore odzvati. Ta se torej ne more iti procesa minimizacije, ne zmore napovedati tega, kaj se bo

---

<sup>18</sup> Cavia, A. A. (2022, 27. marec). *Shannon's Demon*. 6&6. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <https://tripleampersand.org/shannons-demon/>

zgodilo oziroma kaj lahko pričakuje, ne glede na to, da ve, da nekaj komunicira z njim, saj ta komunikacija ne uspe vzpostaviti komunikacijskega kanala. Šum ali zunanost, v katero se obstoječi model ne uspe vpeti, tega pusti v stanju nenehnega šoka, lahko tudi halucinacije, kjer se mentalne reprezentacije ne uspejo vpeti v realnosti (ne uspejo procesirati signala). Roden temu dodaja: »Iz tega sledi, da če definiramo človeka v smislu tipične markovske odeje, estetika ne ustreza določeni vrsti fenomenološkega opisa (npr. v smislu dodelane vrste užitka), temveč obrobni, antinormativni stanjem, ki ne zagotavljajo nobenega ‚postopka odločanja‘, pri katerem bi se tok tovrstne dinamike gradientno spuščal proti minimalnemu presenečenju.«<sup>19</sup>

Dinamika vkodiranja torej zahteva bolj celovito transformacijo, ki se zgodi od znotraj. Ta je namreč dogodek, ki ravno onemogoča, da bi se stvari preprosto nadaljevale, da ne bi v centru počilo nekaj ključnega počilo in da se ne bi proces grajenja sveta moral začeti znova. Vzorčenje torej rekodira tudi vkodirane norme oziroma gradnike sveta, saj ti očitno niso bili zgrajeni na trdni osnovi oziroma se je gradnja nadaljevala tudi na potresnem območju, z nespremenjenim načinom gradnje. Model s tem neha spreminjati okolje ali se nanj odzivati, saj mora spremeniti svojo relacijo z njim, kar povzroči spremembo tako na ravni okolja kot njega samega. Na nek način bi lahko dejali, da je podoben proces prisoten tudi v evolucijski dinamiki, le da na drugi ravni in drugi temporalnosti, a vendar. Koncept *mezooptimizacije* namreč cilja ravno na dejstvo, da je organizmu v interesu, da spremeni lastno funkcijo. Torej da ne izboljšuje svoje stopnje evolucijskega fitnesa glede na obstoječe okolje, temveč da bolje opravlja funkcijo okolja (selekcijo), kot to počne okolje samo. Kot tovrstni princip odlično opišejo kar na AI Alignment Forumu: »Mezooptimizacija je situacija, do katere pride, ko je naučen model (kot je nevronska mreža) sam optimizator. [...] Primer: Naravna selekcija je proces optimizacije, ki optimizira reproduktivni fitnes. Naravna selekcija je ustvarila ljudi, ki so sami optimizatorji. Ljudje smo torej mezooptimizatorji naravne selekcije.«<sup>20</sup> Na deloma podoben

---

19 Roden, 2020.

20 *Mesa-Optimization*. AI Alignment Forum. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <https://www.alignmentforum.org/tag/ mesa-optimization>

način lahko razumemo tudi umetniško vkodiranje vzorcev, kjer ti prav tako sistem vržejo iz ravnovesja oziroma vplivajo na njegovo genezo, trajektorijo ali stožec postajanja,<sup>21</sup> saj vkodirajo vzorec, ki ga vase ne more vpeti obstoječa, temveč le nova metastabilna konfiguracija oziroma novo ravnovesje, ki je del nove dinamike in logike postajanja.

Na tej osnovi lahko sedaj bolje razumemo ne le umetniško reappropriacijo šuma prek alternativnega vkodiranja vzorcev, temveč tudi nedavne umetniške obsesije, ki se »kritike« lotevajo na drugačen način. Namreč, v umetnosti se je nedavno zgodil obrat proti *fiktivljanju* (*fictioning*), torej stran od običajne kritike in ujetosti v relacijsko logiko z mainstream modelom realnosti, ki temu lahko le kaže ogledalo ter izpostavlja cel kup nekonsistentnosti, ki jih ta nikakor ne more nasloviti. Umetnost torej tu ni več preprosto zunaj ali onkraj, ne gre za čisti eksces brez strukture, za neoprijemljivo ali neizrekljivo (*ineffable*) oziroma nekaj, česar se ne da vkodirati ali narediti inteligibilno. Ne, stvar je ravno obratna. Obrat k fiktivljanju in tovrstnemu grajenju alternativnih realnosti ter alternativnih svetov je obrat k drugačnemu načinu vkodiranja vzorcev, ki iz sveta ravno zato naredijo umetnost oziroma ga podvržejo praksi kreativnega reinženiranja (ali celo umetniškega terorizma – začetki vkodiranja so namreč bolj preprosti in se tičejo klasičnih oblik memetične vojne ter načinov rekodifikacije realnosti, tj. predvsem oblik ideološkega (ezoteričnega) vojskovanja, ki izpostavljajo, da v mrežni družbi ni središča in da je zato vsakršna vzpostavitev centra predvsem posledica semiotskega monopola, ki se v tem registru bere kot pranje možganov oziroma nadzor nad mislimi). Drugačne oblike vkodiranja v svet vpnejo drugačno temporalnost in sekvenco dogodkov, s tem pa svet dodobra remediirajo. Vanj vpnejo dinamiko, ki je podvržena drugačni logiki postajanja ter je ravno zato performativna, *hipersticijska*, kar je tudi točka, kjer tudi filozofija postane umetnost oziroma umetnost filozofija, saj gre v obeh primerih za direktno preobražanje obstoječe realnosti, tj. samega načina vkodiranja vzorcev, in poseganje vanjo. Kot to kriptično izpostavlja Rowan Elizabeth Cabrales: »Estetofizika deluje kot

---

21 Löffler, D. (2018). Distributing Potentiality: Post-Capitalist Economies and the Generative Time Regime. *Identities: Journal for Politics, Gender and Culture*, 15(1-2).

eksperimentalna teorija kompleksnih sistemov in kot onto-časovna-mrežna estetika; filozofija o, za in iz hipersticije, okulture in pospeševanja: ustvarjalna manipulacija časa, realnosti, kulture, zgodovine in družbe kot umetnost z umetniškimi sredstvi.«<sup>22</sup>

Razlika med klasičnim svetom in svetom, kot ga preobraža umetnost, je zelo podobna podatkovni izmenjavi (*data transfer*) v kvantni mehaniki, kjer alternativni svet, alternativni način vkodiranja vzorcev, uspešno vzpostavi komunikacijo ter s tem možnost izmenjave oziroma posodobitev stanja tudi v drugem modelu vkodiranja informacij: »Kvantna teleportacija ponuja alternativo. Čeprav ne more prenašati predmetov z enega kraja na drugega, lahko prenaša informacije, saj izkorišča kvantno lastnost, imenovano ‚prepletenost‘: sprememba stanja enega kvantnega sistema takoj vpliva na stanje drugega, oddaljenega sistema.«<sup>23</sup> V tem smislu gre tu za dejansko preobražanje realnosti oziroma za obliko ontološke remediacije, saj se vzorce s tem vkodira na nov način. Sprememba se torej tiče samega načina vpisovanja, ki postaja vedno bolj splošno oziroma temelji na manj in manj vnaprej danih premisah, kar pomeni, da se tovrstno vzorčenje dodatno virtualizira oziroma da doživi novo raven abstrakcije. Deluje v svetu, ki omogoča bolj splošne in dinamične oblike vzorčenja, ki se tičejo možnega vkodiranja informacij ter s tem načinov, na katere se prikazuje modaliteta sveta, njegova inteligibilnost. S tem, ko se tovrstna praksa nadalje demokratizira, tudi svet postaja bolj plastičen, saj vkodiranje vzorcev beži nujnosti in samo sebe propagira skozi čas. In ko vzorci prevzamejo način ali agenstvo nad tem, kako se sami vpisujejo v prostor oziroma svet, jasno prevzamejo tudi vajeti nad invariantami oziroma pravili, po katerih to vpisovanje deluje, kar radikalno zviša potencial vseh možnih transformacij, ki jih določen model sveta lahko udejanji. Manj transformacij pomeni manj možnosti poseganja v svet, manj kapacitet disipiranja entropije

---

22 Cabrales, R. W. (2019). *Aesthetaphysics and the Anti-Dialectical Hyperoccultation of Disenchanted Representation: Hyperstitional Esotericism as Occultural Accelerationism* [magistrska naloga, University of Amsterdam, Theology and Religious Studies: Western Esotericism], str. 16.

23 Quantum teleportation. (2023, 15. avgust). *Wikipedia*. Pridobljeno 29. 8. 2023 s [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Quantum\\_teleportation&oldid=1170450415](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Quantum_teleportation&oldid=1170450415)

ter tovrstnega generiranja logičnih form in, jasno, večjo ujetost v vzpostavljeno časovnost sveta ter linearno dinamiko dogodkov, ki vodijo v predvidljiva stanja, ki ravno zato nimajo časa. Nekaj podobnega izpostavlja tudi teorija konstruktorja, ki se ukvarja z vsemi možni transformacijami, ki jih zakoni fizike dopuščajo, pri čemer je znanje (*knowledge*) ravno *konstruktor* oziroma recept, ki je zmožen udejanjiti transformacijo.<sup>24</sup> Iti iz enega stanja sveta oziroma enega načina vkodiranja v drugega, kar začetno ugotovitev kaj kmalu napelje na tvorjenje tem bolj splošnih konstruktorjev, ki bi tovrstno prakso udejanjanja transformacij tem bolj učinkovito avtomatizirali. Univerzalni konstruktor kot sveti gral komputacijskega razuma.

Kot to najbolje izpostavljata Bawa-Cavia in Patricia Reed: »S topološke perspektive je posodabljanje mentalnih modelov sorodno prepoznavanju novih pogojev umeščenosti: ob odsotnosti statičnega ali apriornega mesta za mišljenje je kognitivna transformacija enaka konstrukciji drugih lokalnosti za vložitev (*embedding*) misli.«<sup>25</sup> Implicitni cilj vkodiranja vzorcev je torej sprememba okolja ali, bolj splošno, prostora. Cilj je vplivati na način, da se senzorična struktura okolja spremeni oziroma da omogoča nove oblike senzibilnosti ter s tem nove načine vkodiranja informacij. V tem smislu je tovrstni projekt vedno vmes, vedno med svetovi in ujet v neskončen proces podatkovne izmenjave med različnimi modeli realnosti oziroma načini informacijske kompresije, ki zaznavo ter postajanje sveta šele omogočajo, s tem pa kodificirajo lastne temporalne trajektorije, lastne oblike postajanja in kapacitete delovanja. Vsak svet je torej *as-if* svet,<sup>26</sup> je preprosta ekspresija nečesa, kar tale svet oziroma njegova informacijska kompleksnost omogoča, kar vsakič znova izpostavlja: da je vhodne informacije mogoče sintetizirati na drug način ter s tem proizvesti drugačno funkcijo, ki te pojasnjuje in to vkodira v obstoj. Nahajamo se na točki, kjer je naš razum zmožen tovrstne preobrazbe,

---

24 Deutsch, D. (2013). Constructor theory. *Synthese*, 190.

25 Cavia, A. A., in Reed, P. (2023). Pointless Topology: Figuring Space in Computation and Cognition. *KI-Realitäten Modelle, Praktiken und Topologien maschinellen Lernens* (R. Groß, R. Jordan, ur.). transcript.

26 Benjamin, J. J. (2023). *Machine Horizons: Post-Phenomenological AI Studies* [doktorska naloga, University of Twente]. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <https://research.utwente.nl/en/publications/machine-horizons-post-phenomenological-ai-studies>

kar še bolj radikalizira Bachovo trditev, da obstajata le dve konsistentni teoriji realnosti: »Ena je, da živimo v stroju. Smo del tega stroja in ni ničesar, kar ne bi bilo del tega stroja. [...] In v tem svetu je precej težko pojasniti čudeže. [...] Druga razlaga [...] pa je, da živimo v sanjah, da je magija mogoča in da je razlog, zakaj so čudeži tako redki, posledica tega, kako sanjamo sanje.«<sup>27</sup> Vkodiranje se torej tiče tudi navigacije, a v tem primeru se navigacija ne tiče poti skozi obstoječi prostor, temveč, bolj celovito, načina vkodiranja samega, kjer so različne oblike vkodiranja ravno različne oblike metanavigacije med obstoječimi načini vkodiranja, ki jih njihovo abstrahiranje vpne v nove topološke sisteme ter tem istim vzorcem da nov pomen ter nove možnosti njihove transformacije oziroma operacionalizacije. S tem se bistvo vkodiranja spremeni, saj se v zvezi z vkodiranim vzorcem ne sprašujemo več, kaj ta pomeni, temveč kje ter na kakšen način je lokaliziran: »Produktivna navigacija, nasprotno, spremeni samo okolje ali sošesko iskanja kot transformacija načina vlaganja in kodiranja poizvedb.«<sup>28</sup> Ali kot to zapiše Reza Negarestani: »Breztočkovana topologija kot okvir za razmišljanje o abduktivni noviteti se prevede v prostor iskanja, tako da se poizvedbe premaknejo od tega, kaj je predmet poizvedovanja, k temu, kje (in kako) se ta nahaja/je lokaliziran.«<sup>29</sup> Umetnost je torej umetnost vkodiranja, kar bistvo slednje dela za skladno medijski arheologiji ali *znanosti komputacije*, kjer se preučuje ravno tovrstne spremembe v vkodiranju in abstrakciji, ki jih različne oblike vkodiranja in operacionalizacije vzorcev, tovrstne sintakse, omogočajo. Živimo v *tehnološki civilizaciji* in morda najboljši opis te generativne logike vkodiranja poda Alan Kay, ki bi ga lahko brali v kontekstu *dizajnerskih* ali  *sintetičnih znanosti*, kjer tudi znanost postaja emergentna. Kay k temu dodaja: »Računalništvo obrne normalno. V običajni znanosti vam je dan svet in vaša naloga je, da ugotovite pravila. V računalništvu daš računalniku pravila in ta ustvari svet.«<sup>30</sup>

---

27 Bach, J. (2023, 11. junij). *Is There Really a Hard Problem of Consciousness?* – Joscha Bach, Artificial Intelligence Researcher. YouTube. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <https://www.youtube.com/watch?v=PkkN4bjN2pg>

28 Cavia in Reed, 2023.

29 Negarestani, R. (2015). *Where is the Concept? (Localization, Ramification, Navigation). When Site Lost the Plot* (R. Mackay, ur.). Urbanomic.

30 29 Alan Kay Quotes on Success (*PROGRAMMING*). (14. 5. 2023). Gracious Quotes. Pridobljeno 29. 8. 2023 s <https://graciousquotes.com/alan-kay/>

Maks Valenčič  
UMETNOST VKODIRANJA

PostScript<sup>UM</sup> #49  
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)

**Za založnika:** Marcela Okretič

**Lektoriranje:** Miha Šuštar

**Oblikovanje:** Luka Urnek

**Prelom:** Sonja Grdina

Naslovna fotografija: Živa Božičnik Rebec, *STRATA 9.073 (kernel processing)*, detajl  
Foto: Domen Pal/Aksioma

**(c) Aksioma** | Avtorske pravice besedila in slik so last avtorja | Ljubljana 2023

Izdaja ob razstavi:

**Živa Božičnik Rebec**  
***STRATA 9.073 (kernel processing)***  
[aksioma.org/sl/strata-9.073](http://aksioma.org/sl/strata-9.073)

Aksioma | Projektni prostor  
Komenskega 18, Ljubljana, Slovenija  
30. avgust–29. september 2023

Kurator: Domen Ograjenšek  
V okviru produkcijskega programa U30+

**U30+**

Ob podpori Ministrstva za kulturo Republike Slovenije in Mestne občine Ljubljana

