

# SLOVAR

Verzija Št.2, 4. januar 2018, Tanja Vujinović

## ČLOVEK, OBJEKTI IN TEHNOLOGIJA

Živimo z objekti, ki smo jih ustvarili s takšno ali drugačno tehnologijo. Obkrožajo nas, fetišiziramo jih, polnimo s pomenom in tehnološko silo. Radi imamo, če so naši objekti mehanizirani, avtomatični, učinkoviti in priločni. Skozi zgodovino človeštva najdevamo neštete primere poskusov izboljšanja lastnih obnašanj in preoblikovanja tako, da bi le ta postala bolj mehanska, avtomatizirana. Po drugi strani poskušamo mašine-objekte opremiti z obnašanjem in rezoniranjem, ki naj spominja na človeško. Kot serijsko proizvedeni objekti so ljudi abstrahirani v uniformne modne stile, Zentai in podobne alternativne kostume, kjer sistemi produkcije pomena vplivajo, diktirajo in enotijo podobnosti.

Prostor med objekti je tudi pomemben; ta medprostor prenaša tenzije ki jih objekti projicirajo drug na drugega in v odnosu do gledalca. Meje ponavadi definirajo začetek in konec objektov, a ko so te meje občasno pripojene medprostoru ali mejam drugih objektov, stvari postanejo bolj kompleksne.

## ANTROPOMORFNI IN ABSTRAKTI AGENTI

Razmišljanje o sintetičnih življenjskih formah v zvezi s hitrim razvojem tehnologije je del dolge zgodovine antropomorfizacije neživih objektov, med katere se uvrščajo avtomatoni z urnimi mehanizmi, gibljivi kipi in roboti. Vedno izzivajoč ekstremne reakcije, tako utopičnega kot tudi distopičnega značaja, vključuje premišljanje dolgotrajnega razvoja psevdo-živih form in aspektov fizičnega ter digitalnega tehnološkega bitja. Skozi čas smo ljudje skušali ustvariti forme, ki bi oponašale življenje - umetno življenje -, ki bi v našem imenu izvajale dolgočasne in monotone naloge, podaljševale naša življenja in povečale naš domot v intelektualnem, fizičnem in senzorijskem smislu. Antropomorfnimi, abstraktnimi stroji in njihovih kombinacij v mitološkem, fizičnem, virtualnem, mehničnem ali v domeni programiranja postajajo na videz avtonomne, od antičnih časov do danes. Pakiramo jih s podatki in pomenom, da bi delovali v našem imenu.

Antropomorfizacija je bila vedno prisotna v umetnosti in kulturi. Človeška fiziognomija je bila od začetkov zgodovine pripisovana širokemu spektru objektov, od kipcev božanstev, neživih in nematerijskih entitet, do lutk, igrač in avtomatov. Neglede na to, ali gre za umetnost, religijo, igro, najnovejša tehnološka odkritja ali zabavo, naše lastne projekcije v zunanji svet, v definirane ali prohodne humanoidne forme, nam omogočajo gibanje skozi zgodovino in kulture. Občasno oblikovani in zasnovani tako, da delujejo kot organizmi, "vmesniki" računalniških programov ali telekomunikacijski sistemi, ki temeljijo v metaforah človeškega telesa. Skozi vso zgodovino do danes pakiramo podatke v antropomorfne in zoomorfne oblike kot del procesa prisvajanja in humanizacije našega okolja.

Mitološke in religijske skulpture, kipci, homunkulusi, Frankenštajnovi monstrumi, avtomatoni in roboti, računalniški virusi in programirani osebni asistenti vsi pripadajo razširjeni družini objektov in postajajo vse bolj uporabljani in vse bolj prisotni od kakor so bila vanje vgrajena in vdahnjena življenja v obliki računalniškega hardvera in softvera. Od benignih algoritmov do virusov, črvov in trojanskih konjev; abstraktni digitalni stroji so vseprisotni in njihova ohišja, lupine ali telesa tvorijo statični in mobilni hardver ter operacijski sistemi. Antropomorfizacija se v zvezi z računalniškimi programi dogaja na enem nivoju v okviru takoimenovanega Eliza efekta, ki je svoje ime dobil po enem od prvih botov za kramljanje (chat-bot) Eliza, ki pripoveduje o tem, da ljudje nezavedno domnevamo, da je obnašanje računalniškega programa analogno človeškemu obnašanju in rezoniranju. Po drugi strani so aktivnosti v okviru polja vizualne reprezentacije humanoidnih agentov opisane skozi efekt Čudne doline (Uncanny valley) Mashasima Morija, robotika, ki je ocenil stopnje imitacije fizičnih karakteristik 3D simulacij človeške fiziognomije - v ta okvir zapadejo tako fizični roboti, ki jih podpirajo inženiring in programi -, kot tudi stopnjo naše pripravljenosti za sprejemanje te simulacije. Abstraktni agenti so tudi tu ujeti v operacijske sisteme naših mašin, v programje, nevidni, a vedno prisotni; to so majhni stroji znotraj večjih, ki sočasno ustvarjajo in sortirajo hrup. V kiber-svetovih le-ti generirajo oblake, formirajo jate in skupine ter simulirajo skupine človeških figur; preiskujejo, zbirajo, in sortirajo podatke.

Poseben fokus na abstraktno in antropomorfne stroje v okviru mojega dela je prav tam, kjer se le-ti prepletajo in širijo proti tehnološkem-čudnem (uncanny) v sodobnih medijih spomina, hranjenja podatkov, ter razlikam in podobnostim med človeškim in strojnimi perceptivnim aparatom.

## TEHNOLOŠKO ČUDNO

Skozi zgodovino je praktično vsak pojav nove medijske forme provociral ambivalentne odzive javnosti. Od fotografiranja duhov na spiritualističnih seansah, do iskanja zunajzemeljskih form življenja na komunikacijskih kanalih, ali tajnih sporočil v šumu radijskih frekvenc. Fascinacije in strahovi so vedno prinašali obskurne ideje. Enako, kot se je "čudno" tehnologije pojavljalo kot reakcija na električna orodja, fotografijo in telegrafsko komunikacijo, se danes pojavlja tudi kot reakcija na najnovejša digitalna orodja.

Te tokove in segmente sodobnih tehnologij najdemo v komputacijskih črnih škatlah, programiranih prepletojočih se tokovih algoritmov, v prostornih mrežah družbenih medijev in drugih temnih vogalih svetovnega spleta, v na pol delujočih pozabljenih satelitih in drugih tehnoloških odpadkih, med posodabljanjem računalniških programov, v programskih arhivih, če omenimo samo nekatera od možnih mest.

## IGRA

Vilém Flusser je pogosto iskal prostor človeške svobode in alternativne modele za delovanje v svetu absurdnega robotiziranega življenja, kjer je večina našega časa uporabljena za "hranjenje" naših aparatov, ki nas hranijo. Flusser je videl možnosti v alternativni uporabi naših pametnih naprav kot potencialu za osvoboditev nas "funkcionarjev" od pretiranega ukvarjanja z našimi stroji in na omogočanju novih angažmajev skozi igro. Po njegovem mnenju se rešitve nahajajo v eksperimentalnem delu, v našem iskanju še ne programiranih elementov znotraj okvirov aparata in v zavestnemu poskusu ustvarjanja nepredvidljivih informacij. Skozi eksperimentiranje, refleksijo, iskanje nepredvidljivega je videl nov pomen, ki bi ga lahko dali lastnim življenjem, in kot edino možno revolucijo, ki nam še preostane v našem svetu kompleksnih "igrosvari".

Flusser je pisal o tem, kako bi se izognili popolni okupaciji naših življenj s pragmatičnim in utilitarnim videnjem zadev ter kako igra in proslave v okviru iger - za razliko od iger, ki imajo fiksen linearen cilj z nagrado na koncu poti - človeka vključuje v posebno teksturo, ki omogoča interakcijo, odkritja in vključevanje v bogatiline, afirmativne izkušnje, ki spodbujajo. Ritualni iger temeljijo na ustvarjanju posebnih struktur v okviru vsakdanjega. Vključujejo izrazne geste, posebne objekte s pripisanim pomenom, repetitivno in odprtost k senzoričnemu in čustvenemu. Fleksibilni prostori, v katerih se dogajajo rituali iger, so začasne oaze kontemplacije in preiščanja sveta.

Umetniška dela kot akcije in instalacije formirajo začasne cone z elementi iger in ritualov. Te cone imajo elemente realnosti, ne-realnega, imaginarne elemente in številne abstraktne in antropomorfne stroje.

## NAKLJUČNOST IN ŠUM

Raziskovanje poetike šuma je eden od najpomembnejših aspektov mojega dela, kjer raziskujem strukturo šuma oziroma naključnosti ki tukaj funkcionirajo kot orodja ki peljejo k mutacijam in nepričakovanom.

Šum lahko razumemo kot orodje, ki vodi k mutacijam in poetiki v svetu elektro-akustičnega in digitalnega, kjer kot nekakšen agent srečnih okoliščin in naključij omogoči nova odkritja. Šum kot primarni princip, kot je na primer Brownov šum, ki je eden od strukturalnih ritmov narave in družbenih pojavov, apliciran na domeno digitalnega že dolgo služi kot orodje v formi algoritmov, ki opravljajo številne generativne naloge in ki spominjajo na organizacijske principe iz realnih naravnih in družbenih okolij.

V delih se šum pojavlja kot substanca in kot organizacijski princip različnih digitalnih in fizičnih elementov. Šum lahko razumemo kot specifični del signala, ki ga generira sam mehanizem. Odnos med šumom in signalom, kot ga vidi teorija informacij, moje delo inspirira v smislu, da vsa slučajna odkritja in pojavi v pred tem definiranih tokovih kanalov predstavljajo novo pot razvoja celotnega dela, ali dodatno substanco, ki prinaša raznovrstnost strukture.

Kot notranji fenomen vsakega kanala, virtualnega ali analognega, so pojavi šumov dogodki, ki zahtevajo analizo. V medijskih umetnostih so elementi šuma vzporedni pojav uporabe vsakršnega orodja, in občasno se v delih pojavljajo bodisi v sledeh, bodisi kot samostojni formalni elementi, ali izraženi poudarki z diskurzivnimi vlogami. Šum, tako slučajni kot tudi producirani, je pomembno orodje evolucije, inovacij, mutacij, razvoja; je vodilo k odkritjem, in k poetskim vsebinam.

Vilem Flusser je zapisal, da je v naravi tendenca vseh informacij njihovo izginotje. Vse informacije so na lastnih poteh k izginotju. Po njegovem mnenju, je impresivni primer anti-entropične aktivnosti ponovno pojavljanje biomase v različnih oblikah in skozi reprodukcijo biomase se občasno pojavljajo tudi napake, ki omogočajo evolucijo skozi mutacije kopij. Šum, kot negativni pol informacije, lahko služi kot agent kritičnega preiščanja kvalitete, dostopnosti informacije in njenih nosilcev v medijskih umetnostih in nasplošno v družbi. Upoštevanje prepletenosti informacije in njene materialne osnove, lahko komunikacijski šum, generiran s strani materialne osnove informacij kot tudi uporabnika, pelje k modelu osvoboditve od destruktivnega "tehnihilizma" skozi prepuščanje neznanega, instinktivne, eksperimentalne vsebine in skozi odprtost k vsebinam, ki niso instantno razumljive.

Arthur Kroker je neke zapisal, da je esenca umetnosti novih medijev v preobratu tehnološkega polja. Teorija elektronske umetnosti postaja umetnost elektronske teorije in se manifestira skozi tri anti-kode. Estetika "digitalne umazanije" postaja ontologija umetnosti, "tehnologije drugosti" v vsakdanji kibernetiki" postaja politični fokus in "digitalna neprilagojenost" postaja protiutež času "vseprisotne" in "mirne" tehnologije. Rezultirajoča digitalna umetnost, z lastnimi tehnologijami drugosti, se zoperstavlja "volji za virtualno higijeno" in izziva šoke razburjenja skozi razpoke, šumenja in digitalno statiko mikro-vezij. Kot vodilna sila, ki animira digitalno življenje, umetnost "digitalne umazanije" prinaša, tako bi to zapisal Kroker, odpadke, slučajnosti, tekoče distorzije v sistemih in mutacije, lom podatkov in šum v strojih.

## UMETNIŠKA PRAKSA

Moje instalacije so aparati za preiščevanje družbe. Sestavljajo jih zvok, video, objekti, risbe, ali interaktivna računalniška dela, ki jih lahko razumemo kot antropomorfne in abstraktne stroje, skozi katere raziskujem odnos med človekom in tehnologijo. Posebej me zanima "čudna"(uncanny) stran tehnologije, pri čemer so tehnologije (novih) medijev sočasno moj subjekt preučevanja in medij, v katerem se izražam.

Moje delo nastaja iz našega ambivalentnega odnosa do naših strojev in naprav. Norbert Wiener je pisal o tem, kako stroji pri človeku izzivajo odbojno privlačnost (uncanny canniness), to lahko danes apliciramo na virtualne stroje. Privlačnost novih tehnologij, odvisnost od njih, bližina, ki se vzpostavlja z njimi, so samo nekatere od aktualnih tem, vezanih na tesno in kompleksno zvezo, ki se skozi čas ustvarja med ljudmi in njihovimi napravami. Antropomorfni stroji (kot zveza zavesti in tehnologije) so vedno bili del umetnosti in kulture. Značilnosti človeške fizionomije in obnašanja so pripisovali širokemu spektru objektov, od figuric božanstev, neživih entitet, pa vse do igrač in lutk, in to v različne namene, kot sta na primer religija in igra. Glede materialne infrastrukture digitalnega me zanimajo nosilci medijev, zapuščina, oziroma shranjevanje podatkov in kulturni spomin. V svojih delih raziskujem abstraktne stroje - strukturalnost šuma oziroma naključnosti, ki je v funkciji orodja, ki vodi k mutacijam in nepričakovanem. Šum/naključnost in njuni algoritmi se v delih pojavljajo kot substanca in kot organizacijski princip.

## DISKRETNİ DOGODKI V HRUPNIH DOMENAH

Diskretni dogodki v hrupnih domenah so niz tesno povezanih novo-medijskih umetniških del, v okviru katerih sem raziskovala našo vezanost na naprave, naš ambivalenten odnos do tehnologije in fenomen interneta stvari. Objekti v instalacijah so skozi številne senzorske zbirali podatke iz prostora, kar je bilo do določene mere ignorirano/spregledano s strani publike predvsem zaradi načina, na katerega so bili "vmesniki" objektov oblikovani in vgrajeni v same objekte.

Za množico teh del sem izdelovala posebne programe v okolju Max/Msp/Jitter. Za delo Oskop sem uporabila Quartz Composer v kombinaciji s programom Audio Mulch. V delu Bliptat sem uporabila sonifikacijo podatkov, v Osciloram pa vizualizacijo in sonifikacijo podatkov. Vsa dela preizprašujejo sodobne komunikacijske kanale, napake, šum in nevidne trajektorije podatkov. Dela vsebujejo posebej zanje narejene ali kupljene elektronske naprave, da bi skupaj ustvarili začasne mreže, ki vase vključijo tudi obiskovalce. Obiskovalci in mimoidoča telesa v gibanju so na nek način tranzitorna mapiranje slučajnih lokacij info-prahu ali antropomorfiziranih oddajnikov podatkov, ki se gibljejo od zvočno-vizualnih instalacij - reaktivnih okolij, pa do instalacij v javnih prostorih, ki omogočajo sodelovanje v zvočno-vizualnih odmevih.

Dela, ki pripadajo ciklu Diskretni dogodki v hrupnih domenah, kot generativne sonde in kot transformativne strukture secirajo skrite plasti tehnologije. Vprašanja ki jih ta dela odpirajo, so po mojem mnenju pomembne in relevantne teme, vezane na procese prilagajanja, umreževanja in pridobivanja vzorcev sodobnih medijskih orodij z vsemi pripadajočimi podatkovnimi tokovi, kanali in deli signalov.

# UNIVERZALNI OBJEKTI

Okolja serije Univerzalni objekti so ne-narativna, neskončna okolja, zgrajena iz trodimenzionalnih objektov. Nekateri izmed njih se obnašajo kot automati, ki izvajajo minimalistične geste. Večina teh del je narejena v pogonih za računalniške igre in se nanaša na množico vprašanj, ki jih ta proceduralni, generativni medij odpira v zvezi z njegovo rabo in vsebino, ki jo nosi s seboj. Neskončni prostor, abstraktni objekti in humanoidni zastopniki nam ves čas kažejo na izvore surove, generirane digitalne materijalnosti. Ti objekti so sočasno aktualni, realni, prisotni in odsotni skozi lastna eterična bitja.

Trodimenzionalni objekti so dinamični, transformativni, s potencialom za neskončne performativne akcije. Njihova obnašanja so kontrolirana algoritmično – kot del nalog propagiranja obiskov določene lokacije, reklamiranja, zavajanja, ali predstavljanja nas samih –, pri čemer funkcionirajo kot naši digitalni duhovi in fetiši.

Medij računalniških iger in trodimenzionalni objekti iz serije Univerzalni objekti vključujejo raziskovanje “materije”, iz katere so zgrajeni; skozi odpiranje samih objektov, preobračanje njihove strukture in testiranje njihovih nasprotujočih si obnašanj.

Raziskovanje šuma je v mojem delu prisotno vseh dvajset let mojega ustvarjanja. Skozi čas se je pristop k analizi razširil – od informacijskega hrupa kot kulturnega fenomena, do materijalnosti analognega šuma in relacije signal–šum v odnosu do antropomorfizma.

Različne algoritme šuma lahko razumemo kot osnovo številnih elementov v digitalnem svetu. Šum je lahko orodje, ki pelje k novim odkritjem in mutacijam; subverzivno omogoča vpogled v sicer nevidne tokove signalov. V nasprotju z deli, kjer je šum popolno abstrakten. V ciklu Univerzalni objekti algoritmični šumi, prelomljeni objekti, njihove deformacije in mutacije v različnih situacijah in dinamičnih okoljih le občasno zadobijo tudi humanoidne oblike.

Ime cikla izhaja iz arhetipskih objektov, ki so nam na razpolago v digitalnih skladiščih z objekti; kako jim uporabniki pristopajo, kako jih spreminjajo in polnijo s pomenom, kakšne vloge jim pripišejo v digitalnih svetovih in kako ti objekti izvajajo naloge v teh konstelacijah.

Pogoni računalniških iger so generativni, proceduralni, virtualni stroji, v okviru katerih obstajajo številni manjši stroji, ki delujejo v ozadju. Večji del te mašine je za nas neviden, ker operira v takoimenovanem okolju “črne škatle”, ki povprečnega uporabnika ponavadi niti ne zanima.

# MEDIJSKA UMETNOST

Medijska umetnost, okolje, v katerem sem aktivna kot umetnica, ponuja platformo za analizo, kritiko in humanizacijo tehnologije ter praktično in teoretsko ukvarjanje z mediji in informacijskimi tehnologijami.

Sodobni medijski umetnik, ki ima tendence po vključenosti v različne družbene in tehnološke sfere, ima, po mnenju Stephena Wilsona, še druge vloge, to je “raziskovalca, izumitelja, “hekerja” in podjetnika”. Bruce Sterling je razumel elektronske multimedijalne umetniške prakse kot “živčni sistem informacijske družbe, laboratorij informacijskih znanosti, bojno polje informacijskega orožja, trg informacijske ekonomije”. Umberto Eco tolmači umetniško delo kot odmerjeno in organsko celoto, medtem ko je vsaka njegova percepcija na nek način tudi performativnost dela v sveži interpretaciji. Medijska umetniška dela so, po besedah Roya Ascotta, fokusirana na obnašanja - na preizpraševanja možnosti s strani obiskovalcev/uporabnikov/opažovalcev - in ne na forme. Ti odmevni dogodki ustvarjajo polja družbenih med-iger, ki imajo potencial za generiranje novih izkušenj in znanj, kjer se polna realizacija dela izpelje pravzaprav skozi publiko.

Medijska umetnost je vezana neposredno na sodobni trenutek. Kompleksni sodobni svet maničnega razvoja vedno-novih tehnologij, hitra produkcija in konzumacija, nikoli prej videna hitrost razvoja informacijskih tehnologij in orodij za komunikacijo direktno vplivajo na naša življenja in spreminjajo naša okolja. Ritem razvoja, uporabo elektronskih naprav in računalnikov narekuje globalna industrija, naše dnevne izkušnje pa so neposredno oblikovane z ideologijami, vgrajenimi v tehnologije, ki jih uporabljamo.

Medijska umetnost je samo eden od izrazov za okolje aktivnosti, ki je zadnjih nekaj desetletij v neprestanem razvoju in korenini v različnih umetniških fenomenih dvajsetega stoletja, začenši od zgodnjih eksperimentov umetnikov, katerih delo je bilo zvezano z gibanji Dade in Bauhausa, Letristi, umetnostjo zvoka, in zgodnjo video umetnostjo šestdesetih in sedamdesetih let dvajsetega stoletja. Danes medijska umetnost zaobjema celoten spekter del in pristopov, ki odpirajo vprašanja post-digitalnega življenja na spletu, vsakdanjega življenja z računalniki in napravami, dela ki se ukvarjajo z vprašanji mešane in spremenjene realnosti, robotike, z internetom stvari, računalniškimi igrami, ter različne interdisciplinarne projekte, ki ustvarjajo do sedaj nevidene mostove med različnimi disciplinami. Kot relevanten faktor, ki vpliva na naša življenja, so nove informacijske tehnologije in računalniški sistemi skupaj z vsemi ideologijami, ki jih prenašajo, izjemno zanimiva okolja za analizo in posledično razvoj sodobne umetnosti.

# REFERENCE

Vujinovic Kusej, Tatjana. Info-Noise Art: Concepts, Tools, and Environments of Media Art, Ph. D. Dissertation, Postgraduate study programme: Philosophy and Theory of Visual Culture, Koper, <https://share.upr.si/files/PUBLIC/doktorske/Vujinovic-Kusej-Tatjana.pdf>, January, 2010.  
Vujinovic, Tanja. "Tactile Nodes: Aesthetic of discreet events in noisy domains", Leonardo Electronic Almanac, Vol 16, issue 4-5: Dispersive Anatomies, Cambridge, MA, USA: MIT Press Journals, ISSN: 1071-4391, USA, Sep 11, 2009.  
Vujinovic, Tanja. Online artwork database of media artist Tanja Vujinovic "Ultramono", <http://www.ultramono.org> accessed 29.6.2017.  
Wiener, Norbert. God & Golem, Inc. A Comment on Certain Points where Cybernetics Impinges on Religion. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, 1966.