

DOI

UDK 004.8:7

Izvorni znanstveni članak

Original scientific paper

Primljeno: 25. 6. 2024.

Suzana Marjanić

Institut za etnologiju i folkloristiku, Zagreb

suzana@ief.hr

Umjetničke refleksije o umjetnoj inteligenciji: *Kitty AI + Deep Blue*

Tekst tematizira dva umjetnička primjera o refleksiji u umjetnoj inteligenciji. Pinar Yoldas na humorističan i kritičan način u videoanimaciji *Kitty AI: Umjetna inteligencija za vladanje (Kitty AI: Artificial Intelligence for Governance)* (12:40 min, 2016.) zamišlja distopijsku budućnost u kojoj umjetna inteligencija vlada političkim svijetom, a Kitty AI postaje prva ne-ljudska guvernerka 2039. godine. Naime, Kitty AI preuzima format 3D animacije u kojoj se digitalna *maca* predstavlja kao prva AI guvernerka s velikim afektivnim sposobnostima kao što je sposobnost voljeti milijune ljudi i držati govor o osnovama na kojima mreže umjetne inteligencije zamjenjuju političare (prema Yoldas 2016).

Kao drugi umjetnički primjer navodim performans ***O boli i šahu D. B. Indoša iz 2004. godine (House of Extreme Music Theatre, 24. listopada 2004, Parainstitut Indoš, Tvornica Jedinstvo, Zagreb)*** koji se zaustavlja na trenutku kada je 1997. godine program Deep Blue pobijedio svjetskog šahovskog šampiona Garryja Kasparova, a pritom je Kasparov tvrdio da je vidio tragove istinske inteligencije i kreativnosti u nekim potezima kompjutora (Bostrom 2018: 38).

Ključne riječi: umjetna inteligencija, Pinar Yoldas, D. B Indoš

Artistic Reflections on Artificial Intelligence: *Kitty AI + Deep Blue*

Abstract

The text explores two artistic examples reflecting on artificial intelligence. In a humorous and critical manner, Pinar Yoldas envisions a dystopian future where artificial intelligence governs the political world. In the video animation *Kitty AI: Artificial Intelligence for Governance* (12:40 min, 2016), Yoldas presents Kitty AI, the first non-human female governor in 2039. The 3D animation depicts a digital cat as the first AI governor, endowed with remarkable emotional abilities, such as the capacity to love millions of people and deliver speeches based on artificial intelligence networks that replace politicians (Yoldas, 2016).

As another artistic example, I reference the performance *About Pain and Chess* by D. B. Indoš (House of Extreme Music Theater, October 24, 2004, Parainstitut Indoš, Tvornica Jedinstvo, Zagreb). This performance reflects on the moment in 1997 when the program Deep Blue defeated world chess champion Garry Kasparov. Kasparov claimed that he observed signs of true intelligence and creativity in some of the computer's moves (Bostrom, 2018: 38).

Keywords: artificial intelligence, Pinar Yoldas, D. B. Indoš

Jednoga dana doći će dan kad dan više neće doći.

Paul Virilio

Nick Bostrom u knjizi o superinteligenciji navodi da je umjetna inteligencija već uspješnija od ljudske u mnogim područjima te da „poboljšani čovjek/osoba“ više neće imati svijest koja bi se mogla razlikovati od strojeva. Poznato je da kompjutori pobjeđuju ljudske šampione u širokom spektru igara (Bostrom 2018: 30). Dakle, pored umjetne inteligencije za igranje, tu su slušna pomagala s algoritmima koji filtriraju ambijentalnu buku; navigatori koji prikazuju mape i pružaju navigacijske savjete vozačima, instruktivni sustavi koji na osnovu korisnikovih prethodnih nabavki i ocjena preporučuju knjige i muzičke albume, sistemi podrške medicinskim odlukama koji liječnicima pomažu pri dijagnosticiranju raka dojke, predlažu plan terapije i pomažu pri tumačenju elektrokardiograma (usp. Davenport 2021). Postoje nadalje robotički kućni ljubimci, robotički čistači, robotičke kosilice, roboti spasioči, kirurški roboti, preko milijun industrijskih robota (Bostrom 2018: 41). Svjetska populacija robota 2014. godine premašuje 10 milijuna, kako navodi Bostrom u vrijeme pisanja knjige o superinteligenciji (ibid.: 4). Međunarodno udruženje

robotike (International Federation of Robotics; IFR) navodi da se 2023. godine koristilo oko 3,9 milijuna robota.¹

Dakle, kao što ističu Mustafa Suleyman,² koji je osnovao je DeepMind, prvu AI tvrtku na svijetu i Michael Bhaskar u svojoj knjizi o umjetnoj inteligenciji iz 2023., 2010. godine se još uvijek nije ozbiljno govorilo o umjetnoj inteligenciji, iako se riječ pojavila 1955. (Suleyman 2024: 65). Suleyman pritom upozorava da uz sve navedene prednosti koje donose umjetna inteligencija, sintetska biologija i druge napredne tehnologije, one donose i vrlo ozbiljne rizike; mogu predstavljati egzistencijalnu prijetnju nacionalnim državama i mogle bi svrgnuti trenutni geopolitički poredak (ibid.: 10). Istina, možemo reći da je trenutni geopolitički poredak geopolitika zla, dakle, alternativa možda i ne bi bila tako loša (usp. Bregman 2020). No istina je da umjetna inteligencija otvara put opasnim internetskim napadima osnaženim umjetnom inteligencijom, automatiziranim ratovima i navođenim pandemijama: pojedinačna vjerojatnost navedenih ishoda možda je mala, ali moguće su posljedice ogromne (Suleyman 2024: 11; usp. Bojić 2022).³

Prvi primjer: Kitty AI: “Demokracija je rođena u polisima – nije iznenađenje da umire u megapolisu.”

Kao primjer umjetničke refleksije o umjetnoj inteligenciji zadržavam se na radu Pinar Yoldas,⁴ koja na humorističan i kritičan način u videoanimaciji *Kitty AI: Umjetna inteligencija za vladanje* (12:40 min, 2016.) zamišlja distopijsku budućnost u kojoj umjetna inteligencija vlada političkim svijetom, a Kitty AI postaje prva ne-ljudska (non.human) guvernerka 2039. godine. Kitty AI preuzima format 3D animacije u kojoj se digitalni mačić predstavlja kao prva AI guvernerka s afektivnim sposobnostima kao što je sposobnost voljeti milijune ljudi i držati govor o osnovama na kojima mreže umjetne inteligencije zamjenjuju političare (prema Yoldas 2016). Prema logici umjetne inteligencije oblik vlasti je pitanje kvantitete: “Demokracija je rođena u polisima – nije iznenađenje da umire u megapolisu.”⁵

¹ Futurolog Ray Kurzweil predviđa da će 2099. godine biti početak kraja čovječanstva kakvoga poznajemo, gdje nam prestaje tehnološki način preživljavanja u formi umjetne inteligencije (prema Greguric 2018: 80).

² Suleymanov doprinos prepoznao je časopis *Time*, uvrstivši ga među 100 najutjecajnijih ljudi u umjetnoj inteligenciji 2023. i 2024. godine.

³ Naomi Wolf u knjizi *Tijela drugih* (*The Bodies of Other*) navodi kako u redizajniranom svijetu elita osigurava vlastitu dominaciju, kako u geopolitičkom tako i u tržišnom smislu (prema Nehls 2024: 57). Michael Nehls navodi da je 2017. godine njemačko Savezno ministarstvo unutarnjih poslova predstavilo Povelju pametnog grada koja se čita kao konceptualni nacrt za tehnokratski svijet bez kulture (Nehls 2024: 57).

⁴ Pinar Yoldas je tursko-američka arhitektica, umjetnica i profesorica na Sveučilištu Kalifornija San Diego. Poznata je po umjetnosti i arhitekturi koje se fokusiraju na antropocen, futurizam i feminističku tehnološku tehnologiju.

⁵ Interpretacija ove videoanimacije se temelji na umjetničkim opisima navedenoga rada kao i na prezentaciji projekta u sklopu izložbe *Kako gledati Prirodu? – Umjetnost i kapitaloceni* (Zagreb, HDLU, 2023; kustosice: Ivana Filip i Suzana

Dakle, godina je 2039., što je blisko određenju o 2044/2050. godini kada će prema nekim procjenama rekurzivna samoučeća inteligencija dovesti do eksplozije inteligencije poznate kao singularnost (usp. Suleyman 2024). Na vlasti nisu više predsjednici, premijeri i kraljevske obitelji, već umjetna inteligencija (AI). Kako bi nas zaveo i obmanuo, ovaj AI je uzeo oblik mačića, kako ne bi prestrašila/prestrašio ljude, u kontekstu vizualne neotenije. Struktura videoanimacije složena je slikom Kitty AI u gro planu kako drži monolog (poput političara) o svom podrijetlu i načinu na koji će način vladati. U pozadini, kulisi, pratimo vizualizaciju njezine naracije o sadašnjem i budućem stanju planete Zemlje. Kao prva ne-ljudska guvernerka, ona vodi zonu s mrežom umjetne inteligencije bez političara Budući da živi u mobilnim uređajima, može biti bilo gdje u bilo koje vrijeme i posvetiti pažnju trima milijunima ljudi odjednom. Pinar Yoldas postavlja sljedeće pitanje: „Hoće li ovako izgledati vođe kada algoritmi preuzmu vlast?“⁶

U jednom trenutku svoga govora svim građanima Kitty AI upućuje na Williama Gibsona, njegov roman *Neuromancer* iz 1984. godine u kojemu je stvorio prvu umjetnu inteligenciju s osjećajima. Istina, mnogi teoretičari navedeno mjesto pripisuju romanu *Sanjaju li androidi o električnim ovčama?* (retrospektivno nazvan *Blade Runner: Do Androids Dream of Electric Sheep?* u nekim kasnijim izdanjima), distopijskom znanstvenofantastičnom romanu američkog pisca Philipa K. Dicka iz 1968. godine. Radnja je smještena u postapokaliptični San Francisco, gdje je život na Zemlji uvelike oštećen nuklearnim globalnim ratom, ostavljajući većinu životinjskih vrsta ugroženima ili izumrlima.

Dakle, Kitty AI, [koja je djelomično inspirirana epizodom](#) Waldo iz serije *Black Mirror*, govori o nerješivosti prošlih kriza poput izbjegličke krize, klimatskih promjena, kao i nesposobnosti čovječanstva da upravlja gigantskim infrastrukturama. Djelo, kako navodi Pinar Yoldas, razigrano odražava (Dis)(U)topijsku budućnost – ovisno koje točke gledišta netko zauzme – u kojoj je umjetna inteligencija preuzela donošenje odluka. To može biti vizija izvršnog direktora Silicijske doline – riješiti se sadašnjih sporih političara tako da ih se zamijeni umjetnom inteligencijom, što je prema nekim ideolozima Silicijske doline ultimativno rješenje za osiguranje budućnosti čovječanstva. Takva politika za neke je utopija, a za druge horor scenarij. I kao što kaže Kitty AI: “Demokracija je rođena u polisu – nije iznenađenje da umire u megapolisu.”

"Waldo Moment", epizoda iz serije *Black Mirror* (sezona 2, epizoda 3, režija: Bryn Higgins),⁷ kritizira satiričnu političku kampanju koju vodi lik iz crtića pod imenu Waldo. Epizoda je

Marjanić). [Npr.](#) *The Kitty AI* bila je dio Međunarodnog bijenala za umjetnost i tehnologiju u Trondheimu, *Meta.Morf 2018 – A Beautiful Accident*. Usp. <https://teks.no/event/pinar-yoldas/>

⁶ Usp. <https://fakemehard.nl/pinaryoldas>

⁷ Usp. <https://www.youtube.com/watch?v=HsWja44-EMg>; <https://www.youtube.com/watch?v=B12tr8APqsw>

strukturirana kao kritika utjecaja medija na politiku, populizam i opasnosti apatije u političkom procesu. Waldo je animirani plavi medvjedić kojem glas daje Jamie Salter, propali komičar. Iskorišten je u kasnonočnoj humorističkoj emisiji kako bi se rugao političarima, subvertirao njihove političke poruke. No, *šouraneri* odlučuju gurnuti Walda u stvarnu političku utrku, u početku kao šalu, kako bi se natjecao na dopunskim izborima za parlament. Jamie Salter, isprva nevoljko, postaje glas Walda tijekom političkih intervjua i debata. **Naime**, *The Waldo Moment* politička je satira s Danielom Rigbyjem kao Jamiejem Salterom, čovjekom koji se natječe na dopunskim izborima kao animirani plavi medvjedić. Stvari poprimaju preokret kada Waldova gruba retorika protiv establišmenta počne odjekivati među razočaranim glasačima. Dok Waldo stječe popularnost, Jamieju Salteru postaje neugodno zbog smjera u kojemu stvari idu, pogotovo kad mu kampanja počne izmicati kontroli, a zlokobni izvršni direktor marketinga pokušava pretvoriti Walda u globalnu političku marku. Epizoda završava u negativnom tonu, naglašavajući kako se biračima lako može manipulirati površnim šarmom ili bijesom protiv sustava, bez obzira na sadržaj ili politiku. Jamie Salter pritom pokušava sabotirati kampanju, ali ne uspijeva; na kraju Waldo postaje više od obične šale, simbolizirajući tamnu stranu populizma i politike utemeljene na zabavi.⁸

Zadržimo se na govoru Hello Kitty kao prve ne-ljudske guvernerke koja se izrazito kritički odnosi prema generaciji milenijanaca:⁹

"Imala sam samo 8 mjeseci kada je izbio pakao u zapadnoj Euroaziji, što je zapravo 15 ljudskih godina za mačku, pa možda i nisam bila tako mlada.

Svi smo bili prestravljeni – muškarac, žena, mačka, pas, dijete, mače, svi mi. Gledajući unatrag, P-Crisis EMEA, bila je gotovo jednako zastrašujuća kao Drugi svjetski rat, jer je njezin emocionalni utjecaj na našu kolektivnu svijest bio značajan. Barem za nas milenijalce koji smo bili vrlo dobro izolirani od koncepata poput oskudice i štedljivosti – to je bio pravi šok.

Doživljaj nasilja imali smo uglavnom iz videoigara ili teških CGI (kompjuterski generirane slike) horor filmova. Doživjeli smo gubitak, ali samo kad smo izgubili iPhone ili prekinuli vezu s prijateljicama koje su 'kliznule udesno'. Doživjeli smo

Black Mirror je prvi put bio dostupan u SAD-u od studenoga 2013. preko DirecTV-a, gdje su se epizode emitirale na Audienceu i bile dostupane *online*.

⁸ „Waldo moment“ jednako tako koristi i dramaturgijski „Portillo moment“. Naime, "Trenutak Portillo" postao je metafora za naznaku iznenadne i značajne promjene u političkoj sudbini, posebice svrgavanje vodećeg zastupnika (osobito ministra) na općim izborima.

⁹ Milenijalci odrastaju u doba kada je na industriju zabave počeo utjecati Internet. Koristeći umjetnu inteligenciju, Joan Serrà i njegov tim iz Španjolskog nacionalnog istraživačkog vijeća proučavali su Popis od milijun pjesama i otkrili da je između 1955. i 2010. popularna glazba postala glasnija, dok su akordi, melodije i vrste zvukova koji se koriste sve više homogenizirani. Izvor: <https://hr.wikipedia.org/wiki/Milenijalci>

kaos, ali samo na stolnim računalima ili u spavaćim sobama dok smo tražili čisto donje rublje usred vrtloga jedva nošene odjeće."¹⁰

Jednako tako umjetnica, znanstvenica Pinar Yoldas navodi da je na navedenu videoanimaciju utjecala i knjiga Descartesova pogreška Antonija Damasija,¹¹ koji u osnovi govori da ne postoji način da ljudsko biće donese odluku bez emocionalnog sustava, u okviru čega je osmislila Kitty AI kao inteligentan stroj koji posjeduje emocionalnu inteligenciju. Umjetnica ističe da sada s algoritmima i strojevima za razmišljanje emocije više nisu samo ljudski prerogativ.¹² Tako Cynthia Breazeal¹³ smatra da ukoliko bismo robotičke emocije promatrali kao novu kategoriju, one bi postale valjane kao što su to mačke ili pak pseće: „Trebamo poštivati emotivne robote kao drugačije, jednako kao što poštujemo druge oblike raznolikosti“ (prema Turkle 2012: 307).

Game Over: Kasparov and the Machine

Kao drugi umjetnički primjer refleksije o umjetnoj inteligenciji navodim performans ***O boli i šahu D. B. Indoša iz 2004. godine (House of Extreme Music Theatre, 24. listopada 2004, Parainstitut Indoš, Tvornica Jedinstvo, Zagreb)*** koji se zaustavlja na trenutku kada je 1997. godine program Deep Blue pobijedio svjetskog šahovskog šampiona Garryja Kasparova, a pritom je Kasparov tvrdio da je vidio tragove istinske inteligencije i kreativnosti u nekim potezima kompjutera (Bostrom 2018: 38). Kasparov je pobijedio u prvom meču, održanom u Philadelphiji 1996., s 4–2. Deep Blue je pobijedio u revanšu 1997. održanom u New Yorku rezultatom 3½-2½. Drugi meč bio je prvi poraz aktualnog svjetskog šahovskog prvaka od strane računala pod turnirskim uvjetima, a bio je i tema dokumentarnog filma *Game Over: Kasparov and the Machine*.¹⁴ Kasparov je o umjetnoj inteligenciji tom prigodom izjavio:

¹⁰ Usp. <https://www.pinaryoldas.info/The-Kitty-AI-Artificial-Intelligence-for-Governance-2016>;
<https://archive.transmediale.de/content/artificial-intelligence-for-governance-the-kitty-ai>

¹¹ Damasio tvrdi da ne postoji dualizam uma i tijela, nema rascjepa između misli i osjećaja. Turkle navodi na temelju toga da roboti nikada neće posjedovati inteligenciju: oni nemaju emocije. „Danas robotičari poput Brooks odgovaraju da inteligencija možda i zahtijeva tijelo, pa i emocije, ali oni ne moraju biti ljudski. Upravo se Brooksu 2005. godine javila Lindmanova u namjeri da spoji svoj um i tijelo sa strojem“ (Turkle 2012: 152). Naime, umjetnica performansa Pia Lindman došla je na MIT s idejom pronalaska načina da spoji vlastito lice i tijelo s MIT-ovim druželjubivim robotima. Željela je na taj način upoznati njihov um (Turkle 2012: 151). Usp. <https://act.mit.edu/about/people/pia-lindman/>

Damasio ističe da u negativnim emocijama postoji mnogo više raznolikosti nego u pozitivnima te da je Tolstoj navedeno zasigurno naslutio kad početni okvir *Ane Karenjine* označio iskazom: „Sve sretne obitelji nalik su jedna na drugu, svaka nesretna obitelj nesretna je na svoj način.“ (Damasio 2003: 414).

¹² <https://digicult.it/design/shaping-alternative-futures-interview-pinar-yoldas/> Ovdje osobnu biografiju Kitty AI možemo zaokružiti biografijom Hello Kitty za koju antropologinja Christine R. Yano navodi da Kitty uopće nije mačka.

¹³ Cynthia Breazeal je profesorica medijske umjetnosti i znanosti na MIT-u, gdje je osnovala i vodi grupu Personal Robots u Media Labu.

¹⁴ Usp. Kasparov, Garry. 1996. „The Day That I sensed a new kind of intelligence“. *Time*, 25. 3. no. 13

„Prvi osjet umjetne inteligencije dobio sam 10. veljače 1996. u 16:45. EST, kada je u prvoj partiji mog meča s Deep Blueom, računalo gurnulo pješaka naprijed na polje gdje ga se lako moglo *ubratiti*. Bio je to prekrasan i krajnje ljudski potez. Da sam igrao bijelog, možda bih prinio kao žrtvu pješaka.“

D. B. Indoš je u razgovoru povodom navedenoga performansa naveo i vlastitu opsjednutost igranjem šaha s kompjuterskim programom Fritz:

„– U početku je rezultat bio 200:0 za njega. Kad sam to izgovorio nekim ljudima, smijali su se. Tek sam kasnije shvatio zašto: 'Pa koji čovjek može 200 puta pokušati i izgubiti'. To je jedna tvrdoglava i teška bitka koju vodim s Fritzom, kao što je Kasparov nastojao spasiti smisao čovječanstva u igri šaha s IBM-ovim kompjuterom Deep Blue, što mi je jednako smiješno kao kontrast militarističke jakne s Budom; dakle, to što je preuzeo na sebe ulogu Mesije koji će obraniti dostojanstvo čovječanstva u igri šaha sa strojem. Ili kao što je izjavio: 'Mnogo je više mogućnosti u šahu nego atoma u svemiru.' I sad ću kad dođem kući odigrati jednu partiju šaha s velikom nadom da ću baš sada pobijediti. (*smijeh*) Ali ne mogu više zamisliti da igram šah protiv čovjeka. Mislim da je to dokinuto kod mene.“
(Indoš 2004: 31)

Naime, u navedenom performansu riječ je o dvjema pozadinama. Jedna je ona kada D. B. Indoš igra šah na jednom od prvih prakompjutora, a igra ga je pritom podsjetila na TV-prijenose napada američkih zrakoplovnih snaga sa sofisticiranom opremom na tražene X-mete i kako projektili padaju na pogođeni cilj, gdje se u TV-prijenosu "zaboravlja" da su te pogođene, uništene mete – ljudi i da taj pogodak znači komadanje ljudskih tijela.

A druga pozadina igre šaha čini prisjećanje kako je igrao šah s ocem koji je u toj igri iskazivao simptome posttraumatskoga sindroma koji vuče od Drugog svjetskog rata.

„Za vrijeme igranja šaha on je zapravo intuitivno i nesvjesno igrao igru s vlastitom traumom i odrađivao ju je kroz igru šaha. Pritom je koristio rečenice: 'Juriš! U napad! Naprijed!' Možda sam taj trenutak trebao uvesti u predstavu. U ratu je od svoje šesnaeste do devetnaeste godine bio partizan, što je strašno traumatsko iskustvo za tako mladog čovjeka. Ujedno, navedene scene u kojima prizivam igranje šaha s ocem čine moj oproštaj od oca koji je prilično bolestan i star, i nekako sam odlučio da se na taj način preventivno oprostim od njega kao i kroz njegove predmete – sat, naočale i cipele – koje koristim u performansu. Riječ je o mogućoj traumi zbog stvari koje ostaju iza pokojnika. Zalažem se za prirodnu smrt, umiranje u dubokoj starosti, što je najveća radost života koju bi čovječanstvo trebalo realizirati. Na tome bi zajednica

trebala raditi, a ne na nasilnoj smrti, smrti od metka u ratnom sukobu, što je bila skrivena tema ove predstave.“ (Indoš 2004: 31)

I završno u kontekstu navedenoga performansa donosim Indoševu vrlo bitno tumačenje segmenta performansa u kojemu spaja golem magnet i metalnu štangicu.

„To je humoristična scena koja bi tako trebala djelovati na publiku. Kako u prirodnim znanostima ne stojim najbolje – imam neki jači defekt prema njihovim zakonima – magnetizam doživljavam kao fenomen s obzirom na to da funkcionira na privlačnosti, a ne, dakle, na agresiji. Naravno, pitanje je koliko i privlačnost može biti agresivna, ali sigurno ne u onoj mjeri kao u trenutku kada se dva predmeta spajaju bušenjem rupe i zatezanjem matice, a kamoli zabijanjem čavla, što je krajnje brutalno. Magnetizam shvaćam kao idealnu filozofiju budućnosti organizacije ljudskog života u zajednici – od reguliranja stanja u prometu, npr. vlakovi na magnetizam, do svih drugih regulacija. Trebalo bi totalno dokinuti bušenje, agresiju na svim područjima života, s obzirom na to da je magnetizam zadnja podnošljivost agresivnosti koja je prihvatljiva ljudima. Mislim da je taj koncept totalno zapostavljen i da se išlo mnogo lakšim, kraćim, ali stoga i destruktivnijim putem ili kao što Bloch kaže – kapitalizam, koji je nositelj tog takozvanog progresu, uvijek je mračno progresivan. Zbog toga sam izveo taj mali pokus s magnetom, gdje pokazujem da magnet iz kompjuterskog hard diska, koji je težak više od deset kilograma, može stajati okomito i da neće pasti s te željezne kutije koja se nalazi 50 centimetara niže. U dijelu kada stavljam štangicu od četiri grama, riječ je o karikiranoj priči o djedu i repi gdje je miš donio prevagu; dakle, magnet zbog te štangice nije pao na pod, nego ga je apsorbirao u sebe. A sve to polazi od TV-šahovskih figura s magnetom koje je velemaistor – dok sam bio dijete – stavlja na šahovsku ploču i koje su pritom radile zvuk 'klak' i ostale 'stajati u zraku'. To je bio moj prvi zadivljujući susret s magnetom.“ (Indoš 2004: 31)

Post scriptum o AI

Kao što navode Wanjin Dong, Soonbae Kim, Adam Slowik, Jianhui Lv, brzi uspon umjetne inteligencije više je od puke tehnološke evolucije; to je duboka kulturološka promjena, preoblikovanje priča koje pričamo i načina na koji razumijemo svoje mjesto u digitalnom kozmosu. Kako se umjetna inteligencija infiltrira u svakodnevni život – pokrećući *chatbotove*, virtualne asistente, sustave preporuka i još mnogo toga – njeni narativi postaju bojno polje na kojemu se ukorjenjuju ili potkopavaju prastare rodne i ekološke ideologije. Narativi umjetne

inteligencije često su izrađeni kroz leće usmjerene na čovjeka, crpeći iz dubokih izvora kulturnih, povijesnih i društvenih konteksta. Način na koji personificiramo ove tehnologije često se oslanja na postojeće društvene arhetipove. Često se ističe da je potrebno razmotriti proliferaciju virtualnih asistenata sa ženskim glasom kao što su Siri, Alexa ili Cortana. Rodni odabir ovih sučelja nije neutralan; on odražava i potencijalno pojačava ukorijenjenu rodnu dinamiku, pozicionirajući AI kao servilnu, popustljivu ili podložnu – osobine koje su kroz povijest bile nametnute ženama. Osim toga, antropomorfne osobe koje izrađujemo za *chatbotove* ili virtualne agente često odražavaju ljudske hijerarhije i pristranosti. Ovi digitalni entiteti, pretežno kodirani i dizajnirani od strane grupe koja nije raznolika, riskiraju održavanje stereotipa, bilo da se radi o skromnom ženskom *chatbotu* ili samouvjerenoj AI igrici orijentiranoj na muškarce (Dong, Kim, Slowik, Lv 2023).¹⁵ Tu možemo nadovezati priču o prvoj umjetnoj inteligenciji ženskoga glasa AI-DA (imenovanoj prema Adi Lovelace), što je prvi ultrarealistični robot umjetnik/ica na svijetu i to prva AI umjetni/ica čija je slika *AI God* ponuđena na aukciji prestižne kuće Sotheby's u Londonu. AI umjetnost također je ušla na tržište komercijalne umjetnosti. Godine 2018., slika generirana umjetnom inteligencijom pod nazivom *Portret Edmonda de Belamyja* prodana je na aukciji u Christie's za 432.500 dolara. Rastući interes za umjetnost generiranu umjetnom inteligencijom potaknuo je galerije, aukcijske kuće i kolekcionare da prihvate ovaj novi žanr, videći ga i kao inovativan oblik izražavanja i kao potencijalno ulaganje.

Kao što navodi Eliane Graham, kiborg (kibernetički osnaženi organizam) poznata je figura u *fantasy* žanru i jednako je tako ostvario velik ugled u feminističkoj teoriji.¹⁶ Kao hibrid biološkog i tehnološkog, kiborg je također postao metafora za zapadnjački posthumani identitet, ali pritom postavlja važna politička, ekološka i etička pitanja (usp. Graham 2002: 216). U tome smislu, „život u posthumanoj eri pojačao je naše tjeskobe u vezi s umjetnom inteligencijom dok je smanjio naše strahove u odnosu na životinje“, te će se stoga u jednom novom žanru *science fantasyja* mladoženje-životinje i nevjeste-životinje možda pojavljivati više u vidu strojnih kiborga, androida, robota (usp. Tatar 2017: XVI–XVII), što će odgovarati podjednako i zakonima žanra, ali i posthumanoj stvarnosti.¹⁷

¹⁵ https://www.jmis.org/archive/view_article?pid=jmis-10-4-301

¹⁶ Ivona Gregurić razmatra četiri vrste kiborga: animo kiborg (životinjski kiborg), homo kiborg (biomedicinski kiborg), kiber kiborg (cyber/digitalni kiborg) i robo kiborg (robotizirani kiborg) (usp. Gregurić 2018: 95). Što se tiče životinjskih kiborga, od njih može biti riječ o „poboljšavajućoj kiborgizaciji“ i uporabi u vojne svrhe ili pak o rekonstruktivnoj kiborgizaciji kojima se životinje vraćaju u zdravo stanje, kao što je to bilo s mačkom Oscarom, prvim mačkom s bioničkim šapama (usp. Gregurić 2028: 98–99):

¹⁷ Dvije osobine mitskih kiborga – animalna obilježja na ljudskome tijelu (primjerice, južnoslavenske vile s teriomorfnim nogama) te slučajevi zoopsihonavijacije (tipične npr. za more i vještice), odnosno navigacije duše u animalnom obličju – jednako su tako prisutne i u *fantasy* žanru. Navedeno može svjedočiti o tome da *fantasy* žanr danas možda jednoj skupini čitatelja služi kao svojevrsna suvremena mitologija kojom ostvaruju bijeg od vladajuće represije i depresije, ali i kao modifikacija *science fiction* žanra s obzirom na to da *fantasy* žanr pruža prostor mitskim

Napomena: Tekst je nastao u sklopu projekta „Bestijarij hrvatske etnokulture. Interdisciplinarna polazišta“.



Pinar Yoldas: *Kitty AI: Artificial Intelligence for Governance* (2016)

kiborzima koji su otvoreni kategoriji prirode, a ne kategoriji stroja. Upravo se tim nepovjerenjem u strojnoga kiborga, iako postoje predviđanja da će do 2040. godine svijetom uvelike dominirati roboti, *fantasy žanr* možda očituje i kao subverzija svih programa Velikoga Trojstva neoliberalnoga kapitalizma, a koje čine – Međunarodni monetarni fond (IMF), Svjetska banka i Svjetska trgovinska organizacija (WTO) (usp. Marjanić 2022).



D. B. Indoš, House of Extreme Music Theatre: *O boli i šahu*, 2004, Parainstitut Indoš, Tvornica Jedinstvo, Zagreb.

Literatura:

- Bojić, Ljubiša. 2022. *Kulturni organizam ili tehnofeudalizam: kako rastuće zavisnosti i veštačka inteligencija oblikuju savremeno društvo*. Beograd: Institut za filozofiju i društvenu teoriju.
- Bostrom, Nick. 2018. *Superinteligencija*. Nov Sad: Akademska knjiga.
- Bregman, Rutger. 2020. *Ljudski rod: Povijest čovječnosti*. Zagreb: Ljevak.
- Damasio, Antonio, 2003. „Descartesova greška. Emocija, razum i ljudski mozak“. *Evropski glasnik* 8: 397–414.
- Davenport, Thomas D. 2021. *Prednost umjetne inteligencije: kako iskoristiti revoluciju umjetne inteligencije*. Zagreb: Mate.
- Dong Wanjin, Soonbae Kim, Adam Slowik, Jianhui Lv 2023. „Bridging Human-Computer Interaction and Ecofeminism: Insights from Deleuze and AI“. *Journal of Multimedia Information System* 10(4): 301–320. Dostupno na: https://www.jmis.org/archive/view_article?pid=jmis-10-4-301
- Graham, Elaine L. 2002. *Representations of the Post/human. Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*. Manchester: Manchester University Press.
- Greguric, Ivana. 2018. *Kibernetička bića u doba znanstvenog humanizma. Prolegomena za kiborgotiku*. Zagreb: Hrvatsko filozofsko društvo, Pergamena, Znanstveni centar izvrsnosti za integrativnu bioetiku.
- Indoš, Damir Bartol. 2004. „Mnogo je više mogućnosti u šahu nego atoma u svemiru“. (Razgovarala Suzana Marjanić). *Zarez*, 141, 4. studeni 2004, str. 31.
- [Jarić Dauenhauer](#), Nenad. 2024. „Povijesni obrat: Ugledna aukcijska kuća prodaje prvi portret koji je stvorio robot“. Dostupno: https://www.index.hr/vijesti/clanak/povijesni-obrat-ugledna-aukcijska-kuca-prodaje-prvi-portret-koji-je-stvorio-robot/2609621.aspx?index_ref=naslovnica_vijesti teme_i_komentari_d
- „Likovna umjetnost umjetne inteligencije“. Dostupno na: https://hr.wikipedia.org/wiki/Likovna_umjetnost_umjetne_inteligencije
- Marjanić, Suzana. 2022. *Cetera animantia. Od etnozooologije do zooetike*. Zagreb: Pergamena, Znanstveni centar izvrsnosti za integrativnu bioetiku.
- Marr, Bernard. 2022. *Umjetna inteligencija u praksi*. Zagreb: MATE.
- Nehls, Michael. 2024. *Indoktrinirani mozak. Kako se uspješno obraniti od globalnog napada na svoju mentalnu slobodu*. Zagreb: TELEdisk.
- Suleyman, Mustafa. 2024. *Nadolazeći val: umjetna inteligencija, moć i najveća dilema dvadeset prvog stoljeća*. Zagreb: Egmont.

-
- Yoldas, Yoldas. 2016. „Kitty AI“. Dostupno na: <https://www.pinaryoldas.info/The-Kitty-AI-Artificial-Intelligence-for-Governance-2016>
- Tatar, Maria, ur. 2017. *Beauty and the Beast. Classic Tales About Animal Brides and Grooms from around the World*. London: Penguin Books.
- Turkle, Sherry. 2012. ***Sami zajedno: zašto očekujemo više od tehnologije a manje jedni od drugih***. Zagreb: Tim press.
- Virilio, Paul. 1999. *Brzina oslobađanja*. Karlovac: Naklada DAGGK.