

Zidnjaci, umjetna inteligencija i treba li uopće vjerovati robotima

U okviru natječaja *Ignorance is Strength? Artistic Expression and Biopower in the Post/Pandemic Age* što ga je provodila European Alliance of Academies među 10 odabranih projekata bio je i onaj Rebecce Merlić i Željka Beljana *Zidnjaci* (poslije *Truth is a Forgotten Memory*). Natječaj je kao temu umjetničkih istraživanja postavio biopolitiku, odnosno odnos između informatičkih tehnologija kao novih oblika političke moći (odnosno represije) i pojedinca koji je sveden na biomasu. Pitanja, nastala kao posljedica pandemijskih ograničenja, koja su se nastojala otvoriti jesu društvena nejednakost, utjecaj digitalnih medija na pojedinca i zajednicu i rastuće nepovjerenje u državna tijela. U tom su kontekstu bila zanimljiva i činjenica da su kontrole i restrikcije postavljene tijekom i poslije epidemije korona virusa, bile kontrolirane putem računalnih sustava. Isto tako je korištenje digitalnih alata proizvelo i nove oblike umjetničkih suradnji i kustoskih praksi. Rad Rebecce Merlić i Željka Beljana polazio je od spajanja digitalnog alata s onim tradicijskim (vezom) i virtualne realnosti sa svijetom fizičkih objekata. Kada replikant Roy Batty u *Blade Runneru* (1982.) izgovara čuvenu rečenicu „All those moments will be lost in time, like tears in the rain“ on potpuno izjednačava fizičku i virtualnu realnost. Njegovo sjećanje koje je dio računalnog programa istovremena obuhvaća i događaje iz fizičke pojavnosti. Međutim kao što je i njegova svijest iluzija stroja tako su i stvarni trenuci izgubljeni u vremenu i više se nikad neće vratiti iz nepovrata sjećanja. Upravo je takva nepovratnost osnova rada Merlić i Beljan, koji ujedinjuje umjetnu inteligenciju, virtualnu realnost, tradicijsko znanje i svijet taktilnih predmeta.

Zidnjaci (*Truth is a Forgotten Memory*) stoga svome istoimenom predmetu pristupaju kao odrazu i materijalizaciji društvenog stanja i pamćenja. Rekreativajući ih u dvama sferama, fizičkoj i virtualnoj, njihova se relevantnost iznova aktualizira, a povijesni se kontekst interpolira sadašnjicom. Zidnjak od zaborava čuva „podatke o društvenim promjena – odnosu među spolovima, braku, stupnju higijenske prosvijećenosti, modi pa čak i o političkim prilikama“ navodi Muzej Brodskog Posavlja čija je zbirka poslužila kao polazište rada. Umjetnički je proces započeo 3D skeniranjem zbirke te prikupljanjem na njima izvezenih poslovice. Skenirane oblike autori digitalno modificiraju čime stvaraju rješenja za digitalnu verziju, dok se za onu fizičku iste oblike otiskuje na tekstil kojega se potom veze. Tekstualne forme prenesene su u autoregresivni jezični model koji koristi duboko učenje kako bi proizveo vlastiti, čovjeku blizak tekst. Modelu Generative Pre-trained Transformer 3 (GPT-3) prepušteno je generiranje novih narodnih mudrosti temeljenih na spomenutim poslovicama te frazama i terminima ustaljenim tijekom pandemije. Prepuštajući se tako digitalnim alatima, kao što smo to revno činili u periodu u kojemu je i sam život bio sveden tek na virtualne reprezentacije i replikacije, jedne se moralno upitne vrijednosti zamjenjuju drugima. Tradicionalne, uvriježene ili jednostavnije, suštinski stereotipne prikaze i poslovice sada se izmješta u prostor (većinski) jednakih stereotipa, prostor video igara. Veze dvaju vremena, iskustava i stvarnosti dodatno se prepliću materijalima veza:

tradicionalnim voštanim papirom i nitima Pantonine boje godine „Very Peri”, fenomenima etnologije i suvremene pop kulture. Znamenito je i da su ovi zidnjaci izvezeni s obiju strana čime se krši običaj, no transponira glitch iz digitalne u fizičku domenu; ustvrđujući kako je teže promijeniti pogled nego li transformirati medij prijenosa podataka.

Mihaela Zajec
Josip Zanki