

VI NA FILMU: ISTORIJA (NE)ANTROPOMORFNE PARADIGME

Apstrakt

Rad se bavi analizom filmova o veštačkoj inteligenciji (sr.: VI, engl.: AI) prisutnoj kroz različite motive i pojavnostima najviše, ali ne samo u filmovima naučne fantastike utopijskog ili distopijskog ishoda. Cilj rada je da mapira svojevrsnu meta-(filmsku) istoriju i teoriju VI shvaćenu u trostrukom sledu: kao istoriju razvoja VI kroz različite filmove, kao rezime korišćenja VI u filmskoj produkciji i kao teoretizaciju VI kroz de/konstrukciju antropomorfne paradigme fokusirane oko fenomena sećanja. Analizirani naslovi su u opsegu od Metropolis (Metropolis, 1927, Fric Lang) do Drugog čina (Le Deuxième Acte, 2024, Kventin Dupje) i narativnom rasponu od melanholične utopije do dramatične distopije, dok interdisciplinarni pristup obuhvata teorije digitalnog preokreta, medijsku arheologiju, studije sećanja, teoriju novih medija i studije filma.

Ključne reči

VI, antropomorfna paradigma, kolektivno sećanje, film, mašinsko učenje

Tema mapiranja istorijskih i teorijskih promišljanja o VI upisana u filmske narative nužno počiva na interdisciplinarnoj platformi koja obuhvata niz teorija od novih medija i medijske arheologije, preko virtualne stvarnosti i „digitalnog preokreta“ na filmu (tj. uloge autora i uplive VI u logiku i naraciju filma, ontologiju i estetiku koje akcentuju tehnološki put „od zrna do piksela“), do šire pojmljenih studija sećanja i identiteta. Uprkos tematskoj i disciplinarnoj razuđenosti istraživanje je koncentrisano oko de/rekonstrukcije „antropomorfne paradigme“ tj. traženja apsolutnih analogija s ljudskom

¹ n.m.dakovic@gmail.com; ORCID 0000-0001-9704-0727

inteligencijom, mentalnim, kognitivnim i emotivnim procesima, nadasve sećanja i pamćenja. Globalni i filmski dominantni antropocentrizam/ humanocentrizam,² logična je posledica, inače, stalno prenebregnute činjenice da je VI nastala zahvaljujući inženjerskim i kompjuterskim naukama, ali da su debate od početaka situirane u polju društvene humanistike, te samim tim „sputane predrasudama antropomorfnosti“ (Walden&Makhortykh 2024: 325). Poetsko esejističku reartikulaciju tvrdnje nalazimo u recentnom ostvarenju *O heroju* (*About a Hero*, 2024, Pjotr Vinievič), gde mašine reprodukuju „svaki jedinstveni kvalitet ljudskosti“, te da je možda najveće postignuće ljudskog roda „što smo napravili mašine bolje od nas“.

Ugrađena u temelj filmskih narativa o VI, antropomorfnost „povlači“ razmatranje spektra raznovrsnih uloga VI u našim životima kao prijatelja, neprijatelja, ubice, ljubavnika, deteta, zaštitnika,³ rečju kao sve goreg sluge (sveprisutnog od kućnih aparata do ChatGPT-ja), koji se okreće protiv gospodara/ ljudskog roda, težeći da ga porobi, uništi ili, u najmanju ruku, da zamene mesta. Istovremeno, centralna pitanja VI razmatrana su ne samo kroz antropomorfnu paradigmu *en general*, već posebice kroz razlike identiteta ljudi i VI utemeljene na sećanju. Na tom tragu izvedena je suštinska razlika između veštačke i ljudske inteligencije – ljudska je rukovođena kulturološkim i etičkim principima i narativizacijom, dok VI koristi matematičke operacije logike i verovatnoće i modularni tretman podataka (Walden&Makhortykh, 2024; Ernst 2012).

Temelji antropomorfizacije

Priča o antropomorfnoj paradigmi počinje kada i priča o VI, zahvaljujući radu Alena Tjuringa i njegovom konceptu *igre imitacije* – potrage za mašinom koja skrupulozno podržava ljudske kognitivne mehanizme. Dve najzna-

- 2 Valdenova i Makhortik (Walden&Makhortykh 2024) ukazuju na reverzni proces matemorfizma – inicijalni opis funkcionisanja ljudskog mozga utemeljen na logičkim i matematičkim obrascima i modelima – koji je upravo prethodio antropomorfizmu i učinio ga mogućim. Antropomorfizam pak opisuje VI u terminima alegorije ljudske fiziologije, psihologije, neurologije (misli, uči, opaža, koncentriše, funkcioniše, neuroni, nervi, spoznaja, radoznalost...) ili koncepta kognitivizma, biheviorizma itd, (Nilsson 2010). Na ovom tragu, TV serija *Prime Target* (2025, Steve Thompson) „označava“ matematičare, koji se nalaze pod prismotrom različitih tajnih službi, kao direktne krivce za nastanak VI i otkriće opšteg koda koji obezbeđuje pristup svim kompjuterima i pohranjenim podacima.
- 3 Animirani film za decu, *Voli* (*Wall-E*, 2008, Endrju Staton) sa beskrajno simpatičnim robotom u glavnoj ulozi bavi se socijalno relevantnim temama za „odrasle“ poput konzumerizma, korporatokratije, uticaja ljudi na okruženje...

čajnije Tjuringove filmske biografije su *Enigma* (*Enigma*, 2001, Majkl Apted), fokusirana na njegov rad na protokompjuteru, mašini za dekodiranje nemačke šifre koja će odlučiti tok II svetskog rata; i *Igra imitacije* (*The Imitation Game*, 2014, Morten Tildun), o žrtvovanom privatnom životu i skrivanom identitetu. Tjuring imitira normativni heteroseksualni imidž kao što se kompjuteri trude da budu savršena imitacija ljudi. Konačno, čuveni Tjuringov test – ako čovek ne shvati da komunicira s kompjuterom onda je kompjuter prošao test – iskorišćena je za razumevanje VI u Garlandovom filmu *Ex Machina* (*Ex Machina*, 2014, Aleks Garland) i u serijalu *Istrebljivač* (*Blade Runner*). U prvom slučaju Kejleb (Donal Glison) koristi Tjuringov test u radu sa androidom⁴ koji se bliži apsolutnoj humanolikosti, dok su u drugom slučaju Vojt-Kampfov test i osnovni posttraumatski test prepoznavanja replikanata varijacija na temu.

Tjuringov rad nastavljaju naučnici poput Džona Makartija, Marvina Minskog, Kloda Šenona stvarajući novi oblik inteligencije, 1955. godine nazvan *veštačka inteligencija*, i s njom neraskidivo povezan i preklapajući pojam *mašinskog učenja*.⁵ Istoimeni film *Veštačka inteligencija* (A. I., Stiven Spilberg), snimljen 2001. godine kao znamenje novog milenijuma, a prema Oldisovoj (Brian Aldiss) kratkoj priči *Superigracke traju celo leto* (*Supertoys Last All Summer Long*, 1969), zapravo je varijacija poznate bajke *Pinokio* (1883, Karlo Kolodi). Naravno, više nije reč o drvenom lutku već o naprednom robotu, koji (i dalje nepromenjeno) želi da postane „pravi dečak“ i tako povрати ljubav prave „ljudske“ majke koja ga je napustila. Dve najbitnije iz niza podudarnosti koje gusto vezuju niti istorije VI jesu da je priča objavljena iste godine kada se odvija Klarkova priča/Kjubrikov film *Odiseja u svemiru 2001* (1968, 2001: *A Space Odyssey*), te da je Kjubrik, koji je dobio prava na priču sedamdesetih

4 U filmu je Tjuringov test upotrebljen u originalu bližoj verziji da kompjuter „prolazi“ test ako ubedi čoveka da nije samo čovek već specifično žena. (Jones, 2016)

5 VI je nužno definisati ne samo kao krovni termin za algoritamsko procesuiranje podataka omogućeno mašinskim učenjem (Walden&Makorktyh 2024: 327) već i kao softver koji za potrebe ljudi može da generiše sadržaj, preporuke, odluke koje utiču na okruženje itd., te koji odlikuju relacionalne strukture i interakciju s kontekstom. (Nilsson 2010: xiii) Mašinsko učenje je koje parametre određuje čovek odabirom podataka i smernica za analizu i obradu preduslov je nastanka VI. VI nastaje pak u trenutku kada nova vrsta inteligencije odbacuje smernice učenja koje postavlja čovek i uspostavlja sopstvenu logiku i inferenciju. Filmski osvrt na odnos mašinskog učenja i VI nudi koncept filma *O heroju*, objašnjavajući da je scenario napisao *Kaspar* (s obzirom na to da je junak filma Verner Hercog, jasna je aluzija na njegov čuveni film *Tajna Kaspara Hauzera* (*Jeder für sich und Gott gegen alle*, 1974), VI model obučen na filmovima i intervjuima nemačkog reditelja. Na osnovu ljudski određenog toka mašinskog učenja Kasper stvara *deep fake* sliku (lik, oblik, glas) i ponaša se na način koji pravi Hercog nikad ne bi prihvatio.

godina prošlog veka, predao projekat Spilbergu 1995. godine.⁶ Jedan od naj-recentnijih ali bitno drugačijih primera suočavanja čoveka i VI je TV serija *Revanš* (*Rematch*, 2024, Bruno Naon), o šahovskom meču (1997, Njujork) svetskog prvaka Garija Kasparova i superkompjutera *Deep Blue*, koji može da analizira dvestotine miliona poteza u sekundi.

Prvom pričom o VI inače možemo smatrati nemi klasik nemačkog ekspresionizma i SF žanra *Metropolis* (1927, Fric Lang), gde scenario Tee fon Harbou spretno kombinuje različite motive ludog naučnika, čudovišta koje se okreće protiv svoga tvorca ili večite borbe za očuvanje humanog sveta ugroženog manipulativnim robotima, tj. literarnu tradiciju od *Frankenštajna* (1818) Meri Šeli do Čapekovog *R.U.R* (1920). Holivudska istorija počinje četrdesetak godina kasnije premijerom već pomenute, *Odiseje*, koja postavlja ključno pitanje svih vremena – da li će mašine zameniti ljude, ili šta se dešava kada VI počinje da samostalno misli, doživljava i spoznaje svet, uči i razvija se bez čoveka kao naredbodavca i učitelja?⁷ Superkompjuter HAL 9000, mozak svemirskog broda *Diskaveri 1*, koji 2001. godine hita ka Jupiteru, počinje da opstruira misiju izdajući sopstvena naređenja, prikupljajući i zadržavajući podatke. „Razmišljajući“ na neočekivan način, ali očigledno na osnovu principa stečenih mašinskim učenjem, HAL nas ostavlja u nedoumici da li je u pitanju kvar ili skrivena agenda nove vrste inteligencije i „bića“.

Četiri klasika žanra, *Istrebljivač* (*Blade Runner*, 1982, Ridli Skot) i *Istrebljivač 2049* (*Blade Runner: 2049*, 2017, Deni Vilnev), te *Terminator* (*The Terminator*, 1984, Džejms Kameron) i *Terminator 2: Sudnji dan* (*Terminator 2: Judgment Day*, 1991, Džejms Kameron),⁸ egzemplifikuju pojavnosti i vrste VI, od androida/robota do kiborga/ljudskog bića, a na tragu teza Done Haravej (Haraway 1985) i Endija Klarka (Clark 2003). Haravejeva tvrdi da su u poznom XX veku svi ljudi zapravo postali kiborzi, dok Klark zaključuje da smo svi mi „prirodno rođeni kiborzi“ jer je usavršavanje ljudi i njihovih sposobnosti me-

6 Spilberg je, potom, film posvetio Kjubriku, koji je preminuo u međuvremenu (1999), dodatno podvlačeći poseban odnos uzora i inspiracije dva autora. Afinitet prema istim temama očigledan je i u Kjubrikovoj nikad neostvarenoj ekranizaciji romana Luja Beglija (Louis Begley) *Ratne laži* (*Wartime Lies*, 1991), pretvorenog u scenario *Arijevska dokumenta* (*Aryan Papers*). Kjubrikov projekat je tekao uporedo sa Spilbergovim pripremama *Šindlerove liste* (*Schindler's List*, 1993), pa uvidevši redundantnost i izlišnost dva filma o Holokaustu, Kjubrik odustaje od svojih planova.

7 Premisa *Odiseje* je i strah „da će roboti zameniti ljude“, koji seže do početaka kibernetike kao *II industrijske (kompjuterske) revolucije*, uklapajući se sa određenjem SF kao žanra koji reprezentuje „strah od budućnosti“.

8 Za detaljni sadržaj navedenih filmova konsultovati različite baze podataka o filmovima (IMDB, Wikipedia itd.).

haničkim ili elektronskim protezama dovelo do preobražaja robota u ljudska bića/kiborge. U tom ključu, odnos dva dela *Terminatora* dà se sagledati kao preobražaj Terminatora (Arnold Švarceneger) iz androida u kiborga. Prvi Terminator je android programiran da ubije Saru Konor (Linda Hamilton) i spreči rođenje njenog sina, budućeg vođe *Otpora* koji će pobediti *Skajnet*. U nastavku filma, T-1000 (Robert Patrik) novi je savršeni robot ubica, opet poslat iz budućnosti da ubije Džona (Edvard Furlong) dok, istovremeno oda-slat, reprogramirani prvi Terminator treba da spreči to ubistvo.⁹ Reprogramirani android T-800 vođen očinskim instinktima i ljubavlju prema Džonu kao „stečenom“ sinu postaje kiborg. Žudnju za humanošću i „bivanjem čovekom“ zapečaćuje (samo)žrtvovanjem – insistiranjem da ga spuste u rastopljeni čelik i time potpuno unište kako ne bi postao „predak“ T-1000.

Sledeća superiorna verzija¹⁰ robota koji postaje „ljudskiji od ljudi“ je Ava/Eva (Ališa Vikander)¹¹ kao prva žena nove vrste, „bivša mašina“ u filmu *Ex Machina*. Kejleb treba da proveri da li Ava zaista može da misli, oseća, ima svest... kao što je pokazala na Tjuringovom testu. Nejtan (Oskar Ajsak), Avin tvorac i vlasnik korporacije, tvrdi da je Avina manipulacija Kejleбом već dokaz da ona ima svest, ali ne i emocije. Ava na kraju uspeva da ih obojicu nadigra i spreči i Nejtanov plan da je uništi i Kejlebov plan da joj pomogne da zajedno pobegnu. Nejtan je mrtav, a Kejleb ostaje zaključan u kući dok se slobodna Ava utapa među ljude na gradskoj ulici. Postaje jedna od nas ili, preciznije, „nova vrsta“ jer se o istinitosti i pravovernosti njenih emocija može i dalje debatovati.

Novu vrstu androida, eklektičnog u odnosu na prethodnike srećemo u filmu *Atlas* (*Atlas*, 2024, Brad Peyton), 2043. godine, u razorenom svetu kome prethodi „totalni genocid ljudskog roda“. Naspram odmetnutog androida, punokrvnog teroriste, Harlana (Simu Liu) i njegove ideje „konačnog rešenja“

9 U prvom delu zaštitnik poslat iz budućnosti da zaštiti Saru je Kajl Ris (Majkl Bin), koji je i Džonov biološki otac.

10 Intermedijarni oblik nalazimo u filmu *Ona* (*Her* 2013, Spajk Džounz), gde se usamljeni Teodor (Hoakin Finiks) zaljubljuje u virtuelnog asistenta, operativni sistem Samanta.

11 Eva, ime prve žene, još je jedna iz obilja biblijskih referenci koje nalazimo u filmovima o VI sa-glasnim s konceptom budućnosti kao reciklažom drevne prošlosti zapisane u Starom i Novom zavetu. Sva zbivanja u filmu *Istrebljivač 2049* odigravaju se tokom svega sedam dana (30. jun – 6. jul 2049), upravo onoliko vremena za koliko je Bog stvorio naš svet. Junaci, a pogotovo Kej (Rajan Gosling), za koga sumnjaju da je Izabrani, spasavaju svet, odnosno ono što je od njega ostalo posle ekološke katastrofe – apokalipse. U filmu *Matriks* (*Matrix*, 1999, braća Vačovski), jedini „stvarni“ grad van Matriksa je Sion (često se koristi kao sinonim za Jerusalim ili Izrael u celini); jedan od likova se zove Trinita (Trojstvo/Keri En Mos), a Neo (Kijanu Rivs) na kraju filma odleće u nebo.

stoje Atlas Šepard (Dženifer Lopez) i ARC – džinovski naoružani robotički egzoskelet, kojim ona nevoljno upravlja uz pomoć neuroveze s kompjuterom (VI) simpatičnog običnog imena Smit. Iako se Smit na kraju isključuje, preživela neuroveza „ugrađena“ je u novi ARC koji se povezuje sa Atlas starom „emotivnom lozinkom“ – „Hvala ti što si me spasio/ila“, to jest poslednjim rečima koje je Atlas izgovorila Smitu.

Izvesno, tematski određena prethodna grupa naslova povinuje se antropomorfnoj paradigmi jer je *Istrebljivač* borba za opstanak kiborga uz pomoć ljudi, a *Terminator* (i Atlas) kao u ogledalu, borba za opstanak ljudi uz pomoć replikanata koji su spremni na (samo)žrtvovanje. Na istom tragu je i simetrija filmova, *Odiseja* i *O heroju*, kada u različitim vremenima i ambijentima VI otkazuje poslušnost tvorcu. Kao što Hal sledi samo sopstvene naredbe, tako Kasper odbija da Hercog preuzme režiju filma i odstupi od scenarija – napisanog posle obuke/mašinskog učenja – VI u pravcu ljudskih standarda „mogućeg i verovatnog“ zapleta. Humanost koja kroz sećanje, nadu i uz velike žrtve trijumfuje nad distopijom narativa apokalipse, rata ili genocida upućuje na žanrovsku prevagu melanholične utopije erodiranih granica.

Usavršavanje VI povećava opasnost „digitalne apokalipse“ naslućene u filmovima, a potom uglavnom opovrgnute budućnošću koja stvarno dolazi. Bitemporalni model filmske priče je „mogući svet“ (Lewis 1986; Rescher 1975) koji postaje stvaran i proverljiv s protokom vremena. Stvarno vreme i vremena fikcije (ima ih uglavnom dva) usklađuju se potvrđujući strah od budućnosti koju čovečanstvo stvarno proživljava (i preživljava) ali češće nas oslobađajući od njega. Neonoarovskom duhu *Istrebljivača* i *Istrebljivača 2049* doprinosi nokturalno urbano futuristički ambijent Los Anđelesa 2019. i 2049. godine, koji delimično postaje stvarnost s početkom pandemije i režima izolacije, usamljenosti i ograničenja života nalik apokaliptičnim prizorima iz filma Ridlija Skota. Nastavak snimljen trideset pet godina kasnije, 2017. godine, tj. dve godine pre odigravanja radnje prvog dela, započinje priču 2049. godine ili tačno trideset godina posle zbivanja u prvoj fikciji. Tajanstveno dete je rođeno 6. 10. 2019. godine, moguće u vreme prvih nikada nepriznatih slučajeva COVID-19 virusa. *Blackout* iz 2022. godine, tj. daleke prošlosti narativa, kao masovni gubitak dokumenata uporediv je kako s različitim aferama „curenja“ dokumenata (WikiLeaks) tako i sa nikada nesačuvanim ili još neotkrivenim dokumentima o poreklu, toku i broju žrtvi pandemije. *Off* svet ili Kolonije su ekstrateritorijalne crne zone gde su smešteni tajni zatvori namenjeni mučenju i interogaciji, upravo kao Guantanamo zaliv 2002. godine.

Terminator koristi bitemporalnost odlaska iz sadašnjosti u prošlost da bi se orkestrirale i iskontrolisale budućnost i nada o pobjedi humanog sveta. Android-ubica dolazi iz postapokaliptične 2029. godine, sveta razorenog ekološkim incidentima i klimatskim promjenama u 1984. godinu premijere filma. *Terminator 2: Sudnji dan* nastavlja priču jedanaest godina kasnije, 1995. godine (bliska budućnost samo četiri godine posle premijere filma) uz predskazanje da će odbrambena mreža opremljena VI-om, *Skajnet*, otpočeti nuklearni holokaust¹² 29. avgusta 1997. godine. Predskazanje je brzo opovrgnuto jer, iako većito na ivici, svet još nije iskusio nuklearni rat dok se ekološka devastacija sveta (i u filmu *Atlas*) postojano ostvaruje globalnom nebrigom čovečanstva.

Konačno, *Matriks* je nespecifikovana budućnost žižekovske „pustinje stvarnog sveta“, koju čini se uveliko živimo. U distopijskoj budućnosti, ljudi žive u virtualnoj stvarnosti, *Matriksu*, koju je stvorila i koju brižljivo kontroliše VI. Jedini način oslobođanja iz ropstva kompjuterskog programa, otelovljenja Bodrijarove simulakre, jeste uzimanje crvene pilule, koja nas oslobađa iluzije i dekonstruiše simulaciju.¹³

VI kao filmski autor

Nastavak antropomorfizacije tematski obuhvata formalne uloge (reditelja, scenariste, producenta i drugih članova filmske ekipe) VI u produkciji filma neminovno prožete metafilmskim i metaVI razmišljanjima.

Banalni primer VI kao filmskog autora donosi film *Kraj: veštački fragmenti čovečanstva* (*THE END: artificial fragments of humankind*, 2023, braća Ero), koji se nadmeno i neuspešno poigrava gledaoцем i mogućnošću filma koji je stvorila VI. Izvesno, odjavna špica samo nominalno navodi kao scenariste braću Ero i A.I.GPT4ALL, da bi time suštinski pokrila fragmentarnost i haotičnost priče.

Obuhvatni primer VI u ulozi *filmaša* nudi francusko ostvarenje uvek (za) čudno prepoznatljivog Kventina Dupjea, *Drugi čin*, koristeći tri superponirana nivoa stvarnosti. Prvi nivo je Dupijeov film fikcije (film o filmu), koji uokviruje film u filmu (drugi nivo) kada potonji režira VI (treći nivo), dok

12 U skladu sa evociranim Holokaustom, filmovi često koriste i termin *preživeli*.

13 Ovoj grupi filmova pripadaju i narativi o virtualnoj stvarnosti koji su ponekad i eksplicitno *mind game* filmovi (Elsaesser 2021): *Čudni dani* (*Strange Days*, 1995, Ketrin Bajgelou), *eXistenZ* (1999, Dejvid Kronenberg), *Početak* (*Inception*, 2010, Kristofer Nolan) ili *Trumanov šou* (*The Truman Show*, 1998, Piter Vir).

samo afisionadosi francuskog filma otkrivaju četvrti nivo, u duhu autofikcije i dokumentarnosti, s granicama „pod brisanjem“ između likova fikcije i glumaca stvarnosti.

Svi nivoi počivaju na neuobrućenoj glumačkoj improvizaciji; pretencioznim dijalozima o aktuelnim temama u rasponu od *cancel* kulture, #MeToo, političkog angažmana do homofobije; glumcima koji slobodno „uskaču i iskaču“ iz uloga, stvaraju ih i komentarišu sa distance stalno dekonstruišući slabašni osnovni zaplet „opasnih ljubavnih veza“, u kojima svako želi da se otarasi postojećeg partnera... Sve ovo svesno otežava razlikovanje rediteljskih intervencija Dupijea i VI, vodeći zaključku da možda i ne postoje. Kadrovi s nahovanim zvukom, praćeni muzikom, već „obrađeni“ za prikazivanje gledaocu su jasno markirani kao pripadajući filmu *trećeg nivoa*, koji režira VI. Nasuprot tome, kadrovi Dupijevog okvirnog (*prvog nivoa*) filma su sirovi, dokumentarni i „dugi“. Tek povik „Rez!“ otkriva da su to i kadrovi filma u filmu, tj. *drugostepenog* filma, čime celo delo dobija jasnu dimenziju autoreferentnosti i dekonstrukcije mehanizma stvaranja filmske iluzije stvarnosti.

David (Luj Garel) i Florans (Lea Sjedru), kao glumci *prvostepenog* filma i likovi *drugostepenog* filma, razgovaraju o novoj relevantnoj stvarnosti, fikciji koju podjednako potpisuju i Dupije i VI u spektru uloga od beskrupuloznog producenta, nemilosrdnog scenariste do rigidnog reditelja čiji glas čujemo s laptopa. Davidovim rečima, ako bi on sada prevario svoju ženu s Florans, taj čin ne bi imao nikakvu vrednost jer bi pripadao stvarnosti, a ne fikciji kao novoj, jedino referentnoj stvarnosti koji je stvorila VI potvrđujući *Drugi čin* kao drugi deo priče o VI kao suverenom vladaocu i tvorcu simulakre. No za razliku od svemogućeg brutalnog antagoniste distopijskog sveta *Matriksa*, u francuskom filmu VI je ironični protagonista i ambivalentni prijatelj koji nam pomaže da se nosimo sa nerazdvojivima fikcijom stvarnosti i stvarnošću fikcije.

U tekstu *O heroju*, kao dokufikciji, reditelj objašnjava da nije reč o filmu koji je napravila VI već o filmu o VI, to jest o istraživanju šta se dešava kada VI pokuša da otme i zloupotrebi vaš lik. Inspirisan Hercogovom izjavom „da ni za 4.500 godina kompjuter neće snimiti dobar film“ kao što su njegovi, Pjotr Vinievič snima film o VI koja imitira rediteljski rukopis i stil, stvaralačku ličnost i lik velikog nemačkog reditelja. Kasperov (VI) scenario je priča o Hercogu kao istražitelju misteriozne smrti Dorem Klerija, radnika u fabrici kuhinjskih aparata u izmišljenom nemačkom gradiću Getinkiršenbergu. Dobro osmišljena peripetija nudi dva moguća objašnjenja Klerijeve smrti – da

je reč o sukobu s *mašinom* (*Infinity Machine*)/„odbeglom“ VI, ili da je reč o grešci u Kasperovom scenariju, što vraća film na promišljanje VI i njenih stvaralačkih potencijala.

Čije je ovo sećanje?

U većini filmova o VI poigravanje sećanjem, transmisija ili manipulacija njim opšte su mesto zapleta, dok se pitanje posedovanja sećanja, prirodno stečenog ili implementiranog, i emocija postavlja kao jasna razdelnica ljudi i VI. U razmatranju osobnosti sećanja VI – usled sprege identiteta i sećanja (Bergson 1896; Assman 2010; Hirsch 2012) i VI kao digitalnog medija – polazimo od određenja uloge VI u tvorbi kolektivnog sećanja ljudi (Walden&Markotykh 2024) i proizlazećem traumatskom nemanju i nepostojanju sećanja VI bez pomoći ljudi.¹⁴

Prema Valdenovoj i Makhortiku (2024), *differentia specifica* VI generisanog kolektivnog sećanja jeste saobraženost principu *best fita*¹⁵

VI transformiše prakse ljudskog sećanja kroz kompleksne sisteme interakcije¹⁶ čoveka i kompjutera (Makhortykh, 2024). Ova interakcija je delimično vođena logikama i temporalnostima, koje ljudi ne moraju da razumeju: npr. umesto opažanja prošlosti kao narativa, VI je vidi kao sekvencu podataka poređanih *prema best fitu* (Mackenzie, 2015, pp. 453–454). Često, ovo ustrojstvo je operacionalizovano ne kao utemeljeno na etici ili javnom interesu već na maksimalizaciji korisnikovog bavljenja (sa sećanjem povezanim) sadržajem koje VI povlači ili generiše (Walden&Makhortykh 2024: 331)

Best fit, dakle, počiva na probabilističkom izboru podataka tj. prosečne tačke podataka su vrednije i važnije nego podaci koji reflektuju nijansirano kolektivno sećanje i, podjednako bitno, neposredno ispunjavaju želju ljudi za ko-

14 Drugim rečima, pratimo promene uloge VI kao subjekta i objekta u procesu sećanja te kao entiteta koji razvija emocije i emocionalnu inteligenciju. Ulogu emocija potvrđuje sveprisutan motiv snova i sanjanja – od simptomatskog naslova pripovetke Filipa K. Dika, „Da li androidi sanjaju električne ovce?“ (1968) na osnovu koje je nastao film Istrebljivač do finala filma *O heroju*, kada Hercog suočen sa VI želi da zna – parafrizirajući Šekspira – od čega su sastavljeni snovi „beskonačne mašine“.

15 ili u nedostatnom prevodu koji nećemo koristiti modelu *najboljeg kroja*.

16 Interakcija figurira i u Albaševom određenju nastanka kolektivnog sećanja kao memorijskoj interakciji kada se sećanja „razmenjuju“, prepričavaju ali ne između dvoje ljudi već između čoveka i VI.

herentnim narativima i jednoznačnim direktnim odgovorima na pitanja.¹⁷ Eliminacija etičkih, kontekstualnih, emocionalnih parametara izbora koje definiše i implementira programer vodi osamostaljivanju VI, koja tada sama postavlja premise – čoveku nedokučive osim u matematičkim terminima – verovatnoće, statistike, logike i *best fita*. Na filmskom platnu pak, HAL, Ava, Kasper i ostali otržu se kontroli najčešće vođeni žudnjom za novim, humanim identitetom iniciranim i podržanim sećanjem.

Vrednost sećanja filmski je rezimirana u čuvenom monologu „suze na kiši“ (*Istrebljivač*), kada Bati (Rutger Hauer) nadmoćno stoji nad Dekardom (Harrison Ford), koji se drži rukama za ivicu provalije... i umesto da ga ubije, replikant govori o tragičnoj spoznaji sopstvene prolaznosti i nestajanja bez traga. Reči: „Svi ovi trenuci izgubiće se u vremenu, kao suze na kiši. Vreme je za umiranje“... sažimaju veličinu ljudskog identiteta i života, odnosno poetizuju Albvaševu (Halbwasch, 1950) tvrdnju o vremenskoj ograničenosti kolektivnog sećanja, koje traje onoliko dugo koliko opstaje sama grupa (grupa replikanata je malobrojna i *apriori* zadatog trajanja). Slično, ali u esejističkom tonu, Boris Grojs (*O heroju*) objašnjava da biti razuman i razmišljati znači spoznati krhkost sopstvene egzistencije, što vodi agresiji. Mašine koje nisu „razumne“ su mirnije, pa je Batijev monolog o fragilnosti i neminovnosti nestajanja bez ostavljanja sećanja i uspomena pun zatomljene agresivnosti koja mu u poslednjim trenucima daje na ljudskosti.

Suština kolektivnog sećanja (Halbwasch 1950; Assman 2010; Nora 1996) jeste činjenica da nastaje kroz pripadnost grupi, oblikujući individualno sećanje u okvirima iscrtanim istorijskim okolnostima, socijalnim zbivanjima, podacima o prošlosti te zajedničkim emotivnim i kognitivnim iskustvom. Kolektivno sećanje „predstavlja kapacitet, sposobnost društva da 'aktivira' ili 'reaktualizuje' pojedine prošle događaje“ (Sladcek, Trifunović, Vasiljević 2015: 11), što objašnjava inverziju u slučaju VI koja nema na raspolaganju prošlost koju može da aktivira sve dok joj čovek ne podari *ready made* sećanje. Na tom tragu, filmski narativi se bave samo individualnim slučajevima promene identiteta VI (android-kiborg-nova vrsta čoveka) na osnovu kolektivnog sećanja,¹⁸ koje joj daju ljudi aktivirajući sopstvenu, humanu prošlost i sećanje dokazujući trajnost antropomorfne paradigme.

17 Za više o VI generisanom kolektivnom sećanju kao diskursu oblikovanom odnosima moći ili kao objektivizaciji subjektivnih sećanja i rituala zarad ideološke instrumentalizacije videti Walden&Makortykh 2024 i Schuh 2024.

18 Svaka vrsta kolektivnog sećanja – socijalno, komunikativno i kulturno – je promenjena i prilagođena VI. Socijalno sećanje je moguće samo pod uslovom da ljude prihvatimo kao inicijalnu socijalnu zajednicu. Komunikativno sećanje segmentirano i partikularno se ostvaruje kroz

Ukoliko pak sećanje shvatimo metaforički, kao da obuhvata „prakse i materijalne artefakte“ i nije samo vezano za svest te prestaje da bude individualno, dolazimo do drugačijeg zaključka o generisanju kolektivnog sećanja VI. Vodeći nas kroz mene individualnog sećanja, VI filmovi pribegavaju povezanostima sa akcijama i predmetima koje, ipak, ne hipostaziraju kolektivno sećanje, identitet i svest. Individualno sećanje je personalizovano, afektivno, telesno te angažujuće u odnosu na prošlost sećanju koje preuzima VI, čime dalje otvara mogućnost identitetske konfuzije. U filmu *Istrebljivač*, Dekard shvata da je Rejčelino (Šon Jang) sećanje zapravo presađeno sećanje Tajlerove nećake, pa Rejčel, posledično, nije neodlučna samo u pogledu toga da li je replikant ili ljudsko biće, već nesvesno i da li je Rejčel ili Tajlerova nećaka? U *Istrebljivaču 2049*, Kej mora da se bori s potisnutim sećanjem da bi potvrdio svoj identitet i poreklo osnovano dovedene u sumnju. Autentičnost sećanja – kako je smišljeno potvrdila Ana Stelin (Karla Jurin), vrhunska dizajnerka replikantskih sećanja – čini da pomisli da je on zapravo prvo replikantsko dete, Jedini i Izabrani, ali neprolazak osnovnog posttraumatskog stresa poništava njegovu sumnju i upućuje ga da dalje traga.

Tajanstveno individualno sećanje izranja kroz „mnemoničku naraciju, odnosno verbalni prenos sećanja s jednog člana grupe na drugog“, kroz ugrađene uspomene i „podmetnute“ predmete. U filmu *Istrebljivač 2049* ključ sećanja je drveni konjić, igračka, koji skriven u peći u sirotištu kao „tranzicioni objekat“ pretvara konkretni narativni i metaforički prostor sećanja u „tranzicionu zonu“ (Khun 2010). U intermedijarnoj zoni se sučeljavaju dva sveta: prošlosti i sadašnjosti, ljudi i replikanata, života i smrti dok pozicija „na prelazu“ ili „između“ naglašava važnost kretanja i pregovora otelovljenih u Kejovoj potrazi. Tokom vremena, svi likovi u zoni (Kej, Dekar, Ana) utiskuju subjektivna značenja u igračku „prisvojenu“ i uvučenu u zonu (Khun 2010) pretvarajući je u tranzicioni, ali i mnemonički objekat koji određuju identitete subjekata. Drveni konjić kao pregzistentni originalni objekat u novom svetu potrage postaje konkretno svedočanstvo prošlosti, a time i dotad nevidljivih i neprepoznatih identiteta. Okončanje potrage i izlazak iz tranzicione zone ruši iluzije i laži brižljivo negovane u situaciji „gledanja a neviđenja“, (Khun 2010), pa tranzicioni/mnemonički objekat čini da subjekti konačno vide i prepoznaju ono što su oduvek znali ali nisu želeli da priznaju da postoji. Tako saznajemo da je Ana Steline zapravo traženo dete, potomak Dekarda i Rejčel, i da je svesno lična sećanja „ugradila“ u sećanje replikanata i time kontrolisala

vezu sa mašinom (*Ex Machina*), ugrađenim sećanjem (*Istrebljivač*) ili neurovezom (*Atlas*). Kulturno sećanje objektivizovano u kulturnim artefaktima prilagođeno je, naravno, individualnim slučajevima i svedeno na mnemoničke predmete.

i odlagala otkrivanje sopstvenog identiteta. Dekard polako odlazi u susret Ani dok Kej umire na stepeništu gledajući kako pada „kejnovski“ sneg, u kome ostaju zapretani predmeti sećanja ali i zaleđene traumatične emocije rastanka i gubitka. Još jedan replikant se žrtvuje za budućnost ljudi stare i nove vrste.

Razvoj medijskog sećanja intenziviran je s pojavom digitalnih medija kojima u širem smislu pripada i VI. Sećanje VI kao medijsko-digitalno odlikuju ubrzana arhivizacija i pristup prošlosti (Ernst 2012), nova ekologija i permanentna sadašnjost (Hoskins 2011), inovirana distribucija, te činjenica da obuhvata nastanak novog sećanja kroz re-strukturiranje, re-interpretaciju i distribuciju podataka (Kansteiner, 2022). Sam VI donosi najpre nove mogućnosti pretrage, sabiranja, indeksiranja, rezimiranja istorijskih izvora,¹⁹ a potom i re-sistematizaciju prema različitim obrascima statistike, verovatnoće, logike i stohastike (nasumična raspodela verovatnoće).

Na ovaj način, sećanja Džoi (Ana de Armas), hologramske replikantkinje (ali i tranzicionog objekta) s kojom Kej živi su

u stalnoj tranziciji i trenutnoj potrebi za prilagodljivim arhivama koje uključuju mikrovremensku prirodu kompjuterskog sećanja. Mikrotemporalnosti su vidljive u stalnoj potrebi za reloadovanjem i reispisivanjem sadržaja vezanog za pamćenje koji postaje interaktivan i u stalnom stanju fluksa (Ernst 2012: 97).

Stoga je razumljivo da se Džoi, polazeći s Kejom u potragu, isključuje „sa porta“, čime ne samo dovodi u pitanje svoj život već i briše sva sećanja na trenutke provedene s Kejom da bi otežala praćenje njihovog kretanja.

Trenutak razumevanja sećanja kao odlučujućeg za formiranje identiteta je spoznaja traume kao prosvetljenje koje usmerava priču ka utopijskom ili distopijskom ishodu. U filmu *Atlas* antagonizam je iniciran koliko činjenicom da Atlas i Harlan imaju istu majku toliko i „isplivavanjem“ na površinu potisnutog sećanja na traumu matricida i krivice. Atlas poverava Smitu da je Harlan ubio njihovu majku pošto je od nje kao mlađe dete ljubomorno na starijeg „brata“ dobio neograničen pristup njenom umu i mislima. Sticanje

19 Prethodna masovna digitalizacija istorijskih izvora čini dostupnim veliku količinu podataka za pretraživanje i obezbeđuje metapodatke. Uloga ljudi u programiranju VI je da osiguraju diverzitet sakupljenih podataka, a time i narativa kolektivnog sećanja kao amalgam različitih iskustva prošlosti.

svesti o ljudskoj istoriji kao nizu uništavanja i ratova čini da se Harlan reprogramira i da umesto spasioca postane najveća pretnja čovečanstvu, svodeći nadolazeći obračun na sukob ljudi stare²⁰ i nove vrste.

Humanity for Eternity!

Mapiranje istorije i teorije VI kroz filmove, sa svim propustima i ponekom nedoslednošću, ipak potvrđuje čvrstu vladavinu antropomorfne (ili simulativne) paradigme kada VI p/ostaje simulacija ljudske inteligencije pre nego konceptualizujuća mašina koja može da razmišlja na nov način. Najveći iskorak van temeljnih ograničenja nalazimo u slučajevima „simbiotičkog delovanja čoveka i VI“ (Licklider 1960; Huhtamo, 2000; Walden&Markotych 2024) podržanog podjednako snažnom ljudskom željom za „tehničkom transcendentnošću“ i voljom za kontrolu, razumevanje i korišćenje VI. Na drugoj strani ostaju egzacerbacije straha od osamostaljene VI koja dela u pravcu destrukcije ljudi i njihovog sveta.

Reakcije straha i nade, strepnje i žudnje, dominacije i podređenosti, odanosti i izdaje podržavaju demarkacionu ali erodirajuću liniju između utopijskih i distopijskih narativa koji postaju kontaminirane verzije melanholične utopije i dramatične distopije. Prepoznati *laissez faire* stav naglašava hegemoniju antropocentrizma oslabljenu usled relativizacije *happy endom*, koji od nespontanog melodramskog ishoda postaje dramski ishod prožet ambivalentnom (melodramskom) nadom u trijumf humanog. Drugim rečima, budućnost održanja antropocentrizma leži u ljudskim sećanjima koja se prenose VI dok u dramatičnoj distopiji nalazimo apokaliptični ili postapokaliptični ambijent sveta bez ljudi, emocija, sećanja. Filmovi dobijaju okončanje (*closure*) ili ishod (*resolution*), ali ne i jasan *happy end* i suštinsko rešenje (*solution*).

U terminima žanra, varijacija melodramske utopije nadvladava dramsku distopiju verom u svet u kome humano ostaje najviša vrednost, pomerajući filmove u domen kreolizacije SF i melodrame i zapečaćujući vladavinu antropomorfne paradigme. Takođe, većinu pomenutih filmova ne potpisuje samo VI već čovek, koji uglavnom kontroliše VI stvarajući posebnu vrstu simbiotičkog delovanja.

20 Prenos ljudskih uspomena među generacijama ima dodatno značenje. Kada trudna Sara Konor putujući Meksikom snima audio-trake, „uspomene“ za još nerođenog sina, reč je o obezbeđivanju postsećanja za post/nove generacije (Assman 2010; Hirsch 2012), uspostavljanju identiteta, ali i emotivne veze s majkom u neizvesnoj budućnosti.

Literatura

- Assman, A. (2010). From Collective Violence to a Common Future: Four Models for Dealing with a Traumatic Past. In: Helen Gonçalves da Silva et al. (eds.), *Conflict, Memory Transfers and the Reshaping of Europe*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, pp. 8–23.
- Bergson, H. (1990/1896). *Matter and Memory*. Princeton: Zone Books.
- Clark, A. (2003). *Natural-born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford UP.
- Elsaesser, T. (2021). *The Mind-Game Film: Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology*. New York: Routledge.
- Ernst, W. (2012). *Digital memory and the archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Halbwachs, M. (1992). *On collective memory*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Haraway, D. (1985/1987). A Cyborg Manifesto. Science, Technology, And Socialist Feminism in the 1980s. *Australian Feminist Studies*, Vol. Iss. Issue 4: 1–42.
- Hirsch, M. (2012). *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*. New York: Columbia UP. Hirsch.
- Hoskins, A. (2011). Media, Memory, Metaphor: Remembering and the Connective Turn. *Parallax*, 17(4):19–31.
- Huhtamo, E. (2000). From cybernation to interaction: A contribution to an archaeology of interactivity. In P. Lunenfeld (Ed.), *The digital dialectics*. Boston: MIT Press, pp. 96–111.
- Jones, N. (2016). Ex Machina. *Science Fiction Film and Television*, 9(2): 299–303.
- Kansteiner, W. (2022). Digital doping for historians: Can tory, memory, and historical theory be rendered artificially intelligent?. *History and Theory*, 61(4): 119–133.
- Khun, A. (2010). Cinematic Experience, Film Space and the Child's World. *Canadian Journal of Film Studies/ Revue Canadienne d'études cinématographiques*: 82–89.
- Lewis, D. (1986). *On the Plurality of Worlds*. Oxford: Blackwell.
- Licklider, J. C. R. (1960). Man-computer symbiosis. *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, hfe-1, 4–11.
- Nora, P. (1996). *Realms of memory: Rethinking the French past*, Volume I: Conflicts and divisions. New York: Columbia University Press.
- Rescher, N. (1975). *A theory of possibility*. Oxford: Blackwell.

- Schuh, J. (2024). AI As Artifical Memory: A Global Reconfiguration of Our Collective Memory Practices?. *Memory Studies Review*, 1: 231–255.
- Sladecsek, M. Trifunović, T. & Vasiljević, J. (2015). *Kolektivno sećanje i politike pamćenja*. Beograd: Zavod za udžbenike i Institut za filozofiju i društvenu teoriju.
- Walden V. & Makhortyh, M. (2024). Imagining Human-AI Memory Symbiosis: How ReRemembering the History of Artifical Intelligence Can Inform the Future of Collective Memory. *Memory Sudies Review*, 1: 324–342.

AI IN CINEMA: THE HISTORY OF THE (NON) ANTHROPOMORPHISING PARADIGM

Abstract

The concern of this paper is the analysis of film texts about AI through various motives and in different shapes, mostly but not exclusively in the SF narratives with utopian or dystopian ending. The aim of the research is to map out the threefold meta (cinematic) history and theory of AI understood as: the history of AI described in various films; the summary of the roles of AI in film production; and the theoretisation of the AI through the de/reconstruction of the anthropomorphic paradigm built around the phenomenon of memory. The list of case studies involves titles from Metropolis (1927, Fritz Lang) to Le Deuxième Acte (2024, Quentin Dupieux) – in the narrative span from the melancholic utopia to dramatic dystopia – while the interdisciplinary approach relies upon theories of “digital turn”, media archaeology, new media as well as memory studies.

Key words

AI, anthropomorphic paradigm, collective memory, cinema, machine learning

Primljeno: 27. 4. 2025.

Prihvaćeno: 19. 5. 2025.

III

СТУДИЈЕ КУЛТУРЕ

CULTURAL STUDIES

