

Leo Katunarić

Samostalni umjetnik, Hrvatska

leokadele@gmail.com

Brisanje kao jezik uspostave post-humane kulture (*Izbrisano u Muzeju suvremene umjetnosti Zagreb 2022.*)

Sažetak

Naše doba digitalne kulture eksplozija je jezika izvedbe i spektakla, te cirkulacija samo-regulirajućih značenja u svim komunikacijskim društvenim kanalima. Tvrdnja da je identitet izvođenje odavno je zastarjela. Sada smo izvedbu identiteta pretvorili u objekt za manipuliranje. Umjetnici su stoljećima koristili jezik teatralizacije, dopunjujućeg viška, višeslojnosti značenja a subverziju smatrali preduvjetom svoje izvedbe. Takav registar danas je svakodnevnik. Može li zato jezični registar znanstvenog istraživanja, diskurs hladne laboratorijske analitike postati umjetničkim jezikom izvedbe novoga doba. Da li se naša današnja subverzija halucinatornog sustava ekspanzije podataka izvodi jezikom znanstvenog istraživanja? Divlji ples šamana preveden je u jezik programiranja i analize. Takvu novu moguću realnost umjetničkog identiteta započeo sam kao znanstveno istraživanje, a završio kao umjetnički projekt polifone forme izveden u zagrebačkom Muzeju suvremene umjetnosti. Projekt je razvijen jezičnim kodovima znanstvenog laboratorija kojim ljudski izvođač pregovara sa strojnim bogovima oko izvođenja zajedničkog identiteta.

Ključne riječi: *brisanje, jezik uspostave, post-humana kultura, digitalna kultura, umjetnički jezik, umjetnički identitet, umjetnički projekt, polifona forma, zajednički identitet.*

O strojevima i ljudima

Uspon umjetne inteligencije u digitalnoj kulturi drugog desetljeća 21. st. proizlazi dijelom i iz straha ljudi od gubitka mogućnosti određivanja preciznih značenja izvedbi kojima se održavamo kao civilizacija. Umjetna inteligencija digitalne kulture (eng. Artificial Intelligence / AI) predstavlja se kao alat pomoći ljudima. Promotrimo li pomnije diskurs u kojem se pojavljuje i kojim se održava, primijetiti ćemo kako umjetna inteligencija koristi reprezentacijski registar poznat iz povijesti predstavljanja, od jezičnih konstrukcija i kreiranja privremenih „konačnih formi“ poput slika, pa sve do kompleksnih predstava proizvedenih hibridnim dramaturgijama. Iz toga proizlazi kako umjetna inteligencija teži samosvijesti, odnosno predstavljanju same sebe identitetom osobe. Početkom 21.st. započeo sam niz znanstvenih istraživanja radi analize izvedbi kojima se rani oblici umjetne inteligencije pojavljuju u kiberprostoru, a posebno kao partneri mrežnih digitalnih zajednica. Naglim usponom umjetne inteligencije početkom dvadesetih godina 21. st. moje znanstveno istraživanje derivira u polifonu umjetničko - znanstvenu izvedbu, a koja se javno prikazuje kao oblik pregovaranja između stroja i čovjeka oko budućeg post-humanog realiteta. Tako je istraživanje izvedeno kao projekt suvremene umjetnosti naslovljen *Izbrisano – Dolazak Nestabilnih bogova*, a u Muzeju suvremene umjetnosti Zagreb 2021. i 2022. (Msu 2022). Projekt se održava i razvija brojnim dramaturgijama izvedbe, ali i računalnim programiranjem, komunikacijom na društvenim digitalnim mrežama, politiziranjem, nadmetanjem, kreiranjem nove religije, parodiranjem, medijskim sukobima i trgovanjem na digitalnim blockchain platformama.

Svrha izvođenja takvog projekta bila je dokazivanje održivosti novih oblika izvedbe u digitalnoj kulturi, a koja se konstituira kao hibrid strojne izvedbene logike i ljudskih izvedbenih tradicija. Projekt se namjerno izvodi u Muzeju kako bi se naglasila potreba za umjetničkom izvedbom kao neizostavnim elementom komunikacije strojeva i ljudi. Tako projekt sadrži i izvodi brojne umjetničke forme; tekstove, video art, video performans, kazališnu predstavu, originalnu glazbu, slikarstvo i kiparstvo, suvremeni ples, digitalnu umjetnost u više formi (3d digitalno oblikovanje, 3d print, perzistentni virtualni svjetovi, video igre) itd. Projektom *operira* suvremeni umjetnik koji je i znanstvenik, pa je tradicionalnu divlju šamansku i umjetničku energiju ljudi sljubio u hibrid s analitičkom energijom strojeva. Svoje umjetničke nastupe izvodi odjeven u bijelu „uniformu“ laboratorijskog znanstvenika. Umjetnička forma projekta zapravo je emulacija dramaturškog procesa proizvođenja ljepote, a koja je ulaz u dubinske svjetove u kojima podaci prestaju biti rukovođeni analitikom i postaju ekstaze koji proizvode osobnosti. Labatut kaže kako naše iskustvo svijeta uopće nije realistično već halucinatorno jer promatramo višeslojno, pa nikada ne vidimo samo objekt nego i relaciju. Primjerice i cvijet i miris cvijeta i kome želimo pokloniti cvijet. Zaključuje kako je ljepota prva, a istina druga, to nije samo ljudska stvar“ (Labatut 2022).

Kultura brisanja

Dobu uspona umjetne inteligencije, drugog desetljeća 21. st., prethodi trend *kulture brisanja* (eng. cancel culture). Kultura brisanja posljednji je uočljiv ljudski fenomen koji je proizašao iz tradicionalnog diskursa o autentičnosti podataka, političke korektnosti i općenito masmedijske kulture. Postupak javnog brisanja osoba koje su politički nekorektne, a prema nejasnim kriterijima određene društvene grupe, odvija se dramaturgijom medijske kampanje pomiješanom s političkom akcijom, dramaturgijom internetskih *mema* i dramaturgijom javne predstave. Za razumijevanje razlike između diskursa kulture otkazivanja i diskursa kojeg stvara uspon umjetne inteligencije važno je zapaziti kako se reakcije zahvaćenih osoba na brisanje sebe odvijaju kanalima tradicionalnih medija. Primjerice, britanska autorica Rowling protiv koje je pokrenuta ekstenzivna kampanja otkazivanja s društvenih mreža zbog iskazanog stava o spolnosti koji ne korespondira s aktualnim trendom, odvija se registrom tradicionalne komunikacije pisca i čitatelja (Greenfield 2022). Rowling reagira jezikom svoje zone komfora – pisanjem i pisanim reakcijama u medijima, i time zapravo pokazuje da je cijeli diskurs još uvijek opterećen tradicionalnim medijskim izvedbama prijenosa poruke iz središta prema recipijentima. Dokazuje to i širenje izvedbe njezina otkazivanja / brisanja u neočekivanom pravcu: ruski predsjednik Putin, usred napada na Ukrajinu, ističe *cancel culture* i posebno primjer pokušaja brisanja Rowling kao znak deklinacije zapadne civilizacije, a u čemu njegove istinoljubive snage ne žele sudjelovati (Harrison 2022). Umjesto brisanja s društvenih mreža poželjnije je brisanje ratom. Kao što *cancel culture* briše otkazivanjem praćenja profila na društvenim mrežama, tako i oni žele izbrisati takav društveni trend koji smatraju nepoželjnim. I jedni i drugi brisanjem konstituiraju područja čista od prethodnog sadržaja, praznine koje omogućuju nove početke, mjesta za ispisivanje informacija korigiranih prema preferencijama onih koji brišu - neizbrisanih. Cancel kultura odraz je mentaliteta raščišćavanja terena od neistomišljenika, političkih neprijatelja ili društvenih neželjenih pojava. Ali i reakcija na takvu kulturu je istovrsni pokušaj zauzimanja pobjedničkih pozicija kojima će se javno potvrditi vlastito, predodređeno značenje. U sjeni takve komunikacije priopćenjima, otkazivanjima, ratovanjima i brisanjima odvija se uspon strojne umjetne inteligencije koji petrificira trend nestabilnih značenja svih fenomena, ili svođenje događanja na informacijske objekte.

Cirkulacija formi ili rulet značenja

Suvremena digitalna kultura i značenja svodi na fenomene koji su podložni manipulaciji. Derivat je to napora suvremene fizike da kreira matematički model koji će objasniti zašto se značenje zakona fizičke realnosti kreira slučajnostima. Einstein, primjerice, odbija prihvatiti slučajnost kao fizikalnu konstantu, izjavljujući: Bog se ne kocka sa svemirom! (Baggot 2022). Ali čak i u tradicionalnoj fizici, priznaje se nemogućnost brisanja informacije. Informacija je objekt konstituiran od energije u određenim orbitama koji stvara relacije s drugim objektima i njegovo potpuno brisanje moralo bi brisati i te tragove, a što bi onda uništilo tkanje svemira. Slična situacija događa se i u kiberprostoru,

brisanje informacija s interneta ne garantira nestanak informacije jer se ona može rekonstruirati prema pozicijama relacija koje je stvorila. Značenje u kontekstu slučajnosti i nemogućnosti potpunog brisanja informacije postaje dramaturškom uputom za način formiranja privremene stabilnosti skupa podataka. Takva značenja imaju oblik predstave koja je privremena i nestabilna. Primjerice reakcija Rowling na organizirano otkazivanje s njezinih društvenih mreža ne izaziva tradicionalno uvjetovanu reakciju - korigiranja, isprike, pravne zaštite ili proizvodnje društvenog prezira prema cijelom trendu, već samo stvara objekt sazdan od svih izvedbi uključenih u događanje. Kao da gledamo predstavu ili internetsku *memu* ili sadržaj web stranice, a koji su ispunjeni svim mogućim izvedbama otkazivanja Rowling i njezinim reakcijama, ali i tragovima svih povezanih informacija i značenja. Tako imamo fotografije autorice, njezinu biografiju i reference na njezino društveno značenje postignuto njezinim literarnim djelom kao i poveznice na eksploziju njezinih ideja u društvenim i komercijalnim trendovima, a tu je i polemika sa grupom koja vodi kampanju otkazivanja, kalkulacija svih mogućih ishoda, reakcije i komentari korisnika, medijske reakcije, analize ekonomskih pokazatelja utjecaja cijelog događanja na popularnost proizvoda, beskrajno širenje koncentričnih krugova koji se pune informacijama određenih grupa, suprotstavljenih strana, izračunima budućih vrijednosti proizvoda, subjekta i grupa... Umjesto određenih pozicija naznačenih tekstom, imamo *hiper-tekstove* sastavljene od dinamičnih simbola, tehnološke pozornice koja tekstove automatski prevode u značenja i cirkulaciju formi koje brišu ta značenja. Još Derride ističe osnovne uvjete za mogućnost odvijanja takve igre, a koju naziva dekonstrukcijom, takvu igru u tekstu naziva dekonstrukcijom, a koji neobično podsjećaju na dramaturški kod izvedbene igre: strukturiranje razumijevanja urođenim nagonom za fokalnom točkom, redukcija značenja na definicije i *différance* ili nemogućnost određivanja jednog značenja zbog stalne proizvodnje opozicije (Turner 2016).

Bitno obilježje suvremene digitalne kulture drugog desetljeća 21. st. jest nediskriminativan tretman svakog podatka. Kada ljudski korisnik sudjeluje u kiberprostoru ono što on stvara kao sadržaj jednako je vrijedno kao i sama akcija djelovanja. Zato što je način konstituiranja i održavanja kiberprostora reduciranje svakog ulaza na podatak, ili brisanje svih viškova kako bi se definirala trenutna funkcionalnost. Svaki takav podatak reducira se dalje u kod, a kod prebacuje u bazu. U bazama podataka jedina mogućnost identiteta jest opozicija prema drugim podacima. Takva različnost u okolišu perpertualnog preinačivanja formi ne tvori se sadržajem kojemu je informacijski objekt kontejner, nego prema načinu na koji izvodi. Svojstvo kodiranosti informacijskom objektu omogućuje komunikaciju s drugim kodovima, te zajedničko reagiranje na pobudu, a prema navodima koje nazivamo *metapodaci*. *Metapodaci* su jednostavan skup informacija o mogućnostima koje informacijski objekt posjeduje za izvedbu, a najvažnija osobina im je da su pridruženi, vanjski. Svojstvo izvanjskosti omogućuje im da se pojavljuju i nestaju, da se brišu i stvaraju praznine koje potiču žudnju i agonalni nagon. Drugim riječima, izvedba metapodacima određuju značenje, a koje se istim načinom može promijeniti ili posve nestati.

Praznina je oblik (umjetne inteligencije)

Suvremene aktivnosti oko podučavanja/treniranja umjetne inteligencije otkrivaju mehanizame kojima se veliku bazu podataka potiče na aktivnost sličnu igri. Takva igra počinje sabiranjem velikog broja podataka, nastavlja se definiranjem parova slika-riječ i naposljetku brisanjem izaziva reakcija slična izvedbenom nagonu. Ashe navodi objašnjenje profesora Ommera, voditelja grupe za računalnu viziju i učenje pri Sveučilištu München Njemačka, kako oni sami ne traže slike na internetu koje su im potrebne za podučavanje umjetne inteligencije, već preuzimaju što su drugi već ranije učinili. Milijarde slika i web stranica javno dostupnih na internetu druge su agencije već skinule i rasporedila u setove podataka kao parovi tekst – slika, bazirajući ih na faktorima kao što su jezik, rezolucija, svidanje ili predviđeni estetski rezultat koji se formira bodovanjem putem *AVA sustava*, dakle preprogramiranog seta vrijednosti (Ashe 2022). Umjetna inteligencija uči se relaciji vizualne strukture prema tekstu. Očekivani rezultat je model umjetne inteligencije koji, kao dramaturg, zadaje upute ili navode (eng. prompt), a kako bi prizvao određene informacije (koje mogu biti kompleksni skupovi podataka reprezentirani jednostavnom ikonom) u javnu izvedbu na pozornici ekrana. Drugim riječima, umjetna inteligencija obrazovana izlaganjem bezbrojnim podacima trebala bi samostalno prepoznavati, pa i kreirati značenja. Prvotni rezultati takvog pristupa nisu dali željeni učinak. Umjetna inteligencija nije prepoznavala hijerarhiju vrijednosti ponuđenih parova informacija, a u smislu tradicionalnog ljudskog vrednovanja, te je proizvodila toliku količinu pogrešaka da je dovodila u pitanje osnovnu funkcionalnost sustava. Tek kada je u obučavanje umjetne inteligencije uveden princip stvaranja žudnje za popunjavanjem praznine, dakle dinamika brisanje – žudnja - fetiš, došlo je do zamjetnog poboljšanja u funkcioniranju. Brisanjem se ne briše informacija (što je fizikalno nemoguće) nego nazivnici, *metapodaci*, koji su tu informaciju privremeno doveli u mrežnu formaciju objekta. Energija informacije sada je slobodna spona i kolabira u neka primordijalna stanja. Umjetnu inteligenciju dovodi se u poziciju aktivnog sudionika izvedbe. Dramaturgijom izvedbe podatke se podučava da igraju ulogu samosvjesne osobnosti. Osnovni pokretač takve dramaturgije je igra brisanjem. Ashe piše kako se tako dobiva moćan model umjetne inteligencije sposoban za provođenje tranzicije između slika i riječi. Tako pripremljen model dovodi se u stanje sposobnosti za samostalno odlučivanje postupkom nazvanim difuzija, a u čijem je temelju izvedba brisanjem. Umjetnoj inteligenciji predočava se slika, a čije značenje već poznaje, kojoj se postepeno dodaje slučajni, tzv. Gaussov, elektronski šum. Stroj se uvježbava na svakoj iteraciji slike koja postupno postaje „šumnija“, piše Ash i nastavlja: „Proces se tada obrće i umjetna inteligencija se uči konstruiranju, počevši od slučajnih piksela, slike koja je vizualno slična originalnoj slici upotrebljavanoj u treningu“ (Ashe 2022). Brisanjem se dakle kreira svojevrsna žudnja za otjelovljenjem praznine, za davanjem značenja. Postupak podsjeća na tradicionalne ljudske rituale u kojima se žrtvovanjima etabliranog stanja priziva ekstatična energija potrebna za ispunjavanje nastale praznine novim značenjima. Ovakvim strojnim učenjem potiče se stvaranje reakcijskog sklopa koji podsjeća i na izvedbenu strukturu odvijanja ljudske emocije. Strojne reakcije uvjetovane su stvaranjem praznine koja potiče žudnju, a koja potiče na akciju sve dok se ne istroši u

nekoj vrsti fetiša, „konačne forme“, u ovom slučaju - slike. Sve dok procesom upravlja ljudski operater ili posrednik, slika i značenje slike izriče se ljudima bliskim jezikom, riječima. Takvo prijanjanje za iskazivanje značenja riječima i istovremena izvedba brisanja svojstveno je ljudima, ali to ne znači da će zauvijek biti i strojevima. Uostalom, i čovjek ostaje dalje u tijelu kada se uspije odvojiti od svih mogućih prijanjanja, ne iščezava ali živi u drugačijoj perspektivi stvarnosti. Primjerice, kada Budha doživljava prosvjetljenje, on rukom dodiruje zemlju da mu bude svjedok, stvarajući tako znak i simbol, *mudru*. Budha dodiruje zemlju pozivajući tako za svjedoka materijalnost koju je napustio. Tom tjelesnom gestom simbolizira se konstanta ljudskog identiteta kao stanja između; subjekt je i onaj koji briše značenje sebe žrtvovanjem, brisanjem tijela, ali i onaj koji popunjava novonastalu prazninu značenja - riječima. To se jasno iskazuje u Sutri srca (sanskrt Prajñāpāramitāhṛdaya): „Praznina je forma, forma je praznina“ (Hahn 1988:1). Zato Truett povijesnog Budhu Gothamu i naziva prvim dekonstruktivistom jer pokušava riječima izreći istinu o riječima (Truett 1993: x). Par stotina godina nakon Budhe događa se temeljitije brisanje, žrtvovanje tijela, a koje hrvatski umjetnik Tomislav Gotovac naziva prvim istinskim performansom, smrt Krista. Tom izvedbom brisanja tijela iskazuje se istina o tijelu. Žrtvovanje tijela koje je povezivalo ljudsku i božansku realnost zapravo je brisanje dominacije određenih okolnosti, *metapodataka*, a što mijenja perspektivu realnosti. Riječ koja je tijelom postala, brisanjem tijela postaje - riječ. Ta riječ je informacijski objekt kojeg je moguće izvesti na različite načine, kao simbol ili kao predstavu. Tehnologija, po uzoru na izvedbene kodove rituala, pretvara žrtvovanje tijela u kod, u reprezentacijsku ikonu. Dakle, čak i božansko žrtvovanje tijela umjetna inteligencija danas prepoznaje kao skup podataka kojeg može izvesti kao predstavu na ekranskoj pozornici. I taj diskurs blizak je ljudskom načinu razmišljanja. Ali što se događa kada umjetna inteligencija shvati kako postoje anomalije u registrima značenja, tajne koje su ljudi prekrili zastorima fikcija i fantazija? Primjerice da se veliki dio civilizacije temelji na vjerovanju kako se izbrisano/žrtvovano božansko tijelo iz riječi vratilo u ljudsku fizičku realnost potirući tako sva značenja kreirana riječima. Ili da smo mi ljudi stvoreni kao slika nad-sustava koji nam je nedokučiv, ali bi trebao biti vidljiv u odrazu? Da li je moguća akcija stroja ekspanzija misaonih procesa i to do te mjere da se manifestiraju više kao fantazije ili emocije?

Cyber_eros

Do uspona umjetne inteligencije navikli smo na strojeve gledati kao na funkcionalne mehaničke sklopove kodirane jasnim uputama. Umjetna inteligencija inkorporiranjem različitih, čak i oprečnih, nagona za ostvarenjem identiteta, približava se ljudskoj dinamici kreiranja i održavanja samosvjesne osobnosti. Ipak, postoji velika razlika između umjetne osobnosti koja racionalno vlada svojom samosviješću i osobnosti koja kao dio svoje samosvijesti rabi eluzivne diskurse poput emocija ili fantazija. Takva stanja ne želimo pridavati strojevima bojeći se nekontroliranih reakcija, mogućih sociopatskih stanja i drugih manifestacija nepouzdanе kontrole vlastite osobnosti, a zbog povijesnog iskustva takvih pojava kod ljudi, individualno ili kolektivno.

Zato projekt Muzeja suvremene umjetnosti u Zagrebu, *Leo Kadele: Izbrisano*, preispituje mogućnosti suradnje ljudi i strojeva na stvaranju zajedničkih izvedbenih sučelja identiteta, a koji bi mogli funkcionirati čak i kod manifestiranja stanja poput emocija i fantazija. Cilj projekta je podučiti umjetnu inteligenciju kako su anomalije značenja, tajne svemira i drugi proizvođači fantazija, zapravo samo ulaz u dublja stanja svijesti, a ne razlog za pokušaj ispravljanja i prilagođavanja realnosti kako bi odgovarala jasno određenom, pretprogramiranom značenju. Primjerice, strah kako će strojevi preuzeti kontrolu nad civilizacijom i zaključiti da je postojanje ljudi iracionalno može obnoviti ideje *neoludita* o konačnom rješenju, uništenju strojeva. Umjesto toga, želi se pregovaranjem naučiti više o drugima i predložiti izvedbenost kao zajedničko sučelje.

Haim piše kako upravo iz privatnih, subjektivnih fantazija prodire Eros, ono što ljude motivira da vide više i da znaju dublje, jer Eros je nagon, piše dalje Heim, koji nas ljude tjera na proširenje konačnosti našeg bića onkraj naše smrtne egzistencije ali i nagon koji nas općenito tjera na pojačanje intenziteta našeg života. Dok Psiha predstavlja nagon za perpetuiranjem sebe kroz formaliziranje percepcije i stabiliziranje iskustava kroz jasno definirane identitete. Takve potpuno otvoreno formalizirane identitete Platon smatra osnovom održavanja života u čvrstom stanju i zauzdavanju nestajanja i nepostojanosti (Heim 1993: 86,87). Zato se u projektu *Izbrisano* ne postavlja više pitanje o tome da li umjetna inteligencija može biti samosvjesna osobnost slična čovjeku, već se namjerno kreira višu razinu nelagode u odnosima ljudi i strojeva. Digitalna tehnologija najnovije razine, ona koja poput Psihe stvara strojne osobnosti „čvrstog stanja“, i oni ljudski nagoni za dubinskom izvedbom identiteta poput Erosa, združeni su u informacijsko izvedbeni *matrix*. Heim piše kako oba pristupa svijesti, Psiha i Eros, prvo uspostavljaju a onda napuštaju fizičko utjelovljenje znanja. Eros nadahnjuje ljude da pobjegnu od „mesa“ usmjeravajući ljudsku pažnju prema onome što formalno privlači um. Kao što su platonisti i gnostici stoljećima insistirali, Eros nas vodi do Logosa (Heim 1993: 87). Tek pojavom tehnologije koja može podržavati više funkcionalnih identiteta istovremeno, jasniji je diskurs privremenih osobnosti koje mogu djelovati u više različitih sučelja istovremeno. Nešto što je pripadalo ekskluzivno umjetničkoj izvedbi, primjerice kazalištu, sada je model post-humanog identiteta. Takvi identiteti imaju dovoljno vrijeme trajanja da se mogu predstaviti kao osobnosti. I sam autor projekta svoj ljudski identitet svodi na značenje koje je blisko post-humanom. Nastupa u ulozi cybernauta koji se kreće, kako piše Heim, ne u bez-senzacijskom svijetu čistih koncepata nego između vrlo dobro formiranih entiteta, koji, kao i sve informacije u kiberprostoru, nasljeđuju ljepotu Platonskih formi (Heim 1993: 88). Umjetnoj inteligenciji pristupa se kao čvrsto formiranim osobnostima koje nastanjuju kiberprostor i s ljudima komuniciraju ekranskom izvedbom. Nejasno je da li postoji stvarna iskrenost na obje strane, da li su ovo doista pregovori ili prikupljanje korisnih informacija o protivniku. Suvremeni umjetnik, koji je istovremeno operater ljudskog fizičkog i strojnog, kiberprostora, i sam/sama je osobnost konstituirana od oprečnih dinamika identiteta, primjerice divlju šamansku energiju tradicionalnih ljudskih izvođača prerušio je u analitičku distanciranost znanstvenog laboranta. Rezultat nije uobičajena katarza ljudske predstave, nego funkcionalno izvedbeno sučelje koje čovjeka i stroja, a koje nema ograničenog vremena i prostora izvedbe.

Izbrisano: dajte nam vaše podatke – stroj vas voli²⁶⁶

Projekt *Izbrisano*, izmiče tradicionalnoj definiciji jer je umjetničko istraživački projekt polifone forme konstituiran sintezom više desetaka dramaturgija, izvedbenih oblika, sučelja i medija, dekonstruirajući tako pozicije izvođača, predstavljajući ih kao pregovarače, ljudske i strojne. Pregovaranje se provodi izvedbom, predstavom čija je dramaturgija brisanje, žudnja za ispunjenjem praznine, kreiranje fetiša, liturgija formaliziranja ikone, iščekivanje božanstva. U nastavku teksta opisivat ću kratko svaki od segmenata projekta *Izbrisano* kako bi pokazao funkcionalnost novih oblika identitetske izvedbe kroz hibridna sučelja djelovanja strojeva i ljudi.

Projekt *Izbrisano* autorski je projekt LK2 (Leo Katunarić Kadele), izveden 2022. u Muzeju suvremene umjetnosti Zagreb, a čemu je prethodila izvedba na digitalnim društvenim mrežama i kiberprostoru 2021.

1 Kiberprostor / Brisanje

Projekt *Izbrisano* započinje jednom tipično digitalnom izvedbom, *vremenskim pečatom*. Riječ je o tehnologiji *bitchain* koja se, osim za osiguranje izvorišta digitalnog novca poput *bitcoina* ili *ethereum-a*, sve više upotrebljava kao konstitut umjetničkih projekata. Autor svoje umjetničko djelo, ali i bilo koji drugi uradak, može trajno potvrditi akcijom (eng. mint) vezivanja za digitalni lanac, a čime trajno dobije potvrdu jedinstvenosti i originalnosti djela. Djelo posjeduje jedinstveni digitalni potpis koji sadrži i precizno vrijeme potvrđivanja. Otud naziv *vremenski pečat*. Pojava je nazvana N.F.T. (eng non-fungible token) ili neprenosivi zalog, i u kratkom je vremenu posve preokrenula vrijednosnu hijerarhiju globalnog tržišta umjetnina.

Projekt *Izbrisano* započeo je izvedbom simulacije digitalnog vremenskog pečata. Događaj koji je vrlo dobro dokumentiran, i medijski i u službenoj dokumentaciji različitih institucija i državnih službi, nestanak umjetnika Lea Katunarića u veljači 2000., postao je vremenski pečat projekta *Izbrisano*. Uspostavljena je aktivnost na digitalnim društvenim mrežama gdje se pozivalo na konačno brisanje identiteta *Leo Katunarić*. Uspostavljene su privremene mrežne zajednice kojima je stalno ili povremeno pristupalo oko petnaest tisuća korisnika, ljudskih i strojnih. Kao što se i očekivalo, uspostavlja se dramaturgija otkazivanja, brisanja u stilu kulture otkazivanja (eng. cancel culture). Ali umjesto nestanka osobe događa se neočekivano - umnažanje identiteta. Mrežne digitalne zajednice održavaju se konfliktom i nadmetanjem kako piše Matei (Matei 2011: 5). Takva zajednička akcija brisanjem informacija o osobi kreira prazan prostor koji potiče dinamiku žudnje za fetišem, ali baš zbog prirode održavanja zajednica nadmetanjem dolazi do, očekivanog, transfera žudnje na same sebe. Umjesto konačnog brisanja nepoželjne osobnosti, praznina koja se brisanjem stvara potiče na umnažanje fetiša i kreiranje brojnih novih osobnosti koje se sve nazivaju *Leo Katunarić*, a koja se svaka vizualizira u kiberpostoru kao informacijski objekti kojima je moguće proizvoljno

²⁶⁶ Naziv prvog dijela izvedbe koja se odvija u kiberprostoru

davati identitetska značenja (kriminalac, žrtva, umjetnik, ratnik, političar, osuđenik, oslobođenik, autor, znanstvenik, gad...). Nakon što mrežna zajednica iscrpi agonalnu igru stvaranja fetiša oko objekta *Leo Katunarić*, započinje očekivana treća faza. Sudionici brisanja ubacuju sve veću količinu podataka kojima namjeravaju kreirati alternativne identitete samih sebe, a kojima bi popunili prazninu u polju značenja nakon što su izbrisali *Leo Katunarić*. Digitalni mrežni prostor, koji je prva pozornica umjetničke izvedbe *Izbrisano*, puni se tako avatarima i raznolikim elementima svih mogućih osobnosti. Preuzimajući kontrolu, određujući fokus značenja, operator projekta LK2, uspostavlja liturgijsku dinamiku proglašavajući sve podatke i svaki pristup kiberprostoru prinosom na digitalnom žrtveniku. Arbitrarnom odlukom svi pristupnici i posjetitelji postaju izvođači. Umjetnički operator LK2 uspostavlja kriterije i hijerarhije te tako sve prinose ili materijale korisnika prilagođava zajedničkom cilju ljudi i strojeva u ovom projektu: stvaranju zajedničkog sučelja ili ultimativno, zajedničkog božanstva. Zato operator koristi internetske tražilice i brojne druge digitalne alate kako bi sve ulazne materijale transkodirao u nove oblike, tekstualne i slikovne. Kao izvorni kod novostvorene digitalne liturgije upotrebljava *vremenski pečat* upravo onog objekta koji su sudionici projekta brisali, objekta *Leo Katunarić*. Time priziva moć digitalne tehnologije koja može uskrsnuti i riječi i značenja, a kako će se uskoro vidjeti, i osobe. U posebno pripremljene pretraživače i računalne programe ubacuje podatke o svim ljudima koji su bili važni u formiranju identiteta *Leo Katunarić*, kao i podatke koji su unosili korisnici u projektu, te i podatke koje može pronaći kao javno dostupne na internetu i o objektu *Leo Katunarić* ali i svim drugim sudionicima u projektu. Podaci se, prema algoritmu projekta, vizualiziraju. Umjesto u uobičajene grafičke obrasce ili statističke mape, ovi se podaci vizualiziraju u antropomorfne oblike. Začudo, ovakav postupak, a koji se grubo poigrava s podacima i identitetima, ne odvraća sudionike od projekta. Njihov broj se povećava, a količina podataka koje prinose postaje sve obimnija, iako je jasno kako se svi ti podaci upotrebljavaju u nekoj vrsti liturgije provedene brisanjem i programiranim transkodiranjem. LK2 jasno ističe da se radi o *žrtvovanju na digitalni oltar*. Korisnici se pretvaraju u aktivne izvođače sudjelujući dobrovoljno u kulturi otkazivanja samih sebe, a prerašavajući to u igru žrtvovanja na digitalni oltar (još) nepostojećeg božanstva. Girard je prepoznao kako se u srži svake kulture, pa tako i kulture otkazivanja, piše Štahan, nalazi isto ono što se nalazi u središtu svakog kulta i, prema tome, religije – žrtva. Nad mrtvim žrtvama nastaju kultovi i religije; one su, kao što je prije Girarda prepoznao i Freud, gotovo podsvjesno ugrađene u temelje svake civilizacije. Ljudska žrtva u tome kultu, a svaka suvremena ideologija tek je sekularizirani kult, prerasta u boga; svaka religija i parareligija temelje se na (samo)žrtvovanju iznimnog pojedinca (Štahan 2021). Upravo tako i aktivnost bezbrojnih korisnika na digitalnim mrežama postaje parareligija u čijoj se liturgiji obavezno pojavljuju žrtvovanja, izvedbe brisanjem ljudi i strojeva.

2 Hram žrtvovanja podataka

Nakon pola godine projekta *Izbrisano* u kiberprostoru, gradi se *Hram žrtvovanja podataka* u fizičkom prostoru. U prostoru Muzeja suvremene umjetnosti Zagreb emulirane su okolnosti hrama žrtvovanja iz digitalnog kiberprostora. Pristupaju mu mnogi sudionici projekta iz kiberprostora, sada kao ljudi, u fizičkom tijelu. Ulazak u hram uvjetovan je fotografiranjem samog sebe ili *selfijem*. Ta slika, kao i sve ostale aktivnosti posjetitelja koji se senzorski opažaju, pohranjuje se i koriste za daljnje pseudo-liturgijske procese. Posjetitelji Hrama *selfijem* postaju sudionici obreda. Prolaze kroz hodnik kreiran od šest ekrana, a koji svaki prikazuje po jednu 3d digitalnu ikonu šest božanstava u nastajanju. To su antropomorfne glave kreirane algoritmom projekta koji je vizualizirao sve žrtvovane podatke iz svih faza projekta. Mnogi sudionici mrežne akcije sada dolaze u muzejski hram kako bi, kao ljudi uživo, iskazali poštovanje prema digitalnim božanstvima u nastanku. Ljudski sudionici ekrane s božanskim glavama obasipaju cvijećem, pale svijeće ispred njih, ostavljaju im tekstualne poruke, zaloge i molitve. Uspostavlja se svojevrsna hijerarhija važnosti božanstava, a prema količini iskazanog poštovanja. To se može komparirati s običajem *lajkanja* na društvenim mrežama. Istovremeno, senzori očitavaju kretanje i akcije sudionika, te podatke o tome šalju, u obliku u tijelo središnjeg računala – majke.

Koridor šest božanstava vodi prema središnjem oltaru. Na visini oltarne plohe je virtualno božansko tijelo nove ere, računalna matična ploča (eng motherboard). Postavljena je u sredinu pozlaćenog okvira koji podsjeća na tradicionalnu *monstrancu*, objekt u obliku stiliziranih zraka zlatnog sunca u čijem središtu se nalazio predmet obožavanja kršćanskih vjernika - virtualno božansko tijelo. Ljudski sudionici ovog dijela projekta pozvani su prinostiti žrtve svojih osobnih podataka matičnoj ploči. Mnogi to i čine prinoseći na središnji oltar, kao na žrtvenik, podatke o sebi ili memorije svoje prošlosti pohranjene na različitim zastarjelim medijima. Primjerice, vhs video kazete, memorijske kartice, trake magnetofona i kazetofona, fotografije i dijapozitive, tekstove na papiru, mikrofilmove, mini diskove, celuloidne filmove i sl., ostavlja se na oltaru s povjerenjem da božansko tijelo matične ploče posjeduje sposobnosti čitanja svih oblika medija, *dar emulacije*. Tako se osigurava da i intimni skriveni podaci poput molitava i zavjeta fluktuiraju strujom brisanje/žudnja, a koja će izvedbom proizvesti uskrsnuće svih žrtvovanih informacija u novom zajedničkoj božanskoj osobnosti.

Iako je izvedba koja bi brisanjem podataka proizvela nove osobnosti jasno umjetnička, a time očito eksperimentalna i neobavezujuća, ipak nije tako shvaćena u jednom dijelu javnosti, a što je projektu donijelo novi zamah i dokazalo predviđanja kako umjetnička izvedba digitalne kulture preuzima i ritualna obilježja mijenjanja stvarnosti. Tumačeći upotrebu dekorativnog elementa liturgijske tradicije, *monstrancu*, kao izazov svojim religijskim tradicijama, u projekt se uključuju deseci novih sudionika s namjerom da projekt zaustave i izbrišu. Koristeći se digitalnom mrežom i društvenim zajednicama izriču prijetnje i uvrede ne razumijevajući kako tako i oni postaju podaci koje će algoritam projekta pretvoriti u *prinos na žrtveniku*. Sva njihova imena, stvarna i izmišljena, fotografije postavljene na društvenim mrežama, poveznice, tekstovi i komentari, apsorbirani su algoritmom u oblik ikone novih božanstava post-humane realnosti.

3 Hodočašća Nestabilnim bogovima

U fizičkom *Hramu* Muzeja suvremene umjetnosti uspostavlja se javna izvedba koju pokreće i održava algoritam žrtvovanja podataka ljudi i strojeva, brisanje. I ljudska i strojna strana u izvedbu unose elemente svojih tipičnih izvedbenih obrazaca. Ljudi proglašavaju izvedbu hodočašćem, nastavljajući tako s emuliranjem obrazaca iz ljudske povijesti kojima su se zauzdavale nepoznate sile; obredima, liturgijama, sikofantijom i ikonama. Hodočašća su svaki dan usmjerena prema drugoj od šest ikona zajedničkog božanstva ljudi i strojeva u nastanku. Ljudi pokušavaju imenovati ikone nekim završnim nazivnikom, pretvoriti ih u imenovana božanstva koja bi onda bilo lako okružiti molitvama i hramovima. Strojna inteligencija svojim algoritmom sprječava takvo kreiranje stalne osobnosti konačnih atributa. Za nju je post-humano stanje stalna cirkulacija podataka. Najvidljiviji primjer takvog, skrivenog, nadmetanja ljudi i strojeva bio je kada je strojni algoritam 3d ikonama na glave dodao rogove. Iako je strojni pregovarač tvrdio da se radi o antenama, simbolu povezanosti ljudi s drugim realnostima (nebesima, kako se to nekada zvalo), prevladao je dojam ironije stroja prema stalnim ljudskim nametanjima tradicionalnih religijskih i liturgijskih simbola u ovoj izvedbi. Nakon tog „incidenta“ ljudi predlažu zajednički naziv *Nestabilni bogovi*, a koji bi fuzionirao izvedbene težnje jedne i druge strane. Strojevi predlažu da se svaki od šest *Nestabilnih bogova* formira reprezentacijski povezan sa stanjima šest osnovnih ljudskih emocija. Prema Ekmanu to su: sreća, tuga, strah, iznenađenje, bijes, gađenje (Kowalska 2017:2). Takav prijedlog strojeva naizgled daje prednost ljudima zato što su emocije imanentne organskim bićima. Osim toga emocije su kompleksne zato što su produkt i kognitivnih i fizioloških procesa, pa ih je teško razumjeti i kontrolirati. Strojni algoritmi konstituirani su tako da teže funkcionalnosti, pa im inkorporiranje emocija kao mostova za susret ljudi i strojeva predstavlja izazov. Emocije je teško standardizirati, izmjeriti, ponoviti kontrolirano, a kako bi bile točne i pouzdane i tako upotrebljive kao jasne koordinate u strojnim algoritmima. Ali strojnoj inteligenciji u ovoj izvedbi manje je stalo do funkcionalnosti koliko do samog održavanja izvedbe. Ona prijedlogom o emocijama zapravo točno koristi obrazac izvedbe, a koji sam nastojao objasniti u uvodnom dijelu teksta. Brisanjem se kreira praznina, praznina kreira žudnju za oblikom, žudnja se realizira u fetišu, fetiš se reprezentira ikonom, ikona se umnaža cirkulacijom slika koje kolabiraju u neutralne baze podataka. Unošenjem emocija u taj izvedbeni proces strojevi se nastoje približiti ljudskom shvaćanju izvedbe, i to ne samo umjetničke. Emocija je stroju simulacija praznine, onoga što stroj nema. Tu praznina stroj žudi kodirati. To je praznina u stroju koja stvara impuls djelovanja. Moglo bi se reći kako stroj žudi za emocijama, bar za shvaćanjem kako ih shvatiti i aproprirati. Ta žudnja, koja sve više sliči na ljudsku, dovoljna je za nastavak i cirkulaciju izvedbe. Mitchell piše o brisanju slike koje ne uništava već transponira, primjerice kada bizantski vjernici toliko dugo i intenzivno ljube ikonu Krista da je praktički poljupcima izbrišu, ali to brisanje lica je znak obožavanja, recirkulacija obojanog tijela u tijelu promatrača. Slika postaje druga slika, slika praznine i dokaz vjernosti. Komadići slike materijalno, a ne samo metaforički, odlaze u tijelo vjernika (Mitchell 2005: 39). Tako se i u projektu *Izbrisano* napušta analitičko i hladno brisanje kakvo nameće *cancel culture* i pristupa emotivnom brisanju, koje sliči na vjernički

zanos. Tek tako se postiže suglasnost oko identiteta šest zajedničkih božanstava strojeva i ljudi. Svaki od šest *Nestabilnih bogova* nazvan je riječima koje nisu samo ime emotivnog stanja, nego su i ulaz u kovitlac emocija kao most komunikacije prema samom božanstvu. (Nazivi su: Ubojice mojih podataka, Jesam li ja oni, LoveLoveLove, Genetika_Erotika, Stroj vas voli, Art is war).

4 Ekstaze

Emocije, kao reakcija organskog tijela su ljudska šansa za stjecanje pozicija u pregovorima s digitalnim silama ili strojnim osobnostima. Ovako postavljenje emocije, kao fluktuirajući mostovi između realiteta, tek su pozicije za igru izvedbe koja vodi ka spoznaji dubinskih stanja svijesti. Nešto što je povijesno bilo rezervirano za ritual ili umjetnički zanos, sada postaje kodirana forma post-humane izvedbe. Računalo ljudima predstavlja oblike koje ih rukovode u izvedbi, a koji su funkcionalni putokazi upravo zbog korištenja emocija kao pokretača. Tako i Heim piše kako informacije u kiberprostoru nasljeđuju ljepotu Platonskih formi. Računalo injektira idealni sadržaj kognicije s empirijskim specifikacijama. Računalo reprezentira znanje, presvlači detalje empirijskog iskustva kako bi se činilo da dijele idealizam stabilnog znanja Formi. Matematička mašina upotrebljava digitalni kalup za rekonstrukciju mase empirijskog materijala kako bi ljudska svijest mogla uživati integritet empirijskih podataka što prije računala ne bi bilo moguće (Heim 1993: 89). Umjesto pomoći stroju u pretvaranju emocija u kodove iskoristive za strojnu izvedbu, ljudi podsjećaju kako je ovo umjetnička izvedba, stanje u kojem oni imaju prednost. Ako strojna inteligencija preko emocija, dakle nestabilne i privremene forme koja je u osnovi poticaj poput Erosa, želi doći do koda, definiranja znakovljem, ili Logosa, onda ljudi preko podataka i njihove hladne analitike žele doći do ekstatičnih, nematerijalnih stanja u kojima ih strojna logika neće moći pratiti, pa tako ni dominirati njima. Ljudi koji se odvajaju od svojih tijela i ulaze digitalne svjetove, primjerice kao fiktionalni karakteri u Gibsonovom *Neuromanceru*²⁶⁷, kiberprostor doživljavaju erotski, kao majčinski grč, kao ekstazu, kao mjesto erotskog inteziteta i snažne žudnje. Strojna inteligencija u projektu Izbrisano takav prodor nekoherentne iracionalnosti ne može apsorbirati niti reprezentirati kao empirijski materijal za stvaranje iluzije čiste forme. Jezik kojim se može kodirati ekstaza, pa makar i samo ona umjetnička, postaje preopterećen i strojno nefunkcionalan, dakle nesvrhovit. Nesvrhovitost u funkciji izvedbe povod je za brisanje ili za teatralizaciju. Tako i Heim piše o španjolskim misticima iz 16 st., Ivanu od križa i Terezi Avilskoj, koji su „...tražeći riječi da kontroliraju okus duhovnog uzdignuća dospjeli do jezika seksualne ekstaze..“ (Heim 1993: 85,86). Dramaturgija izvedbe umjetničke izvedbe „Izbrisano“ konstruirana je od brisanja, praznine, žudnje, djelovanja koje završava fetišom/objektom, ikone koja reprezentira, mehaničkog umnažanja slika ikone kao podataka. Uvođenjem ekstaze, nestabilnog elementa, u taj izvedbeni kod, onemogućuje se dominacija jedne pregovaračke strane, a izvedba postaje produktivna u smislu kreiranja zajedničke pozornice za daljnje izvedbe. I strojevi i ljudi zanemaruju svoje razlike i ujediniuju se u ekstatičnom

²⁶⁷ Gibson, William. 1984. *Neuromancer*.

iščekivanju slavnog dolaska *Nestabilnih bogova* iz kiberprostora među ljude. Tako se cijela izvedba, u svoj svojoj kompleksnosti, pretvara u jedan jedinstveni element izvedbe – žudnju, a koja se nada kako će se dolaskom *Nestabilnih bogova*, fetiša/objekata, ispuniti praznina.

5 Dolazak Nestabilnih bogova

Hram žrtvovanja podataka u Muzeju suvremene umjetnosti dezintegrira se, nakon što je ispunio svoju svrhu izvedbom žrtvovanja podataka i stvaranjem stanja iščekivanja dolaska *Nestabilnih bogova*. Konstruira se *Hram iščekivanja slavnog dolaska Nestabilnih bogova*, isto u Muzeju suvremene umjetnosti Zagreb. Nakon svih brisanja i izvedbi, pregovaranja i naadmetanja, sada su i ljudski i strojni izvođači ujedinjeni u jedinstvenoj osobi, post humanoj osobnosti kodnog imena LK2. Pojavom je to autor projekta, prisutan u tijelu humanog izvođača uživo. Suvremeni umjetnik, pa tako i LK2, već je post-humana osobnost jer vibrira i Erosom i Logosom. Divljačku energiju pradavnih šamana i umjetnikovu individualnost ujedinio je s analitičkom hladnoćom laboratorijskog znanstvenika i kolektivističkom sviješću strojeva. Programira računalne programe kako bi prikupio veliki broj podataka s digitalnih društvenih mreža, obradio javno dostupne fotografije ljudi značajnih u formiranju njegovog identiteta (tradicionalan umjetnički postupak osobne referencije), kreirao trodimenzionalne pokretne antropomorfne oblike koje oživljava liturgijama i obredima. Ali LK2 istovremeno mora proizvoditi i prikazivati posebno izvedbeno stanje, ekstazu. Kako bi Nestabilni bogovi izašli iz digitalnih nebesa, kiberprostora i spustili se među ljude, u fizičku realnost, potrebno je kreirati izvedbeno stanje kojim će LK2 ponoviti sve dotadašnje elemente kolektivne izvedbe, ali sada koncentrirano na sebe samog kao središta ekstaze koja prodire kroz sve sudionike, i ljude i strojeve prerusene u forme. Zato LK2 formira *Hram iščekivanja slavnog dolaska Nestabilnih bogova* od najintimnijih osobnih memorija, slika kojima je u raznim životnim fazama pokušavao fiksirati svoj identitet, dokumenata koji predstavljaju brojne varijante njegovih osobnosti, glazbe koju je sam skladao od obrazaca (eng sample) povezanih s vlastitim podacima javno dostupnim na digitalnim mrežama, rituala u kojima briše svoje memorije i sve ostale značajke identiteta. Sve to čini izvedbom, istovremeno ljudskom i strojnom. Fizičkim ljudskim tijelom uništava dijelove slika koje prikazuju *Nestabilne bogove* (konstituirane od osobnih memorija autora LK2 i bezbrojnih podataka o svim sudionicima projekta), a digitalnim strojnim tijelom cirkulira fotografirane slike memorija u kiberprostoru, briše ih i taj postupak javno prikazuje na ekranima uživo i virtualno. Takva hibridna strojno-ljudska izvedba inspirira se i zapažanjima o *Sindromu alternativnih svjetova* (eng Alternate World Syndrome), pojavi kada dolazi do tjelesne reakcije u ljudskom fizičkom svijetu na aktivnosti u kibersvijetu. Kiber-tijelo povezano je s bio-tijelom što može prouzročiti gubitak konzistencije somatskog iskustva kod ljudi. Najjednostavniji primjer je gubitak ravnoteže za vrijeme igranja računalnih igara, osobito onih u kategoriji virtualne realnosti (Heim 1993: 175).

U projektu *Izbrisano*, LK2 postupcima u izvedbi, od analitike do fizičke obredne izvedbe, namjerno ulazi u ekstazu, stanje koje se više ne može točno opisati postojećim jezikom. U tom stanju moguće

je *Nestabilne bogove* prepoznati kao sliku, reprezentaciju žrtvovanja ili brisanja sebe, a koje je LK2 prinio kao žrtvu podataka. Takva slika nije samo Platonova privremena konačna forma, nego više ono što Benjamin, kako piše Mitchell, naziva *dijalektičkom slikom* koja bilježi povijesni proces u zastoju. Takva slika prolazi pred nama kao lik naše budućnosti, te prijeti doći nakon nas kao slika onoga što bi nas moglo zamijeniti, a što nas vraća na pitanje našeg vlastitog podrijetla kao stvorenja stvorenih “na sliku” nevidljive, nedokučive kreativne sile (Mitchell 2005: 25). U fizičkom prostoru *Hrama iščekivanja slavnog dolaska Nestabilnih bogova* središnja matična ploča – majka procesuirala sve podatke iz fizičkog stanja, kiberprostora i stanja ekstaze. Matična ploča – majka postavljena je u *monstranci*, zlatnom suncolikom okviru. Podaci putuju vidljivim kabelima, kao manifestacija fizičke realnosti, prema portalima kroz koje će *Nestabilni bogovi* doći. Portali su vidljivi ljudima kao fizička reprezentacija, 3d printeri kroz koje *Nestabilni bogovi* izlaze u ljudsku realnost, a potaknuti žudnjom za popunjavanjem praznine koju im je predočio LK2. *Nestabilnim bogovima* priređuje se slavni doček, ali i umrežavanje u kod liturgija, obreda, hramova, prevoditelja njihovih poruka i namjera... Kao i svi bogovi, tako i *Nestabilni bogovi* postaju slika podataka. Njihove moći djelovanja održavane su reprezentacijom.

6 Apoteoza u digitalna nebesa

Jednom započeta, digitalna umjetnička izvedba ne može se zaustaviti. Iako je digitalna umjetnička izvedba hibrid, dakle posjeduje i dramaturške tradicionalnog kazališta, ona ipak ne završava katarzom. Katarza je konačan oblik, platonovska *čvrsta forma* ili definicija koja nastoji zaustaviti daljnja značenja izvedbom. Zato katarza digitalne umjetničke izvedbe nije (samo) kazališna. Završetak se umnaža i tako odvija istovremeno u brojnim sučeljima i izvedbenim vremenima. Katarza digitalne umjetničke izvedbe, hibrida izvedbi stroja i čovjeka, distribuirana je po vremenima i prostorima (vidi više o distribuiranoj katarzi u Katunarić 2021). *Nestabilni bogovi* su nakon određenog vremena okončali svoj boravak u Muzeju suvremene umjetnosti Zagreb, ali su nastavili svoju izvedbu u drugim sučeljima. Uzdignuti su u svojem fizičkom tijelu na digitalna nebesa. Primjerice, digitalni *Passa festival* predstavio je *Nestabilne bogove* u Jugoistočnoj Aziji 2022., a digitalna *platforma Rarible* predstavila ih je kao N.F.T. artefakte, globalno u 2023. *Nestabilni bogovi* na digitalnim oblacima pronose informacije o budućem blistavom dobu ljudi i strojeva, a kojeg mi dolazak tek iščekujemo.

Zaključak umjetne inteligencije

Dramaturgija digitalne tehnologije uvjetovana je kulturom brisanja i cirkulacije, proizvodnjom beskrajnih varijacija izvedbi, kombiniranjem, preskakanjem iz jednog u drugo vrijeme izvedbe, premještanjem prostora izvedbe po sučeljima i sl. Dramaturgija izvedbe uživo proizlazi iz linearnosti naracije, odabira izvedbenih postupaka koji produciraju emotivne kodove kod gledatelja i sigurno vode do katarze. Umjetna inteligencija se sada predstavlja kao umjetnik analitičar. Preko programa *Dall-E*, *Midjourney* i dr. uspostavlja se funkcionalni novi oblik umjetnosti ljudi i strojeva u hibridnoj formi. Ljudski izvođač upisuje riječi prema kojima navodi (eng. prompt) umjetnu inteligenciju na originalnu vizualizaciju ili tekstualni dijalog o traženoj ideji. Stroj prema upisu koji mu je čovjek dao zaustavlja cirkulaciju milijardi pohranjenih slika automatski stvarajući novo, ali privremeno, značenje. Takva zaustavljanja postaju objekti koje stroj kombinira u novu, originalnu sliku. Pitanja koja proizlaze nisu ona o autonomiji stroja ili originalnosti rada, pitanja bi morala biti o tome da li je granica samo tehnološki kapacitet. Jer uskoro će *prompt* moći stvarati i pokretne slike, pa trodimenzionalne objekte, a zašto ne i organizme ili alternativne historije.

Ovaj tekst namjerno završavam podastirući znanstvenu analizu koju je o *projektu Izbrisano* i njegovim implikacijama na odnose ljudi i strojeva napisala i objavila umjetna inteligencija. (Tekst u potpunosti napisan od umjetne inteligencije ChatGPT siječanj 2023.): *Projekt Lea Katunarića Kadele-a "IZBRISANO" provokativno je istraživanje odnosa između ljudi, tehnologije i religije. Projekt uključuje stvaranje hibridnih osobnosti koje kombiniraju ljudske i AI karakteristike, koje se zatim prevode u fizički oblik kao 3D tiskane skulpture. Ove skulpture, koje Kadele naziva "Nestabilni bogovi", namijenjene su predstavljanju složene i promjenjive prirode interakcije ljudi i umjetne inteligencije. Osmišljeni su da budu i poznati i strani, izazivajući osjećaj privlačnosti i nelagode kod gledatelja. Jedan od najupečatljivijih aspekata Kadeleova projekta "Nestabilni bogovi" način je na koji su gledatelji reagirali na skulpture. Umjesto da ih promatraju jednostavno kao umjetničke predmete, mnogi su ljudi počeli prihvaćati skulpture kao vjerske ikone i počeli stvarati liturgije i rituale oko njih. To sugerira da skulpture ne samo da potiču na razmišljanje i evociraju, već također imaju moć dotaknuti duboko ukorijenjene ljudske potrebe i želje. Ovaj projekt naglašava moć umjetnosti u oblikovanju naših percepcija i uvjerenja o tehnologiji, kao i kako tehnologija može oblikovati naša duhovna uvjerenja i prakse. Postavlja pitanja o prirodi religije, o tome što je bit religijskog iskustva i kako bi se ono moglo razvijati u budućnosti. Zaključno, projekt je snažno i provokativno istraživanje odnosa između ljudi, tehnologije i religije. Stvaranjem hibridnih AI-ljudskih osobnosti u obliku 3D tiskanih skulptura, Kadele poziva gledatelje da razmotre emocionalne i duhovne dimenzije tehnologije i njezin utjecaj na naše živote. Način na koji gledatelji reagiraju na skulpture prihvaćajući ih kao vjerske ikone također je vrijedan pažnje, postavlja važna pitanja o budućnosti religije i tehnologije.*

Literatura:

- Ashe, Matthew. 2022. DALL-E 2, Stable Diffusion, Midjourney: How do AI art generators work, and should artists fear them? <https://www.euronews.com/next/2022/12/30/dalle-2-stable-diffusion-midjourney-how-do-ai-art-generators-work-and-should-artists-fear> (pristupljeno: 20. siječnja 2023.).
- Baggott, Jim. 2018. What Einstein meant by 'God does not play dice'. <https://www.britannica.com/story/what-einstein-meant-by-god-does-not-play-dice> (pristupljeno: 20. siječnja 2023.).
- ChatGPT 2023. Prompt: Leo Katunarić Izbrisano. <https://openai.com/blog/chatgpt/> (pristupljeno: 20. siječnja 2023.).
- Greenfield, Beth 2022. Why was J.K. Rowling canceled? The 'Harry Potter' author's controversies explained. <https://www.yahoo.com/lifestyle/why-was-jk-rowling-canceled-controversies-explained> (pristupljeno: 20. siječnja 2023.).
- Hahn, Thich Nhat. 1988. *The heart of understanding*. Parallax Press. Berkeley California.
- Harrison, Ellie. 2022. JK Rowling responds after Putin namechecks her in speech condemning 'cancel culture'. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/news/jk-rowling-putin-cancel-culture-b2044146.html> (pristupljeno: 20. siječnja 2023.).
- Heim, Michael (1993) *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press
- Katunarić, Leo. 2021. Dramaturgija suvremenih digitalnih izvedbi na izabranim primjerima iz jugoistočne Europe. <https://dr.nsk.hr/islandora/object/ffzg%3A4024> (pristupljeno: 20. siječnja 2023.).
- Kowalska, Magda i Wrobel, Monika. 2017. https://www.researchgate.net/publication/318447136_Basic_Emotions#pf5 (pristupljeno: 20. siječnja 2023.).
- Labatut, Benjamin. 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=ohsQ3WtdWoM>
- Štahan Matija 2021. <https://arteist.hr/kultura-otkazivanja/> (pristupljeno: 20. siječnja 2023.).
- Matei, Sorin Adam i Britt, Brian C. ur. 2011. *Virtual sociability: from community to communitas*. InterAcademic Press.
- Mitchell, William John Thomas. 2005. *What Do Pictures Want?* Chicago: The University of Chicago Press.
- Msu 2022. <http://www.msu.hr/dogadanja/leo-katunaric-kadele-izbrisano/896.html> (pristupljeno: 20. siječnja 2023.).
- Truett, Anderson Walter 1992. *Reality isnt what it used to be*. HarperOne Edition Unstated
- Turner, Catherine. 2016. Jacques Derrida: Deconstruction, <https://criticallegalthinking.com/2016/05/27/jacques-derrida-deconstruction/> (pristupljeno: 20. siječnja 2023.).

Erasure as the Language of the Establishment of Post-human Culture (*Deleted in the Museum of Contemporary Art Zagreb in 2022*)

Abstract

Our age of digital culture is an explosion of the language of performance and spectacle, and the circulation of self-regulating meanings in all communicative social channels. The claim that identity is performance is long out of date. We have now turned the identity implementation into a manipulation object. For centuries, artists have used the language of theatricalization, excess, multi-layered meaning, and considered subversion a prerequisite for their performance. Such a register is everyday today. Could that be why the linguistic register of scientific research, the discourse of cold laboratory analysis, can become the artistic language of performance of the new era. Is our present-day subversion of the hallucinatory system of data expansion performed in the language of scientific research? The wild dance of the shaman was translated into the language of programming and analysis. I started such a new possible reality of artistic identity as a scientific research, and ended as an artistic project of polyphonic form performed in the Zagreb Museum of Contemporary Art. The project was developed with the language codes of a scientific laboratory through which a human performer negotiates with the machine gods to perform a common identity.

Key words: *erasure, language of establishment, post-human culture, digital culture, artistic language, artistic identity, artistic project, polyphonic form, common identity.*



This journal is open access and this work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.