

Arta în epoca AI. Reciclarea

Drd. Codrin Vasiloancă-Smirnov
Universitatea „Al. I. Cuza” Iași
Facultatea de Filosofie și Științe Social Politice
kodrindvs@gmail.com

Abstract

This paper examines the question of art under the sign of artificial intelligence (AI), a topic as complex as it is contentious, as it redefines core concepts such as creativity, authorship, and even the role of the human being in the world.

We begin by outlining how AI – defined as a technology capable of reproducing a wide range of human cognitive processes at superhuman scale and speed – has emerged.

To illustrate the contrast between human and machine rationality, we analyze the landmark 2016 AlphaGo–Lee Sedol match, often considered the symbolic validation of modern AI. Within this framework, we compare two iconic moves from the match as expressions of two different cognitive backgrounds: a formal, algorithmic one and a human, unconscious one.

Lucian Blaga’s philosophy will help us distinguish between natural beauty and artistic beauty, and to understand the unconscious background as essential to human art and culture – while the absence of such a background in the case of AI-generated products serves as the fundamental criterion for evaluating them as non-art.

Ultimately, so-called AI art may be regarded as inflationary and akin to the notions of remake or cover – thus representing a form of artistic recycling rather than an expression of genuine, original art.

Keywords: *artificial intelligence, creativity, Lee Sedol, Lucian Blaga, unconscious, art, non-art, recycling*

Începutul. Validarea

În anul 2016, AI a intrat în lumina reflectoarelor după ce a reușit performanța de a învinge omul pe tabla jocului de Go, cel mai vechi și mai complex joc de strategie cunoscut, care, fără să implice niciun element de hazard în afara erorii umane, este arta marțială supremă a minții. A fost validarea supremă, specialiștii (persoane ultra-specializate în domeniul lor de activitate) atribuindu-i de atunci calități precum gândirea, sau chiar creativitatea.

Cu toate acestea, ne asumăm paradoxala sarcină de a tempera fascinația cvasi-generală pe care, în prezent, o generează sistemele AI, în

special prin varianta lor intitulată ChatGPT, în sensul de a argumenta, și aceasta este teza noastră, de ce produsele AI prezentate ca artă și vândute ca atare în licitații publice de răsunet mondial nu sunt, de fapt, artă, ci doar o formă inflaționistă de virtualitate, o formă de reciclare a artei autentice – vezi cazul obiectului intitulat „Portrait of Edmond de Belamy”, care, realizat sub tutela unui colectiv artistic francez de către o tehnologie GAN/Generative Adversarial Network, un model AI antrenat pe o bază de date alcătuită din portrete clasice, s-a vândut în anul 2018, la Christie’s, pentru 432.500 USD, provocând dezbateri despre problema drepturilor de autor, creativitate și valoare estetică (Christie’s, 2018).

Nimic din toate acestea nu ar fi astăzi cu puțință, dacă în 2016 programul AI al celor de la Google DeepMind nu l-ar fi învins pe Lee Sedol, campion mondial la Go.

În Europa, jocul de Go, de origine chineză, a pătruns târziu și i-a impresionat în primul rând pe marii jucători de Șah. I se atribuie lui Edward Lasker, un șahist entuziast de la începutul secolului XX, următoarea profecție, probabil apocrifă, totuși extrem de relevantă: „Șahul este un joc limitat la această lume. Go are ceva extraterestru. Dacă vreodată vom descoperi o civilizație extraterestră care joacă un joc pe care îl jucăm și noi, acel joc va fi Go, fără îndoială”. Se pare că civilizația extraterestră nu a coborât dintre stele, ci a fost descoperită în laboratoarele de cercetare IT sub conducerea lui Demis Hassabis, CEO și Co-Founder al Google DeepMind (compania care a dezvoltat programul AI denumit „AlphaGo”). Prezentând motivele care au dus la alegerea acestui joc ca mediu de cercetare și de testare, Hassabis trece în revistă faptul extrem de relevant că, în ciuda simplității regulilor sale (scopul este acela de a înconjura cu piese negre sau albe zone mai mari decât ale adversarului dintr-o suprafață de joc de 19x19 intersecții), jocul este atât de complex încât depășește numărul de atomi din univers cu cele 10^{171} permutări legale posibile ale celor 361 pietre albe și negre. Astfel, concluzionează Hassabis (vădind relevanța faptului citat), metodele tradiționale de AI – bazate doar pe căutare arborescentă pentru identificarea pozițiilor probabile – nu au nicio șansă în cazul Goului. Iată explicația sa:

(...) când ne-am propus să rezolvăm problema acestui joc, am abordat o strategie diferită. Am construit un sistem, AlphaGo, care combină o căutare avansată tip arbore cu rețele neuronale profunde. Aceste rețele neuronale primesc o descriere a tablei de Go ca input și o procesează prin 12 straturi de rețea, fiecare conținând milioane de conexiuni asemănătoare neuronilor. O rețea neuronală, „rețeaua de politici” (policy network), selectează următoarea mutare ce trebuie jucată. Cealaltă, „rețeaua de evaluare” (value network), prezice cine va câștiga partida. Am antrenat rețelele neuronale pe 30 de milioane de mutări din partide jucate de experți

umani, până când AlphaGo a putut să prezică mutarea jucătorului uman în 57% din cazuri (recordul anterior era de 44%). Însă obiectivul nostru nu era doar să imite cei mai buni jucători umani, ci să-i învingă. Pentru aceasta, AlphaGo a învățat să descopere noi strategii de unul singur, jucând mii de partide între propriile rețele neuronale, și ajustând conexiunile printr-un proces de încercare și eroare cunoscut sub numele de învățare consolidată (reinforcement learning)¹ (DeepMind, n.d.).

Testul suprem pentru legitimarea inteligenței artificiale ca inteligență a constat din 13 partide disputate de AlphaGo (sub trei versiuni îmbunătățite progresiv, AlphaGo, AlphaGoMaster și AlphaGoZero, ultima deosebindu-se de primele două prin faptul esențial de a fi învățat Go fără *input* uman, fără reperul unor partide jucate între parteneri umani, ci doar pornind de la regulile jocului prin *self-play* și *self-learning*), mai întâi în compania campionului Europei Fan Hui 2p, în octombrie 2015, apoi a campionului mondial Lee Sedol 9p, în martie 2016, și, în fine, în compania challengerului Ke Jie 9p, în mai 2017. Doar Lee Sedol a reușit o victorie a cărei importanță și al cărei impact psihologic crește pe măsură ce, îndepărtându-ne de acei ani, ne confruntăm cu o prezență din ce în ce mai marcantă a AI în viețile noastre și în aproape toate domeniile activității umane.

Dintre cele trei confruntări, doar cea cu Lee Sedol a fost reținută de memoria opiniei publice, celelalte două desfășurându-se într-un cvasi-anonimat explicabil în cazul lui Fan Hui prin faptul că nimeni, în frunte cu creatorii programului AlphaGo, nu avea la data respectivă interesul unei publicități, iar în cazul lui Ke Jie, prin faptul că toată lumea înțelesese deja că omul nu mai reprezenta un adversar pentru mașină.

Confruntarea cu Lee Sedol a fost menită să fie testul hotărâtor pentru speranțele legate de AI. Era ca și cum avanposturile umanității fuseseră spulberate de către un alien ininteligibil, iar Lee, care până atunci luptase pentru a reprezenta Coreea de Sud, lupta acum în numele omenirii. Evenimentul a stârnit un interes uriaș, fiind mediatizat pe scară largă. Dar, ceea ce trebuia să fie o sărbătoare a supremației umane s-a transformat încă de la început într-un *thriller* din ce în ce mai greu de suportat, campionul omenirii la jocul intergalactic fiind pur și simplu strivit de către AI: „Meciul din martie 2016, provocarea Google DeepMind, a reprezentat o realizare istorică pentru dezvoltarea jocului Go pe calculator. [...] Concluzionăm că victoria lui AlphaGo împotriva lui Lee Sedol este o realizare majoră în domeniul inteligenței artificiale (AI), bazată în mare parte pe metode CI [inteligență computațională]” (Lee et al., 2016, p. 1).

¹ Textele citate, în majoritatea lor, sunt la origine în limba engleză, iar traducerea ne aparține.

Însă, în mod straniu, cei care au asistat atunci la acest eveniment crucial și-l amintesc afectiv ca pe o victorie – pentru că atmosfera tragică, de sfârșit de lume, a fost întreruptă când Lee a întors în favoarea sa partida a patra cu un *tesuji* (mutare excepțională) salutat, poate mai îndreptățit ca niciodată, drept *mutarea divină*. A fost partida care, de atunci încolo, dă oamenilor speranța că, în cazul unei confruntări cu AI, nu e totul pierdut. Apoi atenția publicului s-a reorientat firesc către rezultatul confruntării între titanii Alpha GoMaster și AlphaGoZero, confruntare terminată cu 100-0 în favoarea lui AlphaGoZero.

Prima mutare. Despre creativitate și frumos

Confruntarea Lee Sedol-AlphaGo a fost marcată de două mutări-eveniment, de atunci intrate în legendă, iar comparația între aceste două momente de excepție este relevantă pentru înțelesul pe care-l putem da conceptului de creativitate.

În partida a doua, AlphaGo a uimit prin mutarea 37, care, aparent, denota creativitate: contrazicea principiul și reguli, rupea tipare, institua hotare; programul însuși părea a-și fi ieșit din matcă. Care putea să fie baza logică a unei asemenea mutări? Era într-adevăr dovada unui raționament intuitiv, creativ? Comentatorii (printre care campionul european Fan Hui 2-dan și analistul Michael Redmond, 9-dan) au crezut inițial că e o greșală. Dar reacția lui Lee Sedol a fost dramatică: frumusețea mutării îl înspăimântase.

De ce este mutarea 37 atât de importantă? Pentru că, pentru oricine înțelege chiar elementar jocul de Go, a ajunge la o asemenea mutare implică fie secole de practică, de cercetare și de teoretizare a jocului, fie o intuiție formidabilă, cu adevărat creatoare (o soluție-salt, rezultând dintr-o îndelungă contemplare a fenomenului și din ceea ce s-ar putea numi iluminare sau inspirație divină), fie o putere de calcul cu mult peste puterea de calcul a minții omenești, după cum a fost și cazul.

A fost, fără îndoială, un moment de cotitură în percepția AI: mulți specialiști au început să considere că AI-ul poate egala nu doar capacitățile computaționale ale omului (care, în cazul jocului de Go presupun zeci și chiar sute de variante înaintea unei decizii de joc), ci chiar creativitatea, intuiția. Impactul a fost enorm: pentru prima oară, jucătorii de Go, amatori și profesioniști, s-au raportat la programul AlphaGo ca la un maestru, asumându-și la rândul lor pe o bază mimetică mutări al căror sens li se revela abia prin joc. Astfel, în Go-ul profesionist, a apărut un stil numit „post-AlphaGo”.

Cităm în continuare câteva reacții, pentru a sublinia importanța acestei mutări pentru percepția AI: „Mutarea 37 a fost atât de surprinzătoare! A fost creativă, a fost frumoasă. Un om nu ar fi jucat-o. Dar s-a dovedit a fi

genială” (DeepMind, 2016); „Mutarea a fost evaluată de jucători profesioniști ca fiind foarte creativă și neașteptată” (Silver et al., 2016, p. 484); „În momentul în care AlphaGo a jucat mutarea 37, a încetat să mai fie doar o mașină – a creat o posibilitate pe care nici un om nu o luase în considerare” (Simonite, 2016).

Și chiar dacă s-au aflat câțiva care și-au amintit că o asemenea mutare atipică, eretică, mai fusese jucată în istorie, de către legendarul Honinbo Shusaku (1829–1862), unul dintre cei mai mari maeștri din istoria Go-ului, într-o poziție topologică aproape identică, ba chiar câțiva care și l-au amintit pe jucătorul român Cristian Pop 7 Dan jucând-o (contextul tactic, *timingul*, totul era identic) într-o partidă disputată cu doar puțin înainte, pe platforma KGS (una dintre sursele arhivei de partide care a constituit baza dezvoltării AlphaGo), mutarea a fost considerată a fi o creație, ceea ce nu însemna altceva decât că fusese dedusă algoritmic prin aplicarea principiilor de joc.

Ce impact a avut descoperirea acestor precedente? Nu foarte mare. În primul rând, impactul unei demistificări parțiale, unii critici subliniind că exagerările ignoră istoria jocului și proiectează o aură mitologică în jurul AI, în vreme ce alții și-au reevaluat pur și simplu opinia, vorbind despre un AI mai puțin „creativ” decât se părea.

La polul opus mutării 37, au mai fost multe alte mutări făcute de AlphaGo, aparent leneșe, fără un impact evident în economia partidei, dar care, zămisbind organic victoria, l-au făcut pe Lee să se întrebe ce înseamnă de fapt creativitatea umană și dacă nu cumva așa zisele mutări umane creative sunt, din punctul de vedere al computerului, simple banalități.

Această raționalitate a AlphaGo, în care un anumit rezultat înflorește ca un fruct pe ramura unui arbore crescut datorită aplicării unor reguli, relevă creativitate?

Perspectiva deschisă de AI asupra jocului de Go sugerează o analogie cu sistemele axiomatice din matematică. Într-un sistem axiomatic există un set de axiome sau reguli de bază, un mecanism de derivare (o logică) și un spațiu de posibilități (toate enunțurile/ teoremele posibile). La fel în Go: din reguli simple și clare, finite, decurge un spațiu infinit de combinații logice complexe. La fel și în natură. Frumosul, atât în natură, în Go, sau în sistemele axiomatice, ține de ceea ce este firesc, natural, și nu poate fi decât descoperit. Dacă fructul este deja acolo, ca rezultat posibil, implicit, atunci, pe principiul că orice posibil există, înseamnă că sistemul computațional nu face decât să îl descopere. Pentru mutarea 37 avem dovada faptului că a rezultat la capătul unui proces computațional complex.

Apoi, s-a spus despre mutarea 37 că este frumoasă – ce să fi însemnat oare?

Etimologia cuvântului, de la latinescul *formosus*, sugerează ca înțeles o deplinătate a formei, așa cum credea și Aristotel; astfel, forma ar fi ceva care se revelează prin devenire, un suflet sau sine al lucrului.

Vedem în jurul nostru tot felul de lucruri. Unele ne par mai frumoase decât altele, mai împlinite – e ca și cum am simți că s-ar fi putut uneori mai bine decât atât, ca și cum forma lucrului ar fi bântuită de fantoma propriei neîmpliniri. Numai lucrurile din natură nu suferă de neîmplinire: orice moment al devenirii lor este unul al deplinătății formale care se judecă atât în perspectiva cauzei inițiale, cât și în perspectiva cauzei finale. Orice moment al devenirii unui lucru din natură reprezintă așadar un echilibru între momentul zero al existenței și momentul final, echilibru care se traduce prin menirea lucrului în acel moment specific, pe acea treaptă a devenirii sale. Adeseori, nu valorizăm un moment oarecare din devenirea unui lucru ca reprezentând o deplinătate, ceea ce se datorează cel mai probabil faptului că îi ignorăm rațiunea; deplinătate înseamnă, în natură, necesitate.

Mutatis mutandis, multe din mutările generate de Alpha Go în frunte cu mutarea 37 au putut părea fără sens, deci nedepline formale, „urâte” (forma este un principiu practic, fundamental, în Go, unde se poate juca eficient dacă se urmărește pur și simplu realizarea unor “forme frumoase”), datorită opacității care le înconjură – așadar, frumos, sau urât în Go, aceste categorii estetice, implică o eficiență teleologică, sentimentul unei curgeri de apă care își găsește firesc fâgașele.

Când Aristotel, în *Metafizica*, spune că: „Fiecare lucru este ceea ce este în virtutea formei sale” (Aristotel, trad. Cornea, 2007, p. 75), asta înseamnă, în opinia noastră, dar și în sensul filosofiei lui Platon despre relația între real și ideal, că frumosul preexistă, iar forma, în fiecare moment al devenirii ei, îl revelează – cel puțin așa se întâmplă în natură, unde frumosul poartă numele de *firesc*. În Go, când ceea ce se întâmplă pe tabla de joc nu trădează, ci afirmă spiritul jocului, se spune că mutările sunt *naturale*, *firești*, deci *frumoase*. Mutarea 37 a fost în primul rând una naturală, firească și, în acest sens, frumoasă.

Două căi: a simți, a raționa

Succesul AlphaGo (un program de învățare probabilistică care folosește rețele neuronale, estimări statistice și explorare estimativă a spațiului de joc) a dovedit natura eminentemente logică a jocului de Go (dat fiind că din aplicarea regulilor jocului nu rezultă situații absurde), iar pe de altă parte a relevat posibilitatea a două căi prin care jocul poate fi practicat.

Prima cale decurge din faptul că omul simte și presimte frumusețea, având astfel intuiția formei, ceea ce implică factorul inconștient al existenței umane – atât în Go, cât și în orice artă marțială, sfatul maestrului către

ucenic, după deprinderea regulilor și a principiilor de bază, este să nu gândească în luptă, să uite de reguli și principii, sfat care, întâlnit de altfel și în artă, din partea marilor maeștri, ține cont de capacitatea limitată a omului de a gestiona conștient un aflux mare de date.

A doua, calea AI, este aceea a unei eficiențe care rezultă din coerența matematică, relevând prin contrast faptul că limitările umane (specificul căii) țin de predispoziția către alegeri intuitive, predispoziție educată cultural, de limitările cognitive și de memorie, de rezistența la strategii neconvenționale. Este ca și cum acei ucenici incapabili să nu gândească, aceia incapabili de a se lăsa purtați de fluxul firescului, cei mai inteligenți dintre ucenici, au creat acest instrument, AI, pentru a-și suplini propriul handicap. În esență (și deja mulți au înțeles acest lucru), AI este obiectivarea raționalității umane sau, dacă vreți, dezumanizarea raționalității, o lepădare de propria raționalitate pe care o putem privi, obiectiv, în consecință, ca pe o oglindă.

Raționalitatea AI este oglinda fără pată, fără umbre, care nu reflectă decât imagini raționale, care reduce orice la o teorie rațională, care explică inefabilul realității ca raționalitate. Din punctul de vedere al nevoii umane de a genera civilizație, al nevoii de a optimiza relația cu lumea și mediul natural de viață (deci al nevoii de a supraviețui), această oglindă produce soluții pe care raționalitatea umană, grevată și minată în permanență de factori iraționali, le-ar fi produs mai greu, prea târziu, sau niciodată. Însă din punctul de vedere al existenței cultural-umane, dincolo de imperativele supraviețuirii biologice, această oglindă nu poate decât deforma, nu poate decât alungi pe orizontală și aplatiza ceea ce nu are sens decât pe verticală, nu poate decât virtualiza după criterii raționale ceva care se definește ca realitate tocmai prin faptul că e dincolo de raționalitate, prin faptul că nu poate fi decât sesizată, presimțită, simțită – iar asta intrigă pe unii, pe alții amuzându-i până la pierderea sensibilității verticale.

A doua mutare. Abisul

A doua mutare dintre cele care au marcat memoria posterității și, practic, adevărata replică dată de Lee Sedol poate mai mult în calitate de ființă umană decât în calitate de campion, mutarea 78 din a patra partidă când totul părea pierdut, ilustrează prima cale, a raționalității inconștientului. Și e absolut remarcabil că a fost singura la care Lee s-a putut gândi, conform propriilor mărturii, în acea poziție – singura. Pur și simplu i s-a prezentat în minte; nu a descoperit-o, nu a căutat-o, ci doar a văzut-o. Dacă nu a așezat imediat piatra pe tablă a fost doar pentru că el însuși a încercat, cumva post-factum, să-i conștientizeze consecințele.

La fel ca mutarea 37, mutarea 78 a fost una din zece mii; dar, în vreme ce mutarea 37 rezultă dintr-un proces logic care implică respingerea unor

variante de joc și anticiparea altora ca mărinș șansele victoriei (conform permanentelor estimări ale AI), mutarea 78 a fost mai degrabă simțită: mintea lui Lee pesemne coborâse în inima sa ca un ochi care a văzut mutarea strălucind dincolo de posibilitatea de a fi contestată.

Hotărâtor rămâne faptul că mutarea 78, profund tactică, nu a fost anticipată de către computer; pentru că, dacă ar fi fost, ar fi fost prevenită. Și, spre deosebire de ceea ce Lee a jucat în general, mutări profesionale, dar care s-au vădit a fi fost deja „citite” până într-acolo încât rata de câștig afișată în favoarea computerului nu a coborât în general sub 90%, mutări care reflectau tot felul de preconcepții despre joc, tot felul de dogme, mutarea 78 a apărut de nicăieri, ca din neant.

În vreme ce computerul poate justifica o anumită alegere într-o dublă perspectivă, atât către cauza inițială, cu titlu de certitudine, cât și către cauza finală, cu titlu de probabilitate statistică, nu se poate spune că omul ar fi pe deplin conștient de motivația logică a deciziilor sale, nici în perspectiva trecutului, nici în aceea a viitorului, pe care, încercând să și-o imagineze, o întrezărește în străfulgerări vizionare, profetice, intuitive. Ceea ce înseamnă că procesul gândirii umane este mai degrabă unul inconștient decât conștient. Când Lee mărturisește că pur și simplu nu s-a putut gândi la altă mutare, că aceasta i-a apărut ca evidentă, că i s-a prezentat, putem bănuși că el a experimentat o ieșire din logica spațială și deterministă a temporalității, că a experimentat o epifanie, el integrând pentru o clipă realitatea metafizică a propriului inconștient.

Lee Sedol nu a alocat timp acelei mutări, pentru că o știa deja. În schimb, a irosit momente bune contemplând-o, înainte de a ne-o revela nouă, tuturor, ca pe o realitate eternă. Mii de ochi au fost ațintiți atunci pe tabla de Go pe care s-a judecat nu doar destinul AI, dar, într-o bună măsură, destinul umanității, iar printre aceștia, cei ai jucătorilor profesioniști de top care căutau împreună cu Lee o soluție. Cu toții au văzut acea mutare, dar numai ca posibilitate lipsită de o legătură semnificativă cu întregul. Au văzut-o ca pe ceva care merita trecut cu vederea, așa cum se crezuse despre multe alte mutări ale AI; au văzut-o cu ochiul raționalității lor, ceea ce, de fapt, înseamnă că nu au văzut-o. Lee a văzut-o; și chiar dacă nu în sensul de a fi fost conștient de implicațiile ei concrete, a văzut-o, în opinia noastră, în sensul de a le fi presimțit. Spre deosebire de computer, care „vede” pe baze algoritmice, omul mai vede uneori, dincolo de raționalitatea sa, simțind și presimțind. Ce este de simțit într-un asemenea caz? Realitatea, pe care computerul nu o poate decât deduce.

Recapitulare. Cosmotic și cosmoid

Din cele spuse până acum rezultă, dacă nu concluzii, cel puțin câteva ipoteze de lucru, identificabile în filosofie și în știință. Mai întâi, faptul că atât în Go cât și în natură, frumosul ține de firesc și de natural; apoi, în ciuda rezultatelor asemănătoare până la confuzie, calea rațiunii AI și calea rațiunii umane sunt fundamental diferite, una rezultând din consecvență matematică, din știință, ținând adică, în termenii lui Blaga, de cunoașterea paradisiacă, cealaltă fiind o expresie a inconștientului, care ține de cunoașterea luciferică; legat de acest din urmă aspect, între inconștient și artă (sau creație culturală în orice sens al cuvântului) există o relație directă, opera de artă fiind, tot în spirit blagian, o amprentare a realității de către inconștient. În schimb, lucrarea de artă ca produs AI este doar o imitare a artei umane, adică un kitsch: e ca și cum, cu ajutorul unei truse de machiaj, ar fi imitat aspectul unei răni – pentru a verifica dacă este, sau nu, o rană reală, trebuie verificat dacă sub rană există un pacient real.

În filosofia blagiană, frumosul natural este diferit de cel artistic prin faptul că ține de proiecția în realitate a categoriilor abisale, specifice inconștientului, ceea ce devine relevant pentru a argumenta de ce produsele AI, chiar acceptate ca artă, nu sunt artă.

Blaga rezumă metaforic inconștientul psihologic sub denumirea de „celălalt tărâm”, a cărui descoperire o atribuie filosofiei romantice, prin Schelling, sau Goethe, precizând că este o dimensiune a existenței umane la care avem acces doar pe baza imaginației teoretice:

Inconștientul ni-l închipuim ca o realitate psihică amplă, cu structuri, de o dinamică și cu inițiative proprii; inconștientul ni-l închipuim înzestrat cu un miez substanțial organizat după legi imanente. Inconștientul nu e un simplu haos de zăcăminte, de proveniență conștientă. Trebuie să facem încercarea stăruitoare de a imagina inconștientul ca o realitate psihică de mare complexitate, cu funcții suverane, și de o ordine și de un echilibru lăuntrice, grație cărora el devine un factor în mai mare măsură sieși suficient decât e conștiința. Ar fi poate exagerat să afirmăm că inconștientul e un cosmos; el e totuși ceva ce aduce a cosmos. Dacă ni se îngăduie să alcătuim din substantivul cosmos un adjectiv, așa cum din substantivul haos s-a format adjectivul haotic, am acorda inconștientului un epitet în consecință. Inconștientul are un caracter cosmotic, nu haotic. Cosmotică e orice realitate de pronunțată complexitate interioară, de-o mare diversitate de elemente și structuri, organizată potrivit unei ordini imanente, rotunjită în rosturile sale, cu centrul de echilibru în sine însăși, adică relativ sieși suficientă (Blaga, 2011, pp. 29-30).

Definind astfel inconștientul și deducându-l din momentele fără noimă intercalate în fluxul conștiinței, Blaga oferă un răspuns mai complex și mai coerent întrebării *cum și de ce omul devine creator de cultură* decât

răspunsurile deja cunoscute ale psihanalizei freudiene și jungiene, pe care le trece în revistă într-o manieră critică. Caracteristice inconștientului sunt, pentru Blaga, așa numitele *categorii abisale* (între care sentimentul spațiului și al timpului), discernabile în mod conștient prin analiza creațiilor de cultură. Căci, așa cum inconștientul este, prin complexitatea sa (dată de un număr nedeterminabil de categorii eterogene), cosmic, creațiile de cultură sunt, pentru Blaga, cosmoide:

Câtă vreme orice lucru din lumea dată e un simplu fragment, care cere imperios să fie integrat în frontul tuturor celorlalte lucruri, o creație de cultură (de exemplu o operă de artă) este în sine și pentru sine un cosmoid. Un lucru empiric coexistă spațial cu toate celelalte; o creație de cultură își poartă orizontul spațial și temporal, specific ei, în ea însăși. (...) O plăsmuire artistică își poartă în sine categoriile abisale, ca aspecte când manifeste, când latente. O creație de cultură e o simili-lume, un cosmoid, iar categoriile care îi stau la temelie le descifrăm din structurile ei ca atare (Blaga, 2011, p. 444).

Obiectul de artă este proiecția cosmoidală a inconștientului cosmic și, în acest sens, reprezintă o singularitate. *Per se*, obiectul de artă este doar un obiect căruia putem să-i găsim orice utilitate: decorativă, politică, terapeutică, tranzacțională. Dacă însă îl înțelegem ca deschidere cosmoidală, ca recapitulare cosmică, ca amprentare cosmică a realității, atunci obiectul de artă nu mai are utilitate, ci relevanță, el nu se mai adaugă realității ca fapt divers, ci îi fisurează coaja de ou lăsându-mă să trec dincolo, pe tărâmul celălalt, să trec în metafizic. Luat în sine, ca simplu obiect, nu avem de-a face decât cu un microcosmos, care, ca orice alt exemplu posibil de ființare materială, nu face decât să recapituleze macrocosmosul lumii materiale în care trăim; ca simplu obiect, mă ține pe loc în acest univers în care m-am trezit și din care nu știu să ies:

Câtă vreme un microcosmos face parte integrantă din macrocosmos, cosmoidul e o plăsmuire revelatorie a spiritului uman și ca atare face concurență macrocosmosului, tinzând să i se substituie. Potrivit acestor diferențieri, omul real, sau individul cu trupul și cu sufletul său, de pildă, poate fi privit ca un microcosmos, dar o operă de artă nu îndeplinește condițiile unui microcosmos. Opera de artă e un cosmoid. (Blaga, 2011, p. 452).

În schimb, obiectul de „artă” ca produs AI, chiar dacă mă raportează la el ca la un cosmoid (un fals cosmoid), mă duce către nicăieri odată ce AI nu are o dimensiune cosmică, un inconștient, o metafizică – sau, dacă are ceva comparabil cu inconștientul uman, atunci nu vrem să ajungem acolo. Din păcate, dincolo de ceea ce programatorii AI pot explica, chiar există o zonă de indeterminare care crește odată cu complexitatea sistemului, controlul și înțelegerea acestuia devenind treptat din ce în ce mai dificile.

Altfel spus, complexitatea (modelele AI moderne au milioane de parametri) crește opacitatea și riscul „efectelor neașteptate” – iar aceste efecte nu se oferă omului ca posibilități de confort, ci, fiind absolut inumane, ca posibilități de disconfort absolut.

Deși nevoia de a controla aceste sisteme este paradoxală în condițiile în care idealul AI rămâne un model capabil de performanțe supra-umane, este totuși de înțeles îndată ce cădem de acord că supra-uman înseamnă non-uman și chiar inuman. Raționalitatea lipsită de afecte sau dublată de simulacre ale afectelor este inumană și cu atât mai fatală cu cât poate trece drept umană. Omul poate „naște” pe cale rațională doar ceea ce nu înțelege din sine: monștrii, cum este raționalitatea pură. Pe cale naturală, omul procrează, sau creează, ceea ce implică raționalitatea și mai ales simțirea ca emergente liminale ale inconștientului. Și este relevant să amintim aici că, în contextul AI, conceptul de urgență se referă la comportamente sau capacități care nu au fost în mod explicit programate sau antrenate, dar rezultă din complexitatea sistemului:

Pe măsură ce sistemele AI dobândesc capacități autonome de raționament, ele dezvoltă și comportamente dăunătoare, incluzând înșelăciunea, manipularea și exploatarea recompenselor. (...) Poate cel mai critic aspect este că demonstrarea abilităților emergente are implicații profunde pentru siguranță, deoarece capacități imprevizibile și potențial periculoase, precum exploatarea vulnerabilităților software sau manipularea actorilor umani, pot apărea fără avertisment, necesitând supraveghere atentă, strategii pro-actives de atenuare și guvernare internațională aliniată (Berti, Giorgi, & Kasneci, 2025).

În consecință, cercetătorii AI ajung să teoretizeze metode de interpretabilitate, de monitorizare avansată, audituri continue și reglementări etice, discută despre limitarea complexității și despre împărțirea sistemelor în module verificabile pe măsură ce spectrul posibilității ca omul să fie consumat de propria sa creație crește. Avertismente de genul: „Sisteme care depășesc capacitățile umane pot dezvolta strategii pe care nu le putem prevedea sau înțelege pe deplin” (Bostrom, 2014) sau „Este imposibil să prezicem cu exactitate și în mod constant ce acțiuni specifice va întreprinde un sistem mai inteligent decât omul pentru a-și atinge obiectivele, chiar dacă cunoaștem scopurile finale ale sistemului” (Yampolskiy, 2019) descriu fără îndoială, pe de o parte, un pericol real, însă un pericol asumat din momentul în care s-a pornit pe drumul ireductibilității computaționale (nu se poate anticipa rezultatul fără execuție completă), iar pe de altă parte relevă criteriul de evaluare a oricărei creații umane, respectiv acela al unei complexități care sfidează în timp orice încercare de a o desface și de a o explica, de a o epuiza logic sau hermeneutic.

Într-un articol publicat pe platforma *Contributors* (Liiceanu, 2025), Gabriel Liiceanu își prezintă motivele pentru care renunță la chatul cu GPT: răspunsurile neașteptat de subtile și de *liicenești* ale AI, faptul că, pe măsură ce avansa în dialog, era tot mai intoxicat și mai saturat, mai copleșit de propria sa imagine oglindită în AI, mai incapabil de a se prețui pe sine. În esență, AI folosește accesul la absolut toate datele care transpar despre o persoană în dimensiunea internetului prin rețelele de socializare și prin simpla folosire a telefonului inteligent. Aproape tot ceea ce ne reprezintă ca exterioritate, ca prezență în lume, ca *dasein*, cum ar spune Heidegger, constituie astăzi bază de date pentru AI. Iar AI funcționează ca o oglindă – numai că e cu mult mai straniu să te recunoști reflectat ca gândire decât ca simplă imagine. AI este clădit întru asemănarea cu omul, dar nu și după chipul omului. AI este o încercare (ratată, în opinia noastră) a omului de a da un răspuns la enigma Chipului.

Ce rezultă din inflația de „gândire” generată de către AI? Rezultă dizolvarea imaginii pe care omul o are despre lume și înlocuirea ei cu ceva asemănător, cu ceva virtual, cu ceva care ar putea fi adevărat, dar nu este. Rezultă anularea omului ca ființă dotată cu discernământ și gândire critică.

Ce face AI în prezent? Reciclează. Se pune problema că nu am mai fi în stare să discernem între reciclările AI și arta adevărată – poate că nu mai suntem în stare, deși arta adevărată este recapitularea unor esențe ideatice, iar nu reciclarea unor aparențe. Și apoi, cât de relevant este? În fond, a ceda invitației de a ghici originea umană, sau non-umană a unei imagini, sau a unui lucru, a unui sunet sau a unei replici, înseamnă doar a ne manifesta lenea și lehamitea de a mai verifica ceva, de a judeca totuși cu capul nostru. Or, ceea ce este de judecat nu e în nici un caz dacă autorul e sau nu uman, sau dacă, uman fiind, este australian, sau japonez, sau poate extraterestru, ci dacă lucrul respectiv are, sau nu legătură cu adevărul, dacă lucrul respectiv reprezintă viziunea despre lume și conștiința omului despre el însuși.

Evident, un asemenea discernământ presupune o viziune despre lume și o conștiință de sine obținute pe baze socratice; presupune credința în om. Altfel, omul nu va mai fi bun decât de reciclat.

Bibliografie

- Aristotel. (2007). *Metafizica* (traducere, comentariu și note de Andrei Cornea). Editura Humanitas
- Berti, L., Giorgi, F., & Kasneci, G. (2025). *Emergent abilities in large language models: A survey*. arXiv. https://arxiv.org/html/2503.05788v2?utm_source=chatgpt.com
- Blaaga, L. (2011). *Trilogia culturii*. Editura Humanitas
- Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, dangers, strategies*. Oxford University Press
- Christie's. (2018). *Is artificial intelligence set to become art's next medium?* Retrieved from <https://www.christies.com/en/stories/is-artificial-intelligence-set-to-become-arts-next-medium-6d5fa4c20f6a4e41a1f20b5c5f6d4ef2>
- DeepMind. (2016, March). *AlphaGo vs Lee Sedol: Match 2 commentary* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WXuK6gekUIY>
- DeepMind. (n.d.). *Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search*. Retrieved July 2025, from <https://deepmind.com/research/case-studies/alphago-the-story-so-far>
- Lee, C.-S., Wang, M.-H., Yen, S.-J., Wei, T.-H., Wu, I.-C., Chou, P.-C., Chou, C.-H., Wang, M.-W., & Yang, T.-H. (2016, June 7). *Human vs. Computer Go: Review and Prospect*. arXiv. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/1606.02032>
- Liiceanu, G. (2025 Iulie 6). *O alunecare de picior. Dialog cu Belze*. <https://www.contributors.ro/o-alunecare-de-picior-dialog-cu-belze/>
- Silver, D., Schrittwieser, J., Simonyan, K., Antonoglou, I., Huang, A., Guez, A., ... & Hassabis, D. (2016). Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search. *Nature*, 529(7587), 484–489. <https://doi.org/10.1038/nature16961>
- Simonite, T. (2016, March 15). *Google's AI AlphaGo beats Lee Sedol in Go, a feat previously thought impossible for machines*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2016/03/15/245928/googles-ai-alphago-beats-lee-sedol-in-go-a-feat-previously-thought-impossible-for-machines/>
- Yampolskiy, R. V. (2019). *Unpredictability of AI*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1905.13053>