

„Ég hugsa, þess vegna er ég“:

Skapandi atvinnuvegir og skapandi kennsla á tímum gervigreindar

Björn Þór Vilhjálmsson

Dósent í almennri bókmenntafræði og kvikmyndafræði

Í ljósi framkomu gervigreindar stendur kennsla í kvikmyndafræðum á háskólastigi frammi fyrir áskorunum sem eru tvennskonar. Sú fyrri tengist viðfangsefni fræðigreinarinnar, kvikmyndum, og áhrifum gervigreindar á framleiðslu og gerð þeirra. Fyrir í þessum mánuði, eða 6. október, fagnaði OpenAI þriðja „þróunardegi“ sínum (e. dev(elopment) day) og var þar boðið upp á sérstakan væng ráðstefnunnar undir yfirskriftinni SORA Cinema, og var þar vísað til grafíksk vinnsluforrits fyrirtækisins sem framleitt getur og stutt vídjó í ljósmyndagæðum út frá textakvaðningum. Um svipað leyti birtust dæmi um þessi vídjó í *New York Times*, þ. á m. eitt sem sýndi tvo blaðamenn koma í staðinn fyrir Keanu Reeves og Hugo Weaving í hasaratriði úr kvikmyndinni *The Matrix*. Nokkru fyrir hafði framkoma leikkonunnar Tilly Norwood vakið umtal og deilur, ekki síst vegna þess að því var haldið fram að umboðsskrifstofa í Hollywood væri í þann mund að gera samning við leikkonuna. Þetta væri auðvitað ekki í frásögur færandi nema fyrir það að Tilly er persóna sem búin er til af stóru mállíkani, en samkvæmt fyrirtækinu sem skapaði hana er henni ætlað að „vera næsta Scarlett Johannsson eða Natalie Portman“. Að síðustu má nefna að fyrir á árinu kom fram að gervigreind hefði verið notuð til að styrkja leikframmi Adrien Brody í kvikmyndinni *The Brutalist*, en fyrir hana hlaut leikarinn engu að síður Óskarsverðlaun.



Leikkonan Tilly Norwood

Þannig blasir við gervigreindin er komin til að vera í kvikmyndaframleiðslu, og á ýmsum stigum hennar. Hvaða spurningar vakna af þessum sökum í kennslu í kvikmyndafræði? Nú eru kvikmyndir fyrsta listformið sem er alfarið byggt á tækni en hvernig takast hugvísindin á við skapandi atvinnuvegi þegar „skapandi“ hlutinn umbreytist og aftengist aðkomu mannsins í auknum mæli? Þetta er seinni áskorunin og tengist hún stærri spurningum fyrir hugvísindin og kennslu innan þeirra. Ef gervigreindin ógnar skapandi stéttum þá ógnar hún líka skapandi verkefnum í kennslumati innan hugvísindanna, sem og þeirri grundvallar greiningarhæfni sem hingað til hefur verið hornsteinninn í þjálfun túlkunarvísindafólks. Kvikmyndafræðin gefur færi á að tengja þessa tvo hluti til að varpa ljósi á hið síðarnefnda. Ef stafrænt umhverfið í kringum okkur verður í auknum mæli búið til af líkkönum eykst krafan um leshæfni og greiningarhæfileika einstaklinga, hæfni

þeirra til að túlka stafrænu afurðirnar í kringum sig með krítískum hætti, en vandinn kann að liggja í því að þessi sömu mállíkön eru að eyðileggja hæfni nemenda til að vinna einmitt þá vinnu – einfaldlega vegna þess að mállíkönin gera það betur. Til hvers að gera eitthvað illa – eða misvel – sem Gemini getur gert vel á augabragði, eins og að túlka *Frankenstein* eftir Mary Shelley frá feminísku sjónarhorni í 2000 orðum? Nú, svarið er auðvitað: til þess að þróa túlkunarvísindamenn framtíðarinnar. Það starf hefst á því að nemi í grunnnámi bætir enn einni túlkuninni við í endalausar sarp áþekkra túlkana á sígildu verki, ekki af því að viðbótin skipti máli heldur vegna þess að öðruvísi verður ekki til doktorsnemi hvurs framlag til þekkingar skiptir verulegu máli. Því verður haldið fram, með dæmum úr kennslu í kvikmyndafræði, að mállíkönin séu að skera út og eyðileggja þessi grunnþrep í þróuninni, og þannig saga undan okkur greinina sem hugvísindin sitja á.