

Blod i maskineriet

HANNA GERDA BRØNDAL

Vestens blik på robotten er præget af en ambivalens, der kobler distance med slægtskab: På den ene side tager mennesket afstand fra det maskinelle; på den anden side skaber vi mekaniske figurer i vores eget billede. Denne artikel fortolker værket Can't Help Myself (2016-2019) af Sun Yuan og Peng Yu, hvor en indespærret robot fejer en blodlignende væske op. Det leder til fire måder at percipere værket på, der tilsammen understreger blodets symbolske kompleksitet i den vestlige kulturhistorie, og hvordan blodet som materiale har potentiale til at vække liv i selv de mest mekaniske artefakter.

Indledning

Som mange andre termer er "robot" et vanskeligt begreb at definere, da det ofte bliver sammenflettet med ord såsom cyborg, automaton, android eller maskine. Ligeledes er hele vestens historie præget af adskillige former for robotter i forskellige tidsligheder og dermed forskellige opfattelser og kontekster: lige fra Hefaistos' gyldne tjenerinder i Homers *Iliaden* til middelalderens blødende krucifikser. Spoler vi tiden helt frem til den første industrielle revolution, kan vi ane, hvordan blikket på maskinen begyndte at ændre sig. I denne periode begyndte arbejderne i stigende grad at føle sig slavegjorte grundet deres monotone og hårde arbejdsopgaver til lave lønninger (Nye, 2007, p. 114). Det maskinagtige arbejdede banede vejen for det 20. århundredes moderne industrirobotter, hvilket gav anledning til, at ordet 'robot' officielt blev etableret som begreb i løbet af 1920'erne; og det er netop robotter fra det 20. århundrede og frem, som jeg vil fokusere på i denne artikel (Stephens & Heffernan, 2016, p. 34). Disse nonhumane væsener har fremkaldt bølger af teknologiskepsis, da vestens arbejderklasse

historisk set har frygtet, at de en dag vil blive erstattet af denne mekaniske Anden (Nye, 2007, p. 109). På trods af denne fjendtlige indstilling har flere forskere inden for posthumanisme og materialitetsstudier, herunder filosofen Jane Bennett og fysikeren samt feministen Karen Barad, plæderet for, at vi skal udfordre det antropocentriske verdenssyn og opfatte teknologiske artefakter som entiteter, der befinder sig på samme ontologiske niveau som mennesket (Bennet, 2010; Barad, 2007). Robotten er således en paradoksal menneskabt konstruktion; sammenlignet med alle andre slags opfindelser, er det den, der er allermest sammenknyttet med mennesket, da den oftest er skabt ud fra menneskets selvbillede. På samme tid forbliver den et mekanisk artefakt, hvilket kan friste en til at opfatte den som en livløs maskine, der ikke kan måle sig med menneskets vitalitet eller ånd.

Såvel kunstnere som ingeniører har forsøgt at udfordre sondringen mellem menneske og maskine ved at anvende æstetiske kneb, der gør robotten livagtig, f.eks. ved at designe den så den visuelt ligner et menneske. I det følgende vil jeg argumentere for, at et helt særligt materiale har potentiale til at vække liv i robotten: blod. Med sine referencer til den biologiske krop, til fundamentale livsfunktioner og ikke mindst til en række rent materielle kvaliteter, har blodet på den ene side potentiale til at animere robotten i så høj en grad, at mennesket tvinges ud i overvejelser om sådanne etiske temaer som lidelse, bevidsthed og empati. På den anden side kan blodet understrege den præeksisterende uhygge, som vestlige kulturer finder i robotten. Efter den første industrielle revolution er der ikke blevet produceret særlig mange robotter, der er i stand til at bløde, hvilket giver sig selv, da blod ikke tjener noget praktisk formål for robotter. Der er dog ét særligt kunstværk, der simulerer en nært beslægtet tilstand: *Can't Help Myself* (2016-2019), der blev skabt af de to kinesiske kunstnere Sun Yuan og Peng Yu. Med afsæt i dette værk vil denne artikel undersøge, hvordan blod som materiale animerer robotten. Således er denne artikel et bidrag til en gammel diskussion om robotters liv; en debat, der især er blevet aktualiseret i dag med nutidens AI-teknologier, og hvorvidt disse slører grænserne mellem menneske og maskine.

Analysen vil lede mig til fire perceptionsmåder, der vil understrege følgende: 1) Blodet har en stærk animerende kraft og kan derved skabe liv i robotten; 2) blodet kan konnotere lidelse og derved forstærke menneskets

empati for robotten, hvilket kan tvinge os ud i store etiske overvejelser om maskinens rettigheder; 3) blodet kan føre til væmmelse, og er man allerede skeptisk over for robotten, kan denne reaktion risikere at stille robotten i et dårligere lys; 4) endelig kan blodet symbolisere en hel populations lidelser, og her kan robotten anses for at være enten en dræbermaskine eller en stakkel fanget i et autoritært system, kontrolleret af den sande skurk: mennesket, der potentielt kan tvinge sin egen art ud i et robotagtigt liv.

Vestens nutidige opfattelse af robotten

Vestens nutidige opfattelse af robotten er mangesidet og trækker på en historie, der går helt tilbage til Antikken. Her var *automaten*, en selvbevægende maskine, forbundet med det guddommelige, da grækerne opfattede automaten som Hefaistos og Dionysos' afkom (Mayor, 2018, p. 207). I løbet af det 17. århundrede anes dog et skifte med den kartesianske dualisme, der argumenterede for en grundig opdeling mellem to substanser: Den immaterielle substans, sindet, der var i stand til at tænke, samt den materielle substans, kroppen, der blot skulle opretholde menneskets livsfunktioner, hvilket foregik automatisk som en maskine (Descartes, 1641, p. 72). Denne tænkning kom til at præge vestens fremtidige blik på automaten, for selvom oplysningstidens automater blev opfattet som vidunderlige skabninger, der kunne simulere menneskets biologiske processer og udføre højkulturelle aktiviteter, såsom Jacques de Vaucansons mekaniske and og Pierre Jaquet-Droz' skrivende dreng, havde mennesket trods alt et behov for at differentiere sig selv fra maskinen (Stephens & Heffernan, 2016, pp. 31-33).

Det var dog først i 1921, at ordet 'robot' blev introduceret af forfatteren Karel Čapek. Han tog udgangspunkt i det tjekkiske ord *robota*, der dækkede over "hårdt arbejde" og "slaveri" (Stephens & Heffernan, 2016: 34). Herefter førte efterkrigstidens økonomiske boom i USA til produktionen af en overflod af billigt elektromekanisk hardware, hvilket førte til udviklingen af et væld af robotter (Penny, 2016, p. 53; Reeves & St-Onge, 2016, p. 231). Efter 1970 begyndte akademikere og ingeniører ligeledes at diskutere robotforskeren Masahiro Moris Uncanny Valley-hypotese (Jochum & Goldberg, 2016, p. 161). Han advarede ingeniører mod at lave robotter, der så for antropomorfe ud, da dette ville skabe uhyggelige følelser i mennesket

(IEEE Spectrum). Uhyggen er gennemgående tema i science fiction-film som for eksempel *Blade Runner* (1982) og nylige tv-serier som *Westworld* (2016-2022), hvor robotten fremstår som en faretruende Anden. Inden for kunstverden er robotten siden efterkrigstiden til gengæld blevet tildelt flere forskellige roller (Stephens & Heffernan, 2016, p. 40). På den ene side har kunstnere såsom Leonel Moura været positivt stemt over for robotter og hævdet, at hans såkaldte *artsbots* kunne skabe kunst med samme grad af intellektualitet som mennesket; på den anden side har Paul McCarthy brugt robotten til at kritisere, hvad han opfatter som et absurd samfundssystem (Moura, 2016, p. 262; Stephens & Heffernan, 2016, pp. 39-42).

Vestens nutidige perception af robotten er således flertydigt. Dette bliver yderligere kompliceret, når man tilføjer menneskets empatiske følelser for robotter. Robotforskerne Kate Darling et al. påviste i et eksperiment fra 2015, at mennesket faktisk får empati for robotter. De fandt bl.a. frem til, at når man gav subjekterne et kort personificeret narrativ om robotter, ville de udvikle empati, da disse historier indikerede, at robotten havde en personlighed. Derudover kunne de konkludere, at det nogle gange ville føles ubehageligt for subjekterne at se en robot blive mishandlet (Darling et al., 2015, pp. 4-5). Udviklingen af AI har ligeledes fået flere ingeniører til at spekulere over, om robotter mon i fremtiden kan blive lige så bevidste som et menneske, hvilket kunne føre til mere samhørighed mellem menneske og maskine og dermed mere empati (du Sautoy, 2019, p. 2). Ligeledes er det vigtigt at understrege, at historikeren Leo Marx definerede teknologi som hvide videnskabsmænds intellektuelle sfære, hvor de kunne udføre vigtige eksperimenter i kliniske omgivelser (Marx, 2010, p. 574). Denne forståelse gestalter sig i et modsætningsforhold til det beskidte og kødelige legeme. Alligevel befinder vi os i en posthumanistisk bølge, der forsøger at udfordre det antropocentriske verdenssyn og sidestille menneskets ontologi med alle slags væsener. Vi befinder os dermed i en gråzone, hvor vi på den ene side opfatter robotten som menneskets afkom, men på den anden side har en frygt for og distance til robotten. Jeg vil foreslå, at vores oplevelse af livet i materien kompliceres yderligere, når robotten kobles med blod; således opstår en forhandling mellem mennesket og robotten – og mellem liv og død.



ILL.1.

Sun Yuan og Peng Yu, *Can't Help Myself* (2016-2019). KUKA-robotarm, rustfrit stål og gummi, farvet celluloseæter, lysgitter, Cognex-genkendelsessensorer, polykarbonatvægge med aluminiumsrammer, 700 × 700 × 500 cm. New York, Solomon R. Guggenheim Museum. Billede lånt med venlig tilladelse fra kunstnerne.

Can't Help Myself

I 2016 bestilte Guggenheim-museet i New York Yuan og Yus værk *Can't Help Myself*. Installationen består af en robotarm placeret i et aflukket rum med hvide vægge og glasvinduer (Ill.1). Robotten var lavet af rustfrit stål og gummi og var yderligere forsynet med en skovl. Under robotten flød en rød væske, der konstant bevægede sig væk fra robotten. Kunstnerne havde i samarbejde med et par ingeniører programmeret robotten til at skovle væsken ind til sig, så det befandt sig inden for et bestemt område. Dette blev muliggjort ved at installere et par AI-genkendelsessensorer, der gjorde robotten i stand til at registrere væskens bevægelser og herefter bevæge sig i de retninger, hvor den flød væk (Guggenheim). Bevægelserne var ofte hurtige, hvilket førte til, at væsken ville sprøjte på vinduerne og væggene.

Selvom væsken ligner blod, er det ikke ægte blod; den er lavet af farvet celluloseæter (Guggenheim). Ikke desto mindre har farven rød gennem

historien symboliseret tabu og menstruation i forskellige stammekulturer, som kunstneren Melissa Meyer påpeger. Dette har formet dagens opfattelse af farven rød, som mennesket ubevidst forbinder med blod (Meyer, 2005, pp. 8-11). For beskueren kan væsken i *Can't Help Myself* næsten kun symbolisere blod, hvilket sker på et helt intuitivt niveau. Væsken er derfor blod, både på grund af dens lighed med blod og dens imitation af blodets tyktflydende konsistens.

I resten af artiklen bruger jeg en åben tilgang, inspireret af nymaterialismen, hvor jeg lader materialiteten "tale for sig selv." Jeg fokuserer især på animationsbegrebet, som jeg forstår som en tilstand, hvor beskueren opfatter billeder som levende væsener, altså som 'Andenheder' (Lohfert Jørgensen, 2017, p. 261). Jeg definerer en Anden – inspireret af filosofen Emmanuel Levinas' ansigtsteori – som en entitet med sin egen personlighed, der udtrykkes gennem bevægelser og selve materien (Levinas, 1984, p. 195). Min tilgang har ført til fire måder at fortolke på, der åbner op for forskellige perceptioner hos beskueren. Disse perceptioner skal dog ikke opfattes som gensidigt udelukkende. De illustrerer snarere, hvor kompleks et materiale blodet er, og hvor mange betydningslag det symboliserer i den vestlige kulturhistorie.

Perception 1: Vitalitet

Kunstnerne gør allerede brug af visse træk, der animerer selve robotten; den kan eksempelvis bevæge sig. Bevægelserne er ikke neutrale, da Yuan og Yu ikke skaber de mest virkningsfulde bevægelser til at feje blodet. Robotten performer ikke en serie af monotone gentagelser, der blot har til formål at feje blodet hen til robotkroppen. Robotten er programmeret til at gennemgå en serie af 32 forskellige bevægelser, hvor den vender og drejer sig i varierende hastigheder og retninger, der forekommer at være tilfældige og ofte maniske (Guggenheim). I stedet for at være en effektiv maskine, virker robotten lige så irrationel som et sygt dyr eller et menneske, hvilket understreges af dens mekaniske og skingre lyde, der let kan forveksles med skrig. Yderligere er det værd at bemærke, at nogle af bevægelserne er direkte overflødige i forhold til den opgave, som robotten er sat til. Nogle gange vil robotten for eksempel pumpe skovlen op mod luften i en rytmisk

dans, mens den drejer, eller den vil ryste skovlen blidt. Disse animationer minder om de intuitive og ubevidste former for gestik, som mennesket foretager sig til daglig som f.eks. at klø sin næse eller at blinke med øjnene.

Det har tydeligvis været kunstnerens intention at drage paralleller mellem mennesket og robotten, da de har navngivet de enkelte bevægelser med titler såsom “scratch an itch,” “bow and shake” og “ass shake” (Guggenheim). Disse indikerer liv, og selve værktitlen, *Can't Help Myself*, der oversat til dansk ville være “kan ikke gøre for det” eller helt bogstaveligt “kan ikke hjælpe mig selv,” antyder med det engelske pronomen “myself” individualitet. Titlen lyder som et udsagn eller et råb om hjælp, men hvem ytrer det? Robottens maniske bevægelser indikerer, at den er så optaget af sine egne gøremål, at den ikke ænser sine omgivelser. Selvom robotten ikke er antropomorf, så kan måden den bevæger sin skovl sig på ud mod beskueren få det til at ligne, at den stopper op og henvender sig til mennesket, som om den beder om hjælp. Det lader til, at robotten gennem bevægelserne, skrigene og sin titel understreger sin egen bevidsthed.

Rent visuelt skaber blodet noget dramatisk i værket. Ifølge Xiaoyu Weng, der kuraterede installationen, opleves blodet som hypnotiserende (Guggenheim). I konteksten af det hvide rum og glasvinduerne, bliver blodet til en kontrast, hvor den røde farve fanger beskuerens opmærksomhed. Det hvide rum tillader beskueren at se blodet i alle sine nuancer og former: Når det drypper, sprøjter og flyder i varierende hastigheder; når det tynder ud eller bliver til en tyk pøl under robotten; når det størkner og bliver trægt; når det løber ned langs vinduerne og tørrer ind, så beskueren må se robotten gennem et rødt filter. Alle disse faser illustrerer kunsthistorikeren Beate Fricke om, hvordan blodets transformative elementer røber, at blodet har sin helt egen cyklus og dermed sit eget liv (Fricke, 2013, p. 54). Selvom robotten gennem sine animationer indikerer liv, er dens udseende præget af en ikke-antropomorf karakter, hvilket kan afgive en stiv fornemmelse; samtidig er blodet organisk, hvilket skaber en stærk visuel kontrast mellem robottenes hårdhed og blodets flydende substans. Dermed kan blodet gennem sit flydende udseende tilføje liv til robotten. Derudover bliver blodet i sig selv til en aktør, da det er blodets bevægelser, der signalerer til robottenes genkendelsessensorer, at den skal bevæge sig. Således eksisterer et indbyrdes afhængigt forhold mellem ro-

botten og blodet, der tilskynder hinanden til handlinger: blodet får robotten i bevægelse; robotten bevæger blodet. Idéen om to handlende entiteter forstærker fornemmelsen af liv i værket.

Har blodets livagtighed potentiale til at sidestille robotten med mennesket? Filosoffen Julia Kristeva opfattede blodet som noget, der havde en reference til menneskekroppen. Selve kroppen forstod hun som en skrøbelig beholder for menneskets indvolde, der separerede det indre fra den ydre verden. Når blodet flyder gennem såret, skaber det en forstyrrelse i mennesket, som hun kalder for *abjektion*, fordi vi bliver konfronteret med to verdener på samme tid. I blodets tilfælde er det grænsen mellem kroppens indre og ydre, der er på spil; blodet bør være i kroppen (Kristeva, 1980, p. 53). Blodet bliver til et indeksikalt symbol, idet det ser ud til at pege tilbage til noget oprindeligt – i dette tilfælde en krop. Kombinationen af blodet og robotten kan derfor lede beskueren til intuitivt at slutte, at blodet må komme fra et bestemt sted. Måske fra et andet menneske? Eller har robotten et kødeligt indre? Sådanne tanker kan på sin vis sløre distinktionen mellem menneske og maskine, hvilket forstærkes af værkets kontraster: maskinens hårdhed og væskens organiske karakter. Men blod indeholder jern, og robotstens stål er en blanding af jern og kulstoffer; således peger både blodet og robotten tilbage til et fælles ophav, der bryder en barriere mellem det højteknologiske og det kødelige og dermed menneskelige.

Perception 2: Lidelse

Weng ytrede om værket: "Maskinen ser ud til at tilegne sig en bevidsthed og forvandler sig til en livsform, der er blevet fanget og holdt indespærret i et aflukket sted" (Guggenheim). Robotstens fysiske omgivelser overbeviser beskueren om, at den er fanget. Fornemmelsen af fangenskab tilføjes en absurd kvalitet, der trækker på den oldgamle myte om Sisyfos, som Zeus beordrede til at udføre en simpel opgave: at rulle en kampesten op ad en bakke; men hver gang Sisyfos fik stenen op på toppen, ville den falde ned igen, så han var tvunget til at starte forfra i al uendelighed. Forfatteren Albert Camus har sammenlignet denne myte med menneskets uendelige søgen efter mening og sandhed i en absurd verden, der er indifferent over for sandheder (Camus, 1942, pp. 75-78). Det er dermed muligt, at beskueren

kan relatere til robotten og genkende følelsen af fremmedgørelse. Disse følelser af meningsløshed og uendelighed bliver visuelt understreget i værket – ikke blot i form af robotkens kontinuerlige arbejde med at feje blod op; vi kan ligeledes forholde os til cirklen af blod, der efterlades omkring robotten, når den har fejlet blodet til sig (Ill. 1.). Det cirkulære kan i sig selv symbolisere uendelighed, men hvilken betydning får cirklen, når den består af en væske, der ligner blod? En af de mest oplagte associationer for blod må være voldsomme omstændigheder såsom smerte og lidelse. Når robotten er fanget, bevæger sig febrilsk, “skriger” og er omgivet af blod, kan det ligefrem få beskueren til at spørge, om den lider?

Professor i kommunikationsstudier David J. Gunkel foreslår, at man er nødt til at sondre mellem smerte og lidelse. Smerte er det fysiske ubehag, man oplever, når man for eksempel har brækket sit ben. Lidelse er snarere en mental tilstand, der ledsager smerten. Lidelse er dermed subjektiv, og ser ud til at forudsætte en bevidsthed (Gunkel, 2014, p. 4). Men hvad vil det sige at have en bevidsthed? Gunkel argumenterer for, at den vestlige moralfilosofi siden antikken har været agensorienteret. Dvs., at de, der kan inkluderes i fællesskaber og opnå moralske hensyn, skal være entiteter, der tæller som et “hvem” og ikke et “hvad.” Men hvad udgør et “hvem”? I denne forbindelse peger Gunkel på John Lockes citat: “Uden bevidsthed [...] er der ingen person” (Gunkel, 2014, p. 2). Idéen om, at bevidsthed er knyttet til individualitet, er ifølge Gunkel vidt udbredt men også en vag antagelse, da vi ikke har en almen definition af “bevidsthed.” Denne mangel kan lede til *the problem of other minds*, der spørger: “Hvordan kan jeg vide, om andre er bevidste?” (Gunkel, 2014, p. 3)

Uvisheden angående bevidsthed og lidelse får Gunkel til at konkludere, at det sikreste at gøre er at udvide moralske hensyn til maskiner, som vi hidtil har anset for at være et “hvad” (Gunkel, 2014, p. 6). *Can't Help Myself* stiller nogle komplekse spørgsmål om bevidsthed og lidelse, som kan være vanskelige at svare på. Ikke desto mindre kan man i hvert fald slutte, at værket trods alt har ført til en række empatiske responser. Det er et af de samtidskunstværker, der er blevet delt allerfleste gange på de sociale medier. Det er gået viralt på den sociale medieplatform TikTok, hvor brugere har knyttet kommentarer, der emmer af empati (ARTnews). Eksperimentet fra Darling et al. kan være med til at forklare folks empati-

ske reaktioner på installationen. For det første lægger værktitlen op til et personificeret narrativ, der forsyner robotten med noget, der kunne minde om en personlighed. *Can't Help Myself* – hvad er det, robotten ikke kan gøre for eller lade være med? Det lægger op til flere fortolkninger, der får beskueren til at danne historier, hvilket kan animere robotten. Derudover refererer titlen til Sisyfos, idet dens forprogrammerede serie af bevægelser aldrig vil gøre robotten i stand til at bryde løs fra sin situation. For det andet: Selvom vi ikke ser robotten blive direkte mishandlet, kan myten om Sisyfos, indespærringen og selve blodet – med dets konnotationer til lidelse – vække noget i os, der gør, at vi får ondt af robotten. Når vi oplever robotten som et levende væsen, bliver vores empati ligeledes ledsaget af en angst for døden, som værkets massive mængde af blod antyder.

Perception 3: Væmmelse

I indeværende afsnit vil jeg anskue blodets rolle fra en vinkel, der forbinder kropslige væsker med væmmelse. Dette kræver, at vi går et skridt tilbage og atter gør brug af Kristevas teori om det abjekte. Helt overordnet opfatter Kristeva det abjekte som en psykologisk tilstand af væmmelse, der opstår, når vi bliver kastet ind i visse dilemmaer, som vores hjerner ikke kan kapere. F.eks. kan et lig føre til væmmelse, da det er en krop, der befinder sig på et mellemstadie, der ikke respekterer grænsen mellem liv og død; her er en person, der plejede at være i live, nu er han død. Vi væmmes, fordi vi ifølge Kristeva vil associeres med den levendes verden, så vi tager afstand fra det døde (Kristeva, 1980, p. 3). Dermed er det abjekte forbundet med identifikation. Som jeg allerede kort har forklaret, opfatter Kristeva blod som noget, der vækker en abjekt følelse, da det overskrider en grænse mellem kroppens indre og ydre. Da blod utvivlsomt også må konnotere smerte, lidelse og muligvis død, kan det introducere andre slags grænseflader. Biologisk set transporterer blod ilt og andre næringsstoffer til kroppen og opretholder vores livsfunktioner. Blod står dermed for selve livet; men når blodet spildes – især i massive mængder som i *Can't Help Myself* – konnoterer det død. I denne kontekst bliver blodet til et mellemstadie mellem det raske og levende på den ene side og det syge og døden på den anden.

Derudover kan man argumentere for, at robotten alene fører til abjektion, da den på samme vis skaber et komplekst dilemma. Marco Nørskov har beskrevet robotten – sammenlignet med alle andre teknologier – som den, der i allerhøjeste grad kan “få os til at reflektere over i bredt omfang, hvem vi er, og på samme tid udløse et behov for at differentiere os selv kategorisk fra essensen af dets tilfælde” (Nørskov, 2015, p. 151). Den karte-sianske dualisme får mennesket til at distancere sig selv fra den mekaniske Anden, men jo mere avancerede og animerede robotter bliver, desto mere bliver denne dualisme udfordret. Robotter behøver ikke engang at være antropomorfe, hvilket Uncanny Valley-tesen ellers foreslår, for at opnå denne effekt. Dette illustrerer robotten i *Can't Help Myself*. Robotten kan således opleves som abjekt, da den overskrider en barriere mellem det menneskelige og det mekaniske, og når den kobles med en pøl af blod, overskrides ligeledes en grænse mellem det døde og det levende – et modsætningspar, der allerede eksisterer i selve robotten, da det mekaniske kan konnotere døde artefakter, mens det menneskelige bliver forbundet med noget livagtigt. Værket bliver således abjekt på flere måder. Ud fra denne fortolkning vil beskueren ikke nødvendigvis få empati for robotten; faktisk kan værket føre til, at mennesket vil afvise installationen for at identificere sig selv med det levende menneske.

Perception 4: Autoritarisme

Ifølge Weng har intentionen bag værket været at kritisere grænseovervågning (Guggenheim). En sådan værkfortolkning lægger op til, at man overvejer det grænseæstetiske felt, som er en disciplin under æstetikken, der udforsker grænsebegrebet (Rosello & Wolfe, 2017, pp. 1-2). Professor i fransk Mireille Rosello og professor i engelsk Stephen F. Wolfe forstår grænser som liminale zoner, dvs. steder, der eksisterer mellem betydninger (Rosello & Wolfe, 2017, p. 11). På den måde kan man opfatte det abjekte som en grænseæstetisk teori, da Kristeva forholder sig til objekter, der transformeres til mellemstadier mellem forskellige verdener og værender. Dog tager de fleste nutidige grænseæstetiske teorier udgangspunkt i territorielle grænser som f.eks. nationale grænser (Rosello & Wolfe, 2017, p. 4). Weng forbandt f.eks. blodets spor med volden forbundet med autoritative

systemer, der bruger grænseovervågning som en undertrykkende måde at drage grænser på (Guggenheim). Robotten kan i den sammenhæng forstås som et overvågningsværktøj, der skal bevare blodet inden for et bestemt territorium. Filosofen Thomas Nail har beskrevet grænser som en cirkulationsproces, hvor magthavere gennem sociale teknikker såsom udvisning eller indespærring kan fratage folk deres politiske rettigheder. Dog, som Nail bemærker, vil grænser altid lække; de vil mislykkes med at inkludere og ekskludere, da migranter altid vil finde en vej. Derudover er grænser aldrig statiske, da de altid bevæger sig gennem eksempelvis erosion, geomorfologi eller militære konflikter (Nail, 2019, pp. 195-200). I *Can't Help Myself* ligger en del af grænsekritikken i selve referencen til Sisyfos-myten: Grænseovervågning bliver til en uendelig opgave, der aldrig vil få succes, da grænser er foranderlige. Denne kritik bliver især tydelig, når man medtager, at robotten døde i 2019, da den løb tør for væske, og dermed var der ikke længere nogen grænse at opretholde (ARTnews).

Kunstnerens kinesiske oprindelse leder opmærksomheden hen mod Kinas præsident Xi Jinping, hvis styre gør brug af overvågningskameraer med AI-ansigtsgenkendelse i landets offentlige rum (The New York Times). På den måde falder deres værk inden for den kategori, der bruger robotten som en systemkritik. Her vil jeg inddrage filosofen Michel Foucaults forståelse af magt. Han hævdede, at de fleste samfund i dag har en normaliserende magt, der vil forsøge at få mennesker til at opfylde bestemte ønsker uden anvendelsen af voldelig tvang (Foucault, 1976, p. 139). Den anden form for magt eksisterede primært i førmoderne samfund, hvilket Foucault kaldte for den undertrykkende magt. Her bliver subjekter gennem vold og trusler tvunget til at gøre ting, de ikke har lyst til. I disse samfund havde regenten retten over selve livet, da han kunne bestemme, hvem der skulle leve og dø (Foucault, 1976, p. 148). Han opfattede sidstnævnte form for magt som et *blodsamfund*, hvor blodet havde forskellige betydninger. Dette giver mening i relation til Yuan og Yus værk: Blod repræsenterer smerte og død; en hel gruppe af mennesker med det samme blod (i værket, en strøm af migranter eller en national befolkning spærret inden for en grænse); og magt, da ledere udøver deres autoritet gennem blodet (Foucault, 1976, p. 147).

Mens Weng har foreslået, at robotens indespærring kunne antyde en bevidsthed, kan indespærringen lige så vel indgyde hos beskueren en

idé om, at robotten er farlig. Derudover kan dens størrelse og mekaniske karakter vække samme slags frygt, som man finder i science fiction-genren, der ifølge robotforskeren Naho Kitano hidtil har domineret vestens opfattelse af robotten (Kitano, 2006, p. 8). På den anden side kan indespærringen illustrere et komplekst spørgsmål om (af)magt. Mennesket har magten over robotten, men på samme tid gør buret det umuligt for os at hjælpe robotten. Buret skaber en grænse mellem mennesket og robotten: Vi kan hverken kommunikere eller nå hinanden, vi kan kun betragte hinanden og lade os undre. Robotten opfattes som et lidende væsen, der bliver tvunget til at gøre noget, den ikke har lyst til: at feje blodet op fra afdøde mennesker for at bevare grænsekontrollen. Dette underbygger endnu en pointe i Leo Marx' teknologiforståelse: Udover teknologiens reference til det kliniske miljø, er teknologi et voveligt begreb, da det leder til *tingsliggørelse*: Vi fjerner menneskets rolle fra ligningen, selvom det faktisk er mennesket, der bruger teknologi og har hensigter (Marx, 2010, p. 576). Hans påstand kan få beskueren til at indse, at det ikke er robotten, vi skal frygte, men snarere dens skaber. Ligeledes understreger værket menneskets angst for et fremmedgørende og robotagtigt liv, hvor vi skal gøre det samme igen og igen uden at komme nogen vegne.

Konklusion

Formålet med indeværende artikel har været at undersøge, hvordan repræsentationen af blod i Yuan og Yus værk *Can't Help Myself* animerer robotten. Selve robotten som fænomen er karakteriseret af et paradoks; robotten er knyttet til mennesket, men anses alligevel for at være dets modsætning. Dette ledte mig til fire perceptionsmåder. De første tre fortolkninger har fokuseret på blodets materielle kvaliteter samt de medfølgende konnotationer, mens den sidste fortolkning har handlet om blodets metaforiske betydninger. Mens de første tre fortolkninger primært antager, at blodet har en kropslig relation til robotten og således giver en idé om, at denne kan have et indre, tager den fjerde fortolkning udgangspunkt i, at blodet har en anden oprindelse, da det har været kunstnernes intention at repræsentere migrantstrømme gennem blodet. Når blod ligefrem symboliserer migrantstrømme, leder det straks til tanker om blodets morbide effekter,

herunder massedrab og tortur. Blodets oprindelse spiller derfor en stor symbolsk rolle for, hvordan vi oplever robotten. Hvis blodet kommer fra robotkens krop, kunne det antyde, at denne var et biologisk væsen og således havde mere tilfælles med mennesket. Kommer blodet ikke fra robotten, er det muligt, at robotten i stedet blev opfattet som en modsætning til det menneskelige.

Denne artikel har dog udelukkende taget udgangspunkt i ét kunstværk, hvilket bl.a. skyldes det faktum, at *Can't Help Myself* er et af de få samtidsværker, der kobler repræsentationen af blod sammen med en robot. Robotten er allerede blevet placeret i en kontekst, der er langt fra at være neutral, idet den befinder sig i fangenskab. Selv med fraværet af blod ville beskuerens opfattelse af robotten sandsynligvis allerede være blevet skubbet hen i en bestemt retning. Derfor er det vanskeligt at lave en generaliserende påstand om, hvordan blodet i dette værk kan animere alle slags robotter. Robotkens flertydighed kommer delvist fra, at blodet er en kompleks substans, der har forskellige betydninger, men disse er oftest baseret på forestillinger om blodets vitalitet. For at forstå, hvordan blodet ændrer vores syn på robotten, er det altid nødvendigt at undersøge den faktiske kontekst, robotten befinder sig i. Dog vil jeg påstå – inspireret af Fricke – at blodets materielle egenskaber og transformative elementer afgiver noget så visuelt prangende, at det næsten ikke kan andet end at tilføje fornemmelsen af liv i selv de mest dystopiske scenarier og døde maskiner.

Hanna Gerda Brøndal, ph.d.-studerende ved Institut for Kommunikation og Kultur, Aarhus Universitet.

SUMMARY

Blood in the Machinery

In the West, the prevalent view of robots is dominated by a paradox that couples distance and fear with kinship. How is this view affected when the robot is placed in bloody scenarios? To answer that question, this article examines the simulation of blood in Sun Yuan and Peng Yu's robot installation *Can't Help Myself* (2016-2019), leading to four positions: 1) blood has the power to animate and can thus create notions of life; 2) blood

may connote suffering and thereby enhance the beholder's empathy for the robot; 3) blood can lead to feelings of disgust and therefore a rejection of the robot as a living creature; 4) blood can symbolize the suffering of an entire population, placing the robot as either a vengeful machine or a poor creature confined inside a totalitarian system controlled by the true villain: mankind. In order to understand the role of blood, however, it is crucial that the actual context of the robot be examined. Still, this article concludes that the materiality of blood really has the power to simulate a notion of life in even the least anthropomorphic machines.

LITTERATUR

- Barad, Karen: *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Durham/London, Duke University Press, 2007.
- Bennett, Jane: *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*, Durham, Duke University Press, 2010.
- Camus, Albert: *The Myth of Sisyphus and Other Essays*, Justin O'Brien (trans.), London, Penguin Books, 1955 [1945].
- Darling, Kate, Palash Nandy & Cynthia Breazeal: "Empathetic Concern and the Effect of Stories in Human-Robot Interaction" in *IEEE International Workshop on Robot and Human Communication (ROMAN)*, 2015, pp. 1-6.
- Descartes, René: *Meditationer over den første filosofi*, Niels Henningsen (trans.), København, Det lille Forlag, 2002 [1641].
- du Sautoy, Marcus: *The Creativity Code: How AI is Learning to Write, Paint and Think*, London, 4th Estate, 2019.
- Foucault, Michel: *The History of Sexuality, Volume I: An Introduction*, Robert Hurley (trans.), New York, Pantheon Books, 1978 [1976].
- Fricke, Beate: "A Liquid History: Blood and Animation in Late Medieval Art" in *RES: Anthropology and Aesthetics*, nr. 63/64, 2013, pp. 53-69.
- Gunkel, David J.: "A Vindication of the Rights of Machines" in *Philosophy and Technology*, vol. 27, no. 1, 2014, pp. 1-8.
- Jochum, Elizabeth & Ken Goldberg: "Cultivating the Uncanny: *The Telegarden* and Other Oddities" in Damith Herath, Kroos Damith & Stelarc (eds.), *Robots and Art: Exploring an Unlikely Symbiosis*, Perth, Springer, 2016, pp. 149-175.
- Kitano, Naho: "A Comparative Analysis: Social Acceptance of Robots Between the West and Japan" in *EURON Atelier on Roboethics*, 2016, pp. 1-12.
- Kristeva, Julia: *Powers of Horror: An Essay on Abjection*, New York, Columbia University Press, 1982 [1980].
- Levinas, Emmanuel: "Ethics and Infinity" in *CrossCurrents*, vol. 34, nr. 2, 1984, pp. 191-203.

- Lohfert Jørgensen, Hans Henrik: "Live Matter and Living Images: Towards a Theory of Animation in Material Media" in *Konsthistorisk tidsskrift / Journal of Art History*, 86:3, 2017, pp. 251-270.
- Marx, Leo: "The Emergence of a Hazardous Concept" in *Technology and Culture*, vol. 51, nr. 3, 2021, pp. 567-577.
- Mayor, Adrienne: *Gods and Robots: Myths, Machines, and Ancient Dreams of Technology*, Princeton, Princeton University Press, 2018.
- Meyer, Melissa: *Thicker Than Water: The Origin of Blood As Symbol and Ritual*, Milton, Taylor & Francis Group, 2005.
- Moura, Leonel: "Machines That Make Art" in Damith Herath, Kroos Damith & Stelarc (eds.), *Robots and Art: Exploring an Unlikely Symbiosis*, Perth, Springer, 2016, pp. 255-269.
- Nail, Thomas: *Debating and Defining Borders*, Milton, Routledge, 2019.
- Nye, David E.: *Technology Matters: Questions to Live With*, Cambridge/London, The MIT Press, 2007.
- Nørskov, Marco: "Technological Dangers and the Potential of Human–Robot Interaction: A Philosophical Investigation of Fundamental Epistemological Mechanisms of Discrimination" in Marco Nørskov (ed.), *Social Robots: Boundaries, Potential, Challenges*, Farnham, Ashgate Publishing Group, 2015, pp. 133-156.
- Penny, Simon: "Robotics and Art, Computationalism and Embodiment" in Damith Herath, Kroos Damith & Stelarc (eds.), *Robots and Art: Exploring an Unlikely Symbiosis*, Perth, Springer, 2016, pp. 47-65.
- Reeves, Nicolas & David St-Onge: "Still and Useless: The Ultimate Automaton" in Damith Herath, Kroos Damith & Stelarc (eds.), *Robots and Art: Exploring an Unlikely Symbiosis*, Perth, Springer, 2016, pp. 229-254.
- Rosello, Mireille & Stephen F. Wolfe: *Border Aesthetics: Concepts and Intersections*, New York & Oxford, Berghahn, 2017.
- Stephens, Elizabeth & Tara Heffernan: "We have Always Been Robots: The History of Robots and Art" in Damith Herath, Kroos Damith & Stelarc (eds.), *Robots and Art: Exploring an Unlikely Symbiosis*, Perth, Springer, 2016, pp. 29-45.

HJEMMESIDER

- ARTnews: <https://www.artnews.com/art-news/news/sun-yuan-peng-yu-cant-help-myself-twitter-tiktok-1234615686/> (tilgæt d. 16. marts 2023).
- Guggenheim: <https://www.guggenheim.org/artwork/34812> (tilgæt d. 16. marts 2023).
- IEEE Spectrum: <https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley> (tilgæt d. 24. marts 2023).
- The New York Times: <https://www.nytimes.com/2022/06/21/world/asia/china-surveillance-investigation.html> (tilgæt d. 16. marts 2023).