

AI-PARTIET

AV BOMBINA BOMBAST



BOMBINA
BOMBAST

UNGA
MALMÖ
STADSTEATER

PREMIÄR PÅ AUGUSTEN 10 MARS 2023

*Samproduktion mellan Bombina Bombast och Unga Malmö
Stadsteater, i samarbete med MKB Fastigheter*

ORIGINALKONCEPT The Center for Everything (FI), Triage Live Art Collective (GE/AU), Bombina Bombast (SE) och First Kiss Production (NO)

KONSTNÄRLIGT TEAM

MANUS Emma Bexell Stanišić

REGI Stefan Bexell Stanišić

SCENOGRAFI OCH KOSTYM

Svante Back

VIDEO- OCH LJUS Jesper Berger

LJUD John Conlon

MASK Siv Nyholm

I ROLLERNA

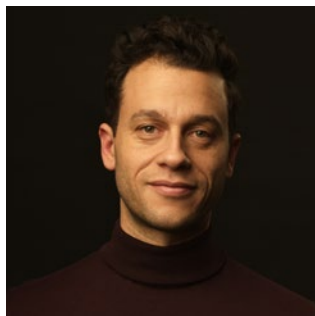
Ronja Svedmark

Andrew Z Kelsey

Anders Andersson



**RONJA
SVEDMARK**



**ANDREW
Z KELSEY**



**ANDERS
ANDERSSON**

VAD ÄR ARTIFICIELL INTELLIGENS?

Det finns inte ett heltäckande svar på frågan om vad artificiell intelligens (AI) är men för enkelhetens skull kan vi beskriva AI som ett sätt att programmera datorer på. I stället för att säga till datorn exakt vad den ska göra, programmerar vi den så att den förstår problem och löser dem på egen hand.

Vi möter AI:n varje dag i till exempel Googles sökmotorer, Siri och Alexa men också i de algoritmer som styr flödet i sociala medier. Det är ett AI som styr när du får en notis om kommentarer på instagram och vad som ligger först i ditt flöde. Det är ett AI som rekommenderar vad du ska se närmast på Netflix, baserat på vad för typ av serier och filmer du brukar vilja se. Det finns AI:n som kör bilar, skriver text, ställer diagnoser på sjukhus genom att jämföra hundratusentals röntgenbilder på väldigt kort tid och så finns det AI i spel som botar och NPC:s.

Alla dessa exempel är exempel på specificerad AI, det vill säga AI:n programmerade att göra en enda sak. AI:t Deep Blue vann 1997 över världsmästaren Garry Kasparov i schack. Men Deep Blue skulle inte kunna köra en bil, tipsa om en bra serie, eller ens

spela Candy Crush. Deep Blue kan bara en sak: spela schack riktigt, riktigt bra.

Sedan finns det som kallas generell AI, eller AGI. Generell AI finns än så länge bara som idé, men bygger på tanken att en maskin kan lära sig vad som helst och dra egna avancerade slutsatser. Den kan köra bil och spela schack samtidigt och ändå orsaka mindre skada i trafiken än vi människor.

Tänk då om en dator skulle kunna lära sig saker bättre än en människa. Lösa problem bättre än en människa och även lära sig hur den ska kunna lära sig bli ännu bättre. Tänk om en sådan dator skulle bli medveten om sin egen existens. Du skulle kunna bli vän med en dator, ha en lärare som är en maskin eller kanske till och med ett AI som statsminister.

Är vi redo för det? Kanske borde vi lära oss mer om hur AI:n fungerar innan vi bestämmer oss...

**EMMA BEXELL STANIŠIĆ,
DRAMATIKER**



VÄRD Patrik Hansson
PRODUCENT Alexandra Hill
DRAMAPEDAGOGER Emelie Andersson,
Karim Rashed
SCENMÄSTARE Marcus Gustafsson,
Sara Hansson
SPELMASKINSDESIGN OCH UTVECKLING
Magnus Markus
SNICKARE Olof Gustafsson/3XO AB
KOSTYMKOORDINATOR
Paola Billberg Johansson
KOSTYMSERVICE Jessica Kiaer

MARKNADSKOORDINATOR
Irene Pelayo Lind, Jens Ilström
PROGRAMREDAKTÖR Carin Hebelius
FÖRESTÄLLNINGSFOTOGRAF
Emmalisa Pauly
PORTRÄTTFOTOGRAF Johan Sundell
PROGRAMLAYOUT Isabel de Jounge
TRYCK Exakta Print AB

CHEFSPRODUCENT Lisa Ericstam
MARKNADSCHEF Jenny Bång
TEKNISK CHEF Jerker Pyron
CHEF KOSTYM- OCH MASKAVDELNINGEN
Paola Billberg Johansson

EKONOMICHEF Anette Zetterlund
FÖRESTÅNDARE KOSTYMSERVICE
Gyöngyi Balazs
FASTIGHET OCH TRANSPORT
Anders Blomqvist
STÄD Azeb Abraha
CHEFSASSISTENT Josefin Beischer
VD/TEATERCHEF OCH ANSVARIG UTGIVARE
Kitte Wagner

**FOTOGRAFERING OCH
LJUDUPPTAGNING ÄR AV
UPPHOVSRÄTTSLIGA SKÅL EJ
TILLÅTEN. VAR VÄNLIG STÄNG
AV MOBILTELEFONEN.**

Malmö Stadsteaters verksamhet
finansieras i huvudsak med bidrag från
Malmö Stad och Region Skåne (inkl
Staten via kultursamverkansmodellen).

MALMÖSTADSTEATER.SE