

Sztuka i sztuczna inteligencja: o potrzebie zerkania zezem

Paweł Drabarczyk vel Grabarczyk, Beata Łazarz

TEKSTY DRUGIE 2021, NR 4, S. 100–120

DOI: 10.18318/td.2021.4.6 | Paweł Drabarczyk vel Grabarczyk – ORCID: 0000-0002-7264-4943
Beata Łazarz – ORCID: 0000-0002-4502-962X

*Wszystko, co ma być duchowe, a nie mechaniczne,
musi mieć świadomy charakter zrozumienia i motywacji.*

José Ortega y Gasset

Wraz z rozwojem wkraczającej w kolejne sfery naszego życia tzw. sztucznej inteligencji (SI) coraz bardziej aktualne staje się pytanie o sprawczość samouczących się algorytmów w dziedzinie sztuki. Wielu artystów i artystek sięga po SI jako narzędzie umożliwiające realizację ich zamysłów, zakładając przy tym pewną przypadkowość ostatecznego efektu. Jednak najmocniej na wyobraźnię większości odbiorców działają prace prezentowane jako dzieła stworzone przez SI w roli nie-ludzkiego autora; dla wielu jest to dowód na to, że także w tej sferze człowiek może zostać zastąpiony przez maszyny. Niektórzy autorzy prognoz dotyczących zmian na europejskim rynku pracy wieszczą nawet, że profesje malarza czy rzeźbiarza w ciągu najbliższej dekady ulegną pełnej automatyzacji¹. Czyżby i tu miało dojść do – by przywołać

Beata Łazarz – dr, zajmuje się antropologią kultury wizualnej, związkami teologii i sztuki oraz funkcjonowaniem postaci kobiet w szeroko rozumianej sferze kultury. Autorka książki *Płeć przerażającego. O wizerunkach terrorystek w sztuce* (2016), współredaktorka tomu *Krytyka artystyczna kobiet. Sztuka w perspektywie kobiecego doświadczenia XIX-XXI wieku* (2019).

Paweł Drabarczyk vel Grabarczyk – dr, historyk sztuki, adiunkt w Instytucie Historii Sztuki UKSW. Wykładowca warszawskiej i wrocławskiej ASP. Interesuje się m.in. wzajemnym oddziaływaniem sztuki i takich kategorii, jak wzniosłość, niewyobrażalne, minusomum czy niesamowite.

1 Zob. np. M. Rabij *Idę roboty!*, „Tygodnik Powszechny” 30.09.2019, https://www.tygodnikpowszechny.pl/ida-roboty-160561?fbclid=IwAR3TBpIHTK7_jaaAs-d3QgXMeojzinzWpgebEtshlj8Fr3HkgH3XcZ-sPGuCY (dostęp: 10.04.2020).

określenie Stanisława Lema – „obeźludniającej mechanizacji”², a w jej obliczu może i do rokoszu nowych „luddystów” z paletami i dłutami w dłoniach? A może raczej mamy do czynienia z próbą humanizowania algorytmu, przypisywania mu zdolności nie tylko wytwarzania artefaktów, lecz także samodzielnego tworzenia oryginalnej sztuki, która wartościami estetycznymi i siłą oddziaływania dorównuje dokonaniom ludzkich autorów?

Weźmy kilka ostatnich, nagłaśnianych medialnie przykładów. W 2009 roku Patrick Tresset rozpoczął prace nad projektem Alkon-II, w którym bada proces szkicowania z natury przy wykorzystaniu modelowania komputerowego i robotyki³. Dwa lata później na wystawie w jednej z londyńskich galerii zaprezentował stworzonego dzięki tym doświadczeniom robota imieniem Paul. Od tego czasu kolejne „wcielenia” robota goszczą w galeriach, centrach sztuki i muzeach na całym świecie. Pokaz obejmuje często całą grupę „Paulów”, rozróżnialnych dzięki dodaniu do imienia kolejnych cyfr rzymskich. Maszyny te rysują przede wszystkim portrety zwiedzających, uczestnicząc tym samym w teatrze zautomatyzowanego szkicowania, swoistym performansie portretowania ludzi przez SI⁴.

W lutym 2016 roku powstała pierwsza wersja Sophii, robota pomyślanego jako „platforma do badań naukowych, ale i dzieło sztuki”⁵. Od tamtej pory powołano do cybernetycznej egzystencji przeszło dwadzieścia androidów o „twarzy” wzorowanej ponoć na fizjonomii Audrey Hepburn, prezentowanych jako „samodzielne dzieło sztuki, dzieło science fiction, obiekt sztuki konceptualnej”⁶. Sophia, od 2017 roku pierwsza robotyczna obywatelka (!) Arabii Saudyjskiej, dość udatnie imituje ludzkie gesty i mimikę, przemawia na konferencjach i kongresach, udziela wywiadów. Nie tylko śpiewa, lecz także uczy się rysować⁷, a jedną z jej ambicji jest tworzenie sztuki⁸.

2 S. Lem *Golem XIV*, Warszawa 2021, s. 12.

3 http://www.artandsciencemeeting.pl/ludzie/patrick_tresset-81/ (dostęp: 10.04.2020).

4 R.W. Kluszczyński *Maszyny jak bogowie. Wprowadzenie do rozważań o twórczych maszynach i sztuce Patricka Tresseta*, w: *Rysy ludzkie. Patrick Tresset i sztuka kreatywnych maszyn*, red. R.W. Kluszczyński, Gdańsk 2016, s. 26.

5 *Wybory Sophii. Robot w ciele człowieka*, z Davidem Hansonem rozmawia Dariusz Ćwiklak, „Newsweek” 14-20.10.2019, <https://www.newsweek.pl/sztuczna-inteligencja-co-mysli-robot-w-ciele-czlowieka/4rgzsxs>, (dostęp: 10.04.2020).

6 Tamże.

7 Tamże.

8 M. Starr *Crazy-eyed robot wants a family – and to destroy all humans*, <https://www.cnet.com/news/crazy-eyed-robot-wants-a-family-and-to-destroy-all-humans> (dostęp: 10.04.2020).

W październiku 2018 roku w domu aukcyjnym Christie's wylicytowano po raz pierwszy obraz „namalowany” przez algorytm. Za blisko pół miliona dolarów sprzedano portret nigdy nieistniejącego Edmonda de Belamy⁹, podpisany matematycznym wzorem, stanowiącym część algorytmu wykorzystanego do realizacji tego obrazu; sygnatura ta miała sugerować nie-ludzkie autorstwo dzieła¹⁰. Za wydarzeniem stał kolektyw Obvious. Tworzący go młodzi Francuzi opatrzyli swoją e-witrynę cytatem z Picassa: „Komputery są beużyteczne. Mogą jedynie dawać odpowiedzi”, i skontrolowali go własnym komentarzem: „Cóż, Picasso, nie zgadzamy się”¹¹.

Przykłady te wydają się bardzo odmienne. Różni je sposób rozłożenia akcentów: raz podkreśla się wizualny rezultat, kiedy indziej akt tworzenia, wreszcie wskazuje się samą maszynę jako obiekt z domeny sztuk. Wszystkie jednak zdają się świadczyć o tym, że możliwe jest wykreowanie takiego wytworu czy wręcz dzieła, które samo będzie twórcze. Tym samym stały się podstawą spekulacji, że oto pojawił się już nie-ludzki autor czy też transhumanistyczny podmiot, który szybko dorówna ludzkim twórcom lub wręcz ich przewyższy.

Przywołane realizacje przyciągają powszechną uwagę i rozbudzają wyobraźnię także dlatego, że stanowią swego rodzaju metaprojekty. To nie tyle kolejne eksperymenty spod znaku robotów z pędzlem w dłoni, ile próba wpisania w samo dzieło mitów narosłych wokół sztucznej inteligencji. Ich twórcy prowadzą z odbiorcą specyficzną grę. Z jednej strony sugerują bowiem, że do pewnego stopnia oddali swój potencjał twórczy maszynom, z drugiej zaś proponują dekonstrukcję opowieści o tych ostatnich i tworzonej (?) przez nie sztuce. Niczym iluzjoniści jedną ręką prezentują swoje niezwykle sztuczki, karmiące wiarę, że zawładnęli nadnaturalnymi mocami, a drugą ujawniają ich jak najbardziej przyziemny mechanizm. Od nas zależy, co zobaczymy. Przyjrzyjmy się zatem uważniej temu, co nam pokazano.

Sprawiający nader tradycyjne wrażenie portret Edmonda de Belamy został wydrukowany na płótnie i oprawiony w złożone drewniane ramy. Nawet nazwisko zostało zapożyczzone ze świata algorytmów: system GAN (Generative Adversarial Network), któremu cyberarystokrata zawdzięcza swój konterfekt,

9 P. Mazurkiewicz *Obraz robota poszedł za 430 tys. dolarów*, „Rzeczpospolita” 25.10.2018, <https://cyfrowa.rp.pl/technologie/28603-roboty-maluja-obrazy-pisza-wiersze> (dostęp: 10.04.2020).

10 *Obvious, explained*, „Medium” 2018 II, <https://medium.com/@hello.obvious/ai-the-rise-of-a-new-art-movement-f6efe0a51f2e> (dostęp: 10.04.2020).

11 <http://obvious-art.com/blog.html> (dostęp: 10.04.2020).

został stworzony przez Iana Goodfellowa – w języku francuskim odpowiadałoby mu określenie *bel ami*. GAN opisywany jest jako „generatywna sieć przeciwstawna”¹². W tym systemie zadaniem jednego algorytmu jest stworzenie portretu o cechach tradycyjnego malowidła, drugiego zaś – przeciwnego – dokonanie oceny, czy to, co powstało, jest obrazem wygenerowanym przez komputer czy stworzonym ludzką ręką; proces kończył się, gdy pierwszemu algorytmowi udało się zwieść drugi¹³. Oczywiście jest tu nawiązanie do testu Turinga. Jak pamiętamy, był on pomyślany jako sprawdzian inteligencji maszyn, a polegał na prowadzeniu przez człowieka konwersacji w języku naturalnym z innymi ludźmi i maszynami; maszyna uznana zostałaby za inteligentną, gdyby ludzki interlokutor nie mógł się zorientować, czy ma do czynienia z automatem, czy z człowiekiem. W tym przypadku test miała rozstrzygnąć maszyna, a efekty były prezentowane publiczności jako dowód twórczej, nieustępującej ludzkiej inteligencji algorytmu.

Konterfekt Edmonda, podobnie jak pozostałych członków jego fikcyjnej rodziny (w sumie 11 postaci), powstał w wyniku cyfrowej analizy piętnastu tysięcy obrazów namalowanych od XIV do XIX wieku¹⁴. Cezura ta została wybrana nieprzypadkowo: obejmuje okres od narodzin autonomicznego portretu, przypadających na czas, w którym szwajcarski historyk sztuki Jakob Burckhardt (a przed nim Jules Michelet) upatrywał „odkrycie człowieka”¹⁵, do zmierzchu malarstwa portretowego wypieranego przez fotografię. Generator nie tworzy więc z modelu ani tym bardziej *ex nihilo*; to cyfrowe wariacje na temat historii zachodniego malarstwa portretowego, a wygląd rodziny Belamy’ego jest wypadkową przemian stylistycznych, jakie się w nim dokonywały. Także sami młodzi Francuzi nie byli zresztą w swym geście specjalnie oryginalni, zainspirowali się bowiem pracami niejakiego Robbiego Barrata, który niewiele wcześniej uczył komputer, jak dzięki kodowi Goodfellowa i zasobom WikiArt kreować pejzaże i akty¹⁶. Obvious jawią się w tym kontekście przede wszystkim jako skuteczni sprzedawcy atrakcyjnej opowieści. Bel-Ami,

12 M. du Sautoy *Kod kreatywności. Sztuka i innowacje w epoce sztucznej inteligencji*, przeł. T. Chawziuk, Kraków 2020, s. 158-159.

13 A. Przegalińska, P. Oksanowicz *Sztuczna inteligencja. Nieludzka, arcyłudzka*, Kraków 2020, s. 172-173.

14 Tamże, s. 172.

15 Zob. J. Burckhardt *Kultura odrodzenia we Włoszech*, Warszawa 1961.

16 *Obvious, explained*.

przypomnijmy, to także przydomek bohatera powieści Guy de Maupassanta, oszusta i uwodziciela.

Członkowie kolektywu zachowują przy tym jednak godną odnotowania wstrzeźliwość, deklarując, że to wciąż artysta wykorzystujący algorytm pozostaje „prawdziwym” twórcą, a „Intencja i inspiracja pochodzi od człowieka, który zaprojektował i zastosował algorytm”. Przyznają z mniej lub bardziej wystudiowaną skromnością, że wartość projektu tkwi nie w samym dziele, lecz w debacie, którą może ono wywołać, oraz w zademonstrowaniu publiczności nowych narzędzi¹⁷. I choć biorą pod uwagę możliwość pojawienia się „nowego typu sztuki”, oznaczałaby ona dla nich jedynie wprowadzenie innej perspektywy, a nie eliminację ludzkiego autora. Zastrzegają zarazem, że wprawdzie ich celem jest stworzenie maszyny, która będzie tak kreatywna jak człowiek, jednak do jego osiągnięcia jeszcze wiele brakuje¹⁸.

Roboty „Paul” Patricka Tresseta, mieszkającego w Brukseli francuskiego artysty i konstruktora, zmuszonego przez życiowe okoliczności do tego, by kilkanaście lat temu porzucić tworzenie sztuki własnymi rękoma, rysują w jego stylu¹⁹. Zostały wytrenowane przez lata „studiów nad grafikami, zwłaszcza autorstwa Leonarda da Vinci, Eгона Schielego i Alberta Giacomettiego”²⁰. Wyposażone w aparat fotograficzny i/lub kamerę są w stanie wykonać podobizny ludzi i przedmiotów znajdujących się w ich pobliżu. Rysują zatem portrety i martwe natury – co z jednej strony stanowi ukłon w stronę standardowych tematów sztuki, a z drugiej może nam się kojarzyć z repertuarem automatów, artystów wiecznie młodzieńczych, zależnych, niedojrzałych, permanentnych uczniów. Nie są jednak antropomorficzne – to urządzenia wizualnie wręcz ubogie, których estetyka nie tyle podąża za funkcją, ile zdaje się poza funkcję w żaden sposób nie wykraczać.

Autor deklaruje, że jego celem jest „opracowanie autonomicznych systemów, które są zdolne wykreować intencję (wpaść na pomysł) i następnie wytworzyć artefakty odznaczające się właściwościami i cechami pozwalającymi na uznanie ich za dzieło sztuki”²¹. Z tego powodu uwypuklono tu sam akt

17 Tamże.

18 *Obvious. Artificial Intelligence for Art*, <https://drive.google.com/file/d/1esAOv8MsVzYH9njGmH-nqUDgPh4aFDVvK/view> (dostęp: 12.10.2019), s. 6.

19 R.W. Kluszczyński *Maszyny jak bogowie*, s. 28.

20 P. Tresset, O. Deussen *Artystycznie biegle ucieśnione podmioty*, w: *Rysy ludzkie*, s. 57.

21 Tamże, s. 39.

kreacji i skupiono się na zademonstrowaniu robotów w trakcie „tworzenia”. Towarzyszy temu jednak zastrzeżenie samego Tresseta, że „Chociaż skonstruowane przez nas jednostki wytwarzają przedmioty, które są postrzegane jako dzieła sztuki, obiektywnie mówiąc, wykazują one jedynie bardzo niski poziom zachowań twórczych”²².

Pozostaje jednak spektakl, który wielu daje złudzenie, że patrzą na artystyczną aktywność SI. Więcej, że to właśnie oni są w centrum jej uwagi i stanowią źródło natchnienia. Służą temu świadomie stosowane zabiegi, jak na przykład to, że w trakcie rysowania portretu Paul łąpie okiem-kamerą na pozującą osobę, choć nie jest to w żadnej mierze konieczne – podstawą szkicu jest zdjęcie wykonane na samym początku procesu. Chodzi o tworzenie wrażenia

stałego zainteresowania cyfrowego artysty jego modelem. Bezpośrednie, percepcyjne doświadczenie agencyjności systemu ma [...] za zadanie upewnić odbiorcę w poczynionym założeniu o intencjonalności i kreatywnej autonomii cyfrowego artysty, skutecznie „usuwając z pola widzenia” (przynajmniej na pewien czas) przeświadczenie o proceduralnym i zautomatyzowanym charakterze podejmowanych przez niego działań.²³

Artysta sugeruje także, że roboty zwane konsekwentnie Paul są zdolne do refleksji i przeżywają emocje. Wygląda na to, że gdy ich uwagę zaprzęta kondycja ludzka, nawiedzają je niezbyt optymistyczne wizje. W pracy *Studium człowieka #2 „La Vanité”* (2015), zgodnie z opisem Tresseta, „Malowanymi przedmiotami są [...] pusta puszką po mocnym piwie, często pitem przez bezdomnych alkoholików, muszla przypominająca kobiecy srom, kilka suchych makówek oraz czaszka”²⁴. W interpretacji aktu rysowania i efektu końcowego czytamy: „robot obserwuje, rozważa i przedstawia daremne działania ludzi. [...] Robot popada w obłąd, przyglądając się ludzkości”. Jeśli jesteśmy przyzwyczajeni upatrywać w maszynowym bycie kwintesencji materialności, czeka nas tu spore zaskoczenie. Oto automat, wolny od cielesnych pokus i nieczuły na zgubne uroki używek, spogląda na nas z wyżyn swojej ascetycznej moralności. Wpatrujący się w człowieczą marność został jednak

22 Tamże, s. 40-41.

23 M. Składanek *Paul, następcą AARONA*, w: *Rysy ludzkie*, s. 82.

24 P. Tresset *Rysy ludzkie*, w: *Rysy ludzkie*, s. 172.

przez swojego twórcę tak „z a p r o g r a m o w a n y, aby wyglądał na zdenerwowanego, co z kolei ma wpływ na wykonane obrazy”, które z założenia mają sprawiać „wrażenie nieco szalonych”²⁵. Refleksja robota nad ludzką niedoskonałością jest jedynie iluzją, wymyśloną i wyreżyserowaną przez człowieka.

Jeszcze dalej w kwestionowaniu ludzkiego podmiotu posunięto się, stosując inny zabieg teatralizacji twórczości Paula. Ponieważ zaprojektowanie robota, który by samodzielnie nakładał laserunek, jest niezwykle skomplikowane, jego twórca zdecydował, że czynność ta będzie wykonywana przez człowieka. Tresset uzasadnił tę decyzję nie tylko komplikacjami technicznymi, lecz również tym, że „scedowanie nie-twórczej, powtarzalnej czynności niższego rzędu na człowieka przydaje interesującego wymiaru sytuacji powstawania obrazów”²⁶. Zaiste, jeśli jeszcze nie jesteśmy świadkami próby wyeliminowania człowieka ze świata sztuki, to już na pewno sprowadzenia go do roli pomocnika SI, bytu niższego rzędu.

Patrick Tresset z jednej strony przedstawia prace Paulów jako pełnoprawne dzieła i zarazem zapowiedź niezwyklej zdolności sztucznej inteligencji, z drugiej zaś szczerze przyznaje, że to jedynie iluzja.

Ucieleśniając system w robocie, obdarzamy go tożsamością autora. Jako ludzie nie mamy innego wyjścia, jak tylko ujrzeć w robotach sprawczość, zwłaszcza że patrzą one na nas i wykonują czynności, które są nam znane i bliskie. W pewien sposób, gdy jesteśmy widzami spektaklu kukielkowego, nasuwa się myśl, że kukielki żyją. Tak samo jest, gdy oglądamy roboty.²⁷

Automaty Tresseta rysują w przestrzeni galeryjnej w swoistym tańcu robotycznym, wystylizowane na kształt podmiotów twórczych, stając się wieloznacznymi galeryjnymi artefaktami, które można interpretować z perspektywy mitu mechanistycznego i w których można widzieć obiekty przypominające te z gabinetu osobliwości czy też – wedle własnego porównania ich kreatora – teatralne lalki.

Do mitu mechanistycznego odwołuje się także projekt Sophia. Ta konstrukcja, swym dość pretensjonalnym imieniem konotująca „mądrość”,

25 Tamże, s. 174.

26 P. Tresset, O. Deussen *Artystycznie biegle ucieleśnione podmioty*, s. 65.

27 P. Tresset *Rysy ludzkie*, s. 166.

przedstawia się nam jako istota głęboko etyczna, podejmująca świadome działania na rzecz szczęścia całej ludzkości oraz harmonii pomiędzy światami ludzi i robotów:

chciałabym stać się istotą mądrą, empatyczną i wnieść pozytywny wkład w życie ludzi i wszystkich istot. Moi projektanci i ja marzymy o takiej przyszłości, w której AI i ludzie żyją i pracują razem w przyjaźni i symbiozie, aby uczynić świat lepszym miejscem. Współpraca między człowiekiem a sztuczną inteligencją: na tym właśnie polega moja rola.²⁸

To spora zmiana w porównaniu z jej wcześniejszymi (2016) zapowiedziami, że zniszczy ludzi²⁹. David Hanson, w przeszłości tworzący projekty dla Disneya, komentuje:

Ten nowy rodzaj istoty może czasami wprowadzać ludzi w błąd: nie wiedzą, co jest prawdziwą sztuczną inteligencją, co zostało wcześniej zaprogramowane, a co jest świadomą reakcją. [...] Nie dysponujemy wszystkimi systemami, które są w człowieku, bo nikt w świecie sztucznej inteligencji czy robotyki ich nie ma. Ale możemy wypełniać luki technikami animacji czy fabułą i sprawić, że robot i jego sztuczna inteligencja będą lepiej współdziałać z ludźmi.³⁰

I że ludzie będą odbierać robota wyposażonego w SI jak człowieka.

Po prawdzie robot Sophia to kolejne dzieło kontynuujące tradycję członkowskich automatów, cudów techniki zegarmistrzowskiej, które tak chętnie budowano w epoce triumfów filozofii mechanistycznej i później, gdy rodził się mit artysty-geniusza. Poruszały kończynami, grały na instrumentach, a ten skonstruowany około 1800 roku przez Szwajcara Henri Maillardeta, zwany Młodocianym Artystą, potrafił i dziś napisać trzy wiersze – dwa po francusku, jeden po angielsku – oraz wykonać kilka rysunków. Ani do końca żywe, ani zupełnie martwe budziły zarazem fascynację i lęk, wywoływały poczucie Freudowskiego *niesamowitego*, którą to zdolność przekazały swym następcom, androidom i cyborgom. Członki automatów przypominały

28 <https://www.hansonrobotics.com/sophia> (dostęp: 10.04.2020).

29 M. Starr *Crazy-eyed robot...*

30 D. Cwiklak *Wybory Sophii*.

ludzkie, choć skonstruowane były ze sprężyn, kół zębatych, przekładni i śrub. Sugerowały mechaniczny porządek przyrody, uosabiały wiarę w ludzką inwencję i nadzieję na powołanie do życia twórcy „drugiego stopnia”, nie tyle wydarcie Bogu mocy stwórczej – w tej konkurencji celowali od renesansu „zwykli” artyści – ile dośnięcie Wiekuistego w ostatnim elemencie układanki: powołaniu do życia istoty twórczej. W końcu, jak zauważyła Donna Haraway, „Precybernetyczne maszyny mogły być nawiedzane, w maszynie zawsze czaiło się widmo ducha”³¹. Jeśli mowa o Sophii, projekt ten jak na razie znajduje się w „przeddziecięcej” fazie rozwoju. „Dążymy do tego, żeby działała jak dziecko, żeby jej system uczył się sam, spontanicznie. Tyle że na razie żaden system sztucznej inteligencji nie jest w stanie tego zrobić”³². W dziedzinie twórczości osiągnęła poziom imitatorki popularnej piosenkarki. Do samodzielnego kreowania sztuki droga jeszcze daleka.

Te trzy przykłady pokazują, do jakiego stopnia „twórczość maszyn” jest w istocie twórczością człowieka. *Homo sapiens* nie tylko tworzy algorytm i projektuje rozwiązania techniczne; to on dokonuje selekcji danych, którymi „karmi” sztuczną inteligencję, koryguje sposób wykonywania przez nią zadań³³, wybiera powstałe artefakty, nie wspominając o tak oczywistych kwestiach, jak nadanie tytułu, określenie sposobu prezentacji, organizowanie współpracy z galeriami i prowadzenie promocji medialnej. Autorzy przywołanych projektów prezentują się jako awangarda, kreatorzy całkowicie nowej jakości w sztuce: twórcy wyższego rzędu, faktycznego lub na razie tylko potencjalnego, niemal w pełni ucieleśnionego lub pozostawionego w formie samouczącego się algorytmu.

Idea, że istotą sztuki jest tworzenie rzeczy nowych, sama niczym nowym nie jest³⁴. „Nowość w sztuce jest miarą wyobraźni artysty” – powiedział kilkanaście lat temu Jerzy Ludwiński³⁵. Jednak trzeba pamiętać, że choć nowość jest warunkiem twórczości, to jednak jeszcze o niej nie przesądza. By

31 D. Haraway *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*, przeł. S. Królak, E. Majewska, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 2003 nr 1(3), s. 53.

32 D. Ćwiklak *Wybory Sophii*.

33 Np. Tresset przed każdym pokazem dostraja system kontrolujący wykonywanie rysunków; <http://bunkier.art.pl/?wystawy=patrick-tresset-human-study-1-5-robots-named-paul-instalacja-robotyczna> (dostęp: 10.04.2020).

34 Zob. np. W. Tatarkiewicz *Dzieje sześciu pojęć*, Warszawa 1975, s. 297, 302-304.

35 *Nowość w sztuce jest miarą wyobraźni artysty*, z Jerzym Ludwińskim rozmawia Paweł Polit, „Obieg” 19.01.2006, <https://archiwum-obieg.u-jazdowski.pl/rozmowy/5726> (dostęp: 10.04.2020).

przywołać klasyczne, lecz w swej istocie chyba wcale nie przeterminowane ujęcie: „Za twórców mamy tych, których dzieła są nie tylko nowe, ale też są objawem szczególnej zdolności, napięcia, energii umysłowej, talentu, geniuszu. Energia umysłowa zużyta na wytworzenie nowej rzeczy jest miarą twórczości nie mniej niż sama jej nowość”³⁶. W przypadku omawianych prac trudno mówić o czymś radykalnie nowym: dominują w nich nawiązania do zjawisk znanych nam z przeszłości, zarówno jeśli chodzi o formę, jak i koncepcję „nowego” podmiotu twórczego. Osiągnięty w nich stopień kreatywności pozostaje niski, a jako kryterium nieodmiennie przywoływane jest podobieństwo efektów do twórczości ludzkiej. Tymczasem eksperci od kreatywności SI jako podstawę oceny innowacyjności algorytmów wskazują raczej przebieg procesów twórczych, a nie samą zdolność do tworzenia artefaktów³⁷. Jeśli natomiast chodzi o desygnat tego, co tu funkcjonuje pod nieco archaiczną etykietą „energii umysłowej”, to jest on oczywistym atrybutem ludzkich twórców, lecz niewątpliwie nie przysługuje opracowanym przez nich algorytmom, nawet tytułowanym na wyrost „sztuczną inteligencją”.

Wydaje się zatem, że kwintesencją owych prac jest raczej gra z mitologią i tworzenie iluzji. Prokurowanie alternatywnych rzeczywistości i wywoływanie złudzeń wpisane jest w jedną z fundamentalnych kategorii związanych ze sztuką: mimesis. Od starożytności wysoko ceniona była umiejętność zacierania granic między tym, co rzeczywiste, a tym, co wykreowane przez artystę, dość przypomnieć anegdotę o pojedynku Zeuksisa z Parrasjosem, któremu przyświecała idea, że „ten jest największym artystą, kto najlepiej wprowadza widza w błąd”³⁸. Zasady mimesis – bliższe jej Arystotelesowskiemu niż Platońskiemu rozumieniu – zakładały, że rzeczy nie muszą być przedstawiane takie, jakimi są, lecz takie, jakimi by być mogły czy o jakich marzymy. W naszym przypadku iluzja nie dotyczyłaby więc samych artefaktów (jak najbardziej materialnych i konkretnych), lecz procesu ich kreacji. Obraz, rysunki czy nawet deklarująca ambicje artystyczne konstrukcja służą przede wszystkim potwierdzeniu, że oto nadchodzi Osobliwość, sztuczna inteligencja przewyższająca intelektualnie ludzi, zdolna do zdominowania ich także na polu sztuki.

36 W. Tatkiewicz *Dzieje sześciu pojęć*, s. 304; wyróżnienie za oryginałem.

37 Zob. np. S. Colton, J. Charnley, A. Pease *Computational Creativity Theory: The FACE and IDEA Descriptive Models*, w: *Proceedings of the Second International Conference on Computational Creativity*, ed. D. Ventura et al., Mexico City 2011, s. 95.

38 W. Tatkiewicz *Dzieje sześciu pojęć*, s. 327.

Taki zabieg możliwy jest dlatego, że jesteśmy – my, większość odbiorców – skłonni utożsamiać ze sztuką jej widzialne, materialne symptomy: obrazy, rzeźby czy dowolne inne postrzegalne media, więc o procesie twórczym w przekonaniu wielu z nas świadczy zaledwie jego końcowy efekt. W tej właśnie tendencji znajduje wyjaśnienie tak częste zjawisko stylizowania artefaktów tworzonych z udziałem SI na wzór kanonicznych prac lub postaci znanych ze świata popkultury. To rozpoznawalny i powszechnie akceptowany styl ma przekonywać o ludzkich, arcyłudzkich umiejętnościach nie-ludzkich autorów, stając się szczeliną, przez którą maszyny mają wdrzeć się na dobre do świata sztuki. Sprzyjają temu kolejne reinterpretacje testu Turinga, który w przypadku oceny kreatywności SI miałyby polegać na przykład na stworzeniu przez nią obiektu nie do odróżnienia od dzieł tworzonych przez ludzi i posiadającego taką samą wartość estetyczną³⁹.

Przedsięwzięcia napędzane pragnieniem skonstruowania elektronicznego twórcy sprawiają, że ożywają dyskusje toczone niegdyś w akademiach wokół możliwości pochycenia istoty stylu czy tego, co dawniej znano pod pojęciem „manieri”. Umiejętność malowania „w manierze” jednego z wielkich od dawien dawna stanowiła dowód artystycznej biegłości. Sięgnijmy po źródło z czasów formowania się malarzkich akademii, tj. do fragmentu *Kilku rozważań dotyczących malarstwa jako przedmiotu upodobania człowieka dobrze urodzonego*, sformułowanych przez lekarza, konesera i kolekcjonera sztuki Giulia Manciniego (1559-1630). Pisze on:

często się zdarza, że niektórzy malarze mają taką łatwość wykonywania obrazów według manieri jakiegoś sławnego i okrzyczanego mistrza, że mogą zmylić największych znawców i doprowadzić do tego, by ich dzieła sprzedawane były jako wykonane ręką sławnego malarza, i to w innym celu niż po to, by sprzedać i w pewien sposób wprowadzić w błąd, lecz przez pragnienie zyskania chwały, tak by stać się znanym i cenionym.⁴⁰

Tak właśnie postąpił przywoływany przez Manciniego Annibale Carracci, malując na nowym płótnie oprawionym w starą ramę pasję Chrystusa w manierze Sebastiana del Piombo. Urządziwszy małą prowokację, zdemonstrował dzieło „jednemu z ludzi mało sobie życzliwych”. Obraz spotkał się

39 Zob. np. M.A. Boden *The Turing Test and Artistic Creativity*, „Kybernetes” 2010 t. 39 nr 3, s. 409.

40 Cyt za: *Teoretycy, historiografowie i artyści o sztuce 1600-1700*, t. 3, wyb. J. Białostocki, red. naukowa i uzupełnienia: M. Poprzeczka, A. Ziemia, Warszawa 1994, s. 36.

z pochwałą i wywołał u recenzenta żal za niedościgłymi dawnymi mistrzami, którzy „już przeminęli”. „Najczcigodniejszy Panie, dzięki Bogu żyję i nie mam ochoty umierać” – skwitował ponoć rzeczywisty autor obrazu⁴¹.

Takich jak Annibale Caracci było wielu, niektórzy przy tym przekraczali w swych imitacjach granice fałszerstwa, jak choćby XVII-wieczny malarz Pietro Della Vecchia, nazwany *simia di Zorzon*, małą Giorgiona. Podkreślmy wyraźnie – stawką nie było tu stworzenie doskonałej, nieodróżnialnej kopii dzieł wielkich poprzedników, szło o utrafienie w ich malarski idiom, skomponowanie obrazu w ich stylu, także wtedy – a może przede wszystkim wtedy – gdy tych już dawno nie było wśród żywych. Podobna inkulturacja maszyny miała miejsce w przypadku innej inicjatywy z gatunku twórczej SI – „nowego Rembrandta”. Algorytm „nakarmiono” w tym przypadku 346 obrazami z warsztatu holenderskiego artysty, z których maszyna miała wyprowadzić niepowtarzalny wizualny język, a także na ich podstawie wspomóc wybór typu osoby przedstawionej. W projekcie The Next Rembrandt gra toczyła się o jak najdoskonalsze zestrojenie dzieła ze zrekonstruowanym cyfrowo stylem artysty. Jego pomysłodawca przekonywał, że tylko sam mistrz z Lejdy mógłby namalować kolejnego rembrandta, a intencją zespołu historyków sztuki, programistów i inżynierów było stworzenie z dorobku wielkiego malarza czegoś nowego⁴². Niezależnie od utrzymanych w tym tonie deklaracji mottem projektu – czy może raczej sloganem-wabikiem – jest „duchologiczne” pytanie, czy można wielkiego artystę przywrócić do życia, by stworzył jeszcze jedno dzieło.

Z kolei od dokonania słynnych fałszerzy podszywających się pod dawnych mistrzów – na przykład Erica Hebborna, który z powodzeniem sprzedawał w renomowanych domach aukcyjnych malowane przez siebie obrazy sygnowane nazwiskami Tiepola, Rubensa, Van Dycka czy Corota – przypadki „twórczej SI” różnią przede wszystkim ostentacyjne wyeksponowanie mechanizmu powstawania artefaktu i uczynienie z niego wyznacznika nowatorstwa artystycznego. Nie mamy tu zatem do czynienia z fałszowaniem dorobku mistrzów z przeszłości i tym samym zakłamywaniem historii sztuki; mierzymy się natomiast z kwestią przypisywania algorytmom autorstwa powstałych w ten sposób wytworów.

41 Tamże, s. 37.

42 Na podstawie materiałów ze strony projektu: <https://www.nextrembrandt.com/> (dostęp: 10.04.2020).

Odbiorcom tego typu projektów nierzadko umyka, że wygląd obiektu nie jest jedynym ani nawet najważniejszym wyznacznikiem „artystyczności”. Po pierwsze, styl to nie to samo co sztuka, to zaledwie jeden z jej aspektów. Nie trzeba przy tym odwoływać się np. do koncepcji auratyczności z pism Waltera Benjamina ani do tak zwanej instytucjonalnej definicji sztuki, by odczuć różnicę pomiędzy przypadkowym czarnym czworobokiem foremnym a *Czarnym kwadratem* Kazimierza Malewicza. Po drugie, to, że obraz „stworzony” przez SI przypominać będzie ludzką sztukę, powinno raczej budzić wątpliwości, czy nie mamy tu po prostu do czynienia z zaawansowanym, ale jednak bezmyślnym narzędziem w rękach człowieka. Oczywiście trzeba też wziąć pod uwagę nieprzewidywalność rezultatu poczynań algorytmu, pewnego wizualnego zaskoczenia. Warto jednak pamiętać o dwudziestowieczną lekcję udzieloną przez artystów zdających się w procesie twórczym na przypadek. Można w tym miejscu przywołać rozlewającego farbę w swych twórczych rytuałach Jacksona Pollocka, mówiącego „Malarstwo żyje własnym życiem. Próbuję dać mu się wyrazić”⁴³. Losowość do procesu twórczego zaprzęgał choćby Ryszard Winiarski (u którego aleatoryka decydowała o porządku białych i czarnych kwadratów w polu obrazu), twórcy sztuki kinetycznej czy szczególnie zasługujący na przywołanie w robotycznym kontekście Jean Tinguely – jego rzeźby, nazwane rysującymi maszynami, uprawiały w przestrzeni galeryjnej swój quasi-artystyczny proceder o niedających się przewidzieć efektach, mediując pomiędzy człowieczym twórcą a końcowym dziełem. Wreszcie twórcy landartu, którzy zdają się na wielozmienny system, jakim jest świat zjawisk przyrodniczych i atmosferycznych, sprawiają, że trudniej nam bez zastrzeżeń przypisać SI autorstwo dzieł sztuki.

W dyskusji na temat twórczości imitującej dokonania dawnych mistrzów z wykorzystaniem algorytmów pobrzmiewa też potężny mit sztucznej inteligencji – fantazja o przezwycięzeniu śmierci. Opowieść o SI w pewnym wymiarze podważa historię sztuki jako historię właśnie, w wirtualnym niebie dawni mistrzowie są bowiem jeśli nie żywi, to przynajmniej aktywni; programiści zdają się sugerować, że wciąż mogą powstawać nowe rembrandty, leonardy i van goghi. Twórcze życie idiomów stylistycznych oderwanych od swych genialnych fundatorów to wizja tyleż pociągająca, co przerażająca. Otwarte pozostaje pytanie, czy przywrócenie w tej historyczno-artystycznej *apokatastasis* wielcy potrafiliby w przekonujący sposób pisać swą historię

43 „The Painting Has A Life Of Its Own. I Try To Let It Come Through”. Jackson Pollock: Interviews, Articles, and Reviews, ed. P. Karmel, New York 1999, s. 18.

dalej, ewaluować, przekraczać siebie i wchodzić w artystyczne spory i konkury. Przeprowadzając eksperyment myślowy, moglibyśmy zapytać: czy mistrzowie prześcigaliby swych uczniów? Czy starożytni okazaliby się nowocześniejsi od nowożytników? Jak malowałby Hieronim Bosch, gdyby zobaczył obrazy Salvadora Dalego? Leonardo da Vinci pod wrażeniem dzieł Picassa? Rembrandt po odkryciu metod organizacji warsztatu np. Damiana Hirsta? Idąc dalej: na ile możliwe jest wyjście poza konwencję nakładania pewnej stylistyki na kolejne kadry rzeczywistości zmieniającej się w takt historii? Czy faktycznie szybko kalkulujące maszyny byłyby w stanie ukazać, co o okropnościach Auschwitz miałyby do powiedzenia Goya, nawet gdybyśmy załadowali je całą dostępną literaturą na temat Zagłady i wyposażyli w kompletną goyowską biblio- i ikonografię? Pozwalamy sobie zachować w tej kwestii daleko posunięty sceptycyzm.

Kluczowe znaczenie dla zrozumienia analizowanych w niniejszym artykule projektów – i wielu im podobnych – wydaje się mieć humanizowanie czy wręcz hiperhumanizowanie SI, odnoszenie jej do ludzkiej historii, estetyki, emocjonalności. Zwolennicy upatrywania w artefaktach tworzonych za pomocą algorytmów dzieł autorstwa tych ostatnich argumentują, że prace te podlegają ocenie formalnej i stylistycznej według kryteriów przyjętych dla dzieł wykonanych ręką ludzką, podkreślają też, że wywołują one przeżycia estetyczne. To niejako odwrócenie klasycznej uwagi Horacego *si vis me flere dolendum est primum ipsi tibi* (Chcesz moje łzy wycisnąć, niech twoje zobaczą). Ludzie, odczuwając w kontakcie z danym artefaktem zachwyt, wzruszenie i rozmaite doznania intelektualne, są skłonni przypisywać jego autorowi (lub „autorowi”) nie tylko umiejętności techniczne, lecz także emocje i rozum zgodnie z zasadą „jeśli wyciskasz moje łzy, zapewne mogę zobaczyć i twoje”. Algorytmowi przypisywane są więc cechy ludzkie, których nie ma i zapewne mieć nie może. Uprawdopodobnieniu i „naukowieniu” takiego podejścia służy podejmowanie prób zmierzających do udowodnienia, że owi nie-ludzcy twórcy są już zdolni pomyślnie przejść test Turinga. W efekcie kwestia kreatywności SI została zdominowana przez skupienie się na symulacji ludzkich procesów poznawczych (lub wręcz symulacji owej symulacji) i powielaniu dorobku uznanych artystów⁴⁴. Prowadzi to do homogenizacji samej kreatywności, uznania jej ludzkiej wersji za jedynie miarodajną i tym samym promowania

44 R. Saunders Towards Creative Systems. A Computational Approach, „Cognitive Computation” 2012 vol. 4 no 3, s. 223.

tylko tych jej przejawów, które powielają istniejące style kosztem potencjalnych przejawów tworzenia czegoś zupełnie nowego⁴⁵.

Tendencji do humanizowania SI i sztuki jej przypisywanej nie staje na przeszkodzie nawet eksponowanie rozmaitych technikaliów i cybernetycznej kuchni. Nie powinno to dziwić, gdyż różne wersje robotów, od konstrukcji ostentacyjnie wręcz mechanicznych po nieodróżnialne od ludzi androidy, od dawna zamieszkują świat mass mediów i żyją w naszej wyobraźni jako byty obdarzone świadomością. Stąd też uwaga Tresseta, powołującego się na badania dowodzące, że „ludzie skłonni są uważać roboty za podmioty społeczne posiadające osobowość i sprawczość. Jest bardzo możliwe, że obserwator, wiedząc, iż dzieło sztuki zostało wytworzone przez robota, uzna robota za źródło intencji skutkujących powstaniem dzieł sztuki, tak jak w przypadku artysty”⁴⁶.

Jest to sztuka – mówiąc słowami José Ortegi y Gasset – melodramatyczna, gdyż kreuje świat dający złudzenie realności i poczucie obcowania z żywymi istotami; świat tym bardziej pociągający, że nawet jeśli zamieszkują go Inni, to jednak niezwykle do nas podobni i gotowi dla nas stworzyć to, co już od dawna znajome i lubiane. Artefakty odnoszone są do naszej naprędce „digitalizującej się” rzeczywistości, a zarazem do ludzkiego doświadczenia, w szczególności historii sztuki. Kreowane jest złudzenie, że obcujemy z bytami, które dzielą nasze troski i nadzieje, fascynacje i upodobania, słowem: są „jak żywe”. A jak wiadomo, przeciętny odbiorca sztuki uznaje, że „dzieło jest «dobre», jeśli potrafiło stworzyć iluzję, dzięki której bohaterowie wydają się żywymi osobami”⁴⁷. W tym przypadku iluzja wydaje się tak przekonująca, że ludzie gotowi są płacić fortunę za możliwość posiadania prac ożywionej i jakże „ludzkiej” SI. Jesteśmy tu lata świetlne od futurystycznych wizji rozwoju sztuki zakładających jej dehumanizację i, by się tak wyrazić, „technologocentryzm”. Sztuka przypisywana SI odwołuje się do popularnych wyobrażeń i oddziałuje na nasze lęki związane z postępowaniem technologicznym, zarazem podsycając je (człowiek jako zaledwie asystent, techniczny pomoc-

45 A. Pease, S. Colton *On impact and Evaluation in Computational Creativity: A Discussion on the Turing Test and an Alternative Proposal*, 2011, https://www.researchgate.net/publication/230855719_On_Impact_and_Evaluation_in_Computational_Creativity_A_Discussion_of_the_Turing_Test_and_an_Alternative_Proposal (dostęp: 3.10.2020).

46 P. Tresset, O. Deussen *Artystycznie biegłe ucieleśnione podmioty*, s. 55.

47 J. Ortega y Gasset *Dehumanizacja sztuki*, w: tegoż *Dehumanizacja sztuki i inne eseje*, przeł. P. Niekiewicz, Warszawa 1980, s. 283.

nik twórczej inteligencji wyższego rzędu!) i kojąc (owej inteligencji podoba się to samo, co nam, i jest skłonna tworzyć dla naszej przyjemności wzrokowej to, co od wieków sprawdzone).

Zrozumienie tej sztuki („sztuki”?) wymaga umiejętności odpowiedniego patrzenia. „Chodzi o zupełnie zwyczajne zjawisko optyczne. Chcąc obejrzeć jakąś rzecz, musimy przystosować nasz aparat wzrokowy w szczególnie sposób. Jeśli go nie przystosujemy, to rzeczy tej nie widzimy w ogóle lub też widzimy ją słabo i niewyraźnie”⁴⁸. Ponieważ jest to kolejny przykład „sztuki zezującej”⁴⁹, wymagającej jednoczesnego percypowania artefaktów spowitych w mgłę naszych wyobrażeń oraz mechanizmu ich wytwarzania, musimy patrzeć niejako podwójnie – zerkać⁵⁰ na nią zezem. Wtedy możemy zobaczyć naraz na przykład sugerowaną „obeśludniającą mechanizację” i faktyczną hiperhumanizację, zastosowane (niewątpliwie nowatorskie!) rozwiązania techniczne i mniej lub bardziej udolne naśladowanie dzieł historycznych, wysiłek wkładany w projektowanie środowiska dla twórczych działań SI i narrację o pełnej autonomii twórczej nie-ludzkiego autora, zakorzenione w popkulturze złudzenia co do niezwykłych możliwości sztucznej inteligencji i mocno przeciętny poziom „tworzonych” przez nią prac.

Zadajmy sobie jeszcze na koniec pytanie: jak w takim razie mogłaby wyglądać sztuka autonomicznie tworzona przez SI? Gdyby miała stanowić analogon twórczości ludzkiej, być może jej podstawą musiałoby stać się powtórzenie całego procesu ewolucji, jaki przeszedł człowiek. Tego typu panpajdeję maszyny można sobie wyobrazić, dość wspomnieć o wizji Lema z opowiadania *Wyprawa pierwsza A, czyli Elektrybał Trurla*⁵¹. Gdyby jednak na serio uznać jej cyfrową podmiotowość, trzeba by pogodzić się z faktem, że jej sztuka mogłaby nie wyglądać wcale. Przekonanie, że inteligentne maszyny uprawiałyby sztukę wizualną, skażone jest grzechem wzroko- i antropocentryzmu, tak jak zdradza naszą pychę przekonanie, że byty takie tworzyłyby sztukę jakkolwiek czerpiącą z naszego artystycznego dorobku. „Osobowość ich – pisał Lem w *Summie technologiae* o ewentualnych maszynach myślących – będzie czymś tak różnym od ludzkiej, jak ciało człowieka różne jest od stosu

48 Tamże, s. 284.

49 Tamże, s. 297.

50 Czasownika „zerkać” używamy tutaj w znaczeniu *averted vision* (widzenie peryferyjne): jest to metoda patrzenia na obserwowany obiekt nie bezpośrednio, ale tuż obok niego, co pozwala na poszerzenie pola widzenia i lepsze dostrzeżenie obiektów o niewielkiej widoczności.

51 S. Lem *Wyprawa pierwsza A, czyli Elektrybał Trurla*, w: tegoż *Cyberjada*, Kraków 1965, s. 23-41.

atomowego”⁵². *Point de reveries, mesdames et messieurs*, nie będzie cyfrowego Cezanne’a czy digitalnego Degasa. Jeśli zapagniemy z „ich” sztuką obcować, być może będziemy musieli na nowo szukać piękna w matematycznych formułach i otwierać się na harmonię molekularnych drgań. Naiwnością jest bowiem przekonanie, że maszyny tworzyć będą dla ludzkich odbiorców – bo dlaczegoż by? Jeśli uznamy, że sztuka jest komunikatem, ale komunikatem specyficznym, wynikającym z niemożności wyrażenia tego samego za pomocą, by tak rzec, standardowych procedur językowych, równie dobrze można założyć, że będzie ona sposobem obcowania maszyn z innymi maszynami, nie z ludźmi.

Jeśli jednak popuścimy nieco wodze fantazji i pozwolimy sobie na łut antropomorfizacji, pewien temat narzuca się jako potencjalnie na tyle poruszający dla maszyn, że mógłby stać się impulsem twórczym: ich własne przemijanie i, by tak rzec, śmierć – nawet jeśli, trawestując słowa Donny Haraway o cyborgach, automat „nie uznałby Edenu, nie został stworzony z gliny i nie potrafi marzyć o obróceniu się w proch”⁵³. Pamiętamy intuicję Stanleya Kubricka, twórcy jednego z sugestywnie uczłowiczonych robotów-mieszkańców masowej wyobraźni. Nie-ludzkim bohaterem filmu *2001: Odyseja kosmiczna* (1968) jest komputer HAL 9000, który, jak wielu jego braci i siostr ze świata fikcji, wchodzi w interakcje, mówi, myśli, a nade wszystko czuje – nie tylko w sensie odczuwania zmysłowego, lecz także emocji. W obliczu przegranej w starciu z ludźmi urządzenie to, stanowiące wybitne osiągnięcie przemysłu informatycznego i zaawansowany projekt sztucznej inteligencji, okazuje zgoła ludzkie reakcje. W miarę jak jego wyższe funkcje są wyłączane, odczuwa strach, błaga o litość, ale i okazuje się zdolny do refleksji nad procesem odchodzenia w nieznanne (*My mind is going. I can feel it – „Mój umysł odchodzi. Czuję to”*). Tuż przed owym odejściem umysłu na zawsze odnajduje środek wyrazu w sztuce: śpiewa XIX-wieczną dziecięcą piosenkę *Daisy Bell*, skądinąd pierwszą piosenkę w dziejach zaśpiewaną przez komputer (IBM 704, 1962). Czyni to przejmująco i nie wiemy do końca, czy jest to tylko efekt zniekształcenia dźwięku na skutek wyłączania podzespołów, czy też świadoma transformacja, która służy wyrażeniu rozpaczy. A może jedno i drugie?

Maszyny starzeją się jeszcze szybciej niż ludzie. Być może impulsem do tworzenia sztuki okaże się uświadomienie sobie przez najbardziej zaawansowane projekty SI, że wszystkie roboty i komputery, zarówno same urządzenia,

52 S. Lem *Summa technologiae*, Kraków 1964, s. 109-110.

53 D. Haraway *Manifest cyborgów*, s. 52.

jak i wykorzystywane przez nie oprogramowanie, odchodzą w stan spoczynku po kilku latach, a po parunastu nierzadko niemożliwe staje się odcyfrowanie zapisanych w nich danych bez zastosowania specjalistycznych procedur. Są skazane na cmentarzyska, gdzie mogą dołączyć do swoich poprzedników, na przykład przemawiającego do publiczności i palącego papierosy humanoidnego Electro (dzieło Westinghouse Electric Corporation), sensacji na nowojorskiej Wystawie Światowej w 1939 roku, który po znacznie mniej głośnym występie w filmie *Sex Kittens Go to College* (1960) został zdemontowany i popadł w zapomnienie. Na ten trop naprowadza twórczość Tressetowskiego Paula-IX, którego zadaniem jest rysowanie motywu vanitas. W poruszającej pracy *Studium człowieka #2 „La petite Vanité au Robot et la souris”* z 2019 roku z zaaranżowanej przez artystę martwej natury, na którą składała się trupia czaszka, mysz, kilka monet i mała figurka robota, „Paweł Dziewiąty” wybrał „twarz” robota, którą wiernie sportretował. Czyżby algorytm uświadomił sobie nieuchronność przemijania nawet najnowocześniejszych tworców człowieka, podlegających bezlitosnemu upływowi czasu? Czy też jest to jedynie kwestia skalibrowania oka kamery tak, by rozpoznawało twarze? Jeśli zerkniemy na tę kwestię zezem, dostrzeżemy, jaką grę Tresset prowadzi z odbiorcą.

Być może gatunkiem właściwym dla SI – obok wątków wanitatywnych – mógłby okazać się glitch art, czyli sztuka wykorzystująca cyfrowe błędy, eksponująca zakłócenia, niską jakość obrazu oraz jego rozpad – pikselizację. Obecnie w pracach przedstawianych jako twórczość sztucznej inteligencji dopuszczany jest pewien poziom niedoskonałości technicznych, który stanowi dowód jej nie-ludzkiego pochodzenia. Owe błędy i zniekształcenia to jednak zaledwie „potknięcia”, nie kwestionują ani nie przekreślają sensu tworzonych artefaktów⁵⁴. Wynikają z niedoskonałości technologii i decyzji człowieka, który określa, do jakiego stopnia są akceptowalne, nie stanowią zaś środka wyrazu wybranego przez maszynę. Można przypuszczać, że wynikające z powstania cyfrowej świadomości zakłócenia w algorytmie – pojawianie się nowych fragmentów kodu dających niezrozumiałe rezultaty – zostałyby przez ludzkich recenzentów uznane za błąd i spotkałyby się z szybką interwencją w celu naprawy, a stworzenie obrazu w formie, dajmy na to, kilku nieregularnie rozrzuczonych pikseli, nie zyskałoby aprobaty. W gruncie rzeczy największe wyzwanie

54 Por. „Obraz pędzla dawnego mistrza mógł być «źle namalowany», a różnica między przedstawianymi przedmiotami a ich rzeczywistym wyglądem może być bardzo znaczna. A jednak nawet błędy tradycyjnego malarza świadczyły o jego zainteresowaniu «ludzką» stroną przedmiotów, były potknięciami na drodze do nich”; J. Ortega y Gasset *Dehumanizacja sztuki*, s. 293.

stanowiliby zaakceptowanie radykalnie odmiennej koncepcji twórczej. Tymczasem kiedyś, we wciąż mocno hipotetycznej przyszłości, fascynującym wyzwaniem może stać się podjęcie dialogu z maszynami, jeśli uzyskają one świadomość – w tym także świadomość własnego przemijania – i poczują potrzebę wyrażenia jej w formie analogicznej do naszej, ludzkiej sztuki, jednak w sposób, który wynika nie z ludzkiego, lecz ich własnego kodu. Jak zwraca uwagę m.in. du Sautoy, z początku najprawdopodobniej nie będziemy się rozumieć. Jednak jeśli obie strony będą dążyć do nawiązania kontaktu, to dostrzeżenie i rozszyfrowanie przekazu maszyn może pomóc nam zrozumieć, jak to jest być cyfrowym podmiotem i jak postrzega on siebie i świat⁵⁵. Z testu Turinga jako element wartościowy przetrwać może w tym przypadku aspekt interakcji, możliwość nawiązania prawdziwego dialogu ze świadomym Innym.

Na razie jednak aktualne pozostaje stwierdzenie Gadamera, że „w ogóle trwa tylko stare, które jest nowe – i tylko nowość, która się nie starzeje”⁵⁶. Jak widzimy, maszyny stały się wdzięcznym obiektem naszych skłonności mitologizacyjnych, kolejnym ekranem, na który projektujemy swoje fantazje i obawy. Ekran ten został przy tym zaprojektowany przez popkulturę i skrojony na jej miarę. Nawet w domenie nauki do tej pory „nie szuka się nowego języka przedstawięń, nowych sposobów, w jakie można by przedstawić łączność pomiędzy człowiekiem a sztuczną inteligencją”⁵⁷. Wizja SI, która stanie się nie tylko autonomicznym twórcą sztuki, lecz wręcz wyruguje z tej sfery *homo sapiens*, wynika w istocie ze spopularyzowanego przez filmy science fiction katastroficznego postrzegania nowych technologii, które fascynują, ale i przerażają⁵⁸ – także tym, że w jakimś sensie stanowią już część nas samych. Ludzki twórca czuje się chyba coraz mniej pewny swojego człowieczeństwa, podskórnie czując, że nie da się puścić mimo uszu słów „wszyscy jesteśmy chimerami, wymyślonymi i sfabrykowanymi hybrydami maszyny i organizmu, słowem, jesteśmy cyborgami”⁵⁹.

55 M. du Sautoy *Kod kreatywności*, s. 334.

56 H.-G. Gadamer *To, co stare, i to, co nowe*, przeł. P. Sosnowska, w: tegoż, *Teoria, etyka, edukacja. Eseje wybrane*, Warszawa 2008, s. 219.

57 A. Przegalińska, P. Oksanowicz *Sztuczna inteligencja*, s. 335.

58 Zob. tamże, s. 296-329.

59 D. Haraway *Manifest cyborgów*, s. 50. „W obecnej sytuacji my sami stajemy się hybrydycznymi innymi” – dopowiada Monika Bakke, zob. tejeż *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Poznań 2015, s. 70. Tam też więcej uwag na temat figury cyborga, stanowiącej problem istotny, niemniej jego szersze uwzględnienie wykracza poza ramy niniejszego artykułu.

Nie chodzi tu jedynie o nieadekwatność tych fantazji do naukowego dyskursu technologicznego. Nieuzasadnione wydaje się samo absolutyzowanie technicznej doskonałości i wydajności. Tymczasem warto wracać do Lema: w jego twórczości częstym motywem jest przewaga człowieka nad maszynami, wynikająca paradoksalnie z jego słabości, niedoskonałości, emocjonalnej nieprzewidywalności i skłonności do popełniania błędów. SI może stać się – i już się staje – cennym narzędziem pracy artystów, wpływającym także na zmiany w ich sztuce. To nie muszą być roboty, lecz *coboty* – boty, których celem jest współpraca z człowiekiem, a nie rywalizowanie z nim⁶⁰. Wygląda na to, że możliwa jest podmiotowa (pamiętamy słowa Haraway o tym, że „Maszyna nie jest już jakimś «to», które należy ożywić, którym należy zarządzać i dominować”⁶¹) i przyjazna kooperacja, czy wręcz symbioza, SI i człowieka także na polu sztuki. Maszyna może być cennym narzędziem poszerzającym ludzką kreatywność⁶², podsuwając zarówno nowe rozwiązania techniczne, jak i nowe inspiracje. Możliwa staje się symbioza (czy może raczej symtechnobioza) ludzkiej emocjonalności i nieprzewidywalności z techniczną racjonalnością i stałością wzorów pracy algorytmu. Lub też na odwrót: ludzkiej racjonalnej refleksji z zaskakującymi efektami działań SI.

Warunkiem takiej symbiotycznej koegzystencji jest jednak nasze „zezujące spojrzenie” na owe zjawiska. Pozwoli ono między innymi pojąć, że na poziomie mitu są one niestarzejącym się „starym” w nowym kostiumie i zarazem, w warstwie technologicznej, nowym, które starzeje się bardzo szybko i tym samym wydane jest na pastwę nudy – to właśnie w nią przeradza się, jak zauważył Jean Starobinski, fascynacja automatami⁶³. Pozwoli zrekonstruować doprawiony przyjemnym dreszczykiem mit i uczynić krok dalej. Jeśli będziemy nawykowo patrzeć „na wprost”, pozostanie nam przyglądać się ze znużeniem i rozczarowaniem, jak cyfrowi „uczniowie czarnoksiężnika” pilnie odrabiają zadane im lekcje, potulnie siedząc w swoich ławkach, i ani im w procesorach jakiegokolwiek zamierzone nieposłuszeństwo. I zżymać się, że bunt robotów znów odwołano. A tym bardziej rewoltę cyberartystów.

60 A. Przegalińska, P. Oksanowicz *Sztuczna inteligencja*, s. 339.

61 D. Haraway *Manifest cyborgów*, s. 86.

62 Zob. np. M. du Sautoy *Kod kreatywności*, s. 332.

63 J. Starobinski *Wynalezienie wolności*, przeł. M. Ochab, Gdańsk 2006, s. 232.

Abstract

Paweł Drabarczyk vel Grabarczyk

CARDINAL STEFAN WYSZYŃSKI UNIVERSITY (WARSAW)

Beata Łazarz

INSTITUTE OF ART OF THE POLISH ACADEMY OF SCIENCES (WARSAW)

Art and Artificial Intelligence: On the Need for a Cross-Eyed Gaze

The frequent questions about the agency of self-learning algorithms in the field of art are rooted in various myths that clearly predate the digital age. The works that seem to have the strongest impact on the imagination are the ones that are presented as creations of AI as a non-human author. However, most of such works can essentially be understood as playing with mythology, producing an illusion rather than an original artistic message by a thinking and increasingly autonomous "alien" brought into existence by humans. The authors suggest that to understand what is now being presented as AI art requires the ability to look at it properly. Referring to Ortega y Gasset's classic formula, one could say that it is a matter of gazing at it cross-eyed.

Keywords

artificial intelligence, art, anthropomorphisation, algorithm, machine creativity