

Roman Sapeńko

dr hab., prof., Uniwersytet Zielonogórski

Roman Sapeńko

Doctor of Science (Philosophy), Professor,  
University of Zielona Góra (Zielona Góra, Poland)

e-mail: R.Sapenko@ifil.uz.zgora.pl orcid.org/0000-0002-9663-3640

# Sztuka w świecie posthumanistycznym

## Art in the Light of Posthumanism

**Streszczenie.** Artykuł analizuje kondycję sztuki oraz twórczości artystycznej w kontekście rozwoju technologii smart oraz zaawansowanych programów komputerowych coraz częściej dzisiaj stosowanych w procesach wytwarzania artefaktów sztuki. Autor zastanawia się czy programy i algorytmy pozwolą na przekroczenie granicy seryjności i powielania charakterystycznej dla maszyn. Rozważane są także kwestie definiowania sztuki, jej intencjonalności i oryginalności w sytuacji kiedy za procesem powstania obiektu sztuki nie stoi ludzki podmiot. W celu rozróżnienia proponuje się stosować kategorie sztuki masowej i autonomicznej.

**Słowa kluczowe:** sztuczna inteligencja, singularity, sztuka, twórczość, oryginalność, sztuka masowa, sztuka autonomiczna.

Coraz bardziej oswajamy się z pojęciem „sztucznej inteligencji” (AI). Wielu się obawia przyszłości, kiedy AI osiągnie stopień rozwoju bliski ludzkiej inteligencji. Wielu jednak rozumie AI jako wspomagające urządzenie lub szerzej jako wspomagające zarządzanie. Już dzisiaj programy komputerowe CIA i FBI analizują dane ze świata. Nazywane jest to inaczej inteligentnymi systemami, a na jeszcze wyższym poziomie systemami militarnymi. W 2003 armia USA nie miała żadnego robota. Dzisiaj ma 12 000. Wojskowe samoloty dzięki AI wykonują zdalnie sterowane loty rozpoznawcze. Podobnie coraz częściej pojawiają się w armii zdalnie sterowane roboty. I jednocześnie w coraz większym stopniu są one coraz bardziej samodzielne.

W przemyśle i usługach maszyny zastępują robotników. 10 % robotników już straciło pracę w przemyśle samochodowym, a szacuje się, że w nadchodzących dwóch dekadach ten procent gwałtownie wzrośnie. Podobnie w służbie zdrowia urzędnicy wyposażone w AI są coraz lepsze. Zatem zautomatyzowane maszyny i programy stopniowo będą wypierały klasyczną siłę roboczą, nawet daleko poza ziemią<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Patrz: C. White, *We robots. Staying human in the age of big data*. London — New York 2015. O procesie automatyzacji i zastępowaniu człowieka przez inteligentne maszyny mówił Riccardo Campa na wykładzie pt. *Social Robots and the Future of Work*, w ramach Zielonogórskiego Konwersatorium Filozoficznego, III–VI 2018; w tym kontekście o kolonizacji kosmosu przez roboty piszą R. Campa, K. Szocik, M. Braddoc, *Why space colonization will be fully automatem* [w:] *Technological Forecasting and Social Change*, April 2019.

Jeśli prawo Moora (co dwa lata moc obliczeniowa komputerów podwaja się) przełoży się na praktyczne strony naszego życia, to ich o miliard razy obliczeniowa sprawność musi przynieść skutki nie dające się wyobrazić. W kwestii sztucznej inteligencji może się to objawić możliwością twórczenia przez AI własnych kopii lepszych niż ona sama stworzona przez człowieka. Zatem będziemy mieli klasyczny moment *singularity* [6] — wielkiej osobliwości. AI może się wymknąć spod kontroli człowieka.

Oczywiście wiąże się z tym ogrom nierozstrzygalnych dzisiaj problemów. Pierwszy to kwestia samoświadomości AI, czyli pytania czy owo coś (*singularity* ewentualnie coś pokrewnego lub zupełnie innego powstałego w wyniku *singularity*) będzie posiadało świadomość tak jak pojmujemy ją człowiek np. w kwestii własnej tożsamości; czy będzie świadome własnej egzystencji? Bezpośrednio odnosząc technologię AI do człowieka chodzi o potencjalną supremację i panowanie nowych inteligentnych bytów nad człowiekiem. Dla wielu może to oznaczać koniec gatunku ludzkiego. Może to mieć podobne konsekwencje jak spotkanie rdzennych mieszkańców Ameryki (i nie tylko) z europejskimi kolonizatorami — wegetacją w rezerwach albo czymś jeszcze gorszym [14, s. 5–11].

Wielka osobliwość to moment przejścia w AI w stan kiedy ludzie już nie będą w stanie określić parametrów i wymiarów porozumienia i komunikacji z Nową inteligencją. To także prawdopodobny efekt wykładniczego przyspieszenia jej auto ewolucji i eksperymentowania na samej sobie. W tym

kontekście pojawia się pytanie o to czy samoświadomy robot, uznający siebie za żywą istotę musiałby posiadać własną aksjologię, czyli najprościej zdolność rozpoznawania co jest dla niego dobre a co złe (ważne — nie ważne<sup>1</sup>). Prawdopodobnie miałby poczucie że ma jakieś życiowe interesy. Zatem z tej perspektywy potrafiłby ocenić i zrozumieć czy ludziom podoba się lub nie fakt tego że ucieleśniona sztuczna inteligencja funkcjonuje i żyje. Co musiałby czuć taki komputer w obliczu ludzkiego negatywnego nastawienia.

Oczywiście AI miałyby wgląd we wszystkie systemy elektroniczne i mogłaby przejąć kontrolę nad większością systemów. A zatem nad systemami militarnymi, uzbrojenia i podobnymi.

Jednakże dopóki roboty nie stanowią 50% siły roboczej nic nie grozi ludzkości, ponieważ w każdym systemie węzłowe momenty związane są mikropracą ludzkich rąk itp., bo np. kto uzbrajałby drony, które polowałyby na ludzi.

Porzucmy jednak te futurologiczne spekulacje i skupmy się na tym jak dzisiaj wyglądają relacje człowiek-AI w tej sferze w której wyłączność człowieka wydaje się niepodważalna, czyli w dziedzinie twórczości artystycznej.

Dzisiaj znamy już działające od dość dawna tzw. twórcze roboty. Mamy tutaj na myśli AARONA — program komputerowy AARON napisany przez artystę Harolda Cohena i który to program jest w stanie malować oryginalne obrazy malarskie [15]. Kolejny przykład to robot e-David [16] zaprojektowany na Uniwersytecie w Konstancy, który jest w stanie zaplanować pociągnięcia pędzla odpowiednie dla danego zaprojektowanego obrazu. Inne to: Emily Howell (program potrafiący komponować muzykę klasyczną nie imitując stylów innych kompozytorów) [17]; zaprojektowany przez Guy Hoffmana tzw. Human-Robot Jazz Improvisation [18], a także Robot sceniczny stworzony przez Hiroshi Ishiguro [19].

AARON — to program, który funkcjonalnie działa jak artysta. Jego dzieła nie mają żadnego odniesienia do rzeczywistości, tzn. z założenia nie mają referencyjnego odniesienia do świata. To realizacje będące czystym projektem komputerowym. Malarstwo jest efektem danych zawartych w pamięci, to rezultat algorytmów obrabiających materiał zgromadzony w bazie danych. Jeśli by doszukiwać się tutaj twórczości, to można powiedzieć, że program prowadzi wewnętrzną grę z własnymi wewnętrznymi danymi światem / autopoietyczny, samoodtworzający się w sztuce. Pozostawiony sam sobie, „tworzy” w stylu abstrakcjonistycznym.

Natomiast kolejny „elektroniczny artysta”<sup>2</sup> e-David, który okazuje się zwykłym kopistą i także w sensie funkcjonalnym działa jak artysta. Emily Howell to program komponujący improwizacje muzyczne na podstawie wprowadzonych do pamięci utworów.

<sup>1</sup> Ukraiński filozof A. Kanarskij za fundamentalną dyspozycję uczuciowo-zmysłową, z której wyrasta wszystko co estetyczne uznał świadome rozróżnienie na to co dla człowieka obojętne lub nieobojętne [13, s. 33–39].

<sup>2</sup> Najgłośniejszy film o starciu człowieka ze sztuczną inteligencją (AI), z główną rolą Arnolda Schwarzeneggera, w polskiej wersji językowej miał tytuł „Elektroniczny morderca” \ Terminator.

Gamma elektronicznych twórców i artystów ciągle się rozszerza i wkracza na coraz bardziej humanistyczne obszary poezji i teatru. Najciekawszym z nich jest Xiaobing (Xiaobing lub Little Ice) sztuczną inteligencją, która napisała 10 tys. wierszy, następnie wydanych w wersji książkowej [31]. W mediach pojawił się robot Skryf, stworzony przez holenderskiego artystę Gijsa van Bona, który przerobił niewielką maszynę CNC na samobieżnego robota piszącego piaskiem na ulicy. Jednakże Skryf to zwykły wykonawca wcześniej zaaplikowanego programu, nie ma w nim niczego kreatywnego.

Ciekawszym projektem jest aktor-robot, zbudowany przez dr. Hiroshi Ishiguro, ponieważ może okazać się to fundamentalną kwestią dla teatru. Przemysł filmowy już duplikuje aktorów, lecz ciągle są to duplikaty z żywych ludzi. Natomiast teatr w tym kontekście wytycza zupełnie inną perspektywę — tutaj mamy konfrontację z żywą osobą, świadomą samej siebie osobowością. Jeśli na tym polu dokonany zostanie przełom, to wszystko będzie możliwe<sup>3</sup>.

Oczywiście w odniesieniu do wspomnianych form i postaci w sferze sztuki realizowanej przez AI, mamy tutaj różne odsłony fenomenu twórczości i kreatywności. Od razu pojawia się pytanie o naturę twórczości i kreatywności (bo nie myślę, że są tym samym); czy to atrybut wyłącznie człowieka, czy to przejaw jakiejś transcendencji w której tylko człowiek może uczestniczyć. Wkraczamy tutaj w problematykę samoświadomości, tożsamości, odrębności Ja i pytania czy sztuka, twórczość artystyczna jest immanentnie powiązana z tak rozumianym człowiekiem? I innego pytania: czy robota uznamy za twórcę z powodu posiadania tych cech?

Kiedy myślimy o twórczości, bo jak dotąd nie znamy sztuki w jej współczesnym zaawansowanym kształcie bez twórczości, to zawsze mamy na uwadze osobowość twórczą, postawę twórczą. Taką osobowość wyróżnia wyobraźnia, myślenie twórcze, pomysłowość, plastyczność, oryginalność. I oczywiście może najważniejsze, wedle psychologów, myślenie dywergencyjne. Polega ono na umiejętności uwzględniania wielu punktów widzenia oraz wielu możliwości dotyczących danej kwestii lub problemu bez troski o „poprawną” odpowiedź, czy też „logiczny” układ. Bo przecież twórczość przed wszystkim polega na łamaniu schematów, wychodzeniu poza granice, poza horyzont.

Kolejną kwestią ważną dla zrozumienia twórczości artystycznej jest fenomen wyrażający się w chęci zawłaszczania i panowania i dalej na pragnieniu przekształcenia świata (*hybris*) oraz związanym z tym poczuciu własnej wartości.

Jednym z najistotniejszych uwarunkowań twórczości jest motywacja. Ma ona znaczenie nie tylko na etapie źródłowym, na etapie początków każdej twórczości lecz także na etapie praktyki już zaawansowanej, dojrzałej, kiedy mamy do czynienia z uznanym twórcą i jego projektami (Picasso i *Guernica*).

<sup>3</sup> Teatr to sztuka komunikacji interpersonalnej, dialogu, itp. W tę sferę wchodzi widz, który traktuje aktorów na scenie jak samych siebie — dlatego teatr daje tak intensywne przeżycia; jest symulacją bliskiej ludzkiej egzystencji.

Sam proces twórczy również charakteryzuje się wieloma niewiadomymi, z których najbardziej tajemniczy jest moment generowania pomysłów. Tak na przykład o powstaniu pomysłu nowej zabawki Lego relacjonuje jeden z wolontariuszy tej firmy. Lego w ramach programu Idea lego angażuje w proces powstawania nowych zabawek swoich fanów z całego świata. Tutaj projektantem „freelancerem” (oczywiście finalnie opłaconym) został brytyjski ogrodnik, który w przebiegu między pracami wpadł na pomysł nowej składanki klocków. Tak to ujął: była jesień, pracowałem w ogrodzie, w którymś momencie chcąc odpocząć odstawiałem łopatę, na której po chwili usiadł rudzik, coś mnie olśniło i już go widziałem jako układankę z klocków lego [32]. Generowanie pomysłów zachodzi jakby poza ustalonymi regułami, na pewno nie chodzi tu o zwykłe zasady logiki. Tutaj bliższe procesowi twórczemu jest z pewnością myślenie mityczne oraz powiązana z nim fantazja, lub inaczej mówiąc produktywna wyobraźnia.

O obecności w umyśle znajdującym się w procesie twórczym elementów logiczności i racjonalności można powiedzieć następująco: umysły twórcze konstruują rozmyte, pojemne i szerokie kategorie pojęciowe. I dopiero proces weryfikacji i realizacji odwołuje się do zasad myślenia racjonalnego, abstrakcyjnego, do logiki która dopiero wtedy staje się decydującym sędzią.

Do tej pory nie udało się zdiagnozować na czym polega fenomen myślenia twórczego w sferze praktyki artystycznej, często używany jest dla opisu tego zjawiska termin myślenie artystyczne. Ten typ myślenia choć zawierając w sobie zarówno poziomy racjonalności (logiczności, abstrakcyjności) i symboliczności jest jednak czymś autonomicznym i innym od nich.

Potoczną metaforą artysty jest figura dziecka jako ktoś odnoszącego się do świata ciągle na świeżo, intuicyjnie, niekonwencjonalnie a przez to oryginalnie. W literaturze w bardziej rozwiniętej formie figura ta nazywana jest *bricoleurem*, majsterkowiczem. To figura typowa dla cywilizacji opartej na micie, który jak wiemy stanowi przeważającą część historii ludzkości. Inaczej określana jest terminem kultury, czy też epoki opartej na oralności [7, s. 333–339; 9, s. 55–109]. Kiedy pojawia się nowa technologia ludzkiej komunikacji, powstają nowe formy komunikacji i odnoszenie się człowieka do świata, pojawia się filozofia i następnie nauka w ścisłym tego słowa sensie. Dopiero wtedy następuje proces wyodrębniania się praktyk, które nazwiemy później literaturą, sztuką, nauką.

Dzisiaj sztuka, czy też szerzej praktyka artystyczna jest dość dobrze omówiona, choć ciągle trudno o ostateczne ustalenia. Definicje sztuki wyrażają historyczne punkty widzenia, oddają ewolucje jej rozumienia oraz plastyczność tego fenomenu ściśle podległego transformacjom ludzkiego ducha na przestrzeni dziejów. U samych początków estetycznej refleksji o sztuce za jej fundamentalną cechę uznano wytworzenie piękna.

Kolejnym atrybutem wysuniętym na pierwszy plan był mimetyczny charakter sztuki (nie w tym najbardziej pierwotnym antycznym rozumieniu), czyli jej funkcje naśladowcze [11, s. 46–52]. Do dzisiaj ten aspekt okazuje się jednym ze

znaczących, jednak nie kategorialnym. Powszechnie podejście do sztuki oraz jej odbiór kieruje się właśnie tym mimetyczno-naśladowczym paradygmatem. Generalnie sztuka współczesna odeszła od niego, jednak pozostanie on fundamentem sztuki i kultury popularnej, a to one wyznaczają dzisiaj wizualny dyskurs współczesnej kultury. Na antypodach realizmu i mimetyzmu sytuuje się symboliczne ujęcie sztuki. Było i jest ono bardzo bliskie całemu nurtowi antropologii i socjologii symbolicznej w których to samego człowieka definiuje się jako istotę symboliczną, potrafiącą właśnie dzięki symbolizacji uwolnić się od konieczności świata przyrodniczego [3; 8].

W innych próbach zrozumienia sztuki podkreślano jej formotwórczą naturę, to że jej najdoskonalszym wyrazem ludzkiego sprawstwa, mocy projektowania i realizacji; że niczym Bóg powołuje rzeczy do życia i nadaje im kształt. Jednak okazało się to pojęcie zbyt obszernym, gdyż charakteryzowało całość ludzkiej twórczości.

Wydaje się, że konsekwencją odejścia od kształtowania/formowania jako takiego było, zgodne z historycznymi trendami, skłonienie się w stronę podkreślenia jej funkcji ekspresywnej. W ekspresji projektowanie i realizacja pozostają ciągle ważnymi aspektami twórczości, jednak nie najważniejszymi. Uznanie w sztuce ekspresji za najważniejszy jej moment jeszcze silnie skierowało ją na tory subiektywizmu i odejścia od powszechnie uznawanych kanonów. Nie zniszczyło to jednak jej potencjału estetycznego — zarówno twórcy, odbiorcy i krytycy byli skłonni uznać, że ciągle mamy do czynienia w tej kwestii z przeżyciem estetycznym. Jednakże nie posuwało to zagadnienia zdefiniowania sztuki, i twórczości artystycznej do przodu. Przeżycie estetyczne pozostawało podobnie jak inne fenomeny bardzo mglista sferą, nie możliwą do zidentyfikowania przez nikogo. Współcześni artyści, teorie i inni którym drogi jest status sztuki przestali już odwoływać się do estetyki, i jeśli jest ona nawet uprawiana to bardzo często jak pewna filozofia kultury, estetyka filozoficzna związana z odbiorem kultury wizualnej jako takiej nie zaś jako coś sfokusowane tylko i wyłącznie na sztuce.

Współczesna praktyka artystyczna/sztuka obiera coraz częściej strategię sprawdzone wcześniej w sferze mediów, telewizji i kultury popularnej opierające się na skandalu, wywoływaniu wstrząsu i na obsceniczności. Taktyki oparte na tej metodzie nie wnoszą nic nowego do rozumienia twórczości samej sztuki i bardzo często wydają się najłatwiejszą metodą osiągnięcia sukcesu w sferze sztuki dla ludzi bez talentu i wyraźnej osobowości.

Jedne pozostaje niezmiennie — nie przeszkadza to sztuce normalnie funkcjonować i pozostać jedną z najważniejszych sfer przejawu ludzkiego ducha i aktywności indywidualnej. Dotychczasowe doświadczenia jasno pokazują, że prawdopodobnie że esencjalistyczna definicja sztuki i twórczości artystycznej nie jest możliwa i jedyne co można zrobić to posiłkować się definicją alternatywną zawierającą wszystkie wymienione do tej pory aspekty. Zresztą mówił to już Władysław Tatarkiewicz, kiedy w latach 50. próbował dojść do jakiegoś konsensusu w tym względzie [11, s. 41].

Jedno jest pewne, twórczość artystyczna, a co za tym idzie sztuka zawsze koncentrować w sobie będzie kompleks

celów złożonych z zamierzeń artystycznych, intelektualnych, społecznych, moralnych itp. Działalność ta charakteryzowała się i prawdopodobnie w dalszym ciągu będzie, bezinteresownością (autotelicznością). Kant nie mógł tego pominąć, toteż wskazywał jasno, iż „sztuka piękna [jako aktywność twórcza geniuszu — moje] musi być w dwojakim znaczeniu sztuka wolną: zarówno w tym, by nie była jako czynność zarobkowa pracą, której wielkość można podług pewnej określonej miary ocenić, wymusić lub zapłacić, jak i w tym, by umysł czuł się wprawdzie zajęty pracą, ale mimo to, nie oglądając się na żaden inny cel [tzn. niezależnie od nagrody] zaspokojony i pobudzony” [5, s. 253–254].

Niewątpliwie, sztuka dzisiaj bardziej niż dawniej jawi się jako niezwykle ważny fenomen społeczny. Pełni istotne zadania/ funkcje komunikacyjne i społeczne.

W tym kontekście próba odpowiedzi na pytanie czy możliwa jest sztuka uprawiana przez wysoce zaawansowane byty wyposażone w umysłowość AI, okazuje się fundamentalna kwestia nie tylko z zakresu teorii sztuki lecz także antropologii filozoficznej, kognitywistyki i wielu podobnych, a zatem tych które stały się przedmiotem rozważań transhumanizmu i posthumanizmu.

Transhumanizm ujmuje człowieka i jego pochodź przez świat w duchu programów oświeceniowych i tutaj nie ma wątpliwości — sztuczne inteligencje pozostaną przedłużeniem człowieka i tylko jego stać na kreatywność i twórczość równa boskiej. Natomiast posthumanizm ściąga człowieka z piedestału historii i uznaje równoprawność innych inteligentnych, racjonalnych, posiadających świadomość bytów. I jeśli nie byłoby problemów w kwestii twórczości artystycznej zwierząt czy też innych stworzeń o świadomości jednak odmiennej od ludzkiej, to problemem okazuje się twórczość bytów posługujących się umysłowością bazująca na AI. W tym kierunku idzie na przykład Wolfgang Welsch, który odrzuca antropocentryczny aksjomat w refleksji o człowieku i twierdzi, że istnieje ciągłość między niższymi formami racjonalności, człowiekiem i sztuczną inteligencją. Podobnie sądzą R. Braidotti i F. Fernando, które postulują odrzucenie antropocentryzmu na rzecz post-antropocentryzmu i post-humanizmu, bazujących na paradygmacie decentralizacji i nie-hierarchiczności.

Co do transhumanizmu, to nie wydaje się on tak „humanistyczny” jak by wszyscy sądzili. Z powodu koncepcji *singularity*, czyli potencjalnej umysłowości (inni mówią nawet o świadomości) niebiologicznych bytów, człowiek wydaje się z gruntu istotą o wątpliwej przyszłości. R. Kurzweil w pracy *Singularity is near* [6] (Nadchodzi osobliwość) analizuje hipotetyczny punkt, w którym rozwój ludzkości na bazie sztucznej inteligencji i technologii komputerowych doprowadza do tak szybkich przemian, że antycypacja, nawet przybliżona, nie jest możliwa. Jak widać zatem, nie jest to prosty transhumanizm, gdyż akcentuje raczej nieokreśloną przyszłość związaną z *singularity*. *Singularity* — Technologiczna Osobliwość, z jednej strony może okazać się efektem zwykłego udoskonalenia dokonanego przez człowieka na sobie i otoczeniu, a wtedy mamy punkt widzenia transhumanizmu, i z drugiej strony może wykroczyć poza wszelkie rozpozna-

walne atrybuty człowieczeństwa, a wtedy mamy punkt widzenia posthumanizmu. Częściowo dla zrozumienia tej sytuacji może przydatna okazać się figura *Uncanny valley* (Dolina Niesamowitości) [33] po raz pierwszy zastosowana przez Masahiro Mori w 1978 roku. *Uncanny valley* mówi o granicy, która oddziela sympatię od dyskomfortu w kontekście relacji człowieka z robotami. Rozwój robotów w oparciu o upodabnianie się do ludzi wywołuje początkowo pozytywne uczucia. Jednak gdy zostaje przekroczona granica owego upodobnienia, kiedy poziom mimikry dochodzi do doskonałości, ludzie po prostu nie czują się dobrze w relacjach z robotami. Roboty, które upodabiają się do ludzi przestają budzić sympatię, a zaczynają budzić odrazę. Zatem za mocne upodobnienie się do człowieka, zaczyna powodować niepokój, dyskomfort i strach. Do dzisiaj nie ustalono jakie są przyczyny tego zjawiska, jednak nie można pomijać kulturowych warunkowań oraz stopnia zaawansowania robotów naśladowczych ludzi, może w przyszłości ten problem po prostu zniknie. Tym bardziej, że wszystkie omówienia podkreślają estetyczny aspekt tego problemu. A drugiej strony, w odniesieniu do sztuki nie należy zapominać, że tajemniczość, niesamowitość, dziwność to trwale atrybuty ludzkiej egzystencji, który był i jest przez nią eksplorowany. Wystarczy wspomnieć takie postaci jak Galatea (w micie o Pigmalionie), Piasek (opowiadanie E. T. A. Hoffmana), Haladaya, mechaniczny duplikat pięknej Alicji Clary, którą wielbi lord Ewald (*The Future Eve*, Jean-Marie-Mathias-Philippe-Auguste de Villiers de L'Isle Adam). M. Hauskeller uważa, że ludzie w konfrontacji z perfekcyjnymi ciałami robotów mogą czuć się upokorzeni i poniżeni. I dalej konstatuje, że fenomen ten można opisać (za G. Andersem) jako wstyd Prometeusza — uczucie jakiego doznaje człowiek, kiedy porównuje się ze stworzonymi przez siebie maszynami, i konstatując, że sam jest gorszej jakości [4, s. 25–40].

Dzisiaj nie można pominąć kwestii obecności AI w artystycznej sferze<sup>1</sup>. Najlepszym tego wyrazem jest sztuka generatywna (sztuka proceduralna) [25; 26], która jest efektem połączenia wysokiej technologii komputerowej ze sztuką. Ten rodzaj praktyki polega na wykorzystaniu autonomicznego systemu, który może samodzielnie ustalać i projektować cechy dzieła sztuki, co zwykle czynione jest przez samego artystę. Z jednej strony jest jasne, że mamy tutaj do czynienia z powielaniem, odtwarzaniem generatywnego projektu artystycznego twórcy, a z drugiej strony, także system przyjmuje w wielu momentach rolę twórcy.

Termin „sztuka proceduralna” jest najczęściej używany w odniesieniu do dzieła sztuki wygenerowanego przez komputer wykorzystujący pewien algorytm, na przykład w „malarstwie płynnym”. Jednak w przypadku sztuki proceduralnej można również stosować autonomiczne systemy chemii, biologii, mechaniki, robotyki, matematyki itp., które artysta po trafi zaprząć do procesu „wytwarzania dzieła”.

Nowe wyzwania, przed którymi stanęło współczesne środowisko artystyczne, ani nie ułatwiają ani nie komplikują

<sup>1</sup> Chociaż w istocie, to ciągle jedno i to samo, „roboty artyści” to ciągle jeszcze raczej pewna ekstrapolacja, niż realna rzeczywistość.

sytuacji sztuki. Spory związane z definicją sztuki oraz wartości przez nią wyrażanych toczą się od samego początku refleksji estetycznej i krytycznej. Podobnie jest z kwestią procesu twórczego oraz osobowości twórcy.

Definicji sztuki było wiele i żadna nie spełniła pokładanych nadziei. Zaczynając od jednej z fundamentalnych i historycznie najwcześniejszych uznających za swoistą cechę sztuki wytwarzanie piękna. Kolejne próby za *differentia specifica* sztuki uznawały kolejno: odtwarzanie rzeczywistości (naśladowanie), nadawanie formy, ekspresję ducha wewnętrznego artysty, wzbudzanie przeżycia estetycznego, wywoływanie wstrząsu, lub zdolność kreowania form symbolicznych. Dzisiaj esencjalizm jest już przeszłością i nie pozostało nic innego jak przyjąć alternatywne podejście uznające częściowo każdą z wyżej wymienionych cech jako znacząca lecz nie określającą ostatecznie [11]. Jasne jest także, że sztuka jako złożona i specyficzna praktyka społeczna może realizować jednocześnie ujęcie wiele celów, zarówno artystyczny, intelektualny lub społeczny czy moralny. Pozostaje przy tym aktywnością bezinteresowną (autoteliczną) czyli choć poruszająca i zgłębiająca niezwykle ważne kwestie, to nigdy w imię jakiegoś utylitarne interesu. To niewątpliwie fenomen społeczny dzięki któremu w historii człowieka możliwe było komunikowanie na najwyższym możliwym poziomie ważnych dla człowieka wartości i ideałów.

Z tej perspektywy trudno sobie wyobrazić, aby nawet najbardziej zaawansowane programy i algorytmy były w stanie zastąpić człowieka na tak nieokreślonym i dyskretnym polu. Oczywiście zaawansowanie oraz jakościowa doskonałość „dzieł” wytwarzanych za pomocą programów.

Oczywiście obecność nowoczesnej technologii w sztuce jest równie nieunikniona jak w przypadku innych sfer. Rozwiązanie zdaje się polegać na rozgraniczeniu działalności artystycznej na dwa rodzaje. Dobrze do tego nadaje się rozgraniczenie zaproponowane przez M. Gołaszewską, która mówi o tzw. sztuce wielkiej, której zadaniem polega na inicjowaniu rzeczy nowych, na innowacyjności, na oryginalności itp. oraz o tzw. sztuce średniej której zadaniem jest udostępnianie, powielanie, upowszechnianie. I tym w zupełności mogłyby się zająć wyspecjalizowane technologie. I tutaj otwiera się ogromne pole dla różnorodnych technologii smart, nawet tych egzemplifikacja których były cytowane przykłady Arrona lub Davida. Lecz wymusza to także na samej sztuce konieczność podejmowania inicjatyw i zasad umożliwiających ściślejsze rozgraniczenie sztuki „czystej” i tej drugiej hybrydalnej będącej połączeniem umiejętności człowieka i AI. Wiąże się to ze zjawiskiem wzrostu odpowiedzialności ze strony ekspertów, krytyków i artystów spowodowanej upowszechnieniem się technologii które upowszechniają, umaswiają i demokratyzują dorobek ludzkości<sup>1</sup>.

W tym kontekście doskonale sprawdza się typologia Clementa Greenberga o sztuce autonomicznej i masowej, oraz uwagi Colingwooda o sztuce i rzemiośle [2, s. 25–76].

Zawsze w tym drugim rodzaju można będzie zgodzić się na udział czynnika „smart” bo cele tej twórczości nie mają charakteru autotelicznego.

W ten typ twórczości (nazwijmy ją popularną sztuką hybrydową [10, s. 139–142]) doskonale wpisuje się na przykład reklama, w której zarówno środki i cele są ściśle określone i zawsze ma ona precyzyjnie zdefiniowanego odbiorcę. Z pewnością może to być przyszłość reklamy — pole dla sztucznej inteligencji, która operuje w polu sztuki reklamy (reklama piwa pt. „Łomzing”)<sup>2</sup>.

Bardzo często podkreśla się afektywną stronę sztuki, że jest ona esencją ludzkich uczuć i emocji. Yuval Noah Harari podkreśla tę banalną prawdę, że człowiek żyje fikcją (konfabulacją, produktywną wyobraźnią) i emocjami, ich przepływami i odpływami. Wiadomo, że robotom do tego bardzo daleko, i nikt nawet nie zamierza iść w te niezbadane rejony. Jednak, jak mówi Harari dalej (*Sapiens: Krótka historia ludzkości*) — współczesne roboty (bez świadomości) w coraz większym stopniu potrafią wykrywać oraz „czytać” ludzkie emocje. Zatem raczej niewielki krok dzieli te programy od projektowania dzieł (ciągle w ramach sztuki popularnej) wyposażonych w atrybutywność emocjonalną, czyli w tym aspekcie zastąpić malarzy, poetów, i muzyków.

Inna kwestia to problem twórczości która jakby w sposób absolutny realizuje zasadę bezinteresowności I. Kanta, czyli odkrywa i eksploruje estetyczne potrzeby człowieka wymykające się jakimkolwiek zasadom rozsądku. Kolokwialnie mówiąc chodzi po prostu o pytanie czy roboty, patrząc na to z praktycznej i funkcjonalnej perspektywy będą zajmowały się głupotami? Czy roboty wpadną na to, by przykładem produkować drewniane rowery lub inne tego typu przedmioty, co często zdarza się człowiekowi, i dzięki czemu często powstają specyficzne estetyczne nisze akceptowane przez odbiorców. Czy w tej formie działalności inteligentne programy potrafiłyby się odnaleźć?

Podsumowując należy stwierdzić, że sztuka ujmowana jako jedynie człowiekowi właściwą formą ekspresji w znanej dzisiaj perspektywie cywilizacyjnej, społecznej i technologicznej, pozostanie będzie rozwijać się w sposób niezagrożony przez inteligentne programy. Technologia z nimi związana będzie się rozwijać lecz zawsze, w tym kontekście, pod nadzorem człowieka i jako narzędzie w jego gestii. Może zostać zaaplikowana w wiele projektów sztuki użytkowej, lecz nie w projekty w których mówimy intencjonalnych próbach komunikowania się z innym. Jedynie pojawienie się AI jako świadomego bytu może tę sytuację zmienić, lecz cokolwiek ten nowy inteligentny byt zaproponuje, nie będzie to sztuka człowieka, lecz „Innego”.

A tymczasem, jak powiedział jeden z kierowników projektu tłumaczeń na języki świata, realizowanego przez Google: „<...> sztuczna inteligencja jest głupsza od 3 latka” [34].

<sup>1</sup> Tak było w odniesieniu do polityki, ekonomii, edukacji, medycyny itp. Progres trwa i człowiek musi brać na siebie coraz większą odpowiedzialność, już nie ma prostych wyborów.

<sup>2</sup> Choć nie jestem pewien czy taki reklamowy E-Creator byłby w stanie wymyślić reklamę piwa Łomża — reklama piwa pt. „Łomzing”, patrz [27].

## Bibliografia, Internet

1. Campa R., Szocik K., Braddoc M., Why space colonization will be fully automatem [w:] Technological Forecasting and Social Change, April 2019.
2. Carroll N., Filozofia sztuki masowej, Gdańsk 2011.
3. Cassirer E., Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury, Warszawa 1971.
4. Hauskeller M., Sex and the Posthuman Condition, London 2014, s. 25.
5. Kant I., Krytyka władzy sądenia, Warszawa 1986.
6. Kurzweil R., The Singularity is Near. Penguin Group, 2005.
7. McLuhan M., Wybór tekstów, Poznań 2001.
8. Mead G. H., Umysł, osobowość i społeczeństwo, Warszawa 1975.
9. Ong W. J., Oralność i piśmienność. Słowa poddane technologii, Warszawa 2011.
10. Przybysz P.J., Sztuka wobec procesów globalizacyjnych [w:] Wizje i rewizje. Wielka księga estetyki polskiej. Red. K. Wilkoszewska, Kraków 2007.
11. Tatariewicz W., Dzieje sześciu pojęć, Warszawa 1982.
12. White C., We robots. Staying human in the age of big data. London — New York 2015.
13. Канарский А. С. \ Kanarskij A. S., Dialiektika estieticzieskowo prociesia, Kijew 1982.
14. Кутыриев А. В. \ Kutyrjew A. W., Filozofia transgumanizma, Niżnyj Nowgorod 2010.
15. <https://en.wikipedia.org/wiki/AARON>
16. [https://en.wikipedia.org/wiki/EDavid\\_\(robot\)](https://en.wikipedia.org/wiki/EDavid_(robot))
17. [https://en.wikipedia.org/wiki/Emily\\_Howell](https://en.wikipedia.org/wiki/Emily_Howell)
18. [http://dunyn.muddingtip.art/qy02lwvGv3U/Human\\_Robot\\_Jazz\\_Improvisation\\_Full\\_Performance\\_/](http://dunyn.muddingtip.art/qy02lwvGv3U/Human_Robot_Jazz_Improvisation_Full_Performance_/)
19. <https://thetheatretimes.com/the-gaze-of-the-robot/>
20. <https://en.wikipedia.org/wiki/AARON>
21. [https://en.wikipedia.org/wiki/EDavid\\_\(robot\)](https://en.wikipedia.org/wiki/EDavid_(robot))
22. [https://en.wikipedia.org/wiki/Emily\\_Howell](https://en.wikipedia.org/wiki/Emily_Howell)
23. [http://dunyn.muddingtip.art/qy02lwvGv3U/Human\\_Robot\\_Jazz\\_Improvisation\\_Full\\_Performance\\_/](http://dunyn.muddingtip.art/qy02lwvGv3U/Human_Robot_Jazz_Improvisation_Full_Performance_/)
24. <https://thetheatretimes.com/the-gaze-of-the-robot/>
25. [https://en.wikipedia.org/wiki/Generative\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Generative_art);
26. <https://magenta.tensorflow.org/>
27. <https://www.youtube.com/watch?v=NrpO1anBCUA> (data dostępu 07.03.2019).
28. Terminator (film) / elektroniczny morderca [w:] Wikipedia
29. Who's to say a robot can't be a poet? [w:] <http://www.global-times.cn/content/1048411.shtml>
30. Lego — The Golden Bricks / Lego: biznes z klocków; film dokumentalny, reż., Nicolas Druet, Francja 2015.
31. Who's to say a robot can't be a poet? [w:] <http://www.global-times.cn/content/1048411.shtml>
32. Lego — The Golden Bricks / Lego: biznes z klocków; film dokumentalny, reż., Nicolas Druet, Francja 2015.
33. Uncanny valley [w:] Wikipedia, the free encyclopedia.
34. Sztuczna inteligencja jest głupsza od trzylatka. Z Barakiem Turovskym rozmawia Wojciech Orliński (w:) Wyborcza, 17 marca 2017 (dostęp online 14.02.2019).

**Sapeńko R.**

**Art in the Light of Posthumanism**

**Abstract.** The article analyzes the condition of art and artistic creation in the context of the development of smart technologies and an advanced computer programs that are used more and more often today in the processes of producing object of art. The author wonders whether in the future the programs and algorithms will allow to cross the limit of seriality and repetitiveness, characteristic for machines' works of art. The issues of defining art, its intentionality and originality are considered in the situation when the human subject does not stand behind the process of creating art objects. For better distinction, it is proposed to use categories of mass and autonomous art.

Key words: artificial intelligence, singularity, art, creativity, originality, mass art, autonomous art.

**Сапенко Р.**

**Мистецтво з точки зору постгуманізму**

**Анотація.** Проаналізовано стан мистецтва і мистецької творчості в контексті розвитку смарт-технологій та новітніх комп'ютерних програм, які зараз дедалі частіше використовуються при продукуванні творів мистецтва. Автор ставить питання про те, чи вдасться за допомогою таких програм та алгоритмів подолати повторюваність та серійність — обмеження, типові для творів «машинного» мистецтва. Визначення мистецтва, його оригінальності та інтенціональності розглядається в ситуації, коли людина як суб'єкт не стоїть за процесом творення об'єктів мистецтва. Для розрізнення запропоновано використовувати категорії масового мистецтва і мистецтва автономного.

Ключові слова: штучний інтелект, сингулярність, мистецтво, творчість, оригінальність, масове мистецтво, автономне мистецтво.

Стаття надійшла до редакції 10.05.2019