

prof. dr hab. Piotr Zawojski

„Algorytmicznie przetworzone wspomnienia z dzieciństwa”

1. Koncept

Punktem wyjścia do realizacji projektu *NxN* Borysa Makarego były zanotowane w formie krótkiego eseju, czy też raczej selektywnych obrazów z dzieciństwa, minimalne w treści zapiski dotyczące dziesięciu epizodów, w których przywołane są wspomnienia zapisane w pamięci autora. To kilka raptem migawkowych obrazów – kąpiel w morskiej wodzie, pierwszy pocałunek, mroczna stodoła w górach, uśmiechnięte twarze rodziców, samotność dzieciństwa, strach przed leczeniem zębów, słuchanie bajek z płyt winylowych, bohater walczący ze złem, akwarium i sklep zoologiczny, ciemny pokój i pracujący przy małej lampce ojciec. Zestaw tyleż przypadkowy, co zapewne formatywny dla przyszłego artysty.

Czy jest w tych mentalnych obrazach coś nadzwyczajnego, jakiś specjalny klucz, który sprawił, że po latach wracają one we wspomnieniach dorosłego już człowieka? Zapewne my – widzowie – mielibyśmy kłopot z odpowiedzią na tak zadane pytanie, inna niewątpliwie jest perspektywa twórcy. Każdy z nas jednak posiada taki zestaw obrazów stale powracających w naszych wspomnieniach, z których staramy się zrekonstruować to, kim wtedy byliśmy i jak to się stało, że teraz jesteśmy kimś zupełnie innym. Wizualizacja tych obrazów mentalnych może przybierać rozmaite formy i wyrażać się w różnych mediach; w tym przypadku Borys Makary postanowił podzielić się swoimi wspomnieniami z niezwykle współtwórcą, jakim stała się sztuczna inteligencja w postaci algorytmu X-LXMERT, stworzonego w The Allen Institute for Artificial Intelligence działającym w Seattle w Stanach Zjednoczonych.

Problematyka sztucznej inteligencji to obecnie niewątpliwie jedno z najbardziej dyskutowanych zagadnień związanych z funkcjonowaniem człowieka w spotkaniu z nowymi technologiami, tutaj ograniczamy się tylko do kwestii użycia

jej w świecie sztuki. Czy „kod kreatywności”, jak nazywa go Marcus du Sautoy, jest przypisany wyłącznie człowiekowi, czy też możemy już dziś, czy też w najbliższej przyszłości, myśleć o konkurencyjnych wobec nas maszynach obdarzonych sztuczną inteligencją, które będą z nami współpracować, a może nawet nas przewyższać w zakresie kreacji obiektów artystycznych? Nie chodzi tylko w tym przypadku o kreatywność twórcy programu, z którego może korzystać artysta, ale o kreatywność samego programu, który ucząc się i rozwijając własne „umiejętności” może się autonomizować i tworzyć coś, co nie jest prostą (choć złożoną algorytmicznie) operacją materializowania w konkretnym (na przykład wizualnym) medium efektów działania zdeponowanych przez programistę funkcji kreatywnych, ale tworzyć coś, co ten program przekracza. Niejako odrywając się od zawartych w nim możliwościach uprzednio określonych przez twórcę/programistę.

O takiej formie kreatywności nie można obecnie jeszcze mówić, nie znamy takich dzieł, choć w przeszłości (dalszej i bliższej) powstawały interesujące przykłady twórczego wykorzystania maszyn. Wspominam tylko dwa, które szczególnie cenię. Z jednej strony mamy rozwijany od wczesnych lat siedemdziesiątych pionierski projekt AARON Harolda Cohena, czyli komputerowo sterowanego „cyfrowego artystę”, tworzącego początkowo abstrakcyjne rysunki, a później coraz bardziej złożone obrazy malarskie. Z drugiej strony można przywołać działalność Patricka Tresseta i jego roboty o imieniu *Paul*, a zwłaszcza projekt, w którym robot *e-David* (stworzony w Konstancji przez zespół kierowany przez Oliviera Deussena) malował *Wspomnienia Paula*. Prace te powstawały od 2013 roku. Musimy jednak pamiętać, że zarówno Cohen, jak i Treset jednoznacznie podkreślają, że ich „współpracowników”, czyli de facto sztuczne inteligencje, nie można uznać za programy kreatywne. Co nie znaczy, dodajmy, że te ludzko-maszynowe, hybrydowe kooperacje nie prowadzą do powstania interesujących dzieł sztuki. Nawet jeśli, jak mówi Treset, używane przez tych artystów systemy robotyczno-komputerowe „wykazują [...] jedynie bardzo niski poziom zachowań twórczych”.

W tym konkretnym przypadku twórca (Borys Makary) postanowił sprawdzić, jak jego osobiste wspomnienia mogą zostać zwizualizowane przez sztuczną inteligencję. Czy jego emocje, będące domeną wyłącznie ludzką, mogą być

zinterpretowane przez nie-ludzką technologię? W tym sensie założenie tego projektu odwołuje się do fundamentalnej opozycji (a może też konfliktu) tego, co reprezentowane jest przez afektywność, emocjonalność (*adfectus*) i tego, co leży po stronie rozumu (*ratio*). To przecież jedna z fundamentalnych dychotomii w obszarze psychologii, ale też sztuki, czy też procesów tworzenia, a szerzej wszelkiej kreatywnej wytwórczości. Oddając swoją przeszłość w „ręce” tego, co bezduszne i mechaniczne, zaprosił do współpracy algorytmicznego współtwórcę, zapewne będąc sam ciekaw co z tego, w sensie artystycznym i estetycznym, wyniknie. Jak to zatem zostało zrobione?

2. Metoda

Wspomniany algorytm X-LXMERT można wykorzystać jako narzędzie, które nie wymaga żadnej znajomości zasad jego działania, czy też wgłębiania się w zawłości informatyczne jego stworzenia. Przyznam, że czytając tekst opisujący procedury jego tworzenia niewiele zrozumiałem, ponieważ moja wiedza na temat programowania jest minimalna. Ale sam postanowiłem spróbować go wykorzystać, bowiem taką możliwość dają jego twórcy. Wpisywałem rozmaite kombinacje zdaniowe, każdy to może zrobić, efekty tych procedur najczęściej wydają się być dyskusyjne, by określić to bez jakichś faktorów wartościujących. Z takiej też możliwości skorzystał Borys Makary. W udostępniony na stronie The Allen Institute generator obrazów wpisał przetłumaczone na język angielski przywołane już zapisy dziesięciu wspomnień, a algorytm służący do zamiany tekstu (czy też raczej swoistej jego interpretacji) na obrazy – w mechaniczny sposób wyprodukował wizualizacje jego wspomnień. Po czym artysta na obrazy te nałożył siatkę (tytułowe $N \times N$).

Ten algorytm nie sprowadza się do akcentowania silnych tagów, słów kluczowych, stara się, jak rozumiem, zinterpretować semantyczną zawartość krótkiej wypowiedzi tekstowej i przełożyć ją na pojedynczy obraz – czy możemy go nazwać fotografią, czy raczej mamy do czynienia po prostu z obrazem cyfrowym (albo grafiką cyfrową) – to już kwestia do dyskusji, ale o tym jeszcze za chwilę powiem nieco więcej. W tym kontekście w naturalny sposób pojawia się pytanie o autorstwo, i to na kilku poziomach. Po pierwsze, artysta nie jest twórcą

programu, nie stworzył czegoś, co zwyczajowo nazywamy *custom software*, co zostało specjalnie stworzone do tego konkretnego projektu. Posłużył się powszechnie dostępnym narzędziem, swego rodzaju „gotowcem” służącym do mechanicznej translacji tekstu na obraz. Jeśli korzysta się jednak, na przykład, z takiego programu graficznego jak Photoshop, to wykorzystuje się jego możliwości w procesie autorskiej kreacji, tutaj ten kreatywny aspekt został świadomie scedowany na sztuczną inteligencję. Ta zaś wyprodukowała (to chyba najwłaściwsze określenie) obrazy cyfrowe, których wartość estetyczna jest trudna do jednoznacznej oceny. Może zresztą w ogóle nie o to chodzi, bowiem mam wrażenie, że ten projekt należy rozpatrywać przede wszystkim na poziomie konceptualnym i myślowym, zdecydowanie mniej istotne dla mnie jest jego ostateczny, estetyczny kształt, choć nie wiem czy z taką opinią zgodziłby się sam autor. Tyle że kwestia autorstwa jest w tym przypadku dyskusyjna. Sztuczna inteligencja/algorytm nie odpowie na to pytanie, zaś bezpośredni „sprawca” udanie prowokuje do zadawania rozmaitych pytań krążących, między innymi, wokół zagadnień współdzielonego autorstwa ludzko-nieludzkiego.

A jaką w efekcie przybrał ten projekt formę?

3. NxN

Wytworzone obrazy zostały zaprezentowane w postaci lightboxów o stosunkowo niewielkich wymiarach (58cm x 58cm), zaś w centrum umieszczonych na jednej ścianie galerii obrazów znalazła się powiększona analogowa fotografia małego chłopca. Lightboxy to domena światła, ale nie w tym sensie, w jakim myślimy o tradycyjnej fotografii („pisanie światłem”), a raczej w odniesieniu do wymiaru ekspozycyjnego. To w gruncie rzeczy ekrany, a mówiąc jeszcze precyzyjniej wyświetlacze, na których uobecniają się obrazy cyfrowe. Prace z tego cyklu tworzą zatem rodzaj pewnej siatki, centralna fotografia, czy raczej postać na fotografii, niejako wypromieniowuje obrazy, które ją otaczają. Ten rys autobiograficzny, kameralność projektu, nadaje całości cech intymnego kontaktu artysty z widzami.

Tak zaprezentowany cykl tworzy rodzaj zwielokrotnionego obrazu, który można też postrzegać jako formę instalacji wizualnej tworzącej mapę pamięci

owego chłopca (jest nim rzecz jasna autor). Siatka nałożona na poszczególne obrazy nadaje im dodatkowej głębi, choć z formalnego punktu widzenia nie są to przecież grafiki 3D, to jednak w pewien sposób mogą one zbliżyć się w swym kształcie do stereogramów, także poprzez owo nałożenie siatki przypominające technikę obrazów stereoskopowych powstających w efekcie nałożenia na siebie dwóch obrazów (tak jak chociażby w anaglifach). Trójwymiarowa siatka to wyraźne odniesienie do porządku algorytmicznego, digitalnej ontologii, ale i może się kojarzyć w pewien sposób z dyskretną jednostką cyfrowej projekcji, jaką jest piksel.

Poszczególnym obrazom nie zostały przyporządkowane tekstowe frazy, co niewątpliwie zaprasza odbiorców do swego rodzaju gry analityczno-interpretacyjnej. Mówiąc najprościej – szukania związków pomiędzy konkretnym obrazem a umieszczonymi na ścianie inskrypcjami tekstowymi, które zinterpretował algorytm X-LXMERT. Ten rodzaj zaproszenia do interakcji zostawia duży obszar swobody, wpisuje niejako odbiorcę w dzieło, czyniąc go aktywnym współtwórcą znaczeń. To niewątpliwie interesujący zabieg znacząco poszerzający wspomniane wcześniej współdziałanie (człowiek – sztuczna inteligencja) o potencjalnych (dodatkowych) współautorów uczestniczących w tym na poły performatywnym zdarzeniu. I jednocześnie to kolejny gest dzielenia się autorstwem, tym razem z agentami ludzkimi. Taka triada (autor – sztuczna inteligencja – widz) w efekcie odpowiada za ostateczny kształt tej realizacji.

Same obrazy wykreowane przez algorytm wizualnie wydają się być intrygujące, jednocześnie pojawia się pytanie o ich estetyczną wartość. Tylko czy w tym przypadku to pytanie w ogóle ma głębsze znaczenie? Czy powinniśmy je stawiać, czy też raczej skupić się zdecydowanie bardziej na konceptualnych założeniach artystycznych, pomyśle wykorzystania nieludzkiego/algorytmicznego czynnika, który w bezduszny i bezemocjonalny sposób przetworzy ludzkie emocje? To w istocie pytania, do których niewątpliwie skłania ten projekt, jednocześnie swoisty paradoks. Sztuczna inteligencja sama w sobie funkcjonuje poza sferą emocji, ale nie znaczy to, że nie może być pewnego rodzaju induktorem procesów silnie nacechowanych emocjonalnie. Tak, mam wrażenie, jest w tym przypadku i zapewne nie jest/było to tylko udziałem autora, który oddał najpierw w „ręce” maszyny swoje

wspomnienia, a potem zaprosił nas do kontemplacji/interpretacji ich algorytmicznych przetworzeń.

4. Konteksty

Być może to właśnie rozmaite konteksty projektu Borysa Makarego są najciekawsze, tak ja to postrzegam. Pomysł wydaje się niezwykle prosty, choć wpisuje się w krąg pytań naprawdę istotnych, które obecnie zadajemy sobie w odniesieniu do napięć rodzących się pomiędzy ludzkimi i nie-ludzkimi agentami działającymi w obszarze sztuki. Artystycznie to ciekawe, choć niezbyt odkrywcze, estetycznie – powiedzmy wprost – mało przekonujące. Moja ocena kooperacji algorytmiczno-ludzkiej, by tak rzec, jest zdecydowanie ambiwalentna, by nie powiedzieć więcej. Doceniam jednak konceptualne zalety tego poszukiwania odpowiedzi na pytania z kręgu *art@science* (resp. *art and science*). Sam artysta podkreśla, że tego typu relacje go szczególnie interesują, ale ta realizacja według mnie niewiele do tego typu eksperymentów wnosi. To bardziej deklaracja, która w tym konkretnym projekcie nie przekłada się na faktyczne rozwiązania, ale jednocześnie zgodne jest to z wyrażaną przez twórcę opinią, iż ważniejsze jest dla niego poszukiwanie, „dzielenie się idea” – aniżeli wymiar estetyczny jego prac. Musi on jednak pamiętać, że to ryzykowna strategia, bowiem jeśli artysta świadomie pomniejsza znaczenie estetycznego wymiaru funkcjonowania swoich dzieł – zmuszony jest do budowania silnego fundamentu konceptualnego, co może w efekcie potwierdzać artystyczny wymiar zaproponowanego pomysłu. W tym konkretnym przypadku udało się to tylko połowicznie.

Wspomniałem już wcześniej o pewnej wątpliwości, by tak rzec, medialnej. Czy te obrazy są fotografiami, grafikami cyfrowymi, obrazami cyfrowymi? Te rozstrzygnięcia w gruncie rzeczy są dla mnie drugorzędne, jak wiele innych bytów z obszaru kreacji cyfrowej niewątpliwie mają one charakter hybrydyczny. Zapewne można byłoby posłużyć się w tym kontekście propozycją teoretyczną Joanny Zylinskiej przedstawioną w książce *Nonhuman Photography*. Od razu powiedzmy, że nie chodzi tu o dosłownie rozumianą „nie-ludzką fotografię”, co raczej „fotografię nie-ludzką”, bo wytwarzaną przez autonomiczne systemy algorytmiczne, które, co

oczywiście, nie mogłyby działać bez „analogowego napędu”, jakim jest stojący gdzieś na początku uruchamianego procesu twórczości człowiek.

Dodajmy tylko, że autorka definiuje nie-ludzką fotografię jako taką, która nie jest fotografią człowieka, nie została wykonana przez człowieka i nie dla człowieka (*not of the human, not by the human, not for the human*). Nie miejsce tu by rozwijać ten wątek, ale łatwo dostrzec, że fotografie/obrazy z projektu *NxN* zapewne spełniają jeden z warunków tej definicji – nie zostały wykonane (w pełni, albo tylko w małej części) **przez** człowieka, choć w intencji autora zapewne zostały zrealizowane **dla** człowieka. Niewątpliwie cały koncept projektu bardziej pobudza do myślenia aniżeli poszczególne jego komponenty wizualne, czy też całościowa, wizualna „siatka” stanowiąca swego rodzaju hipermedialną kompozycję. Poszczególne jej elementy niewątpliwie się „linkują”, zapraszają do hipertekstualnej nawigacji, rizomatycznego czytania, szukania połączeń i nadawania im indywidualnych interpretacji oraz tworzenie sensów. Ale pozostaje wrażenie pewnego niedosytu, niespełnienia, braku... Może zresztą o to właśnie chodzi przede wszystkim w tego typu poszukiwaniach nowych form wypowiedzi – poszukiwanie, błądzenie, czasem znajdowanie, częściej jednak stawianie pytania, aniżeli dawanie odpowiedzi. To ma sens, tak warto działać po to, by wytyczać nowe drogi do nieznanymi niezbadanych, jak dotąd, obszarów sztuki wykorzystującej nowe technologie.