

Andrzej Pitrus

<https://orcid.org/0000-0002-5381-3377>

Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Uniwersytet Jagielloński

Esej, który zaczyna się w tonacji minorowej, ale potem pojawia się światełko, a na koniec trochę straszno. O sztuce i tych, którzy ją tworzą

Słowa kluczowe: sztuka, autorstwo, animal studies

Key words: art, authorship, animal studies

Ten pomysł zawdzięczam Alicji, nie pierwszy raz i nie ostatni. Nie-ludzkie? Gdzie szukać perspektywy dostatecznie szerokiej, by nie popaść (grzech mi znany) w przyczynkarstwo, i dostatecznie konkretnej, by móc powiedzieć o czymś ważnym. Sztuka jest dla nas istotna, jest naszą religią, jedyną, której nie dotknął z naszej strony grzech zaniedbania. Niezmiennie czcimy ją tak, jak tylko potrafimy, czasem podejmując dalekie wyprawy, by zobaczyć wystawę czy spektakl jednego z naszych ulubieńców. Twórczość (tym razem własna) to nasze drugie wyznanie. Alicja jest i w tym wypadku głęboko wierząca, ja częściej ulegam pokusie nicnierobienia. Częściej, ale chyba i tak rzadko.

Oglądaliśmy po raz kolejny adaptację powieści Kazuo Ishiguro zatytułowanej w Polsce *Nie opuszczaj mnie* (Ishiguro 2005). Po angielsku *Never Let Me Go*, co brzmi chyba nawet lepiej, jest bardziej wieloznaczne, bo zawiera prośbę, ale i nadzieję, że ktoś do końca będzie trzymał nas za rękę, nawet kiedy będziemy chcieli lub musieli pójść gdzieś daleko bez tego, kogo kochamy. I to na zawsze. Kathy odprowadzi w filmie wyreżyserowanym przez Marka Romanka swojego przyjaciela (*Nie opuszczaj mnie* 2010), może nawet więcej niż przyjaciela, na stół operacyjny, na którym odda on swój kolejny organ, pozwalający komu innemu żyć, a jemu ostatecznie przypomni, że jest nie człowiekiem, lecz klonem wyhodowanym tylko po to, by na świecie nie było już chorób i śmierci. Chorób i śmierci ludzi, bo przecież klony to tylko magazyny witalnych organów. Zwykle dwa albo trzy razy uda się pozyskać potrzebny narząd. Bywa, że cztery. Albo jeden. Tommy nie buntuje się, ale przecież jest człowiekiem, choć powstał w probówce. Jest nim i Kathy i tylko dzięki temu, że została opiekunką dawców, jej donacje zostają odroczone.

To jeden z najsmutniejszych filmów, jakie oglądaliśmy ostatnio, może nawet bardziej poruszający niż książka, niebędąca przecież ani najlepszą, ani najważniejszą w dorobku Ishiguro. „Napisz o nim” – zachęcała mnie Alicja, ale ja wiedziałem, że to niemożliwe, że nie wyjdę poza banał, poza rozważania o tym

nurcie *science fiction*, który zadaje nam pytanie o to, co to znaczy być człowiekiem. To ważne pytanie, ale dla mnie za duże. Dlatego nie odpowiadam. Jest jednak w filmie *Romanka* coś, co zainspirowało mnie do postawienia innego pytania.

Młodzi bohaterowie *Nie opuszczaj mnie*, choć wiedzą, jaki jest ich los i że jest on nieuchronny, walczą o przetrwanie. Słyszeli o pewnej furtce: oto bowiem podobno klony, które zakochają się w innych klonach, mają szansę na dłuższe życie. Nie na ostateczną dobrą zmianę, ale rodzaj dodatkowego kredytu, by ich miłość mogła się spełnić. Aż trudno w to uwierzyć, bo historia rozgrywa się wprawdzie współcześnie (z grubsza rzecz ujmując, w każdym razie nie w wymyślanym świecie przyszłości), ale jednocześnie w technokratycznej alternatywnej rzeczywistości, w której ktoś uzurpuje sobie prawo do tego, aby nie tylko wskazywać „gorszy sort”, ale wręcz hodować go, jak zwierzęta, których sensem życia jest oddanie go w imię apetytów ludzi. A jednak, jeśli się zastanowić dłużej, czy mamy tu do czynienia jedynie z fantastyką?

Duże pytania przerastają mnie, ale jednocześnie znajduję i w powieści, i w filmie impuls do refleksji nad problemem, z którym jednak postanawiam się zmierzyć. W *Nie opuszczaj mnie* deklaracja miłości nie wystarcza, bo przecież kto z nas nie rzucił kiedyś na wiatr słów: „Kocham cię!”. System chce więcej: miejska legenda mówi, że na łaskę mogą liczyć ci, którzy w sposób dobitny udowodnią, że w ich sklonowanych ciałach faktycznie mieszka dusza. Jak to można wykazać? Poprzez sztukę, bo przecież to ona może być miarą człowieczeństwa. Już nie kartezjańskie „Myślę, więc jestem”, będące niegdyś inspiracją dla Philipa Dicka, a potem Ridleya Scotta w nakręconym na podstawie prozy tego pisarza arcydziele kina *science fiction* (*Łowca androidów* 1982). W świecie *Nie opuszczaj mnie* deklaracja ta brzmi: „Tworzę, więc jestem człowiekiem”. Klony zatem ochoczo malują lepsze lub gorsze obrazy dla szkolnej galerii, choć przecież nie zawsze mają po temu predyspozycje, podobnie jak ty czy ja. Ja nie mam w każdym razie.

Pytam więc, rozwijając myśl Ishiguro, czy obszar sztuki zarezerwowany jest tylko dla ludzi? *Animal studies*, dziedzina dziś w Polsce mogąca chyba liczyć¹ na los *gender studies*², postrzega zwierzęta jako istoty obdarzone jednostkową tożsamością, zdolne do zachowań społecznych, wykazujące się kreatywnością, umiejętnością rozwiązywania problemów, tworzenia narzędzi służących określonym celom, kreowania pewnych form kultury. Margo DeMello (2012) w bardzo dobrym wprowadzeniu w kwestię *human-animal studies*, rozszerzającą perspektywę także na zagadnienie relacji między zwierzętami i ludźmi, pisze

¹ Nie chcę być gołosłowny. Problem istnieje i jest już dyskutowany (por. Siedlecka 2014).

² Przypomnijmy deklarację Jarosława Gowina: „To jest ideologia – w moim przekonaniu – sprzeczna ze zdrowym rozsądkiem i też z tradycyjnymi polskimi wartościami. [...] Wierzę, że polskie społeczeństwo jest na tyle zdrowe moralnie i przywiązane do tych tradycyjnych wartości i zdrowego rozsądku, że ta ideologia nie będzie się w Polsce szerzyć” (za: Polsat News 2019). Jarosław Gowin jest w chwili, kiedy piszę te słowa – dla przypomnienia – ministrem nauki i szkolnictwa wyższego, więc pewnie wie, co jest nauką, a co nie. Co ciekawe, w późniejszym wystąpieniu Gowin, nadal uważając ten obszar badań za coś bezwartościowego, zapowiedział, że stanie w obronie tych, co „wierzą” w istnienie gender, mając jednocześnie nadzieję, że sami się opamiętają (por. Zaremba 2019).

o sztuce jedynie w kontekście tego, jak ta tworzona przez ludzi odwzorowuje zwierzęta lub nawet używa ich do realizacji projektów artystycznych. Pytanie o możliwość tworzenia sztuki przez braci mniejszych w ogóle nie pada. Być może zatem moje poszukiwania są jałowe i człowiek faktycznie może udowodnić swoją ludzką tożsamość między innymi dzięki zdolności do działalności artystycznej. Zwierzęta są natomiast jej pozbawione, na przykład dlatego, że, jak chcą niektórzy, nie posiadają duszy³. Ostatnio jednak pojawiły się *christian animal studies*, bo i teologowie zaczynają mieć wątpliwości, jak to z tymi bestiami jest. Uczy się o tym nawet na uniwersytetach, niestety niekoniecznie w Polsce⁴, choć i polscy autorzy problem dostrzegają. Bartłomiej Krzych pisze:

W kategoriach antropologii wojtylińskiej należałoby stwierdzić, że tylko człowiek potrafi „doświadczać rozumiejąco”, a więc w pełni moralnie, „tylko bowiem człowiek ma możliwość doświadczać bezpośrednio samego siebie od wewnątrz. Jest to doświadczenie jedyne, wyjątkowe, niemające odpowiednika w świecie przyrody. Tylko człowiek jest tym, kto doświadcza i zarazem tym, kogo się doświadcza. Jest więc równocześnie podmiotem i przedmiotem doświadczenia”. Jest więc człowiek bytem wyjątkowym, niemającym sobie podobnych w świecie postrzegalnym choćby tylko empirycznie (Krzych 2016: 253).

Powołuję się na tego autora, choć się z nim nie zgadzam (czynię tak często) i wcale nie wiem, skąd u niego ta pewność nieco wyniosła, ale w jego tekście czytamy też:

O wyjątkowości człowieka na mapie bytowej rzeczywistości świadczy, obok rozumności, również sztuka. Już Arystoteles zauważył, że „rodzaj ludzki żyje sztuką i rozumowaniem”. Owszem, zwierzęta są zdolne do tworzenia rzeczy pięknych, mają one jednak w sobie zaprogramowaną umiejętność ich sprawczości (np. bobry – tamy, ptaki – gniazda), nie wykazują również oznak znajomości tego, czym jest sztuka, a w konsekwencji – czym lub jak przejawia się piękno. Czy widział ktoś kiedyś jakiegokolwiek zwierzę podziwiające lub kontemplujące swoje (lub innego zwierzęcia) dzieło? Czy widział ktoś kiedyś zwierzę przechadzające się z gracją i namaszczeniem w galerii sztuki? Czy jakieś zwierzę podpisało się pod recenzją jakiegokolwiek tworu, który moglibyśmy nazwać sztuką? (Krzych 2016: 253).

Cóż. Zwierzęta w galerii sztuki zdarzało mi się widzieć, a niektóre nawet przechadzały się z gracją. Fakt, że zwykle przyprowadzali je tam ludzie albo – jak ptaki – wpadały przypadkowo (na przykład przez okno). Znane mi są jednak przypadki tworzenia sztuki, w tym sztuki audiowizualnej, przez zwierzęta. Arystoteles zapewne uznałby, że zwierzęta są jedynie narzędziami w rękach manipulujących nimi ludzi – na podobieństwo lwów w cyrku, które potrafią skakać przez obręcz, choć nie zdają sobie sprawy z artystycznego wymiaru widowiska, w którym biorą udział. Nie wyciągajmy jednak pochopnych wniosków i przyjrzyjmy się kilku przykładom.

³ Ja skądinąd też jej u siebie nie dostrzegam, choć oprócz tego, że jestem zwierzęciem (ssakiem), czuję się człowiekiem.

⁴ Animals and Society Institute zestawiał listę kursów poświęconych temu tematowi (zob. Animals and Society Institute 2020).

Znam osobę, która po obejrzeniu filmów przedstawiających słonie zdolne malować w sposób figuratywny została wegetarianką⁵. Dla ciekawych, wiele z nich znajduje się w internetowych serwisach wideo⁶. Słonie tworzą obrazy o wysokim stopniu złożoności. Przyznam, że moje próby byłyby dalece mniej doskonałe. Nie są to przypadkowe kształty, ale prace o charakterze przedstawiającym, a sam proces ich powstawania – ważne jest, by obejrzeć film, a nie statyczne fotografie – pokazuje, że zwierzęta, choć nauczone posługiwania się pędzlem i farbami przez ludzi, rozumieją proces, w którym uczestniczą, malując poszczególne elementy w odpowiedniej kolejności. Najpierw na przykład tworzą kontury, a potem wypełniają kształty kolorami.

Wróćmy jednak do świata akademii, bo w końcu – drogi Czytelniku – obcuje z artykułem „uczonym”, z przypisami. Istnieją opracowania naukowe mierzące się z tym, jak i czy zwierzęta tworzą sztukę. O słoniach napisano sporo tekstów popularnych, ale dla mnie ważniejsze jest bardzo solidne studium pod tytułem *Is Painting by Elephants in Zoos as Enriching as We Are Led to Believe?* (English i in. 2014). Jego młodzi autorzy pracowali w ogrodzie zoologicznym w Melbourne, gdzie słonie malowały w ramach tak zwanego *behavioral enrichment*. Jest to strategia stosowana wobec zwierząt trzymanyh w niewoli, mająca na celu obniżenie poziomu stresu, a także zapobieganie monotonii, skutkującej nieustannym powtarzaniem tych samych gestów i czynności. Kto z nas nie widział tygrysa wydeptującego godzinami jedną ścieżkę na zbyt małym wybiegu? Ze słoniami pracuje się trudno, bo w naturze żyją one na ogromnych otwartych przestrzeniach i dodatkowo prowadzą wędrowny tryb życia. Badaczom z pomocą przyszło medium filmu, a ściślej wideo, bo to właśnie za pomocą kamery i mikrofonu zarejestrowali oni codzienne zachowania zwierząt. Wszystko miało służyć ustaleniu, czy ta osobliwa „terapia przez sztukę” w istocie podnosi jakość życia słoni. Wnioski są ciekawe, bo z jednej strony początkujący artyści chętnie ustawiali się w miejscu gwarantującym im wejście do „pracowni malarskiej”, z drugiej – w ostatecznym rozrachunku jakość ich życia nie uległa poprawie, a malarstwo stało się szybko jedną z kolejnych rutynowych czynności. Konkluzja smutna, zwłaszcza że obraz słonia sprawnie posługującego się pędzlem i tworzącego piękne kompozycje jest w pewnym wymiarze poruszający. Istnieje jednak niebezpieczeństwo, że uczenie zwierząt sztuki przyniesie im więcej szkody niż korzyści.

Badanie twórczości artystycznej zwierząt nie jest czymś całkiem nowym, choć popularność *animal studies* właśnie teraz jest największa (w pewnych kręgach, w innych wręcz przeciwnie). Prace z tego zakresu pojawiły się już w latach pięćdziesiątych XX wieku, a najważniejszą publikacją tamtego okresu była książka Desmonda Morrisa (1962). Jej autor obserwował ssaki naczelne, którym udostępniono przyrządy służące do malowania. Okazało się, że różnego rodzaju małpy – od najmniejszych po te największe – wykazywały duże zainteresowanie tworzeniem sztuki i bez żadnych instrukcji odkrywały, do czego

⁵ Pozdrawiam Cię, droga Magdo :)

⁶ Film *Elephants Painting: Genuine Elephant Paintings* w istocie robi wielkie wrażenie (zob. Thai Aussies 2014).

służą podsunęte im przedmioty. Co więcej, tworzenie obrazów nie nudziło się obserwowanym zwierzętom, a efekty były co najmniej ciekawe, choć żadna z małp nie stworzyła malowidła o figuratywnym charakterze.

Zwierzętom zdarzało się także chwytać za kamerę po to, by robić zdjęcia czy kręcić krótkie filmy. Oczywiście najczęściej urządzenia takie trafiały w ich łapki akcydentalnie (opisane są przypadki z udziałem słonia i małp). Ciekawe jest jednak to, że zwierzęta były w stanie wyjść poza sferę przypadku i stworzyć coś na kształt filmowych lub fotograficznych autoportretów – ten wykonany przez słonia nazwano *elphie*, przez analogię do *selfie*. Tu ciekawe jest przede wszystkim to, że narzędzia techniczne pozwoliły dostrzec, że być może Arystoteles, a za nim Tomasz z Akwinu i jego następcy nie mieli racji, pisząc, że zwierzęta nie dostrzegają własnej podmiotowości. Umiejętność rozpoznania siebie jako obiektu godnego uwiecznienia na filmie lub zdjęciu wnosi tu pewną wątpliwość. Jacques Lacan pisał o „fazie lustra” jako o procesie, w którym mały człowiek (fr. *l'homlette*) dostrzega własną odrębność od ciała matki i całego świata zewnętrznego. Może teraz czas na „fazę smartfona”, a całkiem poważnie – na to, by zastanowić się, czy przynajmniej niektóre zwierzęta nie potrafią określić się jako odrębne i, co jeszcze ważniejsze, samoświadome byty. Między innymi dzięki narzędziom, jakich mogą dostarczyć sztuka i media.

Jednym z bohaterów serwisu YouTube stał się królik Bini – sprytnie tresowane zwierzątko, które podbiło serca internautów grą w koszykówkę, by potem stać się bohaterem fabularnych filmików realizowanych przez jego właściciela. Bodaj największym przebojem jest ten, w którym królik przepędza skutecznie dwóch złodziei usiłujących ukraść namalowane przez uszatego obrazy. No właśnie: Bini nie tylko trafił do książki Guinnessa jako najlepszy króliczy koszykarz, nie tylko robi czasem dość skomplikowane sztuczki, ale także tworzy. Dla mnie to kolejny moment, w którym budzi się wątpliwość co do osądu Arystotelesa. O ile bowiem słonie powtarzały ciągle ten sam obrazek, a poszczególne wersje różniły się w niewielkim stopniu, o tyle Bini wypracował własny styl, a jego kolejne prace są oryginalne, a jednocześnie cechują się rozpoznawalnym charakterem, specyficznym pociągnięciem pędzla. Tak jak nawet średnio wprawne oko początkującego konesera sztuki rozpozna prawidłowo nawet nieznany mu obraz Joana Miró, tak bez trudu można powiedzieć, że Bini to Bini i nie kto inny.

Na koniec tego wątku powrócę do pytania młodego filozofa Krzycha (2016: 253): „Czy widział ktoś kiedyś jakiegokolwiek zwierzę podziwiające lub kontemplujące swoje (lub innego zwierzęcia) dzieło?”. Nie wiem, czy na własne oczy, ale widziałem. Oto bowiem rajskie ptaki, zwane też cudowronkami, nie tylko zdolne są przygotować oryginalną choreografię godową, ale często tworzą też rodzaj instalacji ze znalezionych przedmiotów, która ma ostatecznie przekonać partnerkę do tego, żeby związać się z tym, a nie innym samcem. Sceptycy powiedzą, że spektakl ten służy jedynie prokreacji i chodzi o to, aby to geny określonego samca zostały przekazane dalej. Zgoda, ale przecież popisy cudowronków nie mówią nic o jakości ich genetycznego materiału, a samice dokonują wyboru jedynie w oparciu o wrażenia estetyczne, jakich doświadczają.

Ten tekst jest pełen pytań, ale – może to dziś niemodne – uważam, że humanista powinien raczej pytać, niż odpowiadać. Pozostawiam zatem bez odpowiedzi pytanie, czy zwierzę jest w stanie zrobić coś sensownego z wręczonym mu pędzlem, czy kamerą. W zamian zapytam, czy sztukę może tworzyć istota, której „życie” bazuje nie – jak nasze „zwierzęce” – na węglu, ale na krzemie. I czy w ogóle możemy mówić o takim życiu?

To ponownie problem nienowy. Przypomnijmy arcydzieło Kubricka z 1968 roku. W *2001: Odysei kosmicznej* (*2001: A Space Odyssey*) kwestia ta wybrzmiewa nadal pięknie i głęboko. Czy komputer HAL (przesuńmy się w alfabecie o jedną literkę i wszystko będzie jasne: IBM) jest istotą? Czy żyje? Czy dowodzi swojej podmiotowości, błagając o litość, czy tylko jego perfekcyjnie napisany algorytm wie, gdzie człowiek jest słaby? A może jest socjopatą i wie, które emocjonalne klawisze nacisnąć, choć sam – jako nie-istota – uczuć nie posiada. Zwłaszcza wyższych.

Dzisiaj pytanie powraca. W filmie *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001, reż. Peter Jackson) jest scena, w której walczy ze sobą 70 tysięcy postaci. Nie sposób sobie wyobrazić jej realizacji z udziałem statystów – to trzy czwarte ludności Torreviei, mojego miasta. Nie da się tego zrobić z udziałem klasycznej animacji komputerowej, bo realizacja filmu (głównie rendering) trwałaby 150 lat. Nie jestem aż takim fanem ekranowych wersji powieści Tolkiena, ale też wolałbym nie czekać. Co zatem? Z pomocą przyszła sztuczna inteligencja. Do stworzenia tej sceny użyto programu Massive⁷. Pozwolił on na stosunkowo łatwe wykreowanie wielu postaci, które zostały wyposażone w proste „mózgi”, mówiące im, co mają robić, kto jest ich wrogiem i jak należy z nim walczyć. Potem wystarczyło nacisnąć „enter”. Rezultat? Scena, która nie została wymyślona przez człowieka i jest jedynie efektem działania programu. Efektów podjętych przez „agentów decyzji” – bo tak nazwano wirtualne postaci – nie był w stanie przewidzieć ani reżyser, ani żaden z twórców Massive, ani nikt z animatorów. Jeśli film jest sztuką, to czy mogą ją tworzyć, a przynajmniej współtworzyć, maszyny? Oto jest pytanie.

Sceptyk powie, że przecież bez człowieka nie byłoby Massive, a tym samym spektakularnej sceny bitewnej. Dobrze. Ale czy byłaby *Guernica* bez pędzli, które kupił gdzieś Picasso, bez farb, bez płótna? Czy ktoś zastanawia się nad tym, czy fabryka produkująca te wszystkie akcesoria powinna mieć udział w autorstwie arcydzieła hiszpańskiego geniusza? Może przerysowuję, ale problem pozostaje. Sztuczna inteligencja wykorzystywana jest dziś często przy tworzeniu filmów, a jeszcze częściej gier. Tu znajdziemy niezliczone przykłady działań „podejmowanych” przez wirtualnych bohaterów bez jakiegokolwiek intencji ze strony twórców, dostarczających jedynie „pędzli” i „płótna”.

Zostawmy jednak gry na inną okazję, pozostając przy „mniej dyskusyjnych” formach sztuki. Komputery są w niej wykorzystywane od dość dawna, choć jak zauważa Grant D. Taylor (2014: 37), sztuki wizualne zainteresowały się nowym narzędziem z pewnym opóźnieniem. Już bowiem w latach pięćdziesiątych

⁷ W przystępny sposób jego działanie wyjaśniła Courtney Macavinta (2002).

i sześćdziesiątych sięgnęli po nie muzycy i pisarze, a plastycy dopiero w kolejnej dekadzie. Autor cennej monografii komputerowej sztuki podaje przykład grafik tworzonych w United States Army Ballistic Research Laboratories w latach 1962–1963 jako realizacji, których autorstwo może być przypisane maszynie. Pamiętajmy bowiem, że nie każde dzieło sztuki stworzone za pomocą komputera jest jego autorstwa⁸. Grafik komputerowy czy animator posługujący się na przykład programem Maya w istocie używa czegoś, co jest elektronicznym odpowiednikiem pędzla i farb. Czy jednak do końca? Tu także pojawiają się wątpliwości, bo, mimo posiadanej kontroli nad efektem finalnym, pewne działania mogą być na przykład do pewnego stopnia automatyzowane, a więc powstawać na zasadzie zbliżonej do wspomnianej wcześniej sceny bitewnej z *Władcy pierścieni*.

Istnieją wszelako przykłady prac, w których kreatywny udział maszyny jest całkiem spory, a udział człowieka sprowadza się do zaprojektowania urządzenia, które będzie zdolne tworzyć autonomiczne dzieła: filmy, prace plastyczne czy utwory muzyczne. Pozostaje jednak problem intencji: czy jesteśmy w stanie wyobrazić sobie sytuację, kiedy któryś z następców Kubrickowego HAL-a sam zacznie odczuwać potrzebę tworzenia sztuki? Na razie wydaje się, że inicjatywa pozostaje po stronie człowieka. To, co się dzieje po naciśnięciu przez niego odpowiedniego guzika, może jednak mieć całkiem nieoczekiwany kształt. Zaczę od przykładu, w którym autorzy faktycznie jedynie naciskają guzik, nie mając nawet nic wspólnego ze stworzeniem używanego przez nich narzędzia. Jest ono bowiem dostępne dla wszystkich chętnych i nazywa się Google Translate. Aleksandra Małecka i Piotr Marecki postanowili opublikować *Króla Ubu* (Jarry 2015) w tłumaczeniu zrealizowanym wyłącznie przy użyciu wspomnianego serwisu. Ich gest ma przede wszystkim charakter konceptualny, choć nie brak w nim poczucia humoru. W „Od wydawcy”, wprowadzeniu będącym remiksem tekstów o drugich i trzecich przekładach, czytamy:

Porywający styl i znakomity warsztat tłumaczy – Aleksandry Małeckiej i Piotra Mareckiego – sprawiają, że *Ubu Król* zyskuje nowe życie, stając się książką niezwykle aktualną i dotkliwie żywą. Obowiązkowa pozycja w domu każdego kolekcjonera kanonu eksperymentów. Małecka i Marecki chcieli, żeby francuski pisarz przemówił potoczną polszczyzną oraz zapragnęli uwspółcześnić Jarry’ego, co jest pomysłem świetnym (Od wydawcy, w: Jarry 2015: 6).

Żart? Zdecydowanie nie tylko. Pomysł Małeckiej i Mareckiego to faktycznie głos na temat tego, kto jest dzisiaj autorem. Oni przyznali się do korzystania ze zautomatyzowanego narzędzia i zrezygnowali z własnej ingerencji. A ilu tłumaczy faktycznie korzysta dzisiaj ze „wspomagania”? Znałem takie przypadki jeszcze w latach dziewięćdziesiątych, kiedy komputerowe narzędzia translatorskie miały naprawdę niewielkie możliwości.

Szczególnie ciekawe jest to, że tłumaczenie *Króla Ubu* do pewnego stopnia spełnia warunki bycia autorskim utworem. Jest bowiem efektem oryginalnego

⁸ Sformułowanie to jest tu i tak dość umowne, bo z punktu widzenia prawa autorem może być osoba prawna, a ani zwierzę, ani maszyna nią nie jest.

i niepowtarzalnego działania. Google Translate jest systemem samouczącym się i kolejna próba przetłumaczenia utworu za jego pomocą wyglądałaby po prostu inaczej.

Innym projektem związanym z tworzoną komputerowo literaturą, w którym uczestniczył ponownie Piotr Marecki, jest *Robbo. Solucja* (Marecki i Bociański 2018). Tym razem mamy do czynienia nie z tłumaczeniem, ale utworem oryginalnym odwołującym się do kultowej polskiej gry z 1989 roku zatytułowanej *Robbo*. Cała zawartość książki, oprócz posłowie wyjaśniającego proces twórczy, powstała dzięki działaniu komputerowego generatora tekstu. W jej tworzeniu – także na etapie składu i przygotowania do druku – wykorzystano ciesząc się w Polsce do dzisiaj wielkim powodzeniem komputer Atari.

Świetne projekty zaprezentowane przez krakowskie wydawnictwo Korporacja Ha!art sytuują się na pograniczu światów cyfrowego i analogowego. Choć nie powstałyby bez użycia komputerów, ich ostateczny kształt jest dość tradycyjny, bo zarówno utwór *Ubu Król*, jak i *Robbo* wydano jako papierowe książki.

Czytelników interesuje zapewne, czy i filmy mogą być dziełem komputerów. Odpowiedź nie jest prosta, bo przecież na razie trudno wyobrazić sobie, by maszyna sama zorganizowała proces produkcji i stworzyła kompletne dzieło, choć przykład *Władcy pierścieni* dowodzi, że można dziś mówić o pewnego rodzaju twórczej inwencji komputerów wykorzystywanych w przemyśle filmowym. Jednak, by rozprawać o dziele sztuki stworzonym przez maszynę, powinniśmy być w stanie dostrzec w nim obecny w *Robbo* i *Ubu* element niepowtarzalny, performatywny. Najprościej będzie go znaleźć w obszarze pogranicza gier i kina, ale również tylko tam, gdzie to także komputer, a nie tylko widz/gracz podejmuje decyzje. Proste filmy interaktywne, dające odbiorcy możliwość wybrania takiej czy innej ścieżki, nie mieszczą się w temacie interesującym mnie w tym tekście. Odrzucam zatem wczesne artystyczne poszukiwania Grahama Weinbrena czy bardziej komercyjne projekty w rodzaju *Bandersnatch* (2018, reż. David Slade) – pełnometrażowego i interaktywnego odcinka serii *Black Mirror*. W istocie posługują się one strategiami znanymi każdemu użytkownikowi bankomatu – tyle że zwykle dają więcej opcji wyboru. Bliższe idei filmu, przynajmniej współtworzonego przez maszynę, są gry z gatunku *sandbox*, gdzie gracz ma możliwość swobodnego poruszania się po świecie przedstawionym, a komputer reaguje na jego decyzje własnymi, w sposób sprawiający, że rozgrywka, a tym samym jej wizualna strona, nigdy nie będzie taka sama.

Filmy z aktywnym i kreatywnym udziałem komputerów pojawiają się częściej w obszarze kina eksperymentalnego, choć narzędzia do ich tworzenia powstały zwykle zupełnie gdzie indziej. Wśród pionierskich projektów są krótkie realizacje Szwedzkiego Instytutu Technologii – niespełna minutowa animacja z 1960 roku ukazująca ruch samochodu po planowanej autostradzie czy prace Edwarda E. Zajaca dla Bell Labs z początku lat sześćdziesiątych pozwalające symulować ruch satelitów. Ze stworzonych tam narzędzi korzystał na przykład Stan Vanderbeek, który w latach 1964–1968 stworzył serię *Poem Field*.

Dzisiaj komputery coraz częściej stają się partnerami artystów, zwłaszcza tych działających w sferze sztuki nowych mediów. Mój artykuł nie ma być

próbą skatalogowania ich prac, a ich krytyczne omówienie to już projekt na opasły tom, a nie krótki esej. Chodzi raczej o kolejne pytanie: jaki jest następny krok w artystycznej transgresji poza to, co ludzkie? Z całą pewnością ważnym kierunkiem jest wykorzystanie sieci neuronowych, które ucząc się, są w stanie stworzyć coś w rodzaju sztucznego życia, gdzie znajdzie się być może miejsce na twórczość. Stelarc – jeden z najbardziej oryginalnych artystów przełomu stuleci – w 2003 roku zapoczątkował projekt *Prosthetic Head*. Na jego potrzeby stworzył wirtualnego kлона samego siebie, wbudowując weń uczący się *chatter bot*. Jest on zdolny prowadzić niezależnie rozmowy na różne tematy, choć najbardziej lubi rozmawiać o sztuce. To tylko jedna z takich propozycji wykorzystujących sztuczną inteligencję.

Być może jednak na koniec warto zwrócić uwagę na coś, co połączy perspektywę tego, co przed człowiekiem, z tym, co po nim. Może to trochę śmiałe rozumienie ewolucji, bo choć nadal nauczanie o teoriach Karola Darwina jest niekaralne, to wskazywanie na komputery jako na to, co w procesie opisanym przez brytyjskiego przyrodnika ma nastąpić po człowieku albo przynajmniej obok niego, także i mnie wydaje się karkołomne. Dokonajmy jednak choć na chwilę takiego ekstrawaganckiego założenia, bo przecież nie jest ono całkowicie pozbawione sensu – jak pouczają nas cyberpunkowe powieści i filmy pełne fantazji na temat życia poza ciałem, którego główną umiejętnością jest chorowanie i umieranie.

Szukam zatem przykładu, gdzie to, co przed-ludzkie, i to, co post-ludzkie, w akcie wspólnego gestu twórczego, zdolne jest wykreować oryginalne dzieło sztuki. A najlepiej jeszcze, by trzecim partnerem w tym pięknym akcie był człowiek, by wszyscy spotkali się przy jednym stole. Wydaje mi się, że znalazłem taką pracę na festiwalu Ars Electronica w 2017 roku. Nazywa się *CellF*, a jej autorem jest austriacki artysta Guy Ben-Ary, któremu towarzyszyło kilku muzyków, grających zarówno na instrumentach akustycznych, jak i elektronicznych. Ben-Ary pobrał z własnego ramienia komórki, które następnie złożył w inkubatorze, gdzie wyhodowano z nich żywą i reagującą na bodźce kolonię. Następnie umieścił tam elektrody pozwalające wprowadzać impulsy elektryczne do jego hodowli, a także rejestrować te generowane przez stworzoną przez niego sztuczną tkankę. Komórki są wprawdzie ludzkie, więc trudno mówić tu o sztuce zwierząt, ale jednak z całą pewnością nie stanowią one kompletnego ludzkiego organizmu, lecz raczej jego „zapowiedź”, czyli raczej coś przed-ludzkiego. Jak działa ten system? Otóż muzycy – podczas poszczególnych odsłon performance’u zmieniano dla urozmaicenia instrumenty – pobudzają kolonię impulsami elektrycznymi będącymi pochodnymi ich gry. Komórki zaś reagują na bodźce, a ich odpowiedź przesyłana jest do analogowego syntezatora dźwięku, który interpretuje ich ledwie słyszalne „głosy”. W rezultacie otrzymujemy utwór muzyczny będący efektem współpracy żywego muzyka, „improvizującej” kolonii komórek zestawionych w prostą tkankę, a także technologii pozwalającej połączyć wszystkie elementy i dokonać interpretacji sygnałów.

Czy ten rodzaj pomostu pomiędzy artystami pochodzącymi z trzech różnych światów wyznaczy kierunek sztuki? A może to po prostu kolejne pytanie?

Bibliografia

- DeMello, Margo. 2012. *Animals and Society: An Introduction to Human-Animal Studies*. New York: Columbia University Press.
- Ishiguro, Kazuo. 2005. *Nie opuszczaj mnie*. Tłum. Andrzej Szulc. Warszawa: Albatros.
- Jarry, Alfred. 2015. *Ubu Król*. Tłum. Google Translate, Aleksandra Małecka i Piotr Marecki. Kraków: Korporacja Ha!art.
- Krzych, Bartłomiej. 2016. Status moralny oraz kwestia praw zwierząt w myśli św. Tomasza z Akwinu. Przyczynek do analizy zagadnienia w świetle współczesnego zainteresowania Animal Studies. W: Roś, Joanna, i Wieczorek, Kamil M. (red.). *Ludzkie, nie-ludzkie, arcy-zwierzęce. Animalocentryzm?* Siemianowice Śląskie: Wydawnictwo Leimak, s. 223–259.
- Marecki, Piotr, i Bociński, Wojciech „Bocianu”. 2018. *Robbo. Solucja*. Kraków: Korporacja Ha!art.
- Morris, Desmond. 1962. *The Biology of Art: A Study of the Picture-Making Behaviour of the Great Apes and Its Relationship to Human Art*. Abingdon-on-Thames: Taylor and Francis.
- Taylor, Grant T. 2014. *When the Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art*. New York: Bloomsbury.

Netografia

- Animals and Society Institute. 2020. *Human-Animal Studies: Courses in Religious Studies*. The Animals and Society Institute. Dostęp: <https://www.animalsandsociety.org/human-animal-studies/courses/has-courses-in-religious-studies/> [17.02.2020].
- English, Megan; Kaplan, Gisela; i Rogers, Lesley J. 2014. Is Painting by Elephants in Zoos as Enriching as We Are Led to Believe? *PeerJ*, 2. [Online]. PMC. Dostęp: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4103097/> [17.02.2020].
- Macavinta, Courtney. 2002. *Digital Actors in Rings Can Think*. [Online]. Wired. Dostęp: <https://www.wired.com/2002/12/digital-actors-in-rings-can-think/> [17.02.2020].
- Polsat News. 17.09.2019. „To ideologia sprzeczna ze zdrowym rozsądkiem”. *Gowin o gender i LGBT*. [Online]. Polsatnews.pl. Dostęp: <https://www.polsatnews.pl/wiadomosc/2019-09-17/jaroslaw-gowin-w-gosciu-wydarzen/> [17.02.2020].
- Siedlecka, Ewa. 15.02.2014. *Nowy wróg po gender: animal studies*. [Online]. Wyborcza.pl. Dostęp: https://wyborcza.pl/1,75398,15462718,Nowy_wrog_po_gender__animal_studies.html [17.02.2020].
- Thai Aussies. 2014. *Elephants Painting: Genuine Elephant Paintings*. [Online]. YouTube. Dostęp: https://www.youtube.com/watch?v=uypIj_BYzAw [17.02.2020].
- Zaremba, Joanna. 4.11.2019. *Zaskakująca deklaracja Gowina. Wicepremier w obronie Gender studies*. [Online]. Radio ZET. Dostęp: <https://wiadomosci.radiozet.pl/Polska/Polityka/Jaroslaw-Gowin-w-obronie-Gender-studies> [17.02.2020].

Filmografia

- 2001: Odyseja kosmiczna (2001: A Space Odyssey)*. 1968. Reż. Stanley Kubrick. Science fiction. USA – Wielka Brytania: Metro-Goldwyn-Mayer i Stanley Kubrick Productions.
- Czarne lustro: Bandersnatch (Black Mirror: Bandersnatch)*. 2018. Reż. David Slade. Thriller, science fiction. USA – Wielka Brytania: Netflix.
- Lowca androidów (Blade Runner)*. 1982. Reż. Ridley Scott. Thriller, science fiction, neo-noir. USA – Hongkong – Wielka Brytania: The Ladd Company i in.
- Nie opuszczaj mnie (Never Let Me Go)*. 2010. Reż. Mark Romanek. Melodramat, science fiction, dystopia. USA – Wielka Brytania: DNA Films i in.
- Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring)*. 2001. Reż. Peter Jackson. Fantasy, przygodowy. Nowa Zelandia – USA: New Line Cinema i in.

Streszczenie

Andrzej Pitrus podejmuje problematykę autorstwa dzieła sztuki. Czy wyłącznie człowiek może być twórcą i czy faktycznie zdolność do tworzenia sztuki jest cechą definiującą istotę ludzką? Tekst zawiera dwie części. W pierwszej analizowane są przykłady sztuki tworzonej lub współtworzonej przez zwierzęta. W drugiej autor skupia się na sztuce kreowanej przez maszyny oraz organizmy hybrydowe.

An Essay Which Starts in Minor, Later a Light Comes Up, and in the End It Becomes a Little Scary: On Art and the Entities Making It

Summary

Andrzej Pitrus deals with the problem of authorship in art. Can only man be an author? Does being able to create define us as humans? Or is it possible to imagine art created by animals and/or machines? The two parts of the article deal with those questions. Could we go any further and imagine hybrid entities creating art?

