

AGNIESZKA DYTMAN-STASIEŃKO

Uniwersytet Dolnośląski DSW
<https://orcid.org/0000-0002-5226-4660>

JAN STASIEŃKO

Akademia Górniczo-Hutnicza
<https://orcid.org/0000-0003-3444-696X>

Między posthumanistyczną krytyką ciała a AI art – twórczość Adama Pizurnego

Between Posthuman Critique of the Body and AI Art – the Oeuvre of Adam Pizurny

Abstract

The article presents the work of the Slovak artist Adam Pizurny, who specializes in digital art based on the use of animation and visual effects and disseminated primarily through social media. Although Pizurny does not explicitly identify himself with critical posthumanism, his *oeuvre* reflects many of the key interests of this theoretical current, conveyed with nomadic subjectivity, critique of the body, and blurring of interspecies boundaries. Employing digital techniques and artificial intelligence Pizurny creates works that challenge conventional notions of humanity and demystify the primary role of the liberated humanist subject. His art refers to such motifs as the conventional nature of the human face, the algorithmization of the body, visual transmutations and morphing, and non-human others. The artist also draws inspiration from marine life by using AI tools to generate new species of organisms that highlight the ecocritical aspects of his work. Pizurny skilfully combines a critical approach with AI aesthetics, rendering his works both striking and relevant. The online distribution of his projects – particularly through social media – situates his work in close proximity to recipients and involves them in the dynamic process of interpretation and co-engagement with the artist.

Keywords: Adam Pizurny; digital art; aesthetics of generative artificial intelligence; critical posthumanism; social media art

Abstrakt

Artykuł prezentuje twórczość słowackiego artysty Adama Pizurnego, który specjalizuje się w sztuce cyfrowej, opierającej się na wykorzystaniu animacji i efektów wizualnych i rozpowszechnianej głównie poprzez media społecznościowe. Choć Pizurny nie identyfikuje się bezpośrednio z krytycznym posthumanizmem, jego twórczość odzwierciedla wiele z zainteresowań tego nurtu związanych z nomadyczną podmiotowością, krytyką ciała i zacieraniem granic międzygatunkowych. Pizurny wykorzystuje techniki cyfrowe i sztuczną inteligencję, aby tworzyć prace poddające krytyce konwencjonalne koncepcje człowieczeństwa i demistyfikujące prymarną rolę wyzwolonego humanistycznego podmiotu. Jego sztuka odwołuje się między innymi do takich motywów jak umowność ludzkiej twarzy, algorytmizacja ciała, wizualne transmutacje i morfing, a także nieludzcy inni. Artysta inspirowany jest też życiem morskim, przy użyciu narzędzi AI tworząc nowe gatunki organizmów, co podkreśla ekokrytyczne aspekty jego twórczości. Pizurny umiejętnie łączy podejście krytyczne z estetyką AI, co czyni jego prace wyrazistymi i nadaje im aktualność. Internetowa dystrybucja jego projektów, zwłaszcza za pośrednictwem mediów społecznościowych, sprawia, że twórczość ta sytuuje się blisko odbiorców i angażuje ich w dynamiczny proces interpretacji dzieł i współdziałania z artystą.

Słowa kluczowe: Adam Pizurny; sztuka cyfrowa; estetyka generatywnej sztucznej inteligencji; krytyczny posthumanizm; sztuka mediów społecznościowych

O autorach

Agnieszka Dytman-Stasiński – dr nauk humanistycznych, adiunktka na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW we Wrocławiu. Prowadzi kulturowo zorientowane badania medioznawcze oraz językoznawcze. W pracy naukowej koncentruje się między innymi na wykorzystaniu mediów przez ruchy społeczne, grupy marginalizowane i wykluczone, a także na badaniach aktywizmu w perspektywie technologicznej, komunikacyjnej i kulturowej. Autorka książki *Cyfrowy świt wolności. Technologie medialnego oporu w Polsce w latach osiemdziesiątych XX wieku* (2024).

Jan Stasiński – dr hab. nauk o kulturze i religii, prof. Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie. Jest członkiem sieci naukowej Beyond Humanism Net, realizował projekty naukowe i badawczo-rozwojowe związane z *disability studies* oraz aplikacjami wspierającymi zdrowie psychiczne dla Ministerstwa Nauki, PFRON i NCBiR. W pracy naukowej koncentruje się na *game studies* (narracyjne, edukacyjne i terapeutyczne konteksty gier), antropologii nowych mediów i grafiki cyfrowej, technologiach dostępnych i kulturowych studiach nad niepełnosprawnością; bada technologie mediów z perspektywy krytycznego posthumanizmu. Ostatnio opublikował *Media Technologies and Posthuman Intimacy* (2021) oraz *Posthuman Studies Reader. Core readings on Transhumanism, Posthumanism and Metahumanism* (red. razem z Evi Sampanikou, 2021).

O ile wiele napisano już na temat sztuki mediów społecznościowych¹, a obszar badań na sztuką posthumanistyczną, odzwierciedlaną najczęściej przez bio-art, sztukę robotyczną, sztukę mediów i inne jej odmiany, jest bardzo rozwinięty, o tyle niezbyt często możemy natrafić na analizy związane ze sztuką mediów społecznościowych podejmującą zagadnienia związane z posthumanizmem. Okazją do przyjrzenia się temu zagadnieniu będzie dla nas przegląd projektów i aktywności, których autorem jest Adam Pizurny, młody słowacki artysta skupiający się przede wszystkim na różnorodnych przejawach sztuki cyfrowej, a nawet ściślej sztuki animacji i efektów wizualnych, której głównym kanałem dystrybucji są właśnie media społecznościowe. Jednocześnie jego sztukę można określić jako ilustrację głównych założeń posthumanizmu, mimo że, jak sam twierdzi, nurt posthumanistyczny nie jest w jego pracach reprezentowany *per se*. Jak wskazuje w udzielonym nam wywiadzie:

Chociaż nie zajmuję się w moich projektach bezpośrednio teoriami krytycznego posthumanizmu i transhumanizmu w sensie naukowym, ich tematy rezonują z moją twórczością. Moja sztuka odzwierciedla złożoność współczesnych czasów, w tym zacieranie granic między człowiekiem a maszyną oraz ewoluującą relację między umysłem a ciałem. Metamorfoza ludzkiej formy i integracja technologii w mojej pracy odzwierciedlają takie koncepcje, jak teoria cyborga Haraway oraz idea nomadycznej podmiotowości².

W artykule pokażemy, które z głównych tematów posthumanizmu obecne są w pracach artysty, a jednocześnie zasygnalizujemy, jak społecznościowe kanały dystrybucji kształtują jego cyfrową sztukę.

Adam Pizurny jest słowackim projektantem graficznym i artystą wizualnym mieszkającym w Czechach. W pracy zarobkowej koncentruje się między innymi na postprodukcji filmowej i efektach wizualnych, a także na tworzeniu okładek płyt zespołów drum and bass, na przykład z wytwórni Tech Itch Recordings. Natomiast liczne projekty artystyczne ułożone w obszarze grafiki i animacji cyfrowej Pizurny dystrybuuje za pośrednictwem platform społecznościowych: Instagrama, Facebooka i Behance³.

Chęć osadzenia twórczości Pizurnego w perspektywie posthumanistycznej wynika z faktu, że on sam od początku zestawia ze sobą trzy główne tematy. Jak pisze: „Od pierwszego dnia interesują mnie trzy obszary: człowiek, sztuka geometryczna i formy abstrakcyjne, które eksploruję lub łączę”⁴. O ile ten kanon tematyczny poszerzany jest ostatnio przez artystę także o tematy nie-ludzkich innych, o tyle już w owym początkowym połączeniu bardzo mocno wybrzmiewa posthumanistyczny rys wynikający z faktu, że geometria i abstrakcja służą artyście do demistyfikacji i wizualnej krytyki idei człowieczeństwa.

JAN STASIEŃKO,
AGNIESZKA DYTMAN-
-STASIEŃKO

Między posthumanistyczną krytyką ciała a AI art – twórczość Adama Pizurnego

Dzięki temu jego sztuka wpisuje się w nurt działań twórczych, które mają na celu wskazanie na nomadyczną podmiotowość (Braidotti), rozmyte granice cyfrowego ciała, które staje polem ulotnych konstytucji i intra-akcji (Barad) oraz na specyficzną rozumianą międzygatunkowość (Haraway)⁵.

Posthumanizm twórczości Pizurnego ujawnia się w związku z tym w zestawie charakterystycznych motywów, które chcielibyśmy bardziej szczegółowo omówić. Mamy tu na myśli tematy takie jak: umowność i krytyka ludzkiej twarzy, definiowanie ciała jako deseni i jego alorytmizacja, wykorzystanie sztucznej inteligencji do budowania narracji o obcości, wizualne transmutacje i morfing jako emblematy chthulucenu, wizualne budowanie nowych gatunków za pośrednictwem AI.

Pierwszy cykl prac Pizurnego wskazuje na zainteresowania artysty związane z chęcią wykorzystania efektów cyfrowych i animacji 3D do odsłaniania umowności ludzkiego ciała, a dokładniej twarzy. Artysta, używając grafiki 3D, tworzy serię animowanych portretów ludzkich fizjonomii. Głowy postaci są przez niego deformowane przy użyciu zróżnicowanych filtrów i efektów wizualnych. Pojawia się tutaj fizjonomie przypominające przebijany balonik albo pozbawione kości czaszki luźne płaty skóry. W innym wydaniu twarz jest pustą, kruszącą się wydmuszką. Pizurny tworzy także głowy o konsystencji galarety. W niektórych pracach twarz jako „wierzchnia” warstwa w zróżnicowany sposób odsłania wnętrze w postaci mięśni i kości czaszki. Wielokrotnie staje się ona w wizji artysty swoistym ekranem, na który mapowane są różnego typu dynamiczne przepływy wizualnych elementów i deseni. Modele te zmieniają stan skupienia, morfują w kierunku płynów i gazów. W wielu animacjach zmienia się substancja, z której są budowane – raz jest to kamień, innym razem płynny metal czy szkło, wreszcie na jej powierzchni pojawiają się elementy organicznego nalotu.

Twarze Pizurnego poddają się działaniu zewnętrznych sił – wiatru, erozji związanej z upływem czasu – pękają, są krojone na plastry, rozmywają się i glitchują. Owa różnorodnie przedstawiana destrukcja twarzy, jej wymyślne

niszczenie na oczach obserwatora sugeruje, jakby autor ilustrował twarzą proces nieuchronnego wymierania ludzkiego gatunku i jego autodestrukcji, co koresponduje z koncepcjami związanymi z *extinction studies* i wizjami świata po człowieku⁶.

Wydaje się, że główna siła ekspresji dzieł Pizurnego poświęconych twarzom wynika z faktu, że ten najbardziej, wydawałoby się, znajomy i stały element ciała może być tak ulotny i zmienny. Animacje zaczynają się często statycznym ujęciem. Zwodzi ono obserwatora wzrokiem, do którego jesteśmy przyzwyczajeni. Nawet gdy twarz ma jakąś fakturę lub zbudowana jest z niecodziennego materiału, wydaje nam się znajoma, stanowi rozpoznawalny emblemat człowieczeństwa. Tymczasem już za chwilę poddana zostaje różnego typu cyfrowym przekształceniom, które destabilizują jej tradycyjne postrzeganie.



Przykłady projektów Adama Pizurnego przedstawiających twarze.

Kolejna grupa prac poszerza koncept demistyfikacji twarzy o całe ludzkie ciało. Będziemy mieli tu do czynienia z podobnymi efektami, które autor wprowadza do prac poświęconych twarzy, ale pojawiają się także nowe pomysły przede wszystkim wynikające z chęci poddawania krytyce koncepcji ciała przez myślenie o nim w kategoriach deseni. Animacja 3D zostaje tu wykorzystana do budowania skomplikowanych układów ludzkich ciał, które sprawiają wrażenie rozbudowanych wizualnych fraktali. Zapętłone animacje ukazują zwielokrotnione piramidy z ludzkich głów, wielowarstwowe ażurowe figury złożone z nóg, rąk czy całych torsów.

Fascynująca regularność tych konstrukcji, trójwymiarowość wylaniająca się z fraktalnego ruchu, rekurencja fragmentów ciała, swoisty taniec wokół własnej osi zmnożonych organów mówią wiele o niestabilności i niekoherencji ludzkiego ciała i fragmentaryczności podmiotu. Wydaje się, że cykl ten mocno koresponduje z ideą intra-akcji Barad, ponieważ ludzkie ciało wchodzi w owych zapętłonych konstrukcjach w nowe stany skupienia, staje się częścią nowych cyfrowych układów, jedynie od czasu do czasu przypominając o swoim „ludzkim” statusie⁷. A więc Baradiańskie sprawcze odcięcie oscyluje tutaj między biegunami fraktalu i biologicznego organu, czasem przesuwając obserwatora w jedną albo w drugą stronę. Autor nie odwołuje się co prawda bezpośrednio do koncepcji Barad, ale idea aparatów narzucanych ciału i jego zmienne konstytucje w wydaniu Deleuze’a i Guattariego⁸ są mu dobrze znane – jedna z prac w omawianym cyklu nosi tytuł „Ciało bez organów”.

Autor bada możliwość ukazywania ciała jako efektu algorytmicznych przekształceń, jako wizualnego emblematu matematycznych obliczeń i funkcji, o czym świadczą inne tytuły wybranych prac, na przykład *Fibonacci*. Artysta wielokrotnie nadaje swoim pracom tytuły odnoszące się do biologicznego i humanistycznego kontekstu człowieczeństwa, takie jak *Taniec życia*, *Dotyk*, gdy tymczasem wymodelowany w grafice 3D obraz, w którym odseparowane od reszty ciała fragmenty funkcjonują jako elementy graficznego wzorca/deseni, zdaje się tym tytułom zaprzeczać, przez co staje się jeszcze bardziej sugestywny. Czasem tytuły odnoszą się jedynie do różnorodnych form ruchu – *Wzniesienie*, *Dryf*.

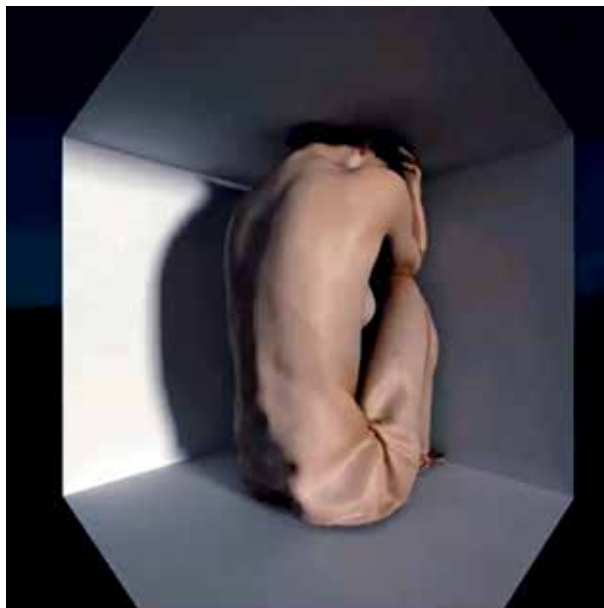
Cyfrowe efekty wizualne, których przedmiotem jest ludzkie ciało, służą także autorowi do specyficznych i ilustracyjnych form jego dekonstrukcji. Pizurny tworzy cykl takich wizualnych przekształceń służących mu do sugestywnego przedstawienia wybranych schorzeń psychicznych. W opisywanej serii prac poświęconych psychologii pojawiają się ilustracje takich chorób i zniekształceń osobowości, jak: klaustrofobia, schizofrenia, anoreksja, zaburzenia lękowe, depersonalizacja. Wszystkie zostały zilustrowane sylwetką skulonej i chowającej twarz w dłoniach kobiety, której nagie ciało jest w wymyślny sposób zniekształcane i poddawane działaniu filtrów graficznych.



Ciała jako desenie i fraktale w pracach Adama Pizurnego.

Klaustrofobia zobrazowana została jako proces miażdżenia skulonego ciała kobiety przez ściskający je i zmniejszający się sześcian. Schizofrenia z kolei pokazywana jest jako ciało bohaterki cyklu zamknięte w lustrzanej przestrzeni, która nieustannie faluje zamazanym obrazem. Anoreksję ilustruje seria przekształceń, w wyniku których bohaterka staje się cienką warstwą wnętrza półkuli. Zaburzenia lękowe są z kolei efektem działania filtru, dzięki któremu skóra kobiety pokrywa się graficznym „dreszczem”, swoistą „gęsią skórą”.

Następny projekt Pizurnego, który koresponduje ze znanymi ideami krytycznego posthumanizmu, to film krótkometrażowy zrealizowany przy użyciu wybranych skryptów sztucznej inteligencji pod tytułem *The Chronicle of Innsmouth: The Day The Horizon Broke*. Projekt powstał w 2023 roku, a więc wtedy, kiedy niektóre z narzędzi AI, na przykład ChatGPT i Midjourney, były już



Klaustrofobia i Schizofrenia – przykłady prac Adama Pizurnego poświęconych schorzeniom psychicznym.

dosyć rozwinięte, ale związane z automatycznym generowaniem filmów dopiero raczkowały. Nie przeszkodziło to artyście skonstruować bardzo ciekawej formy ruchomego obrazu opierającej się na użyciu Midjourney i Ideogram AI (statyczne grafiki i fotografie), Runway Gen-2 i Pika Labs (animacja), ChatGPT4 (scenariusz wspierany także przez samego artystę), playHT i Stable Audio (komentarz z offu i muzyka).

Artysta streszcza fabułę filmu następująco: „W latach 90. XIX wieku w wiosce Innsmouth przez kosmiczną szczelinę przenikają istoty pozaziemskie i ich mroczna mądrość. Lokalna społeczność jest podzielona, czy jest to dla niej przekleństwo, czy błogosławieństwo z nieznanego niebios”. Film skonstruowany jest z serii krótkich materiałów filmowych utrzymanych w stylu vintage’owych dziewiętnastowiecznych fotografii, w których prezentowane są istoty pozaziemskie i członkowie lokalnej społeczności.

Film pokazuje sprawność artysty w posługiwaniu się różnicowanymi narzędziami AI w budowaniu spójnej filmowej opowieści, która w warstwie fabularnej odwołuje się do motywu spotkania z obcymi, ale sugeruje też zróżnicowane podejścia do „pozaziemskich innych”. Wydaje się, że zbieżność z ideą krytycznego posthumanizmu zachodzi tu ze względu na postrzeganie estetyki obrazów generowanych przez AI jako pola nie-ludzkiej kreacji. W ten sposób fenomen ten zaczynają opisywać naukowo przedstawiciele współczesnych studiów kulturowych i estetycznych nad AI. Arielli i Manovich, na przykład w datowanej na 2022 rok serii esejów *Artificial Aesthetics*, wskazują, że specyfika sztuki AI wynika z predyktywności zastępującej dotychczas powszechną symulację, z którą była związana do tej pory grafika cyfrowa. Sztuka AI korzystająca z wielkich modeli językowych nie jest budowana od początku, ale bazuje na ogromnych zbiorach różnych medialnych artefaktów, pozwalających na automatyczną translację jednych mediów na drugie. Estetyka AI zdaniem Ariello i Manovicha ma wiele wymiarów, które z perspektywy prowadzonych tu analiz można by określić jako postludzkie. Sami autorzy wręcz bezpośrednio odwołują się do posthumanizmu w następującym fragmencie:

W tej debacie czasami obserwujemy dwie pozornie przeciwstawne pozycje: jedna uznaje realną intencjonalność tylko u ludzi (i niektórych zwierząt), druga przypisuje sprawczość bytów nie-ludzkich, „uczłowieczając” je poprzez pewien rodzaj naiwnego animizmu. Obie pozycje jednak dzielą ten sam antropomorficzny pogląd na sprawczość i intencjonalność, w jednym przypadku odmawiając jej, a w drugim przyznając bytom nie-ludzkim. Alternatywnym podejściem jest rozwinięcie pojęcia sprawczości dla procesów sub-personalnych, bytów nie-ludzkich i zjawisk mechanicznych. Nie chodzi więc o uczłowieczanie tego, co nie-ludzkie, lecz o rozwijanie zrozumienia sprawczości nie-ludzkiej i nie-antropocentrycznej. W tej kwestii, zmiana w naszej percepcji AI również prowadziłaby do przezwyciężenia antropocentrycznego spojrzenia na sprawczość i kreatywność. Byłoby to zgodne z kierunkiem już wytyczonym przez klasyczne teorie posthumanistyczne, jak w pracach Donny Haraway i Rosi Braidotti, czy przez propozycję Bruno Latoura, aby „ponownie zorganizować społeczeństwo” poprzez włączenie zarówno ludzkich, jak i nie-ludzkich bytów, obejmując nie tylko nie-ludzkich naturalnych agentów (zwierzęcych lub roślinnych), ale także sztucznych.

Estetyka AI postrzegana jest więc tutaj w perspektywie pytań o sprawczość, ale autorzy w wielu fragmentach pokazują, że pytania stawiane sztuce generatywnej opierającej się na LLM są tak naprawdę pytaniami dotyczącymi kolejnych podstawowych kwestii, takich jak definicja kreatywności i obiektów estetycznych, a nawet definicja samego człowieczeństwa. Określają na przykład

kreatywność jako swego rodzaju antropocentryczny mit. W innym miejscu piszą, iż: „Jeśli uważamy, że ludzie są kreatywni, a AI nie, to dlatego, że lepiej rozumiemy, jak działa AI, podczas gdy nadal nie rozumiemy wystarczająco, jak działają ludzie”. Z kolei w tym fragmencie sztuka generatywna podminowuje ich zdaniem kategorię człowieczeństwa: „Jeśli proste, nie-ludzkie procesy mogą tworzyć obiekt estetyczny, być może przypisujemy zbyt dużą wagę pojęciu «człowiek»”⁹.

Dyskusja, którą prowadzi Arielli i Manovich nad specyfiką estetyki AI pokazuje, że są oni dość dalecy od powszechnej ostatnio krytyki sztuki AI jako wtórnej i zawłaszczającej pole, które należy się ludziom. Sam Manovich jako twórca grafik i obrazów korzystających z AI pokazuje owymi projektami możliwości nowych techniki generatywnych. Akcentuje także ich unikalność: „Sztuka AI to rodzaj sztuki, którego my, ludzie, nie jesteśmy w stanie stworzyć ze względu na ograniczenia naszych ciał, mózgów i innych uwarunkowań”¹⁰.

Podobnie narzędzia AI postrzega Pizurny. W udzielonym nam wywiadzie wskazuje, że „Narzędzia AI otwierają nowe obszary kreatywnych możliwości, pozwalając na eksplorację skomplikowanych wzorców i form poza ludzką intuicją. Unikalny aspekt sztuki generowanej przez AI polega na jej zdolności do zaskakiwania i inspirowania nowych języków wizualnych”¹¹. Ów kunszt posługiwania się narzędziami AI przez Pizurnego dostrzegają także niezależne gremia. Film autora został w ubiegłym roku nagrodzony w konkursie AI Klapka 2023 na najlepszy film zrealizowany w Czechach przy użyciu sztucznej inteligencji.

Pomysłowość w korzystaniu z narzędzi AI przez artystę ujawnia się także w jego dwóch kolejnych cyklach, które zdają się pośrednio odwoływać do takich zarysowanych przez Haraway idei, jak naturokultura i powinowactwo. Prace te można uznać również za wpisujące się w nurt sztuki ekokrytycznej. W obu tych cyklach artysta inspirował się życiem wodnym. Jak sam podkreśla: „Chociaż estetyczny urok życia morskiego jest niezaprzeczalny w mojej twórczości, istnieje również podtekst ekokrytyczny. Poprzez włączenie elementów życia morskiego, pragnę wywołać zachwyt i głębszą refleksję nad naszą relacją z światem przyrody”¹².

Pierwszy z tych cykli to zestaw statycznych grafik i dynamicznych animacji obrazujących nowe gatunki organizmów. Co prawda sztuka tworzenia sztucznego życia rozwija się już od dłuższego czasu zarówno w obszarze sztuki cyfrowej i AI¹³, jak i na polu bioartu¹⁴, jednak sam artysta nie posługuje się AI, aby generować algorytmy ewolucyjne i ich wizualne reprezentacje. Prace Pizurnego nastawione są na akcentowanie wyłącznie wizualnej estetyki nowych gatunków tworzonych przy użyciu Midjourney. Autor, budując nowe organizmy z promptów, kreuje zestaw niespotykanych gatunków o zróżnicowanej powierzchowności, tym samym traktując je jak obiekty estetyczne rozmywające definicję natury i jej kulturowej reprezentacji, tak jak pisze o tym procesie Haraway¹⁵.

Ważnym elementem tych prac jest nie tylko ich graficzna estetyka, ale również akt nazywania nowopowstałych gatunków – *punicphytum lachnocalia*, *tentaculata purpurea*, *zoophyta oculus*, *noctparilla cirrhosiliqua*. Autor jednocześnie tworzy wokół opracowanych „nowych form życia” paranaukową otoczkę, animacje prezentujące gatunki utrzymane są często w konwencji filmów przyrodniczych z wygenerowanym przez AI głosem z offu przypominającym głos sir Davida Attenborough, który w wersji Pizurnego staje się Daividem Aittenborough.

W drugim cyklu nazwanym *Sirens* ujawniają się z kolei mocniej idee Haraway związane z powinowactwem i mackowością. Autorka, postulując zastąpienie ogranej już kategorii antropocenu chthulucenem, sygnalizuje konieczność uwzględnienia ludzi i innych form życia w symbiotycznym kontinuum (*we are humus, not Homo, not anthropos; we are compost, not posthuman*). Jego emanacją jest kategoria powinowactwa (*kinship*) opierająca się na budowaniu wspólnot oderwanych od dziedziczonego pokrewieństwa na rzecz połączeń i związków formowanych w poprzek typologii gatunkowych. W koncepcji Haraway ważnymi elementami są macki funkcjonujące jako symbol braku hierarchiczności, elastyczności, otwartości i zmiennych granic, sojuszy międzygatunkowych¹⁶.

W omawianym cyklu pojawiają się znów generowane w Midjourney dynamiczne animacje, tym razem poświęcone wizerunkom ulokowanych w morskim środowisku kobiecych hybryd, wyposażonych w macki, ogony i płetwy. Pizurny przedstawia tu swoją wizję współczesnych syren doby AI. Ich wizerunki nieustannie morfuja – postaci zmieniają kształty, rozmywają się w serii przekształceń, posiadają twarze i całe ciała o nieustannie zmiennych formach i granicach. Znów wyjściowo ludzka biologiczność postaci zogniskowana często na kobiecej twarzy staje się tutaj elementem nieewolucyjnych połączeń z fragmentami innych morskich form życia. Postaci wykonują ruchy podobne do ośmiornic – płynne, elipsoidalne. Dynamika wodna jest oddawana nie tylko przez formę wizualną, ale także przez jej przekształcenia. Artysta pokazuje, jak powinowactwo i mackowość Haraway zdają się wynikać tutaj z działań algorytmu AI. Jak sugeruje sam Pizurny:

Życie morskie, szczególnie stworzenia takie jak ośmiornice i meduzy, fascynują mnie swoją płynnością i nieziemskimi formami. W projektach takich jak „Syreny” i „Tentaculata purpurea / Zoophyta oculus” czerpię inspirację z tych morskich istot, których ruchy i tekstury oferują bogatą paletę do cyfrowej eksploracji¹⁷.

Na koniec chcielibyśmy skupić się jeszcze na kwestii kanałów rozpowszechniania prac artysty, które wybierane są przez niego z dużą uwagą i w dużej mierze determinują ich kształt. Warto to zrobić przede wszystkim w perspektywie wpływu tych platform na kształt dzieł artystycznych. Jak piszą MacDowall i Budge¹⁸, estetyka sztuki instagramowej może być rozumiana w trzech płaszczyznach

– estetyki jako stylu, horyzontu i władzy. W pierwszym przypadku estetyka wiąże się z wytworzeniem unikalnego stylu obiektów artystycznych udostępnianych za pośrednictwem kanałów społecznościowych. Dla autorek w odniesieniu do badanego przez nie Instagrama styl jest zestawem formalnych decyzji na temat koloru, nastroju czy kompozycji. Głównym elementem tak formowanej estetyki będą zatem opcje i funkcjonalności platformy pozwalające na przykład na użycie różnego typu filtrów, nadających zdjęciom nostalgicznego vintage’owego klimatu; estetyka skandynawskiej prostoty czy kanony instagramowego piękna, wynikające z graficznych modyfikacji dostępnych w systemie.

Druga płaszczyzna to horyzont oznaczający w tym wypadku, że estetyka obiektów artystycznych wynika nie tylko z tego, co przyciąga uwagę (filtry i zabiegi formalne), ale także z tego, co podlega wyłączeniu, wykluczeniu



Przykłady nowych gatunków wykreowanych przez Adama Pizurnego.

Kadry z projektów animacji *Sirens* wykonanych przy użyciu AI.

i ograniczeniu. Specyficzny typ estetyki charakterystyczny dla każdej z platform wynika często właśnie z owych ograniczeń formalnych i technologicznych, takich jak długość materiału wideo, kwadratowy format obrazu, rozdzielczość ekranu. Trzecia płaszczyzna estetyczna wiąże się ze stosunkami władzy, które fundowane są na platformie w odniesieniu do jej właścicieli i użytkowników, a które wynikają z komercyjnych celów platformy, decyzji cenzorskich, na przykład w odniesieniu do nagości czy promowania specyficznych typów piękna.

W twórczości Pizurnego można zauważać przede wszystkim aspekty związane z dwiema pierwszymi płaszczyznami, autor po mistrzowsku wykorzystuje najnowsze możliwości związane z oprogramowaniem do grafiki i animacji 2D oraz 3D, a także do tworzenia efektów wizualnych. W jego projektach przeważają krótkie formy animowane i klipy wideo łatwe w dystrybucji na kana-

łach społecznościowych. Artysta często odwołuje się do kwadratowego kadrowania ekranu, korzysta z zapętlenia wygenerowanych wizualnych treści. Jak sam wskazuje, ograniczenia techniczne i standardy formalne platform społecznościowych są dla niego nie tyle ograniczające, co wymagają specjalnego podejścia, które zmusza go w twórczej ekspresji do większej kreatywności i zwięzłości. Choć Pizurny nie utrzymuje się ze swoich prac artystycznych, można wskazać, że jego projekty odzwierciedlają także wymogi charakterystyczne dla obiegu sztuki cyfrowej na rynku kryptowalut. Krótkie, zapętlone dynamiczne klipy wydają się bardzo dobrym materiałem do sprzedaży cyfrowej za pośrednictwem niewymiennych tokenów NFT.

Istotnym aspektem funkcjonowania na Instagramie jest publiczność. Instagram bywa określany mianem platformy okulocentrycznej, swoistej wizualnej ekologii. Gdyby rzeczywiście był tylko pasywną cyfrową galerią sztuki,

przestrzenią promocyjną¹⁹, tę wizualność można by uznać za główną cechę charakterystyczną. Ale gdyby tak było, oznaczałoby to pominięcie istotnego aspektu funkcjonowania w ramach platformy – relacyjności. Dobrze funkcjonujące konto na Instagramie jest miejscem żywym, dynamicznym, w którym istotną rolę odgrywa publiczność, mierzalna liczbą odsłon, odtworzeń, komentarzy. Jest to więc przestrzeń nie tylko wizualna, ale też dyskursywna, stanowi miejsce wymiany poglądów, emocji, wrażeń. To, co w tradycyjnym muzeum odbiorca często zabiera „ze sobą”, dzieląc się wrażeniami w trakcie zwiedzania, ale w postaci ulotnej, lub już poza miejscem obcowania ze sztuką, funkcjonuje jako dodatkowy, aczkolwiek uzasadniony element dzieła. Pozwala też w nieco odmienny sposób obcować z dziełem. Budge i MacDowall wskazują na dwa typy instagramowego odbioru dzieła: dystrakcyjny i śledczy. Ten pierwszy, często pozycjonowany negatywnie jako niezdrowy dla życia psychicznego, tutaj wartościowany jest pozytywnie – jako sposób radzenia sobie z niepewnością świata. Drugi typ, określony mianem śledczego, pozwala na bardziej kontemplacyjne obcowanie z dziełem przez możliwości przybliżania, powiększania²⁰, ale też zanurzenia w dyskusji. Dzieło sztuki na Instagramie będzie więc dziełem w ciągłym procesie komunikacyjnym. Oglądając dane dzieło, jednocześnie wyświetla się strumień komentarzy – możemy jednocześnie oglądać i scrollować dyskusję. Proces odbioru zakłada więc jednoczesny kontakt z dziełem i z jego recepcją, daje możliwość natychmiastowego włączenia się do dyskusji. Można zapytać, co lub kto tworzy ostatecznie instagramowe dzieło? Czy jest tylko obiekt wytworzony przez twórcę, czy też na instagramowe prace składają się zarówno artystyczne wytwory, jak i towarzyszący im strumień tekstowo-wizualny?

Komentarze odbiorców można podzielić na kilka grup: ze względu na formę lub treść. Będą to komentarze tekstowe, wizualne (ograniczone do emoji) lub mieszane. Treściowo z kolei będą to krótkie wyrazy zachwytu czy zdziwienia, a więc emocjonalnego wartościowania: („amazing”, „mind blowing”, „spectacularly immersive & majestic”, „looks crazy”), drugi typ aktywności to pytania techniczne („Glossy plane? Or an instance object?”, „How do you get SD to make this sort of sequence/video?”); trzeci typ refleksji odnosi się do rzeczywistości poza dziełem i poza platformą, zyskuje nowe znaczenie w połączeniu z przeżyciami czy doświadczeniem indywidualnego odbiorcy: („I see my self reflected in each image and movement of my life”). Ta hipertrofia komunikacyjna publiczności stanowi jeden z czynników kreowania osobistych ekosystemów, w tym wypadku ekosystemów sztuki, napędzanych przez algorytmny śledzący aktywności użytkowników²¹.

Nie można zapomnieć w kontekście prac Pizurnego, że jest to sztuka wykreowana za pomocą AI, co pozwala wskazać jeszcze jeden podmiot twórczy, a mianowicie bezwiednych *ghost artists*, których artefakty medialne wykorzystywane są przez artystów czy kreatorów sztuki.

Lev Manovich²² proponuje termin „instagramizm”, w odniesieniu do sztuki kreowanej fotografii, żeby podkreślić analogię do nowoczesnych ruchów artystycznych, takich jak kubizm czy futurizm, wskazuje, że instagramizm posługuje się własną wizją świata i własnym językiem wizualnym. Tworzony jest przez miliony usieciovionych, połączonych autorów, działających na Instagramie i w innych mediach społecznościowych. Refleksje Manovicha dotyczą głównie estetyki instagramowych, kreowanych fotografii (w odróżnieniu od zwykłych i profesjonalnych), dla których bardziej niż reprezentacja i komunikacja istotne są nastrój i atmosfera. Na czym polegałby instagramizm w odniesieniu do prac Pizurnego? Wpisują się one, jeśli chodzi o ich formatowanie, w wymagania stawiane przez platformę i odbiorców. Ich GIF-owy charakter, a więc zapętlenie, minimalizm, krótki czas trwania przy dużej ekspresyjności są efektem zarówno możliwości platformy, jak i sposobu odbioru za pośrednictwem zwłaszcza mediów mobilnych. Instagramizm rzeczywiście można uznać za wypadkową formatu, filtrów, możliwości estetycznych platformy. Ale nie w tym miejscu należałoby szukać jego istoty. Dzieło instagramowe nie jest bowiem dziełem oderwanym zarówno od twórcy (eksponowane na jego koncie), jak i od odbiorcy. Jest to dzieło usieciovione, replikowalne dzięki prostej operacji udostępniania, a jednocześnie owe repliki nie mogą być identyczne, zależą od ekranu, na którym są wyświetlane i od jego ustawień. Instagramizm dzieła artystycznego leży bardziej w procesie jego dynamicznego usiecioviania, obudowywania go nowymi kontekstami przez odbiorców, jego ciągłego stawania się.

*

Zaprezentowane wyżej prace każą myśleć o Pizurnym jako o twórcy, który potrafi odnaleźć kontekst dla współczesnych idei krytycznego posthumanizmu w postaci



Kadry z projektów animacji *Sirens* wykonanych przy użyciu AI.

bardzo wyrazistych cyfrowych efektów wizualnych. Owa wyrazistość wynika z umiejętnego poddawania krytyce ludzkiego ciała, świadomości konieczności traktowania biologicznego życia jako kontinuum, a jednocześnie jego podatności na modyfikację w nurcie ekokrytycyzmu. Z drugiej strony włączanie do tworzenia swoich prac sztucznej inteligencji sprawia, że artysta swoją twórczością wpisuje się w bardzo aktualną dyskusję nad estetyką AI i możliwością traktowania jej jako autonomicznego źródła sztuki i działań artystycznych. Pizurny „zaprzyjaźnia się” z generatywną sztuczną inteligencją, docenia jej możliwości, ale w innowacyjny sposób wyznacza jej odpowiednie granice, nie daje się zdominować, nadając swoim pracom autorski rys, którego nie można podważyć. Internetowa dystrybucja jego prac opierająca się na świadomym korzystaniu z możliwości portali społecznościowych sprawia, że mamy do czynienia z twórczością, która jest blisko dziejących się obecnie przemian i która zaadresowana jest do odbiorców będących w ich centrum.

Przypisy

- ¹ Zob. na przykład Steven Aishman, *Social media platforms as artistic medium*, [w:] tegoż *Electronic Visualisation and the Arts* (EVA 2017), BCS Learning & Development, London 2017; Gizela Horváth, *From Museum Walls to Facebook Walls. A new public space for art*, Partium Press, Debrecen University Press, Oradea 2014; Lachlan MacDowall, Kylie Budge, *Art after Instagram: art spaces, audiences, aesthetics*, Routledge, London 2021; Juan M. Prada, *Towards a Theory of Social Media Art*, [w:] tegoż, *Art, Images and Network Culture*, przeł. George Hutton, Aula Magna–McGraw Hill, 2021; Fred Turner, *The arts at Facebook: An aesthetic infrastructure for surveillance capitalism*, „Poetics” 2018, t. 67. Jak się okazuje, owe liczne źródła poświęcone są częściej obecności tradycyjnych form sztuki w mediach społecznościowych niż samej sztuce tych mediów, to znaczy projektom dedykowanym tym kanałom.
- ² Wypowiedź z wywiadu udzielonego przez artystę 28.11.2023.
- ³ Zobacz profile artysty: www.instagram.com/adam.pizurny/; www.facebook.com/pizurny; www.behance.net/pizurny.
- ⁴ Wypowiedź z wywiadu udzielonego przez artystę 28.11.2023.
- ⁵ Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, Durham 2007; Rosi Braidotti, *Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory*, Cambridge University Press, Cambridge 1994; Donna J. Haraway, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Duke University Press, Durham 2016.
- ⁶ Zob. na przykład Claire Colebrook, *Death of the PostHuman: Essays on Extinction, Vol. 1*, Open Humanites Press, Michigan 2014; Deborah Bird Rose, Thom van Dooren, Matthew Chrulaw, *Extinction Studies: Stories of Time, Death, and Generations*, Columbia University Press, Columbia 2017.
- ⁷ K. Barad, *Meeting the Universe...*, dz. cyt.
- ⁸ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Anti-Oedipus: Capitalism and schizophrenia*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1983; Gilles Deleuze, Félix Guattari, *A Thousand Plateaus:*

- Capitalism and Schizophrenia*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1987.
- ⁹ Emanuele Arielli, Lev Manovich, *Techno-animism and the Pygmalion effect*, [w:] *Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design*, 2022.; <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>, dostęp: 26.06.2025.
- ¹⁰ Lev Manovich, *Defining AI Arts: Three Proposals*, [w:] *AI and Dialog of Cultures. Exhibition Catalog*, Hermitage Museum, Saint-Petersburg 2019.
- ¹¹ Wypowiedź z wywiadu udzielonego przez artystę 28.11.2023.
- ¹² Tamże.
- ¹³ Nicolas A. Barriga, *A short introduction to procedural content generation algorithms for videogames*, „International Journal on Artificial Intelligence Tools” 2019, nr 2; Laurent Mignonneau, Christa Sommerer, *Creating artificial life for interactive art and entertainment*, „Leonardo” 2001, nr 4, s. 303–307; Ingeborg Reichle, *Art in the age of technoscience: Genetic engineering, robotics, and artificial life in contemporary art.*, przeł. Gloria Custance, Springer, Wien–New York 2009; Mitchell Whitelaw, *Metacreation: art and artificial life*, MIT Press, Cambridge 2004.
- ¹⁴ Monika Bakke, *Bio-transfiguracje: sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2012; Eduardo Kac, *Telepresence & bio art: Networking humans, rabbits & robots*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2005; Eduardo Kac, *Signs of Life: Bio Art and Beyond*, MIT Press, Cambridge 2007; Robert Mitchell, *Bioart and the vitality of media*, University of Washington Press, Seattle 2010; Ingeborg Reichle, *Speculative biology in the practices of bioart*, „Artlink” 2014, nr 3, s. 32–35; Natasha Vita-More, *Brave BioArt 2: shedding the bio, amassing the nano, and cultivating posthuman life*, „Technoetic Arts” 2007, nr 3, s. 171–186.
- ¹⁵ Donna J. Haraway, *When species meet*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2008.
- ¹⁶ Taż, *Staying with the Trouble*, dz. cyt., s. 30–57.
- ¹⁷ Wypowiedź z wywiadu udzielonego przez artystę 28.11.2023.
- ¹⁸ L. MacDowall, K. Budge, *Art after Instagram*, dz. cyt.
- ¹⁹ Tamże, s. 54.
- ²⁰ Tamże, s. 65.
- ²¹ J.M. Prada, *Towards a Theory*, dz. cyt., s. 27–28.
- ²² Lev Manovich, *The Aesthetic Society: or how I edit my Instagram*, [w:] *Data Publics Public Plurality in an Era of Data Determinacy*, red. Peter Mörttenböck, Helge Mooshammer, Routledge, London 2020.