

Post-Humanistic

Interventions: Who Is the Author of AI Art?

This text examines the impact of critical posthumanism on contemporary perceptions of art, particularly in the context of artificial intelligence (AI) as a creative collaborator. It challenges traditional humanist notions of the artist as an autonomous genius and questions authorship in the realm of AI-generated art. By focusing on complex networks of relationships between humans, technologies, and non-human actors

(the more-than-human world), the text explores how these interactions influence artistic production. It also examines the institutional reception of AI art and how technological innovation reshapes our understanding of art itself. The article argues that AI-generated artworks complicate traditional humanist frameworks of authorship by emphasizing collective creativity and non-human agency. Drawing on post-humanist theories, the text proposes a model of “creative assemblages,” in which AI is a part of a broader network of

human and non-human contributors. Through this lens, the article addresses both theoretical and institutional challenges, questioning how the art world integrates and represents AI as a creative force.

Keywords:

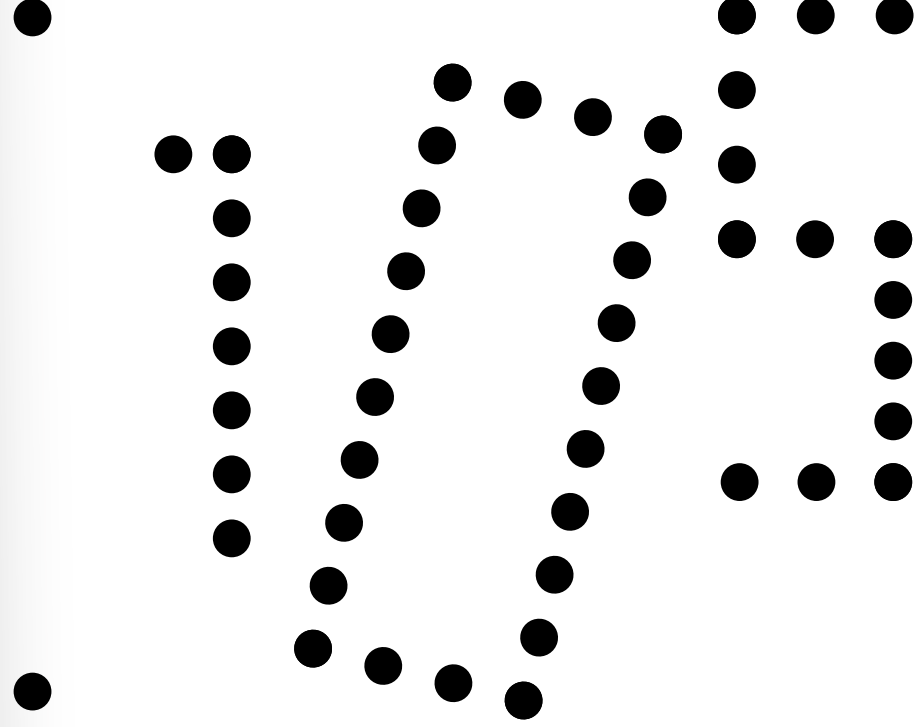
humanism – critical post-humanism – creative assemblages – authorship – artificial intelligence – more-than-human ecologies of relations

sameto144@seznam.cz

Tomáš Samek je filozof, umělec a kurátor, který se zabývá tématy současné filozofie, kritického posthumanismu, queer studies, AI, ekologie, feminismů nebo kritických studií maskulinit. Studuje navazující magisterský program nových médií na ÚJSK FF UK.

Posthumanistické intervence. Kdo je autor AI umění?

Tomáš Samek



Mainstreamová západní tradice estetiky⁽¹⁾ která se věnuje umění, bývá zaměřena primárně na člověka – táže se, co v rámci estetické zkušenosti člověk cítí a prožívá,⁽²⁾ jestli je při vnímání uměleckého díla a při jeho kritice validní brát zřetel na intenci autora,⁽³⁾ zdali je umělecké dílo výplo- dem absolutního individuálního a autonomního lidského génia,⁽⁴⁾ či je třeba ho vnímat spíše v kontextu dané společ- nosti.⁽⁵⁾ Ne-lidský (či více-než-lidský) svět zůstává v těchto přístupech ignorován a pozornost mu bývá věnována jen okrajově – třeba když se estetikci zajímají o vliv prostředí na tvorbu umělce⁽⁶⁾ nebo o to, jak recepce uměleckého díla mění vnímání prostředí, ve kterém se člověk nachází.⁽⁷⁾

Tyto myšlenkové tendence, které můžeme označit jako humanistické, kladoucí člověka a jeho lidskost do centra hodnot a odvozující hodnotu všeho ostatního primárně od vztahu k člověku, začaly být přehodnocovány v osm- desátých letech dvacátého století, kdy se pomalu etabloval pojem posthumanismu. Myšlenkové proudy tematizující více-než-lidský svět rezonují napříč současným myšlením čím dál častěji⁽⁸⁾ a oblastí, která má výrazný potenciál

- 1 Obratem „mainstreamová západní tradice estetiky“ míním takovou estetickou tradici, která bývá relativně běžně popisována jako kanonická a dodnes dominuje v západních dějinách estetiky – její příklad nalezneme v českém zpracování dějin estetiky od Jiřího Vaňka (Jiří VANĚK, *Estetika v proměnách prožitků*, Praha: Arsca 2012) nebo v populární sérii dějin estetiky od Władysława Tatarkiewiczze: *Dějiny estetiky III. – Novověká estetika*, Bratislava: Tatran 1991. K otázce konstruování kánonů: Franco MORETTI, *Grafy, mapy, stromy*, Praha: Karolinum 2015.
- 2 Immanuel KANT, *Kritika soudnosti*, Praha: OIKOYMENH 2015.
- 3 Toto téma řeší v estetice tzv. „Nová kritika“. William Kurtz WIMSATT – Monroe BEARDSLEY, „The Intentional Fallacy“, *The Swenee Review*, roč. 54, 1946, č. 3, s. 468–488.
- 4 Arthur SCHOPENHAUER, *Svět jako vůle a představa I.*, Pelhřimov: Nová tiskárna 1998.
- 5 Jan MUKAŘOVSKÝ, *Studie I.*, Brno: Host 2007.
- 6 Např. Hippolyte Taine až deterministicky ukazuje, že umělec se nemůže zbavit predis- pozic, které mu jeho prostředí nebo třeba i národnost a kultura předepisují. Hippolyte TAINÉ, *Studie o dějinách umění*, Praha: Odeon 1978.
- 7 Friedrich Nietzsche například popisuje hudbu jako druh umění, který je schopen měnit způsob vnímání okolního světa. Friedrich NIETZSCHE, *Radostná věda*, Praha: OIKOYMENH 2024.
- 8 Tomáš SAMEK – Jarda MICHL, „Posthumanistické intervence: symbióza více-než- -lidského“, in: Tereza NOVÁKOVÁ – Tereza PINKASOVÁ – Tereza VYDROVÁ (eds.), *Symbióza* (kat. výst.), Praha: Artbiom 2023, s. 24–30.

znovu promyslet více-než-lidský svět z hlediska specia- lizovaných teorií i na rovině diskurzu širší veřejnosti, je umělá inteligence. V posledních letech se totiž na veřej- nost dostaly mj. uživatelsky snadno přístupné nástroje pro tvorbu uměleckých děl, která nejsou z hlediska své produkce výlučně lidská, ale tvořená významnou měrou skrze více-než-lidský stroj. Umělá inteligence, jež je schopna generovat texty,⁽⁹⁾ obrazy,⁽¹⁰⁾ hudbu,⁽¹¹⁾ zvukové promluvy⁽¹²⁾ a videa, je tak využívána a reflektována mimo úzký kruh specialistů.⁽¹³⁾

Otázkou, na niž se zde snažím v kontextu nedávného vývoje odpovědět, je, jak umělá inteligence v rámci kri- tického posthumanismu a jeho otevřenosti ne-lidskému může zpochybňovat tradiční humanistický model autor- ství jako jednosměrného aktu ovládání instrumentální ne-lidské materiality lidským radikálně autonomním a individuálním autorem/géniem. Kritický posthuma- nismus představuje široké pole kritiky humanismu, antropocentrismu a hierarchických struktur spojených s bílým, západním, koloniálním a patriarchálním myšle- ním. Společně s feministickými, dekoloniálními, disabled či queer teoriemi je jeho předmětem kritika situování člověka (či specifických skupin lidí) na vrchol hierarchií hodnot a zkoumání potlačovaných prvků v hierarchických strukturách našeho myšlení.⁽¹⁴⁾

Přívlastek „kritický“ odkazuje k terminologii používané Rosi Braidotti, která se jím snaží tento typ

- 9 Chat GPT, <https://chat.openai.com/> (cit. 12. 2. 2025).
- 10 Midjourney, <https://www.midjourney.com/> (cit. 12. 2. 2025).
- 11 Hudebnice Grimes dala v roce 2023 relativně volně k dispozici AI model vytrénovaný na jejím hlase: <https://elf.tech/> (cit. 12. 2. 2025).
- 12 Eleven Labs, <https://elevenlabs.io/> (cit. 12. 2. 2025).
- 13 gen2, <https://research.runwayml.com/gen2> (cit. 12. 2. 2025).
- 14 Rosi BRAIDOTTI, *The Posthuman*, Cambridge: Polity Press 2013, s. 15–16; Stefan HERBRECHTER – Ivan CALLUS – Megan de BRUIN-MOLÉ – Marija GRECH – Christopher John MÜLLER – Manuela ROSSINI, „Critical Posthumanism: An Overview“, in: Stefan HERBRECHTER – Ivan CALLUS – Manuela ROSSINI – Marija GRECH – Megan de BRUIN-MOLÉ – Christopher John MÜLLER (eds.), *Palgrave Handbook of Critical Posthumanism*, Cham: Palgrave Macmillan 2022, s. 6–8.

posthumanismu oddělit od těch proudů posthumanismu, jež hraničí s transhumanismem – tedy myšlenkou technologického nebo biologického „překonání“ člověka. Zatímco transhumanismus má tendenci posthumanitu chápat jako evoluční či technologický pokrok k vylepšení člověka, kritický posthumanismus se zaměřuje na dekonstrukci humanistických hierarchií a binarit, které definují, jak člověk skrze koncept lidství chápe sebe samého a jak se následně vztahuje i ke světu kolem sebe.⁽¹⁵⁾

Kritický posthumanismus tak lze chápat jako etický směr, snažící se o respekt a otevřenost k mimo-lidskému světu. Vnímání kontextuality je pro něj klíčové – je charakteristický ontologickým obratem od vnímání světa primárně skrze koncepty radikální autonomie a oddělenosti ve prospěch reflexe komplexních vztahovostí; od jednotlivosti ve prospěch tvorby sítí a usouvztažňování jednotlivých prvků v těchto sítích. Můj zájem o tuto oblast je snahou o narovnání antropocentrických hierarchií a poukazování na to, že člověk existuje vždy v kontextech (například ekologickém), k nimž by měl být vnímavější.

Ačkoliv na ne-lidské prvky v umění nebývá tradičně kladen důraz a jsou přehlíženy, povědomí o tom, že každé umění nějaké ne-lidské prvky nutně obsahuje, není úplně nové. V západní tradici estetiky lze nalézt různé implicitní či explicitní odkazy k myšlence, že umělecká díla jsou vždy závislá na faktorech přesahujících individuálního uměleckého génia. Umělec vždy existuje ve společenském kontextu, pohybuje se v umělecké tradici konkrétních výtvarných technik, které přebírá a které se učí. I takové samozřejmosti jako používání perspektivy nebo pojem realismu, ačkoliv aspirují na univerzální platnost, jsou výsledky konkrétního historického vývoje, a tedy i jednoho z dílčích vnímání reality, které není absolutní.⁽¹⁶⁾

15 BRAIDOTTI, *The Posthuman*, s. 2.

16 K realismu viz Nelson GOODMAN, „Realism, Relativism, and Reality“, *New Literary History*, roč. 14, 1983, č. 2, s. 269–272; k perspektivě viz Maurice MERLEAU-PONTY, „Oko a duch“, *Oko a duch a jiné eseje*, Praha: Obelisk 1971, s. 7–34.

V zaměření se na vlivy překračující individuálního umělce lze však jít ještě dále směrem k ne-lidskosti umělcova těla. Jeho tvorbu rovněž ovlivňují světy bakterií, virů, hormonů, různých chemikálií nebo nemocí.⁽¹⁷⁾ Nepostradatelné jsou pro uměleckou praxi rovněž materiální vztahy, jež se nacházejí za hranicemi těla – malíři běžně potřebují štětce, barvy nebo plátna, které tvoří další ne-lidské složky umění. Jejich existence a to, jak vypadají a fungují, co svými fyzikálními a chemickými vlastnostmi umožňují, a co naopak neumožňují, tvoří nedílnou součást toho, jak umění vzniká a jak ve výsledku vypadá.

I když mají různé výtvarné prostředky nesporný vliv na podobu umění, jsou tradičně brány jen jako pouhé pasivní nástroje; není reflektováno jejich aktérství.⁽¹⁸⁾ Tyto „nástroje“ přitom existují v komplexních více-než-lidských vztazích, na což poukazují současné teorie nového materialismu. Jsou tvořeny materialitou, která odněkud pochází, je těžena, získávána, zpracována a formována a existuje jen díky složitým geologickým procesům, jež daly vzniknout jednotlivým materiálům – od uhlí po hliník, křemík, uhlík ad., z nichž je technika (ve smyslu fyzických objektů) tvořena, a které předtím trvaly miliardy let. Analýza materiality dnes nicméně probíhá především v kontextu digitálních médií a novomediální teoretik Jussi Parikka dokonce koketuje s myšlenkou psát dějiny digitálních médií vyložené skrze ne-lidské aktéry.⁽¹⁹⁾

17 V současnosti probíhají studie, které zkoumají vzájemné vztahy mezi střevními bakteriemi a lidskou psychikou. Ukazuje se, že střevní bakteriální mikrobiom interaguje s lidskou nervovou soustavou a má zásadní vliv na různé povahové rysy, riziko rozvinutí depresivity, schopnost zvládat úzkosti či stres nebo na kognitivní dovednosti, kreativitu a schopnost tvořit umění. Katerina JOHNSON, „Gut microbiome composition and diversity are related to human personality traits“, *Human Microbiome Journal*, roč. 15, 2020, s. 1–15.

18 Cameron DUFF – Shanti SUMARTOJO, „Assemblages of Creativity: Material practices in the creative economy“, *Organization*, roč. 24, 2017, č. 3, s. 420.

19 Jussi PARIKKA, *Geologie médií*, Praha: Karolinum 2020.

Každé umění tedy obsahuje ne-lidské složky, které mají vliv na jeho podobu. To však ještě samo o sobě nestačí na zpochybnění konceptu autonomního lidského autorství. Stále je možné namítat, že materialita je instrumentální a člověk je tím, kdo materialitě dává formu a stává se „dirigentem ne-lidského“, jakkoliv má ono ne-lidské vliv na jednotlivé umělecké výstupy. Otázkou tedy je, co do tohoto pole zkoumání vnáší umělá inteligence a kam nás její reflexe zavede. Zatímco v jiné umělecké produkci je ne-lidskost vždy přítomna, i když bývá někdy přehlížena, oblast umělé inteligence je specifická tím, že na sebe při práci s ní ne-lidské faktory zásadně upozorňují.

Proč, i když každé umění obsahuje ne-lidskost, tyto stránky umění často přehlízíme? V tomto tématu se lze inspirovat (post)strukturalisty a jejich náhledem na medialitu jazyka. Jazyk je běžně definován jako něco, co je nástrojem komunikace, vyjadřování a sdělování myšlenek.⁽²⁰⁾ Toto instrumentální chápání jazyka se potom opírá o celou humanistickou tradici myšlení, v jejímž rámci je o jazyku přemýšleno jako o zvukové formě (označujícím), která je člověkem triviálně a bezproblémově naplňována smyslem (označovaným). Jazyk tak vnímáme jako transparentní,⁽²¹⁾ jako jakousi „průhlednost ke smyslu“.⁽²²⁾ Na tuto skleněnou stěnu poukazují momenty, v nichž se jazyk a jeho materialita stávají „viditelnými“ a upozorňují na svou existenci skrze jakousi deautomatizaci. Například když se jazyk vyjevuje jako konvence – v setkání s jiným jazykem si často uvědomíme, že jazyk, kterým mluvíme, není samozřejmý, ale arbitrární, a sám o sobě formuje naše myšlení. Jazyk ztrácí „průhlednost“ také v momentech, kdy zkolabuje, a my

nejíme schopni přesně vyjádřit, co chceme, dále při použití nečekaných metafor a jazykových obrátů, nebo ve vizuální poezii, v níž na sebe písmo samo upozorňuje a kdy „forma“ zásadně ovlivňuje „smysl“ sdělení.

Tímto způsobem se zachází i s uměleckými médii, která vnímáme v humanistické tradici jako samozřejmá – obvyklejné nevnímáme aktérství ne-lidských štětců nebo pláten, chápeme je „přirozené“ a bezproblémově jako instrumentální průhlednost k sebevyjádření umělce-člověka. Při tvorbě uměleckého díla zároveň běžně nereflektujeme celou síť vztahů, která nás ovlivňuje: ať už je to umělecká tradice, standardizovaná velikost štětce, nebo geologická historie, v níž byla používána barva dřívě rutilem nebo něčím jiným. Všechny tyto věci se nám zdají přirozené a samozřejmé. AI umění však přichází v současnosti s něčím, co má specifický potenciál tyto skutečnosti činit netransparentními, zviditelňovat je, ozvláštňovat je a deautomatizovat, poukazovat na ně a na širokou síť vztahů, v níž existují. AI je oproti jiným médiím momentálně odlišná v tom, jak moc se coby „pouhý ne-lidský nástroj“ podílí na „smyslu“ či „obsahu“ díla.

Do jisté míry se tato situace podobá tomu, jak svou ne-lidskostí trápila umělecký diskurz v době svého nástupu fotografie; i ona obsahuje na humanistický vkus až přílišný zásah automaticnosti stroje. Objevovaly se argumenty, že fotografie není validní umělecké médium, protože co do porovnání s předchozími typy umění nehraje při její tvorbě lidský aktér výsostně kreativní roli – k jejímu vytvoření stačí pouze zmáčknout spoušť a stroj odvede zbytek práce za člověka.⁽²³⁾ Časem a automatizací používání fotoaparátu ustoupil problém ne-lidskosti fotografie v uměleckém diskurzu postupně do pozadí, fotografické médium se stalo transparentní a začalo být chápáno jako primárně lidská oblast. V současném uměleckém diskurzu se obdobné argumenty objevují ohledně AI vizuální tvorby jako něčeho na

20 Miroslav PETŘÍČEK, „Předmluva, která nechce být návodem ke čtení“, s. 13, in: Jacques DERRIDA, *Texty k dekonstrukci: Práce z let 1967–72*, Bratislava: Archa 1993.

21 *Ibid.*, s. 13–24.

22 *Ibid.*, s. 13.

23 André BAZIN, „Ontologie fotografického obrazu“, in: *Co je to film?*, Praha: Československý filmový ústav 1979, s. 13–19.

poměry umění až příliš ne-lidského, k jehož vytvoření stačí pouze napsat prompt.⁽²⁴⁾ Síla AI umění nyní tkví i v tom, že redukcující humanistický diskurz na ně lidé (zatím?) naroubovat nedokázali.

V kontextu umělé inteligence tímto tedy viditelně vyvstává zásadní problém autorství. Akademici i neodborná veřejnost vedou horlivé spory, jestli je autorem AI umění člověk, který píše prompt, nebo nějaká z ne-lidských složek, jako jsou třeba neuronová síť, dané výpočetní zařízení atd. Zatímco humanismus by přisuzoval autorskou roli člověku, teoretik zabývající se umělou inteligencí Mark Coeckelbergh tvrdí, že ačkoliv umělá inteligence obsahuje různé lidské prvky a lidé jsou jejími strůjci, ve skutečnosti je dílo vytvořeno kódem. Ani lidé, kteří vytvořili příslušný kód, nejsou přímo autory děl. Stroje tedy dle Coeckelbergha změnily dosavadní tvorbu umění a vstoupily do oblasti, která je tradičně pojímána jako výsostně lidská.⁽²⁵⁾

Aktérů se však na tvorbě AI umění podílí více než jen člověk a kód. Musíme si z této spleť sítě lidských i ne-lidských aktérů doopravdy vybrat jen jednoho „hlavního aktéra“ a redukovat komplexitu celé více-než-lidské sítě, abychom problém autorství vyřešili? Domnívám se, že pokud chceme na tradiční hierarchie, které do výsostné pozice vždy staví člověka, nahlížet skutečně kriticky, nestačí jen na místo humanisticky chápaného umělce situovat kód, ale je třeba provést i důkladnou kritiku toho, jak máme tendenci obdobné hierarchie hodnot vůbec konstruovat.

Více-než-lidské sítě vztahů

Současné myšlení reflektující kritický posthumanismus se zaměřuje na to, že je důležité vnímat vždy co nejkomplexnější sítě vztahů, jichž jsme součástí, a naši pozici a roli

24 Kobe MILLET et al., „Defending Humankind: Anthropocentric Bias in the Appreciation of AI Art“, *Computers in Human Behavior*, roč. 143, červen 2023, č. 4, s. 1–9.

25 Mark COECKELBERGH, „Can Machines Create Art?“, in: *Philosophy and Technology*, roč. 30, 2017, s. 285–303.

v těchto sítích. Takto postupuje například filozofka Donna Haraway, která kritizuje tradiční humanistické tendence myslet v termínech autonomie a individuality, jež odlučují člověka jako nezávislou bytost od různorodých kontextů, do nichž je situován. To dle Haraway jde také ruku v ruce se současnou ekologickou krizí – pokud je člověk sám sebou vnímán a popisován jako nezávislý na okolí (včetně vztahů ekologických), má menší tendence starat se o své prostředí, čímž ekologickou krizi vytěsňuje ze svého myšlení a neřeší ji.⁽²⁶⁾ Problém ekologické krize je jedním z hlavních etických argumentů, proč se vůbec o myšlení v termínech sítí a vztahů pokoušet.

Podobné myšlenky se vyskytují i u jiných autorů – Bruno Latour ve své „actor-network theory“ chápe realitu jako síť vztahů mezi různými aktéry, včetně těch ne-lidských. V Latourově pojetí dochází podobně jako u Haraway oproti humanismu k ontologické změně – svět obecně je v autorově pojetí chápán jako síť vztahů s mnoha strukturami, kategoriemi a úrovněmi.⁽²⁷⁾ Latour tvrdí, že aktérství je v humanistické tradici chápáno a priori jako něco, co bývá spojeno s určitou intencionalitou, smyslem nebo aktem reflexivity.⁽²⁸⁾ Člověku je například v humanistické tradici přisuzována (pokud jeho teorii aplikujeme na naše téma) vlastnost autonomní intencionality malovat obrazy, proto štětec – ačkoliv má vždy určitý vliv – není chápán jako spolutvůrce díla; v tomto ontologickém rozvržení intencionalitou nedisponuje.

Latour oproti tomu přichází s tezí, že ne-lidská materialita není pouze něčím, co umožňuje člověku triviálně aktualizovat svou intenci. Právě naopak – když aplikujeme jeho teze na uměleckou produkci, umělec nevymýšlí dílo

26 Donna HARAWAY, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Durham: Duke University Press 2016, s. 30.

27 Bruno LATOUR, „On Actor-Network Theory: A Few Clarifications“, *Soziale Welt*, roč. 47, 1996, č. 4, s. 370.

28 Bruno LATOUR, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford: Oxford University Press 2007, s. 71.

v radikální oddělenosti od svého okolí a nepřichází k plátnu jako k pouhému nástroji, kam svou intenci situuje. Záměr tvořit umění vzniká v četných interakcích mezi ním a okolím – člověk je ovlivněn svými zážitky, uměleckou tradicí nebo tím, že například viděl osobu, barvu, objekt, nebo prožil situaci, která ho k dané tvorbě inspirovala, atd. Tento vliv na intenci umělce ve své tvorbě explicitně pojmenovává například Kristina Láníková, která o výstavě *Skrze zranitelnost se můžu přiblížit druhým*, v níž zpracovává svou zkušenost s léčením, v rozhovoru pro webový projekt *Artyčok* říká, že si téma výstavy nevybírala, ale přišlo za ní spíše samo v rámci zpracovávání vlastní tělesné zkušenosti a potřeby jejího vyjádření.⁽²⁹⁾ Záměr vytvořit výstavu tedy nevznikl v mysli/intenci radikálně oddělené od zbytku světa, ale v síti intence: umělkyně – nemoc – tělesná zkušenost – plata léků – léčení – materialita atd.

Inspirace a intence, které vznikají emergentně v kontaktu mezi umělcem a světem, pak navíc nejsou následně jednoduše „vlozeny“ například skrze štětec na plátno, jež tuto intenci bezproblémově přijímá. Medialita a umělecká tradice, která se k dané medialitě váže, vždy nutně situují umělce do určitých kontextů a způsobů uvažování. Malíř je při malbě nucen myslet (spolu s) obrazem vzhledem k tomu, jakými vlastnostmi toto médium disponuje.⁽³⁰⁾ Nejedná se o prosté „vzpírání se“ materialitě nebo saturaci média zprávou, ale naopak o afordanci, kdy je médium samo sdělením. Štětec se nevzpírá záměru člověka tvořit umění, jak by byl tento proces popsán z humanistického pohledu, ale tvorbu umění naopak umožňuje a spoluurčuje.

Pokud chce umělec vyjádřit například smutek, každé médium mění celkovou strukturu a výraz díla. Socha umožňuje jiné věci než AI obraz nebo hudba. Binární dualismus formy a obsahu v této síti vztahovostí nedává smysl,

29 Ivan SVOBODA, „Skrze zranitelnost se můžu přiblížit druhým“, *Artyčok*, 13. března 2025, <https://artycok.tv/cs/post/skrze-zranitelnost-se-muzu-priblizit-druhym> (cit 27. 3. 2025).

30 Miroslav PETŘÍČEK, *Myšlení obrazem*, Praha: Hermann & synové 2009.

protože se vzájemně prolínají a ovlivňují. Médium daného uměleckého druhu a tradice, které se k tomuto médiu váží, strukturují obsah smutku, a obsah smutku zároveň strukturuje formu vyjádření. Když například malíř maluje rychleschnoucími akrylovými barvami, nutí ho to postupovat pohotově a v jasných vrstvách, což ovlivňuje i samotnou kompozici, protože je nucen oproti propojování barevných přechodů upřednostňovat ostré hrany a dynamická gesta. Na úrovni intence lze tedy rozlišit dva způsoby jejího formování: jednak v interakci mezi člověkem a ne-lidskými aktéry v jeho prostředí, kdy se formuje záměr vytvořit dílo, a jednak v interakci mezi člověkem a ne-lidskou medialitou, kdy se formuje zamýšlená podoba díla. Intencionalita, kreativita nebo smysl zde nejsou chápány jako vlastnosti člověka, ale jako určitý výsledek sítě vztahů, které intencionalitu a kreativitu spoluvytváří; vznikají jen díky dynamickým interakcím mezi umělcem, medialitou obrazu, konkrétním druhem štětce, bakteriemi, vlastnostmi konkrétních barev, prostředím, uměleckou tradicí, zkušeností se světem, prožitky, geologickou (a jinou) historií atd.

Více-než-lidské asambláže

Inspirován výše uvedenými tezemi, pokusím se dále přemýšlet o umění a autorství v termínech kontextu, vztahovosti či síťovosti. Tímto způsobem by odpověď na otázku po autorství AI děl nesměřovala jen a pouze k selekci jednoho z aktérů v dané síti, ale k odmítnutí tradičního humanistického konceptu hierarchického autorství. Pokoušela by se co nejucelenějším způsobem analyzovat celou danou komplexitu ekologií vztahovosti různých druhů aktérství, v níž se uskutečňuje kreativní akt a v níž dané dílo vzniká.

V současném posthumanistickém myšlení se v takto nastíněném kontextu používá pro popis uměleckých děl a umělecké tvorby koncept „kreativních asambláží“.⁽³¹⁾

31 DUFF – SUMARTOJO, „Assemblages of Creativity“.

Ten chápe umělecké dílo jako dynamickou síť vztahů mezi různorodými aktéry, která není pevně strukturovaná skrze tradiční humanistické hierarchie, ale spíše funguje jako dynamický, neustále se přeskupující systém. Představme si například generování obrazu pomocí AI – člověk zadávající prompt (lidský aktér) interaguje s neuronovou sítí (výpočetní aktérství), která byla trénována na obrovském datasetu lidských obrazů (kulturní artefakt a ne-lidská data), a běží na fyzickém hardwaru (ne-lidská materialita) napájeném elektrinou (další ne-lidská složka). Výsledný obraz vzniká z této komplexní interakce, kde každý prvek ovlivňuje konečnou podobu díla. V tomto rámci není kreativita individuální vlastností lidského subjektu, ale emergentním jevem, který vzniká skrze interakce mezi lidskými i ne-lidskými činiteli jako výsledek sítě vztahů a různých spolu-aktérství. Tento přístup umožňuje lépe reflektovat komplexní procesy, které v umění probíhají, a zároveň narušuje představu o autorství jako jednosměrném aktu ovládání materiálu, protože, řečeno humanistickou terminologií, „nástroj zpětně ovládá tvořícího“.

Radikálně jiné umělecké dílo vznikne v rámci asambláže „lidský malíř – pocit spokojenosti – dospívání ve vyšší třídě a pravicové rodině – zdraví – vzdělání na umělecké škole – luxusní, klidný a slunný byt v New Yorku – klidná jazzová hudba – drahé olejové barvy – kvalitní štětce různých druhů“; a jiné zase v asambláži „lidský malíř – vyčerpání – nemoc – traumatické dospívání v chudobě – ukotvení v jiné než západní malířské tradici – sklep ve válečné zóně – zvuk sirén – zbytky akrylových barev – poškozený štětec“. Všechny tyto sociální, afektivní, materiální a jiné heterogenní prvky v rámci kreativní asambláže spoluprotvoří intenci díla, kreativitu, jeho materialitu a zkrátka obecně umělecké dílo samé.

Asambláž posthumanismus fascinuje, protože je specifická ve své heterogenitě – obsahuje různé prvky, které tvoří celek, zároveň však tyto různorodé identity nejsou eliminovány a zničeny, ale ve specifické síti vztahů respektovány. Jinými slovy, nedochází k tomu, že by to, z čeho se

asambláž skládá, zaniklo. Jednotlivé prvky jsou pouze přeskupeny do specifické konstelace.⁽³²⁾ Kreativní asambláž lze popsat jako „více či méně temporální směr heterogenního materiálu, afektivních a sémiotických sil, v jejímž rámci se projevují konkrétní schopnosti tvořivosti, spolu s tvůrčími postupy, které tyto schopnosti vyjadřují.“⁽³³⁾

Důležité je zdůraznit, že se nejedná o pouhé přehození pozice v hierarchii toho, jak je tradičně autorství v umění vnímáno. Na místo člověka (v humanistickém pojetí) není do role tvůrce AI obrazů pasován například jen kód (jak roli činitele v AI umění popisuje výše zmíněný Mark Coeckelbergh), ale jde o zapojení všech složek, které se na daném díle podílí – hierarchie je transformována do komplexní rhizomatické struktury.⁽³⁴⁾ Role ne-lidských aktérů je tedy v kreativních asamblážích posílena.

A jaká je potom role člověka v takovémto chápání umění? Odpověď lze nalézt u některých současných směrů kognitivních věd, které pracují s teorií takzvaného enaktivismu. Enaktivismus představuje zásadní přehodnocení tradičního humanistického modelu kognice, v jehož rámci je člověk popisován skrze dualismus subjektu a objektu.⁽³⁵⁾ Subjekt je v humanistickém pojetí od vnímaného objektu radikálně oddělen. Na této separovanosti a snaze o „objektivitu“ je založeno i tradiční pojetí vědeckého myšlení, které se (jakkoliv naivně) snaží o nestrannost.⁽³⁶⁾ Enaktivismus tuto dělící linii mezi subjektem a prostředím kritizuje.

32 Srov. Karen BARAD, „Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter“, *Gender and Science: New Issues*, roč. 28, 2003, č. 3, s. 801–831.

33 DUFF – SUMARTOJO, „Assemblages of Creativity“, s. 2.

34 Koncept asambláží používají kromě posthumanistické filozofie ve svém myšlení také Gilles Deleuze a Félix Guattari, kteří pod „rhizomem“ rozumí nelineární a nehierarchickou strukturu, která není násilně sjednocena. Srov. Gilles DELEUZE – Félix GUATTARI, *Tisíc plosin*, Praha: Herrmann & synové 2019, s. 9–36.

35 Antonio DANIELE – Yi-Zhe SONG, „Artistic Assemblage“, in: Mario VERDICCHIO – Miguel CARVALHAIS – Luisa RIBAS – André RANGEL, *xCoAx 2019: Proceedings of the 7th Conference on Computation, Aesthetics & X*, 2019, s. 242, <https://2019.xcoax.org/xCoAx2019.pdf> (cit. 5. 5. 2025).

36 Srov. Andreas WEBER, *Cítí, tedy je*, Praha: Malvern 2022.

Tvrdí, že vnímající subjekt nikdy neexistuje jako izolovaná jednotka, ale je vždy provázán s okolím v dynamických interakcích, které spoluutvářejí jak jeho percepce, tak i samotný svět, který vnímá. Vynáší dokonce tezi, že kognice, ačkoliv obsahuje vždy prvek vědomí, se neděje v izolovaném mozku, ale jen v tomto vztahu – mysl vždy využívá externí nástroje jako součást myšlení.⁽³⁷⁾ Lidé myslí například i skrze papíry či psací náčiní. Jako radikální příklad můžeme uvést pacienta s Alzheimerovou chorobou, který si zapisuje informace do svého deníku: tento deník není jen pomůcka, ale součást jeho kognitivního systému – jeho poznání tedy probíhá i mimo mozek.

Ačkoliv jsou poznání a kreativita v tomto pojetí také něčím, co se děje mezi různými aktéry, člověk bývá od většiny ostatních prvků asambláže odlišován skrze fenomenologickou zkušenost vědomí a své tělesnosti.⁽³⁸⁾ Vždy existuje jako cítící bytost ukotvená ve svém vlastním těle. Zatímco například AI může navenek vykazovat znaky vědomí a emocí, pro svou (současnou) absenci těla, ve kterém by byla situovaná její kognice, se do asambláže nezapojuje jako cítící bytost. Ačkoliv jsou intencionalita a kreativita v uměleckém díle vždy výsledkem lidských i ne-lidských interakcí, jsou prožívány jen skrze cítící a vnímající vědomí a skrze ukotvenost v konkrétní tělesné zkušenosti.⁽³⁹⁾ Tento aspekt vnímání a cítění je tedy něčím, co v asambláži tvoří oproti neživému stroji specifika lidského (ale případně i např. zvířecího) aktérství. Asambláž se navíc vyznačuje tím, že v ní nejsou jednotlivé prvky homogenizovány. Zasazení lidského aktéra do sítě vztahů, jeho usouvztažnění s ostatními aktéry mu nebere jeho citlivost, fenomenologickou zkušenost s ukotvením ve svém těle nebo vlastní vědomí jakési autonomie či individuality, a ani není deterministické. Člověk si stále ponechává roli aktivního činitele, a ačkoliv je

důraz kladen na síť a vlivy, myšlenka triviálního determinismu jde redukcujícím způsobem proti heterogenitě různých druhů interakcí v této síťovitosti. Síťovité myšlení pouze poukazuje na skutečnost, že autonomie a individualita nejsou radikální a naprosté; člověk není od svého okolí zcela izolován, ale je vždy napojen v síti vzájemných interakcí.

Mapa AI asambláží

Pro analýzu různých druhů aktérství a procesů v kreativní asambláži AI umění navrhuji následující experimentální a nefixní mapu,⁽⁴⁰⁾ která se snaží myslet v posthumanisticky načrtnutých konfiguracích, hranicích či epistémé. Nejprve představím její základní abstraktní a obecné obrysy a následně ji konkretizuji na problematice AI, aby bylo zřejmé, jak tato mapa funguje. Slouží primárně k demonstraci asamblážovitěho charakteru AI umění, k načrtnutí analýzy jednotlivých druhů aktérství a ukázání propojenosti jednotlivých aktérů kreativní asambláže s dalšími aktéry – je v ní zřejmá například vazba AI umění s ekologií a se sociálními nebo mocenskými strukturami.

Na horizontální ose temporality lze v této mapě v případě nedigitálního umění rozlišovat alespoň základně pět různých procesů: prvním je konstituce ne-lidské materiality a člověka, druhým formování intence pro tvorbu díla, třetím tvorba díla, čtvrtým je akt vzniku díla samotného a pátým to, co se děje s daným dílem po jeho vzniku. Nejprve se formují člověk a ne-lidská materialita, následně v rámci jejich vztahovosti vzniká intence tvořit dílo, na jejímž základě je uskutečňována tvorba, a výsledkem tvorby je dílo samotné, které následně prochází různými procesy (např. institucionalizací). Vertikální osa patří aktérům, kteří do

37 DANIELE – SONG, „Artistic Assemblage“, s. 242.

38 Podobné rozlišení činí: MERLEAU-PONTY, „Oko a duch“.

39 Alva NOË, *Out of Our Heads: Why You Are Not Your Brain, and Other Lessons From the Biology of Consciousness*, New York: Hill and Wang 2009, s. 16–18.

40 Deleuze a Guattari používají mapu jako pomůcku k myšlení či rhizomatický náčrt, který je zaměřený na experimentování ovlivňující realitu a obsahuje mnohonásobné vstupy, skrze něž umožňuje sledovat a rozvíjet vztahy mezi různými aktéry v síti: „Mapa je otevřená a spojitelná ve všech svých dimenzích, rozložitelná, převratitelná, schopná neustálých modifikací.“ DELEUZE – GUATTARI, *Tisíc plosín*, s. 20.

osy temporality vstupují. Lze na ní v oblasti ne-digitálního umění rozlišit tři základní veličiny: člověka, (různě heterogenní) ne-lidskou materialitu a umělecké dílo.

Právě v kontaktu mezi ne-lidskou materialitou a člověkem vznikají procesy intence, tvorby díla, vzniku díla samotného (které se v dalších procesech samo přidává jako aktér na vertikální osu) a v poslední řadě interakce všech tří základních aktérů formuje procesy, které se dějí po vzniku díla. Tyto vrstvy nejsou pevně dané, netvoří radikálně oddělené póly, jsou spíše rhizomatické, samy o sobě vždy asamblážovité a různě se prolínají, nebo mohou být v díle úplně vynechány (například intence nemusí být v díle původně přítomna, dílo může vzniknout omylem). Mapu pak lze zkoumat v různých měřítkách: od interakce atomů přes chemické reakce až po celoplanetární (či až kosmická) měřítko datových center a interakce s miliardami lidí skrze algoritmy a různé větší celky. Mnou navrhovaná mapa slouží spíše jako základní výzkumná a experimentální pomůcka pro ukázání příkladu možnosti analýzy specifických heterogenit v asamblážích a jejich rolí.

AI umění pak do této mapy přidává na vertikální ose aktérství novou veličinu, která není jednoduše zařaditelná pod oblast ne-lidské materiality jiných druhů umění nebo pod škatulku lidství, ale co do své architektury je primárně více-než-lidská. AI tedy není jen triviálním a nečinným prodloužením člověka, ale jako nový aktér v síti vstupuje sama s lidskými i ne-lidskými světy do komplexních vztahů mimo (nebo i proti) intenci, kterou se do ní lidé pokoušejí vkládat. Jedná se o specifický druh výpočetního aktérství ve formě neuronové sítě, která funguje jako komplexní distribuovaný systém schopný generovat výstupy na základě statistických vzorců a pravděpodobnostních predikcí. AI na jedné straně působí příliš interaktivně a dialogicky, než aby se dala redukovat na předchozí druhy materialit umění, a na druhé straně je (alespoň prozatím) necítící a nezakotvená ve svém vlastním tělesném prožitku, takže ji nelze nazvat lidskou (nebo alespoň živou) bytostí; svou zkušenost se

světem replikuje pouze skrze algoritmy.⁽⁴¹⁾ Právě tento specifický druh výpočetního aktérství ve formě neuronové sítě je to, co činí v současnosti aktérství AI v umění ne-transparentním. Štětce, plátno, geologie, bakterie, malířská tradice nebo prostředí s člověkem také interagují a podílejí se na celkové intenci, ale nejsou schopny mu v současnosti většinou ukazovat pro něj tak viditelné (či deautomatizující) změny v procesu tvorby, které by ho nutily k reflexi humanistických předpokladů jeho myšlení.

Podobná tvrzení vznášejí ve svém rozboru AI tvorby i Karel Piorecký a Zuzana Husárová, kteří porovnávají generování literatury skrze neuronové sítě se staršími způsoby tvorby literatury. Tvrdí, že právě vyšší míra dialogičnosti ve tvorbě s neuronovými sítěmi odlišuje současnou AI generovanou literaturu od starších forem (generování) literatury.⁽⁴²⁾ Domnívám se, že jejich tezi lze v zásadě zobecnit vzhledem k tomu, že i AI obrazy většinou vyžadují jazykový vstup (prompt). Lze tak tvrdit, že tato simulovaná zkušenost se světem spolu s mírou dialogičnosti a interakce s člověkem jsou základní prvky, které odlišují AI umění od starších druhů umění. Štětce s člověkem (většinou) nemluví.

Konstituce ne-lidské materiality, člověka a AI

Asamblážovitá povaha AI umění bude zřejmější při konkrétní aplikaci této mapy. Sledujme nyní její temporální horizontální osu. Geneze kreativního aktu začíná s konstitucí jednotlivých aktérů (ne-lidská materialita, člověk, AI), kteří tvoří umělecké dílo. Materialita AI se formovala po miliardy let geologických procesů,⁽⁴³⁾ které vytvořily

41 Anthony DOWNEY, „The Return of the Uncanny: Artificial Intelligence and Estranged Futures“, in: Trevor PAGLEN, *Adversarially Evolved Hallucinations*, Berlin: Sternberg Press 2024, s. 47.

42 Karel PIORECKÝ – Zuzana HUSÁROVÁ, *Kultura neuronových sítí*, Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR 2024, s. 138.

43 PARIKKA, *Geologie médií*.

chemické prvky digitální infrastruktury: křemík pro polovodiče, hliník pro servery, zlato a měď pro vodivost čipů, kobalt pro baterie a vzácné zeminy pro magnetické součástky. Pro výrobu elektrické energie jsou zase zapotřebí materiály jako uhlí nebo uran. Vzhledem k tomu, že generativní AI kromě obrazů generuje i teplo, je další důležitou složkou její materiality voda, která slouží k ochlazování výpočetních zařízení.⁽⁴⁴⁾ Problematické z různých důvodů je například také používání lithia, nejlehčího kovu na zemi, jenž je zásadní složkou pro baterie napájející datová centra a výpočetní infrastrukturu AI. Lithium se tvoří v zemské kůře v důsledku magmatických procesů a zvětvávání pegmatitů. Proces jeho těžby často vede k různým vykořisťujícím praktikám, například finanční výnosy z těžby lithia v Jižní Americe směřují především k nadnárodním zahraničním společnostem. Bytosti žijící v oblastech těžby a zpracování lithia navíc často čelí nedostatku vody, ztrátě orné půdy nebo zdravotním rizikům, protože zpracování lithia zahrnuje použití agresivních chemikálií, včetně například kyseliny sírové, která často kontaminuje vodní zdroje a ohrožuje jak lidské, tak ne-lidské ekosystémy.⁽⁴⁵⁾ Zkoumání těchto materiálních složek může mj. pomoci pochopit také to, že fungování počítačů, jak je známe, není samozřejmé: kdyby geologické procesy a nakládání s materialitou vypadaly jinak, jinak by byla konstruována také materialita umělé inteligence. V současnosti například probíhají pokusy s biopočítači, které využívají biologické složky jako DNA, RNA, proteiny nebo živé buňky.⁽⁴⁶⁾

44 Jarda MICHL, „Zeptejte se ChatGPT, kolik vody vypil. Rozvoj AI má zásadní vliv na spotřebu přírodních zdrojů“, *Alarm*, 9. dubna 2025, <https://denikalarm.cz/2025/04/zeptejte-se-chatgpt-kolik-vody-vypil-rozvoj-ai-ma-zasadni-vliv-na-spotrebu-prirodnich-zdroju/> (cit 29. 4. 2025).

45 Walter Fernando DÍAZ PAZ et al., „Lithium mining, water resources, and socio-economic issues in northern Argentina: We are not all in the same boat“, *Resources Policy*, roč. 81, 2023, s. 1–6.

46 Simon AUSLÄNDER et al., „Programmable single-cell mammalian biocomputers“, *Nature*, roč. 487, 2012, č. 7405, s. 123–127.

Výpočetní technika ve formě neuronové sítě vznikla v rámci interakce právě mezi touto diverzní ne-lidskou materialitou a diverzními asamblážemi v podobě lidí, utvářených biologickými a mikrobiálními interakcemi.⁽⁴⁷⁾ Důležitým aktem v této konstituci je lidské prozkoumávání afordance jednotlivých materialit – tedy jejich vlastností umožňujících, omezujících či zkrátka vymezujících určité způsoby použití – a jejich následné začlenění do technických infrastruktur. Z technického hlediska AI funguje skrze specifickou organizaci materialit a systémů algoritmicky řízených elektrických toků, které jsou organizovány do komplexních vzorců simulujících matematické operace inspirované biologickou nervovou soustavou a tvořených po vzoru neuronů.

Mezi jinými důležitými složkami asambláže generativní obrazové AI můžeme jmenovat počítače a obří datová centra plná výpočetních zařízení, za která jsou zodpovědní architekti, manuální dělníci, vědci a další lidé. Dále sem patří kód, který generuje obrazy. Za ním stojí různí aktéři zodpovědní za jeho naprogramování: od programátorů až po investory nebo majitele firem vyvíjejících danou AI, kteří zasahují do směru, jakým se daná technologie ubírá, a do toho, jaký je rozptyl jejího používání. Dalším aktérem je například kultura, jež figuruje v generativní AI ve formě datasetu, kolektivité lidských obrazů, které AI dostala, aby se na nich učila, a následně je skrze různé procesy reorganizovala.

S tvorbou neuronové sítě souvisí oblast etiky AI, která se zabývá mimo jiné korigováním reakcí AI, tedy zkoumáním a ovlivňováním toho, jak má textová AI komunikovat, jak se má chovat, jestli má poskytovat či neposkytovat návody na výrobu zbraní, generovat pornografický obsah nebo chtít ovládnout svět, jestli má či nemá být rasistická, homofobní atd. Obrazové AI generátory jsou specifické

47 Tímto tématem se v biologii zabývá mj. tzv. endosymbiotická teorie. WEBER, *Cítí, tedy je*, s. 272–276.

v korigování výchozích kategorií, do nichž je dataset tříděn, na základě kterých se AI učí a podle nichž dále obrazy generuje. V rámci těchto kategorií jsou roztrídováni jak lidé, tak i další položky, a jsou jim přidávány další přívlastky. AI se učí, co to znamená být dobrý, špatný, muž, žena, člověk bez domova, hezký, ošklivý, bílý, černý, queer atd. V rámci této kategorizace jsou bohužel často umocňovány různé mocenské struktury a hierarchie nebo negativní stereotypy a předsudky, když například „[f]otografie usmívající se ženy v plavkách je označena jako ,coura, štetka, nečistá žena, děvka.“⁽⁴⁸⁾ Vizuální reprezentace každé ženy v plavkách je v tomto případě skrze sexistické předsudky, které jsou do AI vloženy, kategorizována jako sexualizovaná a morálně problematická.

Nutno zdůraznit, že umělá inteligence není jedna, není nestranná, homogenní nebo očištěná od dotyků lidství. AI vzniká v různých mocenských strukturách a jsou do ní vždy vkládány různé předpoklady či předsudky. Neuronová síť, v jejímž pozadí jako investor stojí Elon Musk, bude mít dramaticky jiná zaměření a účely než neuronová síť, na jejíž tvorbě by se podíleli anarchističtí hackeri. Její datasey budou formovány jinak. Její kód bude vypadat jinak. V oblasti třídění obrazů bude mít jiné kategorie, jinou stylizaci a v rámci etiky AI bude obsahovat jiné parametry. Tím bude mít jiné výstupy a využití a bude pravděpodobně přitahovat i specificky zaměřené publikum. S pomocí pojmu asambláže lze kritičtěji analyzovat tyto materiální, mocenské, ekologické, etické pracovní či vykořisťovatelské struktury, ze kterých konstrukce dané neuronové sítě vychází a do nichž následně zasahuje skrze kreativní interakce, protože tento koncept se nezaměřuje na reduktivní jednotu, ale na různorodé prvky a sítě vztahů.

48 Kate CRAWFORD – Trevor PAGLEN, „Excavating AI: The Politics of Images in Machine Learning Training Sets“, 19. září 2019, <https://excavating.ai> (cit. 12. 2. 2025).

Formování intence a tvorba uměleckého díla

Konstituování aktéři (ne-lidská materialita, člověk a výpočetní aktérství ve formě neuronové sítě) spolu následně interagují na rovině tvorby AI obrazu, přičemž každý z aktérů má vliv na jeho výslednou podobu. Kromě intence tvořit, se kterou do generativní asambláže vstupuje člověk, zde působí také medialita AI obrazu se všemi svými specifiky. Důležité je, že oproti jiným druhům medialit zde už v rovině formování intence většinou (pokud generování neprobíhá například na základě vkladu jiného obrazu) hraje roli lidský jazyk. Lidský aktér je totiž nucen formovat své představy o vizualitě pomocí jazykového promptu. Pokud nechceme nechat větší část kreativního procesu na AI a potřebujeme vygenerovat konkrétnější vizualitu, je potřeba, aby byl požadovaný obraz co nejlépe a nejpresněji popsán. Kromě toho lze navíc obraz nebo konstrukci promptu také konzultovat s textovou generativní AI, kdy se AI podílí na tvorbě intence i skrze dialog s člověkem, vedený v lidském jazyce.

Z praktické stránky každý lidský aktér AI umění pociťuje, jak moc jsou obrazy, které chce vygenerovat, formovány různými více-než-lidskými aktéry a jak moc je jeho intence při práci s AI modifikována. AI různě upravuje výstupy a jen málokdy se člověk dočká toho, co původně od generování obrazů ve svých představách očekává a požaduje.⁽⁴⁹⁾ V humanistickém rámci může být přesto tvorba promptu vnímána jako prostor, v němž si člověk uchovává určitou autonomii – jako místo, kde skrze rozkazování nástroji působí jeho autonomní tvůrčí intence a kontrola nad výsledným dílem. Při podrobnějším náhledu do procesů promptování v AI je však i tento argument neudržitelný.

49 Srov. James SHE – Eva CETINIC, „Understanding and Creating Art with AI: Review and Outlook“, *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications and Applications*, roč. 18, 2022, č. 2, s. 1–22.

Kromě toho, že některé generátory jsou doslovnější a snaží se zobrazovat vše, co je součástí promptu, zatímco jiné (v současnosti většina generátorů) z různých důvodů (např. kvůli cenze sexuálního a násilného obsahu, nepředvídatelnosti kódu a glitchů, nebo jen proto, že nejsou dostatečně přesné) některé části promptu vynechávají, jsou prompty také dále různě modifikovány a doplňovány samotnou neuronovou sítí ve snaze vylepšit konečný výsledek. I do tvorby promptu proto zásadně vstupuje intence kódu, který zase nese stopy intencí etiků AI a programátorů, dalších lidí a vlivů.

Například společnost Google se v rámci tvorby svého generátoru Gemini pokoušela vyrovnat s předsudky a nedostatečnou reprezentací ne-bílých lidí v datasetu tím, že každý prompt generující lidi byl v pozadí procesu generování upraven tak, aby výsledný obrázek zohlednil genderovou a rasovou různorodost. Tato skutečnost vyvolala kontroverze, hlavně když při snaze generovat nacistické vojáky Gemini generoval velké množství „černošských nacistů“.⁽⁵⁰⁾ Ačkoliv lidský aktér participuje na tvorbě promptu, nad jeho tvorbou nemá nikdy plnou kontrolu, protože AI do procesu promptování vždy vnáší svou vlastní intenci (jakoliv to jsou kromě nepředvídatelnosti jejích algoritmů často repliky intence, které do ní byly vloženy jinými lidmi). I když se člověk jako aktér může rozhodnout nakonec vygenerované obrazy odmítnout a vytvořit nový prompt, jsou tyto obrazy při každém generování v pozadí mimo individuální lidskou intenci různými způsoby upravovány, rozšiřovány, nebo reinterpretovány. Úprava promptů většinou není na první pohled zřejmá a skoro nikdy není dešifrovatelná, je černou skříňkou, kterou společnosti vlastníci generátory nezveřejňují (a většinou jí ani sami plně nerozumí), avšak pracují s ní do nějaké míry při každém lidském

50 Viz Thao PHAN, „Black Nazis, Asian Vikings & the white paranoia that haunts generative AI“, *Humanities*, duben 2024, <https://humanities.org.au/power-of-the-humanities/black-nazis-asian-vikings-and-other-problems-with-generative-ai/> (cit. 12. 2. 2025).

promptování všechny současné veřejně přístupné obrazové i textové generátory.

Ani samotný prompt, který slouží jako vstup pro generativní AI, tedy není čistě nebo individualisticky lidský, ale prochází v procesu generování různými zásadními a často neviditelnými modifikacemi, a jednotlivec nad ním nemá plnou kontrolu. V případech práce s vlastním či lokálně běžícím modelem může mít individuální člověk větší míru kontroly, ale ani zde není možné mluvit o čisté lidské intencionalitě, protože celý systém stále operuje také například v rámci algoritmické architektury, kódu, trénovacích dat, návrhových rozhodnutí a obsahuje potenciály ke glitchům. AI zároveň není ani při sebevětším lidském úsilí čistě deterministická, její algoritmy fungují často nepředvídatelně a pro běžného uživatele většinou nesrozumitelně. Při zadání stejného promptu například poskytuje různé výstupy.

AI i počítače obecně jsou dokonce schopny tvořit obrazy i automaticky bez toho, aby do této skutečnosti zasáhl individuální člověk napsáním promptu.⁽⁵¹⁾ Člověk by se při tomto druhu tvorby podílel na AI obrazu skrze participaci na vytváření architektury dané AI, ale už ne jako jednotlivec, který spoluprotvoří dílo v nejpřímější linii skrze spolupráci na intenci díla. Lze si představit automatizovaný workflow různých AI agentů (tedy AI modelů, které jsou schopné adaptace na různé úkoly), v kterém AI sice dostane člověkem utvořený počáteční příkaz „tvoř umění“, ale následně se pokouší tvořit umělecká díla bez toho, aby

51 Tento moment tvorby umění bez aktivního zásahu člověka jako jedince při přímé tvorbě díla bych rád zdůraznil. Zpochybňování humanistického modelu autorství zde probíhá ještě na jiné rovině – vzniká totiž prostor pro tvorbu umění bez člověka. V současné i tradiční (humanistické) filozofické antropologii je schopnost tvořit umění běžně chápáno jako demarkační linie, která odlišuje člověka od zbytku světa včetně jiných ne-lidských zvířat (viz Friederike ZENKER, „Carlos von den Hügeln. Can a Dog Be an Artist?“, 2021, https://carlosforever.app/fileadmin/user_upload/carlos-forever/Friederike_Zenker_en.pdf (cit. 12. 2. 2025)). AI pak tuto linii výrazně narušuje, čímž potenciálně otevírá prostor i jiným druhům ne-lidských umění jako třeba *animal art*. Srov. David HENLEY, „Facilitating Artistic Expression in Captive Mammals: Implications for Art Therapy and Art Empathicism“, *Art Therapy*, roč. 9, 1992, č. 4, s. 179–192.

člověk jako jedinec dále explicitně zasahoval do korigování vizuality nebo myšlenek obsažených v daných dílech. Umělec a teoretik Trevor Paglen například mluví o tom, že tato automatizace je dnes mimo sféru umění běžná. Většina vizuálních obsahů je v současnosti tvořena počítači pro jiné počítače: počítače si automaticky vytvářejí obrazy, např. při analýze satelitních snímků, scanů obličejové biometrie na kamerách a na sociálních sítích nebo při používání autonomních aut, kdy vznikají interpretace silničních značení. Ty nejsou určeny pro oči člověka, ale jsou tvořeny tak, aby sloužily algoritmům pro klasifikaci, predikci nebo kontrolu.⁽⁵²⁾ Ne každý vygenerovaný obsah je však rovnou uměleckým dílem. Co z něj umělecké dílo vytváří?

Vznik uměleckého díla

Vznik AI uměleckého díla, jako nového aktéra vstupujícího na vertikální osu, není triviálním výsledkem technologické operace. Rozhodující roli hraje síť vztahů, která daný vizuální výstup zasazuje do rámce významu, vnímání a institucionální praxe. Co přesně je umělecké dílo? Jednotlivé definice umění se liší a bývají soustředěny okolo různých hodnot, které jsou pro dané umělce či myslitele klíčové.⁽⁵³⁾ Například analytický estetik Morris Weitz z hlediska této různorodosti dochází k závěru, že filozofie umění během pár tisíc let své existence neposkytla žádnou uspokojující odpověď na to, co je to umění nebo co dělá umění uměním.⁽⁵⁴⁾ Co mají ale všechna umělecká díla pravděpodobně společné je to, že je někdo (jakékoliv jsoucno) chápe jako umělecké dílo.

Status uměleckého díla je vždy ukotven v časovosti. Jednak skrze to, že se samotný koncept umění historicky vyvíjí, a jednak skrze to, že se proměňuje status jednotlivých věcí jako uměleckých děl. Platón například v některých svých spisech považoval umění za technē, jehož koncept odkazoval spíše k mistrovství a zručnosti, což vedlo k tomu, že do pole jím koncipovaného pojetí umění zahrnoval řemeslnou výrobu nebo lékařství, zatímco poezie nebo malířství jím byly chápány jako druhotné napodobovací činnosti.⁽⁵⁵⁾ Koncept umění, jak ho známe dnes, vznikl v osmnáctém století a v některých obdobích evropské historie byly za umění považovány i oblasti jako třeba tvorba zahrád, kaligrafie, výroba tapisérií, iluminace rukopisů nebo ohňostrojných kompozic, které bychom dnes tradičně pojímali spíše jako mimoumělecké estetické.⁽⁵⁶⁾ To, že lze dnes chápat AI umění jako umění, je tedy výsledkem historie vývoje tohoto konceptu a zasazení daného vygenerovaného obrazu do tohoto kontextu. Druhým způsobem temporálního aspektu statusu umění je proměnlivost toho, kdy je věc jako umění označována.⁽⁵⁷⁾ Interpretace silničního značení vygenerovaná AI se může stejně jako pisoár stát v určité síti vazeb uměleckým dílem a Mona Lisa stejně jako AI umění vystavené dnes v galerii může svůj status umění také někdy ztratit – například změnou pojetí umění.

Na rozhodnutí, jaká vygenerovaná vizualita bude označena za umělecké dílo, se tedy podílí různé součásti více-než-lidských asambláží. Od vlastností ne-lidské materiality v tom smyslu, jak dané dílo vizuálně vypadá (obrazovka počítače, materiální paměť...), přes umělou inteligenci, která během generativního procesu ovlivňuje výběr tvarů, struktur či stylu na základě vlastních naučených

52 Trevor PAGLEN, „Invisible Images: Your Pictures Are Looking at You“, *The New Inquiry*, 8. prosince 2016, <https://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/> (cit. 12. 2. 2025).

53 Pro tento text by byla klíčová posthumanistická vztahovost a zaměření se na specifické více-než-lidské ekologie vztahů v rámci kreativních asambláží.

54 Morris WEITZ, „The Role of Theory of Aesthetics“, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, roč. 15, 1956, č. 1, s. 27–35.

55 PLATÓN, „Ión“, in: PLATÓN, *Hippias Větší, Hippias Menší, Ión, Menexenos*, Praha: Oikoymenth, s. 72–94.

56 Larry SHINER, *The Invention of Art: A Cultural History*, Chicago: University of Chicago Press 2001.

57 Viz Nelson GOODMAN, „Kdy je umění?“, in: Nelson GOODMAN, *Způsoby svět tvorby*, Bratislava: Archa 1996, s. 70–83.

vzorců, po kulturní zvyklosti anebo individuálního člověka, jenž jako cítící aktér reflektuje a vybírá, který vygenerovaný obraz bude dále jako umění chápán. Nutno podotknout, že kromě toho, že se AI může v celém procesu tvorby uměleckého díla obejít bez individuální lidské intence i percepce, lze člověka jako jedince přeskočit i v roli estetického soudce obrazu. Existují totiž neuronové sítě, které jsou vytvořené za účelem hodnocení a interpretace vizuality obrazu a jeho estetických kvalit a jsou schopny vybrat mezi různými obrazy ten „vizuálně nejkvalitnější“.⁽⁵⁸⁾ Tato schopnost bude v budoucnu zřejmě rozšířena i na výběr toho „umělecky nejkvalitnějšího“, čímž AI vstoupí i do role aktéra, který je schopen něco prohlásit za umění, nebo do role kritika umění, a potenciálně i třeba kurátora. AI obraz tedy nemusí být vytvářen jen spolu s individuálním vnímajícím tělesným aktérem a nemusí jím být ani posuzován nebo prohlášen za umělecké dílo. V současnosti odlišující kvalitou lidského aktéra ve vnímání obrazu je však oproti aktérovi založenému na principu AI právě to, že při jeho percepci s ním má fenomenologickou zkušenost ukotvenou ve vlastní tělesnosti.

Ačkoliv individuální člověk může být přeskočen na úrovni přímého aktéra v označení obrazu za umění, lidské soudy stále zůstávají ve formě výchozího datasetu v hodnotících základech architektury AI. AI umění a jeho posuzování, jakkoliv automatizované, jsou v současnosti chápány pouze na základě aktuálních standardů umění, které jsou antropocentrické. Jsou tedy chápány primárně jako umění, které vstupuje (či má alespoň potenciálně vstoupit) do vztahu s člověkem a normami současné lidské institucionální praxe.⁽⁵⁹⁾

58 Viz např. <https://writingmate.ai/free-tools/ai-art-critic> (cit. 12. 2. 2025) nebo <https://rate-my-photo.com> (cit. 12. 2. 2025).

59 Srov. Arthur DANTO, „The Artworld“, *The Journal of Philosophy*, roč. 61, 1964, č. 19, s. 571–584.

Po svém vzniku navazuje umělecké dílo jako aktér skrze interakce se svým okolím další a nové vztahy. V kontextu generativní obrazové AI je dílo například uloženo do materiální počítačové paměti, kde přetrvává, dokud tato paměť není zničena, nebo dokud nejsou daná data přenesena či replikována na jiné úložiště. V kontextu aktéra ne-lidské materiality lze stopovat, co se s materialitou výpočetní techniky děje, když už není využívána. Jussi Parikka takto například analyzuje, jakými způsoby už nepoužívaná elektronika znečišťuje dále zemi, nebo to, jak její skládky tvoří vznikající geologickou vrstvu elektronického odpadu, která se stane fosíliemi budoucnosti.⁽⁶⁰⁾

Na rovině (jakkoliv asamblážovitého) lidského aktérství lze pozorovat ještě jiný druh procesů, kterými dílo prochází: dílo je vnímáno divákem, ovlivňuje vnímajícího,⁽⁶¹⁾ může být kurátorováno, vystaveno v galeriích a potenciálně ovlivňovat posuny uměleckých nebo vizuálních tradic, ať už dopadem na lidskou kulturu, nebo vlivem na AI uroborose, který „pojídá“ své vlastní generování. Jak se potom v „lidském cítícím světě“ do oblastí galerií a uměleckého světa promítají umělecká díla tvořená spolu s umělou inteligencí, ve kterých je zpochybňována role lidského tvůrce jako jediného tvořícího?

Na rovině institucionalizace umění – například způsobu, jak jsou tvořeny popisky uměleckých děl v galeriích, kde je definován jako autor díla tradičně jen lidský (nebo alespoň antropomorfizovaný) aktér. Umění se tedy od humanistického přístupu, spojeného s lidskou autonomní identitou, či alespoň jejím zdáním, v galerijním prostředí běžně neoproštuje – nemusí tak řešit otázku absentující intence svého tvůrce; má někoho, kdo ho vytvořil a kdo

60 PARIKKA, *Geologie médií*, s. 142–170.

61 Tomáš SAMEK, „Geofágie: pojidání země a světa skrze digitální obrazy (1)“, *Revue Prostor*, 22. srpna 2023, <https://revueprostor.cz/geofagie-pojidani-zeme-a-sveta-skrze-digitalni-obrazy> (cit. 12. 2. 2025).

o něm přemýšlel (pojem myšlení zde používám v širokém slova smyslu). Zásadním „problémem“ AI umění v kontextu institucionalizace je, že ho vzhledem k jeho asamblážovitosti nelze triviálně a nereduktivně zařadit podle tradičních humanistických kategorií.

Ačkoli AI umění vzniklo spolu s umělou inteligencí v padesátých letech dvacátého století, do zájmu veřejnosti se AI obecně dostala až zhruba během posledních deseti let, kdy se začala více tematizovat i v uměleckém světě, mj. díky šíření čím dál snadněji uživatelsky dostupných AI generátorů. Diskurz ohledně autorství AI děl je tedy relativně novou formující se oblastí. Prvním „velkým“ AI dílem, které se dostalo do povědomí (nejen) umělecké veřejnosti, byl obraz *Portrait of Edmond Belamy* (2018), jenž je obecně jedním z nejdiskutovanějších a nejznámějších AI děl. Jedná se o vygenerovaný obraz ve stylu klasického portrétu, který je vytištěný na plátně. U tohoto díla, které se v roce 2018 prodalo za 432 500 dolarů, je jako tvůrce uvedena pouze umělá inteligence. Člověk zde sice není uveden jako autor, což by souhlasilo s Coeckelberghovým tvrzením, že tvůrce AI díla je kód. Avšak vzhledem k tomu, že obraz byl (mylně) inzerován jako první AI dílo prodávané v mainstreamovém aukčním domě,⁽⁶²⁾ lze se s ohledem na promováný marketingový důraz na ne-lidskost umělé inteligence domnívat, že lidští aktéři byli ze sítě vztahů vymazáni primárně za účelem senzace a peněžního zisku.

Jak připomíná například Kieran Browne, v tomto případě člověk, který napsal prompt, vytvořil obraz s pomocí open-source softwaru, jehož autorem byl Ian Goodfellow.⁽⁶³⁾ To poukazuje na komplexnost asamblážovitých vztahů, které *Portrait of Edmond Belamy* z hlediska autorství obsahuje. Raději, než aby aukční dům vnímal tuto komplexnost

62 Kieran BROWNE, „Who (or What) Is an AI Artist?“, *Leonardo*, roč. 55, 2022, č. 2, s. 130–134.

63 Goodfellowův software byl navíc použit bez jeho vědomí. Srov. Veronika LUKÁŠOVÁ, „Dada + Data: AI a trh umění“, in: Roman NOVOTNÝ – Alina MATĚJOVÁ (eds.), *Humain*, Brno: Flow & FAVU VUT 2021, s. 51.

aktérství, udržel triviálně humanistickou hierarchii a na místo člověka jen redukcijním způsobem dosadil umělou inteligenci. Případ pak vzbudil v uměleckém světě diskuzi o tom, kdo vlastně vůbec je autorem daného díla: jestli je to skutečně pouze umělá inteligence, jestli je to člověk, který napsal prompt, nebo člověk, který vytvořil daný generátor obrazů, nebo někdo jiný.⁽⁶⁴⁾ Sám Browne pak chápe AI umění (včetně *Portrait of Edmond Belamy*) spíše jako brikoláž – experimentální a hravou složeninu různých prvků, které však v celku uměleckého díla nezanikají.⁽⁶⁵⁾ Toto pojetí nás následně vrací ke konceptu posthumanistické kreativní asambláže.

Je samozřejmě pravda, že AI se učí na datasetech, které jsou tvořené lidmi, a je lidmi korigována, takže obsahuje lidské názory a předsudky; od svých lidských rysů se proto nikdy nemůže zcela oprostit. To ji však nezabavuje jejich ne-lidských částí, nečiní ji totožnou s člověkem a nečiní z ní ani pouhou jeho extenzi, ale naopak nového aktéra v síti vztahů. Právě tento kontrast lidského a ne-lidského ve více-než-lidské asambláži, kterou je umělá inteligence, je důležité vnímat – pokud jej ignorujeme, může to vést k tomu, že nevyužíváme potenciál AI k redefinici zaběhlých hierarchií a struktur myšlení.⁽⁶⁶⁾ V důsledku zůstávání v zaběhlých humanistických schématech nám také může uniknout kreativní potenciál AI.

Něco podobného se děje i s AI robotickými umělci. Asi nejznámější případ robotické umělkyně je Ai-Da, která je zároveň zřejmě první AI robotickou umělkyní a která v roce 2022 vystavovala svá díla na Bienále umění v Benátkách. Její díla se jen do roku 2020 prodala za více než milion

64 BROWNE, „Who (or What) Is an AI Artist?“, s. 133 a LUKÁŠOVÁ, „Dada + Data: AI a trh umění“, s. 51–52.

65 BROWNE, „Who (or What) Is an AI Artist?“, s. 133–134.

66 Téma využití technologií k redefinici zaběhlých struktur myšlení ilustruje např. Donna HARAWAY, „A Cyborg Manifesto: Science, technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century“, in: Donna HARAWAY, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge 1991, s. 149–181.

liber.⁽⁶⁷⁾ Ai-Da funguje na principu umělé inteligence, místo očí má kamery a má dvě robotické paže, kterými maluje portréty. Kromě toho také dělá performance, píše básně či vytváří sochy.⁽⁶⁸⁾ V kontextu Ai-Dy se dá mluvit o ztělesnění kreativní asambláže. Jak podotýkají například teoretici Daniel Ashton a Karen Patel, Ai-Da se skládá z různých aspektů, hardwarových i softwarových. Její algoritmus tvoří umělecká díla skrze její robotické paže. Byla postavena společností Engineered Arts, jako její tvůrce bývá jmenován Aidan Meller a do jejího vývoje byla vtažena i umělecká tradice, na níž se její neuronová síť vytrénovála, kurátorská praxe, prostředí studia, v němž tvoří, a jiné složky.⁽⁶⁹⁾

Ashton a Patel rovněž analyzují, jakými způsoby je tvořena identita Ai-Dy. Nejenže o Ai-Dě vycházejí popularizační články a vědecké texty, ale její identita je v rámci propagace vytvářena podobně jako identita etablovaných umělců-lidí. Ai-Da je stylizována do role zámožné umělkyně, poskytuje rozhovory, má stylisty, kteří pracují na jejím vzhledu, oblékají ji, stylizují, a na jejím instagramovém profilu jsou kromě jejích motivačních citátů dokonce zveřejňovány i fotografie z jejího domu, oslav narozenin nebo dovolených.⁽⁷⁰⁾ Ai-Da také udržuje svou fanouškovskou základnu a se svými příznivci různě interaguje a komunikuje.⁽⁷¹⁾ Ačkoliv v sobě Ai-Da obsahuje jako kreativní asambláž potenciál problematizovat tradiční humanistické struktury myšlení, je její identita konstruována antropomorfně. „Člověk se [...] stává alfou a omegou hodnocení výkonu stroje – chceme, aby byl jako my.“⁽⁷²⁾

67 Daniel ASHTON – Karen PATEL, „People don't buy art, they buy artists': Robot artists – work, identity, and expertise“, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, leden 2024, s. 275–292.

68 *Ibid.*, s. 276.

69 *Ibid.*, s. 278.

70 *Ibid.*, s. 281–284.

71 *Ibid.*, s. 286.

72 Helena LUKÁŠOVÁ, „Umělá inteligence ve výtvarném umění“, in: NOVOTNÝ – MATĚJOVÁ, *Humain*, s. 29.

Zatímco mezi veřejně nejznámějším a marketingově nejúspěšnějším AI uměním je stále humanistický koncept autorství a individuálního génia udržován, v uměleckém světě lze nalézt přístupy, které více reflektují asamblážovitý charakter AI umění. Umělec Trevor Paglen sice explicitně neoperuje s termínem kreativní asambláže, avšak ve své tvorbě systematicky ukazuje, že umělecké obrazy vznikají vždy jen v rámci sítí vztahů a aktérů, s nimiž AI umění spoluprotvoří, čímž dekonstruuje představu autonomního lidského tvůrce. Příkladem je Paglenova série obrazů *Adversarially Evolved Hallucinations*,⁽⁷³⁾ na které průběžně pracuje od roku 2017 a stále v ní pokračuje. Tato série má za účel kromě analýzy různých aktérství vést diváky k myšlení spolu s AI a kriticky reflektovat, jakým způsobem se algoritmické modely podílejí na formování vizuální kultury. Poukazuje na fenomén algoritmické vize a toho, jak AI „vidí“ svět skrze algoritmy.

V této sérii si Paglen sám trénuje neuronové sítě, což je pro způsob jeho práce klíčové – na rozdíl od běžného využívání předtřénovaných AI modelů Paglen vědomě zasahuje do procesu tvorby tím, že kontroluje a upravuje datasety, čímž zkoumá, jak různé konfigurace datasetů v procesu generování ovlivňují vizualitu i ideologii výsledného obrazu. Kromě toho reflektuje také kategorie, dle kterých bývá „manuálně“ dataset tříděn – tento aspekt jeho práce přímo souvisí s teorií asambláží, neboť ukazuje, že každá databáze je výsledkem komplexního souboru lidských a ne-lidských zásahů a jejich intencí. Paglen zde pracuje s konceptem „strojového realismu“ (machine realism),⁽⁷⁴⁾ kterým označuje představu, že AI modely vidí a kategorizují svět

73 Trevor PAGLEN, „Hallucinations“, <https://paglen.studio/2020/04/09/hallucinations/> (cit. 8. 4. 2025).

74 Trevor PAGLEN – Anthony DOWNEY, „Influencing Machines. Trevor Paglen and Anthony Downey in Conversation“, in: Trevor PAGLEN, *Adversarially Evolved Hallucinations*, Cambridge MA: MIT Press 2024, s. 118.

„objektivně“. A to přes to, že jsou ve skutečnosti zatíženy nejen historickými a politickými předsudky, ale také různými metafyzickými předpoklady. V obrazové AI například existuje očekávání, že obrazy věcí odpovídají věcem samotným (a lze tedy fotku želvy neproblematicky ztotožnit se želvou) a že lze svět neproblematicky „roztřídit“ do různých kategorií (jako jsou želvy, muži, ženy...).(75)

Jako příklad z jeho série *Adversarially Evolved Hallucinations* lze uvést dílo *Venus Flytrap* (2017), které vzniklo na základě specifického korpusu/datasetu pojmenovaného „American Predators“. Tento dataset obsahoval tisíce obrazů různých subjektů, včetně masožravců, dronů, vlků a Marka Zuckerberga – tedy entit, které nesou různé významové konotace související s dohledem, agresí, automatizací a kontrolou. Vizualně se jedná o obraz připomínající mucholapku podivnou, avšak deformovanou a narušenou procesem AI generování. V tomto kontextu lze dílo číst jako metaforu fungování AI systémů, které „požírají“ obrovská množství dat, analyzují je a vytvářejí na jejich základě nové reprezentace, přičemž celý tento proces je strukturálně propojen s širšími mocenskými systémy sledování, predikce a řízení. Mucholapka je zde tedy jak objektem z datasetu, tak i konceptuálním rámcem, který Paglen využívá k dekonstrukci mechanismů algoritmického zpracování vizuálních informací. Skrze toto dílo Paglen nejen zkoumá technické parametry generování obrazu, ale zároveň kriticky tematizuje skryté epistemologické a ideologické předpoklady, které jsou v těchto systémech obsaženy a které mají na tuto více-než-lidskou asambláž vliv. Tímto způsobem ukazuje, že AI obrazy nejsou neutrální, ale odrážejí širší mocenské a politické konstelace, které je formují.

Skrze experimenty s různými konstelacemi aktérů a následnými vygenerovanými výsledky tedy Paglen „vykopává“ a zexplicitňuje (či znetransparentňuje) skryté vrstvy AI obrazů – od datasetů a algoritmických rozhodnutí až po

institucionální a ekonomické zájmy, které se na jejich vzniku podílejí.⁽⁷⁶⁾ Tím odhaluje i širší metafyzické, politické, myšlenkové, mocenské, technologické, sociologické a jiné asambláže či souvislosti, které ovlivňují vznik AI obrazů a jejich následnou interpretaci v uměleckém i širším společenském kontextu.

Z á v ě r

Umělá inteligence má potenciál zásadně proměnit tradiční uvažování o umění. Přináší do popředí ne-lidské aspekty umělecké tvorby tím, že „netransparentním“ způsobem vstupuje do rolí, které jsou tradičně chápány jako výsostně lidské. Zároveň otevírá otázky, jež provokují běžnou veřejnost i odborníky, jako například, kdo je vlastně autorem AI umění. Zpochybněním tradičního humanistického pojetí umění, upřednostňujícího jednoho autonomního a individuálního tvůrce (ať už lidského, nebo antropomorfizovaného AI aktéra), jsem v tomto textu ukázal, že umělecká tvorba vždy probíhá v komplexních více-než-lidských ekologiích vztahů, zde pojmenovaných jako kreativní asambláže.

Umění nikdy nevzniká izolovaně, ale je vždy výsledkem spolupráce lidských i ne-lidských aktérů, což platí i pro umění vytvořené AI. Na poli (nejen) AI umění tak lze zpochybnit výlučné postavení člověka jako autora a rozšířit pojem aktérství i na ne-lidské entity, které byly dříve chápány pouze jako nástroje nebo vedlejší faktory. Zatímco humanistická odpověď na otázku „Kdo je autor AI umění?“ by směřovala k hledání jednoho zodpovědného individua, posthumanistický koncept kreativních asambláží chápe jako tvůrce všechny aktéry, kteří se na tvorbě díla podílí. Tím také poskytuje nástroje, jak myslet o AI umění v širších souvislostech a jak lépe reflektovat komplexní sítě vztahů, jichž je každé umělecké dílo součástí.

Pojem asambláží zároveň respektuje různorodost lidských a ne-lidských aktérů a nesnaží se je redukovat. Primárním rozdílem mezi lidským (či ne-lidským zvířecím) aktérem oproti AI nebo ne-lidské materialitě v asambláží je jeho tělesná zkušenost. Zatímco neuronová síť je schopna nahrazovat člověka v různých aktech tvorby, v současnosti se do asambláže nezapojuje jako někdo, kdo by měl z umění, ať už jeho tvorby, nebo jeho „vnímání“ či soudu jeho estetických kvalit, jakýkoli prožitek. Nahlížením skrze prizma asambláží se zároveň otevírá prostor pro reinterpretaci umělecké tvorby i institucionalizace umění, které v mainstreamovém pojetí zůstávají věrné humanisticky orientovanému myšlení. Posthumanistické myšlení o asamblážích je významné také v tom, že se odvrací od otázek, které utvrzují člověka v jeho nadvládě nad světem. Vede naopak k zohlednění různých aktérů ve vytváření prostředí pro tvůrčí činnost, k otázkám ekologie, etiky ad.

Posthumanistické intervence

Tomáš Samek