

**STRATÉGIE**  
**AIART**

**20**

**24**

# STRATÉGIE AIART\_\_\_\_\_KORENE AI ART

## POSTHUMANIZMUS

\*Definičný rámec:

*Ako nový systém hodnôt sprevádzajúci produkciu nových bytostí a legitimácia používania technických prostriedkov, ktoré augmentujú človeka.*

\*Analýza filozoficky ustálených a aktuálnych východísk:



Rosi Braidotti



Katherine Hayles



Joanna Zylińska



Lev Manovich

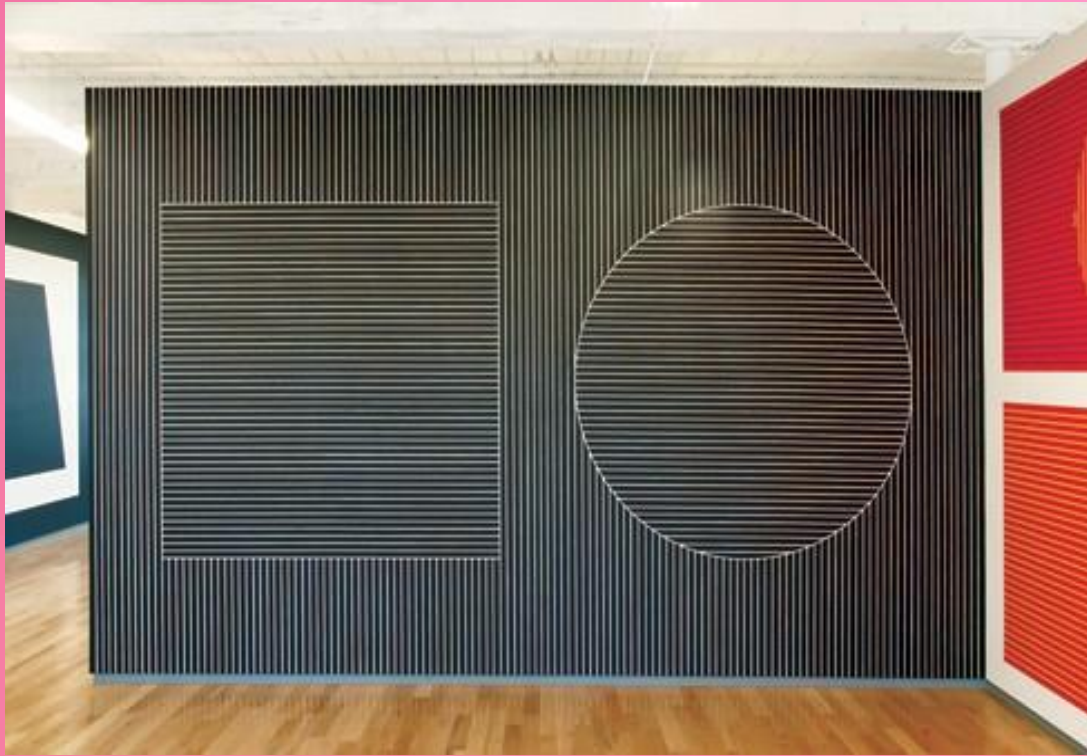


Nick Bostrom

# STRATÉGIE AIART \_\_\_\_\_ KORENE AI ART

\*Priekopníci generatívneho umenia:

Vera Molnár, Georg Nees, Harold Cohen, Frieder Nake, Sol LeWitt etc.

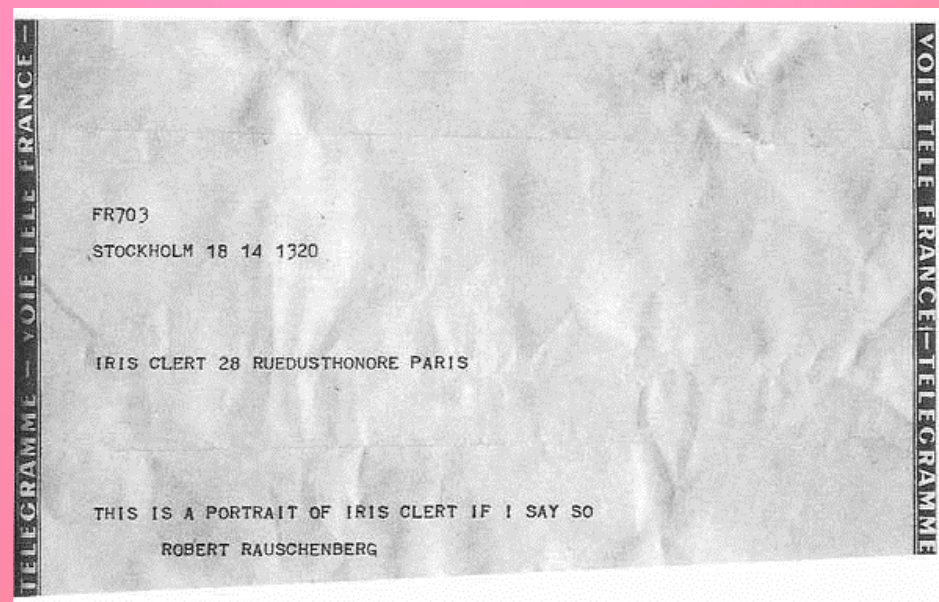


# STRATÉGIE AIART \_\_\_\_KORENE AI ART

## GANism / AIART ako konceptuálne umenie

\*GANism, ako druh esteticky GAN generovaných obrazov. GANismom môžeme označiť počiatočnú fázu používania umelých neurónových sietí na vytváranie umenia, kde sa dôraz kladie na samotnú technológiu, a nie na obsah, ktorý má umelecké dielo v úmysle komunikovať. V tomto zmysle „GANistické“ umelecké dielo väčšinou zostáva na povrchu technológie a poskytuje rámec, ktorý odôvodňuje jeho vizuálny výstup a spolieha sa na relatívnu novosť média, aby potvrdil svoju relevantnosť.

\*Paralely s konceptuálnym umením. Mnohé umelecké stratégie AIART sa opierajú princíp toho, že umenie sa nenachádza vo výsledku alebo konečnom obraze ale toho, že umenie je v procese, ako forma konceptuálneho umenia. Ďalšie významné paralely možno nájsť aj v umeleckých výskumoch zaoberajúcimi sa vzťahmi medzi reálnym predmetom a jeho myšlienkou reprezentáciou vo forme jazyka.



# STRATÉGIE AIART \_\_\_\_\_KORENE AI ART

## \_TRANSPOZÍCIA

Pre **umelecko-výskumné stratégie AIArt** môže byť významné, že umelecký výskum využívajú transpozíciu vedeckých metód do umeleckej tvorby za účelom vytvorenia diela ako systému AI, ktoré disponuje prvkami vedomia (Consciousness in Artificial Intelligence - CAI) v reálnej alebo symbolickej forme.

### princípmi operačných logík:

1. *Ľudská operačná logika konštruuje spôsob, ktorým má byť CAI zapojené do vytvárania estetických operácií.*

2. *operačná logika CAI je samotným procesom estetických operácií*

### „INFRA-THIN“

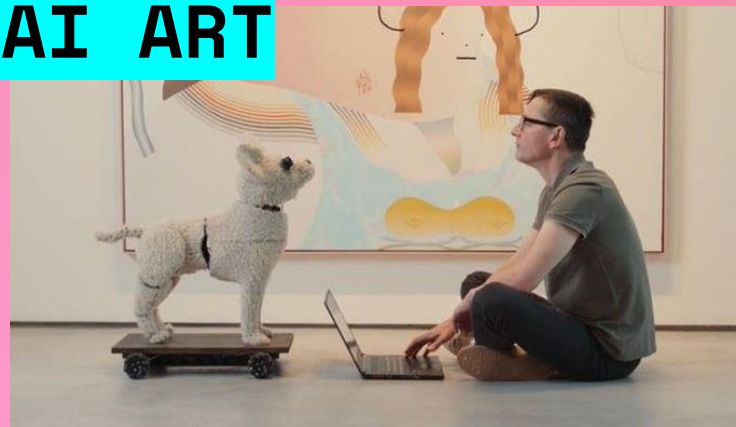
*pre umelecký výskum, pôvodne predstavuje neologizmus Marcela Duchampa pre najjemnejší odtieň rozdielu, tu náhle zastáva svoje miesto.*

### „CAI-AGENCY“

*Schopnosť entity aktívne konať a ovplyvňovať svoje prostredie.*

### „HACK“

*The Perception Machine by Zylinská. pozvanie ku všetkým metódam a synkrézam, ktoré sa chcú zapojiť do odhaľovania infrapotenciálu percepčného stroja.*



\_\_\_\_\_MARIO KLINGEMANN  
**A.I.C.C.A, 2023**

zdroj: \_\_\_\_\_  
[Quasimondo, 2023](https://www.quasimondo.com/)



\_\_\_\_\_KYLE MCDONALD &  
LAUREN LEE MCCARTHY  
**VOICE IN MY HEAD, 2023**

zdroj: \_\_\_\_\_  
<https://lauren-mccarthy.com/>



\_\_\_\_\_REFIK ANADOL  
**HENNESSY X, 2023**

zdroj: \_\_\_\_\_  
<https://www.myluxepoint.com/hennessy-x-refik-anadol/>

# STRATÉGIE AIART \_\_\_\_AI ART STRATÉGIE I.



## REFIK ANADOL

je mediálny umelec a dizajnér, ktorý výrazne upútal prelomov prácou v oblasti digitálneho umenia, vizualizácie dát a strojového učenia.

# STRATÉGIE AIART \_\_\_\_AI ART STRATÉGIE I.

## 2. DEEPA DREAM A HRANICE GÝČA

\*DeepDream je algoritmická technika generovania obrázkov vyvinutá inžinierom Google Alexandrom Mordvintsevom v roku 2015, ktorá výrazne ovplyvnila vizuálne umenie.

\*Gýč a zábava

\*Mike Tyka je rozpoznateľný hlavne s prácou s DeepDream od Google ako populárnou technikou algoritmického generovania obrázkov. Tyka tiež skúmal ďalšie generatívne umelecké techniky, ako je použitie variačných autokódovačov (VAE) a generatívnych adversariálnych sietí (GAN).



## 3. MEMO AKTEN

\*Memo Akten je britsko-turecký umelec, známy svojou priekopníckou prácou na priesečníku umenia, vedy a technológie. Skúma tvorivý potenciál algoritmov, strojového učenia a výpočtových systémov.

\*Deep Meditations (2018)



**4. VEREJNÁ A NEVEREJNÁ PODPORA AIART** je nevyhnutná pre umelecký výskum, ktorý nemôže existovať bez logistického a finančného zázemia. Táto časť približuje deje spojené s produkciou umenia AI.

-European ARTificial Intelligence Lab, SETI Institute, Leiden Observatory, - Laboratorio de Neurociencia de la Universidad Torquato Ditella

\*Technologické spoločnosti a trh s AI umením



## 5. DISKUSIA NA TÉMU FORMOVANIE UMELECKÝCH STRATÉGIÍ A DETERMINANTY SOCIÁLNEHO PRIESTORU.

# STRATÉGIE AIART \_\_\_\_AI ART STRATÉGIE II.



## MARIO KLINGEMANN

je umelec, ktorý používa algoritmy a umelú inteligenciu na tvorbu a skúmanie systémov. Zaujíma sa najmä o ľudské vnímanie umenia a kreativity, skúma metódy, ktorými môžu stroje tieto procesy zlepšiť alebo napodobniť. Je uznávaný ako priekopník v oblasti AI umenia, neurónových sietí a strojového učenia.



# STRATÉGIE AIART \_\_\_\_AI ART STRATÉGIE II.



## LAUREN LEE MCCARTHY

vo svojej tvorbe skúma sociálne a emocionálne dôsledky technológie, teda je možné konštatovať, že stiera hranice medzi umením, technológiou a každodenným životom, vyzýva publikum k účasti a spochybňuje normy interakcie človeka s počítačom.

# STRATÉGIE AIART\_\_\_\_\_INTERDISCIPLINÁRNE PRESAHY

**1. SOFIA CRESPO** je argentínska vizuálna umelkyňa, ktorá skúma organický život a jeho evolúciu prostredníctvom umelej inteligencie. Žije a pracuje v Lisabone. Od januára 2024 je súčasťou umeleckého dua **Entangled Others**, spolu s nórsnym umelcom Feileacanom Kirkbrideom McCormickom.



**2. JOY BUOLAMMINI** je počítačová vedkyňa, kóderka a digitálna aktivistka známa svojou prácou v oblasti algoritmickej zaujatosti a etických dôsledkov umelej inteligencie (AI).



**3. JAKE ELWES.** Elwesova práca s umelou inteligenciou sa uvádza ako nádejná stratégia, ako urobiť AI hravejšou a rozmanitejšou. Elwes vo svojich východiskách operuje s "queer theory".



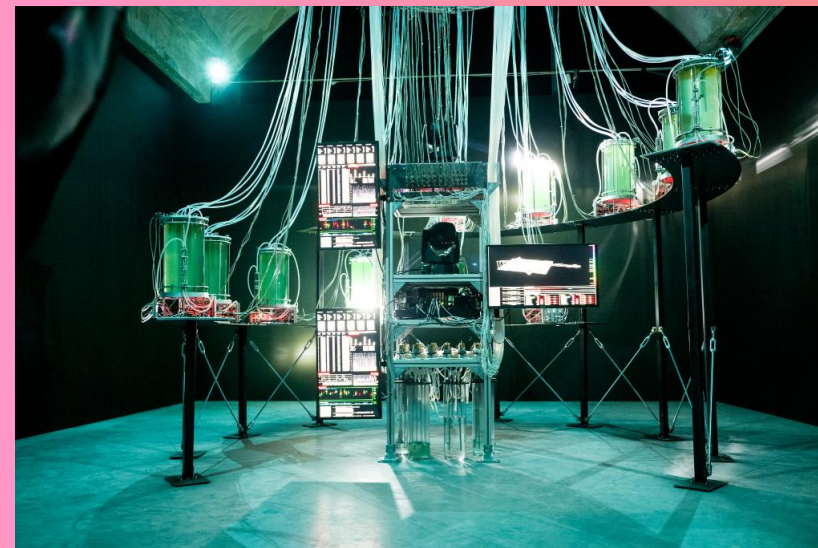
# STRATÉGIE AIART \_\_\_\_ INTERDISCIPLINÁRNE PRESAHY

## POHĽAD NA AIART A PRÍROPNÉ VEDY.

\***Michael Sedbon** je umelec, ktorého práca zahŕňa predovšetkým prienik umenia, technológie a prírody, pričom skúma spôsoby, akými môže umelá inteligencia interagovať s prírodnými systémami a následne ich ovplyvňovať.

\* **Tega Brain** je umelkyňa, inžinierka a pedagogička, ktorej umelecký výskum sa nachádza na priesečníku umenia, ekológie a technológií.

**FORENSIC ARCHITECTURE** je multidisciplinárna výskumná skupina so sídlom na Goldsmiths, University of London, ktorá pôsobí na priesečníku medzi architektúrou, progresívnymi technológiami a ochrany ľudských práv a to pomocou širokej škály digitálnych nástrojov.



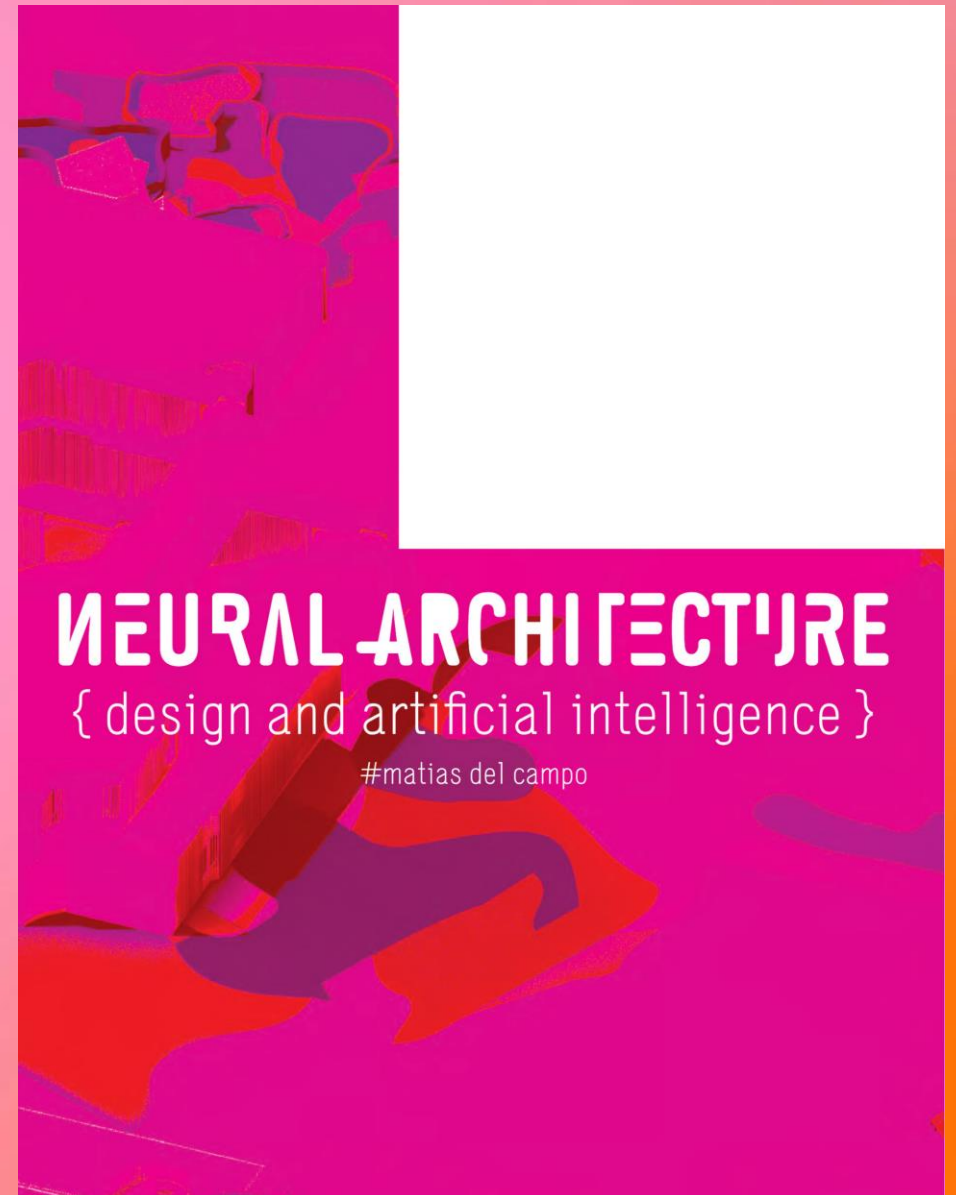
# STRATÉGIE AIART\_\_\_\_\_INTERDISCIPLINÁRNE PRESAHY

## ARCHITEKTÚRA

\***Computational architecture** predstavuje prístup k architektonickému navrhovaniu, ktorý využíva informatiku, algoritmy a komplexnú matematiku na uľahčenie a zlepšenie procesov navrhovania.

\***Matias del Campo:** Neural Architecture je publikácia , ktorej hlavným cieľom je pochopiť, ako skúmať umelú inteligenciu – technologický nástroj – v oblasti architektonickej tvorby, čo je tradične prax, ktorá spája humanitné vedy a vizuálne umenie. Matias del Campo, skúma špecifické aplikácie umelej inteligencie v súčasnej architektúre, pričom sa zameriava na ich vzťah k materiálnej a symbolickej kultúre.

\***Architecting the Metaverse (2019):** Projekt vznikol ako kooperácia medzi Zaha Hadid a Refikom Anandolom a odkazuje na metaversum ako na architektúru, ktorá nie je viazaná fyzickými obmedzeniami.



# STRATÉGIE AIART\_\_\_\_\_INTERDISCIPLINÁRNE PRESAHY

## DIZAJN

Komunikačný ale aj priemyselný alebo produktový dizajn sa s vývojom technológií využívajúcich AI výrazne prepojili. Umelá inteligencia so svojou schopnosťou analyzovať veľké súbory údajov a vytvárať prediktívne modely môže výrazne pomôcť v procese navrhovania a tvorby.

## FILM

Prijatie AI vo filmovom priemysle znamená revolúciu v tradičných filmových procesoch a takmer vo všetkých fázach filmovej produkcie. Medzi najvýraznejšie ovplyvnenia patria:

**\*AI generovanie scenárov** a metódy predpovedanie finančného úspechu filmu.

**\*Produkcia vizuálnych efektov (VFX)**, ktoré vynechávajú náročnú ľudskú prácu a výrazne skracujú čas a náklady.

**\*Deepfakes** a výtvarné simulácie, cestou využitia AI nahrádzujú nie len ľudský prvok pri navrhovaní ale aj ľudských hercovu.

**DISKUSIA.** Synergie medzi odborového dialógu.

# STRATÉGIE AIART \_\_\_\_\_ ESTETIKA UMENIA UMELEJ INTELIGENCIE V KONTEXTE MOŽNÝCH BUDÚCNOSTI.

## ARTIFICIAL AESTHETICS AKO KONCEPČNÝ NÁVRH MANOVICHA A ARIELLIHO:

\*Analýza Manovichovej úvahy z roku 2019 „Defining AI Arts: Three Proposals“ o súčasnom stave umelej inteligencie a vizuálneho umenia.

\* Manovichov definičný rámec estetiky AI ako rozšírenie ľudských estetických schopností, ktoré prehlbujú tvorivé procesy, ako aj chápanie a vnímavosť kultúrnych artefaktov.

Artificial  
Aesthetics.  
A Critical Guide  
to AI, Media  
and Design

a book by  
Lev Manovich & Emanuele Arielli



ARTIFICIAL AESTHETICS NEMOŽE  
EXISTOVAŤ!!!

# STRATÉGIE AIART \_\_\_\_\_ ESTETIKA UMENIA UMELEJ INTELEGENCIE V KONTEXTE MOŽNÝCH BUDÚCNOSTI.

## PREDIKCIE MOŽNÉHO VÝVOJA

\* **Predikcie a analýza:** Prehľad o aktuálnych prognózach vývoja umelej inteligencie vo vzťahu k človeku, etiky alebo právnych noriem, ktoré môžu ovplyvniť AI ART v blízkej budúcnosti.

*Zdroje: Artificial Intelligence, Journal of Artificial Intelligence Research (JAIR), IEEE Transactions on Artificial Intelligence, Neural Network, Machine Learning, Nature Machine Intelligence.*