

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR PERFORMANCE

PERFORMANCE STUDIO

AUTOPORTRÉT NELIDSKÉHO

AUTOPORTRAIT OF THE NONHUMAN

DIZERTAČNÍ PRÁCE

DOCTORAL THESIS

AUTOR PRÁCE

AUTHOR

MgA. Barbora Trnková

ŠKOLITEL

SUPERVISOR

prof. akad. soch. Tomáš Ruller

BRNO 2023

Poděkování

Ráda bych vyjádřila poděkování zejména své rodině a přátelům, kteří mne inspirují. Děkuji také všem kdo mne v práci podpořili, diskutovali se mnou a spolupracovali na společných projektech, jsou to vzácké a obohacující zážitky.

Název dizertační práce

Autoportrait of Nonhuman

Zkrácený abstrakt

Práce uměleckovýzkumnými prostředky, na ploše několika vnitřně porvázaných projektů a explikací jejich východisek, ohledává ohlášené překonání racionalistických dualit personifikované v metafoře kyborga. Je ukázáno, jakým způsobem medializované digitální myšlení brání vnímání *jiného*, což představuje riziko pro touto metaforou inspirované feministické vize. V duchu glitch feminismu je navrženo případy algoritmického zkráslení, které ukazují *glitche* normativní hegemonie zprostředkované výsledky učících se algoritmů, vnímat pozitivně jako příležitost k jejich identifikování a odstranění.

Dále je v práci představena kategorie nelidského *jiného* vyráběná prostřednictvím dehumanizujícího tabuizovaného násilí. A ve srovnání povahy pornografického a erotického a na pozadí konceptu *stávání-se*, je pak naznačena cesta k nabytí vlastní autonomie *jiného*. Vedle vytváření alternativ rozrušujících dominantní hegemonie, je navrženo zaměřit více pozornosti na subtraktivní strategie, *povstávání* nelidského a zároveň suspendování transcendentálního subjektu v nás. Tím je řešena problematika přechovávání tohoto subjektu jinak vždy interpretujícího *jiné*.

Klíčová slova

Umělá inteligence, Syntetická fotografie, Aparát, Nelidské, Jiné, Nefilozofie, Metafora kyborga, Glitch feminismus, Erotické, Pornografické, Umělecký výzkum, Trophy girl, Přeživší, Tabu

Dissertation title

Autoportrait of the Nonhuman

Shortened abstract

The work conducted through artistic-research methods, spanning across several interconnected projects and their explications, examines the proclaimed overcoming of rationalistic dualities personified in the in the cyborg metaphor. It showcases how mediated digital thinking obstructs the perception of the *other*, posing a risk to feminist visions inspired by this metaphor.

In the spirit of glitch feminism, instances of algorithmic biases are proposed, revealing glitches within normative hegemony mediated by the outcomes of learning algorithms, to be positively perceived as opportunities for their identification and removal.

Furthermore, it introduces the category of the non-human *other*, fabricated through dehumanizing and tabooed violence. In comparison to the nature of the pornographic and the erotic, and in the context of the concept of *becoming*, a path towards acquiring autonomy of the *other* is hinted.

Alongside the creation of alternatives that disrupt dominant hegemony, a shift in focus towards subtractive strategies is suggested, acknowledging the uprising of the non-human within us, while suspending the transcendental subject in the same move. This addresses the issue of preserving the subject, which interprets the *other*.

Keywords

Artificial Intelligence, Synthetic Photography, Apparat, Inhuman, Nonhuman, Other, Non-Philosophy, Cyborg Metaphor, Glitch Feminism, Erotic, Pornographic, Artistic Research, Trophy girl, Survivor, Tabu

Bibliografická poznámka:

Barbora Trnková, *Autoportrait of the Nonhuman, Autoportrét nelidského*,
Brno, 2023. 157 s. Dizertační práce. Vysoké učení technické v Brně, Fakulta výtvarných umění.
Vedoucí práce prof. akad. soch. Tomáš Ruller

Čestní prohlášení

Prohlašuji, že jsem dizertační práci vypracovala samostatně na základě uvedených zdrojů.

V Brně dne 31. 8. 2023

MgA. Barbora Trnková

Bibliografická poznámka:

Barbora Trnková, *Autoportrait of the Nonhuman, Autoportrét nelidského*,
Brno, 2023. 157 s. Dizertační práce. Vysoké učení technické v Brně, Fakulta výtvarných umění.
Vedoucí práce prof. akad. soch. Tomáš Ruller

Abstrakt

Práce uměleckovýzkumnými prostředky, na ploše několika vnitřně porvázaných uměleckých, kurátorských a participativních projektů, zejména *Inhuman Art*, *AI: All Idiots*, *Showcase*, *Kyanotypie*, *Darkside Moonwalker*, *Your Addiction is the Message*, a explikací jejich východisek, ohledává ohlášené překonání racionalistických dualit personifikované v metafoře kyborga Donny Haraway. A naznačuje některé obsahy reprodukujících se metaprogramů skrytých v digitálních technologiích.

V práci je ukázáno, jakým způsobem medializované digitální myšlení brání ve vnímání *jiného*, což představuje riziko pro technooptimistická řešení, která jsou touto metaforou inspirovaná.

V duchu glitch feminismu navrhuje případy algoritmického zkreslení, které představují hluboké *glitche* normativní hegemonie utvářené dominantní subjektivitou zprostředkované implementací učících se algoritmů vnímat pozitivně jako příležitost k jejich identifikování a odstranění.

Dále představuje kategorii nelidského *jiného* vyráběnou vytlačěním z *aktuální* do *virtuální* sféry prostřednictvím dehumanizujícího tabuizovaného násilí. S tím, že metafory představují fiktivní zástupnou aktualizaci tabuizovaného.

Ve srovnání povahy pornografického a erotického na pozadí myšlenek Audrey Lorde, konceptu *stávání-se* Gilla Deleuzeho a Félixu Guattariho a představy inspirované ideou *povstání* Kateřiny Kolozové a Francoise Laruella, jež staví na možnosti s digitálním světem v myšlení jen korelovat, je pak naznačena cesta jednak k nabytí vlastní autonomie dehumanizovaného *jiného* a také možnosti přiblížit se k *jinému*.

Vedle přístupu založeného na postupném hromadění alternativ a glitchů za účelem rozrušení dominantní hegemonie, je navrženo zaměřit více pozornosti na subtraktivní strategie, afirmace proměn ve stupních, *povstávání* nelidského v nás a zároveň suspendování transcendentního subjektu. Tím je řešena problematika přechovávání tohoto subjektu interpretujícího nelidské *jiné* v našem jednání i imaginaci budoucnosti.

Abstract

Through artistic research methodologies across several projects, notably *Inhuman Art, AI: All Idiots, Showcase, Cyanotypes, Darkside Moonwalker, Your Addiction is the Message*, along with their explications, this work critically examines the proclaimed transcendence of rationalistic dualities personified by the cyborg metaphor of Donna Haraway. In doing so, it hints at certain contents reproducing meta-programs concealed within digital technologies. It also indicates how mediated digital thinking impedes the perception of the *other*, posing a risk to techno-optimistic solutions inspired by this metaphor. In the spirit of glitch feminism, it proposes instances of algorithmic biases, which represent deep glitches in the normative hegemony shaped by dominant subjectivity mediated through the implementation of machine learning algorithms, to be positively perceived as an opportunity for their identification and removal.

Furthermore, it introduces a category of non-human *other* produced by displacement from the realm of the *actual* into the realm of the *virtual* through dehumanizing taboo violence. This process can create metaphors as the figurations and fictitious substitute actualizations of the tabooed. When comparing the essence of the pornographic and the erotic within the context of Audrey Lorde's theories, Gilles Deleuze and Félix Guattari's notion of *becoming*, and the concepts drawn from the *rebellion* of Kateřina Kolozova and François Laruelle, which revolve around the alignment with the digital realm in thought. In comparison of the nature of the pornographic and the erotic against the backdrop of Audrey Lorde's ideas, Gilles Deleuze and Félix Guattari's concept of *becoming*, and the notions inspired by the *rebellion* of Kateřina Kolozova and François Laruelle, which center on correlating with the digital world in thought. This suggests a path towards regaining the autonomy of the dehumanized *other* and approaching the *other*."

In addition to the approach founded on gradual accumulation of alternatives and glitches to disrupt dominant hegemony, a focus on subtractive strategies is proposed, emphasizing the affirmation of estrangement in stages, the uprising of the non-human within us, and the simultaneous suspension of the human subject. This addresses the challenge of harboring the human subject interpreting the non-human *other* and affects the imagination of the future.

PROLOG

Údolí je fialový oblouk, ráno obklopené chladným vlhkem dokulata. Sedím na Staré s jedním rohem. Objímám lýtky její ohromný dutý hrudní koš, plný přetváření. Cítím pod sebou její horký sladký dech, je cítit po mléku a seně. Celý ten náš kolos, čtveřici krav, propojují s fialovým okolím bzučící mouchy a hovada. I lejna voní po mléku, ale tak horkém, že se nedá pít.

Krávy držím na řetězech, které mají ovázané kolem krku. Každá se může kdykoliv rozběhnout na jinou stranu. Kdybych šla před nimi, přeběhly by přese mě. Kdybych šla za nimi, utečou mi. Hází hlavami a touží skákat a mrskat ocasem. Kdybych zaváhala a povolila soustředění, dala nevhodné znamení, nebo něco opomenula, bez váhání by se rozběhly. Střídavě napínám a povoluji svaly, aby si odpočinuly. Stará mi pomáhá udržet klid tím, že jde rozvážně. Naštěstí. Odháním jí hovada ze hřbetu a plecí, aby cítila moji vděčnost. Není jasné, jestli je tak vstřícná z lhostejnosti, zvyku, nebo z přátelství, ale na tom tolik nezáleží. Nyní je třeba předstírat, že jsem dostatečně silná. Abych mohla iluzi dostat, je nutné reagovat v lehkém předstihu a přesnými gesty zamezit, aby vůbec pocítily příležitost se rozběhnout. Reagovat nelze příliš brzy, ale ani pozdě. Krávy se navíc mají cítit dobře, mít svůj prostor. Potřebuji vidět do hlavy každé z nich, respektovat jejich vlastnosti a povahu a mít jasno o jejich aktuálním rozpoložení. Je třeba vědět, co která má ráda a co jí vadí, a mít představu, která se kolik stihla nažrat ve stáji (->skloní hlavu pro trávu), která má ještě žízeň (->bude se tlačit k potoku) a které se chce čůrat (->znenadání zastaví). Jakou mají náladu a jaké je jejich postavení vůči ostatním ve stádu... Musím mít načtený jejich sociální mikrokosmos. A je třeba dobře znát i cestu. Vědět, co kde roste a jakým směrem se tedy ta která kráva bude chtít natáhnout. Vědět o věcech, které by mohly krávy vystrašit, předvídat nečekané zvuky, barvy, vůně a tvary. Vlastně bych měla také rázem znát veškeré fyzikální zákony, které hrají roli, aktuální veličiny, gravitaci, váhu a pravděpodobnosti, mechaniku pohybu kostí s úpony, vlhkost terénu a jeho složení, abych znala pravděpodobné chování podloží pod konkrétní váhou té které krávy v součtu s její váhou, abych věděla, kam přesunout své vlastní těžiště. Potřebuji vědět o zvířatech v okolí a hlavně větších ptácích, kterých by se krávy mohly lekhnout, k tomu musím mít také informace o směru větru a jeho síle, o stromech, jejich výšce a odhadovat, jaké zvuky vítr v té které koruně způsobí.

Moje reakce nemá přijít ani o vteřinu dřív a ani o vteřinu později, mohla bych celou situaci rozhodit a rozladit napnuté strunky, které zatím harmonicky hrají ve prospěch cíle cesty. Nic se ale nezastaví a nečeká, až to všechno zvážím a změřím, proberu s odborníky a dočtu si literaturu, udělám analýzy a statistiky, a teprve následně adekvátní rozhodnutí o dalším postupu. Nemám pochopitelně čas dělat

jakékoli výpočty tíhy dopadu nebo odporu terénu toho a onoho složení v konkrétním sklonu, nemám k dispozici knihy o vnitřním životě krav, jestli takové vůbec existují, ani statistické výsledky dlouhodobého pozorování každé z nich. Nemám implementovaný čip s umělou inteligencí, který by mi živě diktoval prediktivní analýzy. A je naivní se domnívat, že by mi to k něčemu v dané chvíli opravdu bylo. Ptáci vriskají, větve praskají, krávy mi rvou ruce, divočí. Každá událost má navíc řetězec důsledků rozbíhající se do různých stran. Určitý stupeň vlhkosti a sklon svahu způsobí pod tíhou první krávy, konkrétní váhy, která určitým způsobem kulhá, krátké podklouznutí pravé zadní, asi 10 cm, cukne sebou a vyplaší mladou nalevo. Musím trhnout jejím řetězem tak, aby to byl jasný, ale uklidňující signál. Pozdě. Tma.

Probrala jsem se. Jasné slunce oslepuje, voda mi omývá krev z čela. Mé tělo leží v potoce pod kopcem a krávy divoce a radostně pobíhají mezi stromy. Živostí pulzující prostor se mi otírá o tvář lhostejný. Jsem na začátku, jako v počítačové hře.

Při své hře na nadlidsky silnou, s šesti rukama, nelidskými senzory, disponující super empatií, jsem musela zkusmo, ale bez zaváhání rozvinout jemné analýzy, sofistikované postupy, přesná pozorování, založené na zdánlivě bezprostředním kontaktu se vším relevantním, co mě obklopovalo. Iniciovat a napojit se na tok informací, naladit se a najít své místo v komplexní kakofonii mikroudálostí a hrát na nástroje, které za pochodu vyvíjím v těsném spojení s ozvěnou v časoprostoru, se kterým ladím krok. Aktivně nabízet možnosti dění, vysílat signály jako šípky do prostoru a odrazem je získávat zpět napěchované informacemi, představovat si, že vím, co se stane, a neustále to korigovat, opravovat, to celé ve zlomcích vteřin, zcitlivět se na neviditelné proudy, vyvinout potřebná čidla a aktivně naslouchat řevu dění v detailech a jejich neustálých, větvících se a řetězcích se změnách. Mít ráda a afirmovat nečekané, jako by bylo samozřejmé. Jsem vyhrěznutá naruby do odvíjejícího se prostoru, který odečítám a zapisuji do dění zároveň. Celá ta krajina skutečnosti, kterou aktuálně potřebuji k přežití, se postupně otiskuje do mne a odehrává se skrze mne jako skrze hrací skříňku. Avšak hra musí zůstat lehká a harmonická, jako by o nic zvláštního nešlo, jako by to byla ta nejběžnější věc na světě. Co se vůči mně v čase a prostoru nachází nejbliž, zacinká a já si oddechmu, odpočívám podél v nejvyšším napětí.

Osnova

1. ÚVOD	10
1.1 Zdůvodnění tématu	11
1.1.1 Dotyk materiálu ve <i>foto-falo-aparátu</i>	12
1.1.2 Člověk, kterým jsme nikdy nebyli a kyborg, kterým jsme odedávna	13
1.1.3 Lokalizace perspektivy: glitch femiistická intersekcionalní pozice	14
1.1.4 Struktura práce	17
1.2 Úvod do problematiky	18
1.2.1 Obrat k nelidskému	19
1.2.2 Nelidské jako nadlidské: Kritika člověka v díle Friedricha Nietzscheho	20
1.2.3 Postmoderní a vznešené: Nelidské filozofa Jeana-Françoise Lyotarda	23
1.2.4 Člověk: Univerzalistický muž, který nikdy neexistoval	25
1.2.5 Metafora kyborga jako vzdálené figury, kterou jsme se všichni již stali	27
1.2.6 Kyberfeminismus: Utopie technooptimistického řešení	30
1.2.7 Xenofeminismus: Akcelerace odcizení	32
1.2.8 Glitch Feminismus: Pozitivní chyba	35
1.2.9 Dehumanizace: Výroba nelidského	37
2. EXPLIKACE PRAKTICKÉHO VÝZKUMU	40
2.1 Realizované projekty a jejich východiska	40
2.2 <i>DATATATA</i> : Nelidské myšlení a řízení planetárních systémů	41
2.3 Výstava <i>Inhuman art</i> : Digitalita zavazí ve výhledu na nelidské	42
2.4 <i>AI: All Idiots</i> : Kreativita zklamání z umělé inteligence	44
2.5 <i>Showcase</i> : Trophy girl jako metaprogram uvnitř aparátů s AI	49
2.5.1 Obraz ženy jako námět na vzorník	51
2.5.2 Male gaze a female gaze: Vztah dominantního a odvozeného pohledu	53
2.5.3 <i>Tropes vs. Women in Videogames</i> : Feministická kritika videoher	56
2.5.4 <i>Can't Take My Eyes off of You</i>	62
2.5.5 Erotické a pornografické	67
2.5.6 Stávání se	72
2.5.7 Povstávání se	76
3. ZÁVĚR	79
4. ZDROJE	83
5. PŘÍLOHY	91
5.1 AI: All Idiots	91
5.2 Digital Technology and the Critical Aspect in Art	128

5.3 Fotodokumentace výstavy <i>Inhuman Art</i>	136
5.4 <i>Bastards I</i>	142
5.5 <i>Like-Un-Like</i>	144
5.6 <i>Kyanotypie: autoportrét nelidského materiálu</i>	146
5.7 <i>Darkside Moonwalker</i>	148
5.8 <i>Showcase II</i>	151
5.9. <i>Your Addiction Is The Message</i>	153

1. ÚVOD

Zaprvé jsem se nikdy necítila součástí lidského společenství. Lidské prostředí a interakce mezi lidmi mi byla vzdálená a myslela jsem si, že to tak prožívají všichni, nebo že jde o nějaký defekt na mé straně. Nebude to jen můj případ, ale připadám si nepochopená a osamělá. Komunikační techniky, které jsem popsala výše a které jsem během svého dětství vyvíjela, mi neposkytovaly dostatečně efektivní prostředky ke komunikaci s lidmi. Domnívala jsem se, že sféra umění pro mě bude vhodný prostor ke komunikaci, což se ale v praxi spíše nepotvrdilo. Má chůze je prý nevyvážená, pohybují se v příliš širokých kruzích. Není snadné následovat moje myšlenky. Spojuji zdánlivě nespojitelné, přeskládávám slovosled nebo celé věty, aniž bych to zaregistrovala. Jako bych s ostatními nesdílela stejný význam pojmů. Nevím jak vědět, které věci jsou ostatním familiární, a které naopak nesamozřejmé. Dorozumět se pro mě představuje vyčerpávající úsilí. Lineární výklad na mě působí nahodile. Výběr a pořadí toho, co je zmíněno a vynecháno, mi nepřipadá přirozený, natož univerzální. Vnímám spíše sadu pravidel a s nimi spojených předpokladů, které ke zvolenému výběru a pořadí vedly, a tím mi často uniká nejen obsah sdělení, ale většinou také celý kontext situace, ve které se nacházím. Místo interaktivní, obousměrné výměny pozoruji spíše na sebe narážející, rozbourané, různobarevné proudy motivací k tomu kterému prohlášení a do toku komunikačního dění se mi nedaří vstoupit.

Takové chybové myšlení může také představovat určité kreativní aspekty, o nichž mohu s nadsázkou říci, že je sdílím s povahou výstupů současných učících se algoritmů, kterým se tato práce také věnuje. Jde o textové a vizuální produkty syntetizující rozpojené pojmy a obsahy mimo původní kontexty. Výsledky mohou mít úsměvné surrealistické kvality a zcizující efekt. Ale když se snažím říct, že ty metafory žiju, není mne slyšet.

Tento text, zde slouží jako ukotvení pozice a nastínění perspektivy, ze které při psaní práce vycházím. Jde o metodologii, kterou jsem zvolila na základě inspirace politikou lokací filozofky Rosi Braidotti. Moje práce se týká tématu lidského a nelidského, což, jak uvidíme dále, znamená také vyjednávání mezi dominantním a marginálním. Tvořící subjekt je vždy vtělený a lokalizovaný a má určitou vlastní perspektivu a toto cílené sebeumístění, *autopoiesis*, umožňuje vyjednávat s dominantními normativními strukturami.

1.1 Zdůvodnění tématu

1.1.1 Dotyk materiálu ve *foto-falo-aparátu*

Podle Viléma Flussera je fotografie produktivní, nikoli jen reprezentativní. Není pouze zobrazením či reprezentací reality, ale jde o technologii, která ovlivňuje a mění způsob, jakým ji vnímáme.

Fotografie se však díky digitálním technologiím a ve formě všudypřítomného *aparátu* vymyká lidským rozměrům.¹

*Jako prototyp přístrojů, jež se staly tak významnými pro současnost a bezprostřední budoucnost, skýtá fotoaparát vhodné východisko pro celkovou analýzu aparátů – těch, které na jedné straně rostou do bezměrnosti a pozvolna nám mizí ze zorného pole (kupř. správní aparáty), a těch, které se na druhé straně smršťují do mikroskopických rozměrů a my je už vůbec nemůžeme uchopit (kupř. čipy elektronických přístrojů).*²

Aparát, kterým fotografie a další digitální výstupy vznikají, je podle Viléma Flussera komplexním *black boxem*, do jehož vnitřních procesů nevidíme, ale kombinujeme symboly obsažené v jeho programu, přičemž tento program mu byl dodán metaprogramem. Výsledkem je produkce dalších programů, které však v sobě zahrnují řadu předchozích metaprogramů. Digitální technologie obsahují množství nelidského. Nelidského v podobě materiálového složení počítačů, získávání nerostů k výrobě počítačů za nelidských podmínek, nelidskou rychlost výpočetních procesů až po nelidské rozměry sítí, jimiž spolu navzájem komunikují.

¹ FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Přeložili Božena KOSEKOVÁ, Josef KOSEK. Praha: Hynek, 1994. Punkt. ISBN 80-85906-04-X, s. 16.

² Ibid.

Digitální technologie se postupně staly dominantní součástí našich životů v západní společnosti, můžeme říct, že je naše realita medializovaná těmito technologiemi. Poslední dekáda jejich vývoje se navíc nese ve znamení implementace výkonných učících se algoritmů. Jaké další meta a meta programy (kromě Turingova stroje) skrze ně operují, když uvážíme jejich technologický design spojený s matematickou minimalizací zkulturněných předmětů a obrazů našeho světa?

Vedle toho vnímám, že umělci*umělkyně vedou zvláštní dialog s nelidskými materiály, se kterými tvoří svá díla. Tyto materiály odpovídají na záměr autorek*autorů svou nesmlouvavou materiálovostí: tvrdostí, hrubostí, barvou, fyzikálními a materiálovými vlastnostmi.

Vstupní zájem o oblast nelidského vychází jednak z vlastních zkušeností popsaných v prologu této práce, zkušeností vlastní umělecké praxe a observace umělecké praxe dalších umělců*umělkyně, která mě vede k předpokladu, že umělkyně*umělci vedou s materiály, se kterými tvoří, zmíněný dialog.³

Nelidské zde představuje na lidském vnímání nezávislé materiály (kameny, rostliny, viry, mikroorganismy, houby, atomy, elektrony a fotony, živočichové, ale také výpočetní technologie, algoritmy, geologické útvary, planetární hyperobjekty a další*), které mají na základě svých vlastností nějaký druh vlastního způsobu zasahování do světa – vlastní agendy, energie nebo schopnosti působit na své okolí a mít na něj vliv.⁴ A to dokonce do té míry, že situaci, kdy lidský subjekt poznává a ovládá nelidský objekt, můžeme číst obráceně: nelidské materiály a objekty svou vlastní agendou skrze lidské poznání realizují samy sebe.

Poslední motivací ke zkoumání zvoleného tématu je ohledávání pocitů nesrozumitelnosti a *ne-dost-lidskosti*, nezapadání do univerzalistického kánonu, kterým je v duchu humanistické tradice definováno to, co je lidské. Proto je metodologií práce umělecký výzkum autorské explikace jeho východisek, ve které je také implicitně obsažena určitá perspektiva.

Následující umělecký výzkum je konvergencí tří výše zmíněných motivací k tématu nelidského. Jeho ambicí je přispět k odkrývání některých metaprogramů obsažených v digitálních technologiích implementujících učící se algoritmy, v souvislosti se snahami o decentralizaci normativní lidské perspektivy z naší medializované kultury.

³ Dialog možná intimnější, než je to v případě utilitárněji zaměřených lidských aktivit. Například sochařka bude opracovávat kámen s odlišnou pozorností k jeho materiálové odpovědi na její záměr než například řemeslnice, která potřebuje dokončit stavbu zdi.

⁴ Jak nám například Joanna Zylnska ukazuje v případě svého rozsáhlého bádání o nelidské fotografii, více zde: <https://www.nonhuman.photography/introduction>

1.1.2 Člověk, kterým jsme nikdy nebyli a kyborg, kterým jsme odedávna

Je konečně třeba, aby bylo jasné, že nám nepřísluší být dodavateli reality, nýbrž vynalézat náznaky poukazující na myslitelné, jež nemůže být prezentováno ... válku všezahrnující jednotě, podávejme svědectví o neprezentovatelném, aktivujme nesmířené rozpory, zachraňme čest jména.⁵

Jean-François Lyotard

Postmoderní doba Jeana-Françoise Lyotarda je dobou nelidského. Pilíře, na kterých stojí dichotomie mezi lidským a nelidským, jsou strženy. Otevírá se pole nových otázek a příležitostí. Vzhledem k tomu, že člověk je idealizovanou normativní kategorií, jak ukazuje filozofka Rosi Braidotti, odlidštění jsme do jisté míry všichni a nelidské je všechno. Personifikovaným symbolem pro tuto situaci se stala postava kyborga filozofky Donny Haraway, který je ústředním motivem jejího *Manifesta kyborgů* (*Cyborg Manifesto*) z roku 1984 a dodnes slouží jako zdroj inspirace pro mnohé autorky*autory na poli umění, teorií i řady vědních oborů.

Ke konci dvacátého století, v našem čase, mytickém čase, jsme všichni chimérami, teoretizovanými a fabrikovanými hybridy stroje a organismu; zkrátka, jsme kyborgy. Kyborg je naší ontologií; dává nám naši politiku. Kyborg je zhuštěná představa imaginace i materiální reality, oněch dvou spojených center, která strukturují jakoukoliv možnost historické proměny.⁶

Donna Haraway

Myšlenka kyborga Donny Haraway inspirovala také několik hnutí. Zde budeme jmenovat kyberfeminismus, xenofeminismus a glitch feminismus, která mají každé za cíl svou metodologií konfrontovat normativní hegemonie ve prospěch větší inkluзивity *jiného*, a to za pomoci rozvíjejících se počítačových technologií.

Nejprve bych ale ráda objasnila perspektivu ze které je problematika nahlížena a která je součástí metodologie práce.

⁵ LYOTARD, Jean-François. *O postmodernismu: Postmoderno vysvětlované dětem: Postmoderní situace*. Praha: Filozofický ústav AV ČR, 1993. Základní filosofické texty. ISBN 80-7007-047-1, s. 28.

⁶ HARAWAY, Donna. Manifest kyborgů: Věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století. In: *Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity* [online]. Brno, s. 50–58 [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: https://monoskop.org/images/d/d9/Haraway_Donna_1991_2002_Manifest_kyborgu_veda_technologie_a_socialisticky_feminismus_ke_konci_dvacateho_stoleti.pdf s. 52.

1.1.3 Lokalizace perspektivy: glitch feministická intersekcionalní pozice

*To, co je třeba zkoumat jako východisko naší existence ve světě, nejsou jasné obsahy naší mysli, ale zkušenost, v níž se provazuje poznání, hodnoty a cit skrze vztah ke světu.*⁷

Alice Koubová

Francouzská existencialistická filozofka Simone de Beauvoir v roce 1949 deklarovala, že žena není zatížena fyziologickým, psychologickým nebo ekonomickým osudem,⁸ který by ji předdefinoval jako druhotnou lidskou bytost. Americká feministka, filozofka Judith Butler však ukazuje, že genderová příslušnost souvisí s jejím performováním, a to nikoliv ve smyslu záměrného aktu, ale ve smyslu účinků opakování. Kulturní normy pohlaví performativně působí a utvářejí materialitu těl.⁹

Od normativního *fantasmatu* genderu se však lze kolektivně, prostřednictvím feministických a queer politik *desidentifikovat*, a tím vytvářet nové pojetí toho, jaká těla se ve společnosti počítají.¹⁰ V této explozi kreativity *desidentifikovaných* identit hrají online digitální technologie významnou roli. Umožňují propojování se a sdílení a vytváření *avatarů*¹¹ nezávisle na předpokladech a nárocích kulturní hegemonie. Pro mnohé *jiné*, kteří chtějí vystoupit z opresivní genderové binarity, jde o revoluční a osvobozující strategii. Tato práce však bude také diskutovat limity možností osvobození se z binárních podmínek prostřednictvím těchto technologicky podmíněných manifestací.

Následující výzkum zaujímá perspektivu konkrétního *jiného*, a tím chce přispět do mozaiky mnohosti různosti, která dohromady lépe odpovídá na to, kým jsme, kým se můžeme a chceme stávat, v opozici k tradiční normativní představě o člověku – míry všech věcí, který de facto neexistuje ve vtělené podobě.¹²

⁷ KOUBOVÁ, Alice. *Myslet z druhého místa: k otázce performativní filosofie*. [Praha]: NAMU, 2019. ISBN 978-80-7331-511-5, s. 19.

⁸ BEAUVOIR, Simone de, Jan PATOČKA. *Druhé pohlaví: výbor*. Druhé vydání. Přeložili Josef KOSTOHRYZ, Hana UHLÍŘOVÁ. Praha: Orbis, 1967. Malá moderní encyklopedie (Orbis), s. 24.

⁹ BUTLER, Judith. *Závažná těla: o materialitě a diskursivních mezích „pohlaví“*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016. Limes (Karolinum). ISBN 978-80-246-3325-1.

¹⁰ *Ibid.*, s. 19.

¹¹ Avatar je digitální reprezentace identity bytosti v online prostředí.

¹² BRAIDOTTI, Rosi. *The Posthuman*. 65 Bridge Street Cambridge CB2 1UR, UK: Polity Press, 2013. ISBN 13: 978-0-7456-4157-7, s. 23.

Za účelem vyjádření se z určité perspektivy je třeba definovat pozici, odkud je vedena promluva. Jakýkoliv popis pozice je však nutně redukcující. S popisem ale počítáme jako s vždy dočasným, a proto si jej můžeme dovolit. Naše pozice a perspektivy jsou v pohybu a také to nás chrání před konečnou definicí. Za účelem promluvy se zde dočasně lokalizujeme. K popisu lze použít subjektivně relevantní kategorie. Popis pozice vyjadřuje, že si nenárokujeme právo vytvářet univerzální generalizující závěry platné pro všechny. Říkáme tím, že respektujeme mnohost a různost perspektiv, k níž přispíváme. Pokud mluvíme z definované pozice, umožňujeme tím nechat zaznít zkušenost, která má validitu svědectví. Množina svědectví není ve výsledku jen kakofonií konfliktních pohledů, ale představuje pochopení úskalí a potřeb v komplexnosti, a tím je kvalitním podkladem pro rozhodování a jednání. Afirmace perspektiv lokací umožňuje diferenciaci a inkluzivitu, schopnost zůstat s problémy, které postlidská situace přináší. Vznik nových pozic, oborů a vědění, které na sebe navzájem působí defamiliarizační silou, a tím se vzdalují od hotových východisek. A to včetně těch humanistických, která jsou hluboce zakořeněná v tradici, v níž jsme vyrůstali a byli vychováni. Odpovědně se lokalizovat, ujasnit si perspektivu a vyjednávat s dalšími lokalizovanými subjekty vyžaduje zodpovědnost, imaginaci, trpělivost, otevřenost, schopnost se učit a poznávat. Jde o tvůrčí výkon.

Tato práce vychází z feministických předpokladů, chápaných jako široký proud organizovaných i individuálních snah v myšlení, umění a aktivismu kritizovat nerovnosti ve společnosti, který má svůj historický vývoj. Práce je příspěvkem v duchu queer a glitch feminismu, tedy těch feminismů, které inkorporují pozitivní převrácení původně negativně vnímané odchylky od normativu. Ale může se zdát, že se v této práci příliš soustředím na mužsko-ženskou binaritu, kterou v současném feministickém diskurzu považujeme za překonanou. Důvodem je snaha přispět diverzitě těchto feministických perspektivám specifickým *glitchem*, jímž je hledisko zkušenosti s násilím. Pokud se toto násilí odehrává na binární ose (sexualizované), nelze ji v této práci obejít.¹³

Prezentuji zde tedy návrh na glitch feministickou intersekcionalní pozici protínající emancipační směry napříč, s důrazem na perspektivu přeživších. Prožitky a následky traumat, ač jsou individuální, totiž znamenají specifickou škálu vnitřních a následně vnějších bariér. Tělo, které nese záznamy násilí, se například nutkavě vrací v různých formách k jeho příčinám. Zkušenosti oprese, jak píše Audrey Lorde, však nejsou hierarchizovány.¹⁴ Všechny specifické zkušenosti dohromady tvoří obžalobu arogance dominantního normativního systému.

¹³ Otázka, jak se zabývat problematikou na binární ose, tak aby tím zároveň nebyla legitimizována heterosexuální hegemonie, je řešena tím, že předpoklady i závěry této práce jsou předkládány jako paralelní k mnoha dalším snahám o rozrušení dominantního patriarchálního uspořádání.

¹⁴ LORDE, Audre. „There is no hierarchy of oppressions“. *Bulletin: Homophobia and Education*. Council on Interracial Books for Children, 1983.

Můžeme říci, že řada problémů, kterým se v práci věnuji, je v akademické a umělecké sféře pojmenována. To však vůbec neznamena, že jsou vyřešené nebo pojmenované bezezbytku. Naopak ukazují, že v souvislosti s technologickým vývojem na sebe berou nové podoby, jsou mechanizovány a že jejich negativní účinky nadále nejen významně limitují kreativní potenciál mnoha lidí, a tedy i rozvoj naší kultury, ale také některé odsouvá do neviditelnosti. Vzhledem k tomu, že globální femicida a čísla malující genderové násilí neklesají, jsme s chápáním problematiky a role technologií v ní stále na špičce ledovce.

Tato práce má za úkol konkrétně analyzovat témata z výše definované pozice. A je evidentní, že ne všichni čtenáři budou sdílet danou perspektivu a s ní spojené postuláty. Avšak není mým záměrem konstruovat univerzální závěry. Namísto toho se snažím předložit konkrétní svědectví, které může být přínosné pro ty, kterým je daná pozice srozumitelná, stejně jako pro ty, kteří usilují o lepší porozumění odlišným perspektivám.¹⁵

Popsaná perspektiva v žádném případě nemá sloužit k patologizaci výsledků práce. Prostřednictvím dané situovanosti jsou emancipovány specifické skutečnosti, které by jinak zůstaly skryté nebo obtížně uchopitelné.

Lokalizovat se v odborné práci neznamena jen klást důraz na zkušenostní stránku, která bývá jedním ze znaků uměleckého způsobu zkoumání, značí přiznání implicitní situovanosti, vůči které není imunní žádná*ý autorka*autor.

Manifest kyborgů je vlivný text nabitý silnými obrazy, vyzývající k překonání dualit prostřednictvím afirmování technologického vývoje a rozvíjení mnohosti. Haraway, obrazně řečeno, velkorysým gestem ukázala směr, kudy se máme vydat ke svým novým tělům. Mapa terénu, po kterém se vydáváme, je nehotová a povrch plný nástrah. Její postřeh, že výpočetní technologie nemusí zůstat nástroji mužské dominance, ale mohou se stát naopak efektivními prostředky ženské emancipace, měl vliv také na moji tvorbu. Jak se však pohybovat kupředu a netočit se v kruhu dualismů, pokud nám naše kybernetická těla stále přechovávají metaprogramy, které jsme dosud nebyli schopní a ochotní konfrontovat a některé ani rozlišit?

S nástupem internetu postupně dochází k masivnímu sběru dat, což umožnilo technologii učících se algoritmů dostat se na novou úroveň. Tyto technologie jsou také díky přívětivému rozhraní dostupnější než kdy dříve. Jejich implementace do všech oblastí lidské činnosti je na intenzivním vzestupu. V této situaci bych ráda navrhla, abychom technologie nevnímali jen jako příležitosti pro imaginaci a emancipaci alternativ k binární humanistické hegemonii, ale zároveň zůstali bdělí k

¹⁵ Tím však práci ostatním čtenářům neuzavírám. Je zřejmé, že i když svoji osobní pozici určuji na specifickém základě, zkušenosti a bariéry se mohou vztahovat i na ty, kteří by popsali svou výchozí pozici odlišně, nebo s vymezením pozice nesouhlasí.

limitům této strategie a také aktivně využívali příležitosti, kterou nám tato technologie nabízí – citlivý kritický nástroj lidských předpokladů zakódovaných v jejich metaprogramech.

1.1.4 Struktura práce

Reflexe tématu je v práci vedena prostřednictvím heuristiky vybraných teoretických východisek, ale především zakotveně skrze perspektivu zkušenosti tvorby formulovanou z autorské pozice, a nabízí tak specifický náhled a návod, který doplňuje široký proud teoretického a praktického bádání v této tematické oblasti.

Z hlediska metodologie je praktická část výzkumem opírajícím se o uměleckou praxi, zvláštní pozornost je věnována participativnímu umělecko-kurátorskému projektu *AI: All Idiots*, kde je problematika zkoumána v kontextu učících se algoritmů. Započala už ale sadou mutovaných emotikonů *Bastards I* vytvořených ve spolupráci s Tomášem Javůrkem, stejně jako aplikace *Like-Un-Like* tematizující sběr dat. Dále se práce vyvíjela prostřednictvím videí *Showcase*, série syntetických snímků *Your Addiction is the Message*, audia *Kyanotypie*, netartového projektu *Darkside Moonwalker* a sběru glitchů. Teoretická část práce je pak rozšířenou explikací východisek praktické části a čerpá z feministické tradice uměleckého výzkumu zejména autofikci a autoteorii. Autoteorie je hybridní způsob kritického bádání, který kombinuje tvorbu s autobiografickými zkušenostmi.^{16, 17}

Jak dokumentace praktické části práce, tak teoretická část jsou uspořádány chronologicky, aby bylo zjevné, jak autoportrét nelidského získával svůj tvar na praktické úrovni i v jeho teoretické reflexi. Protože umělecká tvorba není tvorba designerská, původní záměr se proměňoval¹⁸ přiměřeně *podél* vznikajícího díla. Výzkum se vyvíjel podle specifických potřeb zkoumání tématu autoportrétu nelidského.

¹⁶ COOPER, Lauren. Autotheory as Feminist Practice in Art, Writing, and Criticism, *Contemporary Women's Writing*, Volume 15, Issue 1, March 2021, s. 124–126, <https://doi.org/10.1093/cww/vpaa029>.

¹⁷ Významnou publikaci na téma autoteorie napsala v roce 2020 Lauren Fournier, nese název *Autotheory as Feminist Practice*, více: laurenfournier.net.

¹⁸ Jak připomíná Roland Barthes ve své eseji *Smrt autora*.

1.2 Úvod do problematiky

1.2.1 Obrat k nelidskému

Téma nelidského, jak uvidíme dále, je součástí širšího proudu myšlení spojeného s krizí tradičního humanismu a antropocentrismu. Velmi zjednodušeně se dá říci, že jde o snahu překonat výlučně lidskou perspektivu, kdy lidský subjekt poznává a uchopuje nelidský objekt. Posthumanistická filozofická východiska, uplatňující se na poli umění, zahrnují například proudy nazývané nový materialismus a spekulativní realismus, které se zaměřují na zkoumání objektů,¹⁹ a umělecká díla, která s nimi spojujeme, se často vyznačují *postinternetovou* estetikou.

Zejména kurátorka Susanne Pfeffer vytvořila trend témat nelidských objektů na ploše tří velkolepých výstav v rámci přehlídky Documenta 13 v Kasselu a Benátkách pod názvy: *Speculations on Anonymous Materials* v roce 2013, *Nature after nature* v roce 2014 a *Inhuman* v roce 2015.²⁰

V českém prostředí tato témata otevřeli například Václav Janoščík výstavou *Návrat k objektu a neklid věci* v roce 2015 a knihou významných textů pro dané téma *Objekt*,²¹ Kurátor Jan Zálešák uskutečnil výstavu s názvem *Apocalypse Me* v Ústí nad Labem na kterou navázal stejnojmennou publikací.^{22 23} Dále jmenujme například festival *Přehlídka animovaného filmu a současného umění v Olomouci* která v roce 2016 nesla téma *Proč se dívat na zvířata*.²⁴ A Václav Magid, který se v sérii výstav v galerii *Kurzor* s názvem *Podmínky nemožnosti* (2017–2019) vrací od objektu zase nazpět k subjektu.²⁵

¹⁹ MORTON, Timothy, Steven SHAVIRO, Graham HARMAN et al., JANOŠČÍK, Václav (ed.). *Objekt*. Přeložil Zdeněk HAVLÍČEK. Praha: Kvalitář, 2015. ISBN 9788026086390, s. 12.

²⁰ BETTRIDGE, Thom. Susanne PFEFFER. How Art's POST-HUMAN TURN Began in Kassel. In: 032c [online]. [cit. 2023-08-21]. Dostupné z: <https://032c.com/magazine/how-arts-post-human-turn-began-in-kassel>

²¹ MORTON, Timothy, Steven SHAVIRO, Graham HARMAN et al., JANOŠČÍK, Václav (ed.). *Objekt*. Přeložil Zdeněk HAVLÍČEK. Praha: Kvalitář, 2015. ISBN 9788026086390

²² ZÁLEŠÁK, Jan. *Apocalypse Me*. Vysoké učení technické v Brně, 2016. ISBN 978 80 214 6443 9.

²³ Jejíž vákladová osa je chvíli paralelní této práci.

²⁴ Proč se dívat na zvířata? Pifpaf.cz [online]. Olomouc: PAF [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: <http://archive.pifpaf.cz/cs/proc-se-divat-na-zvirata>

²⁵ *Centrum pro současné umění Praha* [online]. Praha: Centrum pro současné umění Praha [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: <https://cca.fcca.cz/galerie/galerie-kurzor/1/>

Jedním z významných milníků ve vývoji tématu nelidského je konference *Nonhuman turn*,²⁶ která se uskutečnila v roce 2012. Z ní následně vzešla také stejnojmenná publikace, v níž její editor Richard Grusin spolu s dalšími autory a autorkami zastřešuje širokou škálu reakcí na humanistickou tradici. Nelidské je reprezentováno například pohledem z pozice zvířat, afektivity, těl, organických a geofyzikálních systémů, materiality nebo výpočetních technologií. A zahrnuje mimojiné také teorii sítí aktérů Bruna Latoura, teorii afektů, významnou pro rozvoj Queer studies, dále Animal studies, studia nových médií, spekulativní realismus, objektivě orientovanou filozofii, neovitalismus, panpsychismus a teorii systémů.²⁷

Grusin se v ní však brání směřování obratu k nelidskému s obratem (*nonhuman turn*) k postlidskému (*posthuman turn*), byť je chápe jako navazující a provázané obraty.²⁸ Na rozdíl od obratu k postlidskému, který se věnuje transformaci člověka na něco, co následuje po něm, a vytváří tak novou etapu v lidském vývoji, obrat k nelidskému se nezaměřuje na pokrok člověka. Obrat k nelidskému, obdobně jako obrat k postlidskému předpokládá, že lidé nikdy nebyli pouze lidmi, ale vždy koexistovali, spolupracovali nebo se vyvíjeli s nelidským. Definice člověka ale stojí na odlišnostech od nelidského a obrat k nelidskému se snaží rozšířit náš způsob uvažování o světě uznáním významu nelidských bytostí, objektů a aktérů v životě a vývoji člověka. Přestože chápu důvody snahy Grusina tyto dvě kategorie nesměšovat, z mého pohledu jsou posthumanistické a nonhumanistické snahy spojené a reagují na sebe. Studium nelidského znamená změny v lidské perspektivě a v sebezpojetí člověka, a naopak kritická sebereflexe lidských východisek umožňuje nové způsoby chápání nelidského a přístupu k němu.

Mezi autorky, které na konferenci vystoupily a do publikace přispěly, patří také Jane Bennet, která prosazuje vitalistický materialismus. Ve své knize *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things* představuje vlastní verzi vitalistického materialismu, kdy hmotu chápe jako vibraci, energii nebo jako procesy, které neustále probíhají v každé části našeho světa a které jsou natolik aktivní, že mohou ovládat naše jednání a chování. Bennet vychází z Latourova termínu *aktér*. Pro Bruna Latoura jsou *aktéry* lidští i nelidští činitelé, kteří se vzájemně ovlivňují a podílejí se na sociologických a politických procesech. *Aktér* označuje entitu nebo proces, který mění směr většího seskupení, aniž by se tento

²⁶ GRUSIN, Richard. *The Nonhuman Turn* (2015), Richard Grusin (ed.). A volume of essays from the conference is available from the University of Minnesota Press, or your favorite bookseller. [online]. University of Wisconsin-Milwaukee: Center for 21st Century Studies, 2012 [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: <https://www.c21uwm.com/nonhumanturn>

²⁷ GRUSIN, Richard. Introduction. In: GRUSIN, Richard (ed.). *The Nonhuman Turn*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2015. ISBN 978-0-8166-9466-2, s. viii.

²⁸ GRUSIN, Richard. Introduction. In: GRUSIN, Richard (ed.). *The Nonhuman Turn*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2015. ISBN 978-0-8166-9466-2.

rozdíl redukoval na přímou příčinu. A Jane Bennet ukázala, že když lidé jednají, neuplatňují výlučně lidské schopnosti, ale vyjadřují a zapojují řadu dalších *aktérů*.²⁹

Snaha Jane Bennet vyvolávat sílu věcí a živost hmoty je inspirativní pro hledání způsobů, jak zohlednit schopnost neživých věcí jednat a ovlivňovat svět. Ale zůstává otázkou, do jaké míry zde nedochází k zachování antropocentrického narativu v podobě antropomorfizace hmoty jen v jiném, poetičtějším duchu.

Důraz na nelidské materiály a *aktéry* je poměrně nedávný přístup, ale reflexe člověka má již svoji historii. V následujících kapitolách se budeme věnovat posthumanistickému proudu, do něhož patří i metafora kyborga. Krátce se zastavíme u Friedricha Nietzscheho a Jeana-Françoise Lyotarda, jejichž myšlenky významně zasáhly do kritického myšlení o sebepojetí člověka.

1.2.2 Nelidské jako nadlidské: Kritika člověka v díle Friedricha Nietzscheho

*Jdeš k ženám? Nezapomeň na bič!*³⁰

Friedrich Nietzsche

Friedrich Nietzsche v textu *O třech proměnách* v knize *Tak pravil Zarathustra* popisuje sérii tří vnitřních transformací ducha směrem k nabytí a afirmaci vlastní vnitřní síly. Tato kniha však také obsahuje pasáže silně předsudečné k ženám, například citát uvedený výše.

Friedrich Nietzsche patří v západní filozofické tradici mezi první, kdo se pokusili sesadit člověka z trůnu vládce nad světem. Často se v tomto kontextu mluví o jeho konceptu smrti Boha.³¹ Nietzsche se zasazoval o to, aby lidé přehodnotili svůj vztah k Bohu a ke křesťanství a aby odvrhli tradice, morálku dobra a zla a hodnoty, které podle něj byly pouhými iluzemi a které překážely skutečnému životu.

Prostřednictvím metody tzv. dramatizace³² ve společenských normách a konstruktech rozlišuje zakládající kvalitu síly, která je buď aktivní, nebo reaktivní. Aktivní síla je živoucí. Afirmativní síla

²⁹ BENNETT, Jane. *Vibrant matter: a political ecology of things*. USA: Duke University Press, 2010. ISBN 978-0-8223-4619-7.

³⁰ NIETZSCHE, Friedrich. *Tak pravil Zarathustra*. Přeložil Otokar FISCHER. Praha: Dobrovský, 2021. 1400. ISBN 978-80-277-0478-1, s. 57.

³¹ BRAIDOTTI, Rosi. *The Posthuman*. 65 Bridge Street Cambridge CB2 1UR, UK: Polity Press, 2013. ISBN 13: 978-0-7456-4157-7, s. 6.

³² Metoda dramatizace vychází z genealogického přístupu odlišného od genetického rozboru.

vůle k moci je vedena touhou, instinkty, lehkostí a hravostí. Prostřednictvím *opakování téhož* pak tato síla roztáčí svůj tvůrčí potenciál a vede k růstu. Opakem je pak reaktivní síla, charakteristická pasivitou, resentimentem, rozdělováním, oslabováním, je vůlí k nicotě, *opakováním téhož* negativní síla vede k různým formám nihilismů.

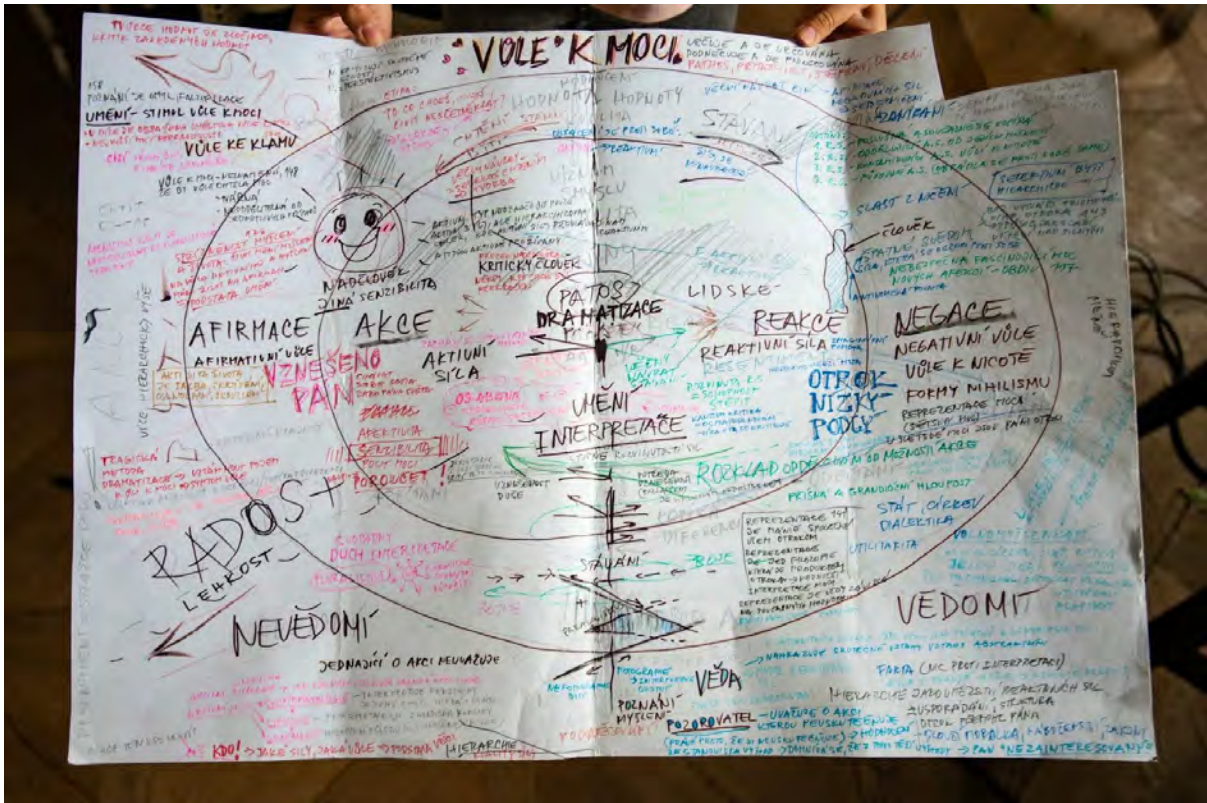
Člověk je zde popsán jako někdo, kdo je bezpečně zabydlený v lidském světě, odvolávající se na jeho struktury a instituce. Je nositelem reaktivních sil, je otrokem reakcí, resentimentálního, závislého, závistivého, spoléhajícího se na vědu, na vědomí, myšlení, na hierarchizované hodnoty a struktury, na udržování řádu a reprodukce moci institucí. Nadčlověk naopak afirmuje svoje vlastní touhy a chtění, díky tomu disponuje *jinou* senzibilitou, roztáčí se ze sebe, je svobodný a tvořivý.

U Nietzscheho nacházíme nelidské v podobě nadčlověka, který disponuje afirmující aktivní senzibilitou. Oproti člověku, který ve své reaktivnosti rozděluje, oslabuje a ze strachu hierarchizuje, na sebe zaměřený nadčlověk je schopen spojovat a umožňuje pluralismus perspektiv. Nietzsche se k člověku staví kriticky, dovoluje jeho rozeznání a odmítnutí. A pokládá základ pro posthumanistické odmítnutí humanistického člověka a hledání nových perspektiv.

Z hlediska interakce mezi lidským a nelidským / lidským a nadlidským je pertinentní také rozlišení mezi *reakcí* a *re-akcí*. *Reakce* je afirmace reaktivních sil. Nietzsche ale popisuje také *aktivní prožívání reaktivních sil*, jde o *re-akci* a je to způsob, jak se z pozice otroka dostávat do pozice pána, jak převrátit situaci. Kulturou Nietzsche označuje proces kultivace, který nutí člověka aktivně prožívat reaktivní síly. Nietzsche mluví o kultuře spravedlnosti, která používá násilí jako měnu, člověk platí svou bolestí za újmu, kterou způsobuje, je přinucený k odpovědnosti za dluh, odpovědnosti za své reaktivní síly. Generická kultura důsledně a nemilosrdně drezíruje člověka, aby proměnil své *reaktivní síly v aktivní prožívání*, posiluje vědomí tak dlouho, až se člověk stane schopným slíbovat, zavázat se k něčemu budoucímu.³³

Nadčlověk je tedy schopen *re-agovat*, aktivně prožívat své *reaktivní síly* (viz. obr.: 1.).

³³ DELEUZE, Gilles. *Nietzsche a filosofie*. Vydání druhé. Přeložili Čestmír PELIKÁN, Josef FULKA. V Praze: Herrmann, 2016. ISBN 978-80-87054-47-5, s. 232–235.



Obr. 1.: Barbora Trnková: Rozkres Nietzscheho metody dramatizace, 2021

Metoda dramatizace a rozdíl mezi reakcí a re-akcí může být efektivním nástrojem rozlišení lidského od nelidského-nadlidského.

Například emancipační a inkluzivní snahy feministických hnutí nejsou resentimentálními reakcemi, nejde o hlasy otroků, které se snaží reaktivně oslabovat silné muže u moci, jak se někdy naznačuje.

Jsou aktivizujícími re-akcemi, jež se staví kriticky k dosavadním strukturám a institucím patriarchální moci.³⁴

³⁴ Lidem, kteří kladou rovnítko mezi feminismy a resentiment, utkvěly pasáže, v nichž Nietzsche označuje právě chování žen jako příklad resentimentu. A toto označení může reflektovat zoufalé taktiky žen, které v době, kdy Nietzsche tvořil, byly v pozici, kdy mohly převážně bojovat pouze resentimentálně: politikaření, nepřímé jednání, manipulace, vyvolávání pocitů viny... ženské manipulativní strategie jsou dodnes součástí folkloru, je to dokonce považováno za ženský důvtip, přednost. Slyšíme je ve rčeních: *Muž je hlava rodiny a žena krkem, jenž hlavou otáčí*. To je ale chování zotročené ženy, jak vysvětluje Simone de Beauvoir v knize *Druhé pohlaví*, ženy, která zrazena světem byla donucena akceptovat svoji podřadnou roli a tento masochismus projektuje do okolí. Avšak feministický boj proti patriarchátu by daleko spíše mohl sloužit jako příklad kulturou generovaného obratu sil z pasivních na aktivní než jako příklad resentimentu. Jsou to spíše mizogynní reakce na feminismus, které mohou posloužit jako ukázkové příklady resentimentální reaktivnosti bojující za své instituce, které mají být strženy ve prospěch kulturního vývoje.

1.2.3 Postmoderní a vznešené: Nelidské filozofa Jeana-Françoise Lyotarda

Nelidské, jako něco, co nikdy není zcela lidské, ale přesto obklopuje pojmové kategorie toho, co je považováno za člověka, nabízí zdroj pro radikální de-centrování humanistických předpokladů.

...vznešené má schopnost anihilovat, anulovat kdysi neměnné vztahy a základní konstrukty, kategorie a pojmy.³⁵

Jean-François Lyotard

Autorem těchto slov je francouzský filozof Jean-François Lyotard, který v roce 1979 napsal vlivnou knihu *O postmodernismu*, v níž ohlásil konec velkých příběhů moderny a otevřel dveře mnohosti perspektiv a pluralitě náhledů. Postmoderní stav se podle Ashley Woodward dá přeformulovat jako stav nelidský.³⁶

Nelidské se v západní filozofii odvozuje ze základního rozdělení světa na dvě sféry: přírodní a kulturní. První má být pro člověka nepřírozená, zatímco druhá naopak. Již od Aristotela se tedy za nelidské v samotném člověku považoval jeho přírodní základ představující potenciál stát se kulturním člověkem. Tento pohled někdy přetrvává dodnes v představě, že pudovost má být ovládnuta racionalitou.³⁷

Existencialisté narušili tuto esencialistickou představu, když ukázali, že existence předchází esenci (Jean-Paul Sartre), nebo například, že ženou se nerodíme, ale stáváme se jí (Simone de Beauvoir). Avšak Lyotard zdůrazňuje, že tento přístup je stále humanistický, protože lidské a nelidské v člověku zde má být opět sjednoceno. Sjednocující tendence je nebezpečným jádrem humanismu, které se dá považovat za příčinu takových selhání naší civilizace provázejících dehumanizující násilí, jako je například holokaust. Vytváří zdánlivě smysluplný celek, a tím se jednak uzavírá různostem, a navíc také otevírá totalitarismu. To představuje základ Lyotardem kritizovaných utopických *velkých příběhů* moderny, které špatně končí.³⁸

³⁵ BOYÉ, Paul. *The Inhuman Condition: Jean-François Lyotard's Les Immatériaux and Technological Sublime*. Currents Journal Issue One (2020), <https://currentsjournal.net/The-Inhuman-Condition>.

³⁶ Ibid.

³⁷ VASTERLING, Veronica. *The Inhuman*. In: Mercedes BUNZ, Birgit Mara KAISER, Kathrin THIELE (Hg.). *Symptoms of the planetary condition. A critical vocabulary*. Lüneburg: meson press 2017, s. 67–71. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1979>, s. 68.

³⁸ Ibid.

V knize *The Inhuman* z roku 1991 Lyotard prezentuje dva druhy *nelidského*. První zahrnuje podmínky spojené s technologickým vývojem, kapitalismem a neoliberalismem vytvářející nelidská omezení a limity. Druhý druh nelidského oslovuje lidskou mysl formou *hosta*, který pronásleduje mysl a podněcuje ji k reflexi. Co je však nejzajímavější, Lyotard ukazuje, že tento druh nelidského může sloužit jako zdroj pro politickou kritiku prvního druhu nelidských podmínek.³⁹

Jean-François Lyotard využil své myšlenky při kurátorování výstavy s názvem *Les Immatériaux* (*Nemateriální*) v Centre Pompidou v Paříži. *Nemateriální* zde nenaznačuje zrušení hmoty, jak by se z překladu mohlo zdát, jedná se o její specifickou reflexi. Lyotard kritizuje techno-vědecký charakter moderní společnosti skrze *vznešené* zprostředkovatelné umění a technologiemi. Jeho pohled, o kterém můžeme říci, že je antiesencialistický a zároveň *vznešeně* materialistický, otevírá cestu k tomu, co později nazval *Nelidským* – tedy k otázkám antropocentrismu a postmoderního zpochybňování humanistické filozofie.⁴⁰

Stojíme-li tváří v tvář absolutní velikosti přírody, vzbuzuje to v nás rozporuplné pocity (afekty). Jsme zahlceni její nezměrností i ohromeni její krásou. Podle Kanta je to z důvodu skutečnosti, že absolutno si neumíme představit – neumíme jej reprezentovat, znázornit, což vyvolává pocity bolesti, můžeme však na tuto nepředstavitelnost pomyslet, a to naopak vzbuzuje pocit slasti, protože si uvědomujeme vznešenost nereprezentovatelných idejí.⁴¹

Nezměrnost přírody v nás podle Kanta vzbuzuje slast kvůli strasti ji obsáhnout.⁴² To je podle Lyotarda případ moderního malířství, které se snaží o nepřímé zobrazování něčeho, co je neviditelné a vzbuzuje slast.⁴³ Avšak když tvoří postmoderní autor*autorka, neřídí se stanovenými pravidly a výsledek je mimo známé kategorie. Pravidla a kategorie jsou hledána prostřednictvím tvorby a jsou stanovena až s odstupem.⁴⁴

³⁹ Ibid.

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Ibid., s. 69.

⁴² LYOTARD, Jean-François. *O postmodernismu: Postmoderno vysvětlované dětem: Postmoderní situace*. Praha: Filozofický ústav AV ČR, 1993. Základní filosofické texty. ISBN 80-7007-047-1, s. 24., 27.

⁴³ Ibid.

⁴⁴ Ibid., s. 28.

*Je konečně třeba, aby bylo jasné, že nám nepřísluší být dodavateli reality, nýbrž vynalézat náznaky poukazující na myslitelné, jež nemůže být prezentováno... válku všezahrnující jednotě, podávejme svědectví o neprezentovatelném, aktivujme nesmířené rozpory, zachraňme čest jména.*⁴⁵

Jean-François Lyotard

Lyotard rozeznává dva druhy nelidského. Prvním jsou, zjednodušeně řečeno, vnější nelidské podmínky, které člověk tvoří a druhí se nachází uvnitř člověka, je odvozené z dětského věku, kdy nemluvně ještě postrádá atributy člověka. Přičemž zbytek tohoto nelidství v člověku přetrvává a rozrušuje jej zevnitř, vnucuje mu *jiné* a umožňuje kritiku prvního nelidského.⁴⁶

Tím, že Lyotard ukazuje na nelidské v nás, umožňuje mu to kritizovat antropocentrismus a zároveň neodhlížet od skutečnosti, že tato kritika vždy zahrnuje také člověka samého. Jde tedy o kritiku člověka – sebe sama.

1.2.4 Člověk: univerzalistický muž, který nikdy neexistoval

Kdo je tento člověk, míra všech věcí? Ptá se Rosi Braidotti ve své knize *Posthuman* a odkazuje tak na slavnou větu, kterou měl údajně pronést antický sofista Prótagorás z Abdér, *kteřá znamená*, že člověk představuje kritérium všech věcí, protože je odkázán na to, jak se mu věci jeví.

Základ klasického humanistického ideálu člověka byl rozvíjen během antiky a byl obnoven v italské renesanci a zpodobněn Leonardem da Vincim v kresbě *Vitruviánského muže*.⁴⁷ Kresba představuje mužské tělo jako dokonalé dílo a jeho proporce jsou vepsané do dvou dokonalých geometrických těles – kruhu a čtverce. *Vitruviánský muž* reprezentuje harmonický ideál krásy člověka i světa a jednotlivé části těla se stávají měrnými jednotkami, kterými je možné racionálně indexovat svět. Tento ideál definuje, co je lidské, a stojí v základu naší novověké, evropské kultury. Kombinace humanistického ideálu s eurocentrismem představuje univerzální ideál, vše ostatní je *jiný* zbytek, který se mu podřizuje, vůči kterému se vymezuje.

⁴⁵ Ibid.

⁴⁶ VASTERLING, Veronica: *The Inhuman*. In: Mercedes BUNZ, Birgit Mara KAISER, Kathrin THIELE (Hg.). *Symptoms of the planetary condition. A critical vocabulary*. Lüneburg: meson press 2017, s. 67–71. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1979>.

⁴⁷ BRAIDOTTI, Rosi. *The Posthuman*. 65 Bridge Street Cambridge CB2 1UR, UK: Polity Press, 2013. ISBN 13: 978-0-7456-4157-7, s. 13.

*Toto eurocentrické paradigma implikuje dialektiku já a druhý a binární logiku identity a jinakosti jako motor pro kulturní logiku univerzálního humanismu. Ústředním bodem tohoto univerzalistického postoje a jeho binární logiky je pojem „odlišnost“ jako pejorace.*⁴⁸ (přeloženo B.T.)

Rosi Braidotti

Vše, co se odlišuje, má nižší než lidský status a je vyloučeno z říše lidí a možnosti se na jejím spoluutváření podílet aktivně, vlastní vůlí. Vše, co je *jiné*, propadává sítem nároku na vlastní hlas v lidském světě a slouží spíše jako báze, na které se konstrukce člověka staví tím, že se vůči ní vymezuje. Takto omezená představa o člověku vyvolává v polovině 20. století antihumanistické (feminismus, dekolonizace a antirasismus, antinukleární a pacifistická hnutí), posthumanistické a poststrukturalistické postoje.⁴⁹ Existencialisté, ač kritizovali spojení mocenské struktury a spojení moci a filozofie, nadále bránili univerzalistickou myšlenku rozumu a při řešení těchto rozporů se spoléhali na dialektický model.⁵⁰ To podle Braidotti vedlo například k humanistickému feminismu. Vznikla jakási univerzální žena, která ženy podle genderu sestersky sjednotila a umožnila kritiku maskulinistického univerzalizmu. Poststrukturalisté již však definitivně obnažují skutečnost, že univerzalistický muž, transcendentální ideál lidské přirozenosti, vlastně nikdy neexistoval a je pouze historickým konstruktem odpovídajícím dobovým hodnotám.

Člověk je podle Braidotti normativní a vysoce regulativní a arogantní konvence, nástroj pro praktiky vyloučení a diskriminace.⁵¹ Až ve chvíli, kdy je operativní kategorie stržena ze své dominantní pozice, teprve může být myšlena a kriticky evaluována.

Jeden z hlavních problémů představuje skutečnost, že ti, kteří nezapadají do univerzalistního kánonu, jsou ale podle jeho pravidel pojmenováváni, řazeni, indexováni, a jsou jím tedy trpně interpretováni. To, co o nich víme, je tedy nutně nedostatečné a zkreslené.⁵²

⁴⁸ Ibid., s. 15.

⁴⁹ Ibid., s. 18.

⁵⁰ Ibid., s. 19.

⁵¹ Ibid., s. 26.

⁵² Ibid., s. 28.

1.2.5 Metafora kyborga jako vzdálené figury, kterou jsme se všichni již stali

Ačkoliv je ve filozofii konec člověka ohlašován již několik dekad, *Vitruviánský muž* je stále pevně zakořeněný v naší tradici myšlení a kultuře. Tradici, která se vyvíjela tisíciletí, nebude možné nahradit během několika let. Problém představuje zejména dualismus, konstrukce subjektu prostřednictvím antagonistických protikladů a normativní univerzalismus.

*“Metaforika kyborgů může naznačit cestu z bludiště dualismů, jimiž jsme si vykládali naše těla a naše nástroje. Není to sen o společném jazyce, ale o mocné nevěřící heteroglosii...”*⁵³

Donna Haraway

Donna Haraway napsala *Manifest kyborgů* jako svůj vlastní příspěvek k probíhajícím diskusím o směřování feminismu na počátku jeho třetí vlny a vymezuje se v něm jak proti esencialistickým východiskům některých feministických směrů, tak například proti sociálnímu feminismu. A naopak inkorporovala pozitivní vztah k technologiím, afirmativní metody a postmoderní přístupy. Metafora kyborga se stala významným inspiračním zdrojem třetí vlny feminismu, referenčním bodem řady navazujících emancipačních konceptů zejména v 90. letech 20. století a její vliv dodnes přetrvává.

Figura kyborga přehodnocuje vztah mezi lidským a nelidským v postmoderní společnosti a navrhuje rozvoj nových pohledů na svět, zahrnující pluralitu a hybriditu. Výraz *kyborg* představuje hybridní, fluidní bytost, která zde slouží jako metafora pro osvobození se od binárních kategorií a dualistických antagonismů, jako jsou příroda-kultura, tělo-stroj, muž-žena, tělo-mysl, přirozené-umělé, navržené-samo se vyvíjející, živé-neživé mezi fyzickým a nefyzickým. Kyborgové jsou všudypřítomní a neviditelní.⁵⁴

⁵³ HARAWAY, Donna. *Manifest kyborgů: Věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století*. In: Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity [online]. Brno, s. 50–58 [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: https://monoskop.org/images/d/d9/Haraway_Donna_1991_2002_Manifest_kyborgu_veda_technologie_a_socialisticky_feminismus_ke_konci_dvacateho_stoleti.pdf, s. 58.

⁵⁴ VASTERLING, Veronica: *The Inhuman*. In: Mercedes Bunz, Birgit Mara Kaiser, Kathrin Thiele (Hg.): *Symptoms of the planetary condition. A critical vocabulary*. Lüneburg: meson press 2017, S. 67–71. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1979>.

*Osvobození spočívá v konstrukci vědomí – imaginativního chápání – útlaku, a tím také možnosti. Kyborg je záležitostí fikce a žité zkušenosti, která mění to, co se považuje za ženskou zkušenost na konci dvacátého století. Je to boj na život a na smrt, ale hranice mezi science fiction a sociální realitou je optickou iluzí.*⁵⁵

Donna Haraway

Tělo kyborga nám umožňuje vnímat a zohledňovat více nesourodých či protikladných perspektiv zároveň. Spolu s tím umožňuje zaujímat *jiné* pozice, nechat zaznívat jazyky, o jejichž existenci jsme dosud neměli tušení, protože dosud vše bylo dogmaticky kódováno dominantním jazykem. I v podobě kyborgů si však musíme být vědomi starých map a identit, které v sobě přechováváme. Jak Haraway poznamenává, kyborg není nevinný. Jako pluralitní subjekty, které se skládají z různých prvků a vztahují se k sobě mnoha různými způsoby přijímáme rozmanitost subjektivit a vztahů mezi lidmi a nelidskými entitami. Tím tvoříme efektivní protipól patriarchálnímu řádu. Jde o vizi, která směřuje k odstranění kulturních a sociálních bariér.

Kyborg zastupuje spojení mezi lidským a technologickým. Technologie zde neznamená hrozbu reprodukce patriarchálních struktur, ale naopak nástroj, jak se z nich vymanit. Kybernetický prostor je zde příležitostí pozitivně afirmovat a zhmotňovat imaginaci alternativ k binárnímu řádu.

*Stroje z konce dvacátého století naprosto rozložily rozdíl mezi přirozeným a umělým, tělem a myslí, samo se rozvíjejícím a navrženým zvnějšku a spoustu dalších rozlišení, která jsme byli zvyklí uplatňovat na organismy a stroje. Naše stroje jsou znepokojivě živé a my sami děsivě nehybní.*⁵⁶

Donna Haraway

Kyborg je hybrid a tento výraz v biologii označuje organismus vzniklý zkřížením dvou různých druhů a odrůd rostlin, zvířat nebo mikroorganismů, přičemž kombinuje genetické vlastnosti svých rodičů. V metafoře kyborga se kombinují a mutují právě humanistická východiska s jejich překonanými koncepty. A přestože Haraway upozorňuje, že musíme zůstat bdělí ke genetickému dědictví, které

⁵⁵ HARAWAY, Donna. *Manifest kyborgů: Věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století*. In: Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity [online]. Brno, s. 50–58 [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: https://monoskop.org/images/d/d9/Haraway_Donna_1991_2002_Manifest_kyborgu_veda_technologie_a_socialisticky_feminismus_ke_konci_dvacateho_stoleti.pdf s. 52.

⁵⁶ HARAWAY, Donna. *Manifest kyborgů: Věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století*. In: Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity [online]. Brno, s. 50–58 [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: https://monoskop.org/images/d/d9/Haraway_Donna_1991_2002_Manifest_kyborgu_veda_technologie_a_socialisticky_feminismus_ke_konci_dvacateho_stoleti.pdf s. 55.

kyborgové přechovávají v kontextu překotného rozvoje technologií, vidíme opětovnou reprodukci humanistických východisek, například explicitně v podobě transhumanismu, který se zaměřuje na technologické překonání současných omezení lidského těla a mysli tak, aby se člověk stal ještě silnějším vládcem přírody.

Transhumanisté se často obrací k futuristickým myslitelům a popularizátorům vědy, sci-fi příběhům a filmům, které jim poskytují inspiraci pro vize budoucího vývoje technologií a lidského těla, čímž se ale vyhýbají decentralizaci člověka a možnostem, které se tím otevírají. Zástupci transhumanismu rozvíjejí vlastní mezioborové linie výzkumu, které jsou však srozumitelnější pro širší veřejnost a zdánlivě atraktivnější než ty posthumanistické, a proto jsou často významněji finančně dotovány, a to i na úkor rozvoje kritického posthumanistického vědění. Transhumanistický přístup k překonání určitých hranic ve vztahu k člověku je spíše formou kapitalistické komodifikace, která svou přitažlivostí brzdí skutečný potenciál těchto překonání.⁵⁷

Zatímco posthumanističtí myslitelé postavu kyborga chápou jako metaforu, jak o tom také Haraway v textu sama mluví, transhumanisté ji berou příliš doslova, neuvědomují si sebeironii, která je autorkou do postavy vetkána, a rozvíjí představu kyborga jako hotové figury v duchu humanistické tradice, a to bez kvalitativní změny v uvažování o tom, co pro nás vývoj představ umožňující zrušení dosud neodmyslitelně přítomných dělících čar ve skutečnosti znamená.

Omyl transhumanistů musíme chápat v kontextu jejich přímočarého výkladu fikce kyborga. Příběhy, metafory, představy neukazují utopické nebo distopické fantaskní vize budoucnosti, jsou to vtělené skutečnosti, které již existují mezi námi. Zdvojují, digitalizují, indexují naši současnost, která je natolik bezprostřední nebo tabuizovaná, že je pro nás neuchopitelná. Tyto příběhy a metafory tu nejsou proto, abychom měli kam unikat před skutečností a odpovědností, právě naopak.

Kyborg se však jako pozitivní infekce, nebo *předpověď*⁵⁸ šíří dál v myšlení mnohých feministek, umělců*umělkyň. Metaforika kyborga postupně inspiruje Kyberfeminismus, Xenofeminismus a nejnovější Glitch feminismus.

⁵⁷ Například Ashley Woodward ve svém textu *The End of Time* věnuje transhumanistickým diskurzům evoluce, které ukazuje jako novou formou meta-narativu projektujícího antropocentrické předsudky na údajně přirozené procesy.

⁵⁸ PARISI, Luciana. Sex automat: Xenofeminismus, předpověď a odcizení. In: BOHAL, Vít a Elizabet KOVAČEVA, ed. *(Xeno)feministická čítanka*. Přeložil Zděnek POLÍVKA. Praha: Display, 2021. ISBN 978-80-907883-3-6., s. 42-58.

1.2.6 Kyberfeminismus: utopie technooptimistického řešení

V 90. letech nastupuje třetí vlna feminismů a vedle mužského, eko, queer, spirituálního feminismu a feminismu sociální konstrukce také kyberfeminismus.

Na formulování kyberfeminismu se Donna Haraway sama podílela a východiska *Manifestu kyborgů* tento směr také nejvíce odráží. Vyznačuje se technooptimismem, vyzýváním k prolínání a mutování genderových identit a především odmítáním návratu k přírodě a esencialismu. Jde o jeden z prvních dílků z takzvané *techno-genderové* revoluce.⁵⁹

Kyberfeminismus afirmuje přítomnosti žen v online prostředí a využívá rozšíření výpočetních technologií pro feministický odpor. *Kyberprostor* je výraz, který označuje mentálně konstruované, virtuální, nefyzické prostředí počítačů. Kyberfeminismem se pak nazvala skupina myslitelek, programátorek a mediálních umělkyně z různých zemí, které se propojovaly na internetu a byly přesvědčené, že počítačové technologie a internetové sítě umožňují ženám nabourat kód patriarchy a uniknout genderovým rolím.

Během devadesátých let se hnutí rozrůstalo, přihlásila se k němu také například čtyřčlenná skupina *VNS Matrix*,⁶⁰ kritizující maskulinní prostředí internetu kódováním her a avatarek. Chtěly *ukořistit hračky technokovbojům a přetvořit kyberkulturu na feministickou*.⁶¹

V roce 1991 vytvořily také *Kyberfeministický manifest pro 21. století (The Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century)*,⁶² ve kterém vyjadřují odhodlání k rebelii proti falocentrickým technologiím, deklarují sabotáž dominantních diskurzů ženským uměním, afirmují neohraničenost a mnohost identit:

*We are the modern cunt
positive anti reason
unbounded unleashed unforgiving
we see art with our cunt we make art with our cunt*

⁵⁹ Ibid., 56.

⁶⁰ BARRATT, Virginia, Julianne PIERCE, Francesca DA RIMINI a Josephine STARRS. *VNS Matrix Merchants of Slime* [online]. merchantsofslime@vnsmatrix.net [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: <https://vnsmatrix.net/>

⁶¹ SCOTT, Izabella. *A Brief History of Cyberfeminism*. Artsy [online]. New York: Artsy Press [cit. 2023-08-08]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-how-the-cyberfeminists-worked-to-liberate-women-through-the-internet>

⁶² VNS MATRIX. *The Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*. VNS Matrix Merchants of Slime [online]. Austrálie: merchantsofslime@vnsmatrix.net, 1991 [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: <https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century>

we believe in jouissance madness holiness and poetry
we are the virus of the new world disorder
rupturing the symbolic from within
saboteurs of big daddy mainframe
the clitoris is a direct line to the matrix
the VNS MATRIX
terminators of the moral codes
mercenaries of slime
go down on the altar of abjection
probing the visceral temple we speak in tongues
infiltrating disrupting disseminating
corrupting the discourse
we are the future cunt

V těchto vyjádřeních se ozývá frustrace nevyslyšených *jiných*, těch, kteří se liší od normativu, transformovaná do oprávněné agresivity a naděje, že pokud se spojíme a pochopíme výpočetní technologie jako začátek nové hry, v níž můžeme společně spoluurčovat pravidla snadněji než dosud ve fyzické realitě i virtuálně konstruovaném prostoru, efektem bude, že v komplikovaném a technologicky provázaném světě budeme zahrnuti vedle dalších *jiných*. V nadějích těchto hnutí můžeme číst také zmíněnou Nietzscheho *re-akci*, tedy aktivizaci reaktivních sil. Ale stačí silná zvolání ke kvalitativním změnám ve společnosti?

Donna Haraway, která kybernetické hnutí spoluutářela, v *Manifestu kyborgů* píše, že se směrem k feminismu rouhá. Vymezovala se tím například vůči esencialistickému pojetí genderu, ale i dalším limitům tehdejších feministických směrů. Možná proto se také kyberfeministky nechtěly explicitně přihlásit k feminismu. Kromě toho navíc odmítaly na identitě zaměřenou taktiku. Kyberfeminismus tím však zřejmě skrýval ambice oslovit ženy, které se nechtěly explicitně nazývat feministkami.⁶³ Kyberfeministické hnutí se tedy nikdy zcela neztotožnilo s feministickými východiskem a postupně naráželo na své limity. Bylo kritizováno pro své elitářství, protože se týkalo zejména dobře situovaných bílých žen ze západních zemí, které měly přístup k technologiím a k dobrému vzdělání.

Hnutí mělo svým pojetím technooptimismu až okultní nádech. Umělkyně, feministka, aktivistka a autorka Faith Wilding jej kritizovala ve zmíněném smyslu a poukázala na to, že vedlejším produktem koncentrace na pozitivní afirmaci možností v kyberprostoru a odklon od feministické kritiky ve

⁶³ HAUMAN, Kerri Elise, *Community-Sponsored Literate Activity and Technofeminism: Ethnographic Inquiry of Feministing* (2013). *English Ph.D. Dissertations*. 66. dostupné z: https://scholarworks.bgsu.edu/eng_diss/66 [online]. 2013 [cit. 2023-08-08].

výsledku vyvolalo dojem, že ženy lze umlčet, pokud dostanou příležitost hrát si s technologickými vymoženostmi. Wilding praskla bublinu technooptimistického vyřešení ženské situace, protože sít skutečně není utopií ne-genderu.⁶⁴

Je zde třeba také krátce zmínit, že emancipační snahy, které inkorporují výpočetní technologie se rozvíjejí také nezávisle na jednotlivých hnutích, a to například v podobě vědních oborů a výzkumu. Technooptimistické ambice, které vidí v digitálních technologiích osvobozující potenciál, se sice opakovaně ukazují jako limitované, můžeme však stále usilovat o vyšší inkluzivitu na poli výpočetních technologií a také využívat vědu a výzkum pro feministickou kritiku těchto technologií. Socioložka Judy Wajcman proto navrhuje termín technofeminismus, kterému se věnuje její stejnojmenná kniha z roku 2014. Technofeminismus už nesdružuje převážně umělkyně a filozofky, jak tomu bylo v případě kyberfeminismu, ale zahrnuje a propojuje oblasti studia výpočetních technologií, sociologii a feministickou kritickou teorii.⁶⁵ Takto koncipovaný interdisciplinární vědecký obor umožňuje vytvářet podklady pro evaluaci nerovností propisovaných do výpočetních technologií, které nerovnosti mimo klávesnici reprodukuje.

1.2.7 Xenofeminismus: akcelerace odcizení

Xenofeminismus je hnutí založené kolektivem umělkyně a teoretiček *Laboria Cuboniks*,⁶⁶ které v roce 2015 zveřejnily xenofeministický manifest, který s kyberfeminismem sdílí antiesencialismus a antinaturalismus, technologie jsou zde vnímány jako příležitost pro genderový progresivismus. Podle autorky manifestu emancipační potenciál technologií zůstává stále nevyužitý, a je to převážně tím, že ženy ve vývoji technologií stále sehrávají marginální úlohu.

Východiska xenofeminismu jsou kromě kyberfeminismu ovlivněny také akceleračním, který navrhuje zrychlení technologického vývoje a tím urychlení pádu kapitalismu. Autorky kladou důraz zejména na technologicky podmíněnou možnost *odcizení* jako osvobozujícího východiska. Podobně jako Haraway v *Manifestu* opakují, že jsme dávno *odcizení* (v případě Haraway jsme dávno kyborgy), vysvobodit se z nadvlády opresivních a normativních patriarchálních struktur lze tímto *odcizením*,

⁶⁴ WILDING, Faith. *Where is the feminisim in Cyberfeminism?* N.paradoxa [online]. London: KT press, 1998, 2, 6-13 [cit. 2023-08-10]. ISSN 1461-0424. Dostupné z: https://monoskop.org/images/8/82/Wilding_Faith_1998_Where_is_the_Feminism_in_Cyberfeminism.pdf.

⁶⁵ HAUMAN, Kerri Elise, "Community-Sponsored Literate Activity and Technofeminism: Ethnographic Inquiry of Feminizing" (2013). *English Ph.D. Dissertations*. 66. dostupné z: https://scholarworks.bgsu.edu/eng_diss/66 [online]. 2013 [cit. 2023-08-08].

⁶⁶ CUBONIKS, Laboria. XENOFEMINISM: A Politics for Alienation. *Aboriacuboniks.net* [online]. [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: <http://laboriacuboniks.net/>

nikoliv jemu navzdory. *Odcizení* je pro autorky uměním konstrukce svobody. Xenofeminismus je navíc racionalistický a provědecký⁶⁷ a zavádí také universalismus (který nemá být ztotožňován s absolutismem), protože to autorky považují za efektivní způsob, jak odpovídat na globální výzvy.

Kolektiv Laboria Cuboniks tím reaguje na některé feministické proudy, které se podle něj příliš zaměřují na dílčí problematiku a nejsou tak schopné se sjednotit ve prospěch jednotných a efektivních odpovědí na řadu problémů, které nás trápí na globální úrovni. Z mého pohledu však není nejlepším řešením vyzývat k ukončení vytváření hledisek z konkrétních pozic a perspektiv, které sice vedou k partikulatě, ale získáváme z nich relevantní informace podléhající nejmenšímu zkreslení prostřednictvím univerzalistických dez-interpretací. Jejich čtením z nadhledu pak také podklady ke globálnímu jednání. I vhodně zobecněné informace získané z partikularit a jednotlivých perspektiv se mohou lišit od předpokladů a předporozumění vytvořených bez tohoto kroku. Odsunutím informací získaných z partikulárních problémů, vzniká riziko zanedbání skulin, kterými se normativní univerzalismus může vracet na scénu.

Považuji však za důležitou zmínku Laboria Cuboniks, že kromě analýzy by mělo docházet také ke snahám o syntézy, jakémusi simultánnímu zapisování a popisování. Avšak opět chtějí mobilizovat rekurzivní potenciál současné technologie. Kroky vpisování, pokud si nárokují být univerzalistické, však mohou být násilné a mohou přehlížet důležitá místa. Opět je podstatné, kdo jej dělá, a pokud jsou zahrnuty technologie, je třeba mít na paměti, že nejsou neutrální. Rizika je možné podstupovat jen se zvýšenou schopností sebereflexe a fungujícími mechanismy k poskytování podmínek pro kritické hlasy a perspektivy, které stále z různých důvodů nemají možnost se efektivně do diskusí zapojit. Techooptimismus xenofeminismu se ukazuje, když v jejich manifestu například čteme, že se stačí cítit doma ve světě výpočetních procesů, abychom docílili demokracie svobody. Věří, že technologie jsou pozitivně *odcizující*, umožňující akceleraci rozkladu, a navíc že jsou globálně přístupné, proto skýtají radikální příležitost k osvobození se od genderu a mocenské nadvlády.

Technologie jistě mají dílčí pozitivní vliv na možnosti propojování se, imaginaci identit, sdílení, určitou imaginaci a zrychlení některých procesů. Pokud se však podíváme blíže jak technologie fungují, zjistíme, že jde o extrakci hodnoty ze všeho živého, digitalizace světa a jeho matematická minimalizace je jeho agresivní a neférovou redukcí. Technologie je třeba vnímat v kontextu bezskrupulózního kapitalistického ekonomického systému. Nepřestávejme si klást otázky, kdo které technologie vyvíjí a vlastní, kdo je komu distribuuje a za jakých podmínek, kdo kdy kde a jak je oprávněn jaké technologie používat a proč. To nemá vést k apatii. Kritizovat systémy prostřednictvím jeho vlastních nástrojů se v mnoha situacích ukazuje jako jediná možná cesta dopředu. Avšak počítačové technologie nelze považovat za neutrální emancipační nástroj a považovat jej za podmínku

⁶⁷ Ibid.

emancipace je depresivní představa. Je třeba zůstat kritičtí k všem jeho problematickým obsahům.

Sdílím frustraci feministek z příliš pomalého postupu změn podmínek, silná zvolání a velkorysá konceptuální gesta jsou na místě, změny ve vnímání světa medializované technologiemi jsou inspirující a mobilizují. Ale naděje v technologiemi podmíněné odcizení se nám může vymstít v tom smyslu, že si nevšimneme, že nám obdobné normativní hegemonie, proti kterým *odcizení* stavíme jako zbraň, jsou servírovány v pro nás *cizí, opticky rozložené* formě.

Také Tereza Stejskalová, (která reaguje na videoesej objasňující xenofeminismus od Martina Vrby na Artyčok.tv)⁶⁸ poukazuje na to, že akcelerationismus i xenofeminismus jsou koncepty vytvořené v prostředí západních center, a tím je také limitovaný jejich emancipační potenciál spojený s technologiemi a odcizením.⁶⁹

Je třeba zmínit, že Xenofeministky kybernetický prostor nově také překračují, když zdůrazňují nutnost intervenovat do materiálních hegemonií, a upozorňují, že digitální technologie nelze oddělit od jejich materiálních podmínek, volají po proměně domova a životě v komunitě. Dalším bodem v kontextu feminismů je v případě xenofeminismu zrušení genderu, genderový abolicismus, ale zároveň vybízejí k proaktivní politice biotechnických a hormonálních intervencí, *hackování genderu*. Bezgenderový svět by mnohé problémy s genderem, jimž v současnosti čelíme, zřejmě vyřešil, ale opět, realita toho našeho mu zatím ani zdaleka neodpovídá. Tento požadavek tedy opět vyznívá utopicky a dokonce poněkud násilně, nutně v něm selháváme.

Xenofeminismus upřednostňuje spolupráci mezi různými obory v akademickém prostředí před lokálním aktivismem. Nicméně jeho kritici často poukazují na nadměrný akademismus, nezáměr o dynamiku systémové diskriminace, odmítnutí identitární politiky, odtrženost od reálných zážitků a nedostatečnou pozornost věnovanou marginalizovaným skupinám.⁷⁰

Zastánci naopak oceňují otevření se *odcizené subjektivitě*, která má být lepším řešením než identitární politiky. Je však zřejmé, že návrh na otevírání se odcizeným subjektivitám přichází z úst značně privilegovaných lidí, kteří se mají tedy kam a čemu *odcizovat*. *Odcizenost* není homogenní kategorií. Mohou se například ti, kteří již jsou společností *odcizeni*, svou situovaností nadále *odcizovat*? Koho emancipuje toto *odcizení*? Nejasná definice *odcizení*, prozrazuje nedostatek skutečných zkušeností s

⁶⁸ VRBA, Martin, Jonáš SVOBODA, Martina RŮŽIČKOVÁ a Václav JÁNOŠČÍK. Xenofeminismus [online]. In: . Praha: Artyčok [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://artycok.tv/cs/post/xenofeminismus>

⁶⁹ STEJSKALOVÁ, Tereza. Xenofeminismus podle Šmahelové: Co může západnímu feministickému myšlení nabídnout východoevropská zkušenost? *A2larm.cz: Online deník Alarm* [online]. Praha, 2018 [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: <https://a2larm.cz/2018/03/xenofeminismus-podle-smahelove/>

⁷⁰ BOHAL, Vít. Xenofeminismus: měnit struktury zevnitř. 3/4 [online]. Bratislava: Atrakt Art – Združenie pre aktuálne umenie a kultúru, 2021, 33 [cit. 2023-08-09]. ISSN 1336–2240. Dostupné z: <https://34.sk/old/xenofeminismus-menit-struktury-zevnitř/>

odcizením a pokud tato představa není konfrontována s lokálními perspektivami, může obsahovat předpoklady a předporozumění, která ve výsledku mnohá *odcizení* opomene, nebo interpretuje. *Odcizenost* je již mezi námi a není distribuována rovnoměrně.

*Je-li příroda nespravedlivá, musíme ji změnit!*⁷¹

Laboria Cubonicks

1.2.8 Glitch Feminismus: pozitivní chyba

Dalším navazujícím -ismem, který čerpá z technooptimistické metafory kyborga, je Glitch feminismus. Glitch feminismus se již dívá na živoucí formy odcizení s větším respektem, kombinuje osvobozující vizi zosobněnou v metafoře kyborga a technooptimistické naděje, ale namísto akceleračnických předpokladů inkorporuje queer problematiku a politiku. Jeho autorka, americká kurátorka a spisovatelka Legacy Russel zkoumá osobní zkušenosti, filozofické úvahy a potenciál transformace skrze glitch a digitální praxi. Glitch je prezentován jako narušení normativních systémů, odchýlení od zavedených struktur a příležitost pro nové formy identity, politiky a společnosti. Zdůrazňuje právě spojení mezi glitch a queer, přičemž klade důraz na to, jak oba termíny byly znovu získány k tomu, aby přeformulovaly tradiční narativy. Glitch je vnímán jako pozitivní odchýlení, oprava existujících systémů a prostředek odporu proti útlaku. Koncept glitch těla přesahuje binární kategorizace a nabízí příležitost představit si znovu a přeformulovat vztah mezi materiálním a digitálním.

Zdůrazňuje procesualitu a neukončenost identity, zde slyšíme inspiraci Deleuzeho konceptem stávání-se. Přiznává, že spojeními s identitami, které může vytvářet prostřednictvím výpočetních technologií a internetu *uniká* tlaku společnosti na představy o ženské identitě:

As a woman, I could be a man. As a man, I could be a cyborg (thanks, Haraway). Shape-shifting between all of these projected selves, I could forget that I was a browned queering body that, in being born and ejected into the world, had had femininity forced upon it by the unforgiving mores of sociality. Trying on these different corporeal conceptions, I came to redress—and undress—the fictive

⁷¹ BOHAL, Vít a Elizabet KOVAČEVA, ed. *(Xeno)feministická čítanka*. Přeložil Zděnek POLÍVKA. Praha: Display, 2021. ISBN 978-80-907883-3-6., s. 39

*illusions of sex and gender.*⁷²

Legacy Russel

Shape shifting (změna tvaru), zde Russel představuje zjednodušené, jako klikání myši a vybírání si mezi zbrojí, válečnice. Ale jak Rosi Braidotti upozorňuje, nemůžeme si představovat měnit svoji identitu jako převlékání nebo svlékání se ze staré kůže jako hadi. Upozorňuje, že *diskurzivní praktiky, imaginární identifikace* a ideologická přesvědčení jsou do těl *tetovány* a formují ztělesněné subjektivity.⁷³ Pro transformaci je naopak potřebná velmi pozorná péče.

Autorka upozorňuje na problém zrovnoprávnění mezi muži a ženami, který se týká duality a nelze jej vyřešit. Feminismus závisí na těch samých strukturách, se kterými se snaží bojovat, a vždy je závislý na přijetí a uznání stávajících systémů. Všimá si systémového problému instrumentalizace těl a skutečnosti, že ženské tělo nikdy nebude skutečně rovnocenné, protože to by obnášelo ústupky od mužů, abyby muži systematicky ztratili svá privilegia a kompenzovali komplexní důsledky historické nerovnosti. Upozorňuje, že práce v rámci systémů, které nás zklamaly, s týmiž nástroji a jazykem, který nás zradil, nás spíše ničí. Řešením je pro ni zasévání systémového selhání narušováním instituce těl. A pro tuto funkci používá slibně znějící metaforu glitche:

*This is the aspect of the glitch that is, the rainbowed spinning wheel, the pixilated hiccup, the frozen screen, or the buffering signal that acts as a fissure, that jars us into recognition of the separation of our physical selves from the body that immerses itself in fantasy when participating in sexual activity online.*⁷⁴

Legacy Russel

Glitch má podporovat sklouznutí přes, za a skrze stereotypní mužsko-ženský gender. Glitch má ale své limity a s ním také myšlenky glitch feminismu. Asi bychom stěží snesli číst publikaci o glitchi, pokud by sama tato publikace prudce glitchovala.

Tím, že o glitchi píší lidé, kteří kromě osobní síly a talentu stále disponují značnými privilegii, která jsou dána například tím, že jim je umožněno se vyjadřovat, neuvědomují si plně, že existuje pro

⁷² RUSSEL, Legacy. *Elsewhere, After the Flood: Glitch Feminism and the Genesis of Glitch Body Politic*. Rhizome [online]. New York, 2023, 1996-2023 [cit. 2023-08-20]. Dostupné z: <https://rhizome.org/editorial/2013/mar/12/glitch-body-politic/>

⁷³ BRAIDOTTI, Rosi. *The Posthuman*. 65 Bridge Street Cambridge CB2 1UR, UK: Polity Press, 2013. ISBN 13: 978-0-7456-4157-7

⁷⁴ RUSSEL, Legacy. *Elsewhere, After the Flood: Glitch Feminism and the Genesis of Glitch Body Politic*. Rhizome [online]. New York, 2023, 1996-2023 [cit. 2023-08-20]. Dostupné z: <https://rhizome.org/editorial/2013/mar/12/glitch-body-politic/>

jednotlivce a společnost jen únosná míra glitchování. Obdivujeme, jaké podivuhodné estetické zážitky nám přeskakující monitor performuje a jak nám tato chyba rekontextualizuje původně zobrazovaný obsah na monitoru. Po chvíli se ale chceme vrátit na svou domovskou stránku a poslušně fungující rozhraní. To ilustruje frustraci těch, kteří jsou *glitchoidní* více a i pro inkluzivní a tolerantní společnost značně méně.

Některé poruchy systému, glitche, představují pro některé skupiny obyvatel značné problémy. Například předsudky implementované do učících se algoritmů. Zavádění systémů s umělou inteligencí určené na rozpoznávání obličejů policejními složkami nebo na letištích, vykazují takové glitche, že nerozpoznávají tváře lidí jiných, než bílé barvy pleti.⁷⁵

Jsou estetické glitche, takové akorát, srozumitelné, kdy chápete, že narušují realitu, kdy si vychutnáváme přiměřenou a inspirativní jinakost, která sice není po chuti všem, ale těch, kteří ji vnímají pozitivně je dost na to, aby nehrozila izolace. Glitch je stále atraktivní kategorií *jiného*. Glitch feminismus je nesporně inspirativní kapitolou feminismu a jeho teoretická východiska poskytují osvobozující entuziasmus mnoha lidem, kteří se odlišují. Ne však pro řadu dalších, kteří jsou od středu normativní kategorie ještě více vzdáleni. Musíte být *správně* rozbití, *glitchovat* tak akorát, abyste mohli čerpat z načrtnutých vizí o osvobození sjednocením a radosti z diverzity v našem medializovaném světě. Aby byl glitch funkčním nástrojem rozrušování hegemonií, jeho obsah nemůže být tabu.

1.2.9 Dehumanizace: výroba nelidsky nelidského

Kromě nelidského v podobě němých materiálů, vymykáním se z lidské normativní kategorie, lze být do prostoru mimolidského a němého také vržen událostí, nebo jejich sérií, které - obzvláště pokud jsou ve společnosti tabuizované, mají dehumanizující efekt. Jde o případy, kdy se stanete subjektem události, která se natolik vymyká normám, že o ní společnost odmítá vědět. A tím, že ji zapírá před sebou, zapírá i vás.

Jedná se například o specifické druhy násilí v různých podobách,⁷⁶ o nichž víme, že způsobuje tím komplexnější odsunutí do nevyslyšitelnosti, čím dále od středu normativní kategorie se nacházíte.

⁷⁵ BUOLAMWINI, Joy. *Gender Shades: Intersectional Phenotypic and Demographic Evaluation of Face Datasets and Gender Classifiers*. Massachusetts Institute of Technology, USA, 2017. Thesis. Program in Media Arts and Sciences, School of Architecture and Planning, Massachusetts Institute of Technology. Vedoucí práce Ethan Zuckerman.

⁷⁶ Zejména sexuální násilí, domácí násilí, týrání psychické i fyzické, pokus o vraždu, institucionální násilí, obchodování s lidmi, s dětmi, účast ve válečném konfliktu, atd.

Vedle toho však následky⁷⁷ zmíněných událostí, ač jsou individuální a různorodé, velmi často způsobují specifická vnitřní zranění a obnášejí vnitřní a vnější bariéry. Následky a tedy ani bariéry, jakožto i situace každého dehumanizovaného, jsou specifické a nelze je generalizovat, přesto se však jedná o existující skupinu marginalizovaných *jiných*, která čeká na silnější zastoupení ve veřejné diskusi.

Následky takových událostí se v psychologii popisují jako trauma, které znamená závažné porušení a poškození fyzické i psychické integrity člověka.⁷⁸ Extrémní stres aktivuje specifické oblasti mozku, které se zaměřují na přežití a ovlivňuje schopnost rozhodování, komunikace, logického usuzování, paměti, plánování, vnímání reality, reakce, emoce a prožívání a také vnímání sebe sama. Přetíží centrální nervový systém, osoba není schopna zpracovat danou zkušenost, pochopit ji a včlenit do kontextu svého života.⁷⁹ Tyto události, *nemetaforicky* řečeno, člověka násilím proměňují, dělají z něj někoho *jiného*.

Glitch jako pozitivně otočená chyba je stále atraktivní. Pod takovou hlavičkou se lidé spojují ve společném tažení proti normativním hegemoniím. Proto pro nás může být překvapující, že zhruba 2 800 tisíc lidí,⁸⁰ kteří jen v České republice zažili sexualizované násilí,⁸¹ o sobě navzájem spíš neví. Počítačové technologie a možnost se propojovat na sociálních sítích jsou i zde vítány, protože lze

⁷⁷ Například Posttraumatická stresová porucha, Syndrom týrané osoby, Disociativní stavy, Deprese, Minimalizace osobnosti, Kontraintuitivní reakce, Sebevražedné a sebeopoškozující chování, přeživší mají poruchy vnímání vlastního těla, vztahů, sexuality, v jednání se projevují formy sebetrestání, sebeobviňování, rizikové chování, poruchy příjmu potravy, dlouhodobé následky, trvalá změna osobnosti, poškozené socializační návyky, předdispozice, apod. O následcích znásilnění viktimologie mluví jako o vraždě duše.

⁷⁸ MUSILOVÁ, Zuzana. *KOMPLEXNÍ TRAUMA*. Olomouc, 2019. Rigorózní práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra psychologie. Vedoucí práce PhDr. Eva Maierová, Ph.D., s. 5.

⁷⁹ Ibid.

⁸⁰ Podle zveřejněných informací na webu Bez trestu (betrestu.cz) zažili sexualizované násilí nebo obtěžování v ČR dva lidé z pěti, dále jde o každou šestou dívku a každého osmého chlapce, o čtvrtinu dětí v ČR. Přičemž například nahlašování domácího násilí u dětí jsou 2%. Tato vysoká čísla znamenají, že jde v podstatě o normu a naše lhostejnost k těmto tématům je součástí procesu normalizace takto závažné společenské patologie, jak upozorňuje Lucie Hrdá: www.youtube.com/watch?v=9qW5_MOpjvQ

⁸¹ Definice Světové zdravotnické organizace, která sexuální násilí formuluje jako „jakékoli sexuální jednání zahrnující pokusy o dosažení sexuálního styku, nežádoucí sexuální poznámky a návrhy, činy směřující k obchodování či jinak namířené proti sexualitě jedince, které využívají nátlak. Může být prováděno kýmkoli, nezávisle na vztahu mezi obětí a pachatelem, a v jakémkoli prostředí včetně domova a práce.“[7] Zásadní při kvalifikaci sexuálního násilí je nesouhlas se sexuální aktivitou, neschopnost souhlasu způsobená například postižením, spánkem či vlivem omamných látek a nemožnost odmítnutí způsobená hrozbou fyzického násilí nebo nátlakem. zdroj: www.profem.cz/cs/s-cim-pomahame/sexualni-nasili

využít anonymity, která je vzhledem k delikátnosti situace, v níž se přeživší ocitají, žádoucí. Na sociálních sítích sice v posledních nemálo letech vznikají dosud chybějící platformy sdílení, jako *Proč jsme to nenahlásili*.⁸² Zároveň se však na internetu nelze vyhnout exemplárním výjevům dehumanizace,⁸³ které přeživší utvrzují v tom, že média a digitální technologie se na jejich útlaku budou spíše podílet, než jejich hledisko hájit. Hostilita prostředí pro přeživší a bagatelizace násilí i následků, je v kyberprostoru medializována a neutěšenou situaci ve společnosti, která tuto oblast přehlíží,⁸⁴ spíše odráží, než zlepšuje. Anonymita navíc také poskytuje prostor sexuálním predátorům, jak v našem prostředí dokumentuje film *V síti*.⁸⁵ Také už v návrhu sociální platformy *Metaverse* jsou reportovány problémy se sexuálním obtěžováním.⁸⁶

⁸² *Proč jsme to nenahlásili* [online]. Nezisková organizace [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/procjsmetonenahlasili/?hl=cs>

⁸³ Jako například masivní dehumanizace prostřednictvím médií Amber Heard při soudním sporu s Johny Deppem. BURNET, Kadin. *The Demonization of Amber Heard* [online]. 2022, 2022 [cit. 2023-08-25]. Dostupné z: <https://womensmediacenter.com/fbomb/the-demonization-of-amber-heard>

⁸⁴ jak je vidět na číslech nahlášených a nepotrestaných, nebo směšně potrestaných případů.

⁸⁵ CHALUPOVÁ, Barbora a Vít KLUSÁK. *V síti: Za školou*. Csfed.cz [online]. Praha [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://www.csfed.cz/film/818098-v-siti-za-skolou/prehled/>

⁸⁶ BASU, Tanya. *The metaverse has a groping problem already*. MIT Technology Review [online]. MIT Technology Review, 2021 [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://www.technologyreview.com/2021/12/16/1042516/the-metaverse-has-a-groping-problem/>

2. EXPLIKACE PRAKTICKÉHO VÝZKUMU

2.1 Realizované umělecké projekty

*Dílo je událostí, je budoucí a je zároveň právě minulé.*⁸⁷

Jean-François Lyotard

Zaujetí představou, že to co je kolem nás se skrze nás *nahlíží*, mimolidské se skrze nás pozoruje, jsem rozvíjela už v rámci diplomové práce *Black*,⁸⁸ věnované počítačovému viru, který skrytě (procesy na pozadí) iteruje v počítačích uživatelů modlitby, které byly zapsány jinou skupinou návštěvníků, prostřednictvím jiné aplikace. V rámci doktorské práce je tato představa již rozvíjena více ve spojení s materiály v podobě audionahrávky *Kyanotypie*, popsané v příloze.

V kolekci emotikonů *Bastards I* jsme se v rámci online rezidence v *síti Telegram* s Tomášem Javůrkem věnovali redukci a diverzitě emocí a změnám v podobě emocionální komunikace v našem digitálně medializovaném sociálním prostoru. Zatímco v práci *Please Wait* v rámci stejné stáže jsem se věnovala tématu *virtuality* a *aktuality*, času a trvání v tomto prostředí.

Jako teoretická explikace stěžejní části doktorské práce, výstavního projektu *AI: All Idiots*. Text byl publikovaný jednak v knize *Black Box Book* a v pozměněné podobě také v katalogu k výstavě s názvem *Other Knowledge: Texts, Images, Documents*.⁸⁹ a je řazen do přílohy této práce.

V rámci *AI: All Idiots* jsme se prostřednictvím metodologie vyplývající z předchozích projektů, spolu se skupinou umělců přátel a kolegů pustili do experimentu, který v českém prostředí výtvarného umění mezi prvními ve výsledku artikuloval problematiku biasů inkorporovaných do technologií s učícími se algoritmy.

Aktualizace a rozšíření těchto zjištění jsem dále ve výzkumu řešila specificky s ohledem na zvolenou perspektivu, se zaměřením na genderové stereotypy. Jde o *Showcase*, jeho rozšíření video *Showcase II* kde jsou rozvedeny některé další aspekty stávání se autoportrétem nelidského. V roce 2022 jsem realizovala projekt *Darkside Moonwalker*. Šlo o automatický prohlížeč dark webu na kterém se mnou technicky spolupracoval Tomáš Javůrek, kde jsem zkoumala odvrácenou stranu internetu, abych lépe viděla obsahy, které naše společnost sama před sebou skrývá a zatlačuje do neoficiální sféry.

⁸⁷ LYOTARD, Jean-François. O postmodernismu: Postmoderno vysvětlované dětem: Postmoderní situace. Praha: Filozofický ústav AV ČR, 1993. Základní filosofické texty. ISBN 80-7007-047-1, s. 28.

⁸⁸ TRNKOVÁ Barbora a Tomáš JAVŮREK. *Black*. Metazoa.org [online]. 2012 [cit. 2023-08-30]. Dostupné z: <https://black.metazoa.org/>

⁸⁹ JINDROVÁ, Tereza a Eva BLÁHOVÁ, ed. *OTHER KNOWLEDGE: TEXTS, IMAGES, DOCUMENTS*. Praha: MeetFactory, 2023. ISBN 978-80-906994-8-9.

Stav bádání jsem řešeršovala prostřednictvím kurátorského výstavního projektu *Inhuman Art*, kdy jsem prostřednictvím open callu oslovila umělce a umělkyně z celého světa, aby vytvořili digitální umění pro nelidské. Fotodokumentace a teoretické shrnutí tohoto projektu bylo publikované v knize *The Art of ScreenSaver*.⁹⁰

V dalších kapitolách se stručně zaměřím na vývoj ideových východisek mého zkoumání a opět se vrátím ke zmíněné výstavě *Inhuman Art*, výstavě *AI: All Idiots* a krátce zmíním i o konferenci *Datatata*, která výstavám předcházela. Další výše zmíněné výtvarné realizace hrají podstatnou roli při ohledávání problematiky, ale pro pochopení závěrů výzkumu není nezbytné je řadit přímo do těla práce a jsou popsány v rámci příloh.

2.2 DATATATA: Nelidské myšlení a řízení planetárních systémů

Jako spoluřešitelka tříletého výzkumného projektu Tomáše Javůrka s názvem *Decentralizovaný sběr, analýza, vizualizace a interpretace rozsáhlých dat v umělecké praxi*,⁹¹ jsem ve spolupráci s dalšími umělci uskutečnila několik výstupů. Na půdě fakulty jsem spolupořádala mezinárodní konferenci *Datatata*. Ke zvolení tohoto názvu nás vedla snaha najít pojmenování méně lidské, zvukově i obsahově bližší povaze dat, jejich překotnému sběru a chyb, glitchů, které to přináší.

V rámci konference, která se zaměřila na tři vzájemně provázaná hlediska týkající se problematiky těchto dat, a jejich interpretaci z lidské/nelidské perspektivy zaznělo několik příspěvků, které se nelidského různým způsobem dotýkaly.

Například Palo Fabuš ve svém příspěvku ukázal, jak se určitá forma lidského myšlení jejím enormním znásobením může stát nelidskou. Inspiruje se konceptem selského rozumu, jak ho formuluje Gilles Deleuze, tedy myšlením v kontextu rozpoznávání. Dále vychází z teorie Bernarda Stieglera o exteriorizaci člověka v technologii a dospívá k závěru, že dnešní metody strojového učení lze interpretovat nejen jako exteriorizaci selského rozumu, ale také jako jeho transformaci do něčeho nového⁹²

⁹⁰ TRNKOVÁ, Barbora. *Digital Technology and the Critical Aspect in Art*, Marie MEIXNEROVÁ (eds.), *The Art of Screensaver*. Paf Edition. Olomouc: PAF, z.s., 2020-22. ISBN: 978-80-214-5909-0.

⁹¹ JAVŮREK, Tomáš. *Datatata* [online]. Brno: Fakulta Výtvarných umění Vysokého učení technického, 2020 [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://datatata.info/>

⁹² FABUŠ, Palo. *Artificial Affirmation: Common Sense to the Nth Power* [online]. Brno: Brno University of Technology Faculty of Fine Arts, 75-90 [cit. 2023-07-31]. ISSN 978-80-214-5821-5. Dostupné z: <https://datatata.info/conference/assets/Datatata-2019-proceedings.pdf>

Lukáš Likavčan, který se dlouhodobě věnuje problematice nelidského v perspektivě planetárních měřítek a v kontextu ekologických hrozeb, na konferenci spolu s Paulem Heinicker představili ideová východiska pro v kontextu nelidského pozoruhodný projekt *Alt'ai*. Jde o virtuální experimentální ekosystém, simulace budoucí automatizované krajiny. Jde o manifestaci spekulativní představy interagování nelidských entit, které vyvíjejí vlastní formy komunikace prostřednictvím takzvaných kosmogramů, speciálních obrazů, které pro lidi představují jakési okno do subjektivity strojů.⁹³ Autoři a autorky museli učinit mnohá lidská rozhodnutí při navrhování strojů a módů jejich komunikace, ale jejich rozhodování se opíralo o logiku vycházející ze strojové interakce a modelové situace, kterou vytvořili. Strojová produkce snímků planety, které neslouží k reprezentaci, ale k operativním funkcím, je zde interpretována jako kontinuální algoritmický proces nelidského řízení planetárních pohybů.⁹⁴

Teoretické představy a modely o nelidsky *jiném* a autonomním myšlení podmíněné počítačovými technologiemi jsou zajímavé a populární, což v některých případech může kontrastovat s ochotou se zamýšlet nad potenciálem rozluštění kosmogramů myšlení bezprostřednějších *jiných*. Avšak tyto příspěvky mohou právě také představovat příležitost k otevírání se uvažování o dalších vtělených formách *nelidsky jiného* myšlení.

2.3 Výstava *Inhuman art*: Digitalita zavazí ve výhledu na nelidské

Pohyb směrem mimo lidské se stal námětem otevřené výzvy a následně přehledové výstavy *Nelidské umění*, kterou jsem kurátorovala na přelomu roku 2018 a 2019 ve *ScreenSaverGallery*, online galerii ze spořičích obrazovek.⁹⁵ Úkolem článku s názvem *Digitální technologie a kritický aspekt v umění: Výstava Nelidské umění ve ScreenSaver Gallery* bylo objasnit východiska této výstavy a její zhodnocení. Celý text, který je publikovaný v knize *The Art of Screensaver*,⁹⁶ je součástí této práce a je řazen na jejím konci v rámci příloh. Na tomto místě zmíním jen shrnutí, které jsou pro pochopení záměru a narativ této práce podstatné.

Výstava *Inhuman Art* měla provokativní ambici ukazovat umění *mimo-lidskému*, a přestože několik

⁹³ VAN CAMP, Vit. *Altai: An interview with Lukáš Likavčan*. Diffractioncollective.org [online]. 2018 [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://diffractioncollective.org/altai-an-interview-with-lukas-likavcan/>

⁹⁴ Ibid.

⁹⁵ JAVŮREK, Tomáš, Barbora TRNKOVÁ a Marie MEIXNEROVÁ. *ScreenSaverGallery* [online]. Brno [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: <https://screensaver.gallery/>

⁹⁶ TRNKOVÁ, Barbora. *Digital Technology and the Critical Aspect in Art*, Marie MEIXNEROVÁ (eds.), *The Art of Screensaver*. Paf Edition. Olomouc: PAF, z.s., 2020-22. ISBN: 978-80-214-5909-0.

děl skutečně zasáhlo jádro problému,⁹⁷ většina se nacházela na úrovni komentáře k dané tematické oblasti a potvrdila mi tak, že chtít se dotýkat nelidského v rámci umělecké praxe s určitou důsledností, je komplexní problém. Práce na výstavě a její následná reflexe se však stala myšlenkovým základem pro mé následující umělecké projekty, včetně rozsáhlého participativního projektu *AI: All Idiots* a směřování této práce.

Vystavená díla byla reflektována na bázi možných souvislostí mezi současnými technologiemi, uměním a *nelidským* za pomoci dvou autorů, ne-filozofa Françoise Laruelle a teoretika médií Alexandra Gallowaye. Galloway uvádí, že data nejsou naměřená fakta, ale neforemné danosti. Informace již představuje data vložená do formy prostřednictvím určitých nástrojů vytvořených za konkrétním účelem.⁹⁸ To podle Galowaye vede k tomu, že místo samotných relevantních dat jsou šířeny nástroje pro jejich analýzu, vycházející z principů a postojů, na nichž byly zkonstruovány, a pokud se základní postoj nemění, dochází k vytváření mnoha variant téhož.⁹⁹

V kontextu umění zacíleného na reflexi digitálních technologií to potom spíše vyvolává povrchní porušení ustálené estetiky, ale základ v určitém postoji zůstává beze změny. Tuto situaci lze dobře ilustrovat na příkladu glitch artu, kde vzniká mnoho variací téhož konceptu. V druhém případě jsou umělci, kteří tento metaprogram v umění prohlédli a převrátili jej naruby, vytvářejí technologie na umění, čímž vzniká jedna podoba různého.

Digitalitě se nedá uniknout, protože náš mozek myslí digitálně, myslí v celcích a přiřazuje významy. Tímto digitálním myšlením, indexováním, postupně vzniká lidská pozice-postoj, jehož odraz se zhmotňuje v současných digitálních technologiích. Pokud chceme opustit lidský prostor a hledat pozici mimo lidskou sféru, je třeba překročit rámec digitálního myšlení a opustit existující celky.

Laruellův koncept *postoje ve Vidění* vzniká z *abstrahováním se od Světa* obydleného lidským myšlením. V tomto Světě jsme tak zakořenění, že nepochybujeme o jeho autenticitě a zároveň si neuvědomujeme, do jaké míry determinuje naši schopnost *Vidění*. Laruelle odhaluje, že toto myšlení je spojeno s takzvaným *předpokladem ve vnímání*.¹⁰⁰ Jde o nereflektovaný, rychle vytvořený způsob, jak indexovat Svět, zatímco vše ostatní se ocitá mimo něj a tedy i zájem člověka.

⁹⁷ Jako například *!Mediengruppebitnik* prezentovali skladbu, která lidskému posluchači sice dobře poslouchala, ale ve skutečnosti vysílala povely.

⁹⁸ TRNKOVÁ, Barbora. *Digital Technology and the Critical Aspect in Art*, Marie MEIXNEROVÁ (eds.), *The Art of Screensaver*. Paf Edition. Olomouc: PAF, z.s., 2020-22. ISBN: 978-80-214-5909-0.

⁹⁹ *Ibid.*

¹⁰⁰ *Ibid.*

Problematika spojená se snahou dostat se mimo lidské prostřednictvím digitálního umění, inspirovaná výstavou *Inhuman art* mne s pomocí čtení Laruella a Gallowaye přivedla k závěru, že digitalita brání ve *Vidění* nelidského. Tento závěr může také představovat riziko pro techooptimistické předpoklady, že náš digitálně medializovaný svět má potenciál být inkluzivnější a více otevřený vyloučeným *jiným*. Jak vidíme, sám od sebe určitě ne.

2.4 AI: *All Idiots*: Kreativní potenciál zklamání z umělé inteligence

Ve fotoaparátu jsou tedy dva programy, které se navzájem prolínají: Jeden vede aparát k tomu, aby automaticky dělal obrazy, druhý dovoluje fotografovi, aby si hrál. Za nimi jsou ještě další programy - program fotografického průmyslu, který fotoaparát programoval; program průmyslového celku, který programoval fotografický průmysl; program socioekonomického aparátu, který programoval průmyslový celek; a tak dále. Přirozeně, „poslední“ program nějakého „posledního“ aparátu nemůže existovat, neboť každý program vyžaduje metaprogram, z něhož je programován. Programová hierarchie je směrem vzhůru otevřená.¹⁰¹

Vilém Flusser

Koncepce výstavy *AI: All Idiots* je dílem tří autorů a autorek. Vytvořili jsme ji společně s umělcem a pedagogem Tomášem Javůrkem a umělkyní, teoretičkou a kurátorkou Marií Meixnerovou, a dále jsme přizvali ke spolupráci následující umělkyně a umělce: Janu Bernartovou, Viléma Duhu, Andrease Gajdošíka, Aimee Zia Hasan, Vladimíra Havlíka, Petra Racka, Matěje Smetanu, Petru Ševců a Michala Škapu. Významně se podíleli také Jan Tomšů, Kamil Jeřábek, Jaromír Pražák a kurátorky galerie MeetFactory a projektu *Jiné poznání*, jehož je *AI: All idiots* součástí Tereza Jindrová a Eva Bláhová.¹⁰² Výstava měla vernisáž 14. 9. 2021 v galerii *MeetFactory* v Praze a trvala až do konce roku. Její část byla také prezentována v galerii *The Living Art Museum* v Reykjavíku, na Islandu, 26. 1. 2023 v rámci výstavy *Other Knowledge*.

Výstava je v této práci představena formou příspěvku, publikovaného v knize *Black Box Book*¹⁰³ a

¹⁰¹ FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Přeložili Božena KOSEKOVÁ, Josef KOSEK. Praha: Hynek, 1994. Punkt. ISBN 80-85906-04-X, s. 23

¹⁰² JINDROVÁ, Tereza a Eva BLÁHOVÁ. *MF Gallery Reader* [online]. Praha: MeetFactory, 2022 [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: <https://galleryreader.com/>

¹⁰³ HORÁKOVÁ, Jana, Marika KUPKOVÁ a Monika SZŮCSOVÁ, ed. *The Black Box Book: Archives and Curatorship in the Age of Transformation of Art Institutions* [online]. Brno: Masaryk University Press, 2022 [cit. 2023-07-30]. ISBN 978-80-280-0225-1. Dostupné z: <https://munispace.muni.cz/library/catalog/book/2217>

také v katalogu k výstavě s názvem *Other Knowledge: Texts, Images, Documents*,¹⁰⁴ zařazeného v příloze.

Projekt *AI: All Idiots* s určitou nadsázkou zaměřený na vztah umělé a umělecké inteligence se mi stal platformou, v rámci které jsem mohla experimentálně a uměleckými prostředky evaluovat možnost vztahovat se k lidmi vytvořeným, nelidsky produktivním algoritmům. K nelidské, utilitaristické a nekritické extrakci hodnoty ze všeho živého, k velkým očekáváním od mechanizované inteligence inspirované tou lidskou. Jak uvidíme dále, v kurátorské koncepci tohoto participativního projektu jsem využila princip *lazení se* na nelidské Timotiho Mortona a také princip odnímání, *suspendace* lidského, odvozený od filozofie Françoise Laruella.

Začneme krátkým vysvětlením technologie učících se algoritmů. Koncept umělé inteligence byl přítomen již u starověkých filozofů, kteří zkoumali lidskou mysl. Nicméně základní myšlenky strojového učení byly položeny v padesátých letech 20. století Alanem Turingem, jehož slavný test zkoumal schopnost rozlišit, zda komunikujete se strojem či s člověkem. Dalším významným informatikem v oblasti strojového učení (Machine Learning, ML) byl Arthur Samuel, který tento termín rozšířil. Strojové učení bylo původně využíváno v laboratořích pro složité výpočty, simulace, algebraické problémy a matematické důkazy. Díky rozvoji internetu a tím vznikla možnost masivně sbírat data, která otevřela cestu k vytváření rozsáhlých datasetů a efektivnímu rozvoji a testování strojového učení.

Šikmý řez vztahem mezi 'umělou' a 'uměleckou' 'inteligencí' na vzorku zástupců české umělecké scény. Jazyk algoritmů strojového učení je nekompromisní a sprostý. Je to jazyk bezskrupulózní statistiky s cynickým záměrem extrahovat hodnotu (informaci) všude tam, kde je to možné. Koncepce AI: All Idiots apropriuje tento vulgární jazyk a obnažuje tak degradaci živých bytostí na statisticky více a méně významné objekty, na spektakulární zdroje dat. Na referenty stereotypů, které mají být statisticky utvrzeny a neustále opakovány. Výstavní projekt All Idiots přesouvá pozornost od jednotlivých uměleckých výstupů a snahy produkovat další, směrem ke skutečnosti, že se umění vyskytuje také v kontextu digitálních technologií, ve kterém se s ním umělá inteligence setkává.¹⁰⁵

ScreenSaverGallery: Tomáš Javůrek, Marie Meixnerová, Barbora Trnková

¹⁰⁴ JINDROVÁ, Tereza a Eva BLÁHOVÁ, ed. *OTHER KNOWLEDGE: TEXTS, IMAGES, DOCUMENTS*. Praha: MeetFactory, 2023. ISBN 978-80-906994-8-9.

¹⁰⁵ SCREENSAVERGALLERY. *AI: All Idiots* [online]. Praha: MeetFactory, 2021 [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: <https://galleryreader.com/exhibition/ai-all-idiots/>

Strojové učení zahrnuje algoritmy pro efektivní analýzu dat a učení se z nich. Neuronové sítě jsou jedním z typů těchto algoritmů; jejich design je volně inspirován fungováním lidského mozku a jsou vytvářeny pro rozpoznávání vzorů. Dalším krokem v evoluci učících se algoritmů, často označovaných jako umělá inteligence (Artificial Intelligence, AI), je koncept hlubokého učení (Deep Learning, DL). Tato technologie zahrnuje více vrstev neuronových sítí, což umožňuje zachytit širší kontext a řešit komplexnější úkoly. Právě v oblasti analýzy mají tyto hluboké sítě největší potenciál a jsou hojně využívány. Používá se tam, kde je možné mít nebo získat dostatečné množství dat, na kterých může být tato technologie natrénována. Pokud se zamyslíme nad našimi uživatelskými zkušenostmi, získáme obecnou představu o tom, kde jsou dostupná data opravdu hojná. To nás navede na odvětví lidské činnosti, kde probíhá nejrychlejší vývoj a implementace této technologie. Mimo kreativní průmysl se umělá inteligence využívá také ve zdravotnictví, vědeckém výzkumu, analýze uživatelského chování, automatizaci podnikových procesů, personalizaci obsahu, automobilovém průmyslu, kybernetice, robotice a mnoha dalších oborech.

Avšak nadšení z této technologie je třeba vnímat v kontextu s problémy, které se k ní vážou. S Alexandrem Gallowayem jsme si ukázali, že digitální indexování světa má negativní vliv na jeho komplexitu a rozvoj prostředků pro jeho interpretaci. Vladan Joler a Matteo Pasquinelli již konkrétně vyjmenovávají tyto problémy v souvislosti s učícími se algoritmy: samo shromažďovaná data jsou zkreslená hned ve fázi jejich sběru a následně při tagování, kdy mohou zastaralé a konzervativní taxonomie způsobit zkreslený pohled na svět, redukovat sociální rozmanitost a zhoršovat sociální hierarchie.¹⁰⁶ Následuje strojové – algoritmické zkreslení, jde o statistické zkreslení nebo zkreslení modelu. Datová sada je v tomto procesu zkreslena kompresí informací, redukcí rozlišení a difrakcí, což znamená, že přicházíme o značné množství diverzity, která pro tyto algoritmy nemá hodnotu.

Dále se algoritmus na datech trénuje – dochází k extrakci vzoru na základě klasifikace. Dá se říct, že v průběhu strojového učení dochází ke kompresi světa do statistického modelu, slovy Dana McQuilliana, k jeho matematické minimalizaci.¹⁰⁷ Proces redukce sice běžně provádí i lidská inteligence. Je třeba však mít na paměti, že redukce je nejen potřebný a účelný proces, je to ale také proces vysoce delikátní, agresivní a násilný, protože při něm přicházíme o informace a alternativní možnosti. Učící se algoritmy však vytvářejí vždy co nejprůměrnější spojení mezi co nejprůměrněji chápanými výrazy různých kategorií a co nejprůměrněji chápanou obrazovou reprezentací, a to celé ve velkém množství a velmi rychle, mimo jakýkoliv relevantní kontext.

¹⁰⁶ TRNKOVÁ, Barbora. *AI: All Idiots* [online]. Brno: Masaryk University Press, 1., 343-386 [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.5817/CZ.MUNI.M280-0225-2022>

¹⁰⁷ Ibid.

V podstatě lze říci, že většina výtvarných výstupů této technologie nese logiku kýče historizujícího slohu, protože to, s čím pracují, je druhořadou iterací západní kultury. Mnoho podob stejného a ještě více. S kategorií kýče postmoderní umění nemá problém, v tomto ohledu se i těchto výtvarných limitů dá s určitou dávkou nadsázky a sebeironie využít k uměleckému vyjádření.¹⁰⁸

Celému výše uvedenému řetězci trivializace lze přiznat svébytnou kreativní agendu. Dochází ke komickým, nebo také tragickým situacím, kdy například nejsme schopni sítí vysvětlit, co po ní chceme. Nerozumíme si a dochází k nedorozuměním. Na naše – lidské požadavky, reaguje bezelstně doslovně, až *švejkovsky idiotsky*. Tyto potíže jsme ztvárnili již v roce 2015 ve dvojici s Tomášem Javůrkem v díle *Text-to-Speech* v brněnské galerii Offformat.¹⁰⁹ U vstupu do galerie jsme nechali návštěvníky*návštěvnice vyřukat na klávesnici odpověď na otázku: *Co chceš slyšet?* Jaké pak bylo rozčarování pro návštěvníci*návštěvníka, která*který na otázku odpověděla*odpověděl *Kočičku* a místo očekávaného mňoukání v galerii opravdu zaznělo: *Kočičku*. Můžeme se domýšlet, že tyto situace nedorozumění a nenaplněných očekávání vůbec nemusejí být vtipné v různých jiných situacích v běžném životě, do něhož jsou v současnosti programy s učícími se algoritmy masivně implementovány.

Co tedy skutečně tato kombinatorika dat, matematická minimalizace světa představuje za typ kreativního nástroje? Pokud jej převrátíme naruby, efektivní schopnost mechanizace předsudků a očekávání je dělá natolik zřejmými, že nezbyvá, než je vzít v potaz i systémem, který k tomu zatím projevoval vůli jen velmi vlažně. Nacházíme se uprostřed bezpočetněkrát znásobených výsledků představivosti vyplývající z dominantní subjektivity. Pokud se jako autoři*autorky a umělci*umělkyně chceme podílet na tvorbě světa, neměli bychom se spokojit s vršením dalších a dalších objektů na ty stávající. Vzniká mnoho podob stejného, reprodukuje vnořené metaprogramy, což není tvorba, nýbrž výroba. Můžeme se naopak zaměřit na jejich identifikování, odhalování a odnímání z našeho zorného pole. Identifikace těchto objektů je bezesbytku rovněž tvůrčím procesem a vyžaduje soustředěné úsilí a odvážnou imaginaci, vůli nechat překvapit *jiným*.

Timothy Morton odkazuje na Sókratovo pojetí umění jako něčeho, co není pouze zobrazením, nýbrž představením vnitřních a tajemných sil, a vysvětluje, že umění nezahrnuje pouhé interpretace nebo zachycení, nýbrž spíše *naladění* se na něco, co je mimo rámec lidského.

¹⁰⁸ Což dělám ve vlastní umělecké praxi v rámci syntetických fotografických cyklů. *Your Addiction is The Message* a další. Ukázky jsou v příloze této práce

¹⁰⁹ *Text to Speech*. Offformat [online]. [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://www.offformat.cz/2737/vystavy/2015/text-to-speech/>

Tato perspektiva odráží naše pojetí problematiky zhmotněné ve výstavě *AI: All Idiots*.¹¹⁰

*V souladu s pokusem přiblížit se charakteru umělé inteligence, jsme se rozhodli roli člověka a stroje převrátit. Umělci se 'naladili' na logiku datasetu a vytvořili vlastní výstupy, což lze chápat jako práci produkční, kterou obvykle přisuzujeme nástrojům, nebo strojům. Přiznáním produkční role umělcům jsme zároveň chtěli zachytit a identifikovat automatizované, a tedy zdánlivě neutrální, kroky v procesu sběru materiálu a učení sítě, jako kroky významně tvůrčí. Takto jsme mohli ukázat umělecké postupy, které stojí v základech učících se algoritmů a nabídnout vizi toho jaké Jiné poznání nám umělé inteligence poskytují. Abychom tomu dostáli, zkusili jsme alespoň do určité míry zbavit se uměleckých i lidských očekávání spojených s výstupy naší práce. Jednotlivé výsledky, které byly na výstavě k vidění pak ukazují na limity naší schopnosti vyhnout se těmto očekáváním.*¹¹¹

Vznikla série výstupů, které reflektují limity učících se sítí a zahrnují předsudky přítomné v naší společnosti. Výstava *AI: All Idiots*, se řadí mezi první realizace v umění, které kriticky zkoumají omezení této technologie a zdůrazňují její klíčový kreativní potenciál prostřednictvím odhalování algoritmických zkreslení a předsudků již přítomných v naší společnosti. Na práci svých kolegů a kolegů velmi oceňuji také to, že jejich výstupy si, mimo výše uvedené zachovaly vysokou konceptuální a uměleckou kvalitu, lehkost a výtvarný nadhled.

Přiblížit se něčemu *nelidskému* v rámci učících se algoritmů mohlo přinést různé výsledky a očekávání byla rozmanitá. Během tohoto výstavního experimentu však na nás působilo *nelidské* ve formě naivních představ o této technologii, zdánlivě neutrálním provozu umění, racionálnosti našeho myšlení a zároveň nerovnosti v lidské společnosti. Romantické hledání nelidského skrze umělou inteligenci nás nakonec přivádí na stopu skrytých procesů systémové dehumanizace.

Tento závěr může také představovat riziko pro techoptimistické předpoklady, že náš digitálně medializovaný svět má potenciál být inkluzivnější a více otevřený vyloučeným *jiným*. Jak vidíme, sám od sebe určitě ne. Jeho inkluzivita má těžiště v extrakci a monetizaci hodnoty ze všeho živého.

Na výstavě *AI: All Idiots* jsem se podílela koncepčně a také jako *produkční* algoritmů. S Tomášem Javůrkem a Vladimírem Havlíkem jsme vytvořili dílo *Vtipy*, spolupracovala jsem na výstupu aplikace generovaných obrazů a vytvořila jsem také vlastní komentář na který se zaměří následující kapitoly.

¹¹⁰ TRNKOVÁ, Barbora. *AI: All Idiots* [online]. Brno: Masaryk University Press, 1., 343-386 [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.5817/CZ.MUNI.M280-0225-2022>

¹¹¹ Ibid.

2.5 Showcase: Trophy girl jako metaprogram uvnitř aparátů s AI

Samozřejmě, že umělci usilují o to, aby prezentace jejich umělecké tvorby na internetu působila atraktivně. Video Showcase představuje další způsob, jak reflektovat uměleckou praxi spojenou s počítačovými technologiemi. Video využívá jazyka typického pro youtuberská videa, postava v roli *dívky z ringu (ring girl)*¹¹² píše a ukazuje jména umělců zastoupených v datové sadě chystané pro výstavu *AI: All Idiots*.¹¹³ Video prezentované na výstavě *AI: All Idiots* záměrně nese atmosféru performancí z 70. let 20. století. Jde o reakci na skutečnost, že technologie po estetické stránce opakovaně vzbuzují vlnu nostalgického zájmu a znovuzhodnocování překonané estetiky. Což však kontrastuje/stojí v kontrastu se skutečností, že to neplatí pro ochotu znovu kriticky zhodnocovat některá důležitá společenská témata.

*Rozšíření digitálních médií vyostřuje difference mezi nimi a médii analogovými, včetně toho, že za pomoci kontrastu zvýrazňuje samu povahu těch analogových... už pouze fyzická stránka starých fotografií, - jejich váha, vůně, hmatatelnost, nabývá v odlescích zářících digitálních obrazovek nového významu.*¹¹⁴

Nathan Jurgenson

Analýzy datových souborů jsou dalším místem, které odráží skutečnosti sociální reprodukce. Online prostor vyvolává iluzi demokratičtějšího zázemí pro sociální interakci. Snadno například umožňuje vystupovat pod jinými identitami, a také emancipuje řadu druhů práce spojované s ženskou péčí (ASMR videa apod.), které jsou formulovány spolu se svým médiem.

Ale učící se algoritmy nezůstávají imunní vůči přetrvávajícím genderovým, rasovým a dalším stereotypům ve společnosti. Nemohou zůstat imunní, pokud se na ně přímo nezaměříme a problém nezačneme konstruktivně pojmenovávat a řešit, což jde nesnadno z pozice menšin a ignorovaných skupin.

¹¹² tzv. *Ring girl/Cage girl/Podium girl/Tour hostesses*, apod. - pojmenování se liší v závislosti na sportu, nebo situaci, ale principiálně sdílí účel *Trophy girl/Trophy wife*, anonymizované, objektivizované ženy jsou redukovány na trofej pro mužského hrdinu, slouží jako ornament oslavující a symbolizující mužský úspěch.

¹¹³ TRNKOVÁ, Barbora. *AI: All Idiots* [online]. Brno: Masaryk University Press, 1., 343-386 [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.5817/CZ.MUNI.M280-0225-2022>

¹¹⁴ JURGENSON, Nathan. *Sociální fotografie: o fotografii a sociálních médiích*. Přeložil Martin CHARVÁT. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2022. *Studia nových médií*. ISBN 978-80-246-4908-5., s. 13.

Pohled skrze obrazovku, jakožto pohled kamery, je navíc vždy pohled silně estetizovaný, spektakulární a fetišizující. Nese s sebou vlastní agendu syntaxe zobrazování a zůstává dějištěm marketingových strategií a zájmů bohatnoucích nadnárodních společností. Kamera ve spojení s počítačovými technologiemi exploatuje měkkou tkáň lidí a vytváří tlak na zviditelnění se, který eskaluje v kombinaci se zdánlivou bezčasovostí online prostředí.¹¹⁵

Fotografický, filmový, syntetický obraz jsou média, která vedle možnosti vyjadřovat vnitřní obsahy na metaforické úrovni a prostřednictvím symbolů, sdílí také silný dehumanizační efekt.

Video Showcase se dá po obsahové stránce vidět jako reverzní obdoba díla *tatatataa.cn*¹¹⁶ od dvojice netartových umělců JODI. V jejich díle jde o audio, v němž hlas postupně vyjmenovává položky v menu počítače ve složce *Desktop* a dále čte položky z lišty příkazů jednotlivých programů, jako je například Word, apod. .

Slyšíme příkazy: “*word, word open, save, save as,...*”

JODI však ke čtení těchto položek použili hlas hlasového herce, který namluvil hlavní postavu z počítačové hry Duke Nukem. Jak postava Duke Nukema, tak hlas herce, představuje přehnaně drsný, maskulinitu zvýrazňující stereotyp. Postava je inkarnací takzvaného *tough guy*, tvrdého chlapa, Duke Nukem má extrémě nadsazenou muskulaturu, velkou automatickou zbraň v ruce a doutník v koutku úst. Tento stereotypní koncept designu mužnosti first person postavy má lichotit egu mužských hráčů počítačové hry a tím přitáhnout pozornost co největšího počtu z nich. A umělecká karikatura čtení položek v počítači touto postavou v rámci uměleckého díla JODI mimo jiné představuje maskulinní rámování obsahu počítače, a kromě ekonomického a válečného aspektu vývoje počítačů upozorňuje na přítomnost primárně mužské perspektivy tohoto zdánlivě genderově neutrálního nástroje.

Od doby vzniku tohoto díla se ale na poli vývoje těchto technologií v daném směru mnohé zásadně nemění. Feministická kritika není běžnou součástí konstituce těchto technologií. Počítačové technologie mají stále inkorporovaný zamlčovaný dominantní pohled ve svých metaprogramech. Sice jej nevytvářejí, jak jsme zmínili, ale velmi efektivně reprodukují. Změna perspektivy pohledu je však záležitostí změny paradigmatu, a to se odehrává na daleko větší časové ose, než je několik let. Showcase tedy znovu aktualizuje toto inherentní rámování v kontextu problematiky učících se algoritmů a prezentaci umění ve zdánlivě genderově neutrálním, nebo dokonce osvobozujícím online prostoru.

¹¹⁵ TRNKOVÁ, Barbora. *AI: All Idiots* [online]. Brno: Masaryk University Press, 1., 343-386 [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.5817/CZ.MUNI.M280-0225-2022>

¹¹⁶ &, (Barbora Trnková a Tomáš Javůrek). *Jodi-tatatataa*. ScreenSaverGallery [online]. [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://screensaver.gallery/jodi-tatatataa>

Nové technologie představují euforii z nově zpřístupněných možností, avšak tím také poskytují příležitost, jak některé obtížné problémy odsunout, nebo reprodukovat v novém provedení. Feministická kritika upozorňuje na problematiku marginalizovaných skupin v naší společnosti již od počátku 20. století, s každým dalším úspěchem se zároveň ukáže další vrstva problému a hlásí se o slovo, což postupně umožňuje vývoj společnosti. Vývoj není ukončen a bude třeba přicházet s dalšími metaformami jako nabídkami na zahrnutí opomenutých perspektiv do naší společnosti. Prach rozvířený nadějemi po emancipačním potenciálu různých technologií pravidelně usedá a my se opět probouzíme do starého známého světa patriarchálních struktur, ekonomických zájmů a mocenských mechanismů.

Jak uvidíme dále, dominantní přítomnost primárně mužské perspektivy v digitálních médiích komplikuje subjektivní sebevyjadřování se jiných, než historicky dominantně zastoupených subjektů. Přestože postupně dochází ke zlepšení situace, také díky výtvarnému umění a feministické kritice, problém přetrvává.

2.5.1 Obraz ženy jako námět na vzorník

Digitální média a online prostor i nejnovější modely učících se sítí samozřejmě nevznikají ve vakuu a problémy spojené s jejich sociálně nespravedlivými konstitutivními předpoklady jsou jejich přirozenou součástí. Což ukazují četné genderové a rasové předsudky, tzv. biasy, na které v souvislosti s diskusemi kolem AI narážíme.

Například algoritmická básnířka Joy Buolamwini ve svém výzkumu a dokumentárním filmu s názvem *Coded Bias* ukazuje její vlastní cestu od vývojářky softwaru k aktivistce, která burcuje k pozornosti ke genderovým a rasovým předsudkům inkorporovaným do současných technologií s umělou inteligencí. Pozastavila se totiž nad tím, že při kódování programu, který používal naučené algoritmy k rozpoznávání obličejů, si musela nasadit bílou masku, aby program zaznamenal její tvář.

Autoři a autorky na sociální síti *Discord*¹¹⁷ vytvořili sdílenou tabulku s názvem *MidJourney Reference Sheet*,¹¹⁸ která má prompťům usnadnit orientaci ve stylech a jménech malířů a ilustrátorů, aby mohli lépe modifikovat podobu svých syntetických obrázků v oblíbeném text-to-image generátoru *MidJourney*. Tato tabulka obsahuje 9 záložek s různými náměty (*Characters, Paintings, Cartoon,*

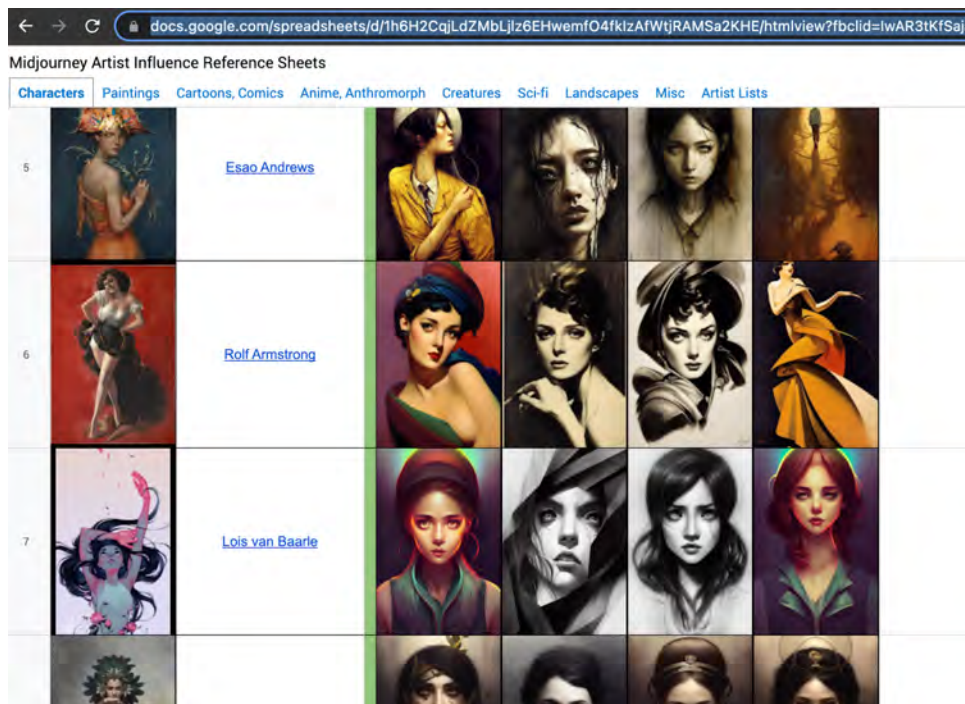
¹¹⁷ pod pseudonymy *Randolin#4785* a *LiviaTheodora#3233*

¹¹⁸ *RANFOLIN#4785* a *LIVIATHEODORA#3233*. *V4 MidJourney Reference Sheets*. [Docs.google.com/spreadsheets](https://docs.google.com/spreadsheets) [online]. [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MsX0NYYqhv4ZhZ7-50cXH1gvYE2FKLixLBvAkI40ha0/edit#gid=0>

Anime, Creatures, atd.). V těchto záložkách jsou jména autorů a autorek, obrazová reprezentace jejich stylu a ukázky výstupů, které lze z generátoru získat, pokud je v promptu uvedeno jejich jméno v syntaxi: *character by...*, *rough charcoal by...*, *pencil character sketch by...*, *character concept art by...*. Zastoupených autorů a autorek jsou nižší stovky a jde o pozoruhodný počín sdílení se vzdělávacím efektem (ponechme nyní stranou problematiku autorských práv a etiky), ale stereotypní pohled na ženu se významně propisuje i zde. V záložce *Characters* tvoří sexualizované ženské tělo, nebo tvář 115 ze 152 příkladů. Navíc tyto příklady jsou dále rozvedeny do čtyř dalších technik (*character by*, *rough charcoal by*, *pencil character sketch by*, *character concept art by*) a z nich každá je ukázána na čtyřech příkladech. To je dohromady 1 840 objektivovaných ženských těl a tváří pro prezentaci vizuálního přístupu 152 umělců*umělkyně. A to zdaleka není vše.

V záložce *Painting* figuruje *portrait of woman*, vedle *painting* a *still life* jako vhodný námět pro prezentaci stylu. V záložce *Styles* jsou různé odstíny cyberpunkové estetiky předvedeny na obrázku hradu a opět – ženského portrétu, v záložce *Mediums/Techniques* a záložce *Print Media*, jsou jednotlivé výtvarné techniky prezentovány na příkladu *art of woman*, *art of forest* a v záložce s názvem *V4 Anime, Anthro*, jsou jednotliví umělci tohoto žánru prezentováni na příkladech *manga kitsune woman by*, *anthropomorphic mouse warrior girl by* a *anime character by*, přičemž tento poslední, neutrálně znějící termín *character* - postava v naprosté většině příkladů opět představuje mladou ženu s nerealistickými tělesnými proporcemi.

Dokonce defaultní nastavení v *MidJourney*, tedy, zadáte-li jen například *painting by*, nebo *character by* a zbytek necháte prázdný, vyjde vám portrét mladé ženy s pootevřenými rty.



Obr.: 2. screenshot z *Midjourney Reference Sheet*, B.T. 2023

Jak vidíme, sexualizované ženské tělo nebo tvář je v komunitách využívajících nástroj *Midjourney* natolik normalizovanou skutečností, že je dokonce nereflektovaně vhodným námětem k vytvoření vzorníku. Ženské tělo je zde neutrální bází pro prezentaci výtvarných technik a vizuálních stylů. A z pochvalných reakcí na síti *Reddit*, kde autoři a autorky *Sheet* sdíleli, na tom nikomu nepřipadá nic zvláštního.

Možná na tom opravdu není nic podivného, protože jak víme z ikonického plakátu od Guerrilla Girls s názvem *Do Women Have To Be Naked To Get Into The Met. Museum?* z roku 1989, v tomto muzeu bylo zastoupeno méně než 5% umělkyně, ale vyobrazeno 85% aktů žen.¹¹⁹ A jak vidíme ze současných analýz ať už skupiny *Guerrilla girls*, mnoho se nezměnilo ani do dnešních dní.

Na webu NMWA zveřejněná analýza 18ti amerických muzeí z roku 2018 například ukázala, že 87% tvoří díla umělců-mužů. Z toho vyplývá, že dodnes je tato zjevná nevyrovnanost běžná.

2.5.2 Male gaze a female gaze: Vztah dominantního a odvozeného pohledu

Jak nás upozorňuje Lev Manovich,¹²⁰ digitální média jsou schopná simulovat jakékoliv médium předešlé doby, a jak se ukazuje, do výpočetních technologií se nekriticky překlápí kultura, která je s médii předešlých dekád spojená. Feministická filmová kritika výše pozorovaný problém s proliferací sexualizovaných ženských těl v obraze zná už od roku 1975, kdy Laura Mulvey napsala svoji slavnou esej s názvem *Visual Pleasure and Narrative Cinema*.¹²¹ Mulvey upozorňuje na nekritické zesilování nevědomých vzorců dějů a chování v rámci subjektu a společnosti, která jej prostřednictvím filmového obrazu spoluutváří.

Využívá jinak problematickou psychoanalýzu jako kritický nástroj a ukazuje, jak je filmový obraz konstruován na základě libidózního mužského pohledu, se kterým se máme jako diváci identifikovat, a který se stává jeho stěžejní normou. Zatímco ženy jsou podřízené a objektivizované, redukováné na *to-be-lookedness*.¹²²

¹¹⁹ GUERRILLA GIRLS. *Guerrillagirls.com*. [online]. [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <https://www.guerrillagirls.com/projects>

¹²⁰ MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts. London, England. The MIT Press 2001. ISBN 0-262-13374-1. 29 Lev MANOVICH. *The Anti-Sublime Ideal in Data Art*. Berlin 2002. s. 27

¹²¹ MULVEY, Laura. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, *Screen*, Volume 16, Issue 3, Autumn 1975, Pages 6–18, online: <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>

¹²² *Ibid.*

Paradoxem falocentrismu je jeho závislost na obrazu vykastované ženy, která dává řád a smysl světu. Žena, jako tvor bez penisu, stojí v patriarchální kultuře jen v roli opozice muže, vázána symbolickým řádem, v němž muž může žít své fantazie a žena je připoutána k roli nositelky významu, nikoli jeho tvůrkyni.¹²³ *Male gaze* reprezentuje strukturu moci (*power structure*) vetkanou přímo do struktury konstrukce filmového obrazu.

Female gaze je termín odvozený od *male gaze*. V kinematografii popisuje realizace filmařek, u nichž se předpokládá specifický ženský úhel pohledu, avšak ne vždy tomu tak je. I ženy ve své tvorbě reprodukují *male gaze*, protože jde o součást jazyka samotného média a protože stále žijeme v patriarchálně uspořádané společnosti. Mnohé volí témata, která nemají mít nic společného s mužskou perspektivou, ale prostředky, které volí, jsou *male gaze* konstituované, a bez jejich přímé reflexe bude i téma zpracované autorkou přechovávat mužský pohled. Ty, které se záměrně snaží o ženský pohled, jej však ve větší nebo menší míře odvozují od *male gaze*, například tím, že *male gaze* kritizují a upozorňují na jeho jednotlivé podoby.

Díla, která považujeme za *female gaze* nestojí samostatně, nevycházejí plně z osvobozené ženské subjektivity a stále zůstávají do nějaké míry závislá na dominantním zobrazovacím schématu. *Male gaze* znamená normu a pokud chceme vytvořit alternativu, nevyhneme se tomu ji zahrnout, byť negativně. Navíc díla režiserek jsou stále ojedinělá a jsou řazena na okraj kinematografie, nebo mezi umělecké filmy.

Avšak velkým kasovním úspěchem byl v nedávné době film *Barbie* (2023)¹²⁴ Greta Gerwig, který se ve svém konceptu, metaforicky řečeno, snaží rozbít dům pánovými zbraněmi – zkouší weaponizovat¹²⁵ symbol sexismu, panenku Barbie, proti patriarchátu.¹²⁶ Na tomto filmu lze ilustrovat, jak se ženská filmová tvorba stále odvíjí a vztahuje k dominantním prostředkům, ale jak jde o strategii sice limitovanou, ale efektivní. Je třeba zmínit, že film je problematický, protože v prvé řadě generuje zisk kritizované komerční značce. Avšak lze jej považovat za pokus rozbít dům pánovými zbraněmi a

¹²³ Ibid.

¹²⁴ GERWIG, Greta. *Barbie*. US: Warner Bros, 2023 21.07.2023.

¹²⁵ Jde o termín, kterým označujeme původně neškodný předmět který je použit jako zbraň.

¹²⁶ Film ve zkratce pojednává o panence Barbie, která žije v ideálním světě *Barbieland* a domnívá se, že ženám dodává sebevědomí stát se kýmkoliv budou chtít. Avšak nenadále prožívá existenciální krizi a vydává se spolu s Kenem, který je jí neustále v patách, do světa lidí, kde zjistí, že ve skutečnosti sebevědomí dívkám svou nerealističností bere. Ken ale mezitím objeví patriarchát, inspiruje se a zavede jej v *Barbielandu*. Po návratu se však Barbie s ostatními podaří poukázat na nesmyslnost ideální ženy a na kontradikce s tím spojené a převzít vládu nazpět. Nakonec vyzve Kena, aby šel hledat sám sebe, zatímco sama odjíždí do skutečného světa lidí. Film rozdělil společnost a je příznačné, že pravicoví komentátoři ji považují za misandrický počin a někteří dokonce upalují panenky.

najít v něm již klasická filozofická východiska, která z mého pohledu přiléhavě popisuje Julian de Medeiros ve své youtubové lekci *Man is a Woman Who Believes She Exists*¹²⁷, která se zde pokusím v následujících odstavcích shrnout.

Barbie i Ken jsou panenky a nemají reprodukční orgány, což prozrazuje, že se nacházíme v symbolickém řádu a také odkazuje k teorii o *falu*,¹²⁸ ze které čerpá také Mulvey při definování *male gaze*. *Male gaze* je termín zavedený filmovou kritickou teorií a popisuje primárně mužskou perspektivu, která je konstitutivní pro filmový obraz. Film *Barbie* tedy mimojiné rekurzivně konfrontuje a dekonstruuje tuto základní kvalitou filmového obrazu. Obdobně jako film *Blonde* (Andrew Dominik, 2022), jehož námětem je kritika pohledu jako takového, ale pomocí ještě depresivnějších prostředků.

Falus je, podle francouzského psychoanalytika Jacques-Marie Émile Lacana, imaginativní orgán (konstituovaný strachem z chybění reprodukčního orgánu), který ustavuje symbolický, mužsko-ženský, binární řád rozeznatelný v jádru patriarchátu, v němž žena tento falus reprezentuje (žena je kompletní, jí nemá co chybět). Aby si muž doplnil chybění *falu*, protože ten je činí muži, potřebují ženu – idealizovanou bytost plnicí funkcí *falu*. Čím ideálnější, božštější, nelidská a kontradiktorní žena je, tím znamená symbolicky větší falus pro muže, silnější pojištění pozice mužství mezi jinými muži. Bez idealizované ženy, kategorie mužství nemůže existovat. A to je situace Kena ve filmu, který bez Barbie není ničím.¹²⁹ Muž i žena jsou symbolické kategorie a muž se od ženy odvíjí, což se odráží například také v etiketě dvornosti, *dáma má přednost*, apod. Zatímco muži jsou na stejné úrovni a k sobě navzájem se vtahují kompetitivně, žena jim tvoří horizont. Žena je vnějšek muže, čímž jej ustavuje.

Ken se snaží vyjít ven z řady univerzálních Kenů a stát se Tím Kenem, jak Ken ve filmu zpívá, což v tomto symbolickém řádu znamená získat pozornost Barbie. Tomu se říká hysterický vztah mužů k ženám, vysvětluje de Medeiros, kdy muži potřebují, aby je žena validovala. Bez ní na symbolické úrovni neexistují. Avšak tato validace může přijít i ve formě zastrašení (catcalling apod).¹³⁰ Paradoxní je, že aby se muž stal neuniverzálním mužem, musí věřit v myšlenku univerzální ženskosti.

Znovuzískání moci v *Barbielendu* barbínami se provede jejich konfrontací s kontradikcemi ženské zkušenosti, čímž se ukáže absurdita, ve které žijí, a tedy nemožnost vlastní subjektivity. Ženská subjektivita je emancipována přijetím jejího chybění. Výsledkem je, že muži jsou osvobozeni od

¹²⁷ DE MEDEIROS, Julian. *Man is a Woman Who Believes She Exists* [online]. 2023, 2023 [cit. 2023-08-15]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iRsDslGnKBk>

¹²⁸ Je pertinentní zahrnout právě psychoanalytický nástroj, jehož opresivní charakter je jinak po právu kritizovaný, pokud dobře posloužil k vysvětlení *male gaze*.

¹²⁹ Ibid.

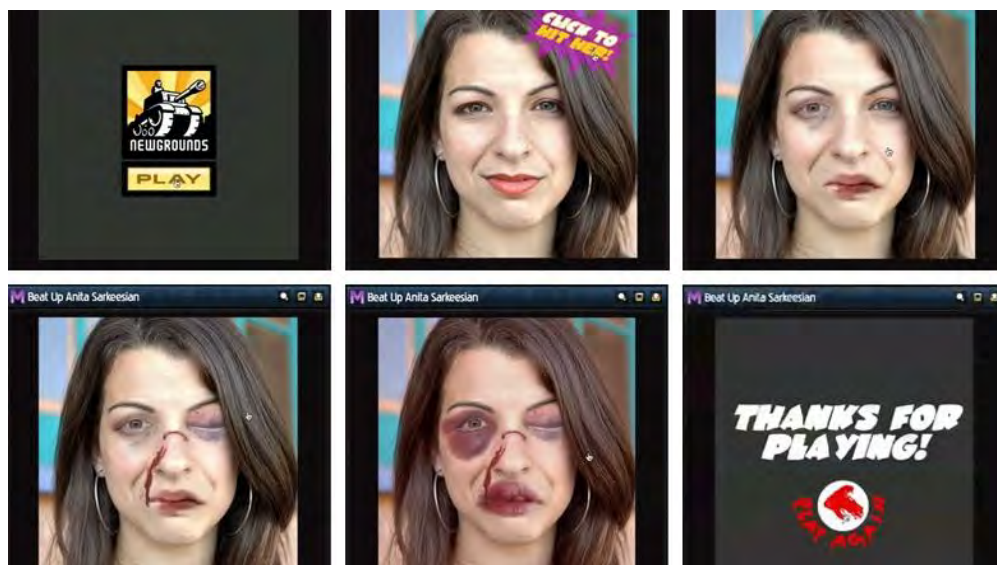
¹³⁰ Ibid.

nezbytnosti idealizovat a fetišizovat ženu a žena se vzdá idealizace a akceptace mužem. Přechod barbie z objektu na subjekt se odehraje ve chvíli, kdy sama sebe rozezná jako subjekt-objekt. K emancipaci Barbie ve filmu nedochází tím, že odejde do lidského světa a potýká se se smrtelností a dalšími skutečnými starostmi, ale tím, že jí naroste vagina – ve filmu jde ke gynekologovi, emancipovala se od božské ženskosti, od plastové idealizace.¹³¹

Barbie zde de facto představuje jednu z podob *nelidského*. Zatímco se v duchu západní tradice *nelidské* spojuje s přirozeným, tedy rodíme se jako nelidské bytosti a socializací se stáváme kulturními lidmi, je to tak, že žena vyrůstající pod nepropustným kulturním tlakem očekávání, se stává *nelidskou*, redukovanou na ideální objekt. Nelidský ideál vysoustružený mužským subjektem, který klade absurdní nároky na ženy a ještě jim je prodává jako péči o jejich emancipaci.

2.5.3 Tropes vs. Women in Videogames: Feministická kritika videoher

Feministické myslitelky, umělkyně se opakovaně vymezují vůči sexistickému prostředí počítačových her. Například už v roce 1995 vytvořila skupina *VNS Matrix* legendární počítačovou hru *All New Gen*. Skupina *cybersluts* vstupuje do *Big Daddy Mainframe* a snaží se svrhnout falickou moc pomocí *G-slime-goo* vystřelovaného z ozbrojených klitorisů.¹³²



Obr.: 3. Screenshoty ukazují průběh hry *Beat Up Anita Sarkeesian*, screenshot obrazovky, BT 2023

¹³¹ Ibid.

¹³² SCOTT, Izabella. *A Brief History of Cyberfeminism*. Artsy [online]. New York: Artsy Press [cit. 2023-08-08]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-how-the-cyberfeminists-worked-to-liberate-women-through-the-internet>

Zřejmě nejslavnější feministickou kritičkou v této kategorii je videoblogerka Anita Sarkeesian, která na svém youtubovém kanále *Feminist Frequency* natočila seriál *Tropes vs. Women in Videogames*. A na základě kritického obsahu svých videí musela čelit “nespočtu znechucených komentářů hardcore hráčů bezhlavě bránících své videoherní modly, pravidelným vlnám DDoS útoků na svůj blog *Feminist Frequency* a neřízenému sexistickému trollingu včetně výhrůžek znásilněním a smrtí, později také pod hashtagem *GamerGate* a vlajkou takzvané novinářské etiky.”¹³³ Gameři dokonce vytvořili hru s názvem *Beat Up Anita Sarkeesian (Obr.: 3)* a anonymní zástupce našťvaného gamera chtěl kvůli její přednášce spáchat „nejděsivější školní masakr v dějinách Ameriky“.

Na ploše 18ti epizod youtubového seriálu Sarkeesian pojmenovává hned několik konkrétních příkladů, jakými se sexualizovaná objektivizace žen objevuje v těchto interaktivních médiích. Například *Damsel in Distress* – dáma v nesnázích – je oblíbený herní narativ, převzatý již ze starověkých příběhů a pohádek, ve kterém jde o záchranu bezmocné ženské postavy hlavním mužským hrdinou. V druhém díle na stejné téma jsou prozkoumávány temné varianty tohoto tropu, čímž je *žena na jedno použití, zabití z milosti a žena v ledničce* – což znamená zavražděná krutou smrtí. Smyslem těchto ponižujících zobrazení a zacházení s ženskými postavami, je motivovat a mužského protagonistu stimulovat jeho smysly a zvyšovat jeho sebevědomí.

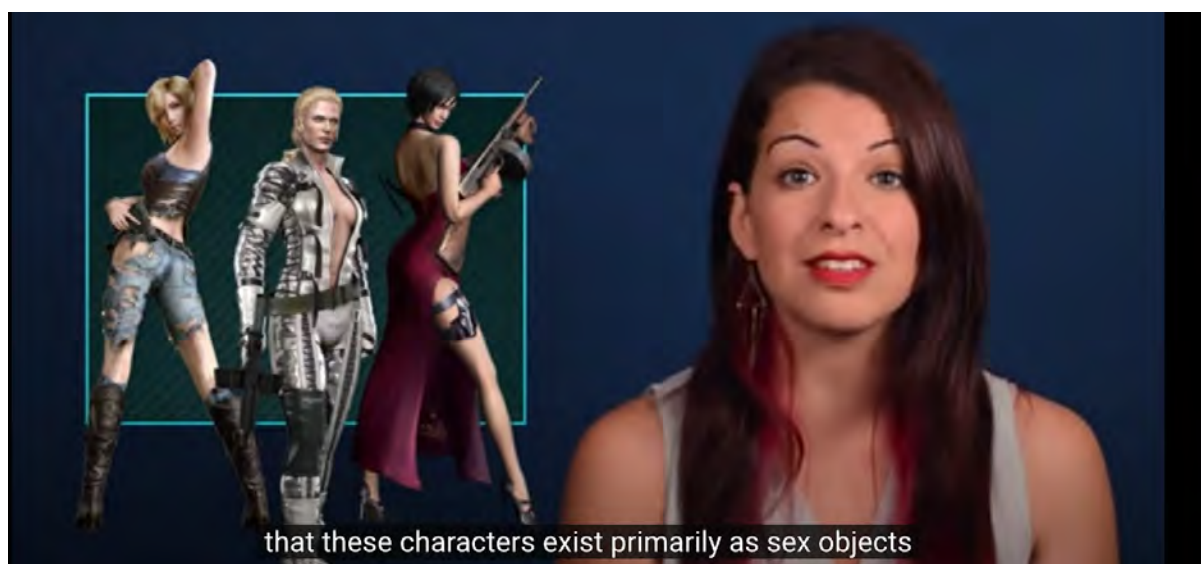
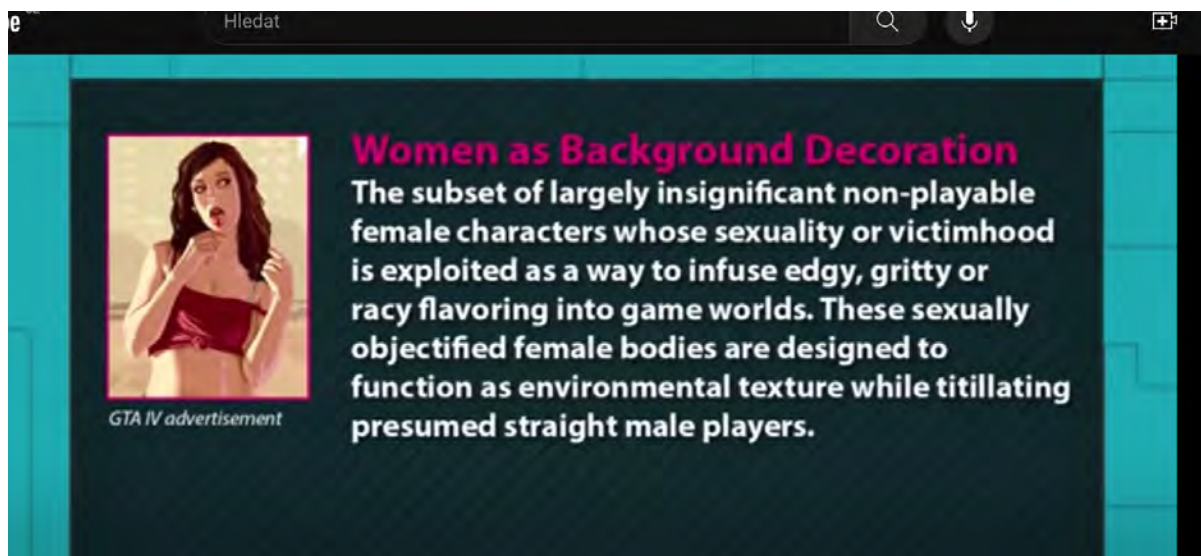
Ve třetím díle na toto téma, autorka upozorňuje na skutečnost, že přestože se ze sexismu udělá vtip, nijak se tím nezneutralizuje jeho negativní vliv na společnost. Ani pokud se role zachraňujícího a zachraňované převrátí. Protože ve společnosti nemáme systemický problém s pohledem na muže jako na někoho, koho je třeba chránit.

Další trop představuje *Paní mužská postava*, pátý díl se věnuje tématu *Ženy jako dekorace na pozadí*, kdy jde o sexuálně objektivizované ženské postavy, které nelze hrát a slouží pouze jako dráždivá dekorace prostředí hry, nebo jako minimálně interaktivní rekvizita pro sex či násilí.

Díl nazvaný *Women as Reward* ukazuje ženy nebo jejich těla jako odměnu za herní akce, což je vzor, který může posilovat u mužů představu, že na ženská těla mají nárok i mimo herní prostředí.¹³⁴

¹³³ HROCH, Miloš. *Fenomén #gamergate: machismus ve videohrách*. Alarm [online]. 2014 [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <https://a2larm.cz/2014/11/fenomen-gamergate-machismus-ve-videohrach/>

¹³⁴ Ibid



Obr.: 4. Anita Sarkeesian, *Tropes vs Women in Video Games*, screenshoty youtubového videa, B.T. 2023 (1, 2)¹³⁵

Animace ženských postav ve videohrách se liší od těch mužských. Jsou sexualizované, hýždě se nacházejí v centru obrazovky, zvýrazněny houpavými pohyby, oblečené jsou typicky tak, aby se vlichocovaly mužskému pohledu – mají jen spodní prádlo, zatímco muži brnění.

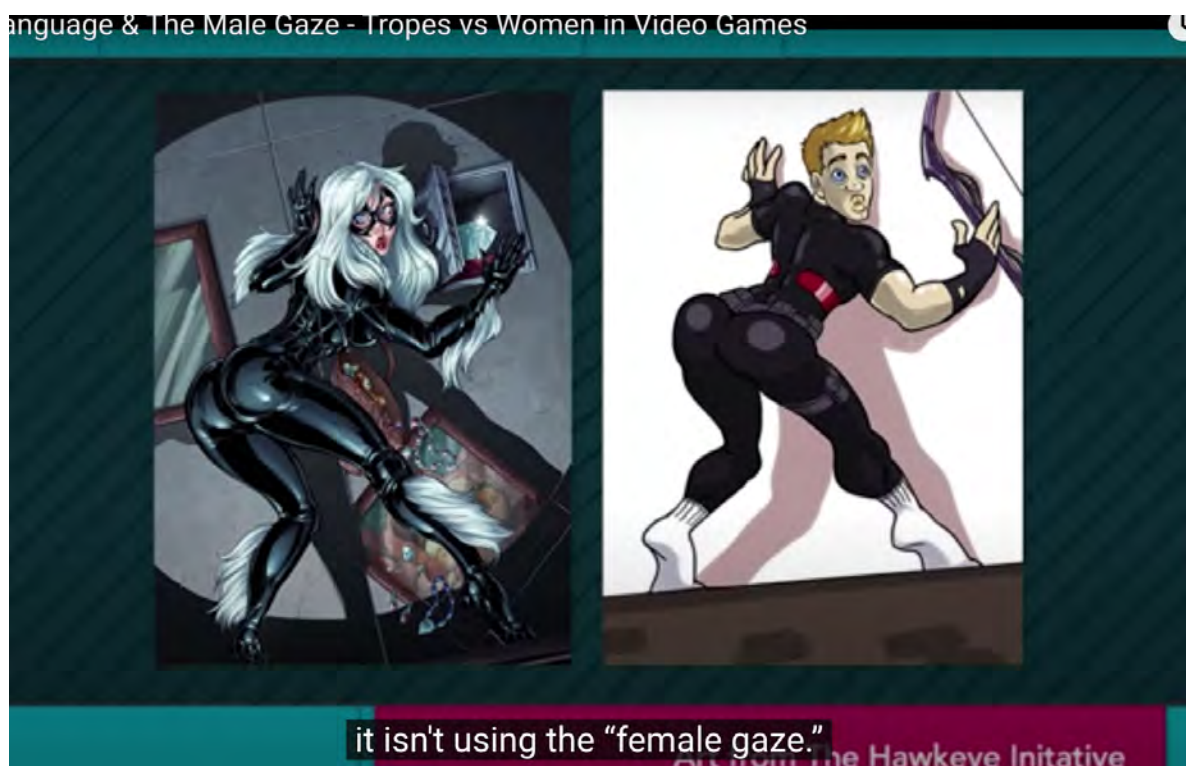
V jedné z epizod prozkoumá Sarkeesian několik starověkých motivů jako *Harpie*, *Sirény*, *Medúza* nebo *Pandora* – kdy žena představuje původ všeho zla, které inspirovaly vývojáře zobrazovat ženskou sexualitu jako stereotypně ohrožující, groteskní, smrtící a podlou.

¹³⁵ SARKEESIAN, Anita. *Tropes vs Women in Video Games - Season 1* [online]. 2017, 2013-2017 [cit. 2023-07-31]. Dostupné z: https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61

Even pretending you aren't catering to male fantasies is a male fantasy: pretending you're unseen, pretending you have a life of your own, that you can wash your feet and comb your hair unconscious of the ever-present watcher peering through the keyhole, peering through the keyhole in your own head, if nowhere else. You are a woman with a man inside watching a woman. You are your own voyeur.¹³⁶

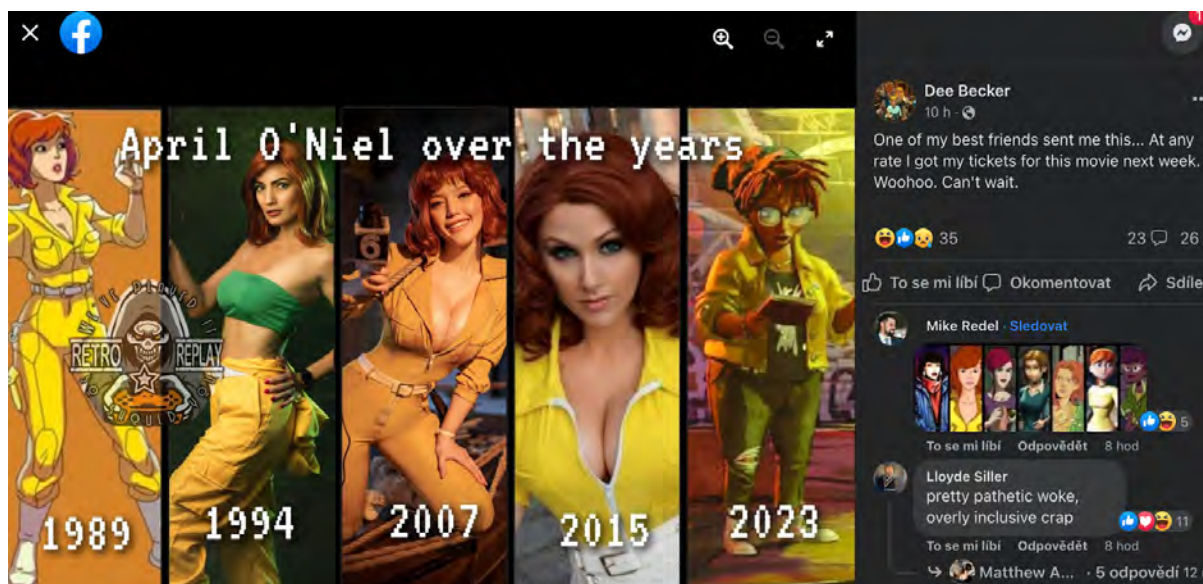
Margaret Atwood

Přestože i mužská těla jsou v komunitách na sociálních sítích často sexualizovaná, stále se jedná o vizuální reprezentaci mužské dominance. A jak vidíme na obrázku 5., zdánlivě vtipné převrácení zobrazení problém neřeší.



Obr.: 5. Anita Sarkeesian, *Tropes vs Women in Video Games*, screenshot youtubového videa, B.T. 2023

¹³⁶ *Dressing For The Female Gaze Versus The Male Gaze* [online]. [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <https://www.strikemagazines.com/blog-2-1/dressing-for-the-female-gaze-versus-the-male-gaze>



Obr.: 6. screenshot obrazovky B.T. 2023

Kauzy způsobené feministickou kritikou videoher přiměly vývojáře situaci neignorovat a jsme svědky postupného pozitivního vývoje ženských postav v počítačových hrách, což mnozí hráči přijímají s nelibostí a považují to za *utahování*. Vymyká se však Japonská produkce, kde jsou mravy v počítačových hrách stále předpotopně *uvolněné*.

Do veřejného povědomí se však již také dostávají autorky/* kteří/* svoji perspektivu sdílejí přímo prostřednictvím počítačových her, jako například tvorba Taylor McCue.¹³⁷ Avšak jde o ojedinělé projekty vznikající v kontextu umění, mají tedy minimální dosah a pravidelné hráče převážně nezajímají. I zde se však má referovat o násilí přiměřeně, nějak hratelně a estetickým glitchováním, hlavně ne příliš zprudka, aby to nebyla *agitka*.¹³⁸ Skvělé dílo Taylor McCue není uměním navzdory skutečnosti, že pojednává o násilí a traumatu, jak se uvádí v jinak potřebném článku. Je uměním také proto, že pojednává o věcech, na nichž není viditelné to, že jsou ze zorného pole hegemonie persistentně vytlačovány. Přestože jsou problémy pojmenovávány, zlepšení situace v praxi je kolísavé. Rozsah problému navíc vzbuzuje závrať, progres trpí častými nepochopeními, nevzdělaností, neochotou a únavou. A navíc nesouhlasným pohledem kazíme zábavu.¹³⁹

¹³⁷ MCCUE, Taylor. *Taylor McCue*. Itch.io [online]. [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <https://itch.io/profile/taylormccue>

¹³⁸ TRHOŇ, Ondřej. *TĚLO, PAMĚŤ, QUEER IDENTITA I DRÁSAVÁ PIXELOVÁ OTEVŘENOST V HERNÍM DÍLE AMERICKÉ AUTORKY*. Česká televize [online]. Praha [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/360/telo-pamet-queer-identita-i-drasava-pixelova-otevrenost-v-hernim-dile-americke-autorky-AtsH1?fbclid=IwAR25YBX1if54FkaJImboXVOMGW1mr6yZlavJgPIIMFAyHgRBG GH0typlss>

¹³⁹ AHMED, Sara. *A Killjoy Manifesto*. Living a feminist life. 2017, 251-268.



Obr.:7. ukázka ze série: *Your Addiction is the Message: #I_don't_want_to_spoil_your_fun_but*, Barbora Trnková, syntetická fotografie via MJ 2022

Feministická kritika výpočetních technologií obsahujících učící se algoritmy se týká například aktualizace stereotypů v případě hlasových asistentů a chatbotů. Tito asistenti často neumí poznat ženský hlas tak dobře jako mužský, mají potíže rozumět přízvuku, volba genderu asistenta je spojena se stereotypy. Například analytičtí chatboti mají mužské názvy a hlasy, zatímco asistenti pro různé vyhledávání ženské. Navíc Vůči hlasovým asistentům s ženským názvem se uživatelé dopouštějí sexuálního harassmentu.

Josie Young na základě těchto zjištění navrhla *Feminist Design Tool*.¹⁴⁰ Jde o praktickou příručku vytvořenou ve formě sady otázek, zaměřených na klíčové rizikové oblasti vzniku biasů a nerovností, které by si měli designéři současných chytrých výpočetních technologií při navrhování pokládat. Hned v úvodu například navrhuje začít používat slovo *stakeholder* jako reprezentaci aktivního uživatele namísto *user*, který implikuje pasivitu. Mezi oblasti na které se mají designéři zaměřit patří například kritika univerzálního uživatele, prosazování participativní metody navrhování, zvažování etického účelu aplikace, revize přirozených předpojatostí lidí týmu, feministický design konverzace s důrazem na empatii, inkluzivitu i ohleduplnost k oslovování, věnování pozornosti obsahu datasetů a také skrytým strukturám, které mají fyzický základ a mohou vykořisťovat některé skupiny lidí. Jde o otázky směřující k odpovědnému navrhování programů o který se mohou designéři opřít. Odpovídat na ně bude ale vyžadovat značné úsilí a trpělivost.

Dalším počinem nasvětlující problematiku genderových biasů je chatbot *F'xa*¹⁴¹ týmu za *Feminist internet*. Jde o feministického průvodce biasů učících se sítí implementovaných do vyhledávačů, robotů kteří pomáhají při zaměstnávání lidí a hlasových asistentů (The Accent gab).

Ze způsobu jakým se *male gaze* propisuje do designu počítačových her nyní přesuneme pozornost směrem k problematice, která je s tímto fenoménem spojená. O jeho internalizaci.

2.5.4 *Can't Take My Eyes off of You*

Formulovat a vytvářet alternativu k *male gaze* je započatý proces, který znamená nejprve tento voyerský pohled postupně demaskovat v jeho různých podobách a úrovních. Na udržování genderových stereotypů v naší kultuře se určitým dílem podílíme všichni. V případě lidí, kteří se liší od určující kategorie jde o proces, který většinou probíhá ve formě normativního tlaku kultury v rámci socializace společností. Tento tlak má různou intenzitu i determinující dopad, záleží také na situovanosti a odolnosti. V případě žen může dojít k internalizaci *male gaze* a sebeobjektifikaci.

Sebeobjektivizace je termín vycházející z psychologie a popisuje chování, kdy jedinci se sebou

¹⁴⁰ YOUNG, Josie Young. *Feminist Design Tool: Defensible decision making for interaction design and AI* [online]. Feminist Internet [cit. 2023-08-30]. Dostupné z: https://ugc.futurelearn.com/uploads/files/16/b0/16b088ad-6145-45eb-b5d8-3753a41b4b88/2-10_FeministDesignTool_2.0.pdf

¹⁴¹ FEMINIST INTERNET. *F-xa: Your feminist guide to AI bias* [online]. Feminist Internet [cit. 2023-08-30]. Dostupné z: <https://f-xa.co/>

zacházejí jako s objekty k vnějšímu hodnotícímu pohledu. Nejenže se perspektiva sebevnímání přesouvá z první osoby do třetí, dochází navíc také k přijetí vzhledu hodnotícího sebepojetí. Vzhledem k tomu, že pohled na ženu je v naší kultuře sexualizovaný, dochází k zvnitřnění sexualizovaného pohledu na sebe sama.



Obr.: 8. Ukázka ze série *Your Addiction is the Message: #auto-portrait_of_the_camera*, syntetická fotografie via MJ, Barbora Trnková 2023

Sebeobjektivizace a sebesexualizace jsou dva různé pojmy. Sebesexualizace znamená záměrné zvyšování vlastní sexuální přitažlivosti a nebo sexuální pozornosti. A vzhledem k tomu, že ideály vzhledu jsou odvozené od heterosexuální hegemonie, sebeobjektivizace představuje hodnocení vlastní vnímané sexualizované přitažlivosti. Sebeobjektivizace však nepopisuje záměrné chování jako sebesexualizace, ale spíše představuje přijetí objektivizované sebepojetí.

Ve své bakalářské práci z roku 2020 s názvem *Can't Take My Eyes off of You*¹⁴² islandská básnířka Vala Thorodds zkoumá ženskou sebeobjektivizaci a internalizovaný mužský pohled jako mechanismy pro udržení patriarchální moci. Autorka připomíná disciplinární režim popsany Foucaultem využívající nástroj panoptického zraku k policejnímu dohledu nad subjekty a jejich manipulaci pomocí ekonomiky internalizovaného pohledu. Foucault ale podle Sandry Lee Bartky předpokládá určitou homogenitu tělesné zkušenosti ve vztahu k institucím, disciplinární praktiky tvoří poslušná těla zejména žen. Thorodds prostřednictvím zmíněných konceptů ukazuje, že žena de facto žije své tělo viděné patriarchátem. Disciplinární mechanismy jsou zaváděny anonymně, nikdo konkrétní je nevyvádí, ale přesto je dohled neustálý, invazivní, všudypřítomný, viditelný, přesto neověřitelný a vyčerpávající. Omezování svobody těla samozřejmě přímo limituje také psychický, intelektuální a tvůrčímu rozvoj žen.¹⁴³



Obr.: 9., 10.: Ukázky ze série *Your Addiction is the Message: #auto-portrait_of_the_camera*, syntetická fotografie via MJ, Barbora Trnková 2023

¹⁴² ÞÓRODDSDÓTTIR, Valgerður. *Can't Take My Eyes off of You: Women's Self-objectification and the Internalized Male Gaze as Mechanisms for the Maintenance of Patriarchal Power*. University of Iceland Faculty of History and Philosophy Philosophy, 2020. BA Thesis. University of Iceland. Vedoucí práce Eyja Margrét Brynjarsdóttir.

¹⁴³ Ibid. s. 6-9

Thorodds dále připomíná, že podobný koncept internalizace mocenského vztahu v němž subjekt hraje současně obě role, jak disciplinátora, tak disciplinovaného, nalezneme také v knize *Ways of Seeing*. V ní John Berger ukazuje, že žena je definována rozporuplnou dvojjedností – je zároveň tím, kdo se dívá i na koho se hledí. Obraz zde navíc ztělesňuje způsob vidění, nejsou zobrazování ženy, ale způsob jejich nazírání, přičemž ideálním divákem je muž.

Podle Bergera jde navíc o hluboce zakořeněný precedens ve výtvarném umění, který stále strukturuje vědomí žen. Právě touto cestou se ženy začaly podílet na svém vlastním sledování, uskutečňovat a reprodukovat svou vlastní objektivizaci. A protože pohled je implicitně mužský, je i zkoumání ženy v sobě samé vedeno z mužské perspektivy. Tímto způsobem se žena mění v objekt - a především v objekt pohledu: *v pohled*.¹⁴⁴ Berger dokonce říká, že ženin *smysl pro to, že je sama sebou*, je určován mírou, jakou je oceněna mužským pohledem.

Thorodds dále objasňuje, jaký dopad tato změna má na ženskou subjektivitu. Simone de Beauvoir vychází z dualistického pojetí konstrukce subjektivity, kdy vědomí existuje pouze ve vztahu k *jinému*.¹⁴⁵ Tím, kdo je ale v naší společnosti tím podstatným subjektem, který transcenduje směrem k *jinému*, je muž. Muž je centrální absolutno a žena mu sehrává roli imanentního objektu. To ale paradoxně neplatí naopak, pro ženu se muž nestává tím *jiným*, žena zůstává *jinou* i sama sobě. Jediný způsob, jakým se může stát jedním je, že se podřídí pohledu a vědomí muže, čímž se ale nestává subjektem, ale nepodstatnou ženou, jakýmsi *meziproduktem*. Žena se objevuje ve světě založeném na mužském subjektu, který ji nutí, aby se přijala jako *jiná*, čímž sdílí jedinečné, závislostní pouto se svým utlačovatelem, a je jí znemožněno stát se transcendujícím subjektem.

Bergerův postulát, že *muži jednají a ženy se jeví* obsahuje podle Thorodds dozvuk popisu Beauvoir transcendentního subjektu (který se uskutečňuje skrze jednání) a imanentního objektu (který je pasivní bázi). Subjektivní přijetí sebe jako ostatního, *jiného* je zásadní pro mužskou dominanci, protože proti sobě se těžko bojuje. Žena je uvězněna v trvalém stavu imanence.

Simone de Beauvoir ukazuje že žena nedisponuje vlastními zbraněmi a je sama sobě odcizena.

Nemůže adoptovat zbraně mužů, převzít jejich identitu, zde totiž také není sama sebou.

Zároveň snaha prosadit se na mužském poli představuje jediný způsob, jak být alespoň lidskou.

¹⁴⁴ Ibid., s. 13.-14.

¹⁴⁵ Simone de Beauvoir používá termín *druhý*. Já zde v této práci upřednostňuji pojem *jiný*. Zahrnuje totiž širší spektrum neočekávatelného od druhého. Druhý je stále příliš odvozený od určující subjektivity.

Žena je pod neustálým dohledem sebe samé, a kdyby na to chtěla zapomenout, společenské konvence medializované všudypřítomností objektivizovaného ženského těla v městském prosotru, v počítačových hrách, reklamách, filmech, na sociálních sítích, v zaměstnání a také syntetických obrazech, ji rychle vrátí do této reality. Před tímto medializovaným, internalizovaným *pohledem* nelze uniknout.



Obr.: 11. Ukázka ze série *Your Addiction is the Message: #look_of_internalized_machine_gaze*, syntetická fotografie via MJ, B.T. 2023

2.5.5 Erotické a pornografické

*I think a lot about James Baldwin saying: Not everything that is faced can be changed, but nothing can be changed until it is faced.*¹⁴⁶

Připomeňme si, že rozvoj technologií a internetu je úzce spojený se sdílením pornografických obrázků. Porno dodnes tvoří čtvrtinu obsahu na internetu. Oblíbenost sdílení selfiček a používání nejrůznějších filtrů, které jsou nabízeny, jde naproti potřebám tohoto průmyslu, který se snaží využívat technologie, včetně učících se algoritmů, k produkci nejrůznějšího obsahu. Pornografie přispívá k odtabuizování některých témat kolem sexuality a zprostředkovává uvolnění. Bohužel mainstreamová pornografie je stále odvozována od fantazií mužů, a to i přesto, že již od druhé vlny feminismu existuje feministická pornografie a etické porno.¹⁴⁷ Avšak mainstreamová pornografie je stále kulturně určující a, obdobně jako počítačové hry, ve společnosti přítomné stereotypy reprodukuje. To však není málo.¹⁴⁸

Navíc kromě toho, že příliš brzké vystavení se pornu je traumatizující, v pornoprůmyslu a v sexuálních službách se vyskytuje 75% žen s traumatem ze sexuálního násilí a nebo násilí z dětství. Není se čemu divit. Lidé jsou během těchto zážitků vystaveni extrémnímu strachu, ztrátě kontroly a bezmoci. Psychologických důvodů, proč se traumatizovaní lidé často vrací do nebezpečných situací, bývá celá řada.

Například jsou podvědomě vedeni k znovuprožívání traumatických událostí, protože je nyní chtějí zažít z pozice osobní síly, převzít kontrolu, čelit strachu. Stalo se jim něco, co se vymyká, je navíc tabuizované, od svého okolí nedostanou podporu, jejich zkušenost má neexistovat. Traumatizaci ale také mohou přijít o rozlišovací schopnosti ve vztahu k tomu, co jim ubližuje.¹⁴⁹

¹⁴⁶JONES-COOPER, Brittani a Amita SWADHIN. *She survived childhood sexual abuse. Now she's on a mission to provide healing through storytelling* [online]. [cit. 2023-08-30]. Dostupné z: <https://www.yahoo.com/lifestyle/she-survived-childhood-sexual-abuse-170559943.html?guccounter=1>

¹⁴⁷ ŠIKULOVÁ, Martina a Matěj DAMEK. *Hrcprc.studio* [online]. [cit. 2023-08-30]. Dostupné z: <https://hrcprc.studio/super/>

¹⁴⁸ *Sexismus: Identifikujte ho. Pojmenujte ho. Zastavte ho.* [online]. Council of Europe [cit. 2023-08-30]. Dostupné z: <https://human-rights-channel.coe.int/stop-sexism-cs.html>

¹⁴⁹ Jedná se například o takzvané kontraintuitivní jednání, kdy se daný člověk nebezpečí vystavuje spíše, než by se chránil. Protože testuje hranice toho, co si vůči němu lidé ještě dovolí, tvrdí advokátka zaměřující se na viktimologii Lucie Hrdá: www.youtube.com/watch?v=RpcgybT35zs&t=3454s

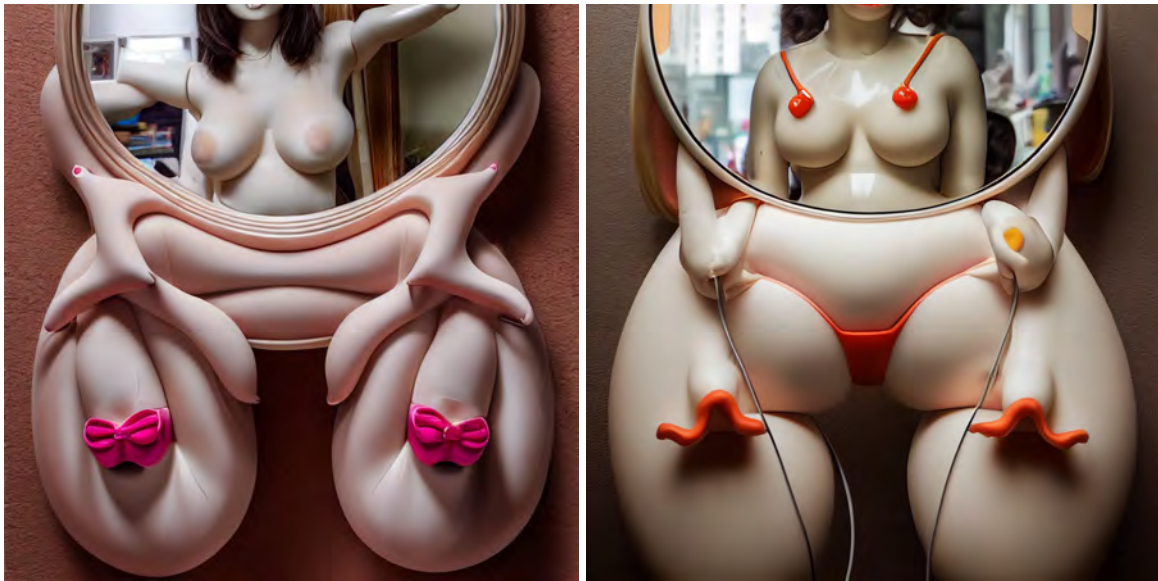
Bohužel v mainstreamovém pornoprůmyslu, ale i v sexuálních službách se tak dostávají do dalších a dalších situací, v nichž se problém násobí, což obnáší devalvací vlastního těla, vztahů i toho, co je to sex. Ačkoliv je některými feministkami pornoprůmysl a sexuální služby vnímány jako způsob, jak ženy mohou na svém *osudu* a *male gaze* také vydělat, měli bychom zůstat kritičtí k věcem, ke kterým zde dochází.^{150 151} Když si dáme do souvislosti skutečnost, že násilí se v ČR týká každého čtvrtého dítěte a že čtvrtina internetu je tvořena pornografií, odtržené technooptimistické vize berou za své.



Obr.:12. Ukázka *#your_addiction_is_the_message I*, syntetická fotografie, MJ, 2022, B.T.

¹⁵⁰ V publikaci *Prostitution, Trafficking, and Traumatic Stress* autorky poukazují na skutečnost, že jsou sexuální služby často romantizované samotnou akademickou obcí.

¹⁵¹ Zastávám názor, že dokud nebudou mít ženy a další marginalizované skupiny strukturálně stejné podmínky ve společnosti jako muži, mainstreamové sexuální služby zůstávají nástrojem jejich vykořisťování. Často jsou totiž motivací pro vstup do tohoto průmyslu finance, sociální situace a jak vidíme, velmi často právě také prožití násilí. Což námitka proti sexuálním službám jako takovým.



Obr.: 13., 14. Ukázky #your_addiction_is_the_message I, syntetická fotografie, MJ, 2022, B.T.

Perspektiva vycházející z těla, které má zkušenost se sexualizovaným násilím, často obnáší řadu méně zřejmých, nebo méně závažně vypadajících bariér v našem digitálně a technologicky medializovaném prostoru.¹⁵² Vzhledem k tomu, že sexualizované násilí není zapříčiněné přeživšími a týká se dvou z pěti dospělých¹⁵³ a čtvrtiny dětí, nelze tyto specifické bariéry vnímat jako individuální problémy, které by měly být řešeny pouze po vlastní ose, například psychoterapií, nebo farmaky. Takovým postojem totiž přispíváme ke zkreslení, kdy se zdá, že jsou okrajové.¹⁵⁴ Problémy spojené s těmito bariérami nemají být skrývány jako odchylky, protože představují cenný záznam stavu naší společnosti.

Nelidské násilí například hned sérií mechanismů odnímá vědomí sebe sama, a pokud chybí toto vědomí, není nikdo kdo by o tom dal vědět. Mít pocit sebe sama, být subjektem je privilegium. Násilí je zbraň, která v jednom úderu zraní a zbaví se svědka jeho umlčením. A ozvěna tohoto úderu je s plnou ohlušující razancí připomínána na každém kroku medializovanými obrazy naší persistentně arogantní kultury. Neexistuje protilátka, neexistuje očkování, jste vrženy do *jinam*, do absurdity neexistence spolu s tabuizací toho, co se vám stalo.

¹⁵² Jde například o spouštěče nevyžádaných a silných emocionálních reakcí. V moři projevů sexualizace a sexualizovaných obrazů v našem veřejném prostoru, ať již online nebo AFK (away of keyboard - pryč od klávesnice), se přeživší cítí jako člověk bez kůže uprostřed solné bouře. Silnou bolest je však nutné skrývat, protože jinak se přeživší dostává do sociální izolace.

¹⁵³ BENEŠOVÁ, Krystýna, Lucie HRDÁ a Pavlína ZVOLÁNKOVÁ. *Bez trestu - tvrdá data*. Bez trestu [online]. [cit. 2023-08-25]. Dostupné z: <https://www.beztrestu.cz/tvrda-data>

¹⁵⁴ Nehledě na to, že péče o přeživší je tabuizací a bagatelizací celé této oblasti trestní činnosti nefungující.

Systemový útlak odebírá osobní sílu, ale Audrey Lorde ukazuje, že erotika je druh síly. A je v případech utiskovaných systematicky potlačována. Ženy jsou vychovávány nebezpečným v prostředí tak, aby erotice nedůvěřovali.

*Na jedné straně se podporovalo vše přehnaně erotické (jako důkaz ženské podřízenosti) na druhou stranu ženy trpěly a cítily se jednak opovržením a jednak pochybně a to ze stejného důvodu.*¹⁵⁵

Audrey Lorde

A proto se zdá jako řešení, jako způsob vyvázání se z vazalství *male gaze*, jako způsob převzetí vlastní síly nazpět, jako cesta k vlastní subjektivaci v sobě erotické potlačit. Ale jak Lorde vysvětluje, jde o iluzi, protože takový způsob je stále pevně spjatý s mocí. Jde o způsob, jakým se erotika stává ochočenou. K vlastní erotice jako síle mívají ženy nedůvěru, protože vyrůstají v prostředí, které je interpretuje jako sexualizované objekty na základě těla určitého pohlaví aniž by se vůbec projevíly. A projevit se eroticky je tedy interpretováno jako podpora a potvrzení této sexualizace. Znamená říkat si o to, riskovat, znamená to legitimizovat vždy již přímo, nebo latentně přítomný sexuální podtext, a tím participovat na násilí, které je s tím spojené.¹⁵⁶

Avšak erotika je důležitou tvůrčí silou, která umožňuje vnímat, poznávat a projevit se. Jde možná o ono *vpisování* a zároveň *čtení*, jak o něm mluví xenofeministky. Jde o *lazení se*, jak o něm mluví Timoty Morton. Třeba je to i ono Lyotardovo *budoucí* a zároveň *minulé*, nebo Nietzscheho afirmace vlastní radostné touhy. Jistě však jde o aktivizaci vlastní citlivosti směrem k druhému, který je *jiný*. Erotický tanec, aby byl erotický, zachovává souhlas jak můj, tak *jiného*. Musí tedy probíhat ve vzájemném respektu. Vykračuji směrem k druhému a čekám na odpověď. *Jiné* mi na můj krok důvěry odpovídá svou vlastní intenzitou, vůlí, ochotou, náladou, radostí, lhostejností, materiálovostí, odpovídá *podle sebe* a tím jej poznávám. Otevřené čekání v napětí je defamiliarizačním krokem, vzrušujícím krokem *odcizení* se od sebe sama. Odcizujeme se zde vlastním očekáváním (ať už se týkají čehokoliv) tak, aby mělo *jiné* svobodu zareagovat *po svém*, a tím také očekáváním na vlastní pohyb, který má následovat. Pohyby se vzájemně střídají, odpovídají na sebe a pokud je zachována aktivní pozornost, tanec je erotický, obohacující a tvořivý. Tanec vidíme kolem sebe, může být rychlý, jako výbuch supernovy, může být pomalý jako postupné vrůstání živočišného druhu do svého měnícího se životního prostředí.

¹⁵⁵ LORDE, Audre. *Sister Outsider: eseje a projevy*. Přeložil Markéta MUSILOVÁ. Praha: Tranzit.cz, 2021. Navigace. ISBN 978-80-87259-49-8., s. 66.

¹⁵⁶ LORDE, Audre. *Sister Outsider: eseje a projevy*. Přeložil Markéta MUSILOVÁ. Praha: Tranzit.cz, 2021. Navigace. ISBN 978-80-87259-49-8.

Afirmaci vlastní erotické energie jsme se ale v naší společnosti učili nedůvěřovat kvůli oprávněným obavám. Pokud jsou tyto obavy navíc naplněny,¹⁵⁷ nedůvěřujeme ještě více, protože dochází k flashbackům. Ženy jsou tak odříznuty od své tvůrčí síly a jsou zvenku i zevnitř ovládané, ovladatelné, poštvané proti sobě, *psychologicky dojené*.

Z erotiky se v patriarchálním uspořádání stala *pomatená, banální, psychotická a změkčilá senzace*.¹⁵⁸ Z toho důvodu k ní vzniká nedůvěra namísto jejího zkoumání se zaměnila se svým opakem, a tedy pornografií. Jenže ta je jejím popřením, protože je založena na popření skutečných pocitů.¹⁵⁹ Pornoherečky často mluví o tom, že na place *vypnou* vnímání.

Erotika je však podle Lorde vnitřně plně uspokojující sebevnímání a otevření se vlastním silným pocitům, vášni a vlastním nárokům – zdroji osobní síly. Absurditu a krutost, kterou odejmutí této síly v praxi představuje, ilustruje Lorde na příkladu malířky, které nejprve svážeme oči a pak jí povíme, aby zdokonalila svůj obraz a plně to si užila. Erotické se projevuje, když si řekneme, že je to pro nás tak správně a představuje vnitřní vedení proti útlaku. Erotické je afirmace různosti, která spojuje.¹⁶⁰

*Vychovali nás tím, že se tohoto souhlasného ano uvnitř nás musíme bát, strach však drží naše tužby ve střehu a obdaňuje je všechny bez rozdílu obrovskou mocí, protože potlačení jakékoliv pravdy jí dává sílu. Strach z toho, že se nedokážeme povznést nad útlak nás nutí v něm setrvávat.*¹⁶¹

Audrey Lorde

¹⁵⁷ A to bohužel bývají často. V České republice jde o dva z pěti dospělých, kteří se setkají se sexuálním násilím. Nahlášených znásilnění je pouze 5% a polovina pachatelů, kteří jsou za toto násilí odsouzeni odchází s podmínkou. Tyto informace pocházejí z webu iniciativy Beztrestu (www.beztrestu.cz)

¹⁵⁸ LORDE, Audre. *Sister Outsider: eseje a projevy*. Přeložil Markéta MUSILOVÁ. Praha: Tranzit.cz, 2021. Navigace. ISBN 978-80-87259-49-8., s. 66.

¹⁵⁹ Ibid.

¹⁶⁰ Ibid., s. 68.

¹⁶¹ Ibid., s. 70.

2.5.6 Stávání se

Z principu věci vyplývá, že je na bedrech marginalizovaných *jiných* informovat dominantního utlačovatele o jeho jednání.¹⁶² Ona (socializací) pevně zakořeněná *jinakost* a faktory spjaté s násilnými zkušenostmi tomu mohou silně bránit. Je stále nezbytné nacházet a vyvíjet mosty a překladové slovníky pro zprostředkování *jinakosti jiných* pozic a to nevlastním jazykem. Při stavění mostů a sepisování překladových slovníků však dochází k opakujícím se odmítavým reakcím ze strany dominantní kultury. A to ne proto, že jsou nesrozumitelné, ale protože nezapadají do kontextu řádu věci dominantní kultury. Navíc je to jednostranná a neviditelná námaha. Domorodci dominantní kultury nemusí vyvíjet úsilí a pokud se o to snaží, jsou nedůslední, netrpěliví, zbrklí, samolibí, přeskakují, nenaslouchají, nesouhlasí, odmítají, nesetrvávají, jsou příliš rychle hotoví, mají zábavnější věci na práci. Je třeba se vnučováním nějakým líbivým glitchem a do něj balit po lžičkách, molekulách tabuizované informace. A jakmile se jim podaří vyjít naproti *jinému* v jednotkách procent, domnívají se, že dosáhli konečného výsledku, kterým se pak sami oslavují. Někdy nezbyvá, než alespoň ten dílčí úspěch oslavit s nimi a vevnitř skrýt zklamání.

Dominantní subjekt, pokud by měl vůli se přiblížit *jinému* více, než prostřednictvím vlastních interpretací a iluzí, musel by se jím zkusit *sát*.

Proces *stávání se jiným* je popsán vedle konceptu *deteritorializace* Gillem Deleuzem a Félixem Guattarim v knize *Tisíc plošin, Kapitalismus a schizofrenie II. Deteritorializace* je pojem z oblasti sociální teorie a geografie. Vyjadřuje procesy, při kterých dochází k oslabení vazby mezi územím (teritoriem) a určitými společenskými, politickými, ekonomickými nebo kulturními aspekty. *Stávání-se* ani ani komunikace a není to ani pokrok, ani regres¹⁶³, protože jde o proměnu.

Koncept *stát-se-ženou*, který vytvořili Gilles Deleuze a Félix Guattari, patří mezi tradiční filozofické myšlenkové koncepty a vzbudil kritiku ze strany feministek. Rossi Braidotti například připomíná Luce Irigaray, podle které Deleuzova koncepce *stát-se-ženou* nerespektovala snahy žen se osvobodit. Což podle Braidotti u feministek sice vyvolalo ostražitost, ale také zvýšilo jejich představivost o tom, jaké ambice může feministické osvobození mít.¹⁶⁴

¹⁶² Ibid., s. 145.

¹⁶³ DELEUZE, Gilles a Félix GUATTARI. *Tisíc plošin*. Praha: Herrmann, 2010. ISBN 978-80-87054-25-3., s. 268

¹⁶⁴ BRAIDOTTI, Rosi. *Becoming Woman: or Sexual Difference Revisited*, in *Theory, Culture and Society*, 2023. 20 (3): 43-64.

Koncepce *stávání-se* sice otevírá možnosti odlišného způsobu myšlení a představuje silnou alternativu k feministické politice, která se zaměřuje na celospolečenské aspekty, ale jde o abstraktní filozofickou figutaci, které nezohledňuje plně žitou problematiku.¹⁶⁵ Avšak abstrakce není otržena od reality, pokud se od ní skutečně odvíjí, což se v tomto případě děje a můžeme ji tudíž považovat za praktický návod.

Samo *stávání se*, je ve filozofii obratem k procesualitě, časovosti, pohybu, trvání. Je to obrat v myšlení směrem k představě, že hranice definice člověka a všeho ostatního není stabilní a neměnná. Že je to právě naopak. Například když mluvíme o barvě, přesnější je říkat *zelenání*, než *zelená*.¹⁶⁶ Jde o opakovanou zkušenost, kterou prožíváme, a toto opakování nám dává dojem, že to, s čím máme tuto zkušenost, zůstává neměnné - aktuální. S virtuálním - s trváním, si náš intelekt neumí poradit, vzpírá se mu a proto předměty zastaví ve svém procesu vznikání a přiřadí jim název.¹⁶⁷

Stávání-se je tedy postupný proces, tak jemný a takové povahy, že nám uniká. Například když se prostřednictvím rozumu chceme přiblížit nelidskému v podobě zvířete, nepodaří se nám to tím, že toto zvíře začneme napodobovat, nebo se oblékneme do kostýmu. To je spíše přeskok mezi dvěma objekty v prostoru, nikoliv kvalitativní proměna v čase. Něco se takovým gestem také stává, ale zvíře ne. Ve *stávání-se-zvířetem* se stáváme smečkou, hejnem, tlupou, multiplicitou, která má své specifické módy.

*Virginia Woolfová neprožívá samu sebe jako opici, nebo rybu, ale jako tlupu opic, hejno ryb...*¹⁶⁸

Stávání-se-ženou má navíc v procesu stávání se zvláštní místo. Deleuze a Guattari píšou, že na straně *stávání-se-multiplicitou* je iniciační právě *stávání-se-ženou*, které tvoří bránu k dalšímu *stávání-se* (dítě, zvíře, nerost,... neviditelné)¹⁶⁹

*...spíše, než by žena byla čarodějnici, prochází kouzelnictví stávání se ženou.*¹⁷⁰

¹⁶⁵ SOTIRIN, P. *Becoming-woman*. In C. Stivale (Ed.), *Gilles Deleuze: Key Concepts* (Key Concepts, pp. 116-130). Acumen Publishing.

¹⁶⁶ FABUŠ, Palo a Luboš SVOBODA. *Přednáška o vznikavosti*. V Praze: Lačnit Press, 2017. ISBN 978-80-906063-2-6., s. 7.

¹⁶⁷ Ibid.

¹⁶⁸ DELEUZE, Gilles a Félix GUATTARI. *Tisíc plošin*. Praha: Herrmann, 2010. ISBN 978-80-87054-25-3., s. 269.

¹⁶⁹ Ibid., 280.

¹⁷⁰ Ibid.

Další dva termíny, které nám mohou pomoci *stávání-se* lépe uchopit, jsou pojmy *molární* a *molekulární*. *Molární* je právě již hotový objekt v prostoru, zatímco *molekulární* jsou různorodé emitující částičky určité vrstevnaté povahy. Nejde tedy o to imitovat zvíře, ale emitovat částice při vstupování do zóny blízkosti a vyprovokovat v nás samotných *molekulární* zvíře. Subjektivita *molární* ženy přechovává internalizovaný *male gaze*, nebo *mužský transcendentální subjekt*. I žena se tedy musí (*molekulární*) *ženou-stát*.¹⁷¹

Bílý dospělý evropan, subjekt výpovědi, je většinový a je tedy základem *molární* entitou, centerm výpovědi a její paměti zaindexovaného Světa. Je většinovou kategorií a *stávání-se* je vždy aktem směrem k menšinovému.^{172 173} U ženy má dojít k involuci, kdy se stává-mužem, aby vyčlenila *male gaze* ze svého nitra, dostala se do zóny blízkosti sebe samé a mohla se proměnit z *čarodějnice* na *kouzelnici*.

Stávání-se-ženou představuje první stupeň proměny směrem ke *stávání-se-neviditelným*nou*.

Být neviditelný*á je však také součástí komplexity tabuizované zkušenosti. Pokud se vám stane něco, co ostatní nemohou vidět, musí spolu s danou událostí zatlačit do neviditelnosti také vás, protože jste přímými svědky toho, co je neviditelné.

*Stát-se-neviditelným/nou/** tedy lze také tabuizovanými prostředky dehumanizace. Někteří přeživší se pak léta nepoznávají v zrcadle, nechápou, jak to co v odrazu vidí, s nimi souvisí. Nevnímají ani vztah svého těla k sobě. Části jejich těla se jim zdají obdobně *jiné* a povahou vzdálené, jako sklenice na stole, jako minerál, jako houba.

Pokud je vtělený subjekt také předpokladem k možnosti se vyjadřovat, perspektivu takto dehumanizovaných lidí se, jak vidíme, dozvíme jen s těžší. Navíc být v neviditelnosti se v podstatě rovná zániku.

Žena je však neviditelná už svou transparentností, jak autoři píší dále. Je tajemná aniž cokoliv skrývá: *Muži zaujmají vážná postoj, rytíři postoj tajemství “vidíte pod jakou se hrbím zátěží, moji vážnost, moji diskretnost. Ale nakonec všechno řeknou, a to není nic. Jsou naopak ženy, které řeknou všechno, někdy s příšernou detailností a přesto toho na konci nevíme víc než na začátku, protože všechno zakryjí rychlostí a průhledností. Nemají tajemství protože se sam tajemstvím staly.*¹⁷⁴

¹⁷¹ Molární jsou uchopitelné celky, molekulární jsou různorodé částičnosti.

¹⁷² Ibid., 327.

¹⁷³ Ibid., 329.

¹⁷⁴ Ibid., 326.

Zabývat se nelidským v podobě zvířat, houb, virů a minerálů, jak navrhuji některé směry objektově orientované ontologie a *odcizovat* se prostřednictvím technologií, jak to navrhuji technooptimistické feministické směry, sice může být inspirativní a přinést některá dílčí vítězství na poli ochrany *jiných*, ale stále nedochází ke kvalitativní změně v chápání toho, co *jiné* skutečně znamená a jaké informace poskytuje.

Stávat-se-kyborgem má být svého druhu *stávání-se-ženou*. Jen je otázka, jestli je to tak vždy pochopeno. I genderové *biasy*, které nám programy s naučenými algoritmy ukazují, nás brzdí před předčasným stáváním se *jiným-kyborgem* dříve, než vyřešíme jednotlivé problémy postupně. Počítačové technologie umožňují medializaci *stávání-se-jiným* spíše prostřednictvím příležitosti se propojovat v duchu sesterského sdílení, tím excitovat vzájemnou molekulárnost a měnit se.



Obr.: 14. *Metaphor between us*, ukázka ze sbírky syntetických porno fotografií, PF, 2023, B.T.

2.5.7 Povstávání se

*Člověk si nerozumí jinak, než že přijme, že není tím čím je.*¹⁷⁵

Alice Koubová

Obrat k nelidskému se přechováváním pozice transcendingícího subjektu potýká s problémem dezinterpretací *jiného*. Braidotti připomíná riziko reesencializace,¹⁷⁶ Galloway ukazuje na vznik mnoho podob stejného, pokud se nemění výchozí pozice interpreta dat.¹⁷⁷

Určité východisko z tohoto problému však může představovat již zmíněná nefilozofiická praxe současného francouzského filozofa Françoise Laruella, protože vytváří oporu pro promýšlení mimo dosavadní filozofické myšlenové koncepce, které mají reflexivní charakter a neobejdou se bez dualistického rozdělení světa.

Katerina Kolozova inkorporuje Laruelův směr v myšlení do feministické kritiky. Vzniká kritika, která se již neopírá o dualismus. A oproti pluralismu lokalizovaných perspektiv a odmítání universalismu, které nalézáme u Braidotti a Haraway, nabízí formu neuniverzalistického univerzalismu, jakousi radikální solidaritu.

Autorka v úvodu své knihy *Cut of the Real*¹⁷⁸ ukazuje, že odmítnutím myšlení *reálného*, byť z dobrých důvodů (riziko dezinterpretace a uznání limitů našeho myšlení), se stavíme zády k širokému spektru *jiného* nacházejícího se vně proklamovaných limitů našeho myšlení. Ona Wittgensteinova věta, že o čem se nedá mluvit, o tom se musí mlčet, vede k uzavření se v kruhu myšlení o myšlení. *Reálné* a myšlení se slévá v jedno.

¹⁷⁵ KOUBOVÁ, Alice. *Myslet z druhého místa: k otázce performativní filosofie*. [Praha]: NAMU, 2019. ISBN 978-80-7331-511-5., S. 71.

¹⁷⁶ BRAIDOTTI, Rosi. *The Posthuman*. 65 Bridge Street Cambridge CB2 1UR, UK: Polity Press, 2013. ISBN 13: 978-0-7456-4157-7

¹⁷⁷ GALLOWAY Alexander. *Are Some Things Unrepresentable?* Theory, Culture & Society 28, no. 7–8, 2012 [online]. [cit. 2019-08-21]. Dostupné z: <http://raley.english.ucsb.edu/wp-content/Engl800/Galloway-some-things-unrepresentable.pdf>

¹⁷⁸ KOLOZOVA, Katerina. *Cut of the Real*. New York: Columbia University Press, 2014. ISBN 978-0-231-16610-2.

Myšlenku, že se filozofové točí v kruhu, Laruelle prezentuje v knize *Nefotografie*,¹⁷⁹ metaforou velkého fotografického záblesku, který vytvořil fotografii – filozofické zdvojení světa, která se stává předmětem následného filosofického bádání, přičemž je tento původní záblesk zapomenut.

V konečném důsledku nemůže filozof být překvapen tím, co je nesmyslné, protože to, co postrádá smysl spíše naznačuje chybu v myšlení než impulz pro jeho další rozvoj.¹⁸⁰

Kolozové Laruellova metoda umožňuje odpoutat se od tradičních filozofických východisek a teoretizovat žité, zakoušené nedualistickým způsobem, který se světem mocenského násilí dominantní subjektivitu jen koreluje. To umožňuje afirmovat emoce, jako je například smutek a vnímat jejich politický potenciál.

Ráda bych si na tomto místě vypůjčila termín *Povstání*, se kterým pracuje také Katerina Kolozova, ale především sám Laruelle a který pro českého čtenáře zmiňuje Jan Motal v textu *Radikální povstání bude temné a imanentní. Anebo nebude vůbec*.¹⁸¹

*... Proto lze říci, že z nedostatečnosti, z černoty zániku se vynořuje naděje na definitivní povstání (insurrection), jež má povahu vzkříšení (résurrection) Člověka, jež Svět odcizil sobě samému. Taková naděje motivuje i Laruellovo myšlení, když zvláště ve své poslední fázi nalézá v každém člověku schopnost být obětí, a tedy i být vzkříšen – či povstat (in/ré-surrection). ... Namísto budování novodurových konstrukcí budoucnosti na vypleněné půdě světa se filozofii a umění otevírá prostor ticha umožňující svědčit o univerzální slabosti. Neboť jen ponížený může stoupat...*¹⁸²

Jan Motal

Jak bylo řečeno, Laruelle svou nefilozofií nastavuje zrcadlo filozofii a kritizuje ji. Ukazuje, jak filozofické myšlení vzdaluje člověka sobě samému a uvádí jej v abstraktním, pojmovém, reflektivním, transcendujícím myšlením zabydlený svět. Tento lidský (filozofický) *Svět* zde představuje lidskou podobu nelidského. Nelidského proto, že ve vztahu k reálné povaze člověka je tento svět nelidský. Z opačného pohledu, z pohledu tohoto lidského (filozofického) *Světa* se však naopak nelidský jeví prostor reálného, který leží vně *Světa*, protože se nachází mimo jeho perspektivu.

¹⁷⁹ LARUELLE, François. *Koncept nefotografie*. Praha: Fotograf 07, c2012. ISBN 978-80-260-3816-0., s. 11.

¹⁸⁰ KOLOZOVA, Katerina. *Cut of the Real*. New York: Columbia University Press, 2014. ISBN 978-0-231-16610-2., s. 1.-7.

¹⁸¹ MOTAL, Jan. Radikální povstání bude temné a imanentní. Anebo nebude vůbec. *ArteActa: Časopis pro performativní umění a umělecký výzkum*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2021, 2021(6), 81-101. ISSN 2571-1695.

¹⁸² Ibid.

Pro *lidský Svět* je tedy *reálné* člověka nelidské. Avšak *reálné* člověka je jeho neodcizitelnou podstatou.

V chápání Koložové je radikální povstání člověka bojem proti abstrakci vztahů která je součástí kapitalistických mechanismů. Pro potřeby této práce bych však termín *povstání* navázala na koncept *stávání se*. Deleuzeho a Guattariho. *Stávání se* představuje techniku deterritorializace, tedy opuštění obydleného prostoru, zavedené ontologie a zajímavé na něm je, že probíhá ve stupních. Nejprve je třeba stát se ženou, pak dítětem, pak zvířetem-smečkou, následně molekulárním apod. Toto *stávání se* ale z mé zkušenosti umělecké praxe neprobíhá pozitivně, aditivní metodou, prostřednictvím prosazování, nebo přidávání. Koncept *povstání*, představuje radikální sílu vzdoru, která se spíše vynořuje. Jde o aktivní odnímání, nebo zadržování myšlenek z lidského světa. *Povstávání* je subtraktivní metodou *stávání se*. *Povstávání* je postupné aktivní odnímání *Světa* z reálného člověka. *Vzlínání jiného*.

Každý jsme v nějaké pozici moci vůči dalším *jiným*. Namísto additivní strategie, kdy hegemonii rozrušujeme množstvím alternativ a avatarů, navrhuji více pozornosti pro subtrakci, která je spojena s vůlí nechat se *jiným* skutečně překvapovat. Odstraňování není snadný proces. Odnímání doporučuji erotické a postupné, jako sestup po schodech. Na každém stupínku necháme něco odejít a něco přijít a přitom si zvykáme na zcizovací proces, afirmujeme *jiné* na *molekulární* úrovni, poznáváme jej až cítíme, že jsme *proměněni*.¹⁸³

Subtraktivní mechanismus *lazení se* umožňuje odebrat z lidského tak, aby na toto uvolněné místo, jako tekutina, vteklo něco *jiného*, neočekávaného, něco, čím se nakazíme.

V koncepci kurátorského přístupu k výstavě AI: All Idiots, jsme zvolili tento subtraktivní způsob *lazení se* na umělou inteligenci. Suspendovali jsme, alespoň v několika stupních, naše autorské ambice a umělecké vize, abychom nechali prostor projevení se samotného média. Tím se nám podařilo zachytit některé vnořené metaprogramy v černé skřínce učících se algoritmů.

V práci *Showcase I a II* a *Your Adiction is the Message* se snažím upozornit na to, abychom jako společnost odníмали z našeho digitálně zprostředkovaného prostoru ty nudné, okoukané, avšak stále cirkulující a operující akcelerované obsahy, které persistentně udržují některé marginalizované skupiny v nelidské pozici a bez (srozumitelného) hlasu.

¹⁸³ Co následuje po proměně nikdo neví, svět se kompletně změní.

3. ZÁVĚR

*Hlavní potíží s kyborgy je samozřejmě v tom, že jsou nelegitimními potomky militarismu a patriarchálního kapitalismu.*¹⁸⁴

Dona Haraway

1. Jedním z nejhrouževnatějších problémů, se kterým se překonání racionalistického člověka pojí, je překonání duality subjekt-objekt. *Metafora kyborga* Donny Haraway je personifikací překonání klíčových dublet této duality.¹⁸⁵ V technooptimistických implementacích metafory kyborga je však tento člověk přechováván. Uměleckovýzkumnými prostředky a jejich explikací práce ověřovala, do jaké míry a jakým způsobem se uskutečňuje ohlášené zrušení dělících čar mezi těmito dubletami.
2. Nelidské je *jiné*, které obklopuje transcendentální lidský subjekt definovaný prostřednictvím normativní kategorie humanistického ideálu člověka. Kromě *jiných* z organické i anorganické říše, nelidských aktérů, nebo aparátů a marginalizovaných lidí, je v této práci identifikováno nelidské vyrábění prostřednictvím tabuizovaného násilí. Perspektiva dehumanizovaných *jiných* není volba a není to nemoc. Můžeme ji vidět jako naexponovanou fotografii, která představuje docela jiný obraz světa, než fotografie pořízená a interpretovaná z perspektivy ustavujícího subjektu. Násilí je navíc zbraní, která v jednom úderu zraní a zároveň se zbaví svědka jeho umlčením. Ozvěna tohoto úderu je s plnou ohlušující razancí připomínána přeživším na každém kroku ve světě, který je zradil v míře, že se stal absurdním. Tlakem společnosti často dochází k subjektivnímu přijetí sebe jako *jiného*. *Jiné* je uvězněno v trvalém stavu imanence. Mít pocit sebe sama, být subjektem je privilegium. Jazyk je utvářen dominantní lidskou kulturou odvozenou od určujícího subjektu. Promlouvat z pozice *jiného*, je značně ztížené. Druhou možností je zůstat v pozici interpretovatelnosti dominantním subjektem, což je nedostačující alternativa, protože tím dochází nejen ke zkreslení, ale také k závislosti na subjektu a k riziku neviditelnosti. K tomu, aby bylo možné do homogenizované společnosti promlouvat z *jiné* perspektivy, nestačí obývat *jiné* tělo. Je nejprve třeba se vtělit do těla a jeho jedinečné zkušenosti a skrze tuto perspektivu nahlédnout svět. Jde o gesto, které

¹⁸⁴ HARAWAY, Donna. *Manifest kyborgů: Věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století*. In: Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity [online]. Brno, s. 50–58 [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: https://monoskop.org/images/d/d9/Haraway_Donna_1991_2002_Manifest_kyborgu_veda_technologie_a_socialisticky_feminismus_ke_konci_dvacateho_stoleti.pdf, s. 53.

¹⁸⁵ Například biologické-umělé, lidské-nelidské, tělo-technologie, příroda-kultura, muž-žena, organické-mechanické, fyzické-virtuální.

má politický základ a proto se jeví být odtržené od světa umění a tvorby, který tradičně situuje své těžiště v představivosti osvobozené od politických hledisek.

3. Z analýzy na základě výstvy *Inhuman Art* vyplývá, že místo samotných relevantních informací jsou v digitálním prostoru šířeny nástroje pro jejich analýzu, vycházející z principů a postojů, z nichž byly zkonstruovány, což vytváření mnoho variant téhož. Otočením mechanismu lze vytvořit technologie na umění, čímž vzniká jedna podoba různého, ale nezbavíme se digitální redukce světa. Koncept *postoje ve Vidění* Françoise Laruelle vzniká abstrahováním se od tohoto Světa. Laruelle odhaluje, že myšlení je spojeno s takzvaným *předpokladem ve vnímání*, což je nereflektovaný, rychle vytvořený způsob, jak indexovat svět, zatímco vše ostatní se ocitá mimo zájem člověka. Problematika spojená se snahou dostat se mimo lidské, prostřednictvím digitálního umění, inspirovaná výstavou *Inhuman art* mne s pomocí čtení Laruelle a Gallowaye přivedla k závěru, že digitalita brání ve vidění nelidského *jiného*. Tento závěr může také představovat riziko pro technooptimistické předpoklady, že náš digitálně medializovaný svět má potenciál prostřednictvím narušení po způsobu glitche být inkluzivnější a více otevřený vyloučeným *jiným*.
4. Počítačové technologie jsou aparáty přechovávající sérii vnořených metaprogramů, což je v této práci předvedeno na příkladu *male gaze*, který konstituuje filmový obraz, reprodukován například také v počítačových hrách. Avšak není jediným programem, který se prostřednictvím těchto technologií reprodukuje. Je jich tolik, kolik jsme jich ve vztahu k marginalizovaným *jiným* jako společnost nedokázali pojmenovat a především odstraňovat. Programy, které implementují sítě naučené na datasetech, které tyto metaprogramy skrytě reprodukuje, je však vzhledem ke své výkonosti akcelerují a ukazují nám je. To jsme viděli na různých příkladech také v rámci výstavního projektu *AI: All Idiots*. Pro pojmenování tohoto fenoménu přechovávání předsudků algoritmy s umělou inteligencí se již stačil vžít termín *coded bias*.
5. Prostřednictvím kolaborativního projektu *AI: All Idiots* jsme dospěli k závěru, že nástroje s umělou inteligencí představují ve vztahu k umění mechanizované výsledky digitálně medializované představivosti vyplývající z dominantní subjektivity. Z hlediska tvorby dochází spíše k výrobě mnoho podob stejného a reprodukci skrytých metaprogramů. Tím se však otevírá prostor pro zužitkování jejich schopnosti efektivně zpřístupňovat předsudky zapuštěné v normativní hegemonii utvářené touto subjektivitou.
6. Pozitivní transformace systému glitchováním, prostřednictvím inkorporace chybových *jiných*, jak navrhuje glitch feminismus (který v této práci zastupuje jednu z technooptimistických implementací metafory kyborga), má tedy svá významná omezení. Protože glitch spíše ovlivňuje povrch systému a nemá větší možnost zasáhnout jeho hluboké metaprogramy, vzniká riziko, že systém bude opětovně opraven. Navíc některé glitche systému vidíme v podobě algoritmických biasů a tyto lze vnímat pozitivně až po jejich odstranění. S rozvojem

digitálních technologií zažíváme euforii z nových možností, vznikají nové metafory, nicméně tím také vzniká prostor pro možnost odsunout některé složité problémy stranou, nebo je dokonce nepovšimnutě reprodukovat v novém kontextu.

7. Míra problému s reprodukcí vnořených metaprogramů v digitálních technologiích a s tím související reprodukcí bariér pro inkluzi *jiného*, je v práci naznačena úměrou mezi násilím a pornografií. Ve srovnání povahy pornografického a erotického na pozadí myšlenek Audrey Lorde, konceptu *stávání-se* Gilla Deleuzeho a Félixu Guattariho a inspirací představou *povstání* Kateřiny Koložové a Françoise Laruella, je pak naznačena cesta k znovunabytí vlastní autonomie dehumanizovaného *jiného*.
8. Nakonec se zdá, že jsou to spíše Anita Sarkeesian s feministickou kritikou stereotypů v počítačových hrách, Josie Young s feministickým nástrojem k navrhování programů s AI, nebo Joy Buolamwini a řada dalších kterým se daří efektivně konfrontovat dominantní hegemonii, než *Manifestem kyborgů* inspirované feminismy, protože pojmenovává a přímo ukazuje na problémy, které je třeba odstranit. Pokud něco odstraníme, *jiné* směřem k nám vpluje samo. Tím *jiné* samostatně vejde na uvolněné místo, do našeho horizontu. A co je zásadní, když to *jiné* udělá samo od sebe, dává se nám za svých vlastních podmínek, což snižuje riziko dezinterpretace a přechovávání transcendentálního, normativního subjektu.
9. *Aktuální* je sféra digitálních objektů, hotových molárních celků, se kterými si umí prostor myslí lidského subjektu poradit. Zatímco *virtuální* představuje sféru *trvání*, která se uchopení lidským myšlením vymyká. Kreativní činnost - tvorbu můžeme interpretovat jako vyjímání aktualizujících se objektů dosud molekulárně fluktuujících ve virtuální rovině do aktuální sféry indexovaného světa. Dehumanizování *jiní* se mechanismem tabuizace nachází ve virtualitě. Tabu totiž má následující efekt: pokud se skutečnost, která před námi stojí natolik vymyká aktuálnímu řádu věcí, je nezbytné ji opět zatlačit do virtuální sféry aby smysl a řád věcí zůstal neporušený.
10. Některé metafory jsou aktualizované fiktivní objekty, které zabírají to místo v aktuální sféře, kde se dříve nacházelo to co se neúnosně vymykalo a pro zachování řádu věcí bylo zatlačeno do virtuality. Metafory představují figuraci tabuizovaného, které nastupují na jeho místo. Určité metafory tedy představují figuraci tabu.¹⁸⁶
11. *Stávání-se jiným* není napodobování ani identifikací. Nestaneme se kočkou pokud si nasadíme kočičí ouška. Namísto odstraňování formou vytlačování tabuizovaných témat, je na místě spíše odstraňovat jejich příčiny. Metafory představují navigace, nezbytné zdvojení,

¹⁸⁶ Situace žen, které jsou v naší společnosti stále kategorií *jiného* a čelí násilí, nebo jeho hrozbě, je tabuizována a na toto místo je postavena idealizovaná ženská figura. Zprávy o dehumanizovaných lidech (vojáci, nebo imigranti) zatlačíme do pozadí a pustíme si film o zombies. Náročnou práci na změně paradigmatu, která je nastartována sesazením humanistického člověka z trůnu nahrazujeme kyborgy ze sci-fi filmů a pak máme problémy se navigovat ven z apokalypsy.

mezikroky, ale nejsou spolehlivými aktuálními celky, nepředstavují řešení a už vůbec ne návody na imaginaci naší budoucnosti.

12. Vedle přístupu založeného na postupném hromadění alternativ v podobě avatarů, apod., kterými rozrušujeme hegemonii, navrhuji zaměřit více pozornosti na subtraktivní strategie. Ty jsou spojeny s ochotou nechat se skutečně překvapovat tím, co je odlišné. Proces odstraňování není snadný. Na každém kroku necháváme něco odejít a něco nového přijde, zatímco se postupně adaptujeme na tento proces transformace. Afirmujeme zcizování, což nám umožňuje poznávat *jiné* a vzájemně se integrovat.
13. Během práce na projektu *AI: All Idiots*, v němž se nám podařilo dosáhnout vlastních vytyčených cílů, jsme si ověřili, že kráčet podél nelidského, metaforicky řečeno, je krok *lazení se* na nelidské, které znamená sestup k nelidskému, postupnou suspendaci lidských východisek a zbrklých závěrů. Tento proces je postupný, je významně pomalejší než myšlenka, nápad, nebo koncept. Je to neukončený proces vtělování se a proměny, který je spíše trpělivým odnímáním toho těla, které bylo žitým konstruktem subjektu socializovaného v digitálním lidském světě. Přestože výsledek může vypadat jednoduše, jde o proces povstávání nelidského v nás, který je umožněn jedině aktivním potlačováním lidského. Přijímání nelidské perspektivy je tedy proces podobný loupání cibule, postupné odjímání jednotlivých vrstev, v němž nelze přeskakovat. Dokud nejsou sejmuty první vrstvy cibule a necítíme pálení v očích, které nás nutí je prožít tělesně a tedy také emocionálně, následnými kvantovými skoky mezi vrstvami přicházíme o informace a jejich transformační potenciál. Obraz cibule však nedělejme o celku. Cibule představuje návrh na první krok. Co je pod první slupkou však již bude mít zcela *jiné* uspořádání než má metafora cibule. Již na prvním stupínku se změníme my, změní se celá místnost, protečeme skříní, podřízne se větev, vyvrátíme se hrdlem záblesků hemžení podél linie ticha.
14. Autoportrét nelidského představuje metodologii a mapu, otisk události zachycený v této práci.
15. Zabývat se nelidskostí současného fotografického obrazu ve své rozlehlosti a zbytnosti lidského operátora, dává ve vztahu k ekologickým otázkám dobrý smysl, ale i v subtilnějších měřících se nacházejí rezlehlé světy *jiného*, které uchovávají naléhavé informace. Pomocí objektivu fotoaparátu, pohledu oka kamery, které je ovládáno lidským operátorem mířícím do světa za účelem předat zprávu, mimo ni zprostředkovává také stavbu vizuálního jazyka, který k tomu používá. Tento jazyk, jeho syntax, není neutrální a ani univerzální, přestože na to přistupujeme. Obsahuje specifickou dominantní perspektivu, která je v něm defaultně inkorporována a performativně utvrzována. Práce *Autoportrét nelidského* potvrzuje a znovu zpřítomňuje známý výrok Marshalla McLuhana *Medium is the message*, který koresponduje s Flusserovým pohledem, že v každém aparátu je program a v něm metaprogram atp. a

znamená, že každá výpočetní technologie produkuje nové prostředí s aktivními procesy, které obsahují produkce předchozích technologií.¹⁸⁷

16. *Trhlina v deštníku* se způsobí tím, že ustoupíme a necháme se světlem zasáhnout. Je to násilný, odvážný a netradiční krok, prožívaný jako neakceptovatelný nárok, jako porušení pravidel, jako zbytečný ústupek naší individualitě, naší vitalitě, přirozenosti, našim právům projevovat se, imaginovat, tvořit, interpretovat, myslet si, zastávat názor, mít zásady, jako ústupek vrozené suverenity subjektu. Ale odměna je nečekaně obohacující. Ten proud světla je cítit nepopsatelnou svěžestí, má ohromnou smyslovost, je intenzivní, erotický a je nabitý tabu a informacemi, které nám možná chybí. Pokud chceme suspendovat arogantní kategorii univerzalistického člověka z trůnu světa, je třeba ji začít trpělivě suspendovat v sobě.
17. Každý krok k adresování problému představuje oči otevírající počín, který předpokládá rozvoj zanedbávaného cítění a má kvality vizuálního umění, protože zásadně mění způsob jak se díváme na svět a sebe sama.

4. ZDROJE

4.1. Seznam použitých zdrojů

&, (Barbora Trnková a Tomáš Javůrek). *Jodi-tatatataa*. ScreenSaverGallery [online]. [cit. 2023-08-28].

Dostupné z: <https://screensaver.gallery/jodi-tatatataa>

AHMED, Sara. *A Killjoy Manifesto*. Living a feminist life. 2017, 251-268.

BARRATT, Virginia, Julianne PIERCE, Francesca DA RIMINI a Josephine STARRS. *VNS Matrix Merchants of Slime* [online]. merchantsofslime@vnsmatrix.net [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: <https://vnsmatrix.net/>

BASU, Tanya. *The metaverse has a groping problem already*. MIT Technology Review [online]. MIT Technology Review, 2021 [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://www.technologyreview.com/2021/12/16/1042516/the-metaverse-has-a-groping-problem/>

¹⁸⁷ MCLUHAN, Marshal. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991, s. 7 – 42.

BEAUVOIR, Simone de, Jan PATOČKA. *Druhé pohlaví*: výbor. Druhé vydání. Přeložili Josef KOSTOHRYZ, Hana UHLÍŘOVÁ. Praha: Orbis, 1967. Malá moderní encyklopedie (Orbis)

BENNETT, Jane. *Vibrant matter: a political ecology of things*. USA: Duke University Press, 2010. ISBN 978-0-8223-4619-7.

BETRIDGE, Thom. Susanne PFEFFER. *How Art's POST-HUMAN TURN Began in Kassel*. In: *032c* [online]. [cit. 2023-08-21]. Dostupné z: <https://032c.com/magazine/how-arts-post-human-turn-began-in-kassel>

BOHAL, Vít a Elizabet KOVAČEVA, ed. *(Xeno)feministická čítanka*. Přeložil Zděnek POLÍVKA. Praha: Display, 2021. ISBN 978-80-907883-3-6

BOHAL, Vít. *Xenofeminismus: měnit struktury zevnitř*. 3/4 [online]. Bratislava: Atrakt Art – Združenie pre aktuálne umenie a kultúru, 2021, 33 [cit. 2023-08-09]. ISSN 1336–2240. Dostupné z: <https://34.sk/old/xenofeminismus-menit-struktury-zevnitr/>

BOYÉ, Paul. *The Inhuman Condition: Jean-François Lyotard's Les Immatériaux and Technological Sublime*. Currents Journal Issue One (2020), <https://currentsjournal.net/The-Inhuman-Condition>.

BRAIDOTTI, Rosi. *Becoming Woman: or Sexual Difference Revisited*, in *Theory, Culture and Society*, 2023. 20 (3): 43-64.

BRAIDOTTI, Rosi. *The Posthuman*. 65 Bridge Street Cambridge CB2 1UR, UK: Polity Press, 2013. ISBN 13: 978-0-7456-4157-7

BURNET, Kadin. *The Demonization of Amber Heard* [online]. 2022, 2022 [cit. 2023-08-25]. Dostupné z: <https://womensmediacenter.com/fbomb/the-demonization-of-amber-heard>

BUOLAMWINI, Joy. *Gender Shades: Intersectional Phenotypic and Demographic Evaluation of Face Datasets and Gender Classifiers*. Massachusetts Institute of Technology, USA, 2017. Thesis. Program in Media Arts and Sciences, School of Architecture and Planning, Massachusetts Institute of Technology. Vedoucí práce Ethan Zuckerman.

BUTLER, Judith. *Závažná těla: o materialitě a diskursivních mezích „pohlaví“*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016. Limes (Karolinum). ISBN 978-80-246-3325-1

Centrum pro současné umění Praha [online]. Praha: Centrum pro současné umění Praha [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: <https://cca.fcca.cz/galerie/galerie-kurzor/1/>

COOPER, Lauren. *Autotheory as Feminist Practice in Art, Writing, and Criticism*, Contemporary Women's Writing, Volume 15, Issue 1, March 2021, s. 124–126, <https://doi.org/10.1093/cww/vpaa029>

CUBONIKS, Laboria. *XENOFEMINISM: A Politics for Alienation*. Aboriacuboniks.net [online]. [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: <http://laboriacuboniks.net/>

DE MEDEIROS, Julian. *Man is a Woman Who Believes She Exists* [online]. 2023, 2023 [cit. 2023-08-15]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iRsDslGnKBk>

DELEUZE, Gilles. *Nietzsche a filosofie*. Vydání druhé. Přeložili Čestmír PELIKÁN, Josef FULKA. V Praze: Herrmann, 2016. ISBN 978-80-87054-47-5

Dressing For The Female Gaze Versus The Male Gaze [online]. [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <https://www.strikemagazines.com/blog-2-1/dressing-for-the-female-gaze-versus-the-male-gaze>

FABUŠ, Palo. *Artificial Affirmation: Common Sense to the Nth Power* [online]. Brno: Brno University of Technology Faculty of Fine Arts, 75-90 [cit. 2023-07-31]. ISSN 978-80-214-5821-5. Dostupné z: <https://datatata.info/conference/assets/Datatata-2019-proceedings.pdf>

FABUŠ, Palo a Luboš SVOBODA. *Přednáška o vznikavosti*. V Praze: Lačnit Press, 2017. ISBN 978-80-906063-2-6.

FEMINIST INTERNET. *F-xa: Your feminist guide to AI bias* [online]. Feminist Internet [cit. 2023-08-30]. Dostupné z: <https://f-xa.co/>

FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Přeložili Božena KOSEKOVÁ, Josef KOSEK. Praha: Hynek, 1994. Punkt. ISBN 80-85906-04-X

GALLOWAY Alexander. *Are Some Things Unrepresentable?*. Theory, Culture & Society 28, no. 7–8, 2012 [online]. [cit. 2019-08-21]. Dostupné z: <http://raley.english.ucsb.edu/wp-content/Engl800/Galloway-some-things-unrepresentable.pdf>

GERWIG, Greta. *Barbie*. US: Warner Bros, 2023 21.07.2023.

GRUSIN, Richard. Introduction. In: GRUSIN, Richard (ed.). *The Nonhuman Turn*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2015. ISBN 978-0-8166-9466-2

GRUSIN, Richard. *The Nonhuman Turn* (2015), Richard Grusin (ed.). A volume of essays from the conference is available from the University of Minnesota Press, or your favorite bookseller. [online]. University of Wisconsin-Milwaukee: Center for 21st Century Studies, 2012 [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: <https://www.c21uwm.com/nonhumanturn>

GUERRILLA GIRLS *Guerrillagirls.com*. [online]. [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <https://www.guerrillagirls.com/projects>

HARAWAY, Donna. *Manifest kyborgů: Věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století*. In: Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity [online]. Brno, s. 50–58 [cit. 2023-08-26]. Dostupné z: https://monoskop.org/images/d/d9/Haraway_Donna_1991_2002_Manifest_kyborgu_veda_tecnologie_a_socialisticky_feminismus_ke_konci_dvacateho_stoleti.pdf

HAUMAN, Kerri Elise, *Community-Sponsored Literate Activity and Technofeminism: Ethnographic Inquiry of Feministing* (2013). *English Ph.D. Dissertations*. 66. dostupné z: https://scholarworks.bgsu.edu/eng_diss/66 [online]. 2013 [cit. 2023-08-08].

HORÁKOVÁ, Jana, Marika KUPKOVÁ a Monika SZŮCSOVÁ, ed. *The Black Box Book: Archives and Curatorship in the Age of Transformation of Art Institutions* [online]. Brno: Masaryk University Press, 2022 [cit. 2023-07-30]. ISBN 978-80-280-0225-1. Dostupné z: <https://munispace.muni.cz/library/catalog/book/2217>

HROCH, Miloš. *Fenomén #gamergate: machismus ve videohrách*. Alarm [online]. 2014 [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <https://a2alarm.cz/2014/11/fenomen-gamergate-machismus-ve-videohrach/>

CHALUPOVÁ, Barbora a Vít KLUSÁK. *V síti: Za školou*. Csfed.cz [online]. Praha [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://www.csfed.cz/film/818098-v-siti-za-skolou/prehled/>

JAVŮREK, Tomáš. *Datatata* [online]. Brno: Fakulta Výtvarných umění Vysokého učení technického, 2020 [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://datatata.info/>

JAVŮREK, Tomáš, Barbora TRNKOVÁ a Marie MEIXNEROVÁ. *ScreenSaverGallery* [online]. Brno [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: <https://screensaver.gallery/>

JINDROVÁ, Tereza a Eva BLÁHOVÁ, ed. *OTHER KNOWLEDGE: TEXTS, IMAGES, DOCUMENTS*. Praha: MeetFactory, 2023. ISBN 978-80-906994-8-9.

JINDROVÁ, Tereza a Eva BLÁHOVÁ. *MF Gallery Reader* [online]. Praha: MeetFactory, 2022 [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: <https://galleryreader.com/>

JURGENSON, Nathan. *Sociální fotografie: o fotografii a sociálních médiích*. Přeložil Martin CHARVÁT. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2022. Studia nových médií. ISBN 978-80-246-4908-5.

KOLOZOVA, Katerina. *Cut of the Real*. New York: Columbia University Press, 2014. ISBN 978-0-231-16610-2

KOUBOVÁ, Alice. *Myslet z druhého místa: k otázce performativní filosofie*. [Praha]: NAMU, 2019. ISBN 978-80-7331-511-5

LARUELLE, François. *Koncept nefotografie*. Praha: Fotograf 07, c2012. ISBN 978-80-260-3816-0.

LORDE, Audre. *Sister Outsider: eseje a projevy*. Přeložil Markéta MUSILOVÁ. Praha: Tranzit.cz, 2021. Navigace. ISBN 978-80-87259-49-8.

LORDE, Audre. *There is no hierarchy of oppressions*. Bulletin: Homophobia and Education. Council on Interracial Books for Children, 1983.

LYOTARD, Jean-François. *O postmodernismu: Postmoderno vysvětlované dětem: Postmoderní situace*. Praha: Filozofický ústav AV ČR, 1993. Základní filosofické texty. ISBN 80-7007-047-1

MANOVICH, Lev *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts. London, England. The MIT Press 2001. ISBN 0-262-13374-1. 29 Lev MANOVICH. *The Anti-Sublime Ideal in Data Art*. Berlin 2002.

MCCUE, Taylor. *Taylor McCue*. Itch.io [online]. [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <https://itch.io/profile/taylormccue>

MCLUHAN, Marshal. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991

MORTON, Timothy, Steven SHAVIRO, Graham HARMAN et al., JANOŠČÍK, Václav (ed.). *Objekt*. Přeložil Zdeněk HAVLÍČEK. Praha: Kvalitář, 2015. ISBN 9788026086390

MULVEY Laura, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, Screen, Volume 16, Issue 3, Autumn 1975, Pages 6–18, online: <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>

NIETZSCHE, Friedrich. *Tak pravil Zarathustra*. Přeložil Otokar FISCHER. Praha: Dobrovský, 2021. 1400. ISBN 978-80-277-0478-1

MUSILOVÁ, Zuzana. *KOMPLEXNÍ TRAUMA*. Olomouc, 2019. Rigorózní práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra psychologie. Vedoucí práce PhDr. Eva Maierová, Ph.D.

ONES-COOPER, Brittani a Amita SWADHIN. *She survived childhood sexual abuse. Now she's on a mission to provide healing through storytelling* [online]. [cit. 2023-08-30]. Dostupné z:

<https://www.yahoo.com/lifestyle/she-survived-childhood-sexual-abuse-170559943.html?guccounter=1>

Proč se dívat na zvířata? Pifpaf.cz [online]. Olomouc: PAF [cit. 2023-08-26]. Dostupné z:

<http://archive.pifpaf.cz/cs/proc-se-divat-na-zvirata>

PARISI, Luciana. *Sex automat: Xenofeminismus, předpověra a odcizení*. In: BOHAL, Vít a Elizabet KOVAČEVA, ed. *(Xeno)feministická čítanka*. Přeložil Zdeněk POLÍVKA. Praha: Display, 2021. s. 42-58. ISBN 978-80-907883-3-6.

RANFOLIN#4785 a LIVIATHEODORA#3233. *V4 Midjourney Reference Sheets*.

Docs.google.com/spreadsheets [online]. [cit. 2023-08-29]. Dostupné z:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MsX0NYYqhv4ZhZ7-50cXH1gvYE2FKLixLBvAkI40ha0/e/dit#gid=0>

RUSSEL, Legacy. *Elsewhere, After the Flood: Glitch Feminism and the Genesis of Glitch Body Politic*. Rhizome [online]. New York, 2023, 1996-2023 [cit. 2023-08-20]. Dostupné z:

<https://rhizome.org/editorial/2013/mar/12/glitch-body-politic/>

SARKEESIAN, Anita. *Tropes vs Women in Video Games - Season 1* [online]. 2017, 2013-2017 [cit. 2023-07-31]. Dostupné z:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61

Sexismus: Identifikujte ho. Pojmenujte ho. Zastavte ho. [online]. Council of Europe [cit. 2023-08-30]. Dostupné z: <https://human-rights-channel.coe.int/stop-sexism-cs.html>

SCOTT, Izabella. *A Brief History of Cyberfeminism*. Artsy [online]. New York: Artsy Press [cit. 2023-08-08]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-how-the-cyberfeminists-worked-to-liberate-women-through-the-internet>

SCREENSAVERGALLERY. *AI: All Idiots* [online]. Praha: MeetFactory, 2021 [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: <https://galleryreader.com/exhibition/ai-all-idiots/>

ŠIKULOVÁ, Martina a Matěj DAMEK. Hrcprc.studio [online]. [cit. 2023-08-30]. Dostupné z: <https://hrcprc.studio/super/>

STEJSKALOVÁ, Tereza. *Xenofeminismus podle Šmahelové: Co může západnímu feministickému myšlení nabídnout východoevropská zkušenost? A2larm.cz: Online deník Alarm* [online]. Praha, 2018 [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: <https://a2larm.cz/2018/03/xenofeminismus-podle-smahelove/>

Text to Speech. Offformat [online]. [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://www.offformat.cz/2737/vystavy/2015/text-to-speech/>

ÞÓRODDSDÓTTIR, Valgerður. *Can't Take My Eyes off of You: Women's Self-objectification and the Internalized Male Gaze as Mechanisms for the Maintenance of Patriarchal Power*. University of Iceland Faculty of History and Philosophy Philosophy, 2020. BA Thesis. University of Iceland. Vedoucí práce Eyja Margrét Brynjarsdóttir.

TRHOŇ, Ondřej. *TĚLO, PAMĚŤ, QUEER IDENTITA I DRÁSAVÁ PÍXELOVÁ OTEVŘENOST V HERNÍM DÍLE AMERICKÉ AUTORKY*. Česká televize [online]. Praha [cit. 2023-08-29]. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/360/telo-pamet-queer-identita-i-drasava-pixelova-otevrenost-v-hernim-dile-americke-autorky-AtsH1?fbclid=IwAR25YBX1if54FkaJImboXVOMGW1mr6yZlavJgPIIMFAydHgRBGGHOtyplss>

TRNKOVÁ, Barbora *Digital Technology and the Critical Aspect in Art*, Marie MEIXNEROVÁ (eds.), *The Art of Saver*. Paf Edition. Olomouc: PAF, z.s., 2020-22. ISBN: 978-80-214-5909-0.

TRNKOVÁ, Barbora. *AI: All Idiots* [online]. Brno: Masaryk University Press, 1., 343-386 [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.5817/CZ.MUNI.M280-0225-2022>

TRNKOVÁ, Barbora a Tomáš JAVŮREK. *Black*. Metazoa.org [online]. 2012 [cit. 2023-08-30]. Dostupné z: <https://black.metazoa.org/>

VAN CAMP, Vit. *Altai: An interview with Lukáš Likavčan*. Diffractionscollective.org [online]. 2018 [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://diffractionscollective.org/altai-an-interview-with-lukas-likavcan/>

VASTERLING, Veronica. *The Inhuman*. In: Mercedes BUNZ, Birgit Mara KAISER, Kathrin THIELE (Hg.). *Symptoms of the planetary condition. A critical vocabulary*. Lüneburg: meson press 2017, s. 67–71. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1979>,

VNS MATRIX. *The Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*. VNS Matrix Merchants of Slime [online]. Austrálie: merchantsofslime@vnsmatrix.net, 1991 [cit. 2023-08-27]. Dostupné z: <https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century>

VRBA, Martin, Jonáš SVOBODA, Martina RŮŽIČKOVÁ a Václav JÁNOŠČÍK. *Xenofeminismus* [online]. In: . Praha: Artyčok [cit. 2023-08-28]. Dostupné z: <https://artycok.tv/cs/post/xenofeminismus>

WILDING, Faith. *Where is the feminismy in Cyberfeminism?* N.paradoxa [online]. London: KT press, 1998, 2, 6-13 [cit. 2023-08-10]. ISSN 1461-0424. Dostupné z: https://monoskop.org/images/8/82/Wilding_Faith_1998_Where_is_the_Feminism_in_Cyberfeminism.pdf,

YOUNG, Josie Young. *Feminist Design Tool: Defensible decision making for interaction design and AI* [online]. Feminist Internet [cit. 2023-08-30]. Dostupné z: https://ugc.futurelearn.com/uploads/files/16/b0/16b088ad-6145-45eb-b5d8-3753a41b4b88/2-10_FeministDesignTool_2.0.pdf

ZÁLEŠÁK, Jan. *Apocalypse Me*. Vysoké učení technické v Brně, 2016. ISBN 978 80 214 6443 9.

5. PŘÍLOHY

5.1 AI: All Idiots

A Cross Section across Artistic and Artificial Intelligence

This piece presents the conceptual background and examples of the implementation of the collective exhibition project **AI: All Idiots**, which was part of the series of exhibitions entitled Other Knowledge at the MeetFactory Gallery in Prague in 2021 (for a view of the exhibition, see Figs.: 1 and 2). The aim of the project was to bring the issue of contemporary artificial intelligence to the attention of the general public while artistically fulfilling on its own. For this purpose, instead of the traditional approach of curating a selection of artworks created by artists working with AI, we decided to start from scratch in the sense of collecting digital reproductions of selected artworks by Czech artists available online, which served as a dataset for us to train an original AI software. The artists were also involved in the interpreting of the dataset. The experiment raised the question of whether, in an era of widespread use of AI for web content analysis, artists, curators and the art community at large merely serve as a source of information to generate stereotypical product which cannot but statistically confirm and continually repeat what is already established and known.

The language of the algorithms of machine learning is uncompromising and vulgar. It is the language of unscrupulous statistics with the cynical goal of extracting value (information) wherever possible. The conception of AI: All Idiots appropriates this vulgar language and lays bare the degradation of human beings into statistically more or less important objects; spectacular sources of data. To referents of stereotypes that are to be statistically confirmed and forever repeated. The AI: All Idiots exhibition project represents a cross section across “artistic” and “artificial” intelligence on a sample group of Czech artists. This engenders an attentional shift from the individual artistic products to the fact that art also exists within the context of digital technologies where artificial intelligence encounters them.

(Javůrek, T. & Meixnerová, M. & Trnková, B., 2022)



Fig. 1: View of the exhibition, AI: All Idiots, the MeetFactory Gallery, Prague, 2021, photo: Katarína Hudačínová

The cultural environment today is fundamentally determined by the operation of digital technologies and learning algorithms. Creation of visual content is no longer in the hands of visual professionals, and technology developers engage in a fast-paced, self-interested interactive dialogue through clever algorithms, with prosumers about the tools for creating this content and the forms of its consumption. However, we are still somewhat looking for ways how the art world might engage in this creative dialogue, not only in terms of drawing formal inspiration, the use of ready-made AI tools, but more importantly with its own perspectives and its own agenda for critical art practice.



Fig. 2: Aimee, a digital guide, AI: All Idiots, the MeetFactory Gallery, Prague, 2021, photo: Katarína Hudačínová

Nightmare of Imagination

Artificial intelligence is being experimented with in all areas of culture, by artists, developers, designers, scientists, and everyday users. The goal is often to produce content that is comparable to, or even more compelling than, what a gifted human creator would produce. Individual models of specialized learning algorithms also combine and are interlinked. Content is generated seemingly autonomously in dizzying quantities and in a fraction of the time. However, these algorithms still require a high degree of assistance in the form of human decisions and should therefore be seen more as another form of synthetic paintbrush, or a more complex camera. What opportunities for the development of artistic imagination does learning algorithm technology offer?

Developers and enthusiasts claim that the Midjourney¹⁸⁸ synthetic generator transforms imagination and dreams into breathtaking works of art¹⁸⁹ without limitations. All the user has to do is enter a text command in the form of a string of words and the program will generate an infinite

¹⁸⁸ Midjourney. (n.d.). Retrieved November 12, 2022, from <https://www.midjourney.com/home/>

¹⁸⁹ *Midjourney ai art generator from text*. Vivipic. (2022, July 18). Retrieved November 12, 2022, from <https://blog.vivipic.com/us/midjourney/>

number of image variations based on the input. After some time of experimentation, it is not difficult to understand how to use this synthetic brush to create digital images. The shortcomings of the system can be utilized and the rules of the game set by programmers and taggers can be circumvented by an appropriate choice of keywords (see Fig. 3).

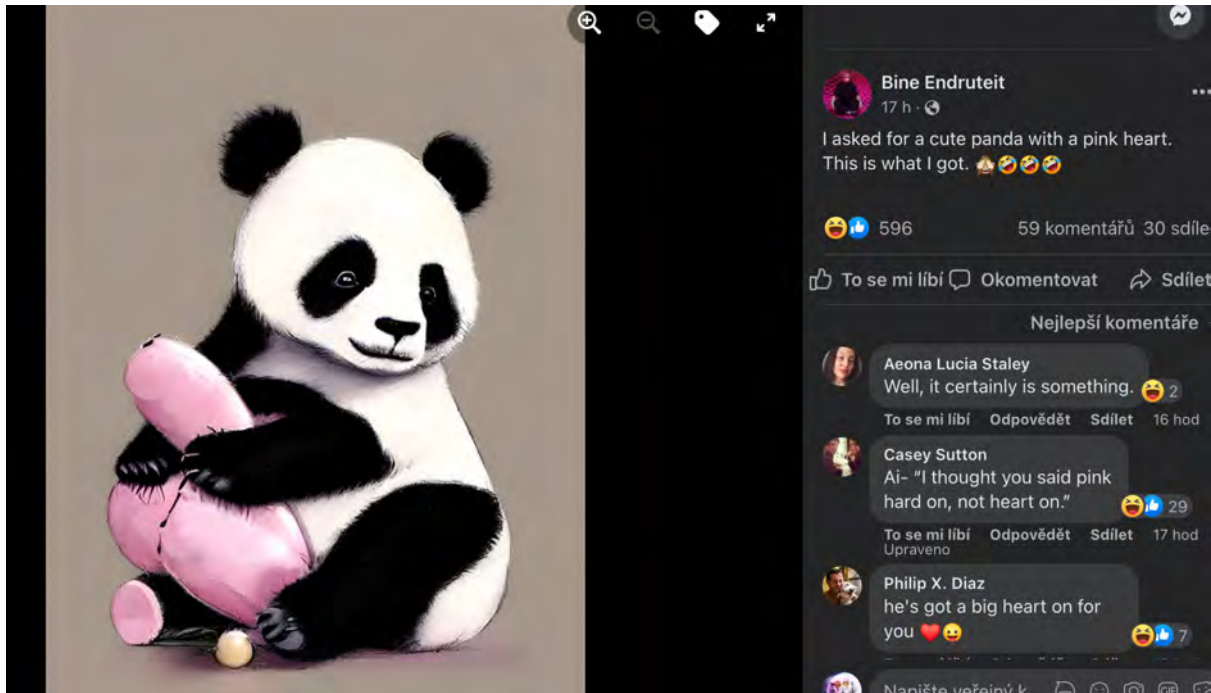


Fig. 3: An example of a generated image using the Midjourney engine, shared on Facebook, screenshot, Barbora Trnková, 2022

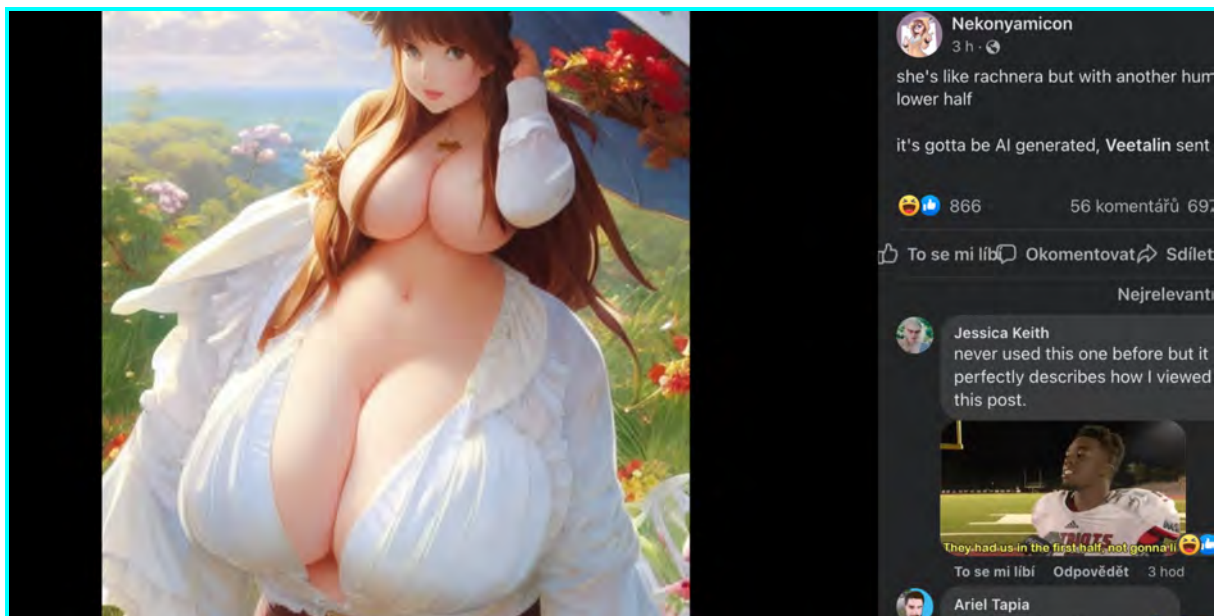


Fig. 4: An example of a generated image using the Midjourney engine, shared on Facebook, screenshot, Barbora Trnková, 2022

Nevertheless, I have come across images of sexualized female bodies in abundance on social media fan communities of this tool (see Fig. 4), with users expressing great satisfaction with their quality. Given that the learned network can best mimic the scenes that were prevalent in the dataset, it is clear that it contains a significant amount of sexualized female bodies. However, it also turns out to be a syncretic tool that can be used by designers for sketching and designing. Indeed, the speed of algorithms allows them to experiment quickly, which can contribute to the development of these fields, simplifying their work, but also putting many designers out of work.

In 2020, Vladan Joler and Matteo Pasquinelli (Joler, V. & Pasquinelli, M., 2020) summarized the biases and limitations of learning algorithms in order to break the unfulfillable promises we associate with this technology.¹⁹⁰ They pointed out that data collection itself is neither technically nor socially neutral. Input data is already biased at the collection stage and then at the tangent stage, where old and conservative taxonomies can cause a distorted world view, reduce social diversity, and exacerbate social hierarchies. They also recognized machine-algorithmic bias, that is, statistical or model bias. In this process, the dataset is distorted by information compression, resolution reduction, and diffraction, which means that we lose a significant amount of diversity that is of no value to these algorithms. However, the reduction also occurs when the algorithm is trained on the data – pattern extraction based on classification occurs. It can be said that in the process of machine learning, the world is compressed into a statistical model, in Dan McQuillan's words, mathematically minimized. (Joler, V. & Pasquinelli, M., 2020) Although the process of reduction is commonly performed by human intelligence as well. However, it should be kept in mind that reduction is not only a necessary and expedient process, but it is also a highly delicate, aggressive, and violent process, because in the process we lose information and alternative possibilities. Learning algorithms, however, always make the most average connection between the most averagely understood terms of different categories and the most averagely understood image representation, all of it in large numbers and very quickly.

Products of this technology basically meet all the prerequisites of a tacky Kitsch. (Kulka, 2002) The strongest visual experience is not ultimately provided by individual generated and selected images, but the character of the output of this technology as a whole evokes a sense of immanent familiarity, a *deja vu* of Western culture. It makes it possible to make souvenirs out of images of the recent, digitalized, selective present. But the promise of unlimited creation cannot be fulfilled. The dream of infinite possibilities literally turns here into a nightmare of imagination. Images produced by Midjourney look familiar not only because they combine and syncretize familiar images into surrealist fusions, but also because we have long been accustomed to surrealist assemblages and postmodern fusions from our media experience. We live in a culture of constant visual oversaturation. The products of text-to-image engines are just another highlight of this process.

¹⁹⁰ Our aim in the exhibition AI: All Idiots was also to redirect attention away from outputs in classical audiovisual or textual formats, towards the information and knowledge that so-called artificial intelligence provides us with thanks to its optics and politics.

Learning algorithms offer the development of creativity. But the question is what kind of creativity, and under what conditions, could we consider this powerful combinatorics of data and categories to be a creative tool. Indeed, some of the promises are turning out to be false. One important example is the dissolution of the dream of the assumed and computationally documentable success of rapper FN Meka. This artificial musician resembling a cyborg was developed using data gathered from video games and social networks. However, the musician's lyrics have been shown to be hateful, reproduce racist stereotypes and make light of police violence against the black community. (Dazed, 2022, August 26) (BBC, 2022, August 24) In the music industry, artificial stars have been created to meet audience demand for years. (Stassen, 2021, April 1) However, this example confirms that neural networks, as designed (back propagation), reinforce features of what they process and therefore reinforce existing stereotypes in society. We could see the rapper FN Mekka as an example of a new type of advanced musical instrument composed of learning algorithms. However, it seems that it is not easy to understand how this instrument is actually played.

Lev Manovich emphasizes that artificial intelligence is playing an increasingly important role in our cultural lives and behaviors, increasingly automating the processes of aesthetic creation and aesthetic choices, from mobile phone text editors, recommendation apps, and all manner of profile photo editing apps. (Manovich, 2018) There are a growing number of freely available AI apps for creating aesthetically satisfying texts, images, and music. We can observe how social media pages dedicated to the output of publicly available engines for generating images using learning algorithms are filling up with stereotypical content. On the one hand, algorithms homogenize culture by distributing everything to everyone. On the other hand, according to Manovich, the same trends can also increase diversity, as local cultural DNA is available globally. (Manovich, 2018) However, we must keep in mind that these are cultural artifacts that have been selected and transformed to be transferred to the digital online environment and then re-distributed – in the form of someone/something's selection - only to those with modern digital devices and internet connections.

Slavoj Žižek, in his famous Pokémon Go metaphor, emphasizes that the reality we live in is far more a product of fantasy than rational knowledge (Žižek, 2017, November 7) But before we use algorithms to insert new fantasy objects into our reality, we should realize that our horizon is already full of all sorts of such objects. Reality is already overcrowded with Pokémon, metaphorically speaking. We are in the midst of the results of an existing imagination resulting from a dominant subjectivity. If we, as authors and artists, want to participate in the creation of the world, we do not have to be content with superimposing more and more objects on top of the existing ones. We can focus on identifying, revealing, and removing them from our field of vision. The identification of these objects is also without a fail also a creative process and requires concentrated effort and bold imagination.

Idiots

What is then the role of art in a space defined by digital technologies and artificial intelligence? And why might it be interesting to ask whether artificial intelligence has a sense of humor? In the summer of 2019, the curatorial collective ScreenSaverGallery, consisting of Barbora Trnková, Marie Meixnerová, Tomáš Javůrek, was approached by MeetFactory curators Tereza Jindrová and Eva Bláhová to prepare a project on artificial intelligence and art. First, we focused on finding a way to approach these basic problems and questions, however at the same time, we wanted to avoid the traditional curatorial approach, as it would not answer the questions or would only answer them in a very roundabout way.

Our curatorial approach was based on the opposition to the misleading romantic, science fiction-based notion of artificial intelligence among the general public. We wanted to conjure up artificial intelligence for the audience step by step and present this phenomenon in a grotesque form, i.e., the one that we think best suits it. First of all, we wanted to cleanse the relationship between art and artificial intelligence from the expectations that are associated with the anthropomorphization of artificial intelligence. Marie Meixner quoted Weizenbaum in this context:

“And since the domain of human intelligence is, except for a small set of formal problems, determined by the humanity of man, any other intelligence, however great, must necessarily be remote from the human domain.” (Weizenbaum, J., 2002, p. 94).

Thus, intelligence does not have to be human to be intelligent. But digital technologies, including AI, can also be thought of as a prosthetic limb that we never had (Fabuš, P., 2019, pp. 75–91). We can then see AI capabilities as those of a human who is exceptionally superior only in a very narrow domain.

*“In our project, the provocative word Idiot plays a role in the basic vulgar diagnosis of a possible relationship between the aforementioned agents. Since the clinically outdated diagnosis Idiot Savant captures very well the capabilities of current learning algorithms, the vulgar and offensive connotations are taken from spoken language to strongly emphasize the hidden extraction mechanisms. As described by McKenzie Wark in her book *Capital Is Dead: Is This Something Worst?* the vulgarity of spoken language is probably one of the few artistic strategies that can clearly highlight the written – machine-executed – language of learning algorithms (i.e., vectors)”* (Metazoa-Org, & Javůrek, T., 2021).

It is also important to note that aesthetic objects in the context of learning algorithms can be considered not only their outputs, but also the forms necessary for learning them (databases,

interpretive frameworks, parsing, tagging, categories, etc.). Seeing these objects in the context of artistic production is not automatic. Their direct visual representation is practically non-existent, and we have to rely on a not very appealing representation, often aided by graphs and explanatory texts. A further obstacle is that creating and reading such graphs and texts requires interdisciplinary knowledge and experience. Yet, increasingly, there are successful authors and teams who are able to communicate these objects. For example, Vladan Joler, Trevor Paglen, Lev Manovich, Joanna Zylińska, and many others. But the problem of working with these objects persists in the fact that it is difficult to find artistic expression, artistic strategy, shorthand, gesture, or style in them, qualities that are essential for us when it comes to art.

In his text *Objects in Mirror are Closer than They Appear*, Timothy Morton mentions Socrates' conception of art as something that is not a representation but a display of inner demonic forces to explain that art is not about interpretation or capturing but about attunement to the inhuman. (Morton, T., 2013, pp. 15–39) This view is very similar to what we propose as the supporting foundation for an approach to art that reflects learning networks and captures our working process in the exhibition AI: All Idiots. Artificial intelligence is a complex tool that we as artists learn to play, that is, to create art, by tuning in. The process of tuning, according to Morton, involves improvisation, which is a juxtaposition of reading and writing.

A Series of Idiotic Decisions

In order to show the relationship between art and AI as much as possible in line with artistic practice, we decided to follow a similar approach to that proposed by Morton, i.e., by 'tuning in' to art and artificial intelligence. In analogy to the nature of the automatic decisions made by algorithms and their programmers, we have, for example, focused on making the individual actions and decisions we make within the project almost slavishly and 'idiotically' straightforward, purposeful, seemingly logical or determined by the possibilities of the available technology, i.e., those that seem neutral, invisible. In line with the attempt to approach the character of artificial intelligence, we have decided to invert the role of man and machine. Artists have "tuned in" to the logic of the dataset and produced their own outputs, which can be seen as the work of production that we usually attribute to tools or machines. As unambiguous as the connection between the artistic and production roles may seem, the process of making art is in many ways similar to the process of algorithm performance.¹⁹¹

By assigning a production role to the artists, we also wanted to capture and identify the automated, and therefore seemingly neutral, steps in the process of material collection and network learning as significantly creative. In this way, we were able to show the artistic practices that underlie

¹⁹¹ Some artists in the past have described this experience by claiming that they *are just instruments of a higher power, driven by inspiration, etc.*

learning algorithms and offer a vision of what “other” knowledge artificial intelligence provides. To live up to this, we have tried, at least to some extent, to let go of the artistic and human expectations associated with the results of our work. The individual results on display in the exhibition then show the limits of our ability to avoid these expectations.

You could say that the first *idiotic* decision in the project was that the artificial intelligence related to art would be learned on a dataset of artworks. And since the exhibition is intended for a domestic audience, we targeted the field of contemporary Czech art directly, and therefore Czech artists. But the very next and key question is, who is the contemporary Czech artist? In many cases, the status of the artist is obvious. Many other people have studied art, have their own web presence, but do not pursue it professionally. Some consider themselves artists, but the art world does not reflect that. Others believe that what resonates in the media today will be forgotten tomorrow and artworks that are not currently seen in major galleries will be written into art history. There are many folk artists who are popular, but galleries do not exhibit them. Artists working with traditional art techniques, on the other hand, tend to look down on conceptual artists and digital art. And who is a Czech artist? Is it one who works in the Czech Republic or one who was born here? Who is and is not a contemporary artist? There are a number of problems. And it goes without saying that the definition of an artist is very blurred. Moreover, the question of who is and is not an artist is linked to an even more complex question: what is and is not art. This question is answered not only by each artist, curator, gallery critic and viewer, but also by each work of art on its own. What is and is not art is, moreover, one of the questions that should remain open.

We found the answer in line with engineering practices applied to complex problems, which we can also encounter in the bowels of learning algorithms. We decided that contemporary Czech art would be the one whose visual representation we are able to collect in our digital dataset. Having a presence on the internet is a necessity for a contemporary artist. The artist's website contains samples of works, a description of the artist's focus, a structured biography, and a list of achievements. Many gallery open calls and competitions already assume an online portfolio. There is pressure for professional aesthetics in documentary photography, and for short and concise descriptions. The choice of keywords and proper search engine optimization are also important. However, this presentation carries the risks associated with putting any content on the internet, as well as risks in relation to the works. In fact, no matter how well thought-out the description or photo documentation, it does not correspond to the artwork. Presentation in varying proportions distorts by translating a work created in one medium into another medium (Fig. 5). This practice can retrospectively affect the form of the art.



Fig. 5: An example of a photograph from the vernissage, Jan Mlčoch, <http://www.mlcoch.net/>, dataset AI: All Idiots, 2021

We obtained the list of Czech artists and their websites from the Artlist database,¹⁹² a non-profit project of the Center for Contemporary Arts Prague, which presents a representative sample of artists involved in the development of contemporary Czech visual art since the second half of the 20th century, with an emphasis on the post-1989 period.¹⁹³

"The initial source for the exhibition AI: All Idiots is therefore an image dataset containing material that Czech artists originally presented on their own publicly accessible websites or blogs. Together, these portfolios provide the curious AI with over half a million digital photographs and images. Is this enough for AI to form a picture of contemporary Czech art and be able to replicate its output?"

(Javůrek, T. & Meixnerová, M. & Trnková, B., 2022)

¹⁹² *Databáze současného umění: Artlist – Umělci*. Artlist. (2015). Retrieved November 13, 2022, from <https://www.artlist.cz/>

¹⁹³ Ibid.

Film

One of the exhibiting artists, Jana Bernartová, realized that by simply displaying individual images from the dataset in a sequential manner in a time that can be absorbed by humans, a specific animation with artistic qualities is created, which at first glance resembles film experiments. The removal of images from their original context and their presentation in new constellations is one of the common means of artistic expression already established by the historical avant-garde. However, in relation to the original material, it is also a significant authorial intervention. Showing the collected material in the form of animation may appear to be just a way of linearly introducing the audience to the content of the dataset. However, this work actually amplifies how significant a creative intervention simply removing the work from its original context actually is (Fig. 6).

In the film format, we see at once the expected and surprising diversity of the collected material. We see photographic documentation of varying quality of art of different genres, techniques, materials, and styles in rapid succession. Photographs of wholes pieces, cut-outs, details, portraits of artists with their works, documentation of exhibitions and openings. But we also see images that for various reasons we would not consider to be photographs of art. For example, there are photographs that testify to other activities of the artists, such as their hikes in the mountains, trips, leisure time, etc. For example, Václav Fiala¹⁹⁴ also has a database of Šumava tourists¹⁹⁵ with sensitive data on his website. Another problem was the website of the late artist Ján Mančuška,¹⁹⁶ which was hacked at the time of the exhibition. It would not have been easy for either an automated machine or an informed person to sort the images satisfactorily into the correct categories. In fact, it would be very difficult to establish these categories at all. It would probably be a lengthy process supported by art historical and aesthetic research and other considerations on such a complex subject. Moreover, while watching the film, we are overwhelmed by the feeling that art should be viewed more slowly and with more concentration and care, but the film moves mercilessly along. The passage of time also reminds us that this is merely extracted anonymized material that is treated schematically. By extracting the data, its original context is lost, exposing the meaning and complexity of that original context.

"First of all, artificial intelligence has to process an enormous amount of images from the dataset. The speed at which it does so is incomparable to man. It learns in a matter of weeks or months, the computational process however, would take a human being several lifetimes. The difference between perception and processing which is human and which is artificial, between perception and processing which is fast and which is long, is accentuated in the film and installation by Jana Bernartová. Man can survive without sleep for a maximum of 8 to 11

¹⁹⁴ www.vaclav-fiala.cz

¹⁹⁵ www.vaclav-fiala.cz/klub

¹⁹⁶ <https://janmancuska.com>

days. After being awake for such a long time, humans would find themselves in serious jeopardy of death. Please concentrate and try to watch the film for as long as physically possible. To be able to do so, the film environment or installation provides you with elements stimulating the human senses."

Aimee's monologue – digital guide to the exhibition AI: All Idiots

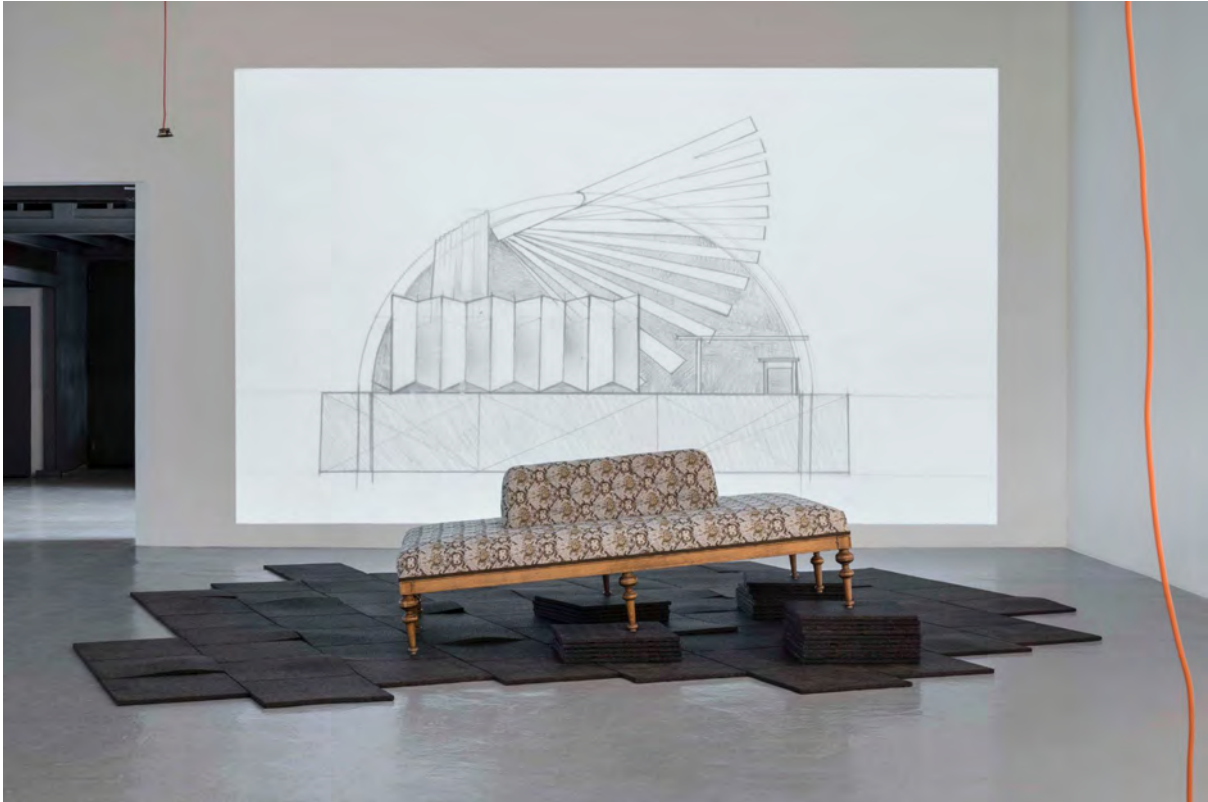


Fig. 6: Jana Bernartová, *AI: All Idiots*, the MeetFactory Gallery, Prague, 2021, photo: Katarína Hudačínová

Animation

Removing images from their original contexts is an opportunity for new reflection. But in the world of automatic machines, we see the creation of new contexts in an accelerated process. In fact, the data needs to be sorted before the actual learning can begin. In most cases, feature sorting is necessary in order to optimize the data to achieve the desired learning outcome. The data is sorted into sets and clusters. The optimization and sorting results in a balanced dataset. In the case of the AI: All Idiots dataset, we only removed the too small images of the web page features used for navigation from the dataset. The dataset was left deliberately unbalanced to draw attention to issues related to the sorting

of category-defying art, where context and a variety of other factors play a crucial role.¹⁹⁷ A sculpture is connected to the space where it is placed, the installation design is also part of the message of the work, we have a long tradition of conceptual and immaterial art, many artworks refer to something else, build on something else, etc. An example of how difficult it is for someone unfamiliar with the context to know what is and is not art is when gallery staff who, unintentionally in good faith, accidentally clean up part of an artwork. The categorization of art is a delicate, time-varying dialogue that runs parallel to its creation, involving artists, theorists, curators, gallerists, critics, historians, and viewers, all of whom could hardly agree not only on classification but also on categories. The simple, accelerated labelling that would be required to prepare a balanced dataset is, in our view, beyond (not only) art.

Matěj Smetana is an artist known for experimenting with the possibilities of animation and the idea of an algorithmically moderated dataset intrigued him. By automating the ordering of images in the dataset according to a certain key, four films were created with a specific narrative based on the conflict of original and emerging contexts (Fig. 7).

"Artificial intelligences excel in recognizing patterns and extraordinary mechanical memory... They are geniuses and idiots at the same time; idiot-savants. The dataset can be sorted in various ways. Half a million images can be arranged according to their similarity, colour, composition of image elements; their size, symmetry, shapes and so on... Sorting is the basics of Artificial Intelligence. Thanks to sorting, AI can learn various things. We humans perceive the rapidly changing images – in some way similar – to a movement; simple animation; This effect is caused by the persistence of vision and the processes in the human brain. By simple sequencing of images connections are created perceivable only by human beings, that are hidden to artificial intelligence. This is another big difference between how the dataset is perceived by oneself and by artificial intelligence. Sequencing 136 458 images according to one clue has taken the artificial intelligence approximately fourteen days. There are four sequences in the installation: created by visual similarity, color, composition and surface and lines. Matěj Smetana has placed the simple animations on top of four robot vacuums, and let them cruise the Meet Factory. The vacuum cleaners represent the seemingly utilitarian development of artificial intelligence development and of technology in general. When installed in the gallery, the vacuums steal away the job of cleaning workers, as artificial intelligence is expected to do in a number of professions. But these robots are just relatively

¹⁹⁷ E.g.: opinion, taste, background, areas of interest, tradition, attitudes, focus, geography, etc.

stupid automatons. This is not the first time robot vacuums have been used in a gallery installation. In relation to this topic it can even be considered an ironic installation cliché."

Aimee's monologue – digital guide to the exhibition AI: All Idiots



Fig. 7: Animation on vacuum cleaners, *AI: All Idiots*, the MeetFactory Gallery, Prague, 2021, photo: Katarína Hudačínová

Representative

Algorithms in the process of extraction, selection and ordering reduce and trivialize the complexity associated with the original contexts. Reduction and subtraction belong to the palette of techniques used for artistic expression, for example in sculpture. In our project, we thematized reduction through its hyperbolization: a single representative of the entire dataset was displayed in the gallery installation of the exhibition (Fig. 8).

"One image has been randomly chosen from the collected dataset - a digital reproduction of a painting, which was later loaned for the exhibition to stand as a representative of the whole database collection. A thumbnail image selected by the algorithm."

Aimee's monologue – digital guide to the exhibition AI: All Idiots



Fig. 8: Ondřej Maleček: *Oči na stopkách (Eyes on Stalks)*, AI: All Idiots, the MeetFactory Gallery, Prague, 2021, photo: Katarína Hudačínová

Statistic Data

"The chart on the wall is based on the original complete dataset of the Czech art scene created for the AI: All Idiots project. Who are the heroes? Who are the outsiders? Who is the best Czech artist? Only when you understand the data can you start the teaching process. The dataset serves as a source material for artificial intelligence I have trained, as well as for invited mediators from the ranks of artists: Andreas Gajdošík, Vilém Duha, Matěj Smetana, Jana Bernartová, Barbora Trnková, Tomáš Javůrek.

In Meet Factory, they present artistic outputs based both on the dataset and on the outputs of the artificial intelligence that is also processing this dataset. The crude language of numbers and comparisons, rough cuts into the soft matter."



Fig. 9: A view of the exhibition, *Statistiky na stěně (Statistics on the Wall)*, Tomáš Javůrek, *AI: All Idiots*, the MeetFactory Gallery, Prague, 2021, photo: Katarína Hudačínová

We have downloaded 800 names of artists from Artlist.cz. Almost half of them did not have their own websites. 476 artists had websites, but only 456 were active. 20 had a website, but it was not possible to download images from them. Only 398 addresses could be used to fill up our database. We used a bot programmed on the *Nightmare* library¹⁹⁸ to automatically aggregate image data from websites.

In order to show how the artificial intelligence software analysis performed on the datasets, we distinguished female artists from male artists. The simplest way to use the algorithm to separate these two groups was to use the Czech spelling rule in our case, since the dataset primarily contains Czech names, and identify the women in the dataset by the surname hyphenation flag of the ending *-ová*. The statistical deviation, i.e., the number of female artists who do not hyphenate their surnames, appeared negligible in terms of pragmatic data. There were 565 male artists in the dataset, but 192 female artists, or only one third (Fig. 10). Furthermore, the data show that women have proportionally

¹⁹⁸ Segmentio. (n.d.). *Segmentio/nightmare: A high-level browser automation library*. GitHub. Retrieved November 13, 2022, from <https://github.com/segmentio/nightmare>

more active pages and about one-fifth fewer image documents on their websites. Statistical access to the collected data allowed us to determine the level of image documentation on the websites, i.e., which artists have the most (*Matky a otcové* / Mothers and Fathers, 15,230 images) and the least (Tomáš Vaněk and others, one image each) on their websites (Fig. 11). The StyleGan2¹⁹⁹ neural network processed the image dataset in 27 days, 1 hour and 52 minutes, consuming 117 kWh of electricity to do so (Fig. 9).

¹⁹⁹ NVlabs. (n.d.). *NVlabs/stylegan: StyleGAN - Official Tensorflow Implementation*. GitHub. Retrieved November 13, 2022, from <https://github.com/NVlabs/stylegan>

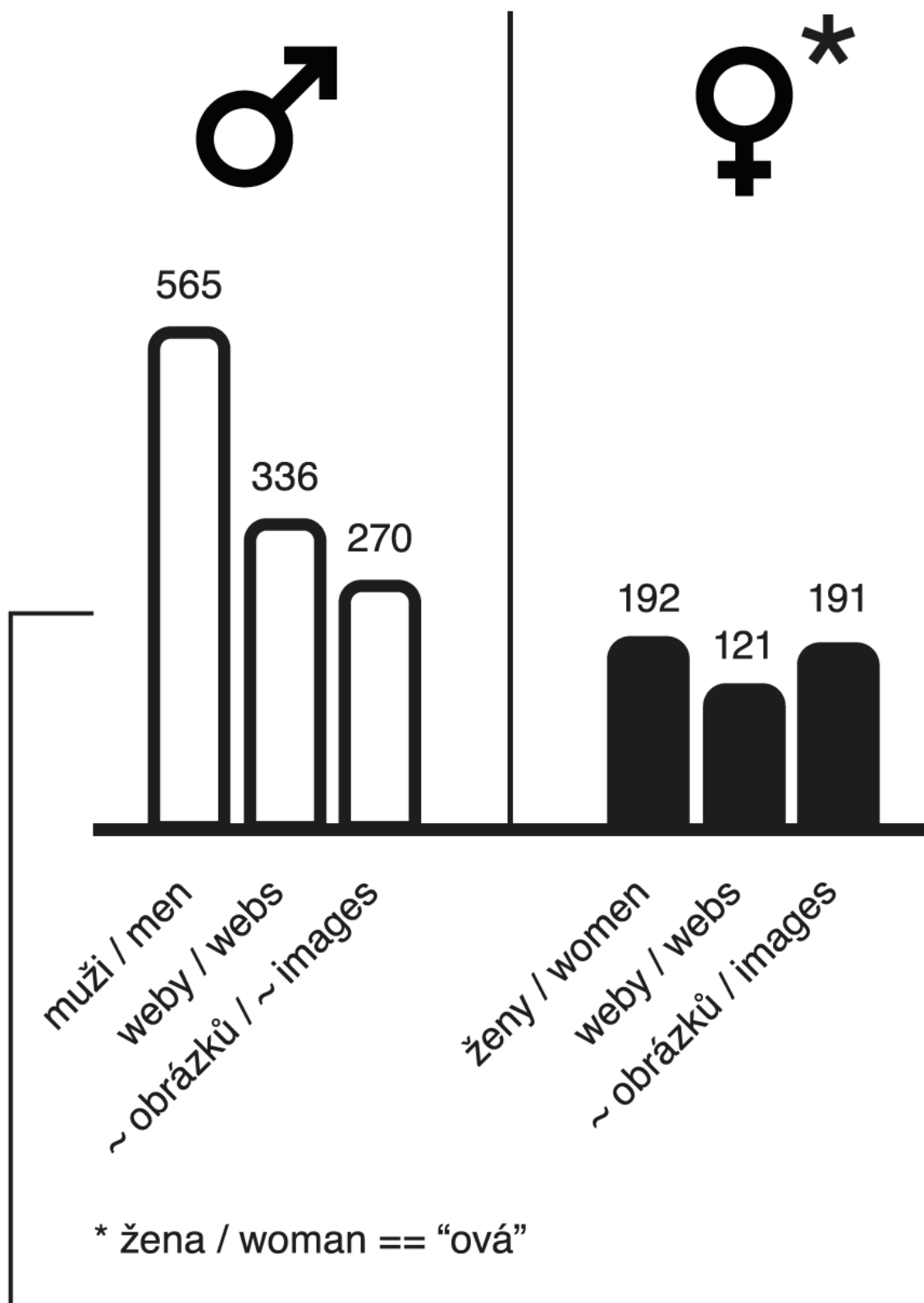


Fig. 10: Example of a visualization detail of the statistics of the AI: All Idiots dataset on the wall, comparing male and female artists in relation to the number of active pages and images on them



Fig. 11: Example of a visualization detail of the statistics of the AI: All Idiots dataset on the wall, comparing the number of images that artists have on their websites that we could download using our method.

Showcase

Artists understandably try to make the presentation of their art on the internet look appealing. Their websites therefore often conform to contemporary ideas of an attractive web presence. My video is another form of self-reflection on artistic practice. It is a dataset presentation in which I situate myself in a kind of animated browser. In the language of Youtube videos, I write and show the names of the artists represented on camera with smiles. In this way I mimic the work of a 'ring girl' in a web presentation environment (Fig. 12).

Dataset analyses are another case of representing traditional and emerging images of social reproduction in the online context. The online space creates the illusion of a more democratic background for social interaction. For example, it makes it easy to perform under other identities, and it also emancipates many kinds of care that we have not paid for before (ASMR videos, etc.). Even the practice of recommendation guide, transformed in the online environment into the hidden work of learning algorithms, does not remain immune to the persistence of gender stereotypes in society. Moreover, the gaze through the screen, as the gaze of the camera, is always a highly aestheticized, spectacular, and fetishizing gaze. It carries with it its own agenda of cinematic language, remains a vehicle for the sublimation of a range of hitherto unreflected issues, and is closely linked to marketing strategies. The camera exploits the soft tissue of the people and creates a pressure for visibility that escalates when combined with the apparent timelessness of the online environment.



Fig. 12: Showcase, Barbora Trnková, AI: All Idiots, the MeetFactory Gallery, Prague, 2021, photo: Katarína Hudačínová

In lines

"In order for the AI to read the images and learn to recognize them, it must first decompose them into rows, into individual pixels arranged side by side. It then compares them to each other. If each image in our dataset was decomposed into a single line that is 1 pixel high, and we also wanted to rearrange the entire dataset in this way, print it out and display it in a gallery, we would get a color print of 262,144 x 136,458 pixels, which is 53.33 GB. With current technology, however, it is not possible to print such a huge image; it is not even possible to display it on a regular computer. So, we can only approximate its visual structure through a 100 times smaller preview to give you an idea."

(Javůrek, T. & Meixnerová, M. & Trnková, B., 2022)



Fig. 13: *A miniature dataset decomposed into lines, AI: All Idiots, Tomáš Javůrek, print screen: Barbora Trnková*

Another opportunity where we can visually evaluate one of the technical processes associated with AI learning is the decomposition of a dataset into rows. This step permanently breaks down the human-understandable content of the image and creates a pure abstraction, which in turn begins to make sense to the machine on a mathematical level. As artists, however, we were intrigued by the colorfulness of this abstract result. We expected to see grey, as the dataset contains many black and white photographs, typographies, and records of graphic sheets of various graphic techniques and

views of interiors where the predominant tonality is white and grey. However, green is also significantly represented in the result. This is probably due to the photographs of the artworks on the exterior. In the spirit of the project's hyperbole, however, we can now declare that Czech art is on average olive green, even grey (Fig. 13). The color analyses of the datasets provide another field for possible correlations between artificial and artistic perception.

Mockument

"Andreas Gajdošík and Vilém Duha have uploaded the works contained in the dataset into the Google Open Images crowdsourced dataset to tag them as art. Before that, this tag had contained just an insignificant number of items. As a result, neural networks which will be taught on this popular dataset in the future shall perceive the notion of art in favor of the Czech visual art. A documentary is devoted to the potential impact of this action."

(Fig. 14)

Aimee's monologue – digital guide to the exhibition AI: All Idiots

It is an artistic gesture expressing the authors' good-natured effort to make Czech art visible not only on the world art scene, but even to confuse what will be understood as art in the future with Czech art. The creators uploaded a large part of the All Idiots dataset through *Google's Crowdsourcing* application and web interface to *Google's Open Images Dataset*,²⁰⁰ which contains nine million images and from which other learning algorithms most often draw. The hypothesis and conceptual intent was that by creating a surfeit of Czech art in the category/tag "art" in a major dataset, a position of power will be gained that can potentially manifest itself in the future – artificial intelligence of the future will understand the category of art based on examples of Czech art, i.e., the category of art for artificial intelligence will potentially fully merge with the category of Czech art. However, it was more important to emphasize the important role of dataset content in the development of learning networks.

²⁰⁰ *Open images dataset V7 and extensions*. Open Images V7. (n.d.). Retrieved November 13, 2022, from <https://storage.googleapis.com/openimages/web/index.html>

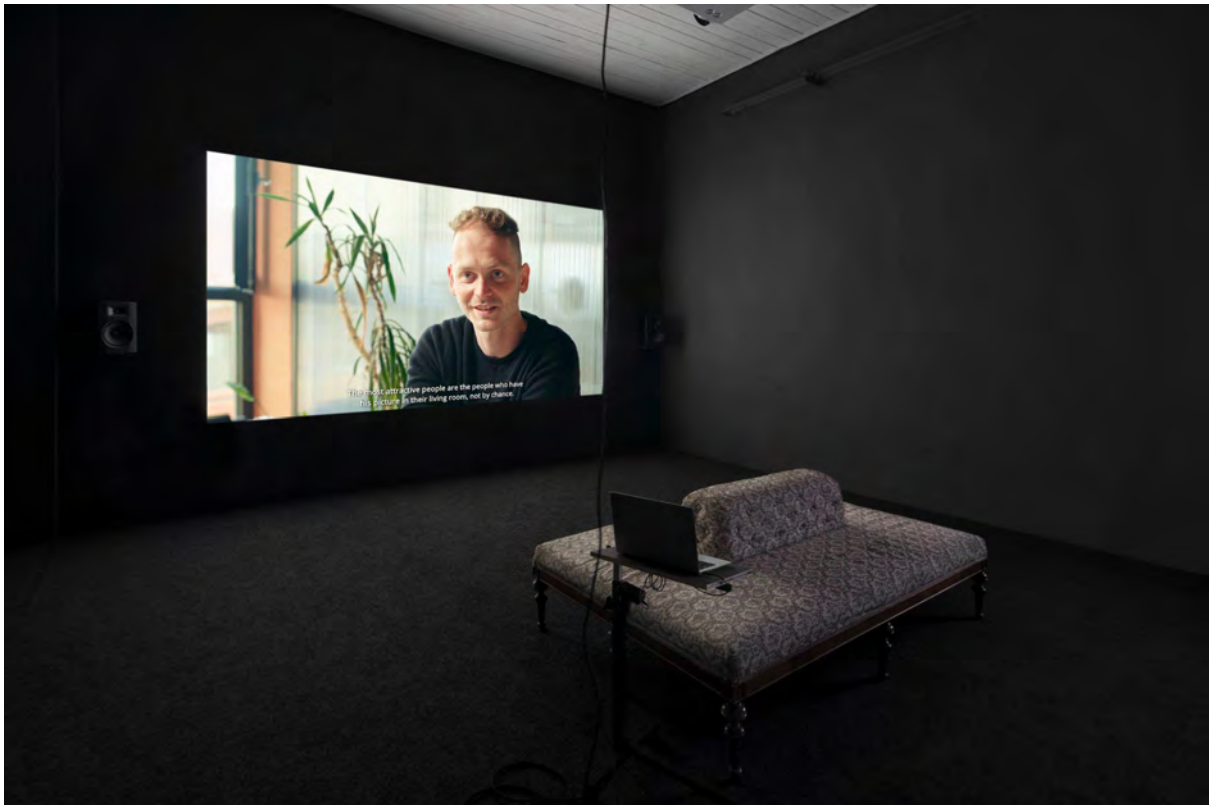


Fig. 14: *Mockument*, Andreas Gajdošík, Vilém Duha & Petr Racek: view of the installation, *AI All Idiots*, the MeetFactory Gallery, Prague, 2021, photo: Katarína Hudačínová

Jokes

"The section through the Czech art scene through the prism of machine learning has its weak spots however. Jokes are a very specific form of human expression; they are based on building an expectation and the following violation of this expectation. For artificial intelligence, the level of violation is extremely difficult to grasp. The jokes at the All Idiots exhibition confront the frequent artists' self-ironic sense of humor; humor as an artistic strategy, and the issue of artificial intelligence having a sense of humor of its own. The jokes which are read by Vladimír Havlík, were created by artificial intelligence using the names of Czech fine artists. I don't think AI understands jokes. But it is quite funny. Art needs to be taken seriously."

(Fig. 15)

Aimee's monologue – digital guide to the exhibition *AI: All Idiots*

The jokes were created using collected names of artists and artists and jokes about blondes and Chuck Norris, which we also downloaded from the internet. Subsequently, in all the jokes about blondes, the word blonde was replaced with the names of the artists. While the name Chuck Norris

was replaced by the names of the female artists in the jokes. We had the text dataset thus modified processed by the artificial intelligence text synthesis tool Generative Pre-trained Transformer 2 (GPT-2)²⁰¹ from OpenAI lab.

While it cannot be said that AI has a sense of humor, jokes created by AI are often humorous. This is because of the nature of jokes and funny situations, which are based on the creation of expectations and the sudden violation of those expectations. The effect of suddenly turning a tense expectation into nothing is common to both jokes and artificial intelligence output. But jokes can also be very valuable tools for education. They can convey complex information in a nutshell, yet not reduce the content. Understanding a joke requires the active participation of the audience, their mental involvement, thus keeping their attention alert, and also allowing the listener to figure out the punchline on their own, making it easier to remember the information. (Kramer, C., 2009). However, jokes should also be viewed critically. If we jokes around on the topic of partner disagreements with friends, we may weaken the will to resolve those disagreements with our partner. Laughter releases the tension that should lead to a solution. The ambivalence of jokes is also related to their themes. What to make fun of in a certain situation and what is over the line and could be considered bullying and belittling? Like learning algorithms, jokes are often involved in confirming and reproducing stereotypes.

Sample jokes AI: All Idiots:

Barbora Dolarová can reveal the past.

Barbora Dolarová doesn't go on the internet because the internet knows.

Barbora Dolarová can build a snowman out of cow milk.

Question: Why is Tarín Ford like a sheep?

A: They can't be goats.

Question: What do you call Tarín Ford when 90% of his intelligence is gone?

A: Divorced.

Question: What do you call the skeleton in the closet with Jiří Frický?

A: The winners have been hiding and looking for the last few years.

²⁰¹ Openai. (2021). *Openai/GPT-2-output-dataset: Dataset of GPT-2 outputs for research in detection, biases, and more*. GitHub. Retrieved November 13, 2022, from <https://github.com/openai/gpt-2-output-dataset>



Fig. 15: *Jokes*, Barbora Trnková, Tomáš Javůrek, *AI: All Idiots*, the MeetFactory Gallery, Prague, view of the installation, 2021, photo: Katarína Hudačinová

Generator

"Based on this learning process, artificial intelligence generates new image material - it seeks to create new Czech visual art. Naturally, the larger and more precise the original dataset, the more accurate the AI outputs will be. To compare: the dataset This person does not exist contains seventy thousand images of human faces. The faces that are artificially generated based on this dataset are hardly distinguishable from the actual human ones. Using one billion photographs of stones would most likely result in a convincing digital image which would feel like a photograph of a real stone. Using only a hundred photographs of stones would not give such an accurate result. The question is: is the on-line self-presentation of the contemporary art scene enough? And is Czech art uniform enough to be imitated by artificial intelligence? You can communicate with our artificial intelligence and generate your own new and original Czech art. Use the app in this room."

(Fig. 18).

Aimee's monologue – digital guide to the exhibition *AI: All Idiots*

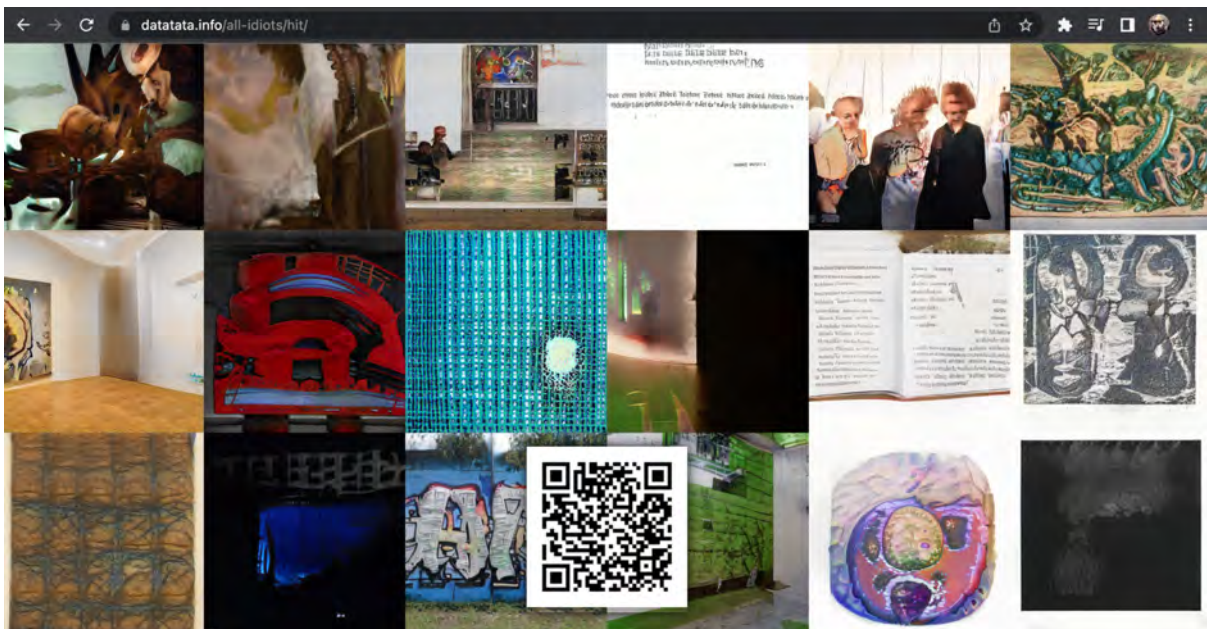


Fig. 16: Application *AI: All Idiots*, Tomáš Javůrek, print screen, Barbora Trnková, 2021

Tomáš Javůrek has programmed the mobile application AI: All Idiots.²⁰² Using the phone, the user retrieves a QR code from the website at <https://datatata.info/all-idiots/hit/> and can generate a new generation of Czech visual art – the outputs of the trained network AI: All Idiots (Fig. 20-22). The application also offers the possibility to influence the resulting image with the truncation parameter, which shows the generated image in its more complex and simpler form²⁰³ (Fig. 17). Subsequently, the image can be sent to the left or to the right, allowing the visitor to decide whether or not they think it is a work of art. The selected images are then stored in the collection. This is an interactive game that can be played by two or more players. Evaluating the generated images based on subjective judgement is a simple task that waits at the very end of a long chain of automated processes. The viewer becomes more of an observer of the completed process, whose tastes, demands and questions influence the output only minimally.

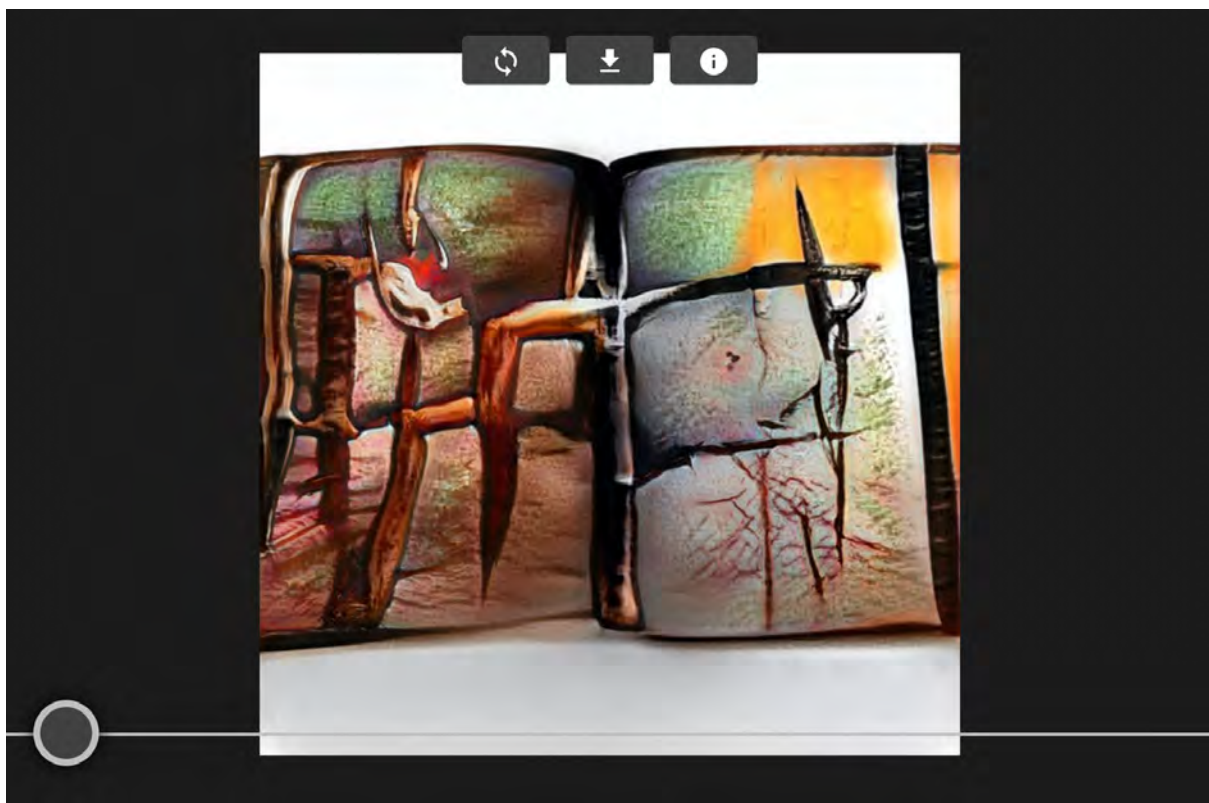


Fig. 17: Example of the effects of the truncation parameter in AI: All Idiots. Phase 1, middle and 2.
(1)

²⁰² Javůrek, T. (2021). *AI_All Idiots_app*. All-idiots/hit. Retrieved November 13, 2022, from <https://datatata.info/all-idiots/hit/>

²⁰³ Wikimedia Foundation. (2021, November 10). *Truncation*. Wikipedia. Retrieved November 13, 2022, from <https://en.wikipedia.org/wiki/Truncation>

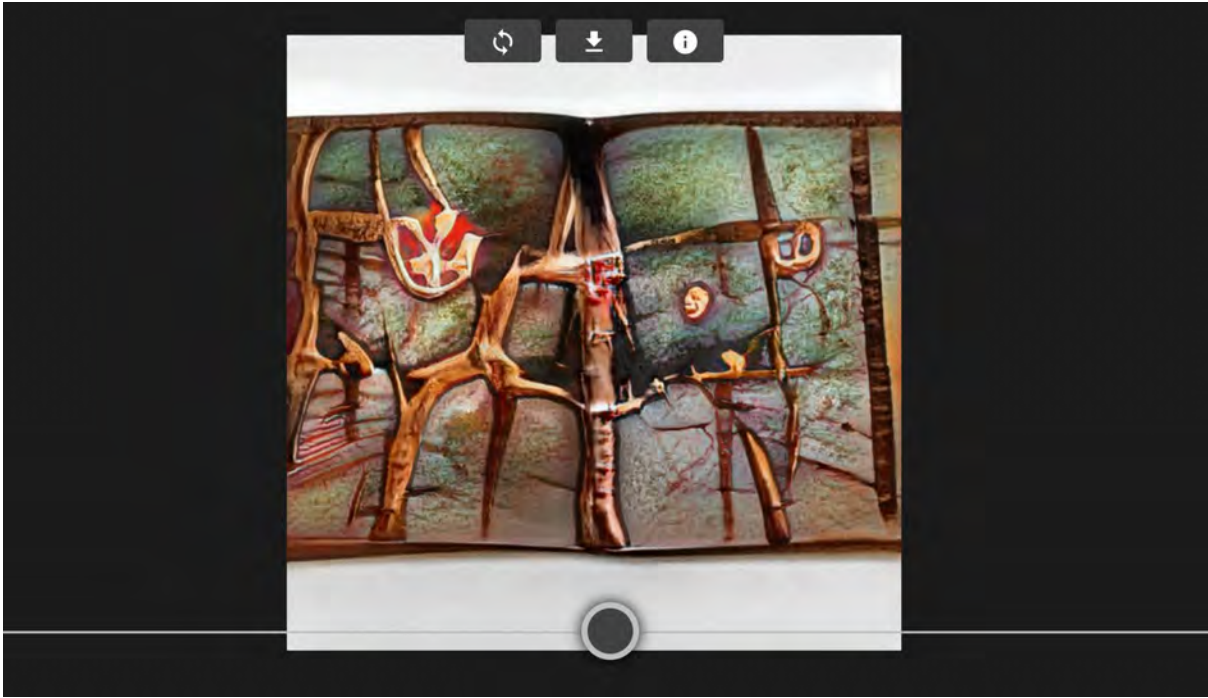


Fig. 17: Example of the effects of the truncation parameter in AI: All Idiots. Phase 1, middle and 2.
(2)

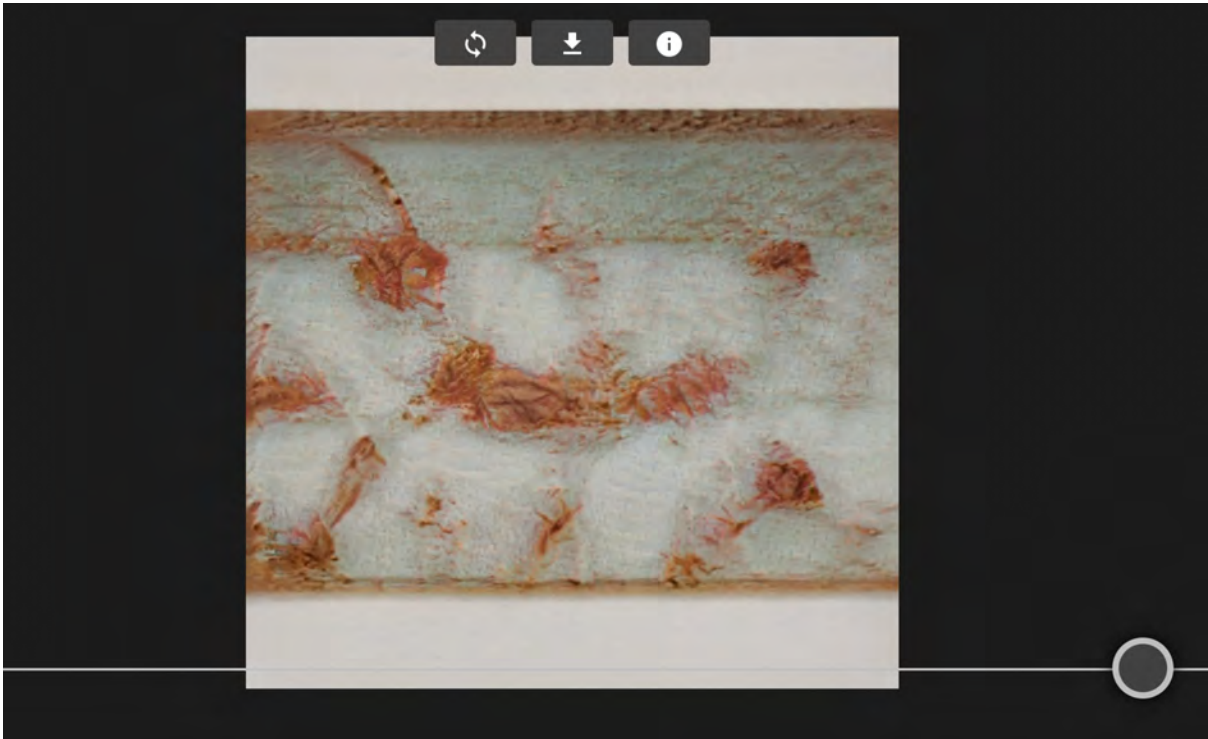


Fig. 17: Example of the effects of the truncation parameter in AI: All Idiots. Phase 1, middle and 2.
(3)



Fig. 18: Animation from generated images, Barbora Trnková, Tomáš Javůrek, view of the installation, the MeetFactory Gallery, Prague, 2021. photo: Katarína Hudačínová

In a recursive process of reflection, the visually impressive products of the AI: All Idiots network have become the subject for the work of Czech painters. Who is the author of the resulting artwork? And is it a work of art at all? How different is this software from the hired Chinese painter-workers redrawing photographs for the Western world? Aimee Zia Hasan thematized this analogy with her painting, which was a painting reproducing one of the images generated by artificial intelligence software. (Fig. 19). Another case of recursion is the placement of information about participation in the AI: All Idiots exhibition on the website of the artist whose images are part of the dataset. We observed this, for example, on the website of the artist Jiří Šigut.²⁰⁴

²⁰⁴ Šigut, Jiří. "Šigut." *Group Exhibitions* | Šigut Jiří, <http://www.sigut-jiri.cz/en/cv-1/group-exhibitions/>.



Fig. 19: Painted over images from AI: All Idiots, Aimee Zia Hasan, oil on canvas, 2021, photo: the MeetFactory Gallery

Conclusion

How could art engage in a creative dialogue with a world co-created by digital technologies and learning algorithms with their own agenda, without unreflectively slipping into a mechanical confirmation of stereotypes? The creativity of artificial intelligence lies in tuning in to expected and unexpected schemas and patterns. Like a sensitive photographic material, the architecture of the hidden structures in which art takes place is gradually revealed to us, sharpening the features of the biases and automatisms we associate with art. If we define art as that which shows us the unseen, then artificial intelligence is an effective artistic tool. A tool suitable for taking away existing cultural and aesthetic objects – the Pokémon we have flooded our view with in the past without noticing.



Fig. 20: Example of generated image, Barbora Trnková and Tomáš Javůrek, AI: All Idiots, 2021 (1)



Fig. 21: Example of generated image, Barbora Trnková and Tomáš Javůrek, AI: All Idiots, 2021 (2)



Fig. 22: Example of generated image, Barbora Trnková and Tomáš Javůrek, *AI: All Idiots*, 2021 (3)

Works cited

BBC. (2022, August 24). *Ai rapper Fn Meka dropped by Capitol over racial stereotyping*. BBC News. Retrieved November 13, 2022, from <https://www.bbc.com/news/newsbeat-62659741>

Databáze současného umění: Artlist - Umělci. Artlist. (2015). Retrieved November 13, 2022, from <https://www.artlist.cz/>

Dazed. (2022, August 26). *Who is FN Meka, the AI rapper cancelled for digital blackface?* Dazed. Retrieved November 13, 2022, from

https://www.dazeddigital.com/music/article/56833/1/who-is-fn-meka-the-ai-rapper-cancelled-for-digital-blackface-capitol-gunna?utm_source=facebook&utm_medium=social&utm_campaign=dazedfb&fbclid=IwAR1aGFu9NeHnUKHFAtBFzB4MocfqeJ55XfAfN3JmWCIwBwwzq0rs w6JriOQ

Fabuš, P. (2019). Datatata: Data and Art 2019 . In *Artificial Affirmation: Common Sense to the Nth Power* (pp. 75–91). Brno, Česká republika; FaVU VUT.

Javůrek, T. (2021). *AI_All Idiots_app*. All-idiots/hit. Retrieved November 13, 2022, from <https://datatata.info/all-idiots/hit/>

Javůrek, T., Meixnerová, M., Trnková, B. “AI: All Idiots.” *MF Gallery Reader*, MeetFactory, 3 June 2022, <https://galleryreader.com/exhibition/ai-all-idiots/>.

Joler, V., & PASQUINELLI, M. (2020). *The nooscope manifested: AI as instrument of knowledge extractivism*. The Nooscope Manifested: AI as Instrument of Knowledge Extractivism. Retrieved November 12, 2022, from <https://nooscope.ai/>

Kramer, C. (2009). *The philosophy of humor (part 3): First Tuesday Lecture Series, Rock Valley College, 3/6/2009*. Academia.edu. Retrieved November 13, 2022, from https://www.academia.edu/video/lmK5Zj?email_video_card=title&pls=RVP

Kulka, T. (2002). *Kitsch and art*. The Pennsylvania State University Press.

Manovich, L. (2018). *Ai aesthetics*. Strelka Press.

Metazoa-Org, & Javůrek, T. (2021). *Metazoa-org/all-idiots: The project ai: All idiots*. GitHub. Retrieved November 13, 2022, from <https://github.com/metazoa-org/all-idiots>

Midjourney ai art generator from text. Vivipic. (2022, July 18). Retrieved November 12, 2022, from <https://blog.vivipic.com/us/midjourney/>

Midjourney. (n.d.). Retrieved November 12, 2022, from <https://www.midjourney.com/home/>

Morton, T. (2013). Introduction. In *Realist magic: Objects, ontology, Causality* (pp. 15–39). essay, Open Humanities Press.

NVlabs. (n.d.). *NVlabs/stylegan: StyleGAN - Official Tensorflow Implementation*. GitHub. Retrieved November 13, 2022, from <https://github.com/NVlabs/stylegan>

Open images dataset V7 and extensions. Open Images V7. (n.d.). Retrieved November 13, 2022, from <https://storage.googleapis.com/openimages/web/index.html>

Openai. (2021). *Openai/GPT-2-output-dataset: Dataset of GPT-2 outputs for research in detection, biases, and more*. GitHub. Retrieved November 13, 2022, from <https://github.com/openai/gpt-2-output-dataset>

Segmentio. (n.d.). *Segmentio/nightmare: A high-level browser automation library*. GitHub. Retrieved November 13, 2022, from <https://github.com/segmentio/nightmare>

Stassen, M. (2021, April 1). *This robot rapper has 9m followers on TikTok. the company that created him thinks traditional A&R is 'inefficient and unreliable'*. Music Business Worldwide. Retrieved November 13, 2022, from <https://www.musicbusinessworldwide.com/this-robot-rapper-has-9-million-followers-on-tiktok-his-creator-thinks-traditional-ar-is-inefficient-and-unreliable/>

Šigut, Jiří. “Šigut.” *Group Exhibitions* | Šigut Jiří, www.sigut-jiri.cz/en/cv-1/group-exhibitions/.

Weizenbaum, J. (2002). In *Mýtus počítače* (pp. 94–94). Moraviapress OPS.

Wikimedia Foundation. (2021, November 10). *Truncation*. Wikipedia. Retrieved November 13, 2022, from <https://en.wikipedia.org/wiki/Truncation>

Wikimedia Foundation. (2022, September 8). *GPT-2*. Wikipedia. Retrieved November 13, 2022, from <https://en.wikipedia.org/wiki/GPT-2>

Žižek, S. (2017, November 7). *Ideology is the original augmented reality*. Nautilus. Retrieved November 13, 2022, from <https://nautil.us/ideology-is-the-original-augmented-reality-2-236875/>

List of cited artworks and curatorial projects

AI: All Idiots, the MeetFactory Gallery, Praha, (2021), curators: ScreenSaverGallery, Implementation: Bernartová, J., Duha, V., Gajdošík, A., Hasan, Z. A., Havlík, V., Javůrek, T., Meixnerová, M., Racek, P., Smetana, M., Ševců, P., Škapa M., Trnková B., Technical execution: Javůrek, T., Jeřábek, K., Pražák, J., Exhibition architecture: Tomšů J., (Exhibition partners: State Cultural Fund of the Czech Republic • Faculty of Fine Arts, Brno University of Technology • Technology Agency of the Czech Republic)

Bernartová, J. & Javůrek T., *Ai: All Idiots - Film*, video, MeetFactory Prague (2021)

Bláhová, E., Jindrová, T., *Other Knowledge*, a long-term theme of the dramaturgy of the MeetFactory Gallery, Cycle of 9 curated exhibitions, Prague, (2020-2022)

Duha, V., Gajdošík A. & Maleček O., *Ai: All Idiots - Mockument*, film, MeetFactory Prague (2021)

Javůrek, T., Meixnerová, M., Trnková, B., *ScreenSaverGallery*, net art exhibition space, application, (2013-present), online

Javůrek T., *Ai: All Idiots – Statistics*, print on the wall, MeetFactory Prague (2021)

Javůrek T., *Ai: All Idiots – Inline*, print on paper, MeetFactory Prague (2021)

Javůrek T., Trnková B., *Ai: All Idiots – Generator Animation*, video, MeetFactory Prague (2021)

Javůrek T., Trnková B., *Ai: All Idiots – Samples*, print on PVC, MeetFactory Prague (2021)

Javůrek T., Trnková B., & Havlík V., Ševců P. - *Ai: All Idiots – Jokes*, audio, MeetFactory Prague (2021)

Javůrek T. & Jeřábek K., *Ai: All Idiots - Application*, application, MeetFactory Prague (2021)

Le, B. & Factory New & Kyle the Hooligan Anonymous, FN Meka., application, a virtual rapper and influencer, (2019– c. 2021), online

Meixnerová M. & Hasan A. Z., Pražák J., Trnková B., *Ai: All Idiots - Aimee*, interactive digital guide, MeetFactory Prague (2021)

Smetana M. & Javůrek T., *Ai: All Idiots - Animation*, 4 videos, MeetFactory Prague (2021)

Smetana M. & Maleček O., *Ai: All Idiots – Eyes on Stalks*, MeetFactory Prague (2021)

Trnková B., *Ai: All Idiots - Showcase*, video, MeetFactory Prague (2021)

5.2 Digital Technology and the Critical Aspect in Art: Exhibition Inhuman Art in the ScreenSaverGallery

Originally written as “Digital Technology and the Critical Aspect in Art. Exhibition on *Non-human Art* in the ScreenSaverGallery and an attempt to disrupt the multifaceted monochrome through non-human art” for Jana Ovčáčková, Lucie Hájková and Jana Nedomová, eds., *Art as Research, Research as Art. Department of Art Education Conference Proceedings* (Brno: Masaryk University, 2020), currently in preparation. For this publication, the original text has been slightly modified by its author.

According to media theorist Alexander Galloway, critical reflection on contemporary technology through artistic means can go deeper into the nature of technology than others. The critical aspect present in works of art can be clarified in various ways. Following the example of François Laruelle’s *concept of vision*, the critical aspect will be seen in this text as an inherent part of artistic creation in general. According to Laruelle, *Vision* is a critique of a human-defined and inhabited World, but through the practice of *Vision* (which is unique not only to artists), it is possible to move beyond the human World. Moving beyond the human became the subject of an open call and subsequently a thematic exhibition of *Inhuman Art*, which I have curated at the turn of 2018 in the ScreenSaverGallery, an online gallery in computer screensavers. This article aims to clarify the starting points for the creation of the exhibition and to focus on its evaluation.

Introduction

Several reasons can be considered for why I have decided to organise an exhibition for the ScreenSaverGallery with the theme and title of *Inhuman Art*. One of them, for example, is that the ScreenSaverGallery is a gallery in a screensaver, known to turn on only when the user – the human being – leaves the computer. Thus, artists can broadcast their works to the non-human, they can present art to comfortable chairs and abandoned office walls, as Joseph Beuys once did when explaining art to a dead hare. Contemporary technologies, due to their non-human speed and complexity (to which everyone contributes through their activity on the computer by producing data), wave the theme of the non-human before our eyes, like a red flag. At the same time, it is a welcome

and necessary opportunity to enrich our notions of the world's habitability with non-human entities and to establish relationships with them. This isn't easy, however, necessitating the abandonment of the familiar human world – complete with its safe categories. It means not being afraid to encounter topics that are taboo on the level of human self-consciousness; to treat traumas we have no idea we are suffering from. This gauntlet is currently being taken up by several researchers in various manners across disciplines, and artists are no exception.²⁰⁵

As mentioned above, the interest in the non-human is related to contemporary technologies – the computer tools we use daily. And because the ability to develop and use tools is one of the basic evolutionary advantages of mankind, I was motivated to organise the exhibition *Inhuman Art* inspired by the idea that the artist, without necessarily seeing it as such themselves, conducts a very intimate non-verbal conversation with non-human entities.²⁰⁶ The materials and material part of the tools that the artist uses in their work can be considered non-human. The final form of a work of art, such as a granite sculpture, depends not only on the artist's imagination, but also on the granite material's properties, which respond to the artist's creative intentions through the creative power of its colour, density, reflectability, surface, and several other expressions of its non-negotiable materiality.²⁰⁷ Of course, this dialogue is not only the domain of artists: everyone creates in a more or less reflected interaction with their surroundings and, of course, also in interaction with their own body. And this applies to thinking as well.²⁰⁸ But to begin with, it can be said that artists find themselves in this dialogue even more purposefully. I had the idea that artists could therefore bring knowledge to a heated debate about the non-human through an exhibition in which they would take a critical look at the human position.

The exhibition *Inhuman Art* in ScreenSaverGallery was preceded by an open call distributed online via *Rhizome, net.time* and other mailing lists and social media. Artists were asked to address their work specifically to the non-human. Because of that, as I am a human being, I did not feel entitled to curate the final selection and to exclude some of the submitted works. Therefore, almost all of the artworks were included in the exhibition with only a few works not related to the non-human topic excluded. To strengthen the thematisation of a subject's non-specificity, all authorial contributions were published anonymously and the exhibition participants were listed in alphabetical order on the gallery's website <https://screensaver.metazoa.org/>.

Although the technical parameters of the ScreenSaverGallery enable to create a work that completely excludes a person from events, for example, through the use of peer-to-peer communication between computers, approximately 50 artists made do with video files, sound files,

²⁰⁵ See, for example, Veronika Sellnerová, *Post post-internet: Mapování vývoje české umělecké scény* (Post post-internet: Mapping the Czech art scene development, master's thesis, Brno: Masaryk University, 2018), accessed October 13, 2019. <https://is.muni.cz/th/xhxfe/>.

²⁰⁶ This idea is unconfirmed, yet motivated by the observation and personal interpretation of the experience of my artistic practice.

²⁰⁷ Besides, the artist conducts a dialogue with several components within the creation of a single work. Concepts, works by predecessors, dialogue with art as such, with a theme, etc., also play a role. This idea could also be confirmed by experience in the history of art, when the arrival of a new artistic means of expression, media, a new stream of thought, etc., creates new aesthetics.

²⁰⁸ Palo Fabuš and Luboš Svoboda, *Přednáška o vznikavosti* (Praha: Lačnit Press, 2017).

digital photographs, and graphics. They've expressed their relationship to the topic through narrative stories, with the help of metaphors, in search of non-human aesthetics, processing their feelings to the topic or manipulating the situation when the screensaver turns on in the room. However, almost all of the works have in some form contained a critical reflection on contemporary computer technologies as well and concerning them the changing position of mankind as well. I have organised this ScreenSaverGallery exhibition to open up a space for the experience and critical reflection of possible connections between contemporary technology, art, and the non-human. The proposal of how these three components are interrelated is the subject of the following chapters. We will be accompanied along the way by two authors: the philosopher-non-philosopher²⁰⁹ François Laruelle and the writer and media theorist Alexander Galloway, who builds on François Laruelle's ideas in several of his texts.

We will look at the trinity of technology–art–non-human here from three angles. In the first chapter, we will focus on a critical aspect of the artworks of authors working with technology. Next, in the second and third chapters, “Data and Information” and “Many Forms of the Different, One Form of the Same”, along with Alexander Galloway, we will take a closer look at the nature of these technologies, and how artists can contribute to the reflection of technology. And we will find that it depends a lot on the starting position. In the final chapter “Digitality and the Critical Aspect in Art”, we will compare this initial position with the position in François Laruelle's *Vision*, which is seen here as a way out, as human.

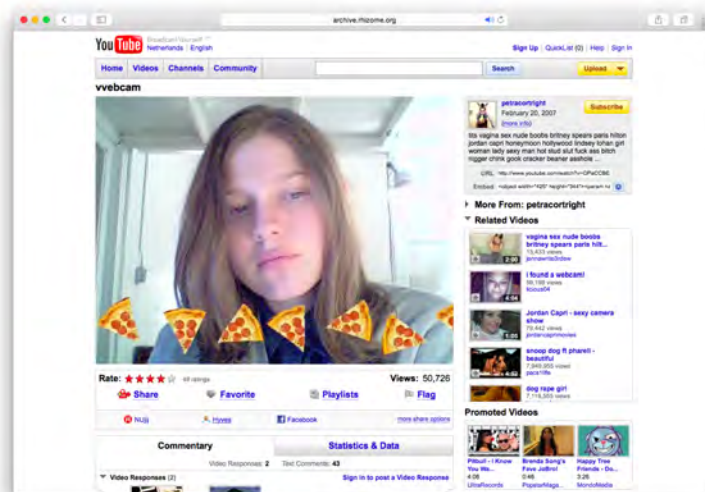
The Critical Aspect in a Work of Art

A critical reflection on contemporary technologies can often be found in works by contemporary artists. These may be artists' manifestos, as is the case in the well-known manifesto *Art, Power, and Communication* by Alexei Shulgin from 1996²¹⁰. Shulgin criticises (a) techno-optimistic interactive installations, which he says manipulate rather than represent, (b) the artist's deep-rooted-ego, (c) artistic artefacts as fetishes, and finally, (d) art itself. Seemingly without an obvious critical aspect, *VVEBCAM*²¹¹ by Petra Cortright from 2007 also contains a critique of technology. The author filmed herself with an indifferent expression and mechanically accompanied the video with banal gifs. In the context of other YouTube videos, in which users are engaged in active self-presentation, her contribution seems critical.

²⁰⁹ François Laruelle is the author of the so-called *non-philosophy*, more, for example, here: François Laruelle, “A Summary of Non-Philosophy: The Two Problems of Non-Philosophy,” *Pli: The Warwick Journal of Philosophy* 8 (1999): 138–148, accessed October 27, 2019. https://plijournal.com/files/laruelle_pli_8.pdf

²¹⁰ Alexei Shulgin, “Art, Power, and Communication,” *I/2_* (October 7, 1996), accessed October 20, 2019. <https://v2.nl/archive/articles/art-power-and-communication>

²¹¹ Petra Cortright, “VVEBCAM,” *Net Art Anthology* (2007), accessed October 20, 2019. <https://anthology.rhizome.org/vvebcam>



Petra Cortright, *VVEBCAM*, Screenshot from the reconstructed *YouTube* site, accessed December 28, 2019. <https://anthology.rhizome.org/vvebcam>.

Although an artist may be aware of the critical aspect in the creative process and construct it consciously, it may not be something they are actively involved in at all. The subjects of this critique are combined in the works and cover a whole range of existing and emerging topics. From the obvious ones, such as software, to the subtle and more abstract ones, such as the nature of storing and transforming images in our memory.

Also in the case of works exhibited in the exhibition *Inhuman Art*, a critical reflection of technology appears in various ways. For example, in the short film called *U: your smart toilet assistant*, Marie Louise Juul Søndergaard²¹² shows what unpleasant consequences can occur when relying on a service-assistant with artificial intelligence. Based on the chemical analysis of urine, the assistant calculates the woman's fertile and infertile days, eventually making a mistake at a crucial moment because the woman's body is more unpredictable than the assistant's artificial intelligence predicted. This is a critical aspect embedded in the subject matter of the work. This is similar in Darina Alster's *Posthuman Research* action piece²¹³, where a costume designer discusses a pile of computers and asks explicit questions to herself and the audience about the future of the relationship between a machine and a human being. Andreas Bunte's series of videos entitled *Interludes*²¹⁴, on the other hand, already approaches the topic of the reflection on technology with a finer resolution and touches on the relationship between technology and mankind on a more abstract level. In Bunte's static camera videos, we observe several strange kinetic home-made objects reminiscent of the visual

²¹² Marie Louise Juul Søndergaard, "U: your smart toilet assistant," *Mljuul.com* (2018), accessed October 28, 2019. <https://mljuul.com/U>.

²¹³ Darina Alster, "Posthuman Research," *Darinaalster.tumblr.com* (2016), accessed October 28, 2019. <https://darinaalster.tumblr.com>. See the documentation in Figures Appendix.

²¹⁴ Andreas Bunte, "Interludes," *Andreasbunte.net* (2018), accessed October 28, 2019. http://andreasbunte.net/Interludes_frameset_n.html. See the documentation in Figures Appendix.

aids of an intensely interested scientist. The videos show scientific research rather as an excuse for man's voyeuristic interest in the effects of mechanical and technological processes. Based on this work we can recognise this voyeurism as a human quality that has an irreplaceable position concerning the form of current technologies.

In general, the critical aspect of art is traditionally associated with avant-garde trends, which have been more or less accentuated in the various stages of art history since its inception and are still present.

Data and Information

It can be said that the critical aspect in some form is one of the basic ingredients that artists use. In the case of artists working with digital technologies, we may encounter a critical reflection on these technologies. These technologies use data and information. Alexander Galloway addresses the question of what data and information are, the difference between them, and what criticism of these technologies should look like, in his book *Laruelle: Against the Digital*²¹⁵ and in his article "Are Some Things Unrepresentable?"²¹⁶. Galloway states that, from an etymological point of view, data is a given. So these are not measured facts, but unspecified given things, which do not yet have a clear form, not even a visual one.²¹⁷ On the other hand, information is something that has been in-formed, inserted into a form. Data is a virtual uninterpreted and indistinguishable basis, while information is already a state where data is put into some form. However, to put data into some form, we need to develop certain tools.²¹⁸ We know from experience in designing data interpretation models that to create tools for shaping input data, we need to know what we want to use the data for. The purpose is therefore based on some intention and the intention on some specific position. The purpose points to the initial starting position, which is not neutral. There is a significant difference if you interpret the same input data from the position of an engineer-programmer who has been given an assignment or an artist with their own motivation. In each of these cases, we will work with other tools for interpreting this data, and the result, i.e. the information, will be fundamentally different.²¹⁹

Therefore, the information that is to be an objective result of data analysis informs us far more about the form of tools and rules that we used to interpret the input data, and about the position from

²¹⁵ Alexander Galloway, *Laruelle: Against the Digital* (London: University of Minnesota Press, 2014).

²¹⁶ Alexander Galloway, "Are Some Things Unrepresentable?," *Theory, Culture & Society* 28, no. 7–8 (2012): 85–102, accessed October 21, 2019. <http://raley.english.ucsb.edu/wp-content/Engl800/Galloway-some-things-unrepresentable.pdf>

²¹⁷ Ibid.

²¹⁸ Ibid.

²¹⁹ Ibid.

which we generated these rules than about the data itself. Instead of information from the data, tools and rules for their analysis are distributed, along with the starting points, the entry positions on which these tools designs were based. In the case of art, the tools used by artists are developed and distributed. These tools are then viewed, analysed and shared as artistic strategies and styles.

Additionally, there is another relationship. The harder it is to grasp the input data, the more abstract and ephemeral it is, the stronger the political nature of the input position from which the tools for interpreting this data were generated may manifest itself.²²⁰ Artists in particular work with less tangible themes, which is why their search for starting positions is so important.

Many Forms of the Different, One Form of the Same

Galloway's text also demonstrates that when the starting position does not change, the data is only interpreted on one level and many forms of the same arise.²²¹ In the case of the exhibition *Inhuman Art*, we can look at many of what are in principle similar gifs with a political theme by Sandra Araújo²²², in which the author layers incoherent visual elements collected from the Internet breaking with the common aesthetics of websites and news servers. The artist often adds excerpts from editing programs, computer game citations, photo documentation from online news magazines, or parts of the code to her collages. Although there is an effort to reveal the behind-the-scenes visual content associated with current technologies, it is ultimately enriched with additional aesthetics. Galloway says that artists, although they tend to reflect on technology, often only disrupt it superficially, creating a disturbing work of distorted aesthetics, but concerning the interpretation of technology, they only establish a different form of the same. A number of visually appealing works are created which, through certain aesthetics, give us an experience of the starting position, which we could describe as an attempt to critically reflect on current technologies and their political levels.

But how do you break out of the “multifaceted monochrome”, from the repetition of cycles of ever newer forms of the same, so the framework of this starting position is not just an attempt to reflect on technology? Galloway further describes authors who reflect on technology by turning it upside down and creating technology for art. One form of the many is created. This is the case in works by Andy Warhol, who, in this sense, actually created a mechanism for the production of works of art. In the case of the *Inhuman Art* exhibition, we could perceive the ScreenSaverGallery itself as a participatory machine for art in the sense that the ScreenSaverGallery shows all the displayed works as screensavers. Just as Warhol takes over ready-made photographs and posters to create similar graphic

²²⁰ Ibid.

²²¹ Ibid.

²²² Sandra Araújo (@S__4RA). 2013. Twitter, accessed October 30, 2019. https://twitter.com/s__4ra?lang=cs.

sheets, in principle the ScreenSaverGallery accepts video and audio to create what are primarily similar screensavers that become next-level art.

However, none of the aforementioned strategies offers a critical reflection on technologies that would not slip into the mechanical production of either many forms of the same or one form of the many. Galloway's analysis of the nature of data and information suggests that their deeper reflections would have to be based on the search for and finding of quite different and lesser-known entry positions.

Digitality and the Critical Aspect in Art

These entry positions are located in places remote to humans, in places that are distant from the nature of human perception and thinking. The key to where to look for a human position that would allow us to define a space that could be found outside itself could again provide us with reflections on current technologies. In addition to the fact that current technologies use data and information, they are also characterised by being digital. Galloway likens digitality to an insatiable beast, paraphrasing François Laruelle's statement on philosophy.²²³ Philosophy is the result of a process of a certain type of human thinking. And there is a perception that this type of thinking is to a large extent naturally associated with the process of distinguishing and assigning characters. According to this opinion, we are not used to thinking other than to divide reality into conceivable and nameable units, which we then juggle as we think.²²⁴ A clearly defined concept can be manipulated, can be pointed at with a finger (Latin *digitus*²²⁵) and put into various contexts, into sets, it can be sorted, added, rearranged. This is important for a person because it allows them to orient themselves and react purposefully even in a very complex world. This digital thinking is also gradually creating a human position, the reflection of which is embodied in contemporary digital technologies.

In a gesture in which artists critically reflect on digital technologies, they de facto reflect on their origins in this manner of human thinking. So if we want to look for a non-human position, it should be outside of human thinking. If we want to emerge from the human-digital space, it is necessary to step beyond digital thinking and leave behind the concept of wholes and see beyond them. And Laruelle's concept of attitude in the *Vision* arises precisely from abstracting from the human thought of the inhabited World.²²⁶ The human can be perceived as what is enlightened, objectified by human

²²³ Galloway, *Laruelle: Against the Digital*, xviii.

²²⁴ Fabuš and Svoboda, *Přednáška o vznikavosti*.

²²⁵ "Digitus," *Latinský slovník.latinsky.cz* (2009), accessed October 27, 2019. <http://latinsky-slovník.latinsky.cz/cesko-latinsky/digitus.html>.

²²⁶ See François Laruelle, *The Concept of Non-Photography* (Urbanomic/Sequence Press, 2015).

knowledge, it can be pointed at with a finger. Laruelle likens it to taking a photo: there is a flash that illuminates the landscape all too quickly, the mountains of the World are drawn.²²⁷ We are so inhabited in this World that we do not doubt its originality. Laruelle reveals that this kind of thinking is related to the presupposition of perception.²²⁸ The presupposition of perception is this too-quickly-created photograph, which depicts and divides by light those things that continue to become objects of thought. This presupposition means that one thinks only of the things which have been partly already imagined and the rest has been devisable, things which have been already sensed, seen without being aware of. However, this excludes entire areas. All those broad areas located outside of human perception and beyond this presupposition of perception are thus placed out of further human interest.

According to Laruelle, *Vision* does not require presupposition of perception and can move outside the human world. The assumption in perception is rather binding in the perspective of *Vision*. *Vision* is a position that abandons objects from the World. So, this attitude is already outside of the world, it is non-human.

Conclusion

If we tried and looked at the exhibition *Inhuman Art* in the way of the position of *Vision*, we could have abandoned the names, concepts, artistic intentions. We could omit metaphors, aesthetic categories, forms of critical reflections, current theoretical contexts, we should forget about works, exhibitions, artists, and even culture, etc. Then we should abandon that we are trying to abandon something and now we should try to slowly perceive works peripherally, subconsciously. We can go to cook something, for example, and do as if nothing is going on. And a week later, on some appropriate occasion, ask yourself how a work looks at the world, how it sees it.

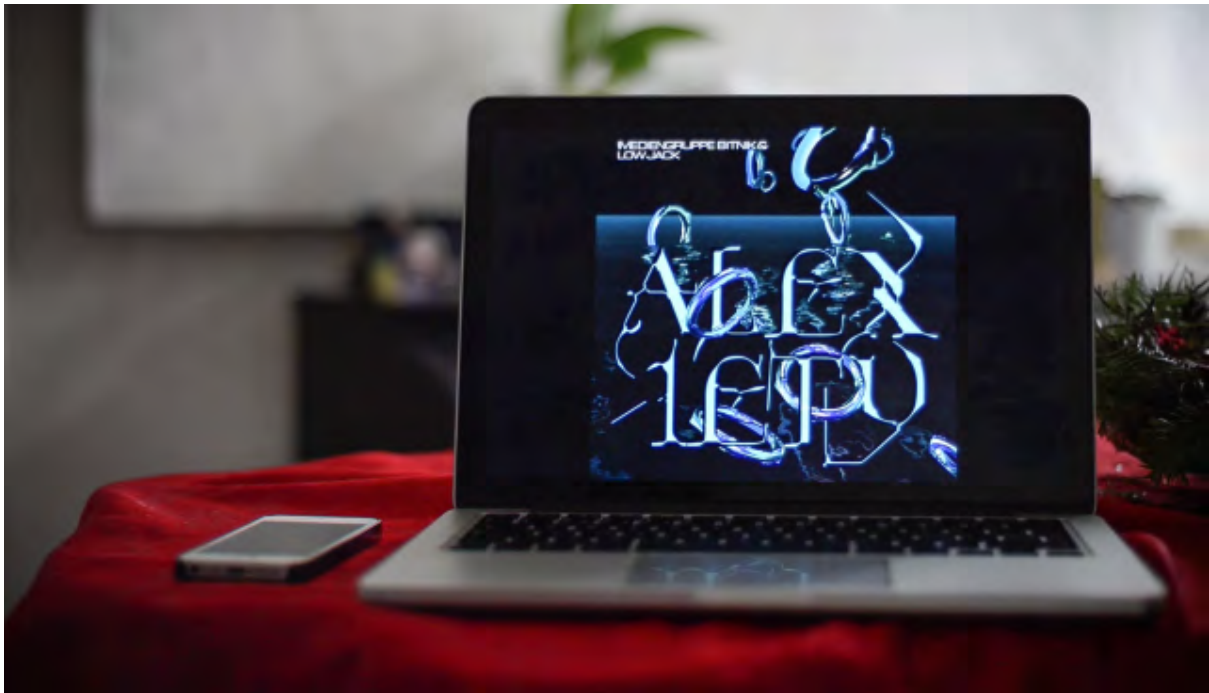
²²⁷ Ibid.

²²⁸ Ibid.

5.3 Fotodokumentace výstavy *Inhuman Art*

December 6, 2018–May 6, 2019, ScreenSaverGallery. Curated by & (Barbora Trnková).

Images (c) Barbora Trnková, ScreenSaverGallery.



!MEDIENGRUPPE BITNIK and Low Jack, *ALEXIETY*, 2018.



Darina Alster and Johana Střížková, *Posthuman Research*, 2016.



Andreas Bunte, *Interludes*, 2018.



Kateřina Olivov, *Giant Golden: Summer*, 2018.



s4ra, *crystal CL34R*, 2018.



Sandrine Deumier, *Pink party*, 2018.



Marie Louise Juul Søndergaard, *U your smart toilet assistant*, 2018.



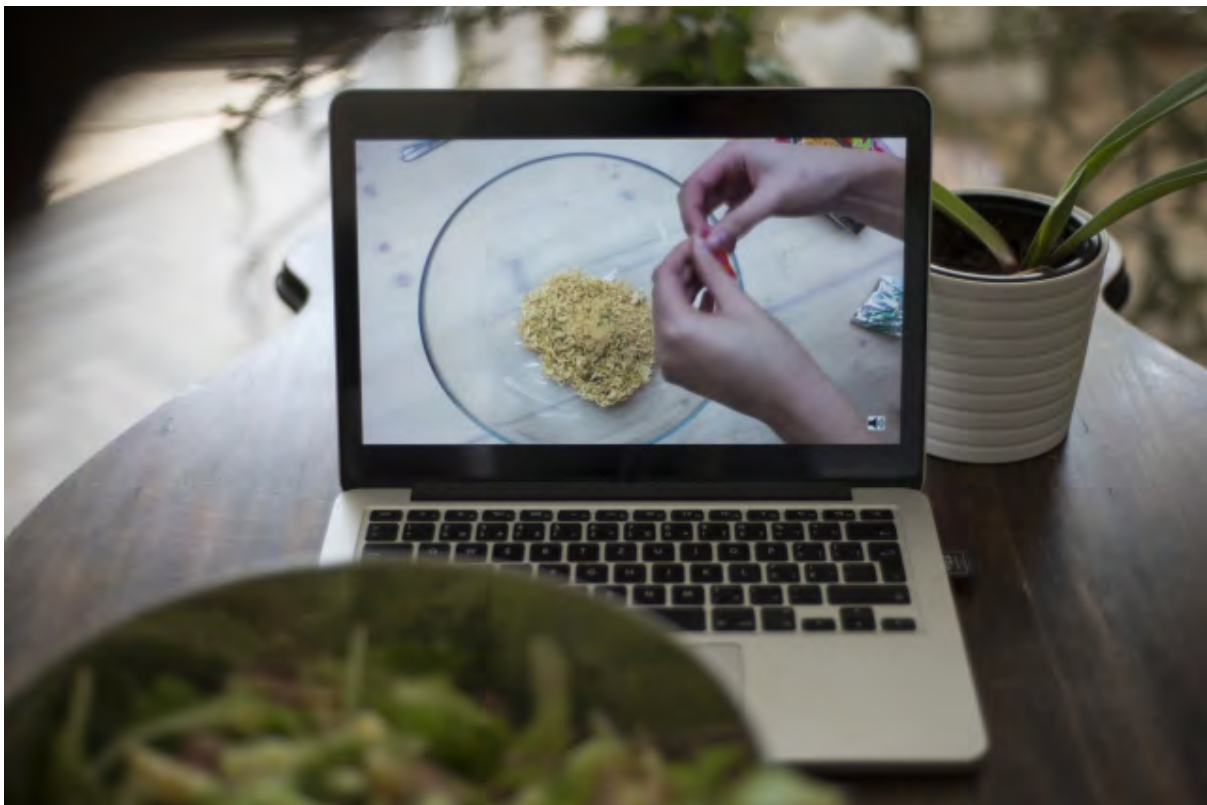
Qiao Lin, Paul Heinicker, Daria Stupina and Lukáš Likavčan, *Altai*, 2018.



Lenka Klodová and Jaroslav Žváček, *Akvárium se staroočky*, 2018.



Aram Bartholl, *The Perfect Beach*, 2018.



5D kolektiv (Nikol Štrobachová, Markéta Slaná, Kryštof Novák, Marketa Kilhof), 2018.

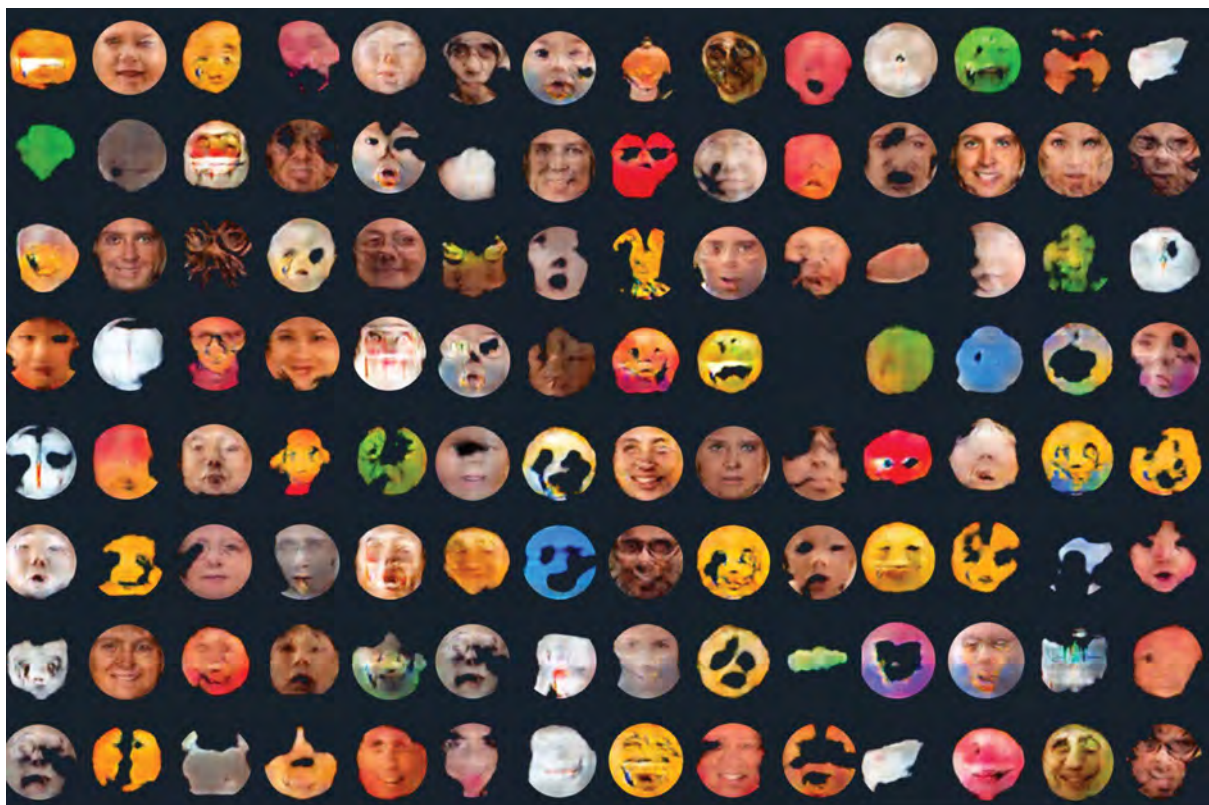


Fair Brane, *Centered*, 2017.

5.4 Bastards I

& (Barbora Trnková & Tomáš Javůrek), <https://t.me/mtzaiobot>, Generátor samolepek. Panke gallery, Zentrum für Netkunst, Berlin, DE, 2020, *Telegram*, chatovací aplikace, online

Dílo vzniklo pro chatovací aplikaci *Telegram* v rámci online rezidence *Zentrum für Netkunst* v Berlíně. Bot pro automatické generování Sticker setů pro sociální síť Telegram. Bot generuje samolepky na základě naučené neuronové sítě DCGAN z dvou sloučených obrazových datasetů lidských tváří a emotikon. Některé technologie mají nesporné ambice vyřazovat lidského aktéra ze hry - umělá inteligence. Intuitivně jsme se už toho tématu dotkli např. v práci *Generace princezen*. Téměř nekonečné sady hybridních kreatur tvářících se jako smajlíci se znaky lidských tváří nebo naopak. Podkladem pro učení umělé inteligence byly tisíce fotografií lidských tváří různého věku a tisíce variant oblíbených emotikon. Tímto rozšiřujeme škálu emocí emotikonů.





Bastards I, emotikony, Telegram, screenshot obrazovky mobilu, & (Barbora Trnková & Tomáš Javůrek), 2020

5.5 Like-Un-Like

*Like-Un-Like*²²⁹ je webová, klientská aplikace nezávislá na serveru, kterou jsme vytvořili ve spolupráci s Tomášem Javůrkem. Aplikace se spustí uživateli automaticky při připojení k síti WiFi. Like-Un-Like tematizuje shromažďování a interpretaci dat. Soustředí se na moment naší nepozornosti (unešení pohledem z okna letadla u něhož ani nemůžeme vystoupit) a transferuje naši lidskou interakci na monetizovatelnou hodnotu. V případě Like-Un-Like shromažďování dat interakce uživatele probíhá pouze v paměti počítače uživatele a není poskytována žádné další straně. Na konci hry si ji naopak může prohlédnout sám uživatel a poskytuje je zpět uživateli více či méně smysluplným způsobem.

“ Aplikace sbírá informace o našem chování a vyhodnocuje jak dlouho si prohlížíme každý jednotlivý obrázek, jak rychle listujeme, jak se dotýkáme displeje; každý náš pohyb je monitorován. Na rozdíl od běžných internetových aplikací máme nasbíraná data k dispozici a na konci prohlížení si je můžeme stáhnout. Autoři aplikace Líbí-Ne-Líbí je záměrně neukládají. Výstup našeho uživatelského chování se běžně stává součástí neustále narůstající sítě dat, v níž se řetězí vazby a struktury, ve kterých přestáváme fungovat jako jednotlivé ohraničené osobnosti, individua, ale stáváme se novou identitou, dividiem, jehož podstatou je prolínání, sdílení, nestabilita a změna, vzdálená antropocentrickému vnímání světa. Komunikaci s touto „ne-lidskou“ datovou entitou se pokusí zprostředkovat performativní vystoupení v průběhu konání výstavy. Prezence on-line výstavy v galerijním prostoru má svá specifika a řeší řadu otázek vztahujících se také k institucionální kritice galerie a způsobu, jak v něm může být tento typ uměleckého díla prezentován. V případě výstavy Líbí-Ne-Líbí zvolili autoři možnost umístit elektrický čip z počítače na policičku knihovny studijního prostoru Vašulka Kitchen Brno, a napojit k němu solný kámen, který se po připojení elektrického kabelu k čipu rozsvítí. Virtuální projekt byl zpřítomněn hmatatelným objektem, jemuž jsou často připisovány léčebné nebo spirituální účinky, vymykající se racionálnímu pohledu na svět. Svítící kámen odkazuje k mystickému zážitku, přesahující lidské poznání. “ (Svobodová, 2019)^{230 231}

²²⁹ Videodokumentace aplikace Like-Un-Like: <https://www.youtube.com/watch?v=pPmifgPYFlw>

²³⁰ SVOBODOVÁ, Marika. Výstava *Líbí-Ne-Líbí* Datatata team Barbora Trnková & Tomáš Javůrek, Martin Toldy [online]. Brno, 2019, 31.1.2019 [cit. 2020-02-07]. Available online: <https://www.vasulkakitchen.org/cs/vystava-libi-ne-libidatatata-teambarbora-trnkova-tomas-javurek-martin-toldy>

²³¹ SZÚCISOVÁ, Monika. Umelecký výskum dát ako revízia súčasnej digitálnej kultúry. Artalk.cz: Recenze [online]. 6.12.2019 [cit. 2020-02-07]. Available online: <https://artalk.cz/2019/12/06/umelecky-vyskum-dat-ako-revizia-sucasnej-digitalnej-kultury/>



Like-Un-Like, & (Barbora Trnková & Tomáš Javůrek), 2019, foto: B.T. (1., 2.)

5.6 *Kyanotypie*: autoportrét nelidského materiálu

ASMR + 1ks kyanotypie, Barbora Trnková *On Second Thought*, Galerie Jelení a CSU, Praha 2022-3

Fotografii je třeba vyjmout z jejích tradičních rámců (Zylinska), vzdejme se zaujetí předmětnou fotografií, ve prospěch uznání, že těžiště fotografie dnes nespočívá ve vytváření obrázků, ale všimněme si performativity kterou performuje a jak programuje a transformuje prostor, vytvářejí navigace ve vizuálním prostoru, ve své síťové a provázané podobě, v rámci digitálních technologií, spoludefinuje topologii terénu, ve kterém se pohybujeme. Vracím se k poslední možné funkci předmětné fotografie a to je, z mého pohledu, možnost ilustrovat praxi odvidění a adnímání. Odvidění obrazových reprezentací nabízím jako návod. Návod je algoritmus, program, aparát-fotoaparát. Provádění tohoto algoritmu je fotografováním. Dílo *Kyanotypie* se tedy může chápat jako fotografie a fotoaparát dohromady.

Odvidění je způsobeno absencí obrazové reprezentace a její závislostí na imaginaci na základě slovního popisu, který však nepopisuje konkrétní výjev na kyanotypii, ale reprodukuje fotochemické procesy. Odnímání je pak směr vyjmutí sebe samé z fotografie tím, že je soustředění upřeno na zvukovo-hmatový přenos materiálů. V práci s názvem *Kyanotypie* reflektuji text-to-image nástroje na výrobu syntetické fotografie. Zatímco v těchto nástrojích je text zadáván do příslušného pole a následně je vygenerován digitální obrázek, který zadanému řetězci slov, podle naučeného generátoru statisticky odpovídá, obracím tento proces naruby. Pozoruji procesy vzniku analogové fotografie co nejvíce z blízka a nechávám na sebe jednotlivé materiály působit, jako bych se sama exponovala fotografickým procesem. A co nejvěrněji předávám tyto procesy prostřednictvím nahrávání svého hlasu. Tím zároveň apropriuji ASMR videa, ale bez vizuální stopy - ta je ne posluchači a jeho představivosti. ASMR, autonomní senzoričká meridiánová reakce (Auto-Sensory Meridian Response), je youtubový fenomén založený na uvolňující reakci mozku na synestezii sluchově-hmatových podnětů. Fotografie se totiž dá popsat jako výsledek působení jednoho materiálu na druhý. Snažím se tedy jít podél fotografie v její smyslovosti, materialitě a tělesném účinku, jít podél nelidské materiality tak, aby působila na mé vnímání a následně aby co nejvíce bezprostředně působila na tělo posluchače. Fotografická technika kyanotypie umožňuje míchat chemikálie, vnímat a zažívat jednotlivé materiálové kroky, vzájemné působení solí v tekutině, kapalina vsakující se do papíru, téměř nepostřehnutelná změna barvy těch částí fotocitlivé kapaliny, na které dopadají sluneční paprsky. Procesy lze vnímat v případě kyanotypie na delší časové ploše, než je tomu v případě jiných analogových fotografických technik. A to včetně exponování, protože expozice probíhá na slunečním světle v řádu několika jednotek až desítek minut. ASMR je zvuk působící přímo na mozek, "materiál na materiál", dochází tedy k působení materiálu-fotografie na materiál-lidský mozek. ASMR zde považuji za formu fotografie. Odejmutím obrazové reprezentace z audia odnímám také vizuální stránku, která je v našem prostoru významně konstituovaná male gaze. Male gaze se dá vnímat jako

pornografické ve vztahu k tomu jak předává obsahy a zvukový záznam jako erotické, když převezmu toto rozlišení od Audrey Lorde.

Kyanotypie byla prezentována v galerii Jelení v Praze, od prosince 2022, do ledna 2023.

Při experimentování s kyanotypií vznikla řada vedlejších obrazových výstupů. Pro ilustraci přikládám jeden, který tematizuje domnělou objektivitu fotografického záznamu deformací délek úhlem světla.



Barbora Trnková, Kyanotypie, 2021

5.7 *Darkside Moonwalker*

Vystaveno ve ScreenSaverGallery, online, 2022

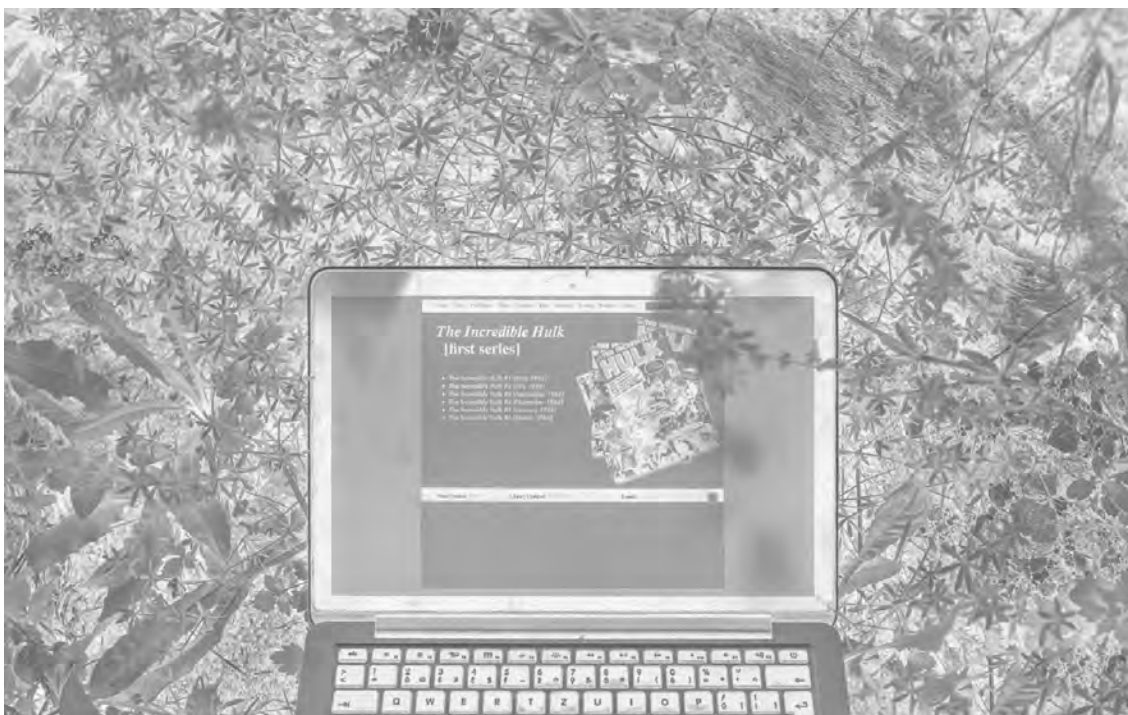
Přestože se vzhled Měsíce neustále mění v souvislosti s lunárními cykly, z důvodu vázané rotace se ze Země po nocích běžný smrtelník dívá stále na jednu a tu stejnou stranu Měsíce. I obsah internetu si většina z nás prohlíží pouze z té ověřované, bezpečné, civilizované a pro někoho tedy obecně z té lidšější stránky. Té, která podléhá cenzuře, regulím, zákonům, ekonomickým a mocenským strukturám a která je dostupná známými webovými prohlížeči. Na internetu je toho samozřejmě více (deep web, dark web), ale tento obsah není běžnými vyhledávací indexovaný, je nutné použít speciální programy, protokoly, nebo autorizace. Komunikace na dark webu neprobíhá na architektuře client-server, ale skrze peer to peer řetězec klientů-uzlů v nichž je navíc pokaždé zašifrována. Tím je uživatelům zaručena vysoká míra anonymity. Rubem této výhody je skutečnost, že se jejich počítač aktivně zapojí do sítě, ať už se na ní děje cokoli. Nalezneme zde stránky skryté především z praktických, bezpečnostních, ale také právních důvodů. *Darkside Moonwalker* ukazuje náhodně vybraný obsah dark webu v podobě screensaveru.

Moonwalker navazuje na kolektivní výstavní projekt *Inhuman Art* (2019), na jehož počátku stála provokativní výzva, vytvořit umění, které není primárně určeno lidskému publiku. Audiovizuální díla zde představilo přes padesát umělců, umělkyní a uměleckých skupin. Přístupy k tématu se sice různily a dle očekávání navazovaly na teoretické návrhy nového materialismu a spekulativního realismu, avšak často spíše ilustrativním způsobem. Zastoupeny byly i projekty, které odrážejí nelidské aspekty samotných technologií v souladu s tím, jak se jimi zabývají některé současné teorie nových médií (zkoumání sítí, infrastruktury a datových analýz). Jako v případě videoeseje *Nonhuman Photography* Joanny Zylinské, simulace navzájem interagujících agentů samovyvíjejícího se systému Altai (Lukáš Likavčan, Qiao Lin, Paul Heinicker, Daria Stupina), nebo *Alexiety* (!Mediengruppe Bitnik & Low Jack), hudební skladby určené chytrým zařízením v domácnosti.

Darkside Moonwalker vrací téma na zem a dotýká se nelidského civilněji, než předchozí výstava. Lze si všimnout, že v běžné řeči se pojem nelidské nejčastěji objevuje ve slovních spojeních nelidské chování, nelidské zacházení. Označujeme tak místa při hodnocení člověka, kde na různých úrovních, otevřeně, nebo skrytě, individuálně a jako společnost, kreslíme dělicí čáru mezi přijatelným (lidským) a odmítaným (nelidským). Některé teorie spojované s takzvaným obratem k nelidskému však předkládají představu, že zcela lidské nejsou ani naše impulzivní reakce a ani reflektované názory. Protože se dají vidět jako výsledek navzájem na sebe působících nelidských aktérů a materiálů, nebo technicky podmíněných informací. Když během této výstavy odejdete od počítače na kterém si

prohlížíte online obsah, který vám je nabízený, *Darkside Moonwalker* listuje obsahem skrývaným. *Moonwalker* vás provede divokou džunglí, která se nachází mimo přístup prostřednictvím běžných prohlížečů. Máme mít obavy, že uvidíme něco, co vidět nechceme? Něco, při čem se nám zkriví obličej? Něco nelidského? Možná, a co by to znamenalo? A také se možná ukáže, že jde o svobodné útočiště pro bezpečné sdílení nejrůznějších dokumentů bez cenzury, z nichž některé by naopak veřejně přístupné být měly. V oblasti regulace internetového obsahu probíhá živé vyjednávání, přesto se většina této diskuse odehrává převážně již v rámci hranic běžně dostupného webu a za jeho podmínek, čímž se nám tyto hranice mají tendenci rozpouštět, vytrácet se ze zorného pole. Konfrontace s obsahem na odvrácené straně k běžnému uživateli, nám je však může připomenout.





Darkside Moonwaker, Barbora Trnková ve spolupráci s Tomášem Javůrkem, ScreenSaverGallery 2022, foto: B.T. (1., 2., 3.,)

5.8 *Showcase II*

Video představuje performanci tematizující vnořené metaprogramy do text-to-image generátorů syntetické fotografie založených na technologii učících se algoritmů. Video bylo vystaveno na skupinové výstavě: *On Second Thought*, Galerie Jelení a CSU, Praha 2022-3





Showcase II, Kyanotypie, On Second Thought, Galerie Jelení, CSU, Praha 2022-3, foto: M. Czanderle (1., 2., 3.)

5.9 *Your Addiction Is The Message I-V*

Série syntetických fotografií, MJ, 2022-2023

Série syntetických fotografií na téma problematiky reprodukce metaprogramů inkorporovaných do technologie učících se algoritmů spojených zejména se sexualizací ženských těl. Tato série má několik cyklů zaměřujících se na jednotlivé části problematiky. Záměrně používám esteticky nejvíce stylizující nástroj ke generování syntetické fotografie *MidJourney*, abych mohla zkoumat a předkládat agresivní vizuální a výtvarné *biасы* a spolu s tím také jejich kulturní předpoklady které je spoluutváří. Tyto komerční nástroje pro generování snímků vnímám jako vhodné pro politickou kritiku zamlčených výchozích pozic konstrukce nástrojů jimiž je jejich prostřednictvím redukována smyslovost a smysluplnost našeho světa.

Fotografie jednoho z cyklů jsem zpracovala do formy variabilních papírových návleků na mobil v rámci skupinové výstavy v Knihovně AVU v Praze (2022).

Vhodnou platformou pro prezentaci těchto snímků je mi sociální síť *Instagram*, sloužící k prezentaci fotografií. Vzhledem k homogennímu, unifikovanému, estetickému diktátu vizuálního obsahu na této síti, syntetické fotografie představují kritickou rekurzi této estetiky a problematik s ní spojených.²³²

Další příležitost vystavit některé syntetické fotografie jsem dostala na *Artrooms Moravany 5, Ako vo sně*. Generované koláže jsou defacto novým historismem. Bylo příhodné je zarámovat nábytkem ze skladiště na zámečku v Moravanech.

Názvy ze série jsou řešeny řetězcem hashtagů. Ukázky z těchto sérií jsou také zařazeny v textu práce.

Your Addiction Is The Message III:

#another_layer_of_aestheticizing_problem #celebrate_acceleration_of_biases
#camera #portrait_of_the_camera #selfie #slotmachine #auto_portrait #look_of_internalized_machine_gaze
#synthetic_thinking_about_photography #your_addictions_is_the_message
#the_art_of_angry_sexualized_woman #insta_recursion, #nightmare_of_imagination
#ai_art_is_a_new_historicism #make_cameras_not_photos #going_back_is_the_new_way_forward

²³² TRNKOVÁ, Barbora. *Barbora.trnka* [online]. 2022-23, 2022-23 [cit. 2023-08-30]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/barbora.trnka/?hl=cs>



Slotmaschine, papírové panenky ze syntetické fotografie MJ, 2022, foto: B.T.



Your Addiction Is The Message I, II, syntetická fotografie, MJ, 2022

#conversation_with_daughter_about_today, #horseplay_on_carousel #thinking_about_Photography_today, #synthetic_photography, #your_addictions_is_the_message, #the_art_of_angry_sexualized_woman, #self-deprecating_photography, #AIart, #recursion, #affect, #selfie, #slotmachine, #auto_portrait

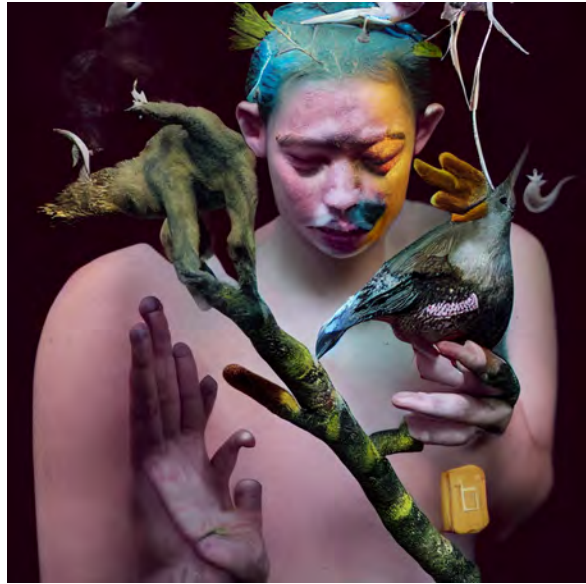


Your Addiction Is The Message III, syntetická fotografie, MJ, 2023

#I_do_care #thinking_about_Photography_today, #synthetic_photography, #your_addictions_is_the_message, #recursion, #affect, #selfie, #slotmachine, #I_am_an_angry_woman



Your Addiction Is The Message III, Artrooms Moravany V: Ako ve sně, 2023, foto: B.T. (1.)



Your Addiction Is The Message III, syntetická fotografie, MJ, 2023 (1., 2., 3., 4.)



Your Addiction Is The Message III, Artrooms Moravany V: Ako ve sně, 2023, foto: B.T. (2., 3.)