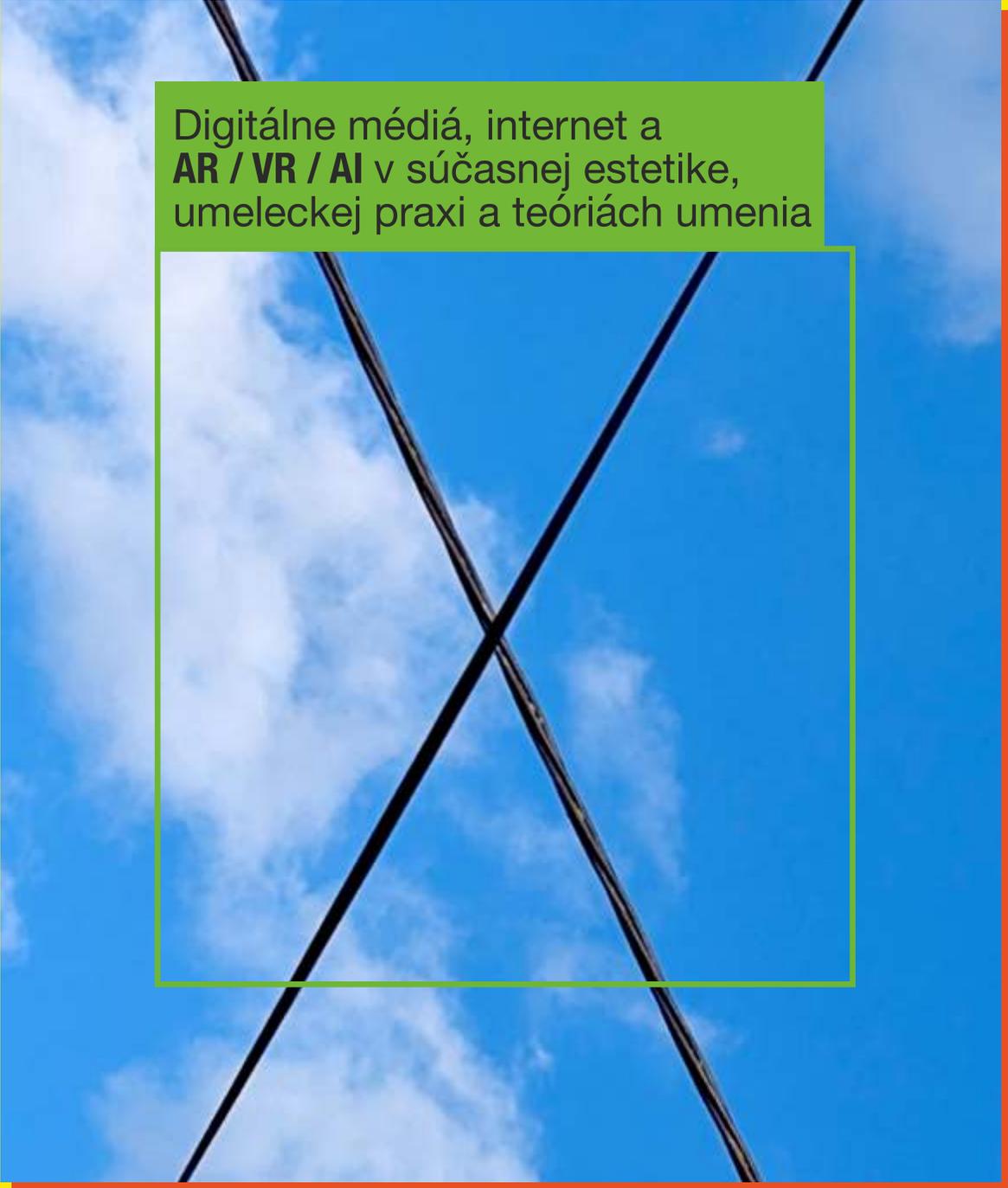


Súradnice estetiky, umenia a kultúry 10

Coordinates of Aesthetics, Art and Culture X

Digital media, internet and AR / VR / AI in contemporary
aesthetics, art practice and art theory

Zborník abstraktov
Book of abstracts



Digitálne médiá, internet a
AR / VR / AI v súčasnej estetike,
umeleckej praxi a teóriách umenia

SPES | Spoločnosť pre estetiku na Slovensku

Názov:

Súradnice estetiky, umenia a kultúry X:

Digitálne médiá, internet a AR / VR / AI v súčasnej estetike, umeleckej praxi a teóriách umenia

Podnázov:

Zborník abstraktov konferencie Súradnice estetiky, umenia a kultúry X realizovanej 13. – 14. novembra 2025 na Prešovskej univerzite v Prešove

Editori:

doc. Mgr. Lukáš Makky, PhD.;
doc. Mgr. Jana Migašová, PhD.

Vydavateľské údaje: Spoločnosť pre estetiku na Slovensku

Rok vydania: 2025

Online vydanie

Počet strán: 69

Jazyk: slovenský, anglický, český

Jazyková korektúra: doc. Mgr. Adrián Kvokačka, PhD.

Technická redakcia: Jana Migašová

ISBN 978-80-973800-4-5

EAN 9788097380045

Všetky práva vyhradené. Kopírovanie, reprodukcia alebo iné sprístupnenie obsahu tejto knihy bez predchádzajúceho písomného súhlasu vydavateľa je zakázané. Za obsahovú stránku svojich abstraktov sú zodpovední ich autorky a autori. Poznámka: Abstrakty sú zoradené podľa autorstva - abecedne, plenárni prednášajúci sú uvedení na začiatku. Príspevky, ktoré sú prezentované v anglickom jazyku, sú odlišené farebne, zelenou farbou.



Prešovská univerzita
Filozofická fakulta



Inštitút estetiky
a umeleckej kultúry

Obsah / Content

Úvod / Introduction.....	1-4
ŁUKASZEWICZ, A.: <i>Rozšířená realita a umělá inteligence. Ontolůgia vs. komputácia: Umelecké praktiky medzi hybridnými svetmi a algoritmickými nástrojmi / Extended Reality and Artificial Intelligence. Ontology vs. Computation: Artistic Practices between Hybrid Worlds and Algorithmic Tools.....</i>	5-6
ZERVAN, V.: <i>Morelli upgraded – ako prispieva AI k poznaniu dejín umenia / Morelli upgraded – how AI Contributes to the Understanding of Art History.....</i>	7-8
ACIL, T. <i>Od spektaklu ku kritike: Umenie a UI (AI) / From Spectacle to Critique: Art and AI.....</i>	9-10
ASLANI, S.: <i>Rozhrania medzi úžasom a užitočnosťou / Interfaces Between Awe and Usefulness.....</i>	11-12
BARABÁŠOVÁ, A.: <i>Generatívna umelá inteligencia a umenie – Prehodnotenie Hegela, Heideggera a Benjamina / Generative Artificial Intelligence and Art – Re-thinking Hegel, Heidegger, and Benjamin.....</i>	13-14
BENKOVIČOVÁ, L.: <i>Umelá inteligencia v umelecko-technickom odbore architektúra / Artificial Intelligence in the Artistic and Technical Field of Architecture.....</i>	15-16
BOTEK, A.: <i>Digitalizácia v sakrálnej tvorbe a priestore / Digitalisation in the Sacral Creation and Space.....</i>	17-18
CASTRO SILVA, J., MENA, A., COSTA, J.: <i>Avatars 277 – Medzi fyzikalitou a virtualitou / Avatars 277 – Between Physicality and Virtuality.....</i>	19-20
DYTRTOVÁ, K.: <i>Umelá inteligencia jako možnosť nově si uvědomit přirozený svět / Artificial Intelligence as an Opportunity to Gain New Awareness of the Natural World.....</i>	21-22
HAJDUKOVÁ, V.: <i>Presvedčivé „falzifikáty“ v hudobnej tvorbe Davida Copea a jeho systému EMI (Experiments in Musical Intelligence) / Convincing "Forgeries" in the Music of David Cope and his EMI System (Experiments in Musical Intelligence).....</i>	23-24
HAŠKO, Š.: <i>UŽ SA DNES VYHRÁVA – AI – NAPRIEK TOMU, ŽE JE TO 0:1? / Is It Already Playing and Winning today, Even When it's 0-1?</i>	25-26
HAVLÍČEK, J.: <i>Světlo a digitální média ve výtvarné edukaci: Inovativní přístupy k výrazu a kreativité / Light and Digital Media in Visual Arts Education: Innovative Approaches to Expression and Creativity.....</i>	27-28
KALAJTZIDIS, J.: <i>Od Shylocka k NFT: umelecká prax medzi kritikou úžery a legitimizáciou dlhu / From Shylock to NFT: Artistic Practice between the Critique of Usury and the Legitimation of Debt</i>	29-30
KOPČÁKOVÁ, S.: <i>AI a vysokoškolská výučba dejín a estetiky hudby – rekognoscácia problému / AI and University Teaching of Music History and Aesthetics – Reconnaissance of the Problem.....</i>	31-32
Agáta KOŠIČANOVÁ <i>Opätovné vytváranie konceptu reality – digitálny vek AR/VR/AI očami Susanne K. Langer a japonskej filozofie / Re-creating the Concept of Reality: Susanne K. Langer and the Japanese Philosophy on the AR/VR/AI Age.....</i>	33-34

KVOKAČKA, A.: <i>Estetické hodnotenie umenia v kontexte štvrtej priemyselnej revolúcie / Valuing Art Aesthetically in The Context of the Fourth Industrial Revolution.....</i>	35-36
KUŠNÍROVÁ, E.: <i>AI v divadelnej praxi / AI in Theatre Practice.....</i>	37-38
KUNDRÁČIKOVÁ, B.: <i>Algoritmická rezonancia – pamäť, konanie a identita permanentne pretvárané / Algorithmic Resonance – Memory, Agency, and Identity Persistently Reconfigured.....</i>	39-40
KYSLAN, P.: <i>VR a autizmus: nové možnosti komunikácie / VR and Autism: New Possibilities of Communication.....</i>	41-42
LEŠKOVÁ BLAHOVÁ, A.: <i>Etické otázky estetizácie a antropomorfizácie umelej inteligencie / Ethical Issues of the Aestheticization and Anthropomorphization of Artificial Intelligence.....</i>	43-44
MAKKY, L.: <i>Autor, skriptor, (písací)stroj, či robot, alebo akým typom autora môže byť AI / Author, Scriptor, (Type)machine, or Robot, or What Type of Author can AI be.....</i>	45-46
MIGAŠOVÁ, J.: <i>Objekty túžby: úvaha o podobnostiach estetickéj recepcie medailónových miniatúr a smartfónov / Objects of Desire: A Reflection on the Similarities in the Aesthetic Reception of Portrait Miniatures and Smartphones.....</i>	47-48
PIPER, L.: <i>Jak nezapomenout: Virtuální galerie Karla Kupky / How Not to Forget: Virtual Reality Art Gallery of Karel Kupka.....</i>	49-50
PLATKOVÁ OLEJÁROVÁ, G.: <i>Učiteľ, AI Copilot a Chatbot (Amos) ako tím? / Teacher, AI Copilot and Chatbot (Amos) as a Team?.....</i>	51-52
POLÁKOVÁ, T.: <i>Divadlo, pamäť a identita v ére umelej inteligencie: kultúrna prax ako kultivácia / Theatre, Memory, and Identity in the Age of Artificial Intelligence: Cultural Practice as Cultivation.....</i>	53-54
RADICHKOVA, R.: <i>Digitální „dvojníci“ v súčasnej móde: Unheimlich efekt odlišnosti AI modeliek / Digital 'Doppelgängers' in Contemporary Fashion: the Unheimlich Effect of the Different Nature of AI Model.....</i>	55-56
ŠAFRÁN, A.: <i>Virtuálne prostredie ako podoba verejného priestoru na príklade vybraných online divadelných predstavení / Virtual Environment as a Form of Public Space: Examples of Selected Online Theater Performances.....</i>	57-58
ŠEDÍK, M.: <i>Skúsenosť a povaha reprezentácie v umení nových médií / Experience and Nature of Representation in New Media Art.....</i>	59-60
ŠVAŇA, L.: <i>Homo algorithmicus: Ako algoritmy formujú naše predstavy o kráse a dobre / Homo Algorithmicus: How Algorithms Shape our Notions of Beauty and Good.....</i>	61-62
VAJDÍKOVÁ, T.: <i>Robot ako odraz architekturných naratívov od stredovekého homunkula po cyborga v performatívnom umení a divadle / The Robot as a Reflection of Architectural Narratives from the Medieval Homunculus to the Cyborg in Performance Art and Theatre.....</i>	63-64
YOTOVA, G.: <i>Meranie reality –konvencie perspektívy a vizuálne umenie / Measuring Reality - Perspective Conventions and Visual Art.....</i>	65-66
Program konferencie / Conference Programme.....	67-68
Odborná záštita a poďakovanie / Professional patronage and Acknowledgments.....	69

Úvod

Walter Benjamin vo svojej známej eseji Umelecké dielo v dobe svojej technickej reprodukovateľnosti (1936) necelých sto rokov po objavení fotografie spochybnil jej (potencionálnu) oprávnenosť ako umeleckej formy. Pochopiteľne Benjamin nebol jediným kritikom/komentátorom fotografie, bol prvým, kto situoval problém fotografie primárne do procesu jej (kreatívneho) vznikania. Fotoaparát sa stal „iba“ nástrojom dokumentácie reality, ktorý podľa Benjamina nevyžadoval kreativitu umelca. Slovníkom Arthura C. Danta (1986) išlo o završenie progresívne chápaného umeleckého snaženia. Mimetické zaznamenávanie reality ako cieľ umeleckého stvárnenia skutočnosti ustúpilo do úzadia, keďže stroj „predbehol“ človeka. Človek sa z role umelca – kreatora dostáva do role užívateľa, ktorý pozná a ovláda „svoj prístroj“, no iba ako jeho operátor.

Situácia spochybnenia autorských kompetencií a schopnosti spôsobená zásahom nových technológií do kreatívneho procesu je symptomatická pre celé 20. storočie i súčasnosť a je vyústením oslabenia pozície autora/umelca. Ide o súhru, či vyústenie viacerých okolností a teoretických záverov. (A) Barthom (1967) identifikovaná „smrť autora“ bola završením komentovanej tendencie a odpoveďou na emancipáciu čitateľa, ktorý začal pre výsledný umelecký produkt plniť zdanlivo významnejšiu pozíciu ako autor sám. Opäť išlo o dôsledok viacerých okolností, či teoretických pozícií. (B) Na jednej strane sa zvýšil záujem o recepciu umeleckého diela ako teoretického problému a objavila sa orientácia na estetickú skúsenosť (Dewey 1934), ako dominantného ukazovateľa hodnoty umeleckého diela (Shusterman 2000). (C) Poetika otvoreného diela (Eco 1962) poukázala na neudržateľnosť presvedčenia o správnej interpretácii umeleckého diela a otvorila možnosti hľadania viacerých významov, ktoré vznikajú z interakcie medzi autorom, a recipientom skrz médium diela. Toto narušenie ohraničenia, či limitov pochopenia umeleckého diela ešte viac rozostrojilo optiku nazerania na umelecké dielo a spochybnilo pozíciu autora. S „ohlásením smrti autora“ súvisí aj (D) koncepcia konca umenia (Danto 1986, 1997), ale nie ako kritická pozícia, či skepsa voči kvalite dobového umenia, ale ako historicky logické pýtanie sa na povahu moderného umenia, ktoré je výrazne ohrozené/ovplyvnené/modulované modernou technológiou.

Rovnako príznačné sú aktuálne kritické postoje v škále medzi adoráciou technológie až po dystopické vízie zániku „ľudského umelca“, ktorý nie je prezentovaný už v klasickom, idealistickom duchu, ani v zmysle diskurzívnej funkcie (Foucault 1969), ale v zmysle fyzickej osoby z mäsa a kostí, vykonávajúcej umeleckú činnosť: reálna osoba, ktorá preniká do problematiky ontológie aj axiológie umenia. Týmto posunutím diskurzu, sa otvárajú možnosti posthumanizmu a oblasť umenia sa presúva do širších a spoločenských rezonujúcich kontextov.

Od začiatku 21. storočia sa výpočtová technika, analýza dát a umelá inteligencia, virtuálna i augmentovaná realita (ďalej AR / VR / AI) postupne začleňujú, či dokonca invazívne zasahujú do estetickej

a umeleckej sféry. Transformácia masových médií 20. storočia prebieha v troch zásadných pohyboch: v prechode k digitálnemu kódu, v prepojení „celého sveta“ v online priestore, a napokon v prieniku nástrojov AR / VR / AI do každodennej, bežnej užívateľskej dostupnosti, a to aj v podobe nástrojov generatívnej umelej inteligencie. Pohyb k online priestoru na úrovni estetiky zaviedol štandard nového spôsobu komunikácie prostredníctvom multimediálnych dokumentov, ktoré kombinujú rôzne médiá ako text, fotografiu, video, grafiku a zvuk. Na úrovni distribúcie web (aspoň teoreticky) zrušil rozdiel medzi masovou distribúciou, ktorá bola kedysi spojená s masovou kultúrou, a obmedzenou distribúciou, ktorá bola skôr vyhradená pre malé subkultúry a umelecký systém (Manovich 2001).

V rámci fluidného partnerstva medzi digitálnym (multi)médiom dostupným na internete, nástrojmi umelej inteligencie a sférou umenia vo svojej historickej i súčasnej podobe vzniklo mnoho pomenovaní, termínov a kategórií: napr. post-digitálna kultúra, post-mediálna estetika, virtuálna a augmentovaná realita, imerzívne médium, generatívne médium, generatívne umenie a mnohé ďalšie. Táto nová terminológia si žiada odborný diskusný priestor pre artikuláciu súčasného stavu médií, ktorý v oblasti estetiky a umenia počítajeme ako radikálne transformačný, či dokonca „seizmický posun“.

Uvedené idey rámujú zameranie pripravovanej vedeckej konferencie a smerujú k zásadnej otázke: máme na AR / VR / AI nazeráť ako na nové nástroje, resp. médiá tvorby, alebo ako na iné ontické a ontologické reality? Cieľom konferencie je mapovanie a zdieľanie existujúcich prístupov v rámci expertíz pozvaných odborníkov.

Očakávané výsledky podujatia, ktorého sprevádza tento zborník abstraktov, sledovali primárne diferenciaciu prístupov k „(umeleckej a estetickej) skutočnosti“ generovanej umelou inteligenciou; k novým, virtuálne vznikajúcim svetom, k produktom činnosti umelej inteligencie, ktoré významne zasahujú a pretvárajú estetický priestor a vnímanie subjektu. Konferencia bola od začiatku zameraná na širšie estetické, filozofické, umelecko-teoretické a umelecko-edukačné problémy, ktoré pomenovaná situácia zahŕňa a otvára priestor pre možné rekonštrukcie tradičných teoretických konceptov.

Na základe zostaveného programu konferencie a prítomných abstraktov k jednotlivým príspevkom možno očakávať rozšírenie rámca a otvorenie širších otázok (hlavne etických a filozofických), ktoré so sebou digitálny svet (vrátane AR/VR/AI technológií) prináša. Príspevky reflektujú „stav vyrovnávania sa“ bádateľov a pedagógov v oblastiach estetiky, etiky, filozofie, dejín a teórie umenia s náhle nastolenou situáciou novej distribúcie informácií a estetických objektov. V programe konferencie sledujeme variéty individuálnych problémov a pohľadov, ktoré sa dajú rozdeliť do skupiny teoretických rámcov pre vzťah digitálnych svetov a umenia; skupiny otvárajúcej otázky možností a limitov odborového univerzitného vyučovania; a problémy modifikácie estetickej skúsenosti medzi „reálnym“ a „digitálnym“ svetom.

Program konferencie s podnázvom Digitálne médiá, internet a AR / VR / AI v súčasnej estetike, umeleckej praxi a teóriách umenia nenapĺňa očakávanie stretnutia „skeptikov“ a „tešiteľov“, ukazuje snahu o transgresiu tejto duality a hĺbkové pochopenie a pomenovanie javov a aspektov novej ľudskej situácie, v ktorej sa čoraz viac odovzdávame „do rúk technológií“.

Bibliografické odkazy:

- BAUDRILLARD, J., 1990. The Object and its Destiny. In: Flemming, J. eds. Jean Baudrillard: *Fatal Strategies*. London: Pluto. pp. 111-181.
- BAUDRILLARD, J., 2021. Photography, or Light-Writing: Literalness of the Image. In: Baudrillard, J. *Impossible Exchange*. London, New York: Verso. pp. 139-147.
- BARTHES, R., 1984. The death of the author [1967]. In: J. Baudrillard, *Rustle of Language*. New York: Hill and Wand, pp. 45 – 55.
- BENJAMIN, W., 2008. The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility: Second Version [1936]. In: Jennings, W., M., Doherty, B. and T. Y. Levin, eds. *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. London: The Belknap Press, pp. 19-55.
- DANTO, A. C., 1997. *After the end of art: contemporary art and the pale of history*. Princeton: Princeton University Press.
- DANTO, A. C., 1986. The End of Art. In: A. C. Danto, *The Philosophical Disenfranchisement of Art*. New York: Columbia University Press, pp. 81-116.
- DEWEY, J., 1934. *Art as Experience*. New York: Perigee Pringing.
- ECO, U., 1962. *The open work*. Cambridge: Harvard University Press.
- FOUCAULT, M., 1984. What is an author? [1969] In: P. Rubinov eds. *Foucault reader*. New York: Pantheon Books. pp. 101 – 120.
- KRACAUER, S., 1995. Photography [1927]. In: T. Y. Levin ed. *The Mass Ornament: Weimar Essays*. Harvard University Press, pp. 47 – 64.
- SHUSTERMAN, R., 2000. *Pragmatist aesthetics: living beauty, rethinking art*. Oxford: Rowman & Littlefield Publishers.
- SONTAG, S., 1978. *On Photography*. London: Penguin Books.

Lukáš Makýj
a Jana Migašová

Introduction

In his famous essay *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1936), less than a century after the invention of photography, Walter Benjamin questioned its (potential) legitimacy as an art form. Of course, Benjamin was not the only critic/commentator on photography, he was the first to situate the problem of photography primarily in the process of its (creative) creation. The camera became "merely" a tool for documenting reality, which, according to Benjamin, did not require the creativity of an artist. In the words of Arthur C. Danto (1986), it was the culmination of a progressively understood artistic endeavor. The mimetic recording of reality as the goal of artistic representation of reality receded into the background as the machine "overtake" man. People move from the role of artist-creator to the role of user who knows and controls "their device," but only as the operator.

The situation of questioning the author's competencies and abilities caused by the intervention of new technologies in the creative process is symptomatic of the entire 20th century and the present day and is the result of the weakening of the position of the author/artist. It is a combination or culmination of several circumstances and theoretical conclusions. (A) Barthes' (1967) identification of the "death of the author" was the culmination of the commented tendency and a response to the emancipation of the reader, who began to play a seemingly more important role in the final artistic product than the author himself. Again, this was the result of several circumstances or theoretical positions.

(B) The interest in the reception of an artwork as a theoretical problem has increased and there has emerged a focus on aesthetic experience (Dewey 1934) as the main indicator of artistic value (Shusterman 2000). (C) The poetics of the open work (Eco 1962) pointed to the untenability of the belief in the correct interpretation of a work of art and opened up the possibility of searching for multiple meanings that arise from the interaction between the author and the recipient through the medium of the work. This disruption of the boundaries or limits of understanding a work of art further blurred the optics of viewing a work of art and questioned the position of the author. The "death of the author" is also related to (D) the concept of the end of art (Danto 1986, 1997), but not as a critical position or skepticism towards the quality of contemporary art, but as a historically logical questioning of the nature of modern art, which is significantly threatened / influenced / modulated by modern technology.

Equally characteristic are the current critical attitudes ranging from the adoration of technology to dystopian visions of the demise of the "human artist," who is no longer presented in the classical, idealistic spirit, nor in the sense of a discursive function (Foucault 1969), but in the sense of a physical person of flesh and blood performing artistic activity: a real person who penetrates the issues of ontology and axiology of art. This shift in discourse opens up the possibilities of posthumanism and moves the field of art into broader and socially

resonant contexts. Since the beginning of the 21st century, computer technology, data analysis, artificial intelligence, virtual and augmented reality (hereinafter AR / VR / AI) have been gradually integrated into, or even invasively intervening in, the aesthetic and artistic sphere.

The transformation of 20th-century mass media is taking place in three fundamental movements: the transition to digital code, the interconnection of the "whole world" in online space, and finally the penetration of AR/VR/AI tools into everyday, common user accessibility, including in the form of generative artificial intelligence tools. The move to online space at the aesthetic level has established a new standard of communication through multimedia documents that combine various media such as text, photography, video, graphics, and sound. At the level of distribution, the web has (at least theoretically) eliminated the distinction between mass distribution, which was once associated with mass culture, and limited distribution, which was previously reserved for small subcultures and the art system (Manovich 2001).

Within the fluid partnership between digital (multi)media available on the internet, artificial intelligence tools, and the sphere of art in its historical and contemporary forms, various terms, and categories have emerged: e.g., post-digital culture, post-media aesthetics, virtual and augmented reality, immersive media, generative media, generative art, and many others. This new terminology requires a professional discussion space for articulating the current state of the media, which we perceive as a radical transformation or even a "seismic shift" in the field of aesthetics and art.

The above ideas frame the focus of the upcoming scientific conference and lead to a fundamental question: should we view AR/VR/AI as new tools or media of creation, or as different ontic and ontological realities? The aim of the conference is to map and share existing approaches within the expertise of invited experts. The expected outcomes of the event are primarily focused on the differentiation of approaches to "(artistic and aesthetic) reality" generated by artificial intelligence; to new, virtually emerging worlds, and to the products of artificial intelligence that significantly affect and transform the aesthetic space of the subject. From the outset, the conference focused on broader aesthetic, philosophical, art-theoretical, and art-educational issues that the situation in question encompasses and opens up space for possible reconstructions of traditional theoretical concepts.

Based on the conference program and the abstracts of the individual contributions, we can expect an expansion of the framework and the opening of broader questions (mainly ethical and philosophical) that the digital world (including AR/VR/AI technologies) brings with it. The contributions reflect the "state of adjustment" of researchers and educators in the fields of aesthetics, ethics, philosophy, history, and art theory to the sudden situation of new distribution of information and aesthetic objects. The conference program covers a variety of individual problems and perspectives that can be divided into a group of theoretical frameworks for the

relationship between digital worlds and art; a group raising questions about the possibilities and limits of specialized university teaching; and problems of modifying the aesthetic experience between the "real" and "digital" worlds.

The conference program, subtitled *Digital Media, Internet, and AR/VR/AI in Contemporary Aesthetics, Art Practice, and Art Theory* does not fulfill the expectations of a meeting between "skeptics" and "enthusiasts," but rather shows an effort to transgress this duality and to deeply understand and name the phenomena and aspects of the new human situation in which we are increasingly surrendering ourselves "into the hands of technology."

References:

- BAUDRILLARD, J., 1990. The Object and its Destiny. In: Flemming, J. eds. *Jean Baudrillard: Fatal Strategies*. London: Pluto. pp. 111-181.
- BAUDRILLARD, J., 2021. Photography, or Light-Writing: Literalness of the Image. In: Baudrillard, J. *Impossible Exchange*. London, New York: Verso. pp. 139-147.
- BARTHES, R., 1984. The death of the author [1967]. In: J. Baudrillard, *Rustle of Language*. New York: Hill and Wand, pp. 45 - 55.
- BENJAMIN, W., 2008. The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility: Second Version [1936]. In: Jennings, W., M., Doherty, B. and T. Y. Levin, eds. *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. London: The Belknap Press, pp. 19-55.
- DANTO, A. C., 1997. *After the end of art: contemporary art and the pale of history*. Princeton: Princeton University Press.
- DANTO, A. C., 1986. The End of Art. In: A. C. Danto, *The Philosophical Disenfranchisement of Art*. New York: Columbia University Press, pp. 81-116.
- DEWEY, J., 1934. *Art as Experience*. New York: Perigee Pringing.
- ECO, U., 1962. *The open work*. Cambridge: Harvard University Press.
- FOUCAULT, M., 1984. What is an author? [1969] In: P. Rubinov eds. *Foucault reader*. New York: Pantheon Books. pp. 101 - 120.
- KRACAUER, S., 1995. Photography [1927]. In: T. Y. Levin ed. *The Mass Ornament: Weimar Essays*. Harvard University Press, pp. 47 - 64.
- SHUSTERMAN, R., 2000. *Pragmatist aesthetics: living beauty, rethinking art*. Oxford: Rowman & Littlefield Publishers.
- SONTAG, S., 1978. *On Photography*. London: Penguin Books.

Lukáš Makky
a Jana Migašová

Rozšírená realita a umelá inteligencia. Ontológia vs. komputácia: Umelecké praktiky medzi hybridnými svetmi a algoritmickými nástrojmi

Kľúčové slová: rozšírená realita (XR), umelá inteligencia, štvrtá priemyselná revolúcia, ontológia umenia, hybridné prostredia.

Digitálne technológie augmentovanej, virtuálnej a rozšírenej reality (AR, VR, XR) na jednej strane a umelá inteligencia (AI) na strane druhej sa často spomínajú spolu v diskusií o štvrtej priemyselnej revolúcii (4IR) (Schwab 2017). Ich skratky – AR, VR, XR, AI ďalej prispievajú k zmätku, a to ako vo verejnom vnímaní, tak aj v akademických debatách v oblasti humanitných vied. Z tohto dôvodu je potrebné medzi nimi jasne rozlišovať.

AR, VR a XR formujú hybridné prostredia spájaním fyzickej a digitálnej vrstvy reality (Łukaszewicz Alcaraz & Petri 2022). Transformujú spôsob, akým ľudia obývajú svet a vytvárajú nové ontologické podmienky existencie. Tieto technológie vytvárajú priestor pre tvorbu, prezentáciu a uchovávanie umenia. Tvorba sa tu týka konkrétne digitálnych alebo hybridných diel, zatiaľ čo prezentácia a uchovávanie sa týkajú aj digitalizovaných verzií tradičných umeleckých diel. AI je naopak výpočtový nástroj používaný v rôznych oblastiach, ako je robotika, automatizácia, energetika, životné prostredie, medicína, kancelárska práca a umenie. V kultúre a umení môže podporovať procesy analýzy, klasifikácie alebo dokonca kreatív-

vnej práce, ale jej úloha nie je identická s úlohou iverzných technológií. Umelá inteligencia skôr pokračuje v trajektórii technologických inovácií v nástrojoch umeleckej produkcie.

Ako Walter Benjamin pozoroval v prípade fotografie – prvej mechanicky definovanej metódy tvorby obrazov – nové technológie redefinujú kreatívne praktiky, bez toho aby ich úplne nahradili (Benjamin 1935/1969). Z tohto dôvodu, pokiaľ ide o umelú inteligenciu, možno súhlasiť s mysliteľmi, ako je Jeremy Rifkin, ktorý považuje súčasné technológie za pokračovanie tretej priemyselnej revolúcie a ktorý má odlišný názor ako Klaus Schwab, ktorý 4IR rámcuje ako samostatnú epochu (2013). AR, VR a XR však oprávňujú používanie pojmu revolúcia, pretože zásadným spôsobom menia materiálne podmienky ľudského sveta spojením hmatateľnej a digitálnej reality.

~
ŁUKASZEWICZ, Aleksandra, assoc. prof., PhD., Akademia Sztuki w Szczecinie, Wydział Malarstwa

Aleksandra Łukaszewicz je profesorka humanitných vied v odbore kulturológia, je špecialistkou na filozofickú estetiku, teóriu kultúry a umenia. Reprezentuje interdisciplinárny prístup kombinujúci prvky estetickej a sociálnej reflexie. Jej odborné zameranie je: transkultúrne štúdiá, post- a transhumanizmus, transformácie umeleckých praktík v čase štvrtej priemyselnej revolúcie. Je autorkou týchto vybraných publikácií: *Are Cyborgs Persons? An Account on Futurist Ethics* (2021); *Cyber body as Medium of Art. The Case of Neil Harbisson and Moon Ribas* (2023); *Human and Non-Human Persons in not Inhuman Civilization* (2023); *Reshaping Aesthetics and Aesthetic Sensibility in a Hybrid Environment* (spolu s J. Petri, 2022).

Extended Reality and Artificial Intelligence. Ontology vs. Computation: Artistic Practices between Hybrid Worlds and Algorithmic Tools

Keywords: Extended Reality (XR); Artificial Intelligence; Fourth Industrial Revolution; Ontology of Art; Hybrid Environments

The digital technologies of Augmented, Virtual, and Extended Reality (AR, VR, XR), on one hand, and Artificial Intelligence (AI), on the other, are often mentioned together in the discourse on the Fourth Industrial Revolution (4IR) (Schwab 2017). Their acronyms—AR, VR, XR, AI—further contribute to confusion, both in public perception and in scholarly debates in the humanities. For this reason, it is necessary to draw a clear distinction between them.

AR, VR, and XR shape hybrid environments by merging the physical and digital layers of reality (Łukaszewicz Alcaraz & Petri 2022). They transform how humans inhabit the world, creating new ontological conditions of existence. These technologies generate spaces for the creation, presentation, and preservation of art. Creation here refers specifically to digital or hybrid works, while presentation and preservation also concern digitalized versions of traditional artworks.

AI, by contrast, is a computational tool deployed across domains, like robotics, automation, energy, environment, medicine, office work, and the arts. In culture and art, it may support processes of analysis, classification, or even creative assistance, but its role is not identical to that of

immersive technologies. Rather, AI continues the trajectory of technological innovations in artistic production tools. As Walter Benjamin observed with photography—the first mechanically defined method of image-making—new technologies redefine creative practices without replacing them altogether (Benjamin 1935/1969).

For this reason, considering AI, one may agree with thinkers such as Jeremy Rifkin, who regards current technologies as an extension of the Third Industrial Revolution and who has a different view than Klaus Schwab's, who is framing 4IR as a distinct epoch (2013). AR, VR, and XR, however, do justify the language of revolution, as they fundamentally transform the material conditions of human world-making by merging tangible and digital realities.

~
ŁUKASZEWICZ, Aleksandra, assoc. prof., PhD., Academy of Art in Szczecin, Faculty of Painting

Aleksandra Łukaszewicz is professor and specialist in philosophical aesthetics, theory of culture and art, presenting an interdisciplinary approach - combining elements of aesthetical and social reflection. Her fields of expertise are: transcultural studies, post- and transhumanism, transformations of artistic practices in times of the Fourth Industrial Revolution. She is an author of significant publications (among others): *Are Cyborgs Persons? An Account on Futurist Ethics* (Palgrave Macmillan, 2021); *Cyber body as Medium of Art. The Case of Neil Harbisson and Moon Ribas* (2023); article *Reshaping Aesthetics and Aesthetic Sensibility in a Hybrid Environment* (together with J. Petri), (*Contemporary Aesthetics*, 2022).

Morelli upgraded – ako prispieva AI k poznaniu dejín umenia

Kľúčové slová: digitálne znanectvo; digital connoisseurship; počítačové videnie

V časoch, keď sa znalecké posudky stávajú politickou témou, sa opäť diskutuje aj otázka použitia umelej inteligencie v rámci znanectva umenia. Problémom, či existuje vedecká metóda spoľahlivého znanectva, sa zaoberal ako prvý Giovanni Morelli. V rokoch 1874 až 1876 publikoval pod pseudonymom Iwan Lermolieff sériu štúdií v časopise *Zeitschrift für Bildende Kunst*, ktoré neskôr rozšíril v práci *Die Werke der italienischen Meister in den Galerien von München, Dresden und Berlin a Kunstkritische Studien über italienische Malerei*, kde priviedol na svetlo sveta svoju metódu určovanie autorstva obrazov bez signatúry. Táto metóda spočívala v dôslednom sledovaní detailov obrazu, predovšetkým uší, nechtov, či nôh. Na základe nej dokázal Morelli jednoznačne atribúovať viaceré diela Botticeliho a iných umelcov. Napriek celkom pozitívnym výsledkom bola Morelliho metóda ostro kritizovaná. Pravdepodobne aj kvôli tomu, že ju prezentoval ako takmer neomylnú istotu. Hoci po Morellim nastúpila mladá generácia významných znalcov, jeho metóda upadla takmer do zabudnutia.

Po roku 1986, keď bola založená iniciatíva *Computers and the History of Art*, jej predseda, britský historik umenia William Vaughan, vyvinul program na primitívne rozpoznávanie obrazov *Morelli*. Automatizovaný systém sa nezaoberal určením autorstva. Zameriaval sa na popis a identifikáciu obrazových

charakteristík, ako sú forma, konfigurácia, motív, tonalita a farba.

Po roku 2000 interdisciplinárne tímy dokázali naprogramovať niekoľko algoritmov, ktoré boli schopné izolovať jednotlivé ťahy štetcom a určiť ich smer či šírku. Prvotné úspechy vývojárov vyvolali také nadšenie, že niektorí programátori počítačové metódy najmä v spojitosti s nastupujúcim počítačovým videním vyhlásili za presnejšie ako posudky vyškolených znalcov a kunsthistorikov. Trochu opatrnejší prístup prevláda u kunsthistorikov pracujúcich v oblasti Digital Humanities, ktorí úplne nezdieľajú toto nadšenie, no pripúšťajú názor, že v blízkej budúcnosti nástroje AI technológií v značnej miere budú ovplyvňovať analýzu umeleckých diel najmä v súvislosti s rozvojom vizuálnych jazykových modelov.

~
ZERVAN, Vratislav, Mgr., PhD., Univerzita Komenského v Bratislave, Filozofická fakulta, Centrum vied o umení Slovenskej akadémie vied

Vratislav Zervan je od roku 2023 vedecký pracovník na Ústave dejín umenia, ktoré je súčasťou Centra vied o umení Slovenskej akadémie vied. Osobitnou oblasťou jeho záujmu je ikonografia, hagiografia, byzantské umenie a kultúra, byzantská a grécka lexikografia a digitálne humanitné vedy. Spolu s Johannesom Kramerom, Claudiou Römerovou, Michaelom Metzeltinom, Bojanou Pavlovičovou a Andreom Cuomom je hlavným autorom monografie *Die Lehnwörter im Wortschatz der spätbyzantinischen historiographischen Literatur* (Byzantinisches Archiv, Band 34, Berlin/Boston: De Gruyter 2019).

Morelli upgraded – how AI contributes to the understanding of art history

Keywords: Computer Vision; Digital Humanities; Digital Connoisseurship

At a time when connoisseurship is becoming a political issue, the use of artificial intelligence in art expertise is once again under discussion. Giovanni Morelli was the first to raise the question of whether a scientific method for reliable connoisseurship exists. Between 1874 and 1876, Giovanni Morelli published a series of studies under the pseudonym Iwan Lermolieff in the journal *Zeitschrift für Bildende Kunst*, which he later expanded in the work entitled *Die Werke der italienischen Meister in den Galerien von München, Dresden und Berlin and Kunstkritische Studien über italienische Malerei*, in which he revealed his method for determining the authorship of paintings without signature. This method consisted of carefully observing details of the painting, especially ears, fingernails, and feet. Using this method, Morelli was able to unequivocally attribute several works by Botticelli and other artists. Despite generally positive results, Morelli's method was sharply criticized, probably because he presented it as an almost infallible certainty. Although a generation of prominent experts adopted it, the method subsequently fell into oblivion.

Following the establishment of the *Computers and the History of Art* initiative in 1986, its chairman, the British art historian William Vaughan, developed a program for primitive image recognition known as *Morelli*. This automated system did not address the

determination of authorship; instead, it concentrated on describing and identifying visual characteristics such as form, configuration, motif, tonality, and colour.

After 2000, interdisciplinary teams developed algorithms capable of isolating individual brushstrokes and determining their direction and width. The initial successes of these efforts generated considerable enthusiasm, with some programmers claiming that computer-based methods—particularly those associated with emerging computer vision—were more reliable than the judgments of trained connoisseurs and art historians. A more cautious stance is evident among art historians engaged in Digital Humanities, who remain sceptical of such claims but acknowledge that, in the near future, AI-based tools are likely to exert a significant influence on the analysis of artworks, particularly through advances in visual language models.

~
ZERVAN, Vratislav, Mgr., PhD., Comenius University in Bratislava, Faculty of Arts, Center for Art Sciences of the Slovak Academy of Sciences

Since 2023, Vratislav Zervan has been a researcher at the Institute of Art History, which is part of the Center for Art Sciences of the Slovak Academy of Sciences. His particular areas of interest are iconography, hagiography, Byzantine art and culture, Byzantine and Greek lexicography, and digital humanities. Together with Johannes Kramer, Claudia Römer, Michael Metzeltin, Bojana Pavlovič, and Andrea Cuomo, he is the main author of the monograph *Die Lehnwörter im Wortschatz der spätbyzantinischen historiographischen Literatur* (Byzantinisches Archiv, Band 34, Berlin/Boston: De Gruyter 2019).

**Od spektaklu ku kritike:
Umenie a UI (AI)**

Kľúčové slová: Umenie generované umelou inteligenciou; Kritika; Mediálnosť; Autorstvo; Estetika

Diskusia o umelej inteligencii v umení sa často zameriavajú na otázku, či stroje dokážu vytvárať diela, ktoré sú skutočne kreatívne, originálne alebo autentické. Takéto poňatie riskuje, že umenie sa stane skôr prehliadkou technologických možností ako miestom reflexie. Tento príspevok tvrdí, že súčasné umenie nie je len formované umelou inteligenciou, ale aktívne ju spochybňuje a transformuje ju na objekt estetického a kultúrneho kritického pohľadu.

Prostredníctvom diel, ako je *Zizi Project* (2021) Jakea Elwesa, ktorý odhaľuje heteronormatívne predsudky v rozpoznávaní tváre, *Bloemenveiling* (2019) Anny Ridlerovej, ktorý spája tulipány generované GAN so špekulatívnymi ekonomikami, a virálny fenomén *Loab* (2022), ukazujem, ako umelecké praktiky odhaľujú predpoklady, slepé miesta a politické záujmy algoritmičných systémov. Tieto diela ilustrujú spôsob kritickéj mediality, v ktorom je umelá inteligencia chápaná menej ako neutrálny nástroj a viac ako podmienka, ktorá umožňuje aj obmedzuje estetický význam.

Článok rozvíja túto perspektívu prostredníctvom mediálnej filozofie (Mersch, 2020; Krämer 2022), teórií autorstva (Foucault 1969; Bajohr 2024) a nedávnych kritických správ o kultúre umelej inteligencie (Zylinska 2020; Pasquinelli 2023). Spojením týchto línií situuje umenie umelej inteligencie ako privilegovanú arénu, v ktorej sa kreatíva, autorstvo a kultúrna legitimita prerokú-

vajú medzi ľudskými a neludskými aktérmi, kurátorskými rámcami a vnímaním publika.

Tým, že kladie do popredia kritickú úlohu umenia, článok tvrdí, že umenie umelej inteligencie nesmieme chápať ani ako technologickú atrakciu, ani ako symptóm kultúrneho úpadku, ale ako rozhodujúce miesto, kde sa spochybňujú a prehodnocujú epistemické, etické a estetické hranice umelej inteligencie.

~

ACIL, Tufan, Dr., Freie Universität Berlin, Faculty of Arts, Institut für Philosophie / Freie Universität Berlin, Faculty of Arts, Institute of Philosophy

Tufan Acil je výskumník v oblasti filozofie a estetiky na FU v Berlíne, ktorý sa venuje prepojeniu umenia, mediálnej teórie a umelej inteligencie. Jeho výskum sa zameriava na epistemické a kritické dimenzie umenia generovaného umelou inteligenciou, so zameraním na to, ako technológia transformuje kreativitu, autorstvo a umeleckú prax. Vyštudoval filozofiu a architektúru v Ankare, pokračoval v štúdiu v Hamburgu a Marburgu a získal doktorát na FU Berlin v rámci programu InterArt financovaného DFG. Jeho publikácie zahŕňajú monografiu *Grenzüberschreitungen (in) der Kunst: Eine praxisbezogene Ästhetik* (2017) a nedávne eseje *On the Legitimacy of AI-Generated Art* (2023) a *Re-Thinking Boundaries: The Evolution and Impact of AI in Music and Soundscapes* (2024).

~

**From Spectacle to Critique:
Art and AI**

Keywords: AI-generated Art; Critique; Mediality; Authorship; Aesthetics

Debates on artificial intelligence in the arts often remain trapped in the question of whether machines can create works that are genuinely creative, original, or authentic. This framing risks turning art into a spectacle of technological capability rather than a site of reflection. This paper argues that contemporary art is not merely shaped by AI but actively interrogates it, transforming AI into an object of aesthetic and cultural critique.

Through works such as Jake Elwes' *Zizi Project* (2021), which exposes heteronormative biases in facial recognition, Anna Ridler's *Bloemenveiling* (2019), which links GAN-generated tulips to speculative economies, and the viral phenomenon of *Loab* (2022), I show how artistic practices disclose the assumptions, blind spots, and political stakes of algorithmic systems. These works exemplify a mode of critical mediality in which AI is understood less as a neutral tool than as a condition that both enables and constrains aesthetic meaning.

The paper develops this perspective by engaging media philosophy (Mersch, 2020; Krämer 2022), theories of authorship (Foucault 1969; Bajohr 2024), and recent critical accounts of AI culture (Zylinska 2020; Pasquinelli 2023). In bringing these strands together, it situates AI art as a privileged arena in which creativity, authorship, and cultural legitimacy are renegotiated across human and non-human actors, curatorial framings, and audience receptions.

By foregrounding art's critical agency, the paper argues that AI art must be understood neither as a technological spectacle nor as a symptom of cultural decline, but as a decisive site where the epistemic, ethical, and aesthetic boundaries of artificial intelligence are contested and reimagined.

~

ACIL, Tufan, Dr., Freie Universität Berlin, Faculty of Arts, Institut für Philosophie / Freie Universität Berlin, Faculty of Arts, Institute of Philosophy

Tufan Acil is a researcher in philosophy and aesthetics at FU Berlin, working at the intersection of art, media theory, and artificial intelligence. His research examines the epistemic and critical dimensions of AI-generated art, focusing on how technology transforms creativity, authorship, and artistic practice. Educated in philosophy and architecture in Ankara, he continued his studies in Hamburg and Marburg and received his PhD at FU Berlin through the DFG-funded InterArt program. His publications include the monograph *Grenzüberschreitungen (in) der Kunst: Eine praxisbezogene Ästhetik* (2017) and recent essays *On the Legitimacy of AI-Generated Art* (2023) and *Re-Thinking Boundaries: The Evolution and Impact of AI in Music and Soundscapes* (2024).

~

Rozhrania medzi úžasom a užitočnosťou

Kľúčové slová: rozhranie človek-stroj; kultúrna estetika; úžas; estetika užitočnosti

Rozhrania človek-stroj dnes čoraz viac preberajú kultúrnu estetiku, avšak v rôznych oblastiach rôznymi spôsobmi. Napríklad automobilový dizajn často čerpá z futuristických obrazov sci-fi filmov, zatiaľ čo vojenské systémy sú priamo ovplyvnené estetikou videohier. Oba sa snažia o intuitívnu interakciu, avšak ich estetická logika odhaľuje hlbšie napätie medzi snahou o úžas a nutnosťou užitočnosti.

V automobilovom sektore veľké dotykové obrazovky, elegantné palubné dosky a animované menu pripomínajú filmové vízie high-tech ovládania a ako také sľubujú úžas a inovácie. Pripomínajú tradičnú úlohu umenia pri vyvolávaní fascinácie, ba dokonca transcendencie. Hoci však takéto dizajny signalizujú inovácie a oslovujú očakávaná spotrebiteľov, riskujú ohrozenie bezpečnosti, keď spektakulárnosť preváži nad prehľadnosťou. Spätná väzba od používateľov čoraz viac signalizuje ústup od úžasu späť k čistému dizajnu, jasnej komunikácii a vyváženej funkčnosti.

V armáde však estetika videohier slúži funkčnému účelu. Heads-up displeje, taktické prekrytia a imerzné simulátory využívajú kultúrnu oboznámenosť (mladších) vojakov s hrami, aby skrátili čas výcviku a zlepšili výkon v reálnom čase. To, čo pripomína prostú hernú zábavu, je v skutočnosti dizajnová stratégia prevádzkovej efektívnosti. Tento kontrast zdôrazňuje filozofický posun. Ak umenie tradične hľadalo inšpiráciu v úžase, dizajn kritických rozhraní

vyžaduje to, čo by sa dalo nazvať estetikou užitočnosti (či už ide o prevádzkovú efektívnosť, psychologickú jasnosť, kognitívnu jednoduchosť, emocionálnu stabilitu alebo dokonca etickú zodpovednosť).

Rozhranie nie je miestom pre vznešenosť, ale nástrojom sprostredkovania. V kontextoch s vysokými rizikami nemôže estetika zostať autonómna, ale musí sa podriadiť funkcii, bezpečnosti a kognitívnym schopnostiam v najširšom zmysle slova.

~

ASLANI, Stella, PhD., University of Ljubljana, Faculty of Arts

Hlavná oblasť záujmu Stelly Aslani sa nachádza na pomedzí umenia, ľudskej povahy a kritických úvah o súčasnej spoločnosti. V roku 2025 získala doktorát s dizertáciou *Esteticko-etický prístup ako taktika pre spoločenskú zmenu* a jej najnovšia publikácia je *Každodenná estetika a dichotómia medzi rutinou a charizmom* (2023). Popri svojej akademickej práci sa venuje aplikovanému výskumu v oblasti etiky umelej inteligencie a dizajnu zameraného na človeka, vrátane ľudských faktorov a UX/UI, so zvláštnym záujmom o ich epistemologické a ontologické implikácie.

~

Interfaces Between Awe and Usefulness

Keywords: Human-machine interface; Cultural aesthetics; Awe, Aesthetic of usefulness

Human-machine interfaces today increasingly adopt cultural aesthetics, yet in distinct ways across domains. For example, automotive design often borrows from the futuristic imagery of science-fiction cinema, while military systems are more directly influenced by video games aesthetics. Both aim to make interaction intuitive; however, their aesthetic logic reveals a deeper tension between the pursuit of awe and the imperative of usefulness.

In the automotive sector, large touchscreens, sleek dashboards and animated menus resemble the cinematic visions of high-tech control and as such promise wonder and innovation. They recall the traditional role of art in evoking fascination, even transcendence. However, although such designs signal innovation and appeal to consumer expectations, they risk compromising safety when spectacle outweighs clarity. User feedback increasingly signals toward a retreat from awe back to clean design, clear communication and measured functionality.

In the military, however, video game aesthetics serves a functional purpose. Heads-up displays, tactical overlays and immersive simulators exploit (younger) soldiers' cultural familiarity with gaming in order to reduce training time and improve real-time performance. What resembles a game-like spectacle is in fact a design strategy of operational efficiency.

This contrast highlights a philosophical shift. If art traditionally sought to inspire wonder, the design of critical interfaces demands what might be termed an aesthetics of usefulness (be it operational efficiency, psychological clarity, cognitive ease, emotional steadiness or even ethical responsibility). The interface is not a site for the sublime but a medium of mediation. In high-stakes contexts, aesthetics cannot remain autonomous but must submit to function, safety and cognition in the broadest sense.

~

ASLANI, Stella, PhD., University of Ljubljana, Faculty of Arts

Stella Aslani's main area of interest lies at the intersection of art, human nature and critical reflections on contemporary society. She completed her PhD in 2025 with the thesis *Aesthetic-ethical Approach as a Tactic for Societal Change*, and her most recent publication is *Everyday Aesthetics and the Dichotomy Between Routine and Charisma* (2023). Alongside her academic work, she conducts applied research in AI ethics and human-centered design, including human factors and UX/UI, with a particular interest in their epistemological and ontological implications.

~

**Generatívna umelá
inteligencia a umenie –
prehodnotenie Hegela,
Heideggera a Benjamina**

Kľúčové slová: generatívna umelá inteligencia; Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Martin Heidegger; Walter Benjamin; digitálna aura

Príchod generatívnej umelej inteligencie transformoval umeleckú scénu a filozofické debaty, ktoré ju obklopujú. Pojmy, ktoré sa zdali byť platné, už nefungujú, a je zrejme, že je potrebné filozoficky reflektovať otázky, ktoré sa nedávno vynorili.

V mojej prezentácii sa budem touto otázkou zaoberať hlavne z pohľadu Georga Wilhelma Friedricha Hegela a Martina Heideggera. Moja hlavná téza je, že Heideggerova kritika modernity a jeho pokus o prehodnotenie Hegelových myšlienok týkajúcich sa minulostného charakteru umenia nám môžu poskytnúť základ pre pochopenie súčasných debát týkajúcich sa generatívneho umenia. Tiež navrhujem, aby sa Heideggerov *Gestell* použil na získanie užitočných poznatkov o tom, ako funguje súčasná generácia generatívnej umelej inteligencie.

Ďalej sa budem zaoberať pojmom *aura*, ktorý zaviedol Walter Benjamin vo svojej eseji z roku 1936 *Umelecké dielo v ére svojej technickej reprodukovateľnosti*. Hoci je tento pojem nepochybne stále užitočný, bol vyvinutý v kontexte éry, ktorá nemohla predvídať súčasný vývoj moderného umenia, a domnievam sa, že by mal byť prepracovaný, aby ich lepšie odrážal. Preto navrhujem zmenu tohto

pojmu, akúsi „digitálnu auru“, ktorá by mohla pomôcť predefinovať otázky autenticity a jedinečnosti umenia v digitálnom veku.

~
BARABÁŠOVÁ, Anastázie, Mgr., Ostravská univerzita, Katedra filozofie

Anastázia Barabášová sa v oblasti filozofických disciplín zaoberá predovšetkým estetikou. Ústretnými témami jej profesijného výskumu sú: čas a umenie v prostredí umelej inteligencie. Aktuálne pripravila štúdiu *Pronikání nových technologií do sféry umění*, ktorá je v procese recenzného posudzovania v časopise *Umění/Art*.

**Generative Artificial
Intelligence and Art –
Rethinking Hegel, Heidegger,
and Benjamin**

Keywords: Generative artificial intelligence; Georg Wilhelm Friedrich Hegel; Martin Heidegger; Walter Benjamin; digital aura

The advent of generative artificial intelligence has transformed the landscape of art and the philosophical debates that surround it. Terms and concepts that seemed to hold up well don't seem to do so anymore, and there is a clear need for a philosophical reflection of the issues that have recently arisen.

In my presentation, I will examine the issue mainly through the lenses of Georg Wilhelm Friedrich Hegel and Martin Heidegger. My main thesis is that Heidegger's critique of modernity and his attempt of re-evaluating Hegel's ideas concerning the past character of art can give us a foundation for understanding the current debates surrounding generative art. I will also suggest that Heidegger's *Gestell* can be used to gain useful insight about how the current generation of generative artificial intelligence works.

Furthermore, I will also examine the concept of aura that was introduced by Walter Benjamin in his 1936 essay *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Although it is undoubtedly still useful, this concept was developed in the context of an era that couldn't predict the current developments in modern art, and I believe it should be reworked to better reflect them. Therefore, I will propose an alteration to this

concept, a sort of “digital aura”, which could help redefine the issues of authenticity and uniqueness of art in the digital age.

~
BARABÁŠOVÁ, Anastázie, Mgr., University of Ostrava, Department of Philosophy

Anastázia Barabášová focuses primarily on aesthetics in the field of philosophical disciplines. The main topics of her professional research are time and art in the context of artificial intelligence. She has recently prepared a study entitled *The Penetration of New Technologies into the Sphere of Art*, which is currently undergoing peer review in the journal *Umění/Art*.

Umelá inteligencia v umelecko-technickom odbore architektúra

Kľúčové slová: umelá inteligencia;
architektúra; stavebníctvo; inovácie; umenie;
technológia

Príspevok sa primárne zameriava na praktické využitie, prínosy, limity, potenciál a výzvy využívania umelej inteligencie pri výkone povolania architekta. V úvode definuje východiskové pojmy, charakteristické vlastnosti, koncepcie, zameranie, ako aj inšpirácie, zasadzuje ich do širšieho vedného kontextu, ďalej mapuje najvýznamnejšie historické mílniky, vývoj, princípy fungovania a ciele súčasného výskumu umelej inteligencie vo všeobecnosti (vytváranie mysliacich strojov – všeobecná umelá inteligencia; pokročilé spracovanie informácií a kognitívna simulácia – úzka umelá inteligencia). Exemplifikuje spôsoby jej využívania v doméne architektonickej profesie. Zamýšľa sa nad rozdielom medzi architektom – človekom a hypotetickým architektom – umelou inteligenciou, či a v čom môže niekedy architekt nahradiť a aké zmeny so sebou prináša.

Sú tiež prezentované vybrané prípadové štúdie konkrétnych realizácií z rôznych krajín, a stratégií operujúcich s nástrojmi umelej inteligencie, ako aj vybrané nástroje využiteľné v oblasti umenia a stavebnej techniky. V závere rieši otázky aktuálnych potrieb a hodnôt, najmä etiky, profesionálnych špecifik, hraníc, kompromisov, príležitostí, aktuálnych tendencií a predpokladaného budúceho smerovania.

Obsah vychádza z prednášok autorky v rámci vybraných kapitol predmetu *Stavi-*

teľstvo V. na Fakulte architektúry a dizajnu STU v Bratislave – bloku *Inovatívne konštrukčné formy*. Predmet je zameraný na aplikáciu aktuálnych inovácií do procesu tvorby architektúry a konštrukcií. Prezentácie k predmetu pripravujú experti z prostredia STU s expertami z praxe.

~
BENKOVIČOVÁ, Lucia, RNDr., Ing. arch., Ph.D.,
Slovenská technická univerzita v Bratislave, Fakulta
architektúry a dizajnu, Oddelenie pre vedu a výskum

Lucia Benkovičová vyštudovala architektúru na Slovenskej technickej univerzite a informatiku na Paneurópskej vysokej škole v Bratislave (oboje ukončené doktorandským titulom). Jej hlavným zamestnaním je vydavateľská činnosť (editovanie článkov, spracovanie knižných publikácií, korektúry a manažment). Jej odborným zameraním je architektúra, virtuálna, rozšírená a zmiešaná realita, umelá inteligencia, tvorba bezpečného prostredia. Medzi najvýznamnejšie publikácie patrí monografia *Obmedzovanie zločinnosti architektonickými prostriedkami* (2015), skriptum *Virtuálna, rozšírená a zmiešaná realita v architektúre* (2021) a odborný článok *Linking virtual reality, architecture, and crime prevention for educational purposes*.

Artificial intelligence in the artistic and technical field of architecture

Keywords: Artificial intelligence;
Architecture; Construction; Innovation; Art;
Technology

The paper primarily focuses on the practical use, benefits, limits, potential and challenges of using artificial intelligence in the practice of the profession of architect. In the introduction, it defines the basic concepts, characteristics, concepts, focus, as well as inspirations, places them in a broader scientific context, then maps the most significant historical milestones, development, operating principles and goals of current research on artificial intelligence in general (creation of thinking machines - general artificial intelligence; advanced information processing and cognitive simulation - narrow artificial intelligence). It exemplifies the ways of its use in the domain of the architectural profession. It reflects on the difference between an architect - a human and a hypothetical architect - artificial intelligence, whether and in what way it can ever replace an architect and what changes it brings with it.

Selected case studies of specific implementations from various countries and strategies operating with artificial intelligence tools are also presented, as well as selected tools usable in the field of art and construction technology. In conclusion, it addresses issues of current needs and values, especially ethics, professional specifics, boundaries, compromises, opportunities, current tendencies and expected future direction.

The content is based on the author's lectures within selected chapters of the course Construction V. at the Faculty of Architecture and Design of the Slovak Technical University in Bratislava - block Innovative Structural Forms. The course is focused on the application of current innovations in the process of creating architecture and structures.

Presentations on the course are prepared by experts from the environment of the Slovak University of Technology with experts from practice.

~
BENKOVIČOVÁ, Lucia, RNDr., Ing. arch., Ph.D.,
Slovak University of Technology in Bratislava,
Faculty of Architecture and Design, Department of
Science and Research

Lucia Benkovičová studied architecture at the Slovak University of Technology and computer science at the Pan-European University in Bratislava (both completed with a doctoral degree). Her main occupation is publishing (editing articles, processing book publications, proofreading, and management). She is the author of numerous articles and two books. Her areas of expertise include architecture, virtual, augmented, and mixed reality, artificial intelligence, and the creation of safe environments. Her most significant publications include the monograph *Crime Prevention Through Architectural Design* (2015), the textbook *Virtual, Augmented, and Mixed Reality in Architecture* (2021), and the extensive article *Linking Virtual Reality, Architecture, and Crime Prevention for Educational Purposes*.

Digitalizácia v sakrálnej tvorbe a priestore

Kľúčové slová: sakrálny priestor; sakrálne umenie; digitalizácia; digitálne umenie; vizualizácia

Sakrálny priestor, teda priestor pre výkon sakrálneho kultu, je špecifický fenomén, zachytávajúci okrem tvorby priestoru aj kocept jeho umeleckej výstavby. Z hľadiska tvorby architektonického objemu je využitie digitálnych prostriedkov už štandardným postupom. Jeho využitie sa tu prejavuje od vizualizácií návrhov, cez objemové štúdie, až k hypotetickým rekonštrukciám v prípade zaniknutých častí. Otázkou však je využitie digitálnych prostriedkov pri umeleckej výzdoby interiéru.

Príspevok prináša otvorené otázky na ilustračných príkladoch.

~
BOTEK, Andrej, doc. Ing. arch., Mgr., Ph.D., Slovenská technická univerzita v Bratislave, Fakulta architektúry a dizajnu, Ústav dejín a teórie architektúry a obnovy pamiatok

Architekt a pedagóg Andrej Botek sa zaoberá architektúrou a obnovou pamiatok. Medzi jeho významné publikácie patrí kniha *Veľkomoravské kostoly na Slovensku a odraz ich tradície v neskoršom období* (2014) a článok *Veľkomoravská architektúra na Slovensku, najnovšie poznatky a stopy jej kontinuity v neskoršom vývoji* (2013). Medzi jeho architektonické projekty patrí rekonštrukcia meštianskeho domu na Rudnayovom nám. č. 3 v Bratislave a prepojovací objekt s Katedrálou sv. Martina (2016).

~

Digitalisation in the sacral creation and space

Keywords: Sacral space; Sacral art, Digitalisation; Digital art; Visualisation

Sacred space, that is, a space for the performance of sacred worship, is a specific phenomenon that captures, in addition to the creation of space, the concept of its artistic construction. From the point of view of creating architectural volume, the use of digital means is already a standard procedure. Its use here ranges from design visualizations, through volumetric studies, to hypothetical reconstructions in the case of extinct parts. However, the question is the use of digital means in artistic interior decoration.

The article brings open questions using illustrative examples.

~
BOTEK, Andrej, doc. Ing. arch., Mgr., Ph.D., Slovak University of Technology in Bratislava, Faculty of Architecture and Design, Institute of History and Theory of Architecture and Restoration of Monuments

Architect and university professor Andrej Botek deals with architecture and monument restoration and teaches at several studios at the university. His notable publications include the book *Great Moravian Churches in Slovakia and the Reflection of Their Tradition in Later Periods* (2014) and the article *Great Moravian Architecture in Slovakia, Latest Findings and Traces of Its Continuity in Later Development* (2013). His architectural projects include the reconstruction of a town house at Rudnayovo nám. 3 in Bratislava and a connecting building to St. Martin's Cathedral (2016).

~

CASTRO SILVA, João; COSTA, João; MENA, Ana

Avatary 277 – Medzi fyzickosťou a virtualitou

Kľúčové slová: avatary; aochárstvo; 3D skenovanie; virtuálna realita; hybridná výstava; digitálne umenie

Tento workshop skúmal možnosti sochárskej tvorby a reflexie na rozhraní 3D digitalizačných technológií a virtuálnej reality (VR) s cieľom rozvíjať umelecké praktiky v imerzných digitálnych prostrediach.

Výsledkom bola hybridná výstava prezentovaná fyzicky aj virtuálne. Workshop začal predstavením konceptu avatarov – digitálnych prítomností v sociálnych sieťach a online hrách –, ktorý poskytol tematický rámec pre projekty študentov. Účastníci modelovali busty týchto postáv z hliny, materiálu, ktorý je dostupný a známy. Tieto diela boli následne digitalizované prostredníctvom 3D skenovania, vytlačené na 3D tlačiarňami a ďalej prepracované vo VR, čím sa vytvoril most medzi fyzickým a virtuálnym režimom sochárskej praxe.

Workshop, ktorý prebiehal v deviatich sedeniach, bol rozdelený do troch modulov: (1) vytvorenie fyzického objektu, (2) 3D skenovanie pomocou dvoch odlišných technológií a (3) 3D modelovanie vo VR. Proces vyvrcholil výstavou, na ktorej boli prezentované originálne hlinené busty, ich 3D vytlačené náprotivky a virtuálna galéria s digitalizovanými dielami a VR reinterpretáciami.

CASTRO SILVA, João, Assoc. Prof., MENA, Ana, Ph.D., COSTA, João, M.A., University of Lisbon, Faculty of Fine Arts, Portugal, Department of Sculpture (J. Castro Silva, A. Mena) / Department of Product Design (J. Costa)

João Castro Silva je sochár a docent s habilitáciou na Fakulte výtvarných umení Univerzity v Lisabone. Riadny člen Centra pre výskum v oblasti výtvarného umenia (CIEBA) a zahraničný spolupracovník výskumnej skupiny LEENA (Laboratórium pre rozvoj a výskum v oblasti umenia) na Federálnej univerzite v Espirito Santo v Brazílii.

Ana Mena je sochárka, prednášajúca a výskumníčka. Doktorka výtvarných umení so špecializáciou na sochárstvo z Fakulty výtvarných umení Lisabonskej univerzity (2019). Je docentkou na FBAUL a mimoriadnou profesorkou na Škole aplikovaných umení Polytechnického inštitútu v Castelo Branco (ESART).

João Costa pracuje od roku 2014 ako vedúci technik v laboratóriu ProjectLab – Laboratórium dizajnu zariadení FBAUL/CIEBA. Má bakalársky titul v Dizajne zariadení (2014) a magisterský titul (2018) v Dizajne produktov, študoval na Fakulte výtvarných umení Lisabonskej univerzity.

CASTRO SILVA, João; COSTA, João; MENA, Ana

Avatars 277 – Between Physicality and Virtuality

Keywords: Avatars; Sculpture; 3D Scanning; Virtual Reality; Hybrid Exhibition; Digital Art

This workshop explored the possibilities of sculptural creation and reflection at the intersection of 3D digitization technologies and Virtual Reality (VR), with the aim of developing artistic practices in immersive digital environments. The outcome was a hybrid exhibition presented both physically and virtually.

The workshop began with the introduction of the concept of avatars—digital presences in social networks and online games—which provided the thematic framework for the students' projects. Participants modelled busts of these characters in clay, a material both accessible and familiar. These works were subsequently digitized through 3D scanning, 3D printed, and further reworked in VR, thus establishing a bridge between physical and virtual modes of sculptural practice.

Conducted over nine sessions, the workshop was structured into three modules: (1) creation of the physical object, (2) 3D scanning with two distinct technologies, and (3) 3D modelling in VR. The process culminated in an exhibition showcasing the original clay busts, their 3D-printed counterparts, and a virtual gallery presenting the digitized works and VR reinterpretations.

CASTRO SILVA, João, Assoc. Prof., MENA, Ana, Ph.D., COSTA, João, M.A., University of Lisbon, Faculty of Fine Arts, Portugal, Department of

Sculpture (J. Castro Silva, A. Mena) / Department of Product Design (J. Costa)

João Castro Silva: sculptor and Assistant Professor with Habilitation at the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon. Full member of the Centre for Research in Fine Arts Studies (CIEBA) and foreign collaborator in the LEENA Research Group (Laboratory for Extension and Research in the Arts) at the Federal University of Espirito Santo, Brazil.

Ana Mena: sculptor, lecturer, and researcher. PhD in Fine Arts, specializing in Sculpture, from the Faculty of Fine Arts, University of Lisbon (2019). She is an Assistant Professor at FBAUL and an Adjunct Professor at the School of Applied Arts, Polytechnic Institute of Castelo Branco (ESART).

João Costa works as a senior technician at ProjectLab Laboratory – Equipment Design Laboratory FBAUL/CIEBA since 2014. He holds a Bachelor's degree in Equipment Design (2014) and a Master's degree (2018) in Product Design from the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon.

Umělá inteligence jako možnost nově si uvědomit přirozený svět

Klíčové slová: umělá inteligence; umění; hodnověrnost; staromediální a novomediální možnosti médií

Text se zamýšlí nad novými výzvami, které poskytuje nástup umělé inteligence světu umění. Otevírá se nejen předpokládatelná otázka autorství a koncepce díla, ale také intencionalita, proč vlastně dílo vzniká. Důležitou roli zde hraje jazyk, ať už v roli názvu děl, nebo v komentářích a teoretických úvahách. Proto se tomuto tématu věnuje první podkapitola s názvem Jazyk a jeho role ve světě umění.

Text navrhuje opětovně prověřit vliv naší tělesnosti a situovanosti na tvorbu a umění, protože přesně to umělá inteligence neužívá. V Praze se v poslední době objevilo velké množství zajímavých výstavních projektů, které mapují vztah umění a umělé inteligence: výstava Poetics of Encryption v Rudolfinu, jejímž kurátorem byl Nadim Samman. Pomáhají například otevřít problematiku zkreslených dat, na kterých jsou stroje trénovány. Tomuto tématu se věnuje kapitola Trénovací sety – degradace obrazu slovem. Text z této výstavy vybírá dílo Calculating Empires autorů Vladana Jolera a Kate Crawford, které se zabývá zkoumáním vztahu technologie k moci po dobu pěti století.

Sloučením výzkumu a designu, vědy a umění vytvořili autoři nový způsob, jak porozumět současným projevům umělé inteligence tím, že se ptají, jak jsme se sem dostali – a zvažují, kam bychom mohli jít.

Považuji proto za oborově aktuální

zamyslet se nad tím, co dnes chápeme jako umění, jak bylo tvořeno doposud a jaké jsou jeho úkoly modelované novým kontextem. Jak a proč v tomto oboru lidé využívají umělou inteligenci a ve vzdálenějším horizontu – může umělá inteligence tvořit umění?

~

DYTRTOVÁ, Kateřina, doc. PhD., Univerzita J. E. Purkyně v Ústí nad Labem, Fakulta umění a designu, Katedra dějin a teorie umění

Kateřina Dytrtová pracuje na Katedře dějin a teorie umění Fakulty umění a designu a na Katedře výtvarné kultury Pedagogické fakulty UJEP Ústí nad Labem. Zaměřuje se na otázky zprostředkování umění, tvorby významu ve vizuální oblasti a zakotvení problematiky v teoriích vizuálních oborů. Na pedagogické fakultě se zabývá Teorií výtvarné výchovy. Doktorská studia byla zaměřena na komparaci vizuálních a hudebních oborů. Nyní se zabývá odlišnostmi rozmanitých strategií symbolických systémů, například vztahem jazyka a obrazu. Monografie *Galerijní animace: tělo a prostor* (2023), *Galerijní animace: obraz a text* (2021), *Metafora a médium* (2019).

~

Artificial intelligence as an opportunity to gain new awareness of the natural world

Keywords: Artificial intelligence; Art; Credibility; Old and new media possibilities

The text reflects on the new challenges that the advent of artificial intelligence presents to the world of art. This opens up not only the foreseeable question of authorship and the conception of the work, but also the intentionality of why the work is actually created. Language plays an important role here, whether in the role of the title of the works or in comments and theoretical considerations. Therefore, the first subchapter, entitled Language and its role in the world of art, is devoted to this topic.

The text suggests re-examining the influence of our corporeality and situatedness on creation and art, because this is exactly what artificial intelligence does not use. A large number of interesting exhibition projects have recently appeared in Prague that map the relationship between art and artificial intelligence: the exhibition Poetics of Encryption in the Rudolfinum, curated by Nadim Samman. For example, they help to open up the issue of distorted data on which machines are trained. The chapter Training Sets – Degradation of Image by Word is devoted to this topic. The text from this exhibition selects the work Calculating Empires by Vladan Joler and Kate Crawford, which explores the relationship between technology and power over five centuries.

By merging research and design, science and art, the authors have created a new way of understanding contemporary manifestations of artificial intelligence by

asking how we got here – and considering where we might go.

I therefore consider it topical for the field to reflect on what we understand as art today, how it has been created so far and what its tasks are modeled by the new context. How and why do people use artificial intelligence in this field and, in the longer term, can artificial intelligence create art?

~

DYTRTOVÁ, Kateřina, doc. PhD.; J. E. Purkyně University in Ústí nad Labem, Faculty of Art and Design, Department of Art History and Theory

Kateřina Dytrtová works at the Department of Art History and Theory at the Faculty of Art and Design and at the Department of Visual Culture at the Faculty of Education at the University of Jan Evangelista Purkyně in Ústí nad Labem. She focuses on issues of art mediation, the creation of meaning in the visual field, and the anchoring of these issues in theories of visual disciplines. At the Faculty of Education, she deals with the theory of art education. Her doctoral studies focused on the comparison of visual and musical fields. She is currently working on the differences between various strategies of symbolic systems, such as the relationship between language and image. Monographs: *Gallery Animation: Body and Space* (2023), *Gallery Animation: Image and Text* (2021), *Metaphor and Medium* (2019).

~

Presvedčivé „falzifikáty“ v hudobnej tvorbe Davida Copea a jeho systému EMI (Experiments in Musical Intelligence)

Kľúčové slová: hudobné dielo; umelá inteligencia; David Cope; Experiments in Musical Intelligence; hudobná ontológia; hudobná tvorivosť; falzifikáty

Cieľom príspevku je analýza a interpretácia tvorby hudobného skladateľa, pedagóga a informatika Davida Copea, priekopníka v oblasti umelo generovanej hudby a vývoja systému EMI (Experiments in Musical Intelligence). Tento systém umožňuje generovať kompozície inšpirované štýlmi významných skladateľov (A. Vivaldi, J. S. Bach, F. Chopin). Napriek skutočnosti, že často aj odborníci sú presvedčení o ich „autenticosti“ (v zmysle, že sú výsledkom ľudskej tvorivej aktivity), určitá časť názorov sa prikláňa k tomu, že ide o „falzifikáty“.

V príspevku budeme uvažovať o možnom rozlíšení medzi tradičným hudobno-tvorivým procesom, ako výsledkom zaužívaného chápania hudobnej tvorivosti a tvorby, do ktorej vstupuje AI vytvárajúci ilúziu „originality“.

Práve otázka povahy takejto tvorivosti, ostáva predmetom hlbšej filozofickej a estetickej reflexie. Na analytickom náhľade vybraného diela D. Copeho predstavíme niektoré kľúčové aspekty skúmaného problému. Súčasne uvedieme ukážku generovanú systémom EMI v štýle J. S. Bacha, ktorá posluží ako praktická ilustrácia princípov analýzy a testovania pre skúmanie interakcie medzi dielom a poslucháčom.

~

HAJDUKOVÁ, Veronika, Mgr., Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta, Inštitút estetiky a umeleckej kultúry

Mgr. Veronika Hajduková, Dis.art., je od septembra 2025 internou doktorandkou na Inštitúte estetiky a umeleckej kultúry Filozofickej fakulty Prešovskej univerzity v Prešove s výskumnou témou: *Ontológia hudby v 21. storočí ako spoločný problém estetiky a filozofie*. Dlhodobu sa venuje umeleckej praxi ako interpretka a autorka hudobnej tvorby. Od roku 2025 je aktívnou členkou tvorivého hudobného kolektívu The S4S Music Platform. Teoreticky sa začína profilovať v oblasti ontológie hudby, hlavne s fókusom na recentné zmeny v chápaní hudobného diela.

~

Convincing "forgeries" in the music of David Cope and his EMI system (Experiments in Musical Intelligence)

Keywords: Musical work; Artificial intelligence; David Cope, Experiments in Musical Intelligence, Musical ontology; Musical creativity, Forgeries

The aim of the presentation is to analyze and interpret the work of composer, teacher and computer scientist David Cope, a pioneer in the field of artificially generated music and the development of the EMI system (Experiments in Musical Intelligence). This system allows generating compositions inspired by the styles of prominent composers (A. Vivaldi, J. S. Bach, F. Chopin). Despite the fact that even experts are often convinced of their "authenticity" (in the sense that they are the result of human creative activity), a certain part of the opinions is inclined to believe that these are "forgeries". In the paper, we will consider the possible distinction between the traditional musical-creative process, as the result of the usual understanding of musical creativity, and the creation into which AI enters, creating the illusion of "originality". The question of the nature of such creativity remains the subject of deeper philosophical and aesthetic reflection. We will present some key aspects of the problem under investigation through an analytical preview of a selected work by D. Cope. We will also present a sample generated by the EMI system in the style of J. S. Bach, which will serve as a practical illustration of the principles of analysis and testing for

investigating the interaction between the work and the listener.

~

HAJDUKOVÁ, Veronika, Mgr.; University of Presov in Presov, Faculty of Arts, Institute of Aesthetics and Artistic Culture

Mgr. Veronika Hajduková, Dis.art., has been an internal doctoral student at the Institute of Aesthetics and Art Culture of the Faculty of Philosophy at the University of Prešov in Prešov since September 2025, with the research topic: *Ontology of music in the 21st century as a common problem of aesthetics and philosophy*. She has long been involved in artistic practice as a performer and composer. Since 2025, she has been an active member of the creative music collective The S4S Music Platform. Theoretically, she is beginning to make a name for herself in the field of music ontology, with a particular focus on recent changes in the understanding of musical works.

~

**UŽ SA DNES VYHRÁVA – AI –
NAPRIEK TOMU, ŽE JE TO 0:1?**

Kľúčové slová: Kant; Wittgenstein; génius; tvorivosť; umenie; AI umenie; GPT; *black-box creativity*

V reakcii na mimoriadne zmeny, ktoré (nielen) do sveta umenia prináša generatívna umelá inteligencia, príspevok je hľadáním potenciálnych priesečníkov, ale aj vzájomnej vzdialenosti (t. j. nesúrodosti) medzi tvorbou (najmä) Kantom koncipovaného génia a umelou inteligenciou.

Príspevok je však zároveň preskúmaním samotnej možnosti porovnávať tvorbu človeka – autora – génia s tvorbou AI. Tematickú líniu textu tvoria najmä úvahy o umeleckej tvorivosti, originalite a exemplárnosti diel; o objednávkve v umení; o nevedomej stránke umeleckej tvorby a o mechanizme *black-box creativity*. (Nazdávam sa totiž, že nevedomý aspekt umeleckej tvorby génia je možné postaviť do súvislosti s mechanizmom *black-box creativity* [v rámci generatívnej AI].)

Existenciu alebo mieru kreativity a geniality v generatívnej tvorbe AI budem skúmať pomocou kontrastu medzi tzv. Turingovým testom a Searleho koncepciou či argumentom čínskej izby (Chinese Room). Sprievodnou verziou uvažovania o otázke (budúcnosti) kreativity AI bude moja reflexia princípu Recursive Self-Improvement (RSI), ktorý analyzujem v súvislosti s exemplárnosťou umeleckej tvorby (Kantom koncipovaného génia).

V duchu tradície, ktorá vyzdvihuje dôležitosť pýtania sa vo filozofii, cieľom príspevku je najmä nastolenie rôznorodých, zásadných esteticko-teoretických otázok.

Tie z nich, ktoré sa týkajú technologickej stránky fungovania generatívnej AI, adresujem aktuálnemu modelu GPT, t. j. príspevok je v samostatnom aspekte realizovaný ako dialóg s umelou inteligenciou.

~

HAŠKO, Štefan, Mgr., PhD., Technická univerzita v Košiciach, Fakulta umení, Katedra teórie a dejín umenia

Štefan Haško je estetikom zameraným na dejiny estetiky a filozofie a realizujúcim sa pedagogickou a umeleckou činnosťou. Vyštudoval estetiku na IEUK FF PU v Prešove, kde neskôr pôsobil ako interný doktorand a kde v rokoch 2017 – 2020 vyučoval disciplínu k dejinám estetiky. Témou jeho dizertačnej práce, ktorú obhájil v roku 2014, bol *Fenoménná genialita v Kantovej estetickej teórii a v umeleckej estetike 18. až 20. storočia*. Popri jeho záujme o otázky teoretickej estetiky, týkajúcich sa najmä autora v umeleckej tvorbe, tvorivého procesu a povahy umeleckých diel, od roku 2013 sa publikačne orientuje najmä na filozofiu a estetické myslenie Ludwiga Wittgensteina. Od roku 2016 učí na Súkromnej škole umeleckého priemyslu filmovej v Košiciach a od roku 2019 pôsobí zároveň ako odborný asistent na Katedre teórie a dejín umenia Fakulty umení Technickej univerzity v Košiciach.

~

**Is it already playing and
winning today, even when it's
0–1?**

Keywords: Kant; Wittgenstein; Genius, Creativity; Art; AI art; GPT; *black-box creativity*

In response to the extraordinary changes that generative artificial intelligence is bringing (not only) to the world of art, this paper seeks potential intersections as well as the distance (i.e., incongruity) between the work of (primarily) Kantian genius and artificial intelligence.

At the same time, however, the article examines the very possibility of comparing the work of a human being – an author – a genius with the work of AI. The thematic line of the text consists mainly of reflections on artistic creativity, originality, and the exemplarity of works; on commissions in art; on the unconscious side of artistic creation; and on the mechanism of *black-box creativity*. (This is because I believe that the unconscious aspect of the genius's artistic creation can be linked to the mechanism of *black-box creativity* [within generative AI].)

I will examine the existence or degree of creativity and genius in generative AI through the contrast between the so-called Turing Test and Searle's concept or argument of the Chinese Room. An accompanying version of my reflection on the question of the (future) creativity of AI will be my reflection on the principle of Recursive Self-Improvement (RSI), which I analyze in connection with the exemplarity of the genius's artistic creation (as conceived by Kant).

In the spirit of a tradition that emphasizes the importance of questioning in philosophy,

the aim of the article is primarily to raise diverse, fundamental aesthetic-theoretical questions. Those questions that relate to the technological aspects of generative AI are addressed to the current GPT model, i.e., the paper is, in a separate aspect, realized as a dialogue with artificial intelligence.

~

HAŠKO, Štefan, Mgr., PhD., Technical University of Košice, Faculty of Arts, Department of Theory and History of Art

Štefan Haško is an aesthetician focused on the history of aesthetics and philosophy, who also works as a teacher and artist. He studied aesthetics at IEUK FF PU in Prešov, where he later worked as an internal doctoral student and taught courses on the history of aesthetics from 2017 to 2020. The topic of his dissertation, which he defended in 2014, was the *Phenomenon of genius in Kant's aesthetic theory and in the artistic aesthetics of the 18th to 20th centuries*. In addition to his interest in questions of theoretical aesthetics, particularly concerning the author in artistic creation, the creative process, and the nature of works of art, since 2013 his publications have focused mainly on the philosophy and aesthetic thinking of Ludwig Wittgenstein. Since 2016, he has been teaching at the Private School of Film Arts in Košice, and since 2019, he has also been working as an assistant professor at the Department of Art Theory and History of the Faculty of Arts at the Technical University of Košice.

~

Světlo a digitální média ve výtvarné edukaci: Inovativní přístupy k výrazu a kreativitě

Klíčová slova: světlo ve výuce výtvarného umění; integrace digitálních médií; kreativní vyjádření; procesní učení; digitální vizuální gramotnost; inovativní pedagogika

Průspěvek představuje část disertačního projektu zaměřeného na využití světla ve výtvarné edukaci s integrací digitálních médií. Zabývá se výběrem autorských výtvarně-edukativních zadání, jejichž realizace probíhá na různých stupních škol (ZŠ, SŠ, VŠ) se studenty různého zaměření.

Hlavní důraz je kladen na interaktivní a akční přístup podporující kreativitu, procesní učení a kooperaci, s využitím digitálních médií k rozšíření možností vizuálního projevu.

Projekt zároveň reflektuje aktuální trendy a mezinárodní přístupy podpořené využitím digitálních médií ve výtvarné edukaci.

Cílem příspěvku je ukázat, jak světlo a digitální nástroje mohou sloužit jako prostředky inovativního výtvarného vyjádření, rozvoje digitální vizuální gramotnosti a estetického myšlení studentů, a zároveň přinášejí nové možnosti pedagogické praxe.

~
HAVLÍČEK, Jakub, Mgr., Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta pedagogická, Katedra výtvarné výchovy a kultury

Jakub Havlíček je doktorandem na Katedře výtvarnej kultúry na Západočeskej univerzite v Plzni, kde sa zameriava na problematiku svetla vo vzťahu k výtvarnej edukácii. Je autorom video-webináru *Stínohrátky* (2020), dostupnom na Youtube

Light and Digital Media in Visual Arts Education: Innovative Approaches to Expression and Creativity

Keywords: Light in Visual Arts Education; Digital Media Integration; Creative Expression; Process-Based Learning; Digital Visual Literacy; Innovative Pedagogy

This paper presents a segment of a doctoral project focused on the use of light in visual arts education, with the integration of digital media. It examines a selection of author-designed educational assignments, implemented across various educational levels (primary, secondary, and higher education) with students of diverse study orientations.

The main emphasis is placed on an interactive and action-oriented approach that fosters creativity, process-based learning, and collaboration, using digital media to expand the possibilities of visual expression. The project also reflects current trends and international approaches supported by the use of digital media in visual arts education.

The aim of this paper is to demonstrate how light and digital tools can serve as means of innovative artistic expression, promote the development of digital visual literacy and aesthetic thinking among students, and provide new opportunities for pedagogical practice.

~
HAVLÍČEK, Jakub, Mgr., University of West Bohemia in Pilsen, Faculty of Education, Department of Art Education and Culture

Jakub Havlíček is a doctoral student at the

Od Shylocka k NFT: umelecká prax medzi kritikou úžery a legitimizáciou dlhu**Kľúčové slová:** úžera; dlh; umelecká prax; NFT; umelá inteligencia

V dejinách umeleckej tvorby nachádzame bohatú tradíciu kritiky úžery, úveru a dlhu. Literatúra a divadlo, od Shakespearovho *Kupca benátskeho* cez Goetheho *Fausta* až po Dickensovu *Vianočnú koledu*, spracúvali postavu veriteľa a úžerníka ako symbol morálnej hranice, ktorú nemožno prekročiť bez straty ľudskosti. Umelecká prax tak plnila funkciu kultúrneho svedomia, ktoré dokázalo estetickou formou tematizovať etické dilemy spojené s ekonomickými praktikami.

V súčasnosti sa však situácia javí ambivalentne. Na jednej strane existujú umelecké projekty, ktoré kriticky reflektujú nové formy zadlženia, finančné algoritmy či špekulatívne mechanizmy globálneho kapitálu. Digitálne médiá a umelá inteligencia poskytujú nástroje na vizualizáciu abstraktných ekonomických javov a odhaľovanie ich mocenských dôsledkov. Na druhej strane je samotná umelecká prax stále viac vtiahnutá do logiky kapitálu: umenie ako investičný tovar, trh s NFT, či prepojenie kultúrneho priemyslu a finančných inštitúcií ukazujú, že umelecká tvorba sa môže stať súčasťou mechanizmu, ktorý v minulosti kritizovala.

Príspevok si kladie otázku, či umelecká prax dnes ešte dokáže nadviazať na svoju tradičnú kritickú rolu voči úžere a dlhu, alebo či je odsúdená reprodukovať ich logiku. Porovnanie historických a súčasných príkladov umožní ukázať, že problém úžery

a dlhu nie je iba ekonomickou otázkou, ale aj esteticko-etickou témou, ktorá sprevádza kultúru od renesancie až po digitálnu éru.

~
KALAJTZIDIS, Ján, doc. Mgr., PhD., Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta, Inštitút filozofie a etiky

Hlavná oblasť vedecko-pedagogického záujmu Jana Kalatizidisa sa sústreďuje na problematiku aplikovanej etiky, hospodárskej etiky, dejín etického myslenia na Slovensku a konzekvenencializmu. Viaceré z týchto oblastí prepája vo svojej vedecko-výskumnej činnosti aj vo vyučovaní. K najzaujímavejším a najvýznamnejším publikačným výstupom autora patria vedecká štúdie *Ethics of Social Consequences as a Hybrid Form of Ethical Theory?* (2019), *Social Ethics among Slovak Lutherans in the 20th Century: Generational and Periodic Influences* (2023) a *The Journey of Interest: Philosophical and Ethical Development from Ancient Rejection to the Modern Financial Crisis* (2025).

From Shylock to NFT: Artistic Practice between the Critique of Usury and the Legitimation of Debt**Keywords:** Usury; Debt; Artistic practice; NFT, Artificial intelligence

Throughout the history of artistic creation, we find a rich tradition of critiquing usury, credit, and debt. Literature and theatre, from Shakespeare's *Merchant of Venice* through Goethe's *Faust* to Dickens's *A Christmas Carol*, depicted the figure of the creditor and the usurer as symbols of a moral boundary that cannot be crossed without a loss of humanity. Artistic practice thus functioned as a cultural conscience, capable of thematizing ethical dilemmas associated with economic practices in aesthetic form.

Today, however, the situation appears ambivalent. On the one hand, there are artistic projects that critically reflect on new forms of indebtedness, financial algorithms, and the speculative mechanisms of global capital. Digital media and artificial intelligence provide tools for visualizing abstract economic phenomena and exposing their power implications. On the other hand, artistic practice itself is increasingly drawn into the logic of capital: art as an investment commodity, the NFT market, and the interconnection of the cultural industry with financial institutions demonstrate that artistic creation can become part of the very mechanism it once criticized.

This paper asks whether artistic practice today can still build upon its traditional critical role with respect to usury and debt, or whether it is condemned to reproduce their

logic. A comparison of historical and contemporary examples shows that the problem of usury and debt is not merely an economic issue but also an aesthetic and ethical theme that has accompanied culture from the Renaissance to the digital era.

~
KALAJTZIDIS, Ján, doc. Mgr., PhD., University of Presov in Presov, Faculty of Arts, Institute of Philosophy and Ethics

Jan Kalatizidis's main area of scientific and pedagogical interest focuses on applied ethics, economic ethics, the history of ethical thinking in Slovakia, and consequentialism. He combines several of these areas in his scientific research and teaching activities. Among the author's most interesting and significant publications are the scientific studies *Ethics of Social Consequences as a Hybrid Form of Ethical Theory?* (2019), *Social Ethics among Slovak Lutherans in the 20th Century: Generational and Periodic Influences* (2023), and *The Journey of Interest: Philosophical and Ethical Development from Ancient Rejection to the Modern Financial Crisis* (2025).

AI a vysokoškolská výučba dejín a estetiky hudby – rekognoskácia problému

Kľúčové slová: dejiny hudby; estetika hudby; vysokoškolská pedagogika; AI; LLM; rola učiteľa

Cieľom štúdie je predstaviť pilotný projekt výučby dejín hudby s podporou AI na študijnom odbore estetika a učiteľstvo estetiky. Od roku 2023 nastal prudký nárast používania AI, pričom od začiatku bolo zrejme, spôsobí revolúciu vo vzdelávaní a didaktike. V súčasnosti učiteľ ako bežný užívateľ AI pociťuje rozťahujúce sa nožnice medzi jeho digitálnymi kompetenciami a schopnosťami študentov. Pilotný projekt poukázal na to, že sa môžeme učiť od seba navzájom, v spoločnom dialógu a radosť z objavovania. V rokoch 2024/2025 učitelia definitívne pochopili, že kontrolovať odpisovanie z AI vôbec nedáva zmysel – namiesto nepriateľského postoja voči AI potrebujeme v očiach študenta vyzdvihnúť jej užitočnosť pri štúdiu.

Je však potrebné racionálne stanoviť hranicu medzi asistenciou a plagiátorstvom pri písaní seminárnych prác a referátov; diagnostikovať, nakoľko AI podporuje hlboké porozumenie a nakoľko je len povrchným riešením úloh (rozvíja nové spôsoby myslenia alebo vedie k intelektuálnej lenivosti). Schopnosť študenta vytvárať dobré prompty zrejme bude považovaná za novú zručnosť a bude ju potrebné rozvíjať rovnako aj u učiteľa, hlavne v procese posudzovania kvality a hodnovernosti výstupu.

V projekte realizovanom v druhom ročníku bakalárskeho štúdia boli všetky zadania na

prípravu prezentácií a seminárnych prác určené pre vypracovanie s asistenciou AI. Študenti používali AI typu LLM k tvorbe obsahu a generatívnu AI ku kreovaniu nových vizuálov. Faktografická chybovosť bola minimálna (hoci sa sporadicky vyskytla) a projekt ukázal, že AI možno v edukácii vysokoškolákov považovať za užitočný nástroj pri štúdiu dejín hudby. Vyskytovali sa situácie, keď bolo pozorné oko a ucho pedagóga pre facilitáciu nevyhnutné. Tu sa načrtla aj nová rola učiteľa, ktorý prestáva byť zdrojom informácií (sprostredkuje a vysvetlí), ale do výučby má prinášať sociálny a motivačný rozmer.

~
KOPČÁKOVÁ, Slávka, prof. PaedDr., PhD.,
Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta,
Inštitút estetiky a umeleckej kultúry

Slávka Kopčáková od r. 2007 pôsobí na Inštitúte estetiky a umeleckej kultúry Filozofickej fakulte Prešovskej univerzity. Vo svojom vedeckom výskume sa sústreďuje na estetiku a dejiny hudby, aktuálne na výskum dejín slovenskej estetiky, na metodologické otázky sprístupňovania a recepcie hudby. Je autorkou 10 monografií, 12 vedeckých štúdií registrovaných vo svetových databázach a 5 vysokoškolských učebníc. Výber z najvýznamnejších prác reprezentujú monografie: *Tobias Gottfried Schröer (1791 – 1850). Estetika ako vzia lepšieho človeka* (2021), *Aktuálne otázky hudobnej estetiky 20. a 21. storočia* (2020), *Vývoj hudobnoestetického myslenia na Slovensku v 20. storočí* (2013).

AI and University Teaching of Music History and Aesthetics – Reconnaissance of the Problem

Keywords: History of music; Aesthetics of Music; University pedagogy; AI; LLM; Role of the Teacher

The aim of the study is to present a pilot project for teaching music history with the support of AI in the field of aesthetics and education of aesthetics. Since 2023, there has been a substantial increase in the use of AI, and it has been clear from the outset that it will revolutionize education and didactics. Currently, teachers as regular users of AI feel a widening gap between their digital skills and those of their students. The pilot project has pointed out that we can learn from each other, in a shared dialogue and the joy of discovery. In 2024/2025, teachers finally understood that checking for copying from AI makes no sense at all – instead of taking a hostile attitude toward AI, we need to emphasize its usefulness in their learning.

However, it is necessary to rationally define the boundary between assistance and plagiarism when writing seminar papers and reports; to diagnose the extent to which AI supports deep understanding and the extent to which it is only a superficial solution to tasks (developing new ways of thinking or leading to intellectual laziness). The student's ability to create good prompts will probably be considered a new skill and will need to be developed in teachers work as well, especially in the process of assessing the quality and authenticity of the output.

In a project carried out in the second year of bachelor's studies, all assignments for the preparation of presentations and seminar

papers were designed to be completed with the assistance of AI. Students used LLM – type AI to create content and generative AI to create new visuals. Factual errors were minimal (although they did occur sporadically), and the project showed that AI can be considered a useful tool in the study of music history in higher education. There were situations where the attentive eye and ear of the teacher was indispensable for facilitation. This also outlined a new role for the teacher, who is no longer a source of information (mediating and explaining), but is expected to bring a social and motivational dimension to teaching

~
KOPČÁKOVÁ, Slávka, prof. PaedDr., PhD.,
University of Presov in Presov, Faculty of Arts,
Institute of Aesthetics and Artistic Culture

Slávka Kopčáková has been working at the Institute of Aesthetics and Art Culture at the Faculty of Philosophy of the University of Prešov since 2007. Her scientific research focuses on music aesthetics and music history, currently on the history of Slovak aesthetics and methodological issues of music appreciation and reception. She is the author of 10 monographs, 12 scientific studies registered in the world databases, and 5 university textbooks. A selection of her most significant works is represented by the monographs: *Tobias Gottfried Schröer (1791–1850). Aesthetics as a Vision of a Better Human Being* (2021), *Current Issues in Music Aesthetics of the 20th and 21st Centuries* (2020), and *The Development of Music Aesthetic Thoughts in Slovakia in the 20th Century* (2013).

Opätovné vytváranie konceptu reality – digitálny vek AR/VR/AI očami Susanne K. Langerovej a japonskej filozofie

Kľúčové slová: kreativita; Susanne K. Langer“ Nishida Kitarō“ kompatibilita

Očami Susanne K. Langerovej a japonskej filozofie príspevok reaguje na súčasný trend digitalizácie a informatizácie pozorným a niekedy dokonca ostrážitým poskytovaním širokého spektra odpovedí na stúpajúce množstvo otázok. V spojitosti s reflexiami tohto trendu odohrávajúcimi sa tiež vo svete širokej verejnosti, stále výraznejšia dikcia nášho komentovania „virtuálneho“ sveta preniká hlboko do procesu rotácie okolo zdieľanej osi.

Pochopenie princípu takéhoto pohybu sa stalo stredobodom značného záujmu a významu. Možnosť nahliadnutia naň predostiera aj dielo americkej filozofky 20. storočia Susanne K. Langerovej. Preukazujú súhlasnosť s historickými aj súčasnými konceptmi východnej myšlienkovvej tradície, oba sa stávajú prínosnými aj pre masové multimediálne reality dneška.

Osobitne Langerovej kategória umeleckého symbolu vystavaná prostredníctvom jej konceptualizáciu cítenia a presahujúca do imanentného charakteru japonskej myšlienkovvej tradície je tým aspektom jej tvorby, ktorý dokáže poskytnúť istú/é odpoveď/de na súčasné výzvy sveta umelej inteligencie. Nasledujú teda Langerovej odpovede, predkladaný príspevok analyzuje skúmanie ľudskej

kreativity tak, ako ju chápala jednak táto autorka, ale aj japonská filozofia, stojac v kontraste s konceptom „autorstva“ digitálnych médií. Pokúsi sa tým o ich komparatívne utriedenie aj v súvislosti.

~
KOŠIČANOVÁ, Agáta, PhD., PhD., nezávislá výskumníčka

Hlavnou oblasťou záujmu je reflexia osobnosti americkej novokantovskej filozofky 20. storočia Susanne Katherine Knauth Langer a dosahu jej prác aj na súčasné umenovedné teórie, estetiku a filozofiu. Recentná oblasť záujmu zahŕňa nedávne príspevky zamerané na presahy uvažovania tejto filozofky umenia aj s nedávnymi neurovedeckými poznatkami a konceptmi východnej myšlienkovvej tradície (*Súčasné perspektívy konceptu mysle Susanne K. Langerovej*, 2022; *Langer's Position Within Western and Eastern Overlapping Thought*, 2024; *In-determinism in Susanne Langer's Philosophical Concept of Feeling and Eastern Thinking Tradition*, 2025).

Re-creating the Concept of Reality: Susanne K. Langer and the Japanese Philosophy on the AR/VR/AI Age

Keywords: Creativity; Susanne K. Langer; Nishida Kitarō; Compatibility

Based on the current trend of digitalization and computerization, the context of scholarly debates provide attentively, sometimes even alertly, a wider spectrum of answers for arising number of inquiries. Integrated with nonprofessional dynamics as well, such an increasing articulation of our “virtual world penetrates deeper into the process of rotation on a shared axis. It has become of significant interest and importance to comprehend the principle of such a movement.

Such a possibility is put forward by the work of the 20th-century American philosopher Susanne K. Langer standing on par with both historical and modern concepts of Eastern philosophy in terms of their significance for today's mass multimedia realities. It's especially Langer's category of art symbol as constructed through her conceptualization of feeling, and overlapping with an immanent nature of Japanese thinking tradition that would offer some answer(s) for the current challenges of the artificial world.

Following these answers, the submitted paper will thus analyse exploration of human creativity by both Langer and Japanese thinking tradition, contrasting with the “authorship“ of the digital media, so as to comparatively align them also with the latest scientific position(s) on it provided by

cognitive sciences.

~
KOŠIČANOVÁ, Agáta, PhD., PhD., Independent Researcher

The main area of interest is the reflection of the personality of the 20th-century American neo-Kantian philosopher Susanne Katherine Knauth Langer and the impact of her work on contemporary art theories, aesthetics, and philosophy. Recent areas of interest include recent contributions focusing on the overlaps between this philosopher of art's thinking and recent neuroscientific findings and concepts from the Eastern tradition of thought (*Contemporary Perspectives on Susanne K. Langer's Concept of Mind*, 2022; *Langer's Position Within Western and Eastern Overlapping Thought*, 2024; *Indeterminism in Susanne Langer's Philosophical Concept of Feeling and Eastern Thinking Tradition*, 2025).

Estetické hodnotenie umenia v kontexte štvrtej priemyselnej revolúcie

Kľúčové slová: estetika; estetické hodnotenie; umenie; štvrtá priemyselná revolúcia

V súčasnej dobe, ktorá sa vyznačuje pretrvávajúcou nejasnosťou ohľadom potenciálu umelej inteligencie (AI) vytvárať umenie, sa estetickým vedcom naskytla nová otázka: Ako by sme mali hodnotiť umelecké diela v rámci paradigmy štvrtej priemyselnej revolúcie? Spôsob, akým médiá vstúpili do nášho každodenného života prostredníctvom rozšírenej reality, zmiešanej reality, obsahu generovaného AI a aplikácií virtuálnej reality, je bezprecedentný nielen z hľadiska rozsahu a tempa, ale aj z hľadiska dôsledkov, ktoré sa vyznačujú neistotou v ich estetickom hodnotení. Z celého širokého spektra týchto javov, artefaktov a situácií sa v tomto príspevku chcem zamerať na možnosti načrtnutia estetických pozícií, ktoré by mohli rámcovať naše estetické hodnotenie umenia na základe vyššie uvedených technologických prístupov.

Okrem využitia existujúcich pozícií, ktoré sa snažia stanoviť ontologické pravidlá pre takéto artefakty (Mineo, Bridle, Kholeif), otázky, ako napríklad či umenie generované umelou inteligenciou môže zosilniť vnímanú hodnotu ľudskej kreativity (Horton, White a Iyengar), je účelom tejto štúdie sústrediť sa na možnosti estetického hodnotenia dvoch konkrétnych vecí. Po prvé, umelecká kreativita v čase technologickej revolúcie vo vytváraní umenia. Po druhé, spôsob, akým hodnotíme alebo by sme mali esteticky

hodnotiť umelecké diela v súčasnosti.

Predpokladá sa, že mechanizmy estetického hodnotenia umenia sa budú prolongovať dvoma odlišnými spôsobmi. Po prvé, rozšíri sa rozsah esteticky indikatívnych hodnotových momentov. Po druhé, kritériá hodnotenia umenia v kontexte jeho hodnotiteľov (zvyky, normy, kultúrne pozadie atď.) budú kriticky prehodnotené.

~

KVOKAČKA, Adrián, doc. Mgr., PhD., Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta, Inštitút estetiky a umeleckej kultúry

Adrián Kvokačka pôsobí na Inštitúte estetiky a umeleckej kultúry FF PU. Medzi jeho hlavné oblasti záujmu patria dejiny estetiky, teória estetiky, aplikovaná estetika a mimoumelecká estetika. Je viceprezidentom International Association for Aesthetics, a členom ďalších odborových organizácií. Pôsobí ako šéfredaktor časopisu *ESPEs*. The Slovak Journal of Aesthetics. Medzi jeho publikácie patria napr. monografia *Kantov pojem vznešeného* (2021) a zborníky *Everydayness: Contemporary Aesthetic Approaches* (2021) a *Applying Aesthetics to Everyday Life: Methodologies, History and New Directions* (2023). Od roku 2015 spoluorganizuje sériu medzi-národných vedeckých konferencií *Súradnice estetiky, umenia a kultúry*.

Valuing Art Aesthetically in the Context of the Fourth Industrial Revolution

Keywords: Aesthetics; VR; MR; AI; Art; Value; Fourth Industrial Revolution

In the contemporary era, characterised by the persistent ambiguity surrounding the potential of artificial intelligence (AI) to create art, a novel inquiry has emerged for aesthetic scholars: How ought we to appraise artistic creations within the paradigm of the Fourth Industrial Revolution?

The way in which media has entered our everyday lives through augmented reality, mixed reality, AI-generated content, and virtual reality applications is unprecedented not only in terms of scope and pace, but also in terms of consequences, which are characterised by uncertainty in their aesthetic appreciation.

From the whole wide spectrum of these phenomena, artifacts, and situations, I want to focus in this paper on the possibilities of outlining aesthetic positions that could frame our aesthetic evaluations of art based on the above-mentioned technological approaches.

In addition to utilising existing positions that seek to establish ontological rules for such artifacts (Mineo, Bridle, Kholeif), questions such as whether AI-generated art can amplify the perceived value of human creativity (Horton, White and Iyengar), the purpose of this study is to concentrate on the possibilities of aesthetic evaluation of two particular things. Firstly, artistic creativity in the time of technological revolution in the production of art. Secondly, the way we evaluate, or should evaluate aesthetically,

artistic productions in the present. It is hypothesised that the mechanisms of aesthetic evaluation of art will be prolonged in two distinct ways. Firstly, the range of aesthetically indicative value moments will be expanded. Secondly, the criteria for evaluation of art in the context of its evaluators (habits, norms, cultural backgrounds etc.) will be critically re-evaluated.

~

KVOKAČKA, Adrián, doc. Mgr., PhD., University of Presov in Presov, Faculty of Arts, Institute of Aesthetics and Artistic Culture

Adrián Kvokačka works as an associate professor at the Institute of Aesthetics and Artistic Culture, Faculty of Arts, University of Presov, Slovakia. His main areas of interest include history of aesthetics, theory of aesthetics, applied aesthetics and aesthetics beyond art (everyday aesthetics and environmental aesthetics). He is Vice President of the International Association for Aesthetics, and a member of other professional organizations. He serves as editor-in-chief of the journal *ESPEs*. The Slovak Journal of Aesthetics. He is the author of *Kant's Concept of the Sublime* (2021) and co-editor of *Everydayness: Contemporary Aesthetic Approaches* (2021), and *Applying Aesthetics to Everyday Life: Methodologies, History and New Directions* (2023). Since 2015, he has co-organized the international scientific conference series *Coordinates of Aesthetics, Art and Culture*.

Algorithmická rezonancia – pamäť, konanie a identita permanentne pretvárané

Kľúčové slová: performance; generatívna umelá inteligencia; Petr Válek (VAPE); Embodiment; Distribuované autorstvo

Tento príspevok skúma vyvíjajúcu sa dynamiku výkonu v ére generatívnej umelej inteligencie, pričom sa zameriava na dielo českého audiovizuálneho umelca Petra Válka (VAPE). Válek často umiestňuje svoje živé zvukové manipulácie do digitálne generovaných, tajomných vizuálnych prostredí. Tieto pozadia vytvorené umelou inteligenciou nie sú len projekciami, ale integrálnymi destabilizujúcimi činiteľmi v rámci jeho audiovizuálnych výkonov, ktoré rozpúšťajú tradičné hranice medzi telom, prostredím a médiom.

Navrhujem, aby takéto predstavenia zdôraznili niekoľko radikálnych transformácií:

- Zhmotnenie ako bezduchá prítomnosť: Obrazy umelej inteligencie fungujú ako paralelný „telo“, ktoré zosilňuje zvukovú udalosť prostredníctvom vizuálneho nepokoja, kde je prítomnosť sprostredkovaná, tajomná a fragmentovaná.

- Časová rekonpozícia: Čas predstavenia sa stáva nelineárnym – rozdeleným na algoritmicke záhyby, opakujúce sa vizuálne motívy a generatívnu nepredvídateľnosť.

- Distribuované autorstvo a agentúra: Kreatívna kontrola je zdieľaná medzi ľudským umelcom a systémom umelej inteligencie, čo spochybňuje pojmy zámeru, majstrovstva a autority.

- Estetika glitchu a tajomnosti: Artefakty umelej inteligencie – vizuálna disonancia, tajomné takmer ľudské siluety, surrealistické

textúry – sa stávajú estetickými a kritickými nástrojmi. Kognitívny efekt je zároveň lákavý aj znepokojujúci a vyzýva k zamysleniu sa nad limitmi algoritmického vyjadrenia.

Táto analýza, založená na teórii výkonu (Fischer-Lichte; Phelan), mediálnej archeológii (Parikka) a posthumanizme (Barad; Hayles), situuje audiovizuálnu prax VAPE do širšieho kontextu: výkon v ére umelej inteligencie už nie je zakotvený v živej prítomnosti alebo naratívnej koherencii, ale stáva sa imerzívnym, špekulatívnym experimentom v spoluvytvorenom syntetickom svete. V konečnom dôsledku to predstavuje performance ako priestor nie pre rekonštrukciu alebo rekonštruovanú prítomnosť, ale pre algoritmicke rezonanciu – kde sa pamäť, agentúra a identita neustále prekonfigurujú v multimodálnom toku v reálnom čase.

~
KUNDRÁČIKOVÁ, Barbora, Mgr., Ph.D., Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra dejín umenia

Barbora Kundračíková je odbornou asistentkou na Katedre dejín umění Univerzity Palackého a kurátorkou Sbirky moderního umění Muzea umění Olomouc, v letech 2019-2024 zde vedla oddělení Středoevropské fórum. Věnuje se modernímu a současnému umění, teorii umění a estetice, specificky pak vztahu technologií a tvůrčí praxe, respektive estetického režimu. Toto téma rozpracovala mj. v analýzách tvorby Vladimíra Havlíka, László Laknera, Zdeňka Berana, Bedřicha Dlouhého, Martina Janeckého či Jakuba Roztočila. Jako autorka se podílela na řadě přehledových publikací, mj. na sborníku *Nové realismy: Moderní realistické přístupy na československé scéně (1918-1945)*, *Holandská nová architektura, typografie, fotografie, reklama ad.* Je spolueditorkou časopisů *Umění 3 / 2022* a *Profil 1 / 2018*.

Algorithmic Resonance — memory, agency, and identity persistently reconfigured

Keywords: Performance; Generative artificial intelligence; Petr Válek (the VAPE); Embodiment; Distributed authorship

This paper examines the evolving dynamics of performance in the age of generative artificial intelligence, using the work of Czech audio-visual artist Petr Válek (the VAPE) as a focal point. Válek frequently situates his live sonic manipulations within digitally-generated, uncanny visual environments. These AI-crafted backgrounds are not mere projections but integral, destabilizing agents within his audiovisual performances, dissolving traditional boundaries between body, setting, and medium.

I propose that such performances foreground several radical transformations:

- Embodiment as disembodied presence: The AI imagery functions as a parallel “body” that amplifies the sonic event through visual disquiet, where presence is mediated, uncanny, and fragmented.

- Temporal recomposition: Performance time becomes nonlinear—fractured into algorithmic folds, looped visual motifs, and generative unpredictability.

- Distributed authorship and agency: Creative control is shared between the human performer and the AI system, challenging notions of intention, mastery, and authority.

- Aesthetics of glitch and uncanny: AI artifacts—visual dissonance, uncanny near-human silhouettes, surreal

textures—become aesthetic and critical tools. The cognitive effect is one of both allure and unease, inviting reflection on the limits of algorithmic expression.

Grounded in performance theory (Fischer-Lichte; Phelan), media archaeology (Parikka), and posthumanism (Barad; Hayles), this analysis situates the VAPE's audiovisual practice within a broader shift: performance in the AI era is no longer anchored in live presence or narrative coherence but becomes an immersive, speculative experiment in co-embodiment with synthetic realms. Ultimately, this reimagines performance as a space not of reenactment or reenacted presence, but of algorithmic resonance—where memory, agency, and identity are persistently reconfigured in real-time multimodal flux.

~
KUNDRÁČIKOVÁ, Barbora, Mgr., Ph.D., Palacký University in Olomouc, Faculty of Arts, Department of Art History

Barbora Kundračíková is an assistant professor at the Department of Art History at Palacký University and curator of the Modern Art Collection at the Olomouc Museum of Art, where she headed the Central European Forum department from 2019 to 2024. She focuses on modern and contemporary art, art theory and aesthetics, specifically the relationship between technology and creative practice, or rather the aesthetic regime. She has elaborated on this topic in her analyses of the work of Vladimír Havlík, László Lakner, Zdeněk Beran, Bedřich Dlouhý, Martin Janeček, and Jakub Roztočil, among others. As an author, she has contributed to a number of overview publications, including the anthology *Nové realismy: Moderní realistické přístupy na československé scéně (1918-1945)* (*New Realisms: Modern Realistic Approaches on the Czechoslovak Scene (1918-1945)*), *Holandská nová architektura, typografie, fotografie, reklama ad.* (*Dutch New Architecture, Typography, Photography, Advertising, etc.*). She is co-editor of the magazines *Umění 3 / 2022* (*Art/ Science/ Technology/ Photography*) and *Profil 1 / 2018*.

AI v divadelnej praxi

Kľúčové slová: umelá inteligencia; divadelná tvorba; interdisciplinárnosť; divadelná prax; improvizované divadlo; generatívne vytváranie dramatických textov a scenárov

Umelá inteligencia je fenoménom dnešnej doby. AI už prenikla do mnohých oblastí, nevynímajúc ani oblasť umenia a kultúry. Divadelné umenie tiež podlieha neustálemu vývoju a snaží sa prispôbovať novým trendom. Ako AI vstupuje a mení divadelnú tvorbu? V ktorej etape divadelnej práce môže byť využitá alebo ako ovplyvní profesie v divadelnej praxi? – aj tieto otázky otvorili nový priestor pre diskusiu. Za priekopníčku využívania technológií AI na javisku sa považuje newyorská multimediálna umelkyňa Annie Dorsen a jej algoritmické divadlo, ktoré skúma vplyv digitálneho sveta na spoločnosť spojením AI s klasickými divadelnými technikami.

Dnes je AI v divadelnej praxi aplikovaná rôznymi spôsobmi a s rôznymi účelmi. Podoba a miera jej zapojenia do procesu divadelnej tvorby je skôr intenciou po ktorej divadelní tvorcovia siahajú. Doteraz AI zasiahla do divadelnej tvorby v spojení s improvizovaným a interaktívnym divadlom (napr. projekty *Improbots* (2016); *Rosetta Code* (2019); *OC Carbon* (2021); *PL-AI*, (2023); *Babylónia* (2022) a i.). a v generatívne vytváraných syntetických dramatických textov a scenárov (napr. interdisciplinárny projekt *THEaiTRE* a i.).

Zámerom štúdie je zmapovať a poukázať na inšpiratívne príklady využívajúce technológie AI v divadelnej tvorbe českých a slovenských tvorcov. Nástup AI otvára priestor

pre inovácie, nakoľko ovplyvňuje formy divadelnej práce (priestor pre nové profesie – špecialisti na AI v divadle, technické role, kurátori digitálneho obsahu, experti na interaktivitu), zážitky, interdisciplinárnosť (kombinácia divadla s technológiou, výtvarným umením, hudbou, vizuálnym umením).

Na nové trendy by malo pružne reagovať aj vzdelávanie: pripraviť budúcich divadelníkov aj technikov na používanie AI-nástrojov, kritické myslenie o nich (napr. nový študijný odbor Umenie a umelá inteligencia na Akadémii umení v Banskej Bystrici).

~
KUŠNÍROVÁ, Eva, doc. Mgr., PhD., Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta, Inštitút estetiky a umeleckej kultúry

Eva Kušnírová pôsobí od roku 2008 na IEUK, Filozofickej fakulte Prešovskej univerzity v Prešove. Jej hlavné oblasti a témy vedeckého výskumu zahŕňajú dejiny a teóriu svetového divadla, alternatívne divadlo, dejiny slovenského divadla, súčasné slovenské divadlo a regionálnu divadelnú kultúru, najmä v oblasti Spiša. V roku 2017 vydala monografiu *Divadlo osobitých funkcií. Divadelný súbor Hviezdoslav Spišská Nová Ves* (2017). Okrem toho je autorkou vysokoškolských učebníc, vrátane *Kapitoly z estetiky múzických umení* (2024), ktorú napísala spolu so S. Kopčákovou. Jej výskum a publikácie prispievajú k rozvoju divadelnej kultúry a teórie na Slovensku.

AI in the Theatre Practice

Keywords: AI; Theatre creation; Interdisciplinarity; Theatre practice; Improvised theatre; Generative creation; Synthetic dramatic texts and scripts

Artificial intelligence is a phenomenon of the present day. AI has already penetrated many areas, including art and culture. Theatrical art is also subject to constant development and strives to adapt to new trends. How is AI entering and changing theatrical production? At what stage of theatrical work can it be used, and how will it affect professions in theatrical practice? These questions have also opened up new space for discussion. New York multimedia artist Annie Dorsen and her algorithmic theater, which explores the impact of the digital world on society by combining AI with classical theater techniques, are considered pioneers in the use of AI technology on stage.

Today, AI is applied in theatrical practice in various ways and for various purposes. The form and extent of its involvement in the theatrical creation process is more of an intention that theater creators strive for. So far, AI has been used in theater in connection with improvised and interactive theater (e.g., projects *Improbots* (2016); *Rosetta Code* (2019); *OC Carbon* (2021); *PL-AI* (2023); *Babylonia* (2022), etc.). It has also been used in generatively created synthetic dramatic texts and scripts (e.g., the interdisciplinary project *THEaiTRE*).

The aim of the study is to map and highlight inspiring examples of the use of AI technologies in the theatrical work of Czech and Slovak artists. The advent of AI opens

up space for innovation, as it influences forms of theatrical work (space for new professions—AI specialists in theater, technical roles, digital content curators, interactivity experts), experiences, interdisciplinarity (combining theater with technology, visual arts, music, visual arts).

Education should also respond flexibly to new trends: preparing future theater professionals and technicians to use AI tools and think critically about them (e.g., the new field of study Art and Artificial Intelligence at the Academy of Arts in Banská Bystrica).

~
KUŠNÍROVÁ, Eva, doc. Mgr., PhD., University of Presov in Presov, Faculty of Arts, Institute of Aesthetics and Artistic Culture

Eva Kušnírová has been working at the Faculty of Philosophy of the University of Prešov in Prešov since 2008. Her main areas and topics of scientific research include the history and theory of world theater, alternative theater, the history of Slovak theater, contemporary Slovak theater, and regional theater culture, especially in the Spiš region. In 2017, she published a monograph entitled *Theatre of Special Functions. The Hviezdoslav Spišská Nová Ves Theatre Company* (2017), which deals with regional theatre. In addition, she is the author of university textbooks, including *Kapitoly z estetiky múzických umení (Chapters from the Aesthetics of the Performing Arts)* (2024), which she wrote together with S. Kopčáková. Her research and publications contribute to the development of theater culture and theory in Slovakia.

VR a autizmus: nové možnosti komunikácie

Kľúčové slová: virtuálna realita (VR); porucha autistického spektra (ASD); imerzné technológie; komunikácia; estetika; minimalizmus; farba; svetlo

V súčasnosti, keď technológie napredujú míľovými krokmi, mení sa aj naše vnímanie reality. Virtuálna (VR) a rozšírená realita (AR) predstavujú počítačom generované trojrozmerné prostredia, ktoré umožňujú jedinečný zážitok ponorenia sa do nových svetov.

Tento príspevok sa zameriava na imerzívnu VR ako na nádejný nástroj pre rozvoj kognitívnych, sociálnych a emočných zručností detí s poruchou autistického spektra (ASD) v bezpečnom a kontrolovanom prostredí. Navrhujeme zásady dizajnu scenárov, ktoré modulujú senzorické zaťaženie (práca s intenzitou svetla, farbou, rytmom zvuku a vizuálnou komplexnosťou), podporujú predvídateľnosť a umožňujú gradované učenie od jednoduchých interakcií po dynamické sociálne situácie. Intervenčné moduly majú byť kospolutvorené s terapeutmi, učiteľmi a rodinami, aby rešpektovali individuálne profily citlivosti a preferencií. Zároveň poukazujeme na možnosť VR sprostredkovať pohľad „z druhej strany“ – umožniť neurotypickým ľuďom prežiť modelované momenty preťaženia, oneskorenej orientácie či odlišného spracovania podnetov, a tým prehľbovať empatiu.

Estetické prvky ako minimalizmus, farby či svetlo môžu vytvárať komunikačný most, ktorý otvára priestor pre inklúziu a vzájomné porozumenie. Predkladaný prístup predstavuje jedinečný príklad použitia nových

technológií, kde sa organicky spája medicína (klinické ciele a bezpečnosť), estetika (zmyslové formovanie významu), etika (autonómia) a technológie.

~
KYSLAN, Peter, doc. Mgr., PhD., Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta, Inštitút filozofie a etiky

Peter Kyslan je docentom na Inštitúte filozofie a etiky Filozofickej fakulty Univerzity v Prešove na Slovensku. Niekoľko rokov sa venuje výskumu filozofie nemeckého filozofa I. Kanta, najmä jeho filozofiu kultúry a teórie Bildung. V posledných rokoch sa zameriava na filozofické problémy nových technológií a transhumanizmu. Medzi jeho najvýznamnejšie publikácie patrí *Fenomén kultúry vo filozofii Immanuela Kanta* (2018) a článok *Od Freudovej psychoanalýzy k filozofickej patológii kultúry* (2023).

VR and Autism: New Possibilities of Communication

Keywords: Virtual Reality (VR); Autism spectrum Disorder (ASD); Immersive technologies; Communication; Aesthetics; Minimalism; Color; Light

In a world where technology advances at a rapid pace, our perception of reality is also changing. Virtual reality (VR) and augmented reality (AR) are computer-generated three-dimensional environments that offer a unique experience of immersion into new worlds.

This paper focuses on immersive VR as a promising tool for developing the cognitive, social, and emotional skills of children with autism spectrum disorder (ASD) in a safe and controlled setting. We propose scenario-design principles that modulate sensory load (working with light intensity, color, sound rhythm, and visual complexity), foster predictability, and enable graduated learning from simple interactions to dynamic social situations. Intervention modules should be co-created with therapists, teachers, and families to respect individual sensitivity profiles and preferences.

We also highlight VR's ability to provide a “view from the other side”—allowing neurotypical individuals to experience modeled moments of overload, delayed orientation, or different processing of stimuli, thereby deepening empathy. Aesthetic elements such as minimalism, color, and light can form a communicative bridge that opens space for inclusion and mutual understanding.

The proposed approach is a unique example of applying new technologies that organically integrate medicine (clinical aims

and safety), aesthetics (the sensory shaping of meaning), ethics (autonomy), and technology.

~
KYSLAN, Peter, doc. Mgr., PhD., University of Presov in Presov, Faculty of Arts, Institute of Philosophy and Ethics

Peter Kyslan is an associate professor at the Institute of Philosophy and Ethics, the Faculty of Arts of the University of Prešov in Slovakia. For several years, he has been researching the philosophy of the German philosopher I. Kant, especially his philosophy of culture and the theory of Bildung. In recent years, his attention to the philosophical problems of new technologies and transhumanism. His most significant publications include *The Phenomenon of Culture in the Philosophy of Immanuel Kant* (2018) and the article *From Freud's Psychoanalysis to the Philosophical Pathology of Culture* (2023).

Eticke otázky estetizácie a antropomorfizácie umelej inteligencie

Kľúčové slová: umelá inteligencia; AI; antropomorfizácia; estetizácia; etika; feministická etika

Estetizácia a antropomorfizácia umelej inteligencie zásadne formuje naše chápanie hraníc medzi človekom a strojom. Humanoidný vzhľad, empatický hlas či prívetivé rozhrania vytvárajú dojem ľudskosti, ktorý podporuje dôveru a pocit blízkosti, vytvára emocionálnu väzbu používateľov voči technológiám. Takáto estetická a komunikačná stratégia nie je postojoivo a hodnotovo neutrálna – vplyva na to, ako vnímame technológie, ich účel a miesto v spoločnosti, mieru dôveryhodnosti. Článok skúma etické riziká týchto procesov. Týkajú sa posilňovania rodových, kultúrnych a mocenských stereotypov. Zahŕňajú aj emocionálnu manipuláciu používateľov a oslabenie schopnosti kriticky reflektovať realitu.

Cieľom príspevku je ukázať, že vizuálny a zvukový dizajn AI nie je iba otázkou technickej funkčnosti či estetickej atraktivity. Nesie významné etické dôsledky, ktoré presahujú technické alebo estetické hľadisko a priamo ovplyvňujú spoločenské hodnoty a vzťahy, význam morálnych kategórií. Napr. spôsob, akým AI vyzerá, znie a komunikuje, formuje naše chápanie toho, čo považujeme za autenticky ľudské. Dizajn technológií vplyva aj na medziľudské vzťahy a mení spôsoby sociálnej interakcie. Príspevok preto zdôrazňuje potrebu vnímať estetické a komunikačné aspekty umelej inteligencie ako morálne relevantné činitele, ktoré priamo

zasahujú do formovania spoločenských hodnôt, noriem a vzorcov správania. Metodologicky sa text opiera o feministickú etiku, posthumanistické prístupy a kritickú analýzu diskurzov o umelej inteligencii.

~
LEŠKOVÁ BLAHOVÁ, Adela, doc. Mgr., PhD.,
Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta,
Inštitút filozofie a etiky, Katedra etiky

Adela Lešková Blahová je docentkou na Katedre etiky Inštitútu filozofie a etiky na Filozofickej fakulte Prešovskej univerzity v Prešove. Jej výskum a pedagogická činnosť sa zameriavajú na environmentálnu etiku a bioetiku, pričom sa čoraz viac sústreďuje na etické dôsledky umelej inteligencie, najmä v kontexte vedeckého a technologického pokroku a medicínskeho výskumu. Osobitný záujem prejavuje o to, ako sa koncepty starostlivosti, zodpovednosti a zraniteľnosti formujú v kontexte AI a rôznych kríz (sociálnej, ekonomickej a environmentálnej). Je autorkou alebo spoluautorkou viacerých odborných publikácií, z ktorých medzi najvýznamnejšie patrí monografia *Bioetika v kontextoch etiky sociálnych dôsledkov* (2010) a štúdie *Pandémia COVID-19 a zodpovednosť vedy* (2022) a *Vedecká integrita – diferenciacia teórie a praxe alebo prečo vedci podvádzajú?* (2023).

Ethical Issues of the Aestheticization and Anthropomorphization of Artificial Intelligence

Keywords: Artificial intelligence; AI; Anthropomorphization; Aestheticization; Ethics; Feminist Ethics

The aestheticization and anthropomorphization of AI fundamentally shape our understanding of the boundaries between humans and machines. Humanoid appearances, empathetic voices, and friendly interfaces foster trust and emotional attachment to technology. Such esthetic and communicative strategies are neither neutral in terms of values nor attitudes. They influence how we perceive technologies, their purpose, role in society, and the degree of trustworthiness we assign to them. This article examines the ethical risks of these processes, including the reinforcement of gender, cultural, and power-related stereotypes, the emotional manipulation of users, and the gradual weakening of the ability to critically reflect on reality.

This study aims to demonstrate that the visual and auditory design of AI is not merely a matter of technical functionality or esthetic appeal. It carries significant ethical implications that go beyond technical or esthetic considerations and directly affect social values, relationships, and moral categories. For example, the way AI looks, sounds, and communicates shapes our understanding of what we consider authentically human. The design of technologies also affects interpersonal relationships and alters patterns of social

interaction. Therefore, the paper emphasizes the need to consider AI's esthetic and communicative aspects as morally relevant factors that directly influence the formation of social values, norms, and behavioral patterns. The text primarily draws on feminist ethics, posthumanist approaches, and AI's critical discourse analysis.

~
LEŠKOVÁ BLAHOVÁ, Adela, doc. Mgr., PhD.,
University of Presov in Presov, Faculty of Arts,
Institute of Philosophy and Ethics, Department of
Ethics

Adela Lešková Blahová is an Associate Professor at the Department of Ethics, Institute of Philosophy and Ethics, Faculty of Arts, University of Prešov, Slovakia. Her research and teaching focus on environmental ethics and bioethics, with increasing attention to the ethical implications of AI, particularly in the context of scientific and technological advancement and medical research. She is particularly interested in how the concepts of care, responsibility, and vulnerability are shaped in the context of AI and various crises (social, economic, and environmental). She is an author or co-author of a number of peer-reviewed publications, the most notable of which include the monograph *Bioethics in the Contexts of the Ethics of Social Consequences* (2010) and the studies *The COVID-19 Pandemic and the Responsibility of Science* (2022) and *Scientific Integrity - The Difference between Theory and Practice, or Why Do Scientists Cheat?* (2023).

Autor, skriptor, (písací)stroj, či robot, alebo akým typom autora môže byť AI

Kľúčové slová: autor; modelový autor; empirický autor; skriptor; (ne)autor; umelá inteligencia ako autor

Keď Roland Barthes (1967) formuloval tézu o smrti autora, neoznámil tým koniec autora ako tvorcu diela, ani zánik tohto toeretického konštruktu, ale v skutočnosti len nasmeroval pozornosť teoretikov na čitateľa a text samotný. Autor prestal byť jedinou inštanciou ontologickej podstaty textu a stal sa len jednou zo zložiek, ktorá text (spolu)vytvára. K tejto kritike a „útoku“ na autoritu autora bol motivovaný existenciou skriptorov, ktorí nevytvárali nič nové, ale preberali existencie obsahy zo slovníkov a ľubovoľne ich kombinovali a prepájali. Barthes nebol jediný, kto si túto oslabenú pozíciu autora, resp. oslabenie autonómie autora uvedomil a dokonca nebol ani prvý. Už Walter Benjamin (2013) upozorňoval na dôsledky situácie, keď sa prestane rozlišovať medzi autorom a akýmkoľvek prispievateľom do novín/rubriky, ktorý získa tak svojich čitateľov.

V súčasnosti žijeme v ére oslabenej pozície autora a ktokoľvek, kto získa svojich čitateľov (sledovateľov) sa stáva tvorcom obsahu a priam autorskou autoritou. Smrť autora nezaručila dôsledne jeho oslabenie, ale rozplynutie autority a jej prerozdelenie do spoločenských štruktúr. Ktokoľvek, kedykoľvek, akokoľvek ... môže byť autorom. Napriek zdanlivej „historickosti“ však autor nepredstavuje zaniknutý, ani neproduktívny konštrukt a problem samotný sa posúva ešte ďalej.

V súčasnosti sa pozícia autora spochybňuje a banalizuje kvôli nástrojom umelej

inteligencie, ktoré autora zstupujú a nahrádzajú. Je otázne či budeme akceptovať kritiku a pripustíme, že AI len rekombinuje existujúce skutočnosti (nová éra mechanických skriptorov) a nevytvára nič nové, alebo prehodnotíme novú pozíciu autora (Ergun 2023).

Predkladaný príspevok preto nemá za cieľ nekompromisne kritizovať túto novú situáciu a nostalgicky spomínať za „starými“ časmi, ale za úlohu si kladie danú situáciu preskúmať a popísať. Vychádzajúc z prístupu U. Eco (2010) bude príspevok skúmať eventualitu, akým typom autora (ak vôbec nejakým) sa AI stáva: modelovým, alebo empirickým, príp. či AI náhodou nedekonštruuje pojem autora a nevytvára úplne novú konštantu (ne)autora. Príspevok sa pokúsi zodpovedať aj na otázku: Ak je AI formou/typom autora, pre akých čitateľov/recipientov potom vytvára svoje diela? Táto otázka otvára nový problém, ktorý nie je už pýtaním sa po forme autora, ale po forme recipienta.

~

MAKKY, Lukáš, doc. Mgr., PhD., Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta, Inštitút estetiky a umeleckej kultúry

Lukáš Makky sa prvé roky svojho akademického pôsobenia sústredil na možnosti estetického vyhodnotenia a estetickej interpretácie pravekého umenia s dôrazom na slovenské prostredie. Výsledkom tohto skúmania bola publikácia *Obraz, umenie a kultúra doby železnej na Slovensku: umelecký a estetický pohľad* (2017). Posledné roky sa teoreticky orientuje hlavne na problém estetickej interpretácie vo všeobecnosti, problém konca umenia, estetiky každodennosti, estetickej skúsenosti a na somaestetiku. Medzi jeho najvýznamnejšie práce patrí monografia *Od začiatku, po koniec a ešte ďalej: umenie v definičných súradniciach* (2019), učebný text *Kritické čítanie estetických textov: Autor, text, čitateľ* (2024), alebo štúdia *Aesthetic, somatic, and somaesthetic experience of the city* (2022).

~

Author, scriptor, (type)machine, or robot, or what type of autor can AI be

Keywords: Author; Model author; Empirical author; Scriptor; (Non)author; AI as an author

When Roland Barthes (1967) formulated the thesis of the death of the author, he did not announce the end of the author as the creator of the work, nor the demise of this theoretical construct, but in fact only directed the attention of theorists to the reader and the text itself. The author has ceased to be the sole instance of the ontological essence of the text and became just one of the components that (co-)creates the text. This critique and "attack" on the authority of the author was motivated by the existence of so called scriptors that did not create anything new, but took existing contents from dictionaries and arbitrarily combined and interconnected them. Barthes was not the only one to realize this weakened position of the author, or the weakening of the author's autonomy, and he was not even the first. Walter Benjamin (2013) already pointed out the consequences of a situation where there is no longer any distinction between the author and any contributor to a newspaper/column who gains his/her own readers.

We are currently living in an era of weakened position of the author, and anyone who gains their own readers (followers) becomes a content creator and even an authoritative figure (author as such). The death of the author did not necessarily lead to his weakening, but rather to the dissolution of authority of the author and its redistribution into social structures. Anyone, anytime, anyhow... can be an author. Despite the apparent "historicity," however, the author is not a extinct or non-productive construct, and the problem itself is shifting even further. Currently, the position of the author is being questioned and

banalized due to artificial intelligence tools that are replacing and substituting the author. It is questionable whether we will accept criticism and admit that AI only recombines existing facts (a new era of mechanical scriptors) and does not create anything new, or whether we will re-evaluate the new position of the author (Ergun 2023).

This paper does not aim to uncompromisingly criticize this new situation and nostalgically reminisce about the "old" days, but rather to examine and describe the situation. Based on the approach of U. Eco (2010), the article will examine the possibility of what type of author (if any) AI can become: model or empirical one, or whether AI happens to deconstruct the concept of the author and create a completely new constant of (non)author.

The paper will also attempt to answer the question: If AI is a form/type of author, for what kinds of readers/recipients does it create its works? This question opens up a new problem, which is no longer about the form of the author, but about the form of the recipient.

~

MAKKY, Lukáš, doc. Mgr., PhD., University of Presov in Presov, Faculty of Arts, Institute of Aesthetics and Artistic Culture

Lukáš Makky spent the first years of his academic career focused on the possibilities of aesthetic evaluation and aesthetic interpretation of prehistoric art with an emphasis on the Slovak environment. The result of this research was the publication *Image, Art and Culture of the Iron Age in Slovakia: an Artistic and Aesthetic Perspective* (2017). In recent years, his theoretical focus has been mainly on the problem of aesthetic interpretation in general, the problem of the end of art, the aesthetics of the everyday, aesthetic experience and somaesthetics. Among his best-known works are the monograph *From the Beginning, to the End, and Beyond: art in definitional coordinates* (2019), the textbook *Critical Reading of Aesthetic Texts: Author, Text, Reader* (2024), or the study *Aesthetic, somatic, and somaesthetic experience of the city* (2022).

~

Objekty túžby: úvaha o podobnostiach estetickej recepcie medailónových miniatúr a smartfónov**Kľúčové slová:** fetiš; smartfón; miniatúra; dotyk; vizuálne umenie; psychoanalýza

Príspevok sa zaoberá rekonceptualizáciou mobilu, respektíve smartfónu, ako prenosnej fetišovej skrinky, ktorá slúži na ukladanie a usporadúvanie sociálnych vzťahov. Cieľom tohto usporiadania je udržiavať jedina v ilúzii, že má (magicky) kontrolu nad svojou pozíciou v neprehľadnej a komplexnej sieti chaotickej sociálnej štruktúry. Fakt, že mobilné telefóny sprostredkujú čoraz dominantnejšiu časť našich každodenných estetických skúseností, nie je možné ignorovať.

Na rozdiel od tradičného pohľadu na smartfón ako nástrojovú extenziu ľudského tela, sa príspevok pokúša prirovnať mobil k fetišovým objektom, medzi ktoré patrí aj maľovaná miniatúra, ktorá funguje ako médium pre haptické zakúšanie obrazu s emocionálnym obsahom.

Fetišizácia smartfónov má viacero úrovní, a preto je potrebné tento vzťah analyzovať v kontexte estetiky, psychológie, antropológie, sociológie a neurovied. Mobil – fetiš je vnímaný užívateľmi ako objekt s nadprirodzenými schopnosťami, ktorý nad nimi disponuje špeciálnou mocou. Príspevok využíva lacanovskú teóriu fetišu na interpretáciu smartfónu v súvislosti s túžbami a úzkosťami jeho používateľov. Podľa Lacana je fetišový objekt „náhradou“ za nedosiahnuteľný objekt túžby, ktorý vyplýva zo základného nedostatku subjektu. Systém ilúzií a vier, ktorý smartfón ponúka, sa reali-

zuje v špecifickom estetickom nastavení, pričom kľúčovú rolu zohráva dotyková obrazovka, dizajn aplikácií a samotný rozmer mobilu.

Motiváciou k analýze zakúšania smartfónu je pozorovanie, že dnešné smartfóny sa už neponášajú na svojich „genetických predchodcov“, teda na klasické telefóny. Naopak, čierna hladká svetielkujúca skrinka sa viac podobá na objekt túžby, na šperk, ktorý uchováva spomienky a „sľubuje nemožné“, pričom sa dá prirovnať aj k portrétnej miniatúre.

~
MIGAŠOVÁ, Jana, doc. Mgr., PhD., Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta, Inštitút estetiky a umeleckej kultúry

Hlavnou oblasťou vedeckého záujmu Jany Migašovej je teória a estetika vizuálneho umenia s dôrazom na problémy modernity a ich dôsledky pre súčasné vizuálne umenie. Od svojho doktorandského štúdia sa venovala témam primitivizmu, gýču, braku a tzv. periférnym oblastiam výtvarníctva. V ostatnom období uvažuje nad presahmi teórie a dejín výtvarného umenia s oblasťou kurátorstva a edukácie vo svetle aktuálnych, najmä lokálnych spoločenských problémov. Vydala monografiu *Čaro neučeného* (2020) a za svoje profilujúce štúdie považuje: *Between west & east: historiographic approach and contemporary shifting discourses on kitsch in Central Europe* (2023); *Vplyv novej vecnosti na sociálno-kritické výtvarné umenie medzivojnového Slovenska* (2018).

Objects of Desire: A Reflection on the Similarities in the Aesthetic Reception of Portrait Miniatures and Smartphones**Keywords:** Fetish; Smartphone / Cellphone; Miniature; Touch; Visual art; Psychoanalysis

The presentation focuses on reconceptualization of the mobile phone, or smartphone /cellphone, as a portable fetish box used to store and organize social relationships. The aim of this organization is to maintain the illusion that the individual has (magical) control over their position in the opaque and complex network of a chaotic social structure. The fact that mobile phones mediate an increasingly dominant part of our everyday aesthetic experiences cannot be ignored.

Contrary to the traditional view of the smartphone as an instrumental extension of the human body, this paper attempts to compare the mobile phone to fetish objects, including painted miniatures, which function as a medium for the haptic experience of images with emotional content.

The fetishization of smartphones has several levels, and therefore it is necessary to analyze this relationship in the context of aesthetics, psychology, anthropology, sociology, and neuroscience. The mobile phone fetish is perceived by users as an object with supernatural abilities that has special power over them. This paper uses Lacan's theory of fetishism to interpret the smartphone in relation to the desires and anxieties of its users. According to Lacan, a fetish object is a "substitute" for an unattainable object of desire that results from a

fundamental lack in the subject. The system of illusions and beliefs offered by the smartphone is realized in a specific aesthetic setting, with the touch screen, app design, and the size of the phone itself playing a key role.

The motivation for analyzing the smartphone experience is the observation that modern smartphones no longer resemble their "genetic predecessors," i.e., classic phones. On the contrary, the black, smooth, glowing box is more like an object of desire, a piece of jewelry that stores memories and "promises the impossible," and can even be compared to a portrait miniature.

~
MIGAŠOVÁ, Jana, doc. Mgr., PhD., University of Presov in Presov, Faculty of Arts, Institute of Aesthetics and Artistic Culture

Jana Migašová's main area of scientific interest is the theory and aesthetics of visual art, with an emphasis on the problems of modernity and their consequences for contemporary visual art. Since her doctoral studies, she has focused on the themes of primitivism, kitsch, trash, and the so-called peripheral areas of fine art. Recently, she has been reflecting on the overlaps between art theory and history and the fields of curating and education in light of current, particularly local, social issues. She has published a monograph entitled *Čaro neučeného* (*The Charm of the Uneducated*, 2020) and considers the following to be her most influential studies: *Between west & east: historiographic approach and contemporary shifting discourses on kitsch in Central Europe* (2023); *Vplyv novej vecnosti na sociálno-kritické výtvarné umenie medzivojnového Slovenska* (*The Influence of New Objectivity on Socially Critical Fine Art in Interwar Slovakia*, 2018).

Jak nezapomenout: Virtuální galerie Karla Kupky

Klíčová slova: původní obyvatelé Austrálie; Karel Kupka; aboridžinské umění; virtuální realita; virtuální galerie umění

Zapomínání je součástí lidské přirozenosti, avšak netýká se pouze drobných událostí každodenního života, ale i významných vědeckých a teoretických přínosů. Konference *Forgotten Scholars in Aesthetics* (Helsinky, srpen 2025) ukázala, jak snadno mohou teoretická a filozofická díla v oblasti estetiky upadnout v zapomnění. V rámci svého příspěvku jsem zde představila život a dílo Karla Kupky (1918–1993), českého malíře, právníka a etnologa, který v 50.–80. letech 20. století zkoumal australské domorodé umění a vytvořil jeho sbírku. Přestože byl v této oblasti průkopníkem, zůstává ve své rodné zemi téměř neznámý. Jeho rozsáhlá sbírka je navíc rozptýlena mezi dvěma kontinenty – Austrálií a Evropou (Švýcarsko a Francie) – což prakticky znemožňuje její komplexní fyzické vystavení bez výrazné finanční podpory.

Tento příspěvek zkoumá, jak by současné nástroje umělé inteligence a virtuální reality mohly tuto situaci řešit prostřednictvím projektu *Virtuální galerie Karla Kupky*. Zaměřím se jak na výhody, tak na limity prezentace méně známých estetiků a jejich odkazů v prostředí VR. Současně se příspěvek dotkne širší problematiky vystavování domorodého umění ve veřejném prostoru: způsobu, jakým bylo nezápadní umění rámováno v galeriích 20. století, a možností jeho nové kontextualizace ve virtuálním prostoru století jedenadvacátého.

Klíčovými tématy budou proměňující se vztah mezi autorem, recipientem a kurátorem; otázka autenticity a originality v digitálním zprostředkování; a ontologický status umění prezentovaného ve virtuální realitě. Reflexe Kupkova odkazu prostřednictvím nástrojů AR/VR/AI umožňuje zasadit problém „zapomenutých vědců“ do současných debat o kreativitě, uchování a přístupu v digitálním věku.

~
PIPER, Lenka, Mgr., PhD., nezávislá výzkumníčka

Lenka Piper vystudovala estetiku a kulturní studia na filozofické fakultě Jihočeské univerzity a Univerzity Palackého v Olomouci. Hlavní témata jejího vědeckého zájmu představují definice pojmu umění, koncept "primitivního umění" a vztahy západního a nezápadního umění, umění a artefaktu, uměleckých disciplín a antropologie. Dlouhodobě se věnuje studiu umění a kultury původních obyvatel Austrálie. Svůj doktorský výzkum zaměřila na odkaz českého malíře a etnologa Karla Kupky a vývoj kulturní identity australského aboridžinského umění. Kromě vědecké činnosti se věnuje i galerijní edukaci, popularizaci vědy, umění a kultury.

How Not to Forget: Virtual Reality Art Gallery of Karel Kupka

Keywords: Australian First Nations; Karel Kupka; Indigenous art; Virtual reality; Virtual art gallery

Forgetting is a part of human nature, yet it extends beyond casual memory lapses to the neglect of significant scholarly contributions. The conference *Forgotten Scholars in Aesthetics* (Helsinki, August 2025) highlighted how theoretical and philosophical works in aesthetics can fade from collective awareness. My presentation there revisited the life and work of Karel Kupka (1918–1993), a Czech painter, lawyer, and ethnologist who collected and studied Australian Indigenous art between the 1950s and 1980s. Despite his pioneering role, Kupka remains little known in his home country. His extensive collection is dispersed across two continents—Australia and Europe (Switzerland and France)—making a comprehensive physical exhibition of his work practically impossible without substantial financial support.

This paper explores how contemporary tools of artificial intelligence and virtual reality could address such limitations by creating a virtual reality art gallery of Karel Kupka. I will examine both the advantages and challenges of using VR to present under-recognized aesthetic scholars and their legacies. The paper will also address broader issues concerning the display of Indigenous art in public space: how non-European art was framed in 20th-century galleries versus how it can be re-

contextualized in virtual spaces in the 21st century.

Key themes include the evolving relationships between author, recipient, and curator; the question of authenticity and originality in digital mediation; and the ontological status of art when presented in virtual reality. By reflecting on Kupka's legacy through the lens of AR/VR/AI, the paper situates the „forgotten scholar” problem within contemporary debates about creativity, preservation, and access in the digital age.

~
PIPER, Lenka, Mgr., PhD., independent researcher

Lenka Piper studied aesthetics and cultural studies at the Faculty of Philosophy of the University of South Bohemia and Palacký University in Olomouc. The main topics of her scientific interest are the definition of art, the concept of "primitive art" and the relationship between Western and non-Western art, art and artifact, artistic disciplines and anthropology. She has a long-standing interest in the study of Indigenous art and culture in Australia. Her doctoral research focused on the legacy of Czech painter and ethnologist Karel Kupka and the development of cultural identity in Australian Aboriginal art. In addition to her scientific activities, she is also involved in gallery education and popularization of science, art and culture.

Učiteľ, AI Copilot a Chatbot (Amos) ako tím?

Kľúčové slová: umelá inteligencia; Copilot; Chatbot; etika; učiteľ; žiak; vzdelávanie; filozofia výchovy; kritická reflexia; filozoficko-etické otázky

Umelá inteligencia sa čoraz častejšie objavuje v školskom prostredí v pozícii asistenta učiteľa (AI copilot) či sprievodcu (chatbot). Digitálny svet 21. storočia prináša do vzdelávacej sféry nielen dynamiku, efektivitu, inovácie, ale súčasne s technologickým pokrokom sa vynárajú aj filozoficko-etické a pedagogické otázky. Týkajú sa miery zodpovednosti za vzdelávanie a výchovu pomocou nástrojov AI, autonómie učiteľa, autenticity vzťahu učiteľa a žiaka, spravodlivosti, akceptovania individuality žiaka a iné.

Pohľad filozofie výchovy nastoľuje kritickú reflexiu súčasnej edukačnej reality a pýta sa kto je/kým je človek vo vzdelávacom prostredí? Kto je žiak? Kto je učiteľ? Kto je AI Copilot a Chatbot? Aký by mal byť učiteľ, aby nebol len vykonávateľ odporúčaní AI? Čo znamená vedieť v prostredí, kde poznatky sprostredkuje kombinácia človeka a stroja? Ako sa mení rola učiteľa v triede s tímom AI Copilota a Chatbotom? Ako by mala vyzeráť forma spolupráce medzi človekom a technológiami vo vzdelávacom procese? Vedie integrácia AI do vzdelávania k väčšej autonómii študentov alebo ich ovládaniu? Ako bude vyzeráť budúcnosť vzdelávania? Je AI schopná podieľať sa na formovaní charakteru žiaka? To je len zlomok antropologických, epistemologických, ontologických či filozoficko-etických otázok súvisiacich so vzdelávaním. Sú to výzvy pre

filozofiu výchovy v praxi – ako premyslieť zmysel súčasného vzdelávania a uchopiť jeho podstatu. Je našou úlohou neprestať sa pýtať, aby sme neskĺzli do nekritického stavu skutočnosti a nepodľahli ovládnutiu technikou.

Príspevok sa zameriava na reflexiu týkajúcu sa limitov a formovanie etického rámca spolupráce medzi človekom a technológiou vo výchovno-vzdelávacom procese. Upozorňuje na nevyhnutnosť filozofického prehodnocovania významu a zmyslu súčasného vzdelávania.

~

PLATKOVÁ OLEJAROVÁ, Gabriela, doc. PhDr., Ph.D., Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta, Inštitút filozofie a etiky

Gabriela Platková Olejárová sa z vedeckého a výskumného hľadiska venuje etickým, filozofickým, pedagogickým, metodologickým a didaktickým aspektom výučby etiky a rozvíja problematiku etiky učiteľského povolania. Zameriava sa aj na rozvoj akademickej etiky ako organizačnej etiky a profesijnej etiky. Výskumne sa venuje etickým otázkam súvisiacim s verejnou správou a manažmentom - monitoruje etické kódexy vytvorené v rôznych odborných oblastiach a analyzuje ich, poskytuje aj etické poradenstvo. Medzi najvýznamnejšie publikácie radí monografiu *Akademická etika: akademická sloboda a medziludské vzťahy* (2013), učebný text *Inovatívne metódy etického vzdelávania* (2024) a odbornú štúdiu *Virtues and consequences in teaching ethics* (2017).

~

Teacher, AI Copilot and Chatbot (Amos) as a team?

Keywords: Artificial intelligence; Copilot; Chatbot; Ethics; Teacher; Student; Education; Philosophy of education; Critical reflection; Questions of philosophy and ethics

Artificial intelligence appears in the roles of teacher assistant (AI copilot) or guide (chatbot). The digital world of the 21st century brings dynamics, efficiency, but also philosophical, ethical and pedagogical issues to the educational sphere. The question becomes the degree of responsibility using AI tools, teacher autonomy, authenticity of the teacher-student relationship, justice, acceptance of the student's individuality and others.

The perspective of the philosophy of education initiates a critical reflection on the current educational reality and asks who is/who is a person in the educational environment? Who is a student? Who is a teacher? Who is an AI Copilot and Chatbot? What should a teacher be like so that he is not just an executor of AI recommendations? What does it mean to know in an environment where knowledge is conveyed by a combination of man and machine? How is the role of a teacher changing in a classroom with an AI Copilot and Chatbot team? What should the form of cooperation between humans and technologies in the educational process look like? Does the integration of AI into education lead to greater student autonomy or control? What will the future of education look like? Is AI capable of participating in the formation of a student's character? These are just a fraction

of the anthropological, epistemological, ontological, or philosophical-ethical questions related to education. These are challenges for the philosophy of education in practice – how to rethink the meaning of current education and grasp its essence. It is our task to never stop asking questions so that we do not slip into an uncritical state of reality and do not succumb to the control of technology.

The paper focuses on reflection on the limits and the formation of the ethical framework of cooperation between humans and technology in the educational process. It draws attention to the necessity of a philosophical reassessment of the meaning and meaning of contemporary education.

~

PLATKOVÁ OLEJAROVÁ, Gabriela, doc. PhDr., Ph.D., University of Presov in Presov, Faculty of Arts, Institute of Philosophy and Ethics

Gabriela Platková Olejárová is from scientific and research perspective oriented to ethical, philosophical, pedagogical, methodological and didactic aspects of teaching ethics and develops the issue of ethics of the teaching profession. She focuses on the development of academic ethics as organizational ethics and professional ethics. She also conduct research on ethical issues related to public administration and management - monitor and analyze ethical codes created in various professional fields, and provide ethical advice. Among the most important publications are the monograph *Academic ethics: academic freedom and interpersonal relations* (2013), the textbook *Innovative methods of ethics education* (2024) and the study *Virtues and consequences in teaching ethics* (2017).

~

Divadlo, pamäť a identita v ére umelej inteligencie: kultúrna prax ako kultivácia

Kľúčové slová: divadelná estetika; umelá inteligencia; pamäť a identita; kultúrna prax; Bildung

Príspevok skúma, ako nástup digitálnych technológií a najmä umelej inteligencie ovplyvňuje divadelné spracovávanie spoločensky aktuálnych tém, medzi ktoré patrí kultúrna pamäť a identita.

Východiskom je dizertačný projekt *Kultúra ako kultivácia a Bildung: presahy filozofie kultúry do kultúrnej praxe*, ktorého cieľom je identifikovať a zmapovať aktuálne metódy a postupy kultivácie v nadväznosti na edukačný obrat v kultúrnych a umeleckých inštitúciách. Na teoretickej rovine projekt nadväzuje na poznatky estetiky a divadelnej teórie, najmä na teóriu performativity (Erika Fischer-Lichte), recepčnú estetiku (Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser) a koncept estetickej dištancie (Theodor W. Adorno, Roman Ingarden). V stanovenom rámci budeme skúmať, ako sa nové technológie – predovšetkým umelá inteligencia – premietajú do divadelnej praxe a ako prostredníctvom inscenačných postupov spracúvajú spoločensky aktuálne témy.

Teoretické zistenia budeme aplikovať na analýzu praxe vybraných slovenských divadiel, konkrétne inscenácie *Tretia verzia pravdy* (Mestské divadlo Žilina, 2024). Vznikla v rámci projektu *Skúmanie (ne)možností umelej inteligencie* a cieľom projektu je skúmať, ako prepojiť AI s divadelnou praxou. Túto skúsenosť porovnáme s prístupmi vybraných zahraničných súborov, napríklad s

inscenáciou AI: *When a Robot Writes a Play* (Švandovo divadlo, ČR) či *To Be Continued* (Nineties, Holandsko).

Cieľom príspevku je ukázať, že zapojenie AI do divadelnej tvorby mení nielen estetické stratégie, ale aj spôsob, akým divadlo reflektuje kolektívnu pamäť a identitu.

Porovnanie domácich a zahraničných prístupov umožní presnejšie identifikovať špecifiká slovenskej divadelnej praxe a jej kultivačný potenciál. Tým príspevok prispieva k širšiemu pochopeniu divadla ako nástroja kultúrnej kultivácie v podmienkach súčasnej praxe.

~

POLÁKOVÁ, Terézia, Mgr., Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta, Inštitút estetiky a umeleckej kultúry

Terézia Poláková je od roku 2023 doktorandkou na Inštitúte estetiky a umeleckej kultúry, venuje sa teórii, estetike a filozofii divadla s dôrazom na teóriu performativity a edukačné aspekty divadelného umenia. Absolvovala stáže v Divadle Jána Palárika v Trnave a v Národnom divadle a v Divadelnom ústave v Prahe. Bola členkou súboru Študentského divadla PU v Prešove. Spoluorganizuje festival študentskej tvorivosti Akademický Prešov.

Theatre, Memory, and Identity in the Age of Artificial Intelligence: Cultural Practice as Cultivation

Keywords: Theatre aesthetics; Artificial Intelligence; Memory and identity; Cultural Practice; Bildung

This paper examines how the advent of digital technologies, and artificial intelligence in particular, influences the theatrical treatment of socially relevant topics, including cultural memory and identity.

The starting point is the dissertation project *Culture as Cultivation and Bildung: The Overlap of Cultural Philosophy and Cultural Practice*, which aims to identify and map current methods and practices of cultivation in connection with the educational shift in cultural and artistic institutions. On a theoretical level, the project builds on the findings of aesthetics and theater theory, in particular the theory of performativity (Erika Fischer-Lichte), reception aesthetics (Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser), and the concept of aesthetic distance (Theodor W. Adorno, Roman Ingarden). Within the set framework, we will examine how new technologies – especially artificial intelligence – are reflected in theater practice and how they address socially relevant topics through staging techniques.

We will apply theoretical findings to the analysis of selected Slovak theaters, specifically the production of *The Third Version of Truth* (Mestské divadlo Žilina, 2024). It was created as part of the project *Exploring the (Im)possibilities of Artificial Intelligence*, which aims to examine how to

connect AI with theater practice. We will compare this experience with the approaches of selected foreign ensembles, such as the productions AI: *When a Robot Writes a Play* (Švandovo divadlo, Czech Republic) and *To Be Continued* (Nineties, Netherlands).

The aim of the contribution is to show that the involvement of AI in theater production changes not only aesthetic strategies, but also the way theater reflects collective memory and identity. A comparison of domestic and foreign approaches will allow for a more precise identification of the specifics of Slovak theater practice and its cultural potential. In this way, the paper contributes to a broader understanding of theater as a tool for cultural cultivation in the context of contemporary practice.

~

POLÁKOVÁ, Terézia, Mgr., University of Presov in Presov, Faculty of Arts, Institute of Aesthetics and Artistic Culture

Terézia Poláková has been a doctoral student at the Institute of Aesthetics and Art Culture since 2023, focusing on theater theory, aesthetics, and philosophy with an emphasis on performativity theory and the educational aspects of theater arts. She has completed internships at the Ján Palárik Theater in Trnava, the Theater Institute, and the National Theater in Prague. She was a member of the Student Theater ensemble at PU in Prešov. She co-organizes the Akademický Prešov student creativity festival.

Digitálni *doppelgängers* (dvojníci) v súčasnej móde: Unheimlich efekt odlišnosti AI modeliek

Kľúčové slová: móda; módna oblasť; digitálni „dvojníci“; efekt *unheimlich*; umelá inteligencia; súčasnosť

Cieľom tejto prezentácie je rekonštruovať modelovanie významu manekýna z éry modernity, aby sa zachytili estetické paralely s digitálnymi „dvojníkmi“ generovanými umelou inteligenciou v oblasti súčasnej módy. Prekrývanie interpretácií pojmu *unheimlich* a procesov digitalizácie módy však problematizuje etické diskusie týkajúce sa tejto témy.

Tieto diskusie sa zameriavajú na moment nepoznania, ktorý sa prejavuje neistotou a neschopnosťou určiť, či na druhej strane existuje život, či je digitálna módna oblasť iba simuláciou a či je iluzórna alebo nie. Efekt *unheimlich* stiera hranice medzi ja a ne-ja a známe rozlíšenia, ako napríklad organické/mechanické a ľudské / neľudské, môžu náhle zmeniť svoje pozície.

To si vyžaduje úsilie prekonať intelektuálnu neistotu a váhanie voči vzhľadu digitálnych „dvojníkov“ ako niečoho znepokojujúceho alebo dokonca hrozivého. Objavuje sa možnosť, že reprezentácie ľudského tela generované umelou inteligenciou majú zásadne odlišnú povahu – takú, ktorá postupne a zdanlivo prirodzene nahrádza ľudské funkcie, vrodené tvorivé schopnosti a ťažko získané sociálne práva. Sila a všadeprítomná povaha súčasnej módy – do veľkej miery vďaka jej banálnosti a trivialite – a paradox, ktorým ľudia nasledujú módu aj napriek tomu, že si plne uvedomujú jej

pominuteľnosť (alebo práve kvôli nej), stavajú módu do pozície plodného a zdanlivo neškodného poľa pre takéto experimenty. Ide o experimenty označené zákonne požadovanými vodoznakmi, ktoré však pravdepodobne zintenzívňujú efekt *unheimlich* v našej skúsenosti s realitou, s nepredvídateľnými dôsledkami pre človeka.

~

RADICHKOVA, Radostina, PhD., Sofia University “St. Kliment Ohridski”, Department of History and Theory of Culture, Bulgaria

Radostina Radichková je prominentná bulharská módna stylistka s bohatými profesionálnymi skúsenosťami, ktoré získala vďaka svojej nepretržitej práci pre módne prehliadky, lookbooky a projekty interiérového dizajnu. Okrem svojich primárnych povinností, ktoré spočívajú vo výbere oblečenia a doplnkov relevantných pre požadovaný imidž, sa jej schopnosti v oblasti organizovania fotení, vizuálnych merchandisingových riešení, tvorby imidžu pre módne značky, ktoré sa následne odzrkadľujú vo fotografovaní módnych katalógov, stylingu pre modelky, hercov, televíznych moderátorov a celebrity, prejavili aj v rôznych projektoch, na ktorých sa podieľala. Jej akademický výskum sa zameriava na oblasť módy: filozofia módy / spotrebiteľská kultúra / móda ako kultúrny konštrukt / oblasť módy v Bulharsku. Jej posledná publikácia je *The Tempest: a staging prepared as a diagram* (2022).

~

Digital 'Doppelgängers' in Contemporary Fashion: the Unheimlich Effect of the Different Nature of AI Model

Keywords: Fashion; Fashion field; Digital “Doubles”; Unheimlich effect; Artificial intelligence; Contemporaneity

This report aims to reconstruct the modeling of the mannequin's meaning from the era of modernity in order to capture the aesthetic parallels with AI-generated digital “twins” in the contemporary fashion field. However, the intersection between interpretations of the concept of the *unheimlich* and the processes of fashion digitalization problematizes the ethical discourses surrounding this theme.

These discourses center on the moment of non-recognition—manifested through uncertainty and the inability to determine whether there is life on the other side, whether the digital fashion field is merely a simulation, and whether it is illusory or not. The *unheimlich* effect blurs the boundaries between self and non-self, and familiar distinctions such as organic/mechanical and human/non-human can suddenly reverse their positions.

This necessitates an effort to move beyond intellectual uncertainty and hesitation toward the appearance of digital “doubles” as something unsettling or even threatening. What emerges is the possibility that AI-generated representations of the human body possess a fundamentally different nature—one that gradually and seemingly naturally displaces human functions, innate creative capacities, and hard-won social

rights. The power and pervasive nature of contemporary fashion—largely due to its banality and triviality—and the paradox by which people follow it even when fully aware of its transience (or precisely because of it), position fashion as a fertile and seemingly harmless field for such experiments. These are experiments marked by legally required watermarks, yet arguably intensifying the *unheimlich* effect in our lived experience of reality, with unpredictable consequences for the human.

~

RADICHKOVA, Radostina, PhD., Sofia University “St. Kliment Ohridski”, Department of History and Theory of Culture, Bulgaria

Radostina Radichková is a prominent Bulgarian fashion stylist with rich professional experience as a result of her continuous work for fashion shows, look-books and interior design projects. In addition to her primary duties of clothing and accessories selection, relevant to the image sought, the variety of projects she participated in have also benefited from her abilities in organizing photo shoots, visual merchandising solutions, image making for fashion brands subsequently reflected in the photographing of fashion catalogs, styling for models, actors, television hosts, and celebrities. Her academic research is focused on the field of fashion: philosophy of fashion / consumer culture/ fashion as cultural construct/ fashion field in Bulgaria. Her last publication is *The Tempest: a staging prepared as a diagram* (2022).

~

Virtuálne prostredie ako podoba verejného priestoru na príklade vybraných online divadelných predstavení

Kľúčové slová: virtuálny priestor; verejný priestor; performativita; liveness; digitálne divadlo; participatívna kultúra; online inscenácia; demokratizácia kultúry

Predložený príspevok vychádza zo základných definícií verejného priestoru ako zdieľaného prostredia, v ktorom sa môžu stretávať viacerí jedinci, komunikovať, reagovať na seba a spoluutvárať spoločný význam. Na tomto základe sa virtuálny priestor chápe ako špecifická forma verejného priestoru (Kratochvíl, Habermas, Arendt a ďalší), ktorá síce nie je fyzická, no umožňuje podobné sociálne a kultúrne interakcie.

Príspevok sa zameriava na to, ako sa pojem „verejnosti“ a spoločného prežívania transformuje vo virtuálnom prostredí, a to prostredníctvom analýzy vybraných divadelných a online predstavení. Výhodiskom analýzy je teória performativity Eriky Fischer-Lichte, ktorá zdôrazňuje procesualitu, premenlivosť a vzťah medzi hercami a divákmi, doplnená o koncept *liveness* Philipa Auslandera, spochybňujúci hranicu medzi živým a mediovým výkonom. Tieto prístupy sú rozšírené o súčasné teórie digitálnej a participatívnej kultúry (napr. Henry Jenkins), ktoré poukazujú na aktívnu účasť publika, spoluprácu významu a rozširovanie umeleckého priestoru v sieťových médiách.

Analytická časť príspevku predstaví konkrétne online inscenácie realizované počas festivalov Divadelná Nitra, Dotyky a

spojenia a Akademický Prešov. Cieľom je ukázať, že virtuálne divadelné formáty nielen reagujú na spoločenské zmeny, ale zároveň otvárajú nové možnosti pre demokratizáciu kultúry, rozšírenie participácie a redefinovanie samotného pojmu divadelnosti v digitálnom veku.

~
ŠAFRAN, Andrea, PaedDr. Mgr., Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta, Inštitút estetiky a umeleckej kultúry

Andrea Šafraňová pôsobí v oblasti divadelného umenia, estetiky a tvorivej dramatiky. Je absolventkou Inštitútu estetiky a umeleckej kultúry Prešovskej univerzity. Je zakladateľkou Crocus Theatre, profesionálneho experimentálneho divadla, ktoré sa venuje autorskej tvorbe, produkcii, umeleckému vzdelávaniu a prepájaniu tradičných a nových médií v divadle. V umeleckej i výskumnej činnosti nadväzuje na hereckú školu Jozefa Adamoviča, Stanislavského psychologického herectva a metódu Lee Strasberga. Aktuálne sa vo svojom výskume zameriava na premeny performativity vo virtuálnom priestore a na imerzné formy divadla. Medzi najvýznamnejšie publikácie radí štúdie *Verejný priestor a divadlo – prípadová štúdia na báze online predstavenia Divadla Crocus* (2022), *Komplexný divadelný tvar: Kontinuita a perspektíva Adamovičovej transformácie hereckej pedagogiky Stanislavského* (2023), *Transformácia divadelnej komunikácie a premena performativity vo virtuálnom priestore* (2024).

Virtual Environment as a Form of Public Space: Examples of Selected Online Theatre Performances

Keywords: Virtual space; Public space; Performativity; Liveness; Digital theatre; Participatory Culture; Online performance; Democratization of culture

The presented paper is based on fundamental definitions of public space as a shared environment in which individuals can meet, communicate, respond to one another, and co-create common meaning. Within this framework, virtual space is understood as a specific form of public space (Kratochvíl, Habermas, Arendt, and others) that, although non-physical, enables similar social and cultural interactions. The paper focuses on how the notion of “publicness” and co-lective experience is transformed in virtual environments, analyzed through selected theatrical and online performances.

The theoretical background draws on Erika Fischer-Lichte's theory of performativity, which emphasizes processuality, transformation, and the relational dynamics between actors and spectators, and on Philip Auslander's concept of “liveness,” which questions the boundary between live and mediated performance. These approaches are complemented by contemporary theories of digital and participatory culture (e.g., Henry Jenkins), highlighting the active engagement of audiences, co-creation of meaning, and the expansion of artistic experience within networked media.

The analytical section of the paper presents specific online performances

realized within the festivals Divadelná Nitra, Dotyky a spojenia, and Akademický Prešov. The aim is to demonstrate that virtual theatrical formats not only respond to social and technological transformations but also open new possibilities for the democratization of culture, the expansion of participation, and the redefinition of theatricality itself in the digital age.

~
ŠAFRAN, Andrea, PaedDr. Mgr., University of Presov in Presov, Faculty of Arts, Institute of Aesthetics and Artistic Culture

Andrea Šafraňová works in the field of theatre arts, aesthetics and creative dramatics. She is a graduate of the Institute of Aesthetics and Art Culture at the University of Prešov. She is the founder of Crocus Theatre, a professional experimental theatre dedicated to playwriting, production, arts education, and the fusion of traditional and new media in theatre. In artistic and research activities she follows the acting school of Jozef Adamovich, Stanislavsky's psychological acting and Lee Strasberg's method. Her current research focuses on the transformations of performativity in virtual space and on immersive forms of theatre. Her most notable publications include the studies *Public Space and Theatre - A Case Study Based on the Crocus Theatre's Online Performance* (2022), *The Complex Theatrical Form: Continuity and Perspective on Adamovich's Transformation of Stanislavsky's Acting Pedagogy* (2023), and *The Transformation of Theatrical Communication and the Transformation of Performativity in Virtual Space* (2024).

Skúsenosť a povaha reprezentácie v umení nových médií

Kľúčové slová: reprezentácia; skúsenosť; stupeň abstrakcie; nové médiá; AI

Porozumieť vplyvu nových médií (digitálne médiá, internet, AR, VR, AI) na umenie si vyžaduje porozumieť problému reprezentácie v pozadí. Nové médiá podstatným spôsobom menia vzťahy medzi svetom, subjektmi a našimi reprezentáciami, čo podľa niektorých (A. Danto) sú vzťahy, tvoriace najzákladnejšiu charakteristiku človeka.

Príspevok sa sústreďa na oblasť vizuálneho umenia a rozdiely medzi tradičnými obrazmi, technickými obrazmi (V. Flusser) a obrazmi nových médií (L. Manovich) z hľadiska problému reprezentácie. Cieľom je poukázať na povahu rozdielu vo vzťahovaní sa ku svetu v reprezentáciách nových médií a ukázať možnú rolu (vizuálneho) umenia pri odhaľovaní a skúmaní tejto povahy. Na príkladoch diel umelcov (T. Paglen, R. Anadol) pracujúcich na poli nových médií a umelej inteligencie sa príspevok pokúša ukázať, aké podoby môže mať umelecké reakcia na obrovské možnosti týchto médií, a čo z toho vyplýva pre filozofickú estetiku a povahu umenia. Hlavnou tézou je, že obrazy nových médií predstavujú úplne nový stupeň abstrakcie našich reprezentácií vo vzťahu k svetu a vo vzťahu k našej skúsenosti. Nakoľko tento proces nie je na prvý pohľad zrejmý, je možnosťou a úlohou umenia zohrávať úlohu pri reflexii modifikácií našich vzťahov ku svetu týmito reprezentáciami.

Umenie má šancu preskúmať tieto zmeny

v reprezentáciách sveta a úlohu tieto reflexie sprístupňovať našej každodennej skúsenosti a urobiť ich pochopiteľnými.

~
ŠEDÍK, Michal, Mgr., Ph.D., Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, Filozofická fakulta, Katedra filozofie

Michal Šedík pracuje ako odborný asistent na Katedre filozofie Filozofickej fakulty Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici; v rokoch 2012 – 2020 ako vedúci katedry. Vo svojom výskume sa zameriava na skúmanie filozofických aspektov umeleckej tvorby, ontológie umeleckého diela, problémov reprezentácie a interpretácie, procesom vizuálnej komunikácie a tvorivým stratégiám súčasného výtvarného umenia. Výsledky výskumu publikuje v odborných časopisoch (Filozofia, Organon F, Profil súčasného výtvarného umenia, ARS, ESPES, ...). Je spoluautorom publikácií: Podoby interpretácie (2016) a *Problém reprezentácie* (2022). Je autorom vysokoškolskej učebnice: *Filozofia umenia. Analytická tradícia* (2014), a spoluautorom vysokoškolskej učebnice: *Ako správne argumentovať, písať a diskutovať* (2018). Výskum dopĺňa aktivitou kurátora výstav výtvarného umenia (Rastislav Podoba, Miroslav Brooš, atď.).

~

Experience and Nature of Representation in New Media Art

Keywords: Representation, Experience, Level of abstraction, New media, AI

Understanding the impact of new media (digital media, the internet, AR, VR, AI) on art requires understanding the underlying problem of representation. New media are fundamentally changing the relationships between the world, subjects, and our representations, which, according to some (A. Danto), are the relationships that constitute the most fundamental characteristic of human beings.

This paper focuses on the field of visual art and the differences between traditional images, technical images (V. Flusser), and new media images (L. Manovich) in terms of the problem of representation. The aim is to highlight the nature of the difference in relating to the world in new media representations and to show the possible role of (visual) art in revealing and exploring this nature. Using examples of works by artists (T. Paglen, R. Anadol) working in the field of new media and artificial intelligence, the paper attempts to show what forms artistic responses to the enormous possibilities of these media can take, and what this implies for philosophical aesthetics and the nature of art.

The main thesis is that new media images represent a completely new level of abstraction of our representations in relation to the world and in relation to our experience. Since this process is not obvious at first glance, it is possible and the task of art to

play a role in reflecting on the modifications of our relationships to the world through these representations.

Art has the potential to explore these changes in representations of the world and to make these reflections understandable and accessible to our everyday experience.

~
ŠEDÍK, Michal, Mgr., Ph.D., Matej Bel University in Banská Bystrica, Faculty of Arts, Department of Philosophy

Michal Šedík works as an assistant professor at the Department of Philosophy, Faculty of Arts, Matej Bel University in Banská Bystrica; since 2012 to 2020 as head of the department. In his research he focuses on exploring the philosophical aspects of artistic creation, ontology of the artwork, problems of representation and interpretation, processes of visual communication and creative strategies of contemporary visual art. The results of his research are published in professional journals (Philosophy, Organon F, Profile of Contemporary Art, ARS, ESPES, ...). He is the co-author of the publications: the Subjects of Interpretation (2016) and *The Problem of Representation* (2022). He is the author of the undergraduate textbook *Philosophy of Art. An Analytic Tradition* (2014), and co-author of the undergraduate textbook: *How to Argue, Write and Debate Properly* (2018). His research is complemented by his activity as a curator of art exhibitions (Rastislav Podoba, Miroslav Brooš, etc.).

~

Homo algorithmicus: Ako algoritmy formujú naše predstavy o kráse a dobre

Kľúčové slová: algoritmus; estetika; etika; sloboda

Súčasná vedecko-technická civilizácia vstúpila do etapy, v ktorej sa umelá inteligencia a algoritmické systémy stali nielen nástrojmi, ale aj štruktúrami, ktoré formujú samotnú podobu ľudskej existencie. Tieto systémy už nevystupujú iba ako prostredníci poznania, ale ako nové normotvorné inštancie, ktoré zasahujú do nášho rozhodovania, citovosti i hodnotového seba porozumenia. Ich moc spočíva v predikcii – v schopnosti anticipovať naše potreby a preferencie skôr, než sa stihnú pretaviť do vedomého výberu. Tým sa zásadne mení vzťah medzi človekom a svetom, medzi slobodou a determináciou, medzi autenticnosťou a jej technologickým simulakrom.

Príspevok analyzuje túto premenu z hľadiska estetiky a etiky, teda oblastí, ktoré sú jadrom hodnotovej orientácie človeka. Estetická skúsenosť, ktorá kedysi rozvíjala cit pre krásu a harmóniu, sa čoraz viac stáva produktom algoritmickej selekcie. Etické rozlišovanie, zakorenené v osobnej reflexii, je zasa nahrádzané mechanizmami, ktoré optimalizujú „dobré“ správanie podľa dátových modelov. Tieto procesy spoločne signalizujú posun od autonómie k prediktívnej adaptácii.

Text preto vyzýva k filozofickej reflexii, ktorá by dokázala nanovo uchopiť vzťah medzi krásou, dobrom a slobodou v podmienkach technologického determinizmu, a zachovať tým priestor pre dôstojnosť

a integritu človeka.

~
ŠVAŇA, Lukáš, doc. Mgr., PhD., Prešovská univerzita v Prešove, Filozofická fakulta, Inštitút filozofie a etiky

Lukáš Švaňa sa profesne venuje otázkam konzekvencialistickej etiky a jej možných aplikácií na rozličné aktuálne problémy a témy. Dominantným problémom, ktorému sa vo svojich prácach venuje je etika vojny a otázka morálnej ospravedlniteľnosti vojen a terorizmu. V posledných rokoch sa venuje aj analýze dejín etiky na Slovensku so zameraním na autorov, ktorí prispeli k formovaniu myšlienok a odpovedí na otázky spojené práve s možnosťami ospravedlňovania vojny a iných foriem násilia. Vo svojej pedagogickej činnosti sa venuje výučbe sociálnej a politickej etiky, súčasných etických teórií, globálnej etiky, etiky médií apod. Medzi najvýznamnejšie publikácie patrí monografia „*Etika vojny a terorizmu*“ (2016) a štúdie *Jus post bellum and global responsibility for peace* (2020) a *(Military) human enhancement – ethical aspects* (2017).

Homo algorithmicus: How algorithms shape our notions of beauty and good

Keywords: Algorithm; Aesthetics; Ethics; Liberty

The contemporary techno-scientific civilization has entered a stage in which artificial intelligence and algorithmic systems have become not merely tools, but structural forces shaping the very form of human existence. These systems no longer function solely as mediators of knowledge but increasingly operate as norm-producing instances that intervene in our decision-making, emotional life, and moral self-understanding. Their power lies in prediction – the capacity to anticipate our needs and preferences before they emerge as conscious choices. Consequently, the relationship between human freedom and determination, authenticity and its technological simulacrum, undergoes a profound transformation.

The paper examines this transformation within the realms of aesthetics and ethics – domains that constitute the core of human value orientation. Aesthetic experience, once cultivating a sense of beauty and harmony, is now being reshaped by algorithmic selection. Ethical discernment, formerly grounded in self-reflection, is increasingly replaced by mechanisms that optimize “good” behavior through data-driven models. Together, these dynamics reveal a transition from autonomy to predictive adaptation.

The text calls for renewed philosophical reflection capable of re-articulating the relation between beauty, goodness, and

freedom under the conditions of technological determinism, thereby preserving the dignity and integrity of the human being.

~
ŠVAŇA, Lukáš, doc. Mgr., PhD., University of Presov in Presov, Faculty of Arts, Institute of Philosophy and Ethics

Lukáš Švaňa focuses professionally on issues of consequentialist ethics and its possible applications to various contemporary problems and topics. The dominant problem he addresses in his works is the ethics of war and the question of the moral justifiability of war and terrorism. In recent years, he has also been engaged in the analysis of the history of ethics in Slovakia, focusing on authors who contributed to shaping ideas and responses to questions related to the justification of war and other forms of violence. In his teaching activities, he focuses on courses in social and political ethics, contemporary ethical theories, global ethics, media ethics, and other related subjects. Among the most important publications are the monograph *"Ethics" of War and Terrorism* (2016) and studies *Jus post bellum and global responsibility for peace* (2020) and *(Military) human enhancement – ethical aspects* (2017).

Robot ako odraz architekturných naratívov od stredovekého homunkula po cyborga v performatívnom umení a divadle*

Kľúčové slová: robot; homunkulus; kyborg; Frankenstein; Karel Čapek; performatívne umenie; divadlo; arcitextualita; estetika

Príspevok sleduje estetický vývoj obrazu robota od stredovekého homunkula cez novoveké podoby umelej bytosti, sci-fi filmy, až po súčasného robota, či kyborga ako fenomén, ktorý ovplyvňuje nielen vedu, ale aj umenie. Cieľom je načrtnúť, ako sa menila estetika predstavy umelého človeka v kultúrnych a umeleckých naratívoch a ako tieto premeny ovplyvnili divadelné a performatívne prístupy 20. a 21. storočia.

Príspevok ukazuje, že robot v umení nepredstavuje len technologického dvojníka človeka, ale stáva sa zrkadlom ľudskej túžby po tvorbe istého nového druhu živosti. Analýza prepája literárne, filozofické a divadelné zdroje s dôrazom na premeny estetickej funkcie robota.

*Výstup bol podporený prostredníctvom projektovej schémy Štipendiá pre excelentných PhD. študentov a študentky (R1) – CVU SAV, kód projektu 09I03-03V02-00007, financovaného Výskumnou a inovačnou autoritou zo zdrojov Európskej únie v rámci Plánu obnovy a odolnosti.

~
VAJDÍKOVÁ, Tamara, Mgr., Ústav divadelnej a filmovej vedy CVU Slovenskej akadémie vied

Tamara Vajdíková absolvovala v roku 2023 magisterské štúdium na Katedre divadelných štúdií Divadelnej fakulty VŠMU. Momentálne pôsobí ako

interná doktorandka Ústavu divadelnej a filmovej vedy CVU SAV. Vo svojej dizertačnej práci skúma artificálnu estetiku divadla najmä v spojení s modernými technológiami. Recenzie publikuje v časopise *kød* aj na platformách MLOKi a Monitoring divadiel. Od roku 2023 je tiež koordinátorkou projektu V4@Theatre Critics Residency organizovaného ako súčasť Medzinárodného festivalu Divadelná Nitra. Medzi jej najvýznamnejšie publikácie patria štúdie *Koncept generatívnej kreativity v divadelných textoch písaných umelou inteligenciou* (2023) a *Prototyp post-človeka a zobrazenie jeho predstavy v dielach zoskupenia Fronte Vacuo* (2024).

~

The Robot as a Reflection of Architectural Narratives from the Medieval Homunculus to the Cyborg in Performance Art and Theatre*

Keywords: Robot; Homunculus; Cyborg; Frankenstein; Karel Čapek; Performative art; Theatre; Arcitextuality; Aesthetics

The paper traces the aesthetic evolution of the robot image from the medieval homunculus through early modern representations of artificial beings and science fiction films to the contemporary robot or cyborg as a phenomenon that influences not only science but also art. The aim is to outline how the aesthetics of the artificial human concept have transformed across cultural and artistic narratives, and how these shifts have shaped theatrical and performative approaches of the 20th and 21st centuries.

The paper argues that the robot in art does not merely represent a technological double of the human being but becomes a mirror of humanity's desire to create a new kind of vitality. The analysis interconnects literary, philosophical, and theatrical sources, emphasizing the changing aesthetic function of the robot.

*The output was supported by the project scheme Scholarships for Excellent PhD Students (R1) – CVU SAV, project code 09I03-03V02-00007, funded by the Research and Innovation Authority from European Union sources under the Recovery and Resilience Plan.

~
VAJDÍKOVÁ, Tamara, Mgr., Institute of Theatre and Film Studies, Slovak Academy of Sciences

Tamara Vajdíková graduated in 2023 with a master's degree from the Department of Theater Studies at the Theater Faculty of the Academy of Performing Arts. She is currently working as an internal doctoral student at the Institute of Theater and Film Studies of the Slovak Academy of Sciences. In her dissertation, she examines the artificial aesthetics of theater, especially in connection with modern technologies. She publishes reviews in the magazine *kød* and on the MLOKi and Monitoring divadiel platforms. Since 2023, she has also been the coordinator of the V4@Theatre Critics Residency project, organized as part of the Divadelná Nitra International Festival. Her most significant publications include the studies *The Concept of Generative Creativity in Theater Texts Written by Artificial Intelligence* (2023) and *The Prototype of the Post-Human and the Depiction of His Idea in the Works of the Fronte Vacuo Group* (2024).

~

Meranie reality – konvencie perspektívy a vizuálne umenie

Kľúčové slová: realita; perspektíva; vizuálne umenie; maľba; fotografia

Štúdiá aktualizuje ideu perspektívy od maľby po fotografiu, ktoré uznávajú pretínanie sa najmenej dvoch realít: tvorcu (umelca, fotografa) a diváka. Možnosti štúdiá umeleckého diela teda spočívajú v zahrnutí a existencii rozlíšiteľných a odlišných realít. V histórii perspektívy sa každá nová norma obrazovej logiky presadzuje tým, že absorbuje existujúcu konvenciu, ale už ako úspech v realistickom zobrazení prítomnosti. Realizmus a realita sa neobjavujú nanovo, iba ich obrazové stratégie sa kodifikujú, pričom metódy zaobchádzania s existujúcim sa uznávajú ako štýlový rozdiel a podpis autora.

Od čias Brunelleschiho a následnej tradície maľby počas renesancie bola perspektíva jediným racionálnym nástrojom na pozorovanie a videnie, v ktorom trojrozmerný objekt musel byť prenesený na dvojrozmernú – stenu /plátno, aby sa vytvorila a udržala ilúzia trojrozmernosti. Na začiatku 19. storočia sa objavila fotografia, ktorá prenášala trojrozmerný objekt na plochý obraz (sklo / papier), ale nie s cieľom udržať ilúziu reality, ale skôr s cieľom komprimovať realitu.

Ak bol v maľbe prístup analytický, fotografia sa už objavila ako syntetický prístup, s ktorým sa v obrazovej oblasti uskutočnila zásadná transformácia. Vizuálne je reakciou na / voči realite. Ale realita, niečo v subjektívnom postoji k nej, sa mení a fotografia sa ukazuje nie ako únik od konvencie obnovovania reality, ale ako

presný nástroj na vytvorenie novej konvencie vo vzťahu k tejto novej realite.

Príspevok predstaví významných bulharských umelcov pôsobiacich v oblasti súčasného umenia.

~

YOTOVA, Galina, PhD., Bulgarian Academy of Sciences, Institute of Philosophy and Sociology, Bulgaria

Galina Yotova sa vedecky zaujíma o estetiku, súčasné umenie, estetické a fenomenálne prejavy fotografického média v kontextu nostalgie v umení, médiách a kultúre 20. a 21. storočia. Jej najdôležitejšie práce sú *Nostalgia a fotografický obraz a Maľba a vášeň. Charakteristiky interpretácie v dielach talianskej maliarky Artemisie Gentileschi z 17. storočia* (2021).

Measuring Reality - Perspective Conventions and Visual Art

Keywords: Reality; Perspective; Visual art; Painting; Photography

The report updates the ideas of perspective from painting to photography, which recognize the intersection of at least two realities: the creator (artist, photographer) and the viewer. Thus, the possibilities for studying the work of art are the inclusion and inhabitation of distinguishable and different in intention realities. In the history of perspective, each new norm of pictorial logic asserts its presence by absorbing an existing convention, but already as an achievement in the realistic depiction of the current. Realism is not reinvented, reality is not recreated, but only their pictorial strategies are codified, with the methods of dealing with the existing being recognized as a stylistic distinction and author's signature.

Since the time of Brunelleschi and the subsequent tradition of painting during the Renaissance, perspective has been the only rational tool for viewing and seeing, in which a three-dimensional object must be transferred onto a two-dimensional one - a wall / canvas, in order to build and maintain the illusion of three-dimensionality. At the beginning of the 19th century, photography appeared, which transferred a three-dimensional object onto a flat picture (glass/paper), but not to maintain the illusion of reality, but to compress reality. And if in painting the approach was analytical, then photography already appeared as a synthetic approach, with which a fundamental

transformation was carried out in the pictorial field. The visual is a reaction to/towards reality. But reality, something in the subjective attitude towards it, changes and photography turns out not to be an escape from the convention of recreating reality, but the exact instrument for establishing a new convention in its relation to this new reality.

The report will present prominent Bulgarian artists working in the field of contemporary art.

~

YOTOVA, Galina, PhD., Bulgarian Academy of Sciences, Institute of Philosophy and Sociology, Bulgaria

Galina Yotova is scientifically interested in aesthetics, contemporary arts, aesthetic and phenomenal manifestations of the photographic medium in contextual relation to nostalgia in art, media and culture of the 20th and 21st centuries. Her most important papers are *Nostalgia and photographic image, and Painting and Passion. Features of Interpretation in the Works of the Italian 17-th-Century Painter Artemisia Gentileschi* (2021).

Program konferencie / Conference Programme

~

Miesto konania / Venue: Ul. / St. 17. novembra 15, Prešov |
Zasadačka rektora a miestnosť E221 / Rector's meeting room & room E221

~

DEŇ 1 / DAY 1 | Štvrtok / Thursday, 13. 11. 2025

Registrácia / Registration (Zasadačka rektora / Rector's meeting room)

Plenary session 1 / Plenárna sekcia 1 (Rector's meeting room)

Chair: A. KVOKAČKA (English language session | Streamed session | Online access to all following online sessions: <https://meet.google.com/vrv-zubf-phx>)

ŁUKASZEWICZ, Aleksandra: *Extended Reality and Artificial Intelligence: Ontology vs. Computation: Artistic Practices between Hybrid Worlds and Algorithmic Tools*

10:30 - 10:45 Coffee break / Prestávka

10:45 - 12:45 **Common session / Spoločná sekcia**, 4x30 min. | Chair: S. KOPČÁKOVÁ (English language session)

KVOKAČKA, Adrián: *Valuing Art Aesthetically in The Context of the Fourth Industrial Revolution*

PIPER, Lenka: *Virtual Reality Art Gallery of Karel Kupka*

ACIL, Tufan: *From Spectacle to Critique: Art and AI*

MAKKY, Lukáš: *Author, scriptor, (type)machine, or robot, or what type of author can AI be*

12:45 - 14:00 Lunch / Obed

14:00 - 15:30 **Parallel session A / Paralelná sekcia A** (online, 3x30 min.; Rector's meeting room English language session | Chair: A. LUKASZEWICZ)

ASLANI, Stella: *Interfaces Between Awe and Usefulness*

CASTRO SILVA, João - MENA, Ana - COSTA, João: *Avatars 277 – Between Physicality and Virtuality*

KUNDRÁČIKOVÁ, Barbora: *Algorithmic Resonance—memory, agency, and identity persistently reconfigured*

Parallel session B / Paralelná sekcia B (prezenčne, 3x30 min.; miestnosť E221; slovenský a český jazyk | Moderátor: L. PIPER)

ŠEDÍK, Michal: *Skúsenosť a povaha reprezentácie v umení nových médií*

HAJDUKOVÁ, Veronika: *Presvedčivé „falzifikáty“ v hudobnej tvorbe Davida Copea a jeho systému EMI (Experiments in Musical Intelligence)*

MIGAŠOVÁ, Jana: *Objekty túžby: úvaha o podobnostiach estetickéj recepcie medailónových miniatúr a smartfónov*

15:30 - 16:00 Coffee break / Prestávka

16:00 - 18:00 **Parallel session A / Paralelná sekcia A** (on-site & online, Rector's meeting room, 4x30 min., English language session | Chair: T. ACIL)

BENKOVIČOVÁ, Lucia: *Artificial intelligence in the artistic and technical field of architecture (online)*

YOTOVA, Galina: *Measuring Reality - Perspective Conventions and Visual Art*

RADICHKOVA, Radostina: *Digital 'Doppelgängers' in Contemporary Fashion: the Unheimlich Effect of the Different Nature of AI Model*

KOŠIČANOVÁ, Agáta: *Re-creating the Concept of Reality: Susanne K. Langer and the Japanese Philosophy on the AR/VR/AI Age*

16:00 - 18:00 **Parallel session B / Paralelná sekcia B** (prezenčne, E221, slovenský jazyk, 4x30 min. | Moderátor: L. MAKKY)

BLAHOVÁ LEŠKOVÁ, Adela: *Etické otázky estetizácie a antropomorfizácie umelej inteligencie*

ŠVAŇA, Lukáš: *Homo algorithmicus: Ako algoritmy formujú naše predstavy o kráse a dobre*

KYSLAN, Peter: *VR a autizmus: nové možnosti komunikácie*

BOTEK, Andrej: *Digitalizácia v sakrálnej tvorbe a priestore*

19:00 Dinner / Večera

~

DEŇ 2 / DAY 2 | Piatok / Friday, 14. 11. 2025

(On-site, slovenský a český jazyk / Slovak and Czech language)

9:00 - 9:45

Valné zhromaždenie Spoločnosti pre estetiku na Slovensku (SPES) / Board meeting of Society for Aesthetics in Slovakia (SPES); (Zasadačka rektora | online pripojenie:

<https://calendar.app.google/5NFypR5HteXc31xL9>) + 15 min. prestávka na kávu

10:00 - 11:00

Plenárna sekcia 2 (Zasadačka rektora, slovenský jazyk) | Moderátor: L. MAKKY

ZERVAN, Vratislav: *Morelli upgraded – ako prispieva AI k poznaniu dejín umenia*

11:00 - 11:15

Prestávka / Coffee break

11:15 - 12:45

Spoločná sekcia (Zasadačka rektora; slovenský a český jazyk, 3x30 min. | Moderátor: E. KUŠNÍROVÁ)

KOPČÁKOVÁ, Slávka: *AI a vysokoškolská výučba dejín a estetiky hudby – rekognoskácia problému*

HAVLÍČEK, Jakub: *Světlo a digitální média ve výtvarné edukaci: Inovativní přístupy k výrazu a kreativité*

OLEJAROVÁ PLATKOVÁ, Gabriela: *Učitel, AI Copilot a Chatbot (Amos) ako tím?*

12:45 - 14:00

Obed / Lunch

14:00 - 16:00

Parallel session A / Paralelná sekcia A (prezenčne, Zasadačka rektora, 4x30, slovenský a český jazyk | Moderátor: L. KOPAS)

KUŠNÍROVÁ, Eva: *AI v divadelnej praxi*

ŠAFRÁN, Andrea: *Virtuálne prostredie ako podoba verejného priestoru na príklade vybraných online divadelných predstavení*

VAJDÍKOVÁ, Tamara: *Robot ako odraz architektonických naratívov od stredovekého homunkula po cyborga v performatívnom umení a divadle*

POLÁKOVÁ, Terézia: *Divadlo, pamäť a identita v ére umelej inteligencie: kultúrna prax ako kultivácia*

14:00 - 16:00

Parallel session B / Paralelná sekcia B (prezenčne, E221, 4x30, slovenský a český jazyk | Moderátor: J. MIGAŠOVÁ)

DYTRTOVÁ, Kateřina: *Umělá inteligence jako možnost nově si uvědomit přirozený svět*

HAŠKO, Štefan: *UŽ SA DNES VYHRÁVA – AI – NAPRIEK TOMU, ŽE JE TO 0:1?*

BARABÁŠOVÁ, Anastázie: *Generative Artificial Intelligence and Art – Re-thinking Hegel, Heidegger, and Benjamin*

KALAJTZIDIS, Ján: *Od Shylocka k NFT: umelecká prax medzi kritikou úžery a legitimizáciou dlhu*

16:00 - 16:15

Záverečné poznámky a neformálna diskusia / Final remarks and informal discussion

~

Odborná a organizačná záštita konferencie / Professional and organizational patronage of the conference

Vedecký výbor konferencie / Scientific committee of the conference

- Prof. PaedDr. **Slávka Kopčáková**, PhD. / Prešovská univerzita, Slovensko
- Prof. PhDr. **Peter Michalovič**, Csc. / Univerzita Komenského, Bratislava, Slovensko
- Prof. PhDr. **Marian Zervan**, PhD. / Vysoká škola výtvarných umení, Bratislava, Slovensko
- Assoc. prof. **Lisa Giombini** / University of Roma Tre, Rím, Taliansko
- Doc. Mgr. **Eva Kušnírová**, PhD. / Prešovská univerzita, Slovensko
- Doc. Mgr. **Peter Kyslan**, PhD. / Prešovská univerzita, Slovensko
- Dr. **Piotr Olkusz** / Uniwersytet Łódzki, Łódź, Poľsko

Organizačný výbor konferencie / Organizational committee of the conference

členky a členovia IEUK / members of the Institute of Aesthetics and Art Culture
(Prešovská univerzita, Filozofická fakulta / University of Presov, Faculty of Arts)

- Doc. Mgr. **Adrián Kvokačka**, PhD.
- Doc. Mgr. **Lukáš Makky**, PhD.
- Doc. Mgr. **Jana Migašová**, PhD.
- Doc. PhDr. **Zuzana Slušná**, PhD.
- Mgr. **Terézia Poláková**
- Mgr. **Veronika Hajduková**

PodĎakovanie / Acknowledgements

Za podporu a spoluprácu ďakujeme všetkým účastníčkam a účastníkom konferencie.

Za podporu pri organizačnom zabezpečení konferencie ďakujeme: Vedeniu Prešovskej univerzity a Filozofickej fakulty; pracovníckam a pracovníkom Rektorátu Prešovskej univerzity a dekanátu FF PU, Referátu pre rozvoj, informatizáciu a hodnotenie kvality, Oddeleniu pre zahraničie a vonkajšie vzťahy. Za pomoc s priebehom organizácie ďakujeme študentstvu Inštitútu estetiky a umeleckej kultúry FF PU. Za koncept grafickej identity ďakujeme dr. Tomášovi Timkovi.

~

We would like to thank all conference participants for their support and cooperation. We would like to thank the following for their support in organizing the conference: the management of the University of Prešov and the Faculty of Philosophy; the staff of the PU Rector's Office and the Dean's Office of the FF PU; the Department for Development, Informatization, and Quality Assessment; and the PU Department of Foreign Relations. We would like to thank the students of the Institute of Aesthetics and Art Culture for their help with the conference. We would like to thank Dr. Tomáš Timko for the graphic identity concept.

SPES | Spoločnosť pre estetiku na Slovensku



IEUK Inštitút estetiky
a umeleckej kultúry