



Kauno technologijos universitetas

Socialinių, humanitarinių mokslų ir menų fakultetas

Generatyviosios medijos tarp avangardo ir algoritmo Lev'o Manovich'iaus teorijoje

Baigiamasis magistro studijų projektas

Miglė Žilinskaitė

Projekto autorė

Prof. dr. Saulius Keturakis

Vadovas

Kaunas, 2026



Kauno technologijos universitetas

Socialinių, humanitarinių mokslų ir menų fakultetas

Generatyviosios medijos tarp avangardo ir algoritmo Lev'o Manovich'iaus teorijoje

Baigiamasis magistro studijų projektas

Skaitmeninė kultūra (6211NX032)

Miglė Žilinskaitė

Projekto autorė

Prof. dr. Saulius Keturakis

Vadovas

Doc. dr. Nerijus Čepulis

Recenzentas

Kaunas, 2026



Kauno technologijos universitetas

Socialinių, humanitarinių mokslų ir menų fakultetas

Miglė Žilinskaitė

Generatyviosios medijos tarp avangardo ir algoritmo Lev'o Manovich'iaus teorijoje

Akademinių sąžiningumo deklaracija

Patvirtinu, kad:

1. baigiamąjį projektą parengiau savarankiškai ir sąžiningai, nepažeisdama(s) kitų asmenų autoriaus ar kitų teisių, laikydamasi(s) Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo nuostatų, Kauno technologijos universiteto (toliau – Universitetas) intelektualinės nuosavybės valdymo ir perdavimo nuostatų bei Universiteto akademinės etikos kodekse nustatytų etikos reikalavimų;
2. baigiamajame projekte visi pateikti duomenys ir tyrimų rezultatai yra teisingi ir gauti teisėtai, nei viena šio projekto dalis nėra plagijuota nuo jokių spausdintinių ar elektroninių šaltinių, visos baigiamojo projekto tekste pateiktos citatos ir nuorodos yra nurodytos literatūros sąrašė;
3. įstatymų nenumatytų piniginių sumų už baigiamąjį projektą ar jo dalis niekam nesu mokėjęs (-usi);
4. suprantu, kad išaiškėjus nesąžiningumo ar kitų asmenų teisių pažeidimo faktui, man bus taikomos akademinės nuobaudos pagal Universitete galiojančią tvarką ir būsiu pašalinta(s) iš Universiteto, o baigiamasis projektas gali būti pateiktas Akademinės etikos ir procedūrų kontrolieriaus tarnybai nagrinėjant galimą akademinės etikos pažeidimą.

Miglė Žilinskaitė

Patvirtinta elektroniniu būdu

Žilinskaitė, Miglė. Generatyviosios medijos tarp avangardo ir algoritmo Lev'o Manovich'iaus teorijoje. Magistro studijų baigiamasis projektas / vadovas prof. dr. Saulius Keturakis; Kauno technologijos universitetas, Socialinių, humanitarinių mokslų ir menų fakultetas.

Studijų kryptis ir sritis (studijų krypties grupė): H 000 Humanitariniai mokslai, 01H Filosofija

Reikšminiai žodžiai: dirbtinis intelektas, generatyvusis menas, kultūros industrija, avangardas, Manovich, generatyviosios medijos, algoritmas.

Kaunas, 2026. 54 p.

Santrauka

Baigiamasis magistro projektas yra skirtas kritiškai įvertinti Lev'o Manovich'iaus teorijoje plėtojama generatyviųjų medijų sampratą ir išsiaiškinti, ar šiuolaikinis dirbtinio intelekto generatyvumas tęsia avangardo menines praktikas, ar reprezentuoja esminį kultūrinį lūžį. Darbe keliami penki tarpusavyje susiję uždaviniai: pirma, išanalizuojami generatyviųjų medijų teoriniai modeliai, atskleidžiant, kad generatyvumo sąvoka apima tris skirtingus reiškinius – generatyvųjį meną, generatyviasias medijas ir generatyviąją kultūros industriją, kurių kiekvienas turi skirtingą santykį su kūrybos procesu, autorystės klausimu ir kultūrine funkcija; antra, išryškinamos avangardinio generatyvumo šaknys per genealoginę perspektyvą, parodant, kaip siurrealistinis automatizmas, *OuLiPo* kombinatorika, *Fluxus* instrukcijų menas ir aleatorinė muzika suformavo principus – atsitiktinumą, taisyklę, procedūrą ir autoriaus pasitraukimą iš proceso – kurie struktūriškai atitinka šiuolaikinio generatyvaus dirbtinio intelekto veikimo logiką; trečia, išanalizuojamas Manovich'iaus teorinis modelis, grindžiamas dirbtinio platonizmo, kultūrinės atminties rekombinacijos ir atskyrimo bei perrinkimo koncepcijomis, ir atskleidžiamas jo struktūrinis ribotumas – aprašomoji pozicija konformistinę estetiką pateikia kaip neišvengiamą sisteminių faktą, o ne kaip kultūrinę problemą, tuo būdu veikiant ne tik kaip analitinis įrankis, bet ir kaip legitimacijos mechanizmas; ketvirta, kritiškai įvertinamas kultūros industrijos vaidmuo restruktūrizuojant generatyvumą, identifikuojant tris tarpusavyje susijusius transformacijos mechanizmus – politinio tikslo apvertimą, kai subversyvūs avangardo įrankiai tampa korporatyvinio efektyvumo priemone, technologinės kontrolės centralizaciją, kai generatyviosios sistemos reikalauja milžiniškų infrastruktūrinių išteklių, kuriuos monopolizuoja kelios stambios technologijų korporacijos, ir estetinių konformizmą, kai latentinėje erdvėje veikiantis dirbtinis platonizmas struktūriškai atmeta formos kraštutinumus, politinį radikalumą ir nepopuliarias kultūrines formas; penkta, tirama, kaip generatyviosios medijos restruktūrizuoja autorystės sampratą, autentiškumo kriterijus ir kultūros objektų vertę. Tyrime taikomi: sisteminis ir kritinis mokslinės literatūros tyrimas, genealoginis metodas, kritinė diskurso analizė, lyginamoji analizė ir probleminė-analitinė sintezė. Darbo rezultatai atskleidžia, kad generatyvumas nėra vienalytis principas – jis gali reikšti tiek kritinę eksperimentinę praktiką, tiek standartizuotą masinės gamybos mechanizmą, ir šis skirtumas yra esminis tolesnei analizei. Genealoginė analizė parodo esminį skirtumą tarp avangardo ir šiuolaikinio generatyvumo: avangarde atsitiktinumai, procedūra ir autoriaus pasitraukimas buvo sąmoninga kritinė pozicija prieš buržuazinę meno autonomiją ir kultūros industriją, o ne neutrali techninė priemonė, tuo tarpu šiuolaikinis generatyvumas perėmė avangardo forminius principus, atskirdamas juos nuo jų kritinio turinio. Manovich'iaus teorijos analizė atskleidžia, kad jo aprašomasis projektas suteikia tikslų analitinį aparatą generatyviosios kultūros aprašymui, tačiau turi struktūrinę ribą – konformistinę estetiką pateikiama kaip neišvengiamas faktas, o ne kaip kultūrinė problema, tuo būdu teorija veikia kaip legitimacijos mechanizmas, suteikdama akademinį pagrindą kultūros industrijos

standartizacijos logikai nauju techniniu pavidalu. Kultūros industrijos transformacijos analizė parodo, kad generatyvumas transformuojamas iš kritinės praktikos į standartizuotą gamybos sistemą trimis mechanizmais: kritinio tikslo pasisavinimu, technologinės kontrolės centralizacija ir estetiniu konformizmu, kai latentinė erdvė struktūriškai optimizuoja produkciją masiniam vartojimui. Autorystės, autentiškumo ir kultūros objektų statuso tyrimas atskleidžia struktūrinį paradoksą: kūrėjo pasitraukimas iš proceso čia nėra kritinis gestas, kaip avangarde, o technologinė duotybė be kritinio matmens ir generatyviosios sistemos gamina pseudo-autentiškumą per statistinį familiarumo efektą, o ne per istorinį vienkartiškumą. Darbe daroma išvada, kad generatyviosios kultūros objektų statusas negali būti vienareikšmiškai apibrėžtas nei kaip menas, nei kaip tradicinis kičas – jie sudaro naują kultūrinę formą, kuriai adekvataus analitinio aparato kūrimas išlieka atviru teorinės darbotvarkės klausimu. Tyrime teigiama, kad šiuolaikinis generatyvusis dirbtinis intelektas reprezentuoja ne avangardo tradicijų tęstinumą, o jų struktūrinį pasisavinimą – kai tie patys forminiai principai yra įveiklinami kultūros industrijos logikos tikslais, o Manovich'iaus aprašomoji teorija šį procesą legitimuoja, pateikdama konformistinę estetiką kaip neišvengiamą kultūrinę logiką.

Žilinskaitė, Miglė. Generative Media Between Avant-garde and Algorithm in Lev Manovich's Theory. Master's Final Degree Project / supervisor prof. dr. Saulius Keturakis; Faculty of Social Sciences, Art and Humanities, Kaunas University of Technology.

Study field and area (study filed group): H 000 Humanities, 01H Philosophy

Keywords: artificial intelligence, generative art, culture industry, avant-garde, Manovich, generative media, algorithm

Kaunas, 2026. 54 p.

Summary

The final thesis aims at describing and analysing the concept of generative media developed in Lev Manovich's theory and at determining whether contemporary artificial intelligence generativity continues avant-garde artistic practices or represents a fundamental cultural rupture. The study addresses five interrelated objectives: first, theoretical models of generative media are analysed, revealing that the concept of generativity encompasses three distinct phenomena – generative art, generative media, and generative culture industry, each maintaining a different relationship with the creative process, the question of authorship, and cultural function; second, the avant-garde roots of generativity are examined through a genealogical perspective, demonstrating how surrealist automatism, *OuLiPo* combinatorics, *Fluxus* instruction art, and aleatoric music established principles – randomness, rule, procedure, and the withdrawal of the author from the process – that structurally correspond to the operational logic of contemporary generative artificial intelligence; third, Manovich's theoretical model, grounded in the concepts of artificial Platonism, cultural memory recombination, and separation and selection, is analysed and its structural limitation is revealed – the descriptive position presents conformist aesthetics as an inevitable systemic fact rather than as a cultural problem, thus functioning not only as an analytical tool but also as a legitimization mechanism; fourth, the role of the culture industry in restructuring generativity is critically evaluated, identifying three interrelated transformation mechanisms – the inversion of political purpose, whereby subversive avant-garde tools become instruments of corporate efficiency, the centralization of technological control, whereby generative systems require massive infrastructural resources monopolized by a few large technology corporations, and aesthetic conformism, whereby artificial Platonism operating in latent space structurally rejects formal extremes, political radicalism, and unpopular cultural forms; fifth, the study investigates how generative media restructure the concept of authorship, criteria of authenticity, and the value of cultural objects. The research employs systematic and critical examination of scholarly literature, genealogical method, critical discourse analysis, comparative analysis, and problem-analytical synthesis. The results of the study reveal that generativity is not a homogeneous principle – it can signify both critical experimental practice and standardized mass production mechanism, and this distinction is essential for further analysis. Genealogical analysis demonstrates a fundamental difference between avant-garde and contemporary generativity: in the avant-garde, randomness, procedure, and authorial withdrawal constituted a deliberate critical position against bourgeois art autonomy and the culture industry rather than a neutral technical means, whereas contemporary generativity has appropriated the formal principles of the avant-garde while separating them from their critical content. The analysis of Manovich's theory reveals that his descriptive project provides a precise analytical apparatus for describing generative culture, yet it possesses a structural limitation – conformist aesthetics is presented as an inevitable fact rather than

as a cultural problem, thus the theory operates as a legitimation mechanism, providing academic foundation for the logic of culture industry standardization in a new technical form. The analysis of culture industry transformation demonstrates that generativity is transformed from critical practice into a standardized production system through three mechanisms: inversion of critique, centralization of technological control, and aesthetic conformism, whereby latent space structurally optimizes production for mass consumption. The investigation of authorship, authenticity, and the status of cultural objects reveals a structural paradox: the withdrawal of the creator from the process here is not a critical gesture, as in the avant-garde, but a technological given without critical dimension, and generative systems produce pseudo-authenticity through a statistical familiarity effect rather than through historical uniqueness. The thesis argues that the status of generative culture objects cannot be unequivocally defined either as art or as traditional kitsch – they constitute a new cultural form for which the development of an adequate analytical apparatus remains an open question of theoretical agenda. The study maintains that contemporary generative artificial intelligence represents not a continuation of avant-garde traditions but their structural appropriation – whereby the same formal principles are implemented for the purposes of culture industry logic, and Manovich's descriptive theory legitimates this process by presenting conformist aesthetics as an inevitable cultural logic.

Turinys

Įvadas	7
1. Generatyviųjų medijų sąvokos ir koncepcijos	10
1.1. Generatyviųjų medijų apibrėžimas	10
1.2. Generatyvumo ir kūrybos santykis	13
1.3. Lev'o Manovich'iaus teorinis modelis	15
2. Generatyvumo ištakos avangardo mene	18
2.1. Genealoginis metodas kaip tyrimo įrankis	18
2.2. Automatizmas, taisyklė ir atsitiktinumas	20
2.3. Ankstyvosios skaitmeninio generatyvumo formos mene	22
3. Generatyvios estetikos transformacija nuo konfrontacijos iki konformizmo	26
3.1. Avangardo ir šiuolaikinės generatyviosios estetikos skirtumai	26
3.2. Intencija, autentiškumas ir kūrėjo vaidmuo	29
3.3. DI generatyviosios estetikos konformizmo problema	31
4. Generatyvioji kultūros industrija	34
4.1. Kultūros industrijos generatyvumo pasisavinimas	34
4.2. Kultūros industrijos simptomai	36
4.3. Generatyvioji kultūros industrija šiandien	39
5. Generatyviųjų kultūros objektų statusas	43
5.1. Autoriaus klausimas	43
5.2. Autentiškumo klausimas	45
5.3. Menas, kičas ar trečia kategorija?	47
Išvados	51
Literatūros sąrašas	52

Ivadas

Generatyviosios medijos, iš esmės keičiančios tradicinį kultūros produktų kūrimo ir vartojimo modelį, sparčiai įsitvirtina šiuolaikinėje skaitmeninėje kultūroje. Nors šis reiškinys dažnai pristatomas kaip radikali technologinė naujovė, jo šaknys glūdi gilesniuose eksperimentinės estetikos ir automatizuoto kūrimo procesuose. Šių laikų teoretikas Lev'as Manovich'ius – kurio pagrindiniai darbai apima „The Language of New Media“ (2001), „AI Aesthetics“ (2018) ir straipsnį „Separate and Reassemble“ (2024) – tiria algoritminio kūrimo procesus kaip kultūrinę logiką: kaip skaitmeninės sistemos ne tik generuoja turinį, bet ir absorbuoja kultūrinę atminį, rekombinuoja estetines normas bei formuoja naują vizualinės kultūros režimą. Jo teorinis modelis yra aktualus tuo, kad neapsiriboja techniniu dirbtinio intelekto (DI) aprašymu – jis siekia suprasti, kokią kultūrinę logiką generatyvios sistemos realizuoja ir kokias estetines bei kultūrines pasekmes tai sukelia. Šiuolaikinės skaitmeninės kultūros kontekste yra ypač aktualu platesnis teorinis tyrimas apimantis algoritminio generavimo techninius procesus su kultūros istorija, avangardo tradicijomis ir kultūros industrijos logika. Norint apžvelgti generatyvių medijų įtaką platesniame kontekste verta remtis Manovich'iaus teoriniu projektu, kaip šiuolaikinės skaitmeninės kultūros teorijos atspirties tašku.

Šiame darbe tiriama generatyviosios medijos samprata Manovich'iaus teorijoje, siekiant atskleisti, ar šiuolaikinis dirbtinio intelekto (DI) generatyvumas tęsia avangardo meninę tradiciją, ar reprezentuoja esminį kultūrinį lūžį. Darbe analizuojama, kaip Manovich'iaus teorinis modelis - kultūrinė analitika, algoritminis estetikos supratimas, kultūrinės atminties koncepcija - sąveikauja su generatyviosios kultūros industrijos logika, kuri sistemingai pasisavina, standartizuoja ir komercializuoja generatyvumą.

Temos naujumas ir aktualumas: generatyviosios medijos, kuriamos pasitelkiant didelius kalbos ir vaizdo modelius, per pastaruosius kelerius metus tapo ne tik technologiniu, bet ir kultūriniu fenomenu, keičiančiu kūrybinio darbo, autorystės ir estetinių normų suvokimą (Amankwah-Amoah et al., 2024; Epstein et al., 2023). Nors generatyvumo idėja mene nėra nauja - ji siekia siurrealizmo automatizmą, *OuLiPo* kombinatorinę kūrybą, Cage'o atsitiktinumo metodą ir *Fluxus* instrukcijų meną - akademiniame diskurse trūksta sistemingų tyrimų, kurie šias tradicijas susietų su šiuolaikine DI generatyvumo teorija ir kritiškai įvertintų Manovich'iaus poziciją šiame procese. Darbas užpildo šią spragą, siūlydamas genealoginę perspektyvą, leidžiančią generatyvumą matyti ne kaip DI naujovę, o kaip pasisavintą kultūrinį projektą.

Palyginimas tarp avangardo praktikų ir DI generatyvumo pagrįstas dėl kelių priežasčių: pirma, abu dalijasi struktūriniu generavimo principu (kūrybinis procesas deleguojamas sistemai, taisyklei, metodui ar algoritmui, bei autorystė tampa neapibrėžta ar kolektyvinė), antra, abiejų veikimo principai kelia diskursinius autorystės, kūrinio statuso bei kūrinio autentiškumo klausimus, trečia, Manovich'ius remiasi avangardo tradicijomis kaip DI estetikos pirmtakais (Manovich, 2018; Manovich & Arielli, 2024), tačiau nepakankamai kritiškai reflektuoja, kaip šios tradicijos buvo pakeistos perkeltant jas į kultūros industrijos kontekstą.

Tyrimo problema: Manovich'ius generatyvumą aprašo kaip kultūrinės atminties rekombinacijos procesą, tačiau nepakankamai reflektuoja, kaip kultūros industrijos logika pasisavina ir standartizuoja tai, kas avangarde buvo kritinė praktika.

Šiuolaikiniame medijų teorijos diskurse generatyviosios medijos, varomos didžiųjų kalbos ir vaizdo modelių, vis dažniau identifikuojamos ne tik kaip technologinis, bet ir kaip gilus sociokultūrinis fenomenas, iš esmės transformuojantis tradicines kūrybinio darbo, autorystės bei estetinių normų sampratą (Manovich & Arielli, 2024; Amankwah-Amoah et al., 2024). Nors tokie teoretikai kaip Manovich'ius (2024) šį reiškinį linkę interpretuoti per kultūrinės atminties rekombinacijos procesus, tokia prieiga neretai marginalizuoja kritinį matmenį – klausimą, kaip šiuolaikinė kapitalistinė rinka instrumentalizuoja skaitmeninę kūrybą. Atsižvelgiant į šią teorinę įtampą tarp technologinės autonomijos ir institucinės kontrolės, **šiame darbe keliamas klausimas:** ar Manovich'iaus aprašomas DI generatyvumas tęsia avangardo tradiciją, ar reprezentuoja esminį kultūrinį lūžį - ir ką šis skirtumas atskleidžia apie šiuolaikinės generatyviosios kultūros industrijos pobūdį? Šio probleminio klausimo artikuliacija leidžia ne tik geriau suprasti dabartinę skaitmeninio meno prigimtį, bet ir sistemingai įvertinti, kiek avangardo kritinis indėlis iš tikrųjų išlieka aktyvus algoritminėje kultūroje.

Siekiant visapusiškai atsakyti į šią probleminę dilemą, **centrinis tyrimo klausimas konkretizuojamas keturiais šalutiniais klausimais**, kurie nuosekliai struktūroja visą analitinę eigą logiką:

- pirmiausia istoriškai vertinamas pats fenomenas: ar generatyvumo idėja yra skaitmeninės epochos naujovė, ar nuolat besivystantis kultūros projektas?
- Atlikus genealoginės perspektyvos analizę, pereinama prie subjekto vaidmens kūrybiniame procese – keliamas klausimas: kuo svarbi „nedalyvaujančio kūrėjo“ ir intencijos samprata avangardo generatyvioje ir DI algoritminėje kūryboje?
- Trečiasis klausimas kyla teorinės kritikos lygmeniu: ar Manovich'iaus sisteminis požiūris į estetiką legitimuoja ir įgalina generatyvią kultūros industriją?
- Galiausiai tyrimas užbaigiamas vertinamąja diskusija - kokią statusą turi generatyviu būdu sukurti kultūros objektai: menas, kičas, ar kažkas kita?

Problemų ištyrimo lygis: Generatyviosios medijos ir DI kūrybiškumo tema sulaukia augančio akademinio dėmesio: tyrimai apima DI poveikį kūrybinėms industrijoms (Amankwah-Amoah et al., 2024; Bender, 2025), autorystės ir autentiškumo klausimus (Bomba & De Angeli, 2025), estetinių normų formavimąsi (Somaini, 2023; Laba, 2024) ir DI bei avangardo ryšį (Peters, 2025; Manovich, 2024). Teoriniame lygmenyje Manovich'iaus (2001, 2018, 2024) darbai suformavo pagrindinį analitinį modelį: duomenų bazės logika, „atskyrimo ir perrinkimo“ (angl. *separate and reassemble*) principas ir „dirbtinio platonizmo“ koncepcija yra centriniai generatyviosios estetikos teoriniai pagrindai, o bendras Manovich'iaus ir Ariell'io (2024) darbas „Artificial Aesthetics“ papildo šį aparatą „familiarumo efekto“ ir paskirstytos autorystės koncepcijomis. Lygiagrečiai Boden'os (2004) kūrybiškumo tipologija ir Galanter'io (2003) kompleksškumo teorija naudojamos svarstant generatyvių sistemų kūrybiškumo ribas, o Shanken'o (2009) elektroninio meno istorija suteikia genealoginę perspektyvą, siejančią ankstyvąjį algoritminio meno laikotarpį su šiuolaikiniais DI procesais. Autorystės ir autentiškumo diskurse Barthes'o (1967/2022) ir Foucault'o (1980) autorystės dekonstrukcija bei Benjamin'o (1969) auros koncepcija taikomos generatyvaus meno kontekstui, o Greenberg'o (1939/1989) kičo samprata gražinama kaip kritinis instrumentas estetinio statuso klausimui.

Vis dėlto esami tyrimai turi dvi ryškias spragas, kurias siekia užpildyti šis darbas. Pirmą, avangardo ir DI generatyvumo palyginimas dažniausiai apsiriboja forminiais ryšiais, neįvertinant esminių institucinių ir kultūrinių skirtumų: avangardas veikė kaip kultūros industrijos kritika, o šiuolaikinė

generatyvi estetika dažnai tampa pačios kultūros industrijos gamybos forma (Bürger, 1984; Horkheimer & Adorno, 1947/2006). Antra, Manovich'iaus teorinis projektas akademiniame diskurse dažniausiai naudojamas kaip analitinis įrankis, o ne kaip analizės objektas – jo aprašomoji pozicija retai problematizuojama kaip galimas konformistinės estetikos legitimacijos mechanizmas. Tokia kritinė analizė, pasitelkiant kultūros industrijos ir kičo kritiką, iki šiol nėra sistemingai atlikta.

Projekto objektas: generatyviosios medijos samprata Manovich'iaus teorijoje ir jos santykis su avangardo generatyvumo tradicija bei šiuolaikinės kultūros industrijos logika.

Projekto tikslas – išanalizuoti generatyviųjų medijų sampratą Lev'o Manovich'iaus teorijoje ir įvertinti jos santykį su avangardo generatyvumu bei šiuolaikinės kultūros industrijos mechanizmais.

Projekto uždaviniai:

1. apibrėžti generatyviosios medijos sampratą ir išskirti pagrindinius jos teorinius modelius šiuolaikiniame mokslinės literatūros diskurse;
2. rekonstruoti avangardo generatyvumo tradicijas kaip genealoginį DI generatyvumo kontekstą;
3. išanalizuoti Manovich'iaus teorinį projektą ir įvertinti jo teorines ribas;
4. ištirti, kaip kultūros industrijos logika transformuoja generatyvumą iš kritinės praktikos į standartizuotą sistemą;
5. aptarti autorystės, autentiškumo ir generatyviosios kultūros objektų statuso klausimus Manovich'iaus teorijos ir jos kritikų kontekste.

Projekte taikomi tyrimo metodai ir modeliai: genealoginis metodas, kritinė analizė ir lyginamoji analizė. Dirbtinio intelekto įrankiai darbe naudoti informacijos paieškai atlikti, teksto kalbai koreguoti.

Hipotezė ir ginamieji teiginiai: jeigu generatyviosios medijos istoriškai kilo iš avangardo kritinių praktikų, kuriose algoritmas ir procedūra tarnavo kaip priemonė kvestionuoti institucinę meno kontrolę ir tradicinę autorystę, tai šiuolaikinis generatyvusis dirbtinis intelektas reprezentuoja ne šių tradicijų tęstinumą, o jų struktūrinį pasisavinimą – kai tie patys forminiai principai yra įveiklinami kultūros industrijos logikos tikslams, o Manovich'iaus aprašomoji teorija šį procesą legitimuoja, pateikdama konformistinę estetiką kaip neišvengiamą kultūrinę logiką.

Hipotezė yra ginama šiais teiginiais:

1. generatyvumas nėra skaitmeninės epochos naujovė – tai kultūros projektas, kurio kritiniai principai (atsitiktinumas, procedūra, autoriaus pasitraukimas) buvo suformuoti avangardo judėjimuose gerokai prieš kompiuterinę erą; šiuolaikinis generatyvusis DI šiuos principus perėmė formos lygmeniu, atskirdamas juos nuo jų kritinio ir subversyvaus turinio.
2. Manovich'iaus teorinis projektas – nors suteikia tikslų analitinį aparatą generatyviosios kultūros aprašymui – veikia ir kaip legitimacijos mechanizmas: jo aprašomoji pozicija konformistinę estetiką pateikia kaip neišvengiamą sisteminį faktą, o ne kaip kultūrinę problemą, kurią galima ir reikia kritikuoti.
3. generatyviosios kultūros objektai negali būti adekvačiai aprašyti nei tradicinėmis meno, nei kičo kategorijomis – jie sudaro naują kultūrinę formą, kurios esminis bruožas yra pseudo-autentiškumas: statistiškai generuojamas familiarumo efektas, imituojantis autentiškumą be istorinio vienkartiškumo.

1. Generatyviųjų medijų sąvokos ir koncepcijos

Generatyviosios medijos šiandien keičia tai, kaip suprantame kūrybą, autorystę ir kultūrinės produkcijos logiką. Nors pats generatyvumo principas mene ir medijose nėra naujas, dirbtinio intelekto sistemų plėtra jį iš eksperimentinės meninės praktikos perkėlė į masinę kultūros gamybą, keisdama tiek kūrybos proceso struktūrą, tiek jo socialines ir ekonomines sąlygas (Chow et al., 2026). Šiame skyriuje siekiama teoriškai apibrėžti generatyviasias medijas kaip sąvoką ir kultūrinį reiškinį bei aptarti generatyvumo sampratą – generatyvaus meno, generatyvios medijos ir generatyvios kultūros industrijos. Taip pat aptariamas generatyvumo ir kūrybos santykis bei Lev'o Manovich'iaus teorinis modelis, kuriame generatyvumas siejamas su skaitmeninės kultūros logika, kultūrine atmintimi ir estetinė tikimybe.

1.1. Generatyviųjų medijų apibrėžimas

Generatyvioji medija gali būti apibrėžiama kaip skaitmeninis turinys (vaizdai, tekstai, garsai, video, multimedija), kuris yra sukuriamas naudojant algoritmu ar dirbtiniu intelektu paremtais skaitmeniniais įrankiais. Pradedant tikslinti generatyviųjų medijų sampratą, paaiškėja, kad tai nėra vienalytė sąvoka – ji vartojama kalbant ir apie technologines sistemas, ir apie menines praktikas, ir apie platesnius kultūrinės gamybos procesus (Fehér, 2024). Vienuose tyrimuose generatyviosios medijos apibrėžiamos per algoritminį ar dirbtinio intelekto pagrindą, kituose daugiau dėmesio skiriama procedūrai, variacijai ir kūrybos delegavimui. Dėl to vien techninis apibrėžimas būtų per siauras – jis nepaaiškintų, kuo generatyvumas skiriasi nuo kitų skaitmeninių medijų veikimo būdų. Vien estetinio apibrėžimo taip pat nepakaktų, nes paliktų nuošalyje patį generavimo procesą ir jo logiką (Reyes, 2025).

Dabartinėje literatūroje vis dažniau pabrėžiama, kad generatyviosios medijos turi būti suprantamos kaip tokia medijų forma, kurioje rezultatas kyla iš iš anksto nustatytų taisyklių, modelių, duomenų ar procedūrinių veiksmų sekos. Šiuo atveju svarbus ne tik galutinis objektas, bet ir sąlygos, leidžiančios jam atsirasti kaip vienai iš kelių ar keliolikos galimų išvesčių. Generatyvumas todėl reiškia tokį kūrimo būdą, kuriame galutinis pavidalas yra apskaičiuoto, modeliuoto ar kombinavimo būdu organizuoto proceso rezultatas, o ne vien tiesioginis autoriaus gestas (Fehér, 2024; Reyes, 2025).

Ankstyvesnėse diskusijose generatyvumo samprata itin dažnai buvo siejama su generatyvaus meno lauku, kuriame vienas svarbiausių atspirties taškų išlieka Galanter'io apibrėžimas: jis teigė, kad generatyvus kūrinys atsiranda tuomet, kai autorius sukuria sistemą, o ši vėliau tam tikru laipsniu savarankiškai dalyvauja galutinio rezultato formavime (Galanter, 2003). Ši formuluotė tebėra reikšminga šiuolaikiniame DI kontekste todėl, kad aiškiai atskiria tiesioginį autorinį formavimą nuo tokio kūrimo, kuriame autorius veikia nustato kūrybos sąlygas nei valdo kiekvieną būsimo objekto elementą. Šioje perspektyvoje sistema, taisyklė ir algoritmas tampa kūrybiniu varikliu: ne vien pagalbine priemone, bet pačiu kūrybinio proceso mechanizmu. Autorius nustato parametrus, tačiau galutinį rezultatą – ar bent jo konkretų pavidalą – lemia sistemos veikimas pagal tas taisykles. Tai reiškia, kad kūrybinis veiksmas čia yra persikirstytas: jis nevyksta vien kūrėjo viduje, bet išsiskleidžia tarp kūrėjo intencijos ir sistemos generuojamo rezultato. Tokia teorija generatyvumą apibrėžia kaip struktūruotą, taisyklėmis grįstą kūrybinį procesą, kuriame sistema turi tam tikrą – nors ir ribotą – autonomiją (Galanter, 2003).

Šių dienų literatūroje generatyviųjų medijų apibrėžimas vis dažniau siejamas su jų sintetine prigimtimi. Galima daryti prielaidą, kad tokios medijos neapsiriboja jau egzistuojančio turinio

saugojimu, redagavimu ar perdavimu, bet pačios kuria naujus objektus, remdamosi statistiniais modeliais, duomenų rinkiniais ir jų vidiniais ryšiais. Ši savybė ypač išryškėjo dirbtinio intelekto pagrindu veikiančiose sistemose, kurios geba generuoti tekstus, vaizdus, garsus ar mišrias kompozicijas taip, kad rezultatas būtų suvokiamas kaip naujas, nors jis vis tik remiasi jau egzistuojančiomis struktūromis (Epstein et al., 2023). Dėl to generatyvumas šiandien nebegali būti suprantamas kaip paprastas kūrybinio objekto pagaminimas. Jis labiau susijęs su modeliuojamu naujumu, kuris atsiranda iš apskaičiuoto panašumo, tikimybinių ryšių ir kultūrinio archyvo rekombinacijos. Tokia samprata parodo, kad generatyviosios medijos skiriasi nuo ankstesnių skaitmeninių priemonių tuo, jog jos aktyviai dalyvauja pačiame medijos formavime (Epstein et al., 2023). Tokia išvada nurodo, jog generatyvumas perkeliamas iš pagalbinės funkcijos į pačią medijų ontologiją.

Vienas iš produktyviausių bandymų sistemiškai apibrėžti generatyviasias medijas matomas Reyes'o darbe, kuriame jos apibūdinamos kaip sintetinės, dinamiškos, skaitmeninės, kombinatorinės ir agentiškos (Reyes, 2025). Ši schema leidžia atsitraukti nuo pernelyg siauro technologinio požiūrio ir parodyti, jog generatyvumas pirmiausia yra tam tikra kultūrinio veikimo logika:

- sintetiškumas reiškia, kad objektas čia kyla ne iš tiesioginio santykio su tikrove, o iš konstruojančio modelio veikimo – medijos aktyviai kuria rezultatą, remdamosi turimomis žiniomis, taisyklėmis ar duomenimis, o ne tik pasirenka iš jau paruoštų variantų;
- dinamiškumas rodo, kad rezultatas nėra vienintelė ar galutinė forma, nes sistema gali generuoti vis naujas variacijas;
- kombinatoriškumas pabrėžia, kad naujumas dažnai gimsta ne iš absoliučios kūrybos, bet iš jau egzistuojančių elementų persikirstymo ir sąryšių pertvarkymo;
- agentiškas nurodo, kad pati sistema pradeda funkcionuoti kaip svarbi formavimo jėga – ji gali veikti be nuolatinio žmogaus įsikišimo, nors jos veikimas ir nėra tapatinamas su žmogiška intencija.

Tokia daugiasluoksnė schema generatyviųjų medijų sampratą sieja ne su viena konkrečia technologija, o su bendresniu medijų veikimo principu (Fehér, 2024; Reyes, 2025). Vadinas, generatyvioji medija yra svarbi ne tik dėl to ką ji sukuria (vaizdinį ar tekstą), bet ir dėl to, kaip tas kūrinys tampa įmanomas ir sukuriamas.

Nors sąvokos „generatyvus menas“, „generatyviosios medijos“ ir „generatyvioji kultūros industrija“ dažnai vartojamos kaip sinonimai, jų atskyrimas yra teoriškai svarbus, nes kiekviena iš jų apibūdina skirtingą generatyvumo funkcionavimo kontekstą ir logiką. Generatyvus menas yra siauriausia iš šių sąvokų ir paprastai siejama su meninėmis praktikomis, kuriose sistema ar algoritmas dalyvauja kūrybiniame procese kaip autonomiškas veiksnys. Galanter'io (2003) apibrėžimas – autorius sukuria sistemą, o sistema dalyvauja rezultato formavime – išlieka šio lauko pagrindu. Generatyvus menas turi aiškią meninę intenciją, konceptualų pagrindą ir kritinę dimensiją: jis siekia tyrinėti, ką reiškia kūryba, kai dalis proceso perduodama iš anksto suplanuotai sistemai ar instrukcijai. Šiame kontekste generatyvumas tampa kūrybos proceso refleksija pačiame kūrinyje (Galanter, 2003; Anantrasirichai & Bull, 2022). Generatyviosios medijos yra platesnė sąvoka, apimanti ne tik meno kūrinius, bet ir tekstų generavimo modelius, vaizdų kūrimo sistemas, muzikos sintezės platformas, automatizuoto dizaino sprendimus ir kitus procesus, kurių esmė slypi išvedime (Anantrasirichai & Bull, 2022).

Generatyviosios medijos nebūtinai turi meninę intenciją ar kritinę dimensiją – jos gali veikti kaip infrastruktūra, kaip komunikacijos forma ar kaip kultūrinės produkcijos aplinka. Fehér (2024)

pabrėžia, kad generatyviosios medijos turi būti suprantamos kaip medijų forma, kurioje rezultatas kyla iš sistemų, modelių ir duomenų sąveikos – nepriklausomai nuo to, ar tas rezultatas laikomas menu ar ne. Šia prasme generatyviosios medijos yra platesnė kategorija nei generatyvus menas: jos apima visas tas medijų formas, kuriose generavimo principas yra centrinis, tačiau neapsiriboja menine sfera.

Generatyvi kultūros industrija yra plačiausia iš šių sąvokų ir nurodo sistemą, kurioje generatyviosios medijos veikia kaip pramoninės kultūros gamybos infrastruktūra. Čia generatyvumas nėra nei meninė intencija, nei eksperimentinė praktika – jis yra efektyvumo, masto ir optimizavimo principas. Tokios sistemos suteikia galimybę gaminti daugiau, greičiau ir pigiau, todėl jos lengvai integruojamos į reklamą, dizainą, rinkodarą, audiovizualinę produkciją ir kitas kūrybines sritis (Amankwah-Amoah et al., 2024). Bender'is (2025) parodo, kad medijų industrijų kontekste generatyvumas siejasi su žmogiškojo kūrybinio darbo perstruktūravimu: kūrybinis procesas perskirstomas tarp žmogaus ir sistemos taip, kad sistema perima didžiąją turinio gamybos dalį. Tokiu požiūriu generatyvi kultūros industrija yra ne tik technologinis, bet ir ekonominis bei socialinis reiškiny, kuriame DI generatyvumas tampa gamybos logika (Amankwah-Amoah et al., 2024; Bender, 2025; Erickson, 2024).

Šių trijų sąvokų atskyrimas parodo, kad generatyvumas nėra vienas ir tas pats procesas visose kontekstuose. Generatyvusis menas tyrinėja generatyvumo ribas ir galimybes kaip conceptualų klausimą; generatyviosios medijos aprašo platesnę medijų formą, kurioje generavimo principas yra centrinis; o generatyvi kultūros industrija naudoja generatyvumą kaip masinės kultūros gamybos įrankį. Šis skirtumas padeda išvengti pernelyg homogeniško generatyvumo supratimo ir tiksliau identifikuoti, kokiame kontekste ir kokia logika veikia konkreti generatyvi sistema.

Lev'o Manovich'iaus darbuose generatyviųjų medijų samprata siejama su ankstyvomis duomenų bazės, moduliškumo ir programinio vaizdo teorijomis. Jo požiūriu, generatyvumas tęsia ankstesnę skaitmeninės kultūros logiką, kurioje kultūriniai objektai vis labiau priklauso nuo duomenų struktūrų, archyvų ir kombinacinių procedūrų (Manovich, 2001). Šioje perspektyvoje perėjimas nuo paieška grįstos prie generatyviosios medijos logikos yra viena iš centrinių Manovich'iaus teorinių idėjų, leidžianti pastebėti, kaip pasikeitė santykis tarp vartotojo, archyvo ir turinio.

Paieška grįstos medijos logika – tai kultūrinė dimensija, kurioje vartotojas naršo, ieško ir atrenka jau egzistuojantį turinį iš duomenų bazės ar archyvo. Tokia logika dominavo ankstyvojo interneto, skaitmeninių bibliotekų ir paieškos sistemų eroje: vartotojas formuluoja užklausą, sistema grąžina atitinkamus rezultatus iš jau sukauptos kolekcijos. Manovich'ius (2001) šią logiką siejo su duomenų bazės kaip simbolinės formos dominavimu skaitmeninėje kultūroje – kultūriniai objektai yra saugomi, klasifikuojami ir atrenkami, tačiau patys savaime nekinta.

Generatyviosios medijos logika yra kokybiškai kitokia: čia sistema ne tik atrenka, bet ir kuria naują turinį, remdamasi išmoktais statistiniais ryšiais, latentinių erdvių struktūromis ir kultūriniu archyvu kaip mokymo duomenų baze. Vartotojas nebenaršo po jau egzistuojančius objektus – jis formuluoja parametrus ar užklausą, o sistema generuoja naują objektą, kuris neegzistavo iki tol konkrečiu pavidalu (Manovich, 2018; Manovich & Arielli, 2024). Šis perėjimas turi pastebimų kultūrinių ir estetinių pasekmių. Manovich'ius ir Arielli's (2024) pabrėžia, kad generatyvios sistemos veikia kultūrinio archyvo mastu: jos yra treniruojamos ant milžiniškų vizualinės kultūros, literatūros, muzikos ir dizaino duomenų rinkinių, todėl jų generuojamas rezultatas yra ne vien techninis

produktas, bet ir estetinio atpažįstamumo, stiliaus bei kultūrinių struktūrų kondensacija. Tai reiškia, kad generatyvi medija nėra kūryba iš nieko – ji yra kultūrinės atminties aktualizacija, kurioje archyvas tampa potencialu. Laba (2024) šiame kontekste pabrėžia, kad vizualios generatyvios medijos yra naujas reprezentacijos režimas, kuris iš pagrindų perrašo santykį tarp vaizdo, atminties ir archyvo: vaizdas jau nebėra vien pasaulio pėdsakas, kaip fotografijos tradicijoje, ir nebėra tik individualiai ranka sukurtas meno objektas – jis tampa statistinės vaizduotės rezultatu, kuriame veikia duomenų rinkiniai, latentinių erdvių logika ir modelio išmokti struktūriniai ryšiai. Somaini's (2023) taip pat parodo, kad algoritminiai vaizdai priklauso naujam vizualinės kultūros režimui, kuriame generavimas tampa ne papildoma funkcija, o centriniu vaizdo egzistavimo principu.

Manovich'iaus perėjimo nuo paieška grįstos prie generatyvios medijos tezė generatyvumą nurodo kaip struktūrinį poslinkį. Manovich'ius (2024) rodo, kad dabartinės generatyvios sistemos, nors ir atrodo radikaliai naujos, iš tikrųjų pratęsia ankstesnes kultūrinių formų rekombinacijos ir variacijos tendencijas. Šitaip jo teorinis modelis tampa genealogiškai orientuota: technologinis naujumas aiškinamas per struktūrinį tęstinumą, o generatyvumas – kaip naujas etapas medijų aplinkoje, kurioje kultūriniai objektai vis labiau priklauso nuo skaičiavimo, archyvų ir duomenų organizavimo principų. Ši perspektyva nurodo generatyvias medijas suvokti kaip skaitmeninės kultūros raidos dalį, kurioje paieška ir generavimas yra dvi tos pačios duomenų bazės logikos fazės (Manovich, 2001; Manovich, 2018; Manovich, 2024).

Taigi, generatyviosios medijos turi sudėtinį apibrėžimą, nurodantį kompleksinį skaitmeninio objekto atsiradimą. Jos gali būti suprantamos, kaip procesinės, kombinatorinės ir socio-techniškai organizuotos medijos, kuriose nauji objektai atsiranda modelių, duomenų, taisyklių ir žmogaus įvesties sąveikoje (Celis Bueno et al., 2025; Chow et al., 2026).

1.2. Generatyvumo ir kūrybos santykis

Apibrėžus darbe aktualias generatyvumo sąvokas, kyla teorinis klausimas: kokių santykių generatyvumas susijęs su kūryba. Šio poskyrio tikslas – aptarti šį klausimą per trijų teorinių perspektyvų prizmę: Galanter'io generatyvaus meno teoriją, Boden'os kūrybiškumo tipologiją ir Shanken'o elektroninio meno istorinę perspektyvą. Kiekvienas iš šių požiūrių veikia kaip lyginamoji priemonė L. Manovichiaus kultūrinės logikos sampratos atžvilgiu, išryškindamas vis kitą generatyvumo ir kūrybos santykio aspektą.

Galanter'io straipsnis apie generatyvų meną, parašytas dar prieš šiuolaikinių dirbtinio intelekto sistemų atsiradimą, išlieka aktualus norint sistemiškai apžvelgti generatyvią kūrybą. Galanter'is (2003) apibrėžia generatyvų meną kaip praktiką, kurioje sistema „paleista į veikimą su tam tikru autonomijos laipsniu“, o menininkas jai perduoda „dalinę arba visišką kontrolę“. Šis formulavimas rodo, kad autonomija nėra binari savybė – ji yra kontinuumas, kuriame skirtingos sistemos užima skirtingas pozicijas. Lyginant su Manovich'iumi, Galanter'io perspektyva yra struktūriškai platesnė. Manovich'iaus (2018) generatyvumo modelis aprašo specifinį aspektą: statistškai centruotą, kultūrinės normos link orientuotą generavimą. Manovich'ius neklausia, kiek autonomijos turi sistema – jis klausia, kokią kultūrinę logiką ta autonomija realizuoja. Galanter'io (2003) apibrėžimas apima tiek deterministines, tiek chaotiškas, tiek adaptyvias sistemas, o Manovich'iaus modelis susiaurėja iki tų sistemų, kurios veikia kaip kultūrinės atminties kondensatai – jos „absorbuoja“ esamas kultūrinės normas ir jas statistškai atkuria (Manovich, 2018). Šiame kontekste Galanter'io klausimas – koks yra sistemos autonomijos santykis su žmogaus intencija? – Manovich'iaus teorijoje transformuojamas į

kitą klausimą: kokią kultūrinę atmintį sistema atkuria ir kieno normos toje atmintyje dominuoja? Šis teorinis virsmas perkelia dėmesį nuo techninės autonomijos problematikos prie kultūrinio legitimumo.

Boden'os (2004) trijų tipų kūrybiškumo tipologija leidžia lokalizuoti, kokį kūrybiškumą Manovich'iaus aprašomos generatyvios sistemos realizuoja. Boden'a skiria kombinatorinį, tyrinėjamąjį ir transformacinį kūrybiškumus:

1. kombinatorinis kūrybiškumas apima naujų objektų kūrimą jungiant egzistuojančius elementus naujais būdais – tai labiausiai paplitęs ir algoritmiškai geriausiai modeliuojamas tipas;
2. tyrinėjamasis kūrybiškumas apima sistemingas galimybių paieškas esamoje konceptualinėje erdvėje: kūrėjas neperžengia struktūros ribų, bet sistemingai atranda nerealizuotas jos galimybes;
3. transformacinis kūrybiškumas yra radikaliausias – jis apima ne galimybių radimą esamoje erdvėje, bet naujos erdvės sukūrimą, pačių struktūrinių taisyklių pertvarkymą (Boden, 2004).

Manovich'iaus „atskyrimo ir perrinkimo“ principas, kuriame kultūriniai elementai dekombinuojami ir rekombinuojami pagal statistinius dėsningumus (Manovich, 2024) – aprašo Boden'os kombinatorinį kūrybiškumą masiniu mastu. Tyrinėjamojo kūrybiškumo potencialas Manovich'iaus modelyje yra struktūriškai ribotas: sistema labiau orientuojasi į dažniausiai pasitaikančias latentinės erdvės sritis, o ne į jos pakraščius ar anomalijas (Boden, 2004; Manovich, 2018). Transformacinis kūrybiškumas – gebėjimas pertvarkyti pačią konceptualinę erdvę, sukurti iš esmės naują estetinę kalbą – lieka už generatyvių sistemų struktūrinių galimybių ribų (Boden, 2004). Remiantis Boden'os (2004) tipologija ir Manovich'iaus (2018) generatyvumo modeliu, galima argumentuoti, kad sistema, kuri optimizuoja tikimybinį atitikimą kultūrinei normai, struktūriškai eliminuoja transformacinį potencialą, nes nukrypimas nuo normos yra ne klaida, kurią reikia ištaisyti, o būtent tai, ko sistema vengia. Kiekviena iš šių prieigų padeda geriau suprasti teorinio modelio reikšmę Manovich'iaus kultūrinės logikos sampratai: generatyviosios sistemos, aprašytos Manovich'iaus terminais, yra struktūriškai kombinatorinės, o ne transformacinės.

Shanken'as (2009) nuosekliai analizuoja elektroninio meno raidą, prasidėjusią nuo XX amžiaus vidurio, įrodydamas, kad klausimai apie autorystę, originalumą ir žiūrovo santykį su algoritmiškai sukurtu kūriniu nėra vien tik šiuolaikiniai: jie pratęsia problemas, keltas ankstyvojo kompiuterinio meno pionieriaus Maxo Bense's informacijos estetikos teorijoje, Harald'o Cohen'o sukurtoje AARON sistemoje ir daugelyje kitų algoritminio meno praktikų. Ankstyvasis elektroninis menas dažnai veikė kaip kritinė praktika, sąmoningai kvestionuojanti meno institucijas ir estetines normas – menininkai naudojo technologiją kaip argumentą, o ne kaip gamybos įrankį (Shanken, 2009).

Manovich'iaus teorijoje (2001, 2024) skaitmeninės kultūros raida pateikiama kaip struktūriškai nulemtas tęstinumas einantis pagal linijinio tęstinumo logiką, nutylint praktikas, kurios šią logiką komplikuoja. Tarp ankstyvojo algoritminio meno ir šiuolaikinių generatyvių sistemų egzistuoja ankstyvojo elektroninio meno kritinė dimensija, kuri šiuolaikinėse sistemose struktūriškai išnyksta, nes sistemos integruotos į kultūros industriją ir naudojamos efektyvumui bei komerciniam turiniui generuoti, o ne kultūrinių normų kvestionavimui (Shanken, 2009). Manovich'iaus (2024) „atskyrimo ir perrinkimo“ principas ši lūžį paslėptai neutralizuoja: nors autorius fiksuoja forminį tęstinumą – nuo koliažo ir montažo iki dirbtinio intelekto (DI) generavimo – jis neproblematizuoja esminio lūžio: kritinė intencija, buvusi kertiniu ankstyvojo elektroninio meno bruožu, šiuolaikinėse sistemose yra institucionalizuotai prarasta. Šį posūkį iš dalies lemia tai, kad generatyviosios sistemos šiandien yra valdomos stambiųjų technologijų korporacijų, o meninė praktika tampa tiesiogiai priklausoma nuo

komercinių platformų infrastruktūros, paverčiančios radikalų eksperimentą standartizuotu kūrybinių industrijų produktu. Savo teorijoje Manovich'ius generatyvumui suteikia universalios kultūrinės logikos statusą, tačiau neproblematizuoja to, kieno kultūrinė atmintis atsiduria mašininio mokymo duomenyse ir kieno estetiški standartai apibrėžia statistinį vidurkį. Šį trūkumą išryškina E. Shanken'o (2009) teigimas, kad elektroninio meno istorija ilgą laiką buvo instituciškai marginalizuojama ir neįtraukiama į kanoninius meno istorijos pasakojimus. Atitinkamai, Manovich'iaus konstruojama „kultūrinė atmintis“ turėtų būti vertinama kaip selektyvus darinys, atkartojantis hegemoniškas kultūros normas.

Šiuolaikiniame teoriniame diskurse generatyvumo ir kūrybos santykis nebėra suvokiamas kaip paprastas technologinio įrankio ir autoriaus bendradarbiavimas, o veikiau kaip sudėtingas, įtampos kupinas nepertraukiamas vyksmas. Tradicinė individualios kūrybos samprata, grįsta unikalia kritine intencija ir estetišku maištu, šiandien susiduria su generatyviųjų sistemų diktuojama logika, kuri kūrybinį aktą paverčia statistiniu duomenų rinkinių vidurkiu. Tai keičia patį kūrybiškumo pamatą: procesas transformuojasi iš vertikalios, giliojo prasių kūrimo į horizontalią, algoritminę jau esamos kultūrinės atminties konfigūraciją. Todėl šis santykis nebėra tik techninis naujų formų generavimo klausimas – jis tampa struktūriškai ir sistemiškai kontroliuojama erdve, kurioje tikroji kūrybos autonomija privalo iš naujo kovoti dėl savo kultūrinės legitimacijos. Galanter'io, Boden'os ir Shanken'o perspektyvos nėra alternatyvios Manovich'iaus teorijai, o yra jos papildymai. Tai leidžia tiksliau apibrėžti, ką Manovich'iaus modelis aprašo ir ko jis neapėmia.

1.3. Lev'o Manovich'iaus teorinis modelis

Manovich'iaus teorija nuosekliai plėtojasi viena kryptimi: nuo skaitmeninės kultūros struktūros aprašymo prie generatyviosios estetikos kaip kultūrinės logikos. Šiame poskyryje pristatomas Manovich'iaus teorinis modelis, jo pagrindiniai aspektai, išskiriant tris esmines teorines ašis: generatyvumo kaip kultūrinės logikos modelį, matematinę-sisteminę estetikos paradigmą, siejamą su „dirbtinio platonizmo“ konceptu, bei kultūrinės atminties ir familiarumo efekto sampratą. Šie trys branduoliai formuoja Manovich'iaus originalų indėlį į generatyviosios medijos teoriją.

Manovich'iaus (2001) ankstyvasis darbas „The Language of New Media“ suformulavo pagrindinę prielaidą, kuri vėlesniuose darbuose išplėtojama: skaitmeninės kultūros logika yra duomenų bazės logika. Skaitmeninėje kultūroje duomenų bazė, kaip elementų rinkinys be iš anksto nustatytos tvarkos ar hierarchijos, tampa dominuojančia kultūriniu forma (Manovich, 2001). Ši formuluotė implikuoja, kad kultūrinis kūrybiškumas skaitmeninėje eroje yra iš esmės rekombinacinis – naujumas kyla iš esamų elementų naujų derinių, o ne iš radikalai naujų elementų sukūrimo. Vėlesniuose darbuose Manovich'ius (2018, 2024) šią prielaidą išplėtoja į generatyviosios estetikos teoriją. Generatyviosios sistemos – ypač dideli apmokyti neuroniniai tinklai – yra kultūrinės atminties kondensatai: jie „absorbuoja“ milijonus kultūrinių objektų ir išmoka jų statistinius ryšius, struktūras ir estetines normas (Manovich, 2018). Generavimo procesas yra šios sukauptos kultūrinės atminties atkūrimas per tikimybinę kombinatoriką – sistema generuoja naujus objektus, kurie statistiškai atitinka išmokus kultūrinius modelius (Manovich, 2024). Tai reiškia, kad generatyvumas Manovich'iaus teorijoje nėra techninis procesas, kuriam prikljuojama kultūrinė reikšmė: jis yra kultūrinė logika pati savaime – būdas, kuriuo kultūrinė atmintis cirkuliuojama, rekombinuojama ir reprodukuojama. Tai daro prielaidą, jog generatyvumas nėra naujovė. Manovich'ius (2024) argumentuoja, kad „atskyrimo ir perrinkimo“ principas (kultūrinių elementų dekompozicija ir rekombinacija) yra bendra medijų istorijos logika, kuri pasireiškia skirtingomis formomis skirtingais laikotarpiais: koliažas, montažas,

citavimas, o dabar – DI generavimas. Šia prasme DI generatyvumas nėra revoliucija, bet naujas tos pačios kultūrinės logikos etapas. Tačiau Manovich'ius (2024) pabrėžia, kad šis etapas turi specifinį bruožą: generavimo mastas ir greitis yra nauji – sistema gali per sekundes generuoti tūkstančius variantų, kuriuos žmogus sukurtų per metus. Tai keičia ne kultūrinės logikos pobūdį, bet jos realizacijos sąlygas. Generatyvumas kaip kultūrinė logika žymi fundamentalų lūžį, kai algoritminiai principai ir mašininė kombinatorika tampa dominuojančia šiuolaikinės kultūros raiškos forma. Remiantis šia samprata, kultūros objektas praranda savo tradicinį statiškumą bei unikalumą ir transformuojasi į dinamišką, duomenų bazėmis grįstą parametrų sistemą, generuojančią begalines turinio variacijas. Vis dėlto ši universalizuota logika nėra neutrali: ji automatizuoja estetinę gamybą ir restruktūrizuoja kūrybinį aktą, paversdama jį horizontaliu kultūrinių formų perdirbimu, kuris neišvengiamai funkcionuoja pagal stambiųjų technologinių platformų diktuojamas taisykles.

Antrasis Manovich'iaus teorinis branduolys yra jo matematinis-sisteminis požiūris į estetiką, kurį jis pats apibūdina kaip „dirbtinį platonizmą“ (Manovich, 2018). Manovich'iaus (2018) „dirbtinis platonizmas“ perkelia platonizmo idėją, kuri siūlo tikėti, jog egzistuoja idealios formos, kurių materialūs objektai tėra netobulos kopijos, į DI modelių generatyvumą. DI modeliai, apmokydami didelius kultūrinių objektų rinkinius, išmoka statistinį kultūrinės normos „idealą“ – vidutinį, dažniausiai pasitaikantį, labiausiai tikėtiną kiekvienos kultūrinės formos variantą, tad generuojamas objektas yra šio statistinio idealo realizacija (Manovich, 2018). Manovich'ius (2018) šią logiką apibūdina kaip dirbtinę todėl, kad sistema idealias formas konstruoja statistiškai iš empirinių duomenų. Rezultate gaunami generuojami objektai, kurie atitinka kultūrinę normą tiksliau nei bet kuris individualus žmogaus sukurtas objektas. Ši koncepcija turi sąsają su kultūros industrijos kritika. Generatyviosios sistemos yra struktūriškai orientuotos į kičo produkciją dėl savo veikimo logikos: jos optimizuoja tikimybinį atitikimą kultūrinei normai, o kultūrinė norma yra statistinis vidurkis, ne estetiškas lūžis. Galima teigti, jog Manovich'ius (2018) aprašydamas „dirbtinį platonizmą“ kritiškai stebi ir tokios sistemos trūkumus. Sistema, kuri realizuoja statistinį kultūrinės normos idealą, eliminuoja tai, kas estetiškai vertinga avangardo tradicijoje – anomaliją, lūžį, nukrypimą nuo normos. Jei generatyvumas kaip kultūrinė logika išsklaido unikalų kūrinį į begalines variacijas, tai „dirbtinis platonizmas“ šias variacijas vėl surenka į matematiškai sukonstruotą idealą. Tokiu būdu estetika netenka savo istorinio subjektyvumo ir tampa griežtai apskaičiuojama sistema, kurioje mašinos išgautas statistinis vidurkis pradeda funkcionuoti kaip naujasis normatyvinis grožio standartas. Tačiau Manovich'iaus kritika turi neišbaigtumą, nes ji nesiūlo alternatyvos ir neproblematizuoja jos kultūrinių pasekmių, o tik konstatuoja teorijos logiką.

Trečiasis branduolys - Manovich'iaus ir Arielli'o (2024) aprašomas specifinis estetiškas efektas, kurį generuoja DI sistemos - „kultūrinės atminties ir familiarumo efektas“: objektų, kurie atrodo pažįstami, bet neatpažįstami, jausmą. Generuotas vaizdas, tekstas ar muzika turi visus kultūrinės normos požymius – jie atrodo „teisingi“, „tikri“, „natūralūs“ – tačiau jų negalima priskirti jokiam konkrečiam autoriui, stilistinei tradicijai ar istoriniam momentui. Tai yra kultūrinės atminties kondensatas be genealogijos. Familiarumo efektas kyla iš tikimybinio generavimo logikos.

Manovich'iaus (2018) aprašyta sistema yra orientuota į statistinį centravimą. Tokia sistema generuoja objektus, kurie yra arčiausiai latentinės erdvės centro, vidutinio, dažniausio, labiausiai tikėtino varianto. Sistema sukuria objektą, kuris statistiškai atitinka tai, ką kultūrą laiko „tinkamu“, bet dėl tikimybinio optimizavimo, nes sistema mokymo duomenims naudoja kultūrinius objektus, kaip kultūrinę atmintį. Tokia sistemos eiga turi kultūrinę pasekmę, kurią Manovich'ius ir Arielli (2024) laiko demokratizacijos ir standartizacijos paradoksu. Viena vertus, generatyvios sistemos

demokratizuoja kultūrinę produkciją – jos leidžia kiekvienam žmogui generuoti objektus, kurie atitinka aukštos kultūrinės produkcijos normas (Manovich & Arielli, 2024). Kita vertus, ši demokratizacija yra standartizacijos kaina: visi generuojami objektai linksta į tą patį statistinį centrą, tą patį kultūrinės normos idealą - DI generatyvumas didina individualų kūrybinį produktyvumą, tačiau mažina kolektyvinę kūrybinę įvairovę – visi žmonės, naudodami tas pačias sistemas, generuoja vis panašesnius objektus (Manovich & Arielli, 2024, Doshi & Hauser, 2024). Manovich'iaus (2024) „atskyrimo ir perrinkimo“ koncepcija šį procesą aprašo kaip kultūrinės atminties cirkuliacijos mechanizmą: kultūriniai elementai atskiriami nuo savo originalių kontekstų, rekombinuojami naujais statistiniais ryšiais ir gražinami kaip nauji kultūriniai objektai.

Šis Manovich'iaus (2024) aprašomas procesas parodo, kaip kultūrinė tradicija virsta generatyviniu resursu, kurį būtų galima pavadinti statistiniu žaliavos šaltiniu. Atitinkamai, jei „dirbtinis platonizmas“ išgrynina mašininį idealą, tai familiarumo efektas paaikškina jo psichologinį ir sociokultūrinį veiksmingumą vartotojui. Generatyvinės sistemos, veikdamos kaip kolektyvinės kultūrinės atminties kondensatoriai, nuolat perdirba jau egzistuojančius istorinius stilius ir vizualinius kodus. Vartotojas, susidūręs su tokiu turiniu, patiria nesąmoningą atpažįstamumo komfortą, kuris algoritmų sugeneruotą statistinį vidurkį paverčia patraukliu ir priimtiniu standartu. Vis dėlto šis mechanizmas slepia gilų paradoksą: radikalų estetinių formų naujumą pakeičia saugus kultūrinis konformizmas, o pati kultūrinė atmintis tampa selektyviu instrumentu, įteisinančiu tik tas formas, kurios geriausiai atitinka dominuojančių platformų logiką.

Trys aptarti konceptualūs branduoliai kartu sudaro Manovich'iaus originalų indėlį: jis suteikia generatyviajai estetikai sistemingą teorinį modelį, kuris leidžia aprašyti, kaip DI sistemos generuoja kultūrinius objektus, kokią estetiką jos produkuoja ir kokią kultūrinę logiką jos realizuoja. Tačiau šis modelis turi ribas, kurios šiame darbe bus apibrėžtos kaip kritiniai argumentai:

1. Manovich'iaus teorinis modelis yra aprašomasis - jis aprašo, kaip generatyviosios sistemos veikia, bet nesiūlo kriterijų, kaip vertinti šį veikimą kultūriniu ar etiniu požiūriu;
2. „dirbtinis platonizmas“ yra konstatuojamas, bet ne problematizuojamas kaip kultūros industrijos instrumentas;
3. Manovich'iaus genealogija yra selektyvi: ji pabrėžia forminį tęstinumą tarp avangardo ir DI generatyvumo, bet ignoruoja institucinius ir kritinius lūžius, kurie nagrinėjami antrame šio darbo skyriuje;
4. galiausiai, Manovich'iaus modelis yra kultūriškai universalizuojantis: jis aprašo generatyvumą kaip kultūrinės logikos universalią formą, neproblematizuodamas, kieno kultūrinė atmintis yra mokymo duomenyse, kieno estetinės normos yra statistinio centro pagrindas ir kieno kūrybiškumas yra struktūriškai eliminuojamas.

Tolimesniuose skyriuose L. Manovichiaus teorinis modelis bus pasitelkiamas kaip analitinis įrankis, tačiau jo apribojimai nuolat kels kritinius klausimus dėl generatyvumo pasisavinimo, legitimizavimo ir sociokultūrinių pasekmių.

2. Generatyvumo ištakos avangardo mene

Pirmajame skyriuje generatyviosios medijos buvo apibrėžtos kaip procedūrinės, kombinatorinės ir sisteminės medijų formos, kurių logika remiasi taisyklėmis, duomenimis ir dalinai deleguotu kūrybiniu procesu. Tačiau kyla klausimas: ar ši logika yra skaitmeninės epochos išradimas, ar ji turi gilesnes kultūrinės šaknis?

Svarstant forminį tęstinumą, generatyvumas atsiskleidžia ne kaip radikalus technologinis lūžis, o kaip istorinė tradicija. Genealoginė sąsaja nurodo, kad generatyvumo idėja neatsirado kartu su šiuolaikiniais algoritmais ar dirbtiniu intelektu – ji buvo eksperimentiškai išbandyta jau XX amžiaus avangardo meno praktikose, tokiose kaip dadaistų atsitiktinės poezijos konstravimas, siurrealistų automatinis rašymas ar *OuLiPo* grupės taikyti matematiniai suvaržymai literatūroje. Vis dėlto tarp istorinio avangardo ir šiuolaikinio generatyvumo egzistuoja esminis lūžis. Jei avangardinėje tradicijoje šie metodai tarnavo kaip opozicinės priemonės ir sistemos griovimo įrankiai, nukreipti prieš institucinę kontrolę bei meno komercializaciją, tai šiuolaikinėje kultūros industrijoje šis santykis yra radikaliai apverčiamas. Šiuolaikinės sistemos pasisavina avangardo išvystytą kombinatoriką, tačiau visiškai neutralizuoja jos kritinį bei maištingą potencialą, paversdamos radikalų eksperimentą standartizuotu, korporatyviai prižiūrimu ir masiniam vartojimui pritaikytu algoritminiu produktu. Užuoat naudojus linijinį modelį, kuris galėtų sukurti klaidingą iliuziją, jog dirbtinis intelektas ir šiuolaikinis generatyvumas natūraliai bei dėsningai išsivystė iš ankstesnių meno formų, toliau bus naudojamas genealoginis metodas kaip tinkamiausia tyrimo prieiga – metodas, leidžiantis kalbėti apie lūžius, perkėlimus ir conceptualius persislinkimus, o ne apie neišvengiamą progresą nuo siurrealizmo iki „ChatGPT“.

2.1. Genealoginis metodas kaip tyrimo įrankis

Genealoginis metodas šiame darbe pasirenkamas kaip analitinis įrankis, leidžiantis tinkamai klausti apie generatyvumo ištakas dėl kelių priežasčių. Visų pirma, genealoginis metodas atskleidžia, kad šiuolaikinio DI šaknys iš tikrųjų glūdi ne techninėje evoliucijoje, o radikaliame XX a. pradžios avangardo maište (dadaizme, siurrealizme), kuris siekė panaikinti autoriaus kontrolę (Bürger, 1984; Shanken, 2009). Genealogija leidžia susieti šen bei ten išsibarsčiusius, laike nutolusius, bet struktūriškai identiškus mąstymo modelius, nepriklausomai nuo to, ar jie buvo atliekami su žirkėmis, ar su superkompiuteriais.

Lūžio sąvoka leidžia užfiksuoti esminį momentą: perėjimą nuo analoginio avangardo (kuris naudojo kombinatoriką kaip ginklą prieš sistemą) prie korporatyvinio generatyvumo (kuris tą pačią kombinatoriką naudoja rinkos kontrolei). Linijinis pasakojimas šį lūžį užglaistytų kaip „natūralią technologijų integraciją“, o genealoginė prieiga jį išryškina kaip kritinę transformaciją.

Galiausiai, linijinė istorija dažniausiai yra nugalėtojų (dominuojančių technologijų ir institucijų) istorija (Foucault, 1980). Ji sukuria įspūdį, kad dabartinis technologijų centras (pvz., „OpenAI“, „Google“ modeliai) yra vienintelis įmanomas evoliucijos rezultatas. Tuo tarpu genealoginis metodas kvestionuoja esamą padėtį. Jis klausia: *kieno* tiesa ir *kieno* estetinės normos buvo institucionalizuotos kaip statistinis vidurkis, o kokios alternatyvios meno istorijos buvo marginalizuotos ir paliktos paraštės (Manovich, 2018, Shanken, 2009). Atsižvelgiant į tai, tradicinė istorinė interpretacija, siekianti surasti vieną pradinį tašką ir nuo jo nubrėžti nuoseklią raidos liniją, šiai temai netinka dėl paprastos priežasties: generatyvumo sąvoka šiandien retrospektyviai projektuojama į avangardą, tarsi siurrealistinis automatizmas, kombinatorika ar aleatorinė muzika jau iš anksto būtų buvę orientuoti į

dabartinės algoritminės sistemas. Genealogija leidžia šią projekciją problematizuoti – ji verčia klausti ne apie tai, kur prasidėjo generatyvumas, bet apie tai, kokiomis sąlygomis tam tikros istorinės praktikos vėliau imtos interpretuoti kaip jo ištakos.

Genealoginio metodo pagrindas glūdi Nietzsche'as kritinėje istorijos sampratoje, kurią Foucault'as išplėtojo į savitą analitinę prieigą. Nietzsche (1887/2006) pasiūlė klausinėti ne apie tai, kas yra gera ar bloga savaime, bet apie tai, kaip tam tikros vertybės istoriškai susiformavo, kokios galios santykiai jas formavo ir kaip jos keitė savo prasmę skirtingais laikotarpiais. Šis konceptas padeda demistifikuoti tai, kas atrodo natūralu ar neišvengiama, parodydamas, jog tai yra istoriškai sukonstruota. Foucault'as (1980) šį metodą radikalizavo: genealogija jam reiškia ne kilmės paiešką, bet „efektyvios istorijos“ praktiką, kuri atskleidžia lūžius, pertrūkius ir galios santykius ten, kur tradicinė istorija mato sklandžią raidą. Genealogija, pasak Foucault'o (1980), yra skirta mistikos išsklaidymui, kuris parodo, kad tai, kas atrodo kaip viena tradicija, iš tikrųjų yra skirtingų, kartais prieštaringų praktikų ir diskursų susikirtimas.

Šio metodo tinkamumas generatyvumo ištakų tyrimui yra tiesiogiai susijęs su avangardo kaip meno lauko pobūdžiu. Avangardas nebuvo vienalytė kryptis ar programa – jis apėmė radikaliai skirtingas, dažnai viena kitai prieštaraujančias menines strategijas: siurrealistų siekį išlaisvinti pasąmonę, dadaistų nihilistinį gestą prieš meną kaip instituciją, konstruktyvistų racionalią sistemų logiką, *Fluxus* instrukcijų meną, *OuLiPo* procedūrinę literatūrą (Bürger, 1984). Genealoginio metodo pagalba galima stebėti kokiomis konceptualiomis linijomis tam tikri avangardo principai – automatizmas, taisyklė, atsitiktinumas – susikerta su generatyvumo logika, kurią šiandien aptinkame algoritminiuose procesuose.

Genealogijos pasirinkimas prieš tradicinę istorinę prieigą šiame darbe turi ir kritinę funkciją. Šiuolaikinėje generatyvaus dirbtinio intelekto diskusijoje technologinis naujumas dažnai pateikiamas kaip beprecedentis: kalbama apie „revoliuciją“, „lūžį“ ar „naują erą“, kurioje mašinos pirmą kartą tampa kūrėjomis. Tokia retorika nutyli tai, kad klausimai apie deleguotą kūrybinį veiksmą, autoriaus vaidmens susilpninimą, procedūros autonomiją ir atsitiktinumo produktyvumą buvo keliami ir eksperimentiškai tyrinėjami jau dešimtmečiais anksčiau – tiek avangardo mene, tiek ankstyvajame kompiuteriniame mene (Shanken, 2009; Manovich, 2024). Genealogija parodo, kad tai, kas šiandien pristatoma kaip nauja, iš tikrųjų yra senesnių kultūrinių problemų nauja konfigūracija. Foucault'o (1980) genealoginė tradicija buvo skirta kaip tik tokiam demistifikavimui – parodyti, kaip tai, kas atrodo natūralu, universalu ar neišvengiama, yra istoriškai konstruota ir galėjo būti kitokia. Taikant šią logiką generatyvumo temai, galima parodyti, kad dabartinės generatyvios sistemos nėra technologiskai nulemtas kultūros raidos rezultatas – jos yra konkretus istorinis reiškinys, kurį formavo specifinės ekonominės investicijos, reguliacinės aplinkos, kultūrinės vertybės ir institucijų sprendimai. Kaip ir DI generatyvių programų sugeneruotas rezultatas yra tik vienas iš daugelio tikimybinių išvadų, taip ir šiuolaikinės generatyvios sistemos tėra vienas iš susiklosčiusių faktų ir veiksmų reiškinių. Kartu genealogija neleidžia romantizuoti avangardo kaip tiesioginio dabarties pranašo. Ji primena, kad avangardo automatizmas turėjo savo specifines istorines sąlygas, intencijas ir kontekstus, kurie nesutampa su dabartinių algoritmų logika. Genealogijos prizmėje matomi abu aspektai vienu metu: ir konceptualus artimumas, ir istorinis skirtumas (Bürger, 1984; Greenberg, 1989).

Generatyvumo istorija, kaip ir bet kuri kita istorija, yra selektyvi: ji pabrėžia vienas praktikas ir nutyli kitas, ir šis selektyvumas nėra neutralus. Tad genealoginis metodas veikia dvejopai: kaip analitinis

įrankis avangardo praktikų ryšiui su generatyvumo logika tirti, ir kaip kritinis mechanizmas, leidžiantis išvengti tiek technologinio romantizmo, tiek romantizuoto avangardo perspektyvos, kaip generatyvumo principo užuomazgos.

2.2. Automatizmas, taisyklė ir atsitiktinumas

Siurrealizmas, susiformavęs XX amžiaus trečiajame dešimtmetyje kaip avangardo judėjimas, pasiūlė tuometiniams standartams kitokią kūrybinio proceso sampratą, kurioje sąmonė yra pašalinis elementas, o ne esminis kriterijus. Automatinis rašymas buvo pagrindinis šios strategijos instrumentas.

André Breton'as ir kiti siurrealistai siekė rašyti kuo greičiau, nekontroliuodami turinio, leisdami žodžiams tekėti be cenzūros, be estetinio vertinimo ir loginės struktūros (Bürger, 1984). Šie kūrėjai siekė sąmonės išlaisvinimo, sąmoningo ego sumenkinimo, bei ryšio su gilesne psichine tikrove. Šis procesas turi struktūrinį panašumą su generatyvumo logika, kurią aptarėme pirmajame skyriuje, tačiau šis panašumas yra konceptualus. Automatinis rašymas, kaip ir generatyvi sistema, grindžiamas principu, kad rezultatas atsiranda ne iš išankstinio plano, bet iš proceso, kuris veikia pagal savo vidinę logiką – ar tai būtų sąmonės srautas, ar tikimybinis modelis. Abu atvejai implikuoja, kad autorius nėra vienintelis ir visiškai kontroliuojantis kūrybinio rezultato šaltinis.

Galanter'is (2003) savo generatyvaus meno teorijoje šį principą suformulavo kaip „autonomijos kontinuumą“: generatyvi sistema gali būti daugiau ar mažiau autonomiška kūrėjo ketinimams, tuo tarpu siurrealistinis automatizmas – šio kontinuumo kraštutinumas, kai kūrėjas sąmoningai siekia maksimaliai sumažinti savo kontrolę. Matoma, jog skirtumas yra akivaizdus. Siurrealistinis automatizmas buvo nukreiptas į subjektą: jis buvo psichinės emancipacijos strategija, skirta individo vidiniam pasauliui atverti. Generatyvi algoritminė sistema, priešingai, yra nukreipta į duomenis: ji generuoja išvestis remdamasi statistiniais ryšiais tarp milijardų tekstų, vaizdų ar garso įrašų (Manovich, 2024). Siurrealistiniame automatizme sąmonė yra individualaus subjekto psichinė tikrovė, o generatyviosiose sistemose atitikmuo galėtų būti duomenų rinkiniai ir juose koduota kolektyvinė kultūrinė atmintis. Pagal Boden'ę (2004) šį skirtumą galima interpretuoti kaip kombinatorinio ir tyrinėjamojo kūrybiškumo skirtumą: siurrealistinis automatizmas buvo transformacinio kūrybiškumo bandymas – siekis peržengti esamas konceptualines erdves, o ne tik jas tyrinėti ar kombinuoti.

Siurrealizme egzistavo dar viena praktika, kuri struktūriškai artimesnė šiuolaikinėms DI tekstinėms užklausoms (angl. *prompt*) nei automatinis rašymas. Tuometiniai *Fluxus* menininkai eksperimentavo su meninėmis nuorodomis – kūrė tekstines instrukcijas (taisykles), apibrėžiančias kūrybinį veiksmą ar gestą, bei numatančias rezultato tipą, bet ne patį rezultatą. *Fluxus* menininkai kūrė trumpas, dažnai paradoksalias instrukcijas, kurios turėjo būti vykdomos – arba tik skaitomos ir įsivaizduojamos. Yoko Ono's instrukcija *Tuno sumuštinio kūrinys* (1964): „Įsivaizduokite tūkstantį Saulių danguje tuo pačiu metu. Leiskite joms šviesti vieną valandą. Tada leiskite joms pamažu iširti danguje. Pagaminkite vieną tuno sumuštinį ir valgykite.“ (Ono, 1964/2000) – yra kūrinys, egzistuojantis kaip kalbinė specifikacija, o jo realizacija yra visiškai deleguota atlikėjui ar skaitytojui. Šis modelis – kūrinys kaip instrukcija ar taisyklė – yra struktūriškai artimas tekstinei instrukcijai, kurią vartotojas pateikia DI generatyviai sistemai. Tiek *Fluxus* kūryboje, tiek DI sistemos naudojime kūrybinis subjektas, kuris suformulavo taisyklę ar veikimo instrukciją, yra atsitraukęs nuo galutinio rezultato – rezultatas atsiranda kito agento (žmogaus ar sistemos) vykdymo procese. Taisyklė kaip kūrybinio veiksmo

forma turi ilgesnę kultūrinę istoriją nei technologinė generatyvumo diskusija paprastai pripažįsta. Svarbu pastebėti, jog *Fluxus* atveju kūrybinis kontekstas buvo nukreiptas į institucinę kritiką (Bürger, 1984). Pagal Bürger'į, kūrėjai kvestionavo, kas gali būti menas, kam suteikiamas kūrėjo statusas, kokiam kontekste menas tampa menu. Instrukcija, kaip kūrinys buvo gestas nukreiptas prieš meno rinkos logiką – kūrinys, kuris negali būti parduotas kaip objektas, nes egzistuoja tik kaip idėja ir jos potenciali realizacija, kuria užsiimti gali kiekvienas. Generatyviose sistemose vartotojo pateikta instrukcija yra ne konfrontacinis gestas, bet gamybos instrumentas – ji yra optimizuojama, testuojama ir tobulinama siekiant efektyvesnio turinio generavimo (Manovich, 2024). Manovich'ius ir Arielli's (2024) šią paralelę aptaria savo darbe apie dirbtinę estetiką: jie atkreipia dėmesį, kad instrukcija kaip kūrybinis instrumentas turi ilgesnę istorinę genealogiją nei dažnai manoma, ir kad tekstinės instrukcijos kaip kūrybinio veiksmo mediatoriaus idėja buvo išbandoma tiek avangardo mene, tiek konceptualiajame mene. Taigi, DI sistemai pateikiama instrukcija veikia kitoje techninėje ir institucinėje aplinkoje: ji yra produkto specifikacija turinio gamybos kontekste, o ne eksperimentinis gestas prieš meno institucijas.

Jei siurrealizmas siekė išlaisvinti kūrybą nuo sąmonės kontrolės per automatizmą, tai kūrybinė grupė *OuLiPo* padarė priešingą gestą: pasiūlė, kad kūrybinė laisvė gali būti pasiekta per apribojimą. Įkurta 1960 metais Paryžiuje, *OuLiPo* grupė eksperimentavo su griežtomis formaliomis taisyklėmis kaip kūrybiniais varikliais. Kaip vienas iš taisyklėmis kuriamo meno pavyzdžių gali būti Queneau „Šimtas tūkstančių milijardų eilėraščių“ knyga sudaryta iš sonetų, kurių kiekviena eilutė gali būti derinama su bet kuria kita eilute, teoriškai generuojant milijardus skirtingų eilėraščių (Čepinskienė, n.d.). Taisyklių nustatymas kūrybiniame procese nurodo generuoti rezultatus, kurie yra apibrėžti iš anksto nustatytos struktūros, išstumiant autoriaus valią. Galanter'is (2003) *OuLiPo* praktikas tiesiogiai nurodo kaip generatyvaus meno pirmtakes: jo apibrėžimas, kad generatyvus menas yra menas, kuriame kūrėjas naudoja sistemą su tam tikru autonomijos laipsniu generuoti kūrybiniams rezultatams, tiksliai aprašo *OuLiPo* metodologiją. Skirtumas tarp *OuLiPo* ir šiuolaikinių generatyvių sistemų yra ne konceptualinis, bet techninis: *OuLiPo* taisyklės buvo rankiniu būdu vykdomos ir turėjo aiškų autorinį subjektą, kuris jas kūrė ir taikė; šiuolaikinės generatyvios sistemos vykdo taisykles automatiškai, dideliu greičiu ir dideliu mastu (Manovich, 2001). Abiem atvejais taisyklė yra kūrybinio proceso centras, o ne jo apribojimas.

Avangardo atstovas Cage'as praktikavo dar vieną sisteminių kūrybinio proceso variantą – atsitiktinumą, kaip sąmoningą kūrybinį metodą. Cage'as, veikiamas Rytų filosofijos kūrė kūrinius, kuriuose kompozicija buvo grindžiama atsitiktinumo operacijomis: „Permainų muzka“ (1951) buvo sukurta naudojant monetos metimą siekiant atsitiktinai parinkti garsus, ritmus ir pauzes, bei kūrinys „4'33'“ (1952), kuris pavertė tylą ir atsitiktinį aplinkos garsą muzikiniu kūriniu (Jurkėnaitė-Epih, n.d.). Atsitiktinumo operacijos apibrėžė iš kokios erdvės parenkamas kiekvienas elementas, kokia yra parinkimo procedūra, ir kaip rezultatai yra sujungiami į kūrinį. Tai yra algoritminio proceso struktūra: apibrėžta procedūra, kuri vykdoma mechaniškai, ir kurios rezultatas yra iš dalies neprognozuojamas. Manovich'ius (2018) atkreipia dėmesį, kad šis principas – procedūros, kuri generuoja kūrybinį rezultatą be autoriaus sprendimo kiekviename žingsnyje – yra esminis generatyvaus meno ir generatyvios medijos bruožas. Cage'ui atsitiktinumas buvo priemonė kūrėjo ego susilpninti: jis siekė sukurti kūrinį, kuriame jo asmeniniai skoniai, pomėgiai ir ketinimai neturėtų įtakos rezultatui (Shanken, 2009). Šis gestas buvo nukreiptas prieš romantinę kūrėjo kaip genijaus sampratą – prieš idėją, kad kūrinys yra autoriaus vidinės tikrovės išraiška. Generatyviose sistemose autoriaus ego išstūmimas yra ne filosofinis gestas, bet techninis sistemos požymis, nes sistema generuoja rezultatus

pagal statistinius modelius. Visgi, konceptualus klausimas apie kūrinio autorystę, kuomet iniciatorius nekontroliuoja rezultato, išlieka aktualus ir šiuolaikiniame generatyvaus DI kontekste.

Aptartose avangardo tradicijose egzistuoja bendra struktūrinė logika: kūrėjas sąmoningai išstumia save iš tiesioginio kūrybinio sprendimo momento. Automatiniame rašyme tai daroma per sąmonės srautą, *Fluxus* – per instrukciją skaitančiajam, *OuLiPo* – per taisyklę, Cage'o muzikoje – per atsitiktinumo operacijas. Visais atvejais kūrybinis rezultatas atsiranda ne iš autoriaus valingo sprendimo kiekviename žingsnyje, bet iš proceso, kuris veikia pagal savo vidinę logiką. Boden'ė (2004) šį principą interpretuoja kaip kūrybiškumo sampratos išplėtimą: tradicinė kūrybiškumo teorija linkusi kūrybinį veiksmą sieti su sąmoningu subjektu, turinčiu ketinimą ir valią. Tačiau avangardo eksperimentai parodė, kad kūrybiniai rezultatai gali atsirasti iš proceso, kuriuose sąmoningas subjektas yra tik dalinis ar netgi marginalus dalyvis. Šie eksperimentai parodo, kad kūrybinis rezultatas be sąmoningo autoriaus kiekviename žingsnyje nėra nauja idėja, kurią sukūrė dirbtinis intelektas – ji buvo eksperimentiškai išbandyta ir teoriškai problematizuota jau prieš kelis dešimtmečius. Tačiau įtakos seka nėra linijinė – esama esminių intencijos skirtumų. Avangardo kūrėjo išstūmimas iš rezultato buvo sąmoningas, teoriškai motyvuotas gestas, turintis aiškią kultūrinę ir politinę intenciją: jis buvo nukreiptas prieš romantinę kūrėjo kaip genijaus sampratą, prieš meno institucijas ir buržuazinę estetikos ideologiją (Bürger, 1984; Greenberg, 1989). Generatyviose sistemose kūrėjo išstūmimas iš rezultato yra ne gestas, bet techninis elementas veikiantis kitoje institucinėje aplinkoje, kur jo pasekmė yra ne meno institucijų kvestionavimas, bet efektyvesnė kultūrinės produkcijos industrija (Manovich, 2024).

Taigi, automatizmas, taisyklė ir atsitiktinumas kaip avangardo principai yra ne tiesioginiai generatyvumo pirmtakai teleologine prasme, bet konceptualūs žemėlapiai, padedantys suprasti, kokias problematikas generatyvios sistemos sprendžia ir kokias nutyli. Jie parodo, kad klausimai apie autoriaus vaidmenį, proceso autonomiją ir rezultato neprognozuojamumą buvo keliami ir eksperimentiškai tyrinėjami ilgai prieš tai, kai dirbtinio intelekto algoritmas tapo kūrybinio proceso modeliu.

2.3. Ankstyvosios skaitmeninio generatyvumo formos mene

Siekiant visapusiškai atskleisti generatyvumo temą, verta aptarti ankstyvasias eksperimentines praktikas, kurios buvo teoriškai motyvuotos ir sąmoningai atsiribojusios nuo standartizuotos pramoninės gamybos principų. Genealoginis metodas, būtent, leidžia pamatyti, kad šiuolaikinis generatyvumas nėra natūralus technologijos evoliucijos rezultatas, o specifinis istorinis lūžis.

Ankstyvasis skaitmeninis generatyvumas nebuvo vien techninė produkcija – jis turėjo teorinį pagrindą, kuris jį atskyrė nuo pramoninės gamybos logikos. Šį pagrindą sudarė Max'o Bense's informacijos estetika, susiformavusi Vokietijoje šeštajame dešimtmetyje. Bense's projektas buvo ambicingas: matematinėmis ir statistinėmis priemonėmis aprašyti estetinę patirtį, traktuojant meno kūrinį kaip informacinę struktūrą, kuri gali būti analizuojama metriškai, statistiškai ir topologiškai (Shanken, 2009). Ši perspektyva suteikė algoritminio meno praktikams konceptualinį įrankį: kompiuteris tapo estetinio tyrimo instrumentu ir priemone sistemingai tyrinėti formos galimybes, kurias žmogus vienas negalėtų aprėpti. Tai rodo, kad ankstyvieji algoritminio meno kūrėjai sąmoningai pozicionavo savo praktiką kaip teoriškai motyvuotą tyrimą, o ne kaip technologinę demonstraciją ar komercinę produkciją. Šia prasme jie tęsė avangardo tradiciją: kaip *OuLiPo* taisyklė buvo ne apribojimas, bet kūrybinės laisvės instrumentas, taip ir algoritmas buvo ne automatizavimo

priemonė, bet estetinio tyrimo metodas. Manovich'iaus (2001) duomenų bazės logika šį teorinį pagrindą vėliau neutralizuoja: jo modelyje algoritmas tampa kultūrinės atminties atkūrimo mechanizmu, o ne kritinio tyrimo instrumentu.

Vera'os Molnár'os praktika iliustruoja skirtumą tarp generatyvumo kaip tyrimo ir generatyvumo kaip reprodukcijos. Molnár pradėjo eksperimentuoti su kompiuteriais 1968 metais, derindama geometrinės abstrakcijos tradiciją su programinėmis procedūromis (Valyi-Nagy, 2023). Jos metodas buvo specifinis: ji kūrė algoritmus, kurie kombinavo taisykles su atsitiktinumo generatoriumi, kad iš to paties taisyklių rinkinio gautų daugybę konfigūracijų ir emergentinių struktūrų (Valyi-Nagy, 2023). Molnár'os tikslas nebuvo generuoti „gerus“ ar „tikėtinus“ rezultatus pagal kultūrinę normą – priešingai, jos programa siekė „stumti formos tyrimą link netvarkos ir atrasti struktūras joje“ (Valyi-Nagy, 2023). Molnár'a tyrinėja kūrybiškumą Boden'os (2004) prasme – sisteminga galimybių paieška konceptualinėje erdvėje, įskaitant jos pakraščius ir anomalijas. Tai yra struktūrinė priešingybė Manovich'iaus (2018) aprašytam „dirbtiniam platonizmui“, kuriame sistema optimizuoja atitikimą kultūrinei normai, o ne tyrinėja nukrypimus nuo jos. Molnár'os algoritminis menas buvo orientuotas į tai, ko Manovich'iaus modelis vengia: į lūžį, anomaliją, netvarkos struktūrą. Vėlesniuose darbuose Molnár'a ėmėsi dar radikalesnio projekto – algoritmiškai rekonstruoti savo motinos rašyseną serijoje *Lettres de ma mère* (Valyi-Nagy, 2023). Šis darbas kelia klausimą - ar algoritmas gali atkurti individualią, nepakartojamą žmogaus išraišką, ar jis neišvengiamai ją standartizuoja? Molnár'os atsakymas buvo tyrimo, o ne tvirtinimo forma – ji naudojo algoritmą kaip instrumentą klausimui kelti, ne atsakymui pateikti (Valyi-Nagy, 2023). Šia prasme jos praktika išliko avangardo tradicijoje: suprantant technologiją kaip opozicinę praktiką, o ne gamybos įrankį, o patį algoritmą – kaip instrumentą klausimui kelti, o ne atsakymui pateikti.

Manfred'as Mohr'as yra kitas esminis ankstyvojo algoritminio meno atstovas, kurio praktika iliustruoja, kaip deterministinės procedūros gali tapti estetine kalba, o ne pramoninės reprodukcijos mechanizmu. Mohr'as, kaip ir Molnár'a, buvo vienas pagrindinių kombinatorinio kompiuterinio meno pionierių – jo darbai naudojo diskretines struktūras, permutacijas ir algoritminius procesus kaip vizualinių tyrimų pagrindą (Shanken, 2009). Mohr'o praktikos teorinė reikšmė glūdi tame, kaip jis artikuliuoja santykį tarp taisyklės ir estetinės išraiškos. Jo darbai rodo, kad programavimas gali būti medija – ne tik įrankis, bet ir kūrybinė terpė, per kurią atliekami formalūs eksperimentai ir sukuriami vizualiniai išradimai (Shanken, 2009). Ši pozicija tiesiogiai polemizuoja su pramoniniu generatyvumo supratimu: fabrikas taip pat naudoja taisykles ir procedūras, tačiau jo tikslas yra standartizuota reprodukcija, o ne formalus tyrimas. Mohr'o algoritmai buvo orientuoti į priešingą kryptį – sutelkiant dėmesį į taisyklių potencialą atverti naujas formos ribas, o ne į jų gebėjimą efektyviai atgaminti (reprodukuoti) esamus šablonus (Galanter, 2003, Shanken, 2009). Lyginant su Manovich'iaus teorija, Mohr'o praktika iliustruoja tą patį struktūrinį skirtumą, kurį atskleidžia Molnár'os darbai – ankstyvojo algoritminio meno praktikos funkcionavo P. Galanterio (2003) aprašytame kompleksiskumo spektre, tiksliau – jo sudėtingojoje zonoje. Tai taškas, kuriame tvarkos ir chaoso sankirta sukelia naujų kokybinių savybių (emergencijos) atsiradimą. Manovich'iaus (2018) modelis aprašo sistemą, kuri yra orientuota į tvarką ir kultūrinę normą, tuo pačiu metu eliminuodama emergencijos potencialą. Šia prasme šiuolaikinės generatyvios DI sistemos yra ne Mohr'o ar Molnár'os tradicijos tęsinys, bet struktūrinė priešingybė.

Vienas ryškiausių ankstyvojo algoritminio meno pavyzdžių yra Cohen'o „AARON“ sistema – programa, kurią Cohen'as pradėjo kurti XX amžiaus šeštojo dešimtmečio pabaigoje, palikęs tapybos karjerą, ir plėtojo dešimtmečius (Sundararajan, 2021). „AARON“ buvo autonominė piešimo sistema:

ji generavo didelius, panašius į ranka pieštus piešinius, naudodama kontroliuojamą atsitiktinumą ir taisyklių rinkinius, kuriuos Cohen'as nuolat tobulino (Shanken, 2009). Cohen'as pats formulavo klausimą, kurį jo sistema kėlė: jei sistema generuoja kūrinį autonomiškai, be žmogaus intervencijos, kas yra to kūrinio autorius? Cohen'as argumentavo, kad vaizdo prasmė glūdi ne kūrėjo intencijoje, bet vaizdo sukeltose transakcijoje tarp objekto ir žiūrovo (Sundararajan, 2021). Ši pozicija rezonuoja su Barthes'o (1967/2022) „autorius mirties“ koncepcija. Abu autoriai – vienas iš semiotikos, kitas iš kompiuterinio meno – daro tą pačią išvadą, kad autorystė negali būti redukuota į vienintelę kūrybinę valią. Cohen'as sąmoningai kūrė „AARON“ kaip elektroninį mokinį ir alter ego – tai yra kaip kritinę refleksiją apie kūrybiškumą ir autorystę, o ne kaip gamybos įrankį (Sundararajan, 2021). Šiuolaikinės generatyvios DI sistemos šį kritinį matmenį eliminuoja: jos yra optimizuotos efektyviai generuoti kultūrinius objektus, atitinkančius esamas normas, o ne kelti klausimus apie tai, kas yra kūryba ir kas yra autorius. Manovich'iaus (2024) „atskyrimo ir perrinkimo“ principas „AARON“ ir šiuolaikinės DI sistemas pateikia kaip to paties proceso etapus – tačiau šis formalus testinumas slepia esminį skirtumą: „AARON“ buvo kritinis klausimas, o šiuolaikinės sistemos yra kultūros industrijos atsakymas.

Ankstyvasis algoritminis menas – nepriklausomai nuo to, ar jis rėmėsi informacijos estetika, kombinatorine logika ar autonominių sistemų tyrimu – šiame darbe argumentuojama, kad veikė kaip kritinė praktika: jis naudojo algoritmą kaip instrumentą klausimams apie formą, autorystę ir kūrybą kelti. Šios praktikos buvo institucionalizuotai marginalios – jos retai patekdavo į pagrindinius meno istorijos naratyvus ar didžiuosius muziejus (Shanken, 2009) – tačiau jų kritinė intencija buvo aiški ir artikuliuota (Shanken, 2009). Chronologiškai generatyvumo logika – pagrįsta atsitiktinumu, kombinatorika ir autorystės decentralizacija – buvo išbaigta XX a. avangardo judėjimuose gerokai prieš skaitmeninę revoliuciją (Bürger, 1984; Shanken, 2009). Jei generatyvumas būtų grynas technologinės evoliucijos rezultatas, jo principai turėtų atsirasti tik sukūrus galingus kompiuterius. Tačiau, kaip rodo analizė, generatyvumo logika (atsitiktinumas, kombinatorika, autoriaus atsisakymas) buvo visiškai suformuota ir išbandyta analoginėje erdvėje – dadaistų, siurrealistų, *OuLiPo* grupės ir aleatorinės muzikos praktikose (Bürger, 1984). Šiame darbe argumentuojama, kad technologija nesukūrė generatyvumo mąstymo modelio – ji tik suteikė jam skaitmeninę, pagreitintą infrastruktūrą. Natūrali linijinė evoliucija reikštų, kad nauja forma perima ir išstobulina senosios formos esmę. Čia įvyko radikalus lūžis. Šiuolaikinės technologijos šią logiką ne išvystė, o radikaliai apvertė: subversyvūs avangardo įrankiai, skirti maištauti prieš institucinę kontrolę, šiandien yra pasisavinti kultūros industrijos ir stambiųjų korporacijų (Horkheimer & Adorno, 1947/2006; Bürger, 1984). Avangardinis generatyvumas kūrė procedūras ir taisykles tam, kad sugriautų institucinę kontrolę, rinkos dėsnius ir meno komercializaciją. Šiuolaikinis generatyvusis DI tuos pačius principus naudoja visiškai priešingam tikslui – užsitikrinti rinkos monopolį, paversti kultūrinį turinį preke ir sutelkti kūrybos kontrolę stambiųjų technologijų platformų rankose (Horkheimer & Adorno, 1947/2006). Galima argumentuoti, kad šis virsmas liudija, jog dabartinė generatyvaus dirbtinio intelekto padėtis yra ne neutralios technologinės pažangos išvada, o procesas, kurio metu estetiškas radikalumas buvo paaukotas vardan standartizuoto statistinio vidurkio ir komercinio efektyvumo.

Šiuolaikinis generatyvumas negalėjo išsivystyti savaime, vien iš kultūrinio ar mokslinio smalsumo – jis yra tiesioginis kapitalistinės kultūros industrijos poreikių rezultatas (Horkheimer & Adorno, 1947/2006). Šiuolaikinių dirbtinio intelekto modelių egzistavimui ir funkcionavimui reikalingi milžiniški serverių ištekliai, energijos sąnaudos ir globalios duomenų bazės, kurias šiuo metu monopolizuoja vos kelios stambios technologijų korporacijos (Doshi & Hauser, 2024). Šiame darbe

argumentuojama, kad tolimesnę generatyvumo kryptį diktuoja ne vidinė technologijos logika ar autonomiška jos evoliucija, o šių įmonių siekis automatizuoti kūrybinį darbą ir didinti komercinį pelną. Kituose skyriuose bus analizuojama, kaip šis lūžis keičia kultūros objektų reikšmę, transformuoja autoriaus vaidmenį ir paveikia estetiškos vertės sampratą.

3. Generatyvios estetikos transformacija nuo konfrontacijos iki konformizmo

Generatyviosios estetikos transformacija nuo konfrontacijos iki konformizmo žymi fundamentalų lūžį šiuolaikinėje vizualiojoje ir technologinėje kultūroje. Jei XX amžiaus pradžios avangardinėje tradicijoje algoritminiai bei mechaniniai metodai tarnavo kaip opozicinės priemonės, nukreiptos prieš institucinę kontrolę, rinkos dėsnius ir įsigalėjusius estetinius standartus (Bürger, 1984), tai šiuolaikinis generatyvusis DI šiuos principus įveiklina visiškai priešingam tikslui: estetiškas radikalumas užleido vietą standartizuotam statistiniam vidurkiui ir komerciniam efektyvumui (Manovich & Arielli, 2024). Avangardo ir algoritminės estetikos sugretinimas šiame skyriuje tampa prasmingas ne dėl jų giminystės, o dėl esminio skirtumo – intencijos ir kūrėjo vaidmens. Būtent „nedalyvaujančio kūrėjo“ samprata atskleidžia šį skirtumą: avangarde kūrėjo pasitraukimas iš proceso buvo sąmoninga kritinė pozicija, o šiuolaikiniame generatyviame DI – technologinė duotybė, neturinti kritinio matmens. Šiame skyriuje argumentuojama, kad norint suprasti vyraujančios DI estetikos problematiką, būtina išanalizuoti intencijos ir agentiško pobūdį bei reikšmę abiejuose kontekstuose, kartu vertinant, kaip tai koreliuoja su Manovich'iaus teorija ir kokių probleminių aspektų šioje teorinėje srityje kyla.

3.1. Avangardo ir šiuolaikinės generatyviosios estetikos skirtumai

Analizuojant šiuolaikinę generatyvią estetiką, dažnai kyla pagunda ją interpretuoti kaip tam tikrą meninių inovacijų tęsinį (Peters, 2025), grindžiamą tomis pačiomis procedūrinio mąstymo nuostatomis. Tačiau toks paviršutiniškas tapatinimas neleidžia pastebėti esminių struktūrinių pokyčių, kurie įvyko meninei raiškai persikėlus į duomenų terpę. Siekiant tiksliai apibrėžti šių dviejų reiškinių santykį ir Lev'o Manovich'iaus teorijos vietą, būtina įvertinti besiskiriančias veikimo strategijas.

Bendriniame lygyje galima matyti sisteminį skirtumą: avangardas istoriškai siejosi su sąmoningu lūžiu, maištu prieš institucines meno normas, antitradicinę laikyseną ir konfliktinį santykį su kultūrine tvarka (Bürger, 1984; Greenberg, 1989), tuo tarpu generatyviųjų medijų estetika dažniausiai formuojama pačios sistemos viduje – per duomenų bazes, modelius, platformas ir infrastruktūras, kurios yra glaudžiai susijusios su šiuolaikine technologine ir rinkos logika (Laba, 2024). Avangardo kontekste naujas kūrinys dažniausiai reiškė radikalų estetinį ir kultūrinį pertrūkį, nukreiptą prieš nusistovėjusias formas, skonį ir meno autonomijos režimus (Bürger, 1984). Tai buvo lyg maišto forma prieš vyraujančius nuostatus ir visuomenės požiūrį į tai, kas yra menas. Greenberg'as (1989) avangardą siejo su aktyviu bandymu atsiriboti nuo kičo, masinės kultūros ir lengvai vartojamo estetinio produkto, todėl avangardinis naujumas turėjo ir normatyvinį, ir poleminį svorį. Tuo tarpu šiuolaikinėje generatyviojoje estetikoje naujumas dažnai kuriamas ne per tiesioginį lūžį, bet per variaciją, rekombinaciją ir statistiškai tikėtinų formų perdirbimą (Manovich, 2024; Somaini, 2023). Manovich'ius (2024) rodo, kad generatyvusis DI veikia didžiulių kultūrinių duomenų bazių pagrindu, todėl jo „nauja“ forma dažnai kyla ne iš anti-tradicijos gesto, o iš jau egzistuojančių stilių ir vizualinių modelių persikirstymo. Anot Manovich'iaus (2024), tokia estetika reiškiasi per pažįstamų formų perkomponavimą nauju intensyvumu, tad galima teigti, jog konfrontacinė estetika šiuolaikinėje generatyviojoje kūryboje neužima tokios svarbios dalies, kaip avangarde.

Kitas reikšmingas skirtumas atsiveria autorystės klausimu. Avangardas, nors ir kritikavo tuometinį tradicinį autoriaus kanoną, vis dėlto dažnai veikė per stiprią menininko figūrą, kuri sąmoningai renkasi laužyti normas, provokuoti auditoriją ir destabilizuoti kanoną (Bürger, 1984). Avangardinėse

meno išraiškose buvo bandoma atstumti autorystės svarbumą, kūrybos procesą paversti laisvai prieinamu ar kolektyviniu. Tačiau net tada, kai avangardo praktikos naudojo atsitiktinumą, automatizmą ar kolektyvinį veikimą, pats konfliktinis santykis su institucijomis vis tiek buvo susijęs su aiškiai suvokiamu meniniu veikėju ar grupe (Peters, 2025). Tuo tarpu šiuolaikinėje generatyviojoje estetikoje kūrybinis subjektas išsiskaido tarp vartotojo, modelio, sąsajos, duomenų rinkinio ir platformos infrastruktūros (Bomba & De Angeli, 2025). Goodfellow'as (2024) šį pokytį apibūdina kaip paskirstytos autorystės situaciją, kurioje kūrybinis veiksmas nebėra lengvai sutelkiamas viename subjekte. Avangarde autoriaus krizė dažnai buvo ideologinė ir sąmoningai reflektuota arba kylanti iš intencijos, o algoritminėje estetikoje autoriaus destabilizacija dažniau kyla iš techninės ir platforminės kūrybos organizacijos struktūros (Goodfellow, 2024; Bomba & De Angeli, 2025), tuo tarpu L. Manovich'ius (2018) šį destabilizacijos momentą įžemina teigdamas, jog žmogus šioje algoritminės kūrybos organizacijoje užima kuratoriaus rolę.

Skirtumas ypač ryškus ir santykyje su kultūros industrija. Horkheimer'io ir Adorno (1947/2006) kultūros industrijos samprata leido parodyti, kad masinė kultūra dažnai siekia standartizacijos, pakartojamumo ir lengvo vartojimo, o avangardas ilgą laiką save priešino būtent tokiam režimui. Greenberg'as (1989) taip pat pabrėžė, kad avangardas bandė atsiriboti nuo kičo ir nuo plačiajai rinkai pritaiktos estetiškos produkcijos. Tuo tarpu šiuolaikinė generatyvioji estetika vystosi kūrybinių industrijų, medijų platformų ir komercinių įrankių aplinkoje (Amankwah-Amoah et al., 2024). Amankwah-Amoah'as ir bendraautoriai (2024) rodo, kad generatyvus DI greitai integruojasi į reklamos, dizaino, komunikacijos ir kitus kūrybinės ekonomikos sektorius, o tai reiškia, kad jo estetika nuo pradžių yra susijusi su mastelio, efektyvumo ir rinkos poreikių logika. Dėl to avangardas istoriškai veikė kaip kultūros industrijos kritika, o algoritminė estetika dažnai tampa pačios kultūros industrijos gamybos forma (Bender, 2025; Coen Collins, 2026).

Dar vienas reikšmingas skirtumas matomas ir reprezentacijos plotmėje. Laba (2024) pabrėžia, kad vizualios generatyviosios medijos sukuria naują reprezentacijos režimą, kuriame vaizdas atsiranda iš statistinės vaizduotės ir duomenų rinkinių logikos. Toks režimas skiriasi nuo avangardo estetikos tuo, kad avangarde reprezentacijos laužymas dažnai buvo nukreiptas prieš realizmo, akademizmo ar buržuazinės vaizdo tvarkos normas, o algoritminėje estetikoje reprezentacija destabilizuojama jau kitoje terpėje - per modelio išmoktas vizualines tikimybes ir archyvinės formas (Somaini, 2023; Laba, 2024). Kitaip tariant, avangardas dažnai griovė ankstesnį matymo režimą sąmoningu estetiniu konfliktu, estetikos laužymu, siekimu sukelti reakciją, o DI estetika veikia per duomenų bazės ir modelio struktūroje esančias galimybes, kurios ieško labiausiai atpažįstamo ir statistiškai estetiškai maloniausio vaizdo. Štai kodėl šiuolaikinė generatyvioji estetika praranda opozicinį santykį su tradiciniais vaizdiniais šablonais, juos perorganizuoja iš vidaus, remdamasi jau sukaupu vizualiniu archyvu (Manovich & Arielli, 2024; Somaini, 2023). Ši aplinkybė leidžia teigti, kad avangardo estetikoje svarbiausias buvo kritinis vaizdo laužymas, o šiuolaikinėje generatyviojoje estetikoje – tikimybiniis vaizdo generavimas pagal jau egzistuojančių formų kombinacijas. Avangardo estetika labai dažnai siejosi su trikdžiu, šoku, nepatogumu, sąmoningu neįsisavinamumu ir pasipriešinimu nusistovėjusiam skoniui (Bürger, 1984; Greenberg, 1989). Ji siekė ne vien pasiūlyti naują formą, bet ir sugriauti paties žiūrėjimo ar vertinimo įpročius. Algoritminė estetika, nors kartais gali generuoti trikdančius ar net siurrealistinius vaizdus, daugeliu atvejų yra orientuota į lengvai atpažįstamą, vizualiai sklandų ir stilistiškai „veikiantį“ rezultatą (Smith & Southerton, 2026; Nannicelli, 2025). Smith'as ir Southerton'as (2026) kalba apie estetinį susvetimėjimą ir „DI šiukšlės“ (angl. *AI slop*) - reiškinių kuriame vaizdų perteklius bei pažįstamų stilių reprodukcija pradeda kurti nuovargį, o ne

radikalų estetinį lūžį. Nannicelli's (2025) šią situaciją apibūdina tiesiog kaip „masinį DI-meną“ (angl. *mass AI-art*), pabrėždamas masinės estetišės vartosenos pobūdį, kuomet vaizdai generuojami nesuprantant kaip veikia DI. Vadinasi, avangardo pasipriešinimas daugeliu atvejų buvo kryptingas ir konfrontacinis, o algoritminės estetikos sisteminė klaida neretai tampa šalutiniu sistemos veikimo efektu, kuris labai greitai gali būti absorbuotas į bendrą vizualinio vartojimo srautą (Smith & Southerton, 2026).

Šiuos skirtumus sustiprina ir santykis su kultūros duomenų baze - archyvu. Jei avangardas siekė istorinį palikimą dekonstruoti ar net visiškai atmesti, tai šiuolaikinis generatyvusis DI veikia kaip to paties archyvo vadybininkas – jis užsiima begalinėmis esamų formų iteracijomis. Avangardas, nors ir dirbo su citata, fragmentu, koliažu, perdirbimu ar apropriacija, dažnai tai darė taip, kad pats skolinimosi veiksmas būtų akivaizdus ir kritiškai perskaitomas (Bürger, 1984). Tuo tarpu šiuolaikinė generatyvioji estetika veikia milžiniškuose duomenų rinkiniuose, kuriuose archyvas dažnai tampa nebe aiškiai matoma artefaktų sistema, o ryšių infrastruktūra, laikanti nematomus modelio išmokus stilius (Manovich, 2024c; Somaini, 2023). Avangarde archyvo ardymas ar perkomponavimas dažnai buvo sąmoningas ideologinis gestas, o algoritminėje estetikoje archyvas daug dažniau veikia kaip paslėpta duotoji sąlyga, nulemianti, ką sistema apskritai geba generuoti (Laba, 2026). Dėl to algoritminė estetika yra kur kas glaudžiau susijusi su nematomu duomenų pagrindu nei avangardas, kuriame istorinė medžiaga dažniau būdavo iškeliamą į paviršių kaip sąmoninga strategija (Manovich, 2024c; Laba, 2026).

Taip pat skirtumas išryškėja ir kūrybinio proceso laikinyje. Avangarde kūrinys dažnai buvo susijęs su vienkartinio įvykiu, manifestiniu veiksmu, tam tikru istoriškai determinuotu gestu, kuris siekė pakeisti meno lauką arba bent jau jį destabilizuoti (Bürger, 1984; Peters, 2025). Net tada, kai buvo naudojamos procedūros ar instrukcijos, jos dažnai įgydavo reikšmę kaip vieno istorinio konflikto dalis. Tuo tarpu šiuolaikinė generatyvioji estetika funkcionuoja nuolatinės generacijos režime, kuriame formos kuriamos serijomis, iteracijomis ir nuolat atnaujinamais srautais (Manovich & Arielli, 2024; Amankwah-Amoah et al., 2024). Šiame režime kūrinys dažnai tampa ne vienkartinio įvykiu, o vienu iš daugelio galimų rezultatų. Dėl to algoritminė estetika labiau susijusi su nuolatinė produkcija ir pasirinkimo gausa nei su vienkartinė istorinė intervencija. Tokia skirtis ypač svarbi, nes ji leidžia aiškiau suvokti, kad avangardinis naujumas buvo labiau įvykio pobūdžio, o šiuolaikinio generatyvumo naujumas dažnai yra kintamo varianto pobūdžio (Manovich, 2018).

Apibendrinant galima teigti, kad avangardo ir šiuolaikinės generatyvios estetikos santykis yra grįstas ne vien genealoginėmis ištakomis, bet ir principiniu skirtumu. Avangardas veikė kaip konfliktinė, antiinstitucinė ir kritinė meno forma, o šiuolaikinė algoritminė estetika daug dažniau funkcionuoja duomenų, platformų ir kūrybinių industrijų viduje. Nors abi estetikos siejasi su formos eksperimentu, autoriaus centro destabilizavimu ir procedūriniu mąstymu, jų istorinis vaidmuo ir kultūrinė funkcija išlieka skirtingi. Būtent todėl DI generatyvią estetiką produktyviausia suprasti ne kaip avangardo pakartojimą, o kaip kitokiomis sąlygomis susiformavusį estetinį režimą, kuris su avangardu yra susijęs genealogiškai, bet ne tapatybiškai. Jei avangardas gimsta kaip vienintelis, nepasikartojantis istorinis įvykis, tai generatyvumas remiasi programiniais algoritmais ir begaliniu kopijavimu. Būtent čia ir išryškėja esminis avangardo bei generatyvumo skirtumas: pirmasis ieško unikalaus lūžio taško, o antrasis veikia kaip nenutrūkstama gamybos serija.

3.2. Intencija, autentiškumas ir kūrėjo vaidmuo

Dirbtinio intelekto generatyviojo meno atsiradimas iš naujo iškėlė klausimus, kurie meno teorijoje atrodė jau aptarti: kas yra intencija, kas suteikia kūriniui autentiškumą ir kas yra jo autorius? XX a. avangardo ir Lev'o Manovich'iaus teorijos lyginimas atskleidžia ne tik skirtumus tarp dviejų epochų, bet ir tai, kaip DI generatyvus menas perima, transformuoja arba tiesiog perkelia senas problemas į naują technologinį kontekstą. Tradiciškai kūrėjo sąmoningas tikslas, vizija ar konceptualus sumanymas laikomi vienu iš pagrindinių kriterijų, skiriančių meną nuo atsitiktinių ar mechaninių procesų.

Manovich'ius ir Arielli's (2024) pabrėžia, kad tradicinė autorystės samprata remiasi prielaida, jog „už kūrinių slypi kūrybinė intencija, kartu su išvadomis, kurias galime padaryti apie tai, ką autorius norėjo pasakyti". Intencionalumas kuria subjektyvų ir reflektvų santykį su kūriniu: menininkas ne tik gamina objektą, bet ir įkvepia jam prasmę, kritiką ar estetinę poziciją. Avangardo judėjimai XX amžiaus pradžioje šią intenciją pavertė radikalaus diskurso įrankiu. Kaip teigė Bürger'is (1984), istorinis avangardas siekė ne tik atnaujinti meno formas, bet ir atakuoti pačią meno instituciją – muziejus, galerijas, buržuazinį skonio režimą. Greenberg'as (1989) modernistinėje paradigmoje teigė, kad intencija įgavo kitokį atspalvį – ji tapo savirefleksyvi: menininkas sąmoningai tiria savo medio specifiką, kritiškai nagrinėja plokštumą, spalvą, formą. Abiem atvejais intencija yra sąmoninga, reflektvė ir orientuota į lūžį – tiek institucinį, tiek formalų. Svarbu pažymėti, kad net ir labiausiai atsitiktinumo metodais pasikloję avangardo menininkai neišsivadavo iš intencijos. Manovich'ius ir Arielli's (2024) teigia, kad dadaistų ir siurrealistų eksperimentai su atsitiktinumu, taip pat Cage'o aleatorinė muzika, buvo sąmoningas sprendimas atsisakyti kontrolės – tačiau pats šis atsisakymas buvo intencionalus gestas. Galima vesti paradoksalų mintį, jog kūrėjo pozicija atsisakyti intencijos, atskirti menininką nuo meno kūrinio, yra pati intencija ir meninio eksperimento esmė.

Avangardo atsitiktinumas nebuvo tikras atsitiktinumas – jis buvo instrumentalizuotas kaip kritikos priemonė. DI generatyvieji modeliai veikia iš esmės kitokia logika. Manovich'ius ir Arielli's (2024) analizuoja, ar DI gali turėti intenciją, ir prieina prie išvados, kad DI gali demonstruoti intencionalumą ne per subjektyvią sąmonę ar psichines būsenas, bet per tikslo siekimo elgesį, įterptą į jo dizainą – tačiau šis „intencionalumas" yra išorinė projekcija, o ne vidinė savybė, kylanti iš žmogaus programavimo ir suvokimo. Kitaip tariant, DI sistema nesiekia provokuoti ar laužyti – ji vykdo optimizacijos protokolus, kurie sukuria intencijos regimybę, bet ne jos statusą. Čia atsiskleidžia esminis skirtumas: avangardo intencija buvo nukreipta prieš instituciją ir konvenciją, o DI sistemos „intencija" yra nukreipta į statistinį atitikimą treniruočių duomenims – DI modelis apmokytas gali sugeneruoti milijonus skirtingų to paties stiliaus variacijų. Tai tampa nebe unikaliu kultūriniu gestu, o nuolatiniu technologiniu procesu, kas gali atrodyti kaip "kūrybiškumas", iš tikrųjų yra latentinės duomenų erdvės atkartojimas – matematinė operacija, kuri neturi nei sąmonės, nei kritinio santykio su galutine išvestimi. Tai nėra kritinis gestas – tai technologinis procesas.

Kompleksišką kūrinio autentiškumą glaustai apibūdinęs Benjamin'as (1969) teigė, kad mechaninė reprodukcija sunaikina meno kūrinio aurą – unikalią kūrinio buvimo čia ir dabar savybę, kuri suteikia kūriniui autentiškumą. Aura yra susijusi su kūrinio materialiu vienkartiškumu, jo istorija ir kūrybos proceso ritualine funkcija (Benjamin, 1969). Avangardas (ir tradicinis menas) dar išlaiko kūrinio aurą dėl savo istorinio vienkartiškumo ir autentiško autoriaus gesto, o fotografija ir kinas, pasak Benjamin'o (1969), demokratizuoja meną, bet kartu atima jo kultinę vertę. Avangardas, viena vertus, sąmoningai naikino aurą: dadaistai dekontekstualizavo kasdieninius objektus („ready-made"),

siurrealistai atsisakė rankų darbo sureikšminimo, konstruktyvistai propagavo serializuotą, reprodukuojamą meną, kita vertus, avangardas kūrė naują autentiškumo sampratą – ne materialinę, bet konceptualią: autentiškas yra ne unikalus objektas, bet kritinis gestas, idėja, pozicija. Manovich'ius ir Arielli's (2024) remiasi Benjamin'o teorija, bei ją išplečia. Jie teigia, kad DI generatyvinės technologijos sukuria tai, ką galima pavadinti „esmės mašinomis“ – sistemomis, kurios ne kopijuoja konkretų kūrinį, bet išskaido ir rekonstruoja kūrėjo stiliaus, motyvų ir nuotaikų elementus, kad galėtų generuoti naujus variantus. Tai skiriasi nuo Benjamin'o reprodukcijos: čia nėra originalo, kurį būtų galima kopijuoti – yra tik latentinė erdvė, kurioje sukoncentruoti milijardai vizualinių fragmentų. Autentiškumo klausimas tampa paradoksalus: jei nėra originalo, nėra ir kopijos; jei nėra kopijos, nėra ir auros praradimo – yra tik begalinė variantų generacija. Šioje perspektyvoje avangardo ir DI generatyviojo meno autentiškumo problemos susikerta. Avangardas naikino kūrinio aurą sąmoningai, kaip kritinį gestą prieš buržuazinį autentiškumo kultą, o DI generatyvus menas jį naikina struktūriškai – ne kaip poziciją, bet kaip techninę sistemos veikimo būtinybę. Manovich'ius ir Arielli's (2024) teigia, kad paradoksaliai gali atsirasti nauja autentiškumo ekonomika: žmogaus ranka sukurti kūriniai gali būti vertinami kaip amatas ir reti būtent dėl savo žmogiškos kilmės, panašiai kaip rankų darbo objektai buvo vertinami po industrinės serializacijos. Manovich'ius ir Arielli's (2024) taip pat plėtoja ankstesnę idėją apie skaitmeninės medijos logiką kaip modulinę ir rekombinuojamą struktūrą. Jie aiškina, kad DI generatyviniai modeliai tęsia tą pačią „atskyrimo ir perrinkimo“ logiką: jie išskaido informacinius duomenis į požymius, o tada juos perrenka naujais būdais (Manovich & Arielli, 2024). Taip atsikratoma konkretaus šaltinio kopijavimo ir kuriama hiperkompozicinė estetika, kurioje yra ne originalumo, bet duomenų kuravimo ir pateikimo variacijos kokybė. Taigi DI generatyvus menas ne panaikina autentiškumo problemą, bet ją reformuluoja: autentiškumas tampa ne ontologine, bet funkcionalia kategorija – jis priklauso nuo to, kokią vertę tam tikroje kultūrinėje ekonomikoje suteikiame žmogiškam buvimui procese.

Šis svarstymas veda prie autorystės aspekto – nors generuojamas vaizdas kaip ir nepriklauso vien užklausa suformavusio žmogaus nuopelnams, visgi tampa svarbu kokias užklausas vartotojas duoda dirbtiniam intelektui ir kaip toliau kuruoja rezultatų atsirinkimą. Manovich'ius ir Arielli's (2024) siūlo pažvelgti į kūrybiškumo reikšmę – jei kūrybiškumas reiškia konceptualų sprendimą, tai tekstinės instrukcijos rašymas generuojant vaizdą gali būti laikoma kūrybine praktika. Autoriai tokia mintimi įgalina užklausa rašančio žmogaus kūrybinį indėlį į galutinį rezultatą lyg psichologinis faktas, jog prie proceso yra prisidėjęs žmogus legitimuoja DI sukurto atvaizdo intencionalumą. Vėlesniame darbe Manovich'ius ir Arielli's (2024) išskiria keletą autorystės modelių: „autorius kaip atrinkėjas“, kur žmogus iš daug sugeneruotų variantų atrenka geriausius, ir „autorius kaip instrukcijų teikėjas“, kuris DI sistemas valdo lingvistinėmis instrukcijomis, atstovaujantis „naujesnę netiesioginės autorystės formą“. Norint suprasti, kuo šie modeliai yra nauji, verta pažvelgti, kaip kūrėjo vaidmuo buvo apibrėžiamas avangarde. Bürger'is (1984) teigė, kad avangardo menininkas veikė kaip institucinis kritikas – jo vaidmuo buvo ne tiek kurti objektus, kiek atakuoti pačią meno sistemą: kvestionuoti, kas laikoma menu, kas – ne, ir kas turi teisę tą spręsti. Greenberg'o (1989) modernistinėje paradigmoje kūrėjas buvo mediumo tyrinėtojas – jo pareiga buvo sąmoningai ir refleksyviai atskleisti tapybos, skulptūros ar grafikos specifines galimybes ir ribas. Tačiau bene radikaliausią poslinkį padarė konceptualizmas: Duchamp'o *ready-made* gestas ir vėliau Warhol'o fabrikinė produkcija atskyrė konceptualizavimą nuo fizinio vykdymo. Manovich'ius ir Arielli's (2024) šį poslinkį laiko tiesioginiu DI meno pirmtaku – konceptualiajame mene idėjos autorius yra kūrėjas net tada, kai fizinį darbą atlieka kitas asmuo. Kūrėjas čia tampa meno direktoriumi: jis nustato konceptualų rėmą, o vykdymas perduodamas kitiems. Šis avangardo logikos tęsinys DI

generatyviajame mene yra akivaizdus, tačiau su esminiu papildymu. Manovich'ius ir Arielli's (2024) teigia, kad kūrėjo vaidmuo DI procese priklauso nuo to, kiek kontrolės jis pasilieka: pasyvus vartotojas, tiesiog sekantis sistemos siūlomais rezultatais, iš esmės perduoda kūrybinę iniciatyvą mašinai, o patyręs vartotojas su aiškia vizija naudoja DI kaip įrankį savo sumanymui realizuoti, išlaikydamas kūrybinę kontrolę. Ši skirtis tiesiogiai atitinka avangardo klausimą apie rankų darbo ir koncepcijos santykį – tik dabar vietoje amatininko ar techniko yra algoritmas. Išryškėja tiek tęstinumas, tiek lūžis.

Avangardo menininkas – nesvarbu, ar jis buvo institucinis kritikas, mediano tyrinėtojas, ar konceptualistas – visada veikė iš apibrėžtos kritinės pozicijos: jo vaidmuo buvo sąmoningai konstruojamas kaip opozicija kažkam. DI generatyviojo meno kūrėjas veikia kitaip: jo pozicija yra kuratorinė ir tarpininkavimo, o ne opozicijos. Manovich'ius ir Arielli's (2024) tai apibendrina „sumaišytos autorystės“ koncepcija – kūrėjas tampa kolektyvinės kultūrinės istorijos tinklo dalimi, o ne išskirtinio kūrybinio akto subjektu. Šia prasme DI generatyviojo meno kūrėjas yra arčiau Warhol'o kuratoriaus nei Bürger'is institucinio kritiko – tačiau skirtumas tas, kad Warhol'as sąmoningai ironizavo masinę kultūrą, o skaitmeninio turinio promptografas dažnai tiesiog naviguoja statistinę kultūrinės atminties erdvę be tokios aiškos kritinės pozicijos. Lyginant avangardo meną ir DI generatyvų meną per intencijos, autentiškumo ir kūrėjo vaidmens kategorijas, išryškėja ne tiesioginė priešprieša, bet struktūrinis paralelizmas su esminiu poslinkiu. Avangardas intenciją pavertė kritikos įrankiu, autentiškumą – konceptualių gestu, o kūrėjo vaidmenį – instituciniu iššūkiu. DI generatyvusis menas šias kategorijas ne panaikina, bet reformuluoja: intencija tampa paskirstyta tarp žmogaus, modelio ir duomenų; autentiškumas – funkcionalia, o ne ontologine savybe; kūrėjas – kuratoriumi ir instrukcijų teikėju, o ne išskirtinio kūrybinio akto subjektu. Manovich'iaus ir Arielli'o (2024) teorinis modelis leidžia šiuos poslinkius ne tik diagnozuoti, bet ir suprasti kaip skaitmeninės medijos logikos tęsinį – hiperkompozicinę, rekombinuojamą estetiką, kurioje avangardo kritinis impulsas gali išlikti, tačiau tik kaip sąmoninga meta-kritinė pozicija, konstruojama prieš sistemos natūralias tendencijas.

Išanalizavus autoriaus intencijos ir kūrinio autentiškumo vaidmenis, toliau tikslinga pereiti prie generatyviosios estetikos konformizmo problemos nagrinėjimo. Generatyvusis DI, perimdamas kūrybinę galią iš žmogaus, paverčia kultūros gamybą konvejeriniu procesu. Tai sukelia konformizmo problemą: užuot ieškojęs avangardinio vienkartiškumo, kūrėjas (promptografas) tampa priklausomas nuo algoritminių standartų ir rinkos dėsnių, o pats meno kūrinys praranda savo aurą.

3.3. DI generatyviosios estetikos konformizmo problema

Generatyviosios estetikos konformizmo problema kyla iš sisteminio konflikto su avangardo judėjimo idėjomis, kuriame užsimezgė generatyvumo eksperimentai, tačiau tai nėra vienintelis konfliktinis aspektas. Šiuolaikinėje kultūroje generatyviosios DI estetikos konformizmo problema tampa pastebima todėl, kad generatyviosios sistemos dažnai pristatomos kaip radikalaus kūrybinio išlaisvinimo priemonės, nors dalis naujausių tyrimų rodo priešingą tendenciją – jos gali stiprinti atskirtį, formų panašumą be referento, stilistinę nuspėjamumą ir vizualinį homogeniškumą (Nannicelli, 2025; Smith & Southerton, 2026). Ši problema kyla ne vien dėl to, kad modeliai generuoja daug panašių vaizdų ar tekstų, bet ir dėl to, kad pati generavimo logika remiasi tuo, kas yra kultūriškai atpažįstama, statistiškai tikėtina ir estetiškai „veikianti“ plačiai auditorijai (Laba, 2026; Somaini, 2023). Kitaip tariant, generatyvioji estetika neretai gamina ne eksperimentinį, stilių ir laužantį kūrinį, o lengvai pažįstamą ir greitai suvartojamą estetinį objektą.

Tokia situacija leidžia kalbėti apie konformizmą ne kaip atsitiktinį trūkumą, bet kaip struktūrinę generatyvumo problemą, susijusią su modelių mokymu, platformų ekonomika ir standartizuotų estetikų pasiūlos prioritetizavimu (Amankwah-Amoah et al., 2024; Coen Collins, 2026). Manovich'ius ir Arielli's šią tendenciją aprašo ir teoriškai pagrindžia – tai yra, suteikia jai konceptualų legitimumą. Jų teorijos – „dirbtinis platonizmas“, sisteminė estetikos normalizacija per vidurkio preferencijas ir *déjà vu* efektas kaip estetiškas požymis – veikia ne kaip kritika, o kaip aprašomoji sistema, kuri DI konformistinę estetiką pateikia kaip natūralų ir neišvengiamą generatyvumo rezultatą (Manovich & Arielli, 2024). Tad generatyviosios estetikos konformizmo klausimas turėtų būti nagrinėjamas ne tik estetikos, bet ir skaitmeninės kultūros ir kultūros industrijos prizmėse, kurios bus plačiau aprašomos ketvirtame skyriuje.

Ankstesniuose poskyriuose aptarti skirtumai tarp avangardo ir algoritminės estetikos bei intencijos ir autorystės transformacijos veda prie centrinio šio skyriaus klausimo: ar šiuolaikinė generatyvi DI estetika yra struktūriškai konformistiška, ir kaip šią konformizmo tendenciją teoriškai aprašo bei legitimuoja Lev'o Manovich'iaus teorinis modelis. Generatyviosios DI sistemos sukuria specifinį estetinį efektą, kurį galima pavadinti vizualiniu homogeniškumu: skirtingi vartotojai, skirtingomis užklausomis, skirtinguose kontekstuose generuoja formos ir stilistikos požūriu artimus rezultatus. Šis reiškinys nėra atsitiktinis – jis kyla tiesiogiai iš generatyviųjų sistemų mokymo logikos. Doshi's ir Hauser'is (2024) empiriškai patvirtino, kad generatyvusis DI didina individualų kūrybinį produktyvumą, tačiau mažina kolektyvinę kūrybinę įvairovę: kuo plačiau naudojamos tos pačios generatyviosios sistemos, tuo labiau konverguoja galutiniai rezultatai. Tai yra ne kokybinė, bet struktūrinė problema – ji kyla ne iš blogai sukurtų modelių, o iš pačios generavimo logikos.

Ši logika remiasi tuo, ką Manovich'ius ir Arielli's (2024) aprašo kaip tikimybinių centravimą: generatyvioji sistema optimizuoja rezultatus link statistiškai labiausiai tikėtino, kultūriškai labiausiai atpažįstamo varianto. Latentinė erdvė, kurioje veikia modelis, turi savo gravitacijos centrą – ir šis centras yra ne estetiškas lūžis, anomalija ar eksperimentas, bet kultūrinės normos vidurkis. Nannicelli's (2025) šią tendenciją apibūdina kaip „masinį DI-meną“ – estetiką, kurioje vaizdai generuojami pagal išmokus stilių šablonus, o ne pagal kritinę intenciją. Smith'as ir Southerton'as (2026) papildė šią teoriją rašydami apie „DI šiukšlių“ reiškinį – vizualinį perteklių, kuriame pažįstamų stilių reprodukcija kuria ne radikalų estetinį lūžį, o estetinį nuovargį. Svarbu pastebėti, kad Manovich'iaus teorinis modelis ne tik aprašo šią tendenciją – jis jai suteikia konceptualų legitimumą. „Dirbtinio platonizmo“ koncepcija (Manovich, 2018) pateikia statistinės normos realizavimą kaip natūralų ir neišvengiamą generatyvumo rezultatą: sistema, apmokytą dideliuose kultūrinių duomenų rinkiniuose, išmoka statistinį kultūrinės normos „idealą“ ir generuoja objektus, kurie šį idealą realizuoja. Šia prasme konformizmas yra ne sistemos trūkumas, bet jos veikimo principas.

Lygiai taip pat Manovich'iaus ir Arielli'o (2024) aprašomas familiarumo efektas – generuotų objektų savybė atrodyti pažįstamiems, bet neatpažįstamiems – yra pateikiamas kaip specifinis estetiškas požymis, o ne kaip problema. *Déjà vu* estetika, kurioje objektas turi visus kultūrinės normos požymius, bet neturi genealogijos, aprašoma kaip nauja estetinė kategorija, o ne kaip kultūrinės atminties išsekvojimas. Manovich'iaus teorinis aspektas čia yra aprašomasis: jis konstatuoja, kaip generatyviosios sistemos veikia, ir suteikia šiam veikimui teorinę sąvoką – tačiau nesiūlo kriterijų, kaip vertinti šio veikimo kultūrinės pasekmes. Ši aprašomoji pozicija turi svarbią implikaciją. Kai konformizmas aprašomas kaip neišvengiamas struktūrinis rezultatas, o ne kaip kultūrinis pasirinkimas, jo kritika tampa sunkiai artikuliuojama teoriniame lauke, kurį formuoja pati Manovich'iaus teorija. Kitaip tariant, „dirbtinis platonizmas“ ir familiarumo efektas yra ne tik

analitinės sąvokos – jie veikia kaip normalizacijos mechanizmai, kurie estetinį homogeniškumą paverčia sisteminiu faktu, o ne problematišku reiškiniu, reikalaujančiu kultūrinės kritikos.

Esminis argumentas, kurį galima suformuluoti remiantis šio skyriaus analize, yra toks: DI generatyviosios estetikos konformizmas nėra atsitiktinis trūkumas, kurį būtų galima ištaisyti geresniais modeliais ar kritiškesniais vartotojais. Jis yra struktūrinė problema, kylanti iš trijų tarpusavyje susijusių veiksnių: generatyviųjų sistemų mokymo logikos, kuri optimizuoja statistinį atitikimą kultūrinei normai; skaitmeninės infrastruktūros ekonomikos, kuri pirmiausia iškelia lengvai vartojamą ir plačiai atpažįstamą estetiką (Amankwah-Amoah et al., 2024; Coen Collins, 2026); ir teorinio modelio, kuris šią logiką aprašo kaip natūralią kultūrinės atminties cirkuliaciją, o ne kaip kultūros industrijos standartizacijos mechanizmą. Šioje perspektyvoje Manovich'iaus teorija atlieka dvigubą funkciją: ji yra ir tiksliausias generatyviosios estetikos aprašymas, ir šios estetikos legitimacijos instrumentas. „Atskyrimo ir perrinkimo“ logika tiksliai aprašo, kaip generatyviosios sistemos veikia – tačiau kartu pateikia šį veikimą kaip universalią medijų istorijos logiką, taip neutralizuodama klausimą, ar ši logika yra kultūriškai pageidautina (Manovich, 2024). Tad generatyviosios estetikos konformizmo klausimas negali būti išspręstas vien estetikos teorijos priemonėmis – jis reikalauja platesnės kultūros industrijos ir skaitmeninės kultūros kritikos perspektyvos, kuriai skirtas ketvirtasis šio darbo skyrius.

4. Generatyvioji kultūros industrija

Šiuolaikiniame kontekste platus ir populiarus DI panaudojimas neretai veikia kaip kultūros industrijos įrankis, tad svarbu apžvelgti šią terpę. Tokia sisteminė terpė yra kultūros industrija, šiais laikais įgavusi naują – generatyvią – formą. Dėl Horkheimer'io ir Adorno aprašytos kultūros industrijos ir generatyviųjų medijų veikimo principų panašumo verta studijuoti šią sutaptį. Šiame skyriuje analizuojama kaip Frankfurto mokyklos kultūros industrijos kritika taikoma generatyvioms medijoms, kaip avangardo generatyvumo idėjos buvo absorbuotos industrijos ir paverstos gamybos įrankiu, bei kaip šis procesas pasireiškia šiuolaikinėje kultūros produkcijoje. Generatyvioji DI kūryba papuola į kultūros industrijos plotmę ir veikia jos principais, tad šiame skyriuje analizuojamas ir L. Manovich'iaus įdirbis svarstant ar sisteminis požiūris į estetiką legitimuoja ir įgalina generatyviąją kultūros industriją.

4.1. Kultūros industrijos generatyvumo pasisavinimas

Frankfurto mokyklos teoretikai Horkheimer'is ir Adorno savo veikale „*Apšvietos dialektika*“ (1947/2006) suformulavo kultūros industrijos koncepciją kaip XX amžiaus kapitalistinės kultūros produkcijos kritiką. Jie teigė, jog kultūra nebėra spontaniška kūrybinė veikla – ji tapo industrija, gaminančia standartizuotus produktus pagal rinkos logiką, simuliuodama individualumą ir kūrybiškumą ten, kur iš tikrųjų vyrauja serijinė kultūros objektų gamyba (serializacija) ir standartizacija (Horkheimer & Adorno, 1947/2006). Kultūros industrijos kritikos branduolį sudaro trys tarpusavyje susiję mechanizmai: standartizacija, pseudoindividualizacija ir serializacija. Standartizacija reiškia, jog kultūros produktai gaminami pagal nusistovėjusius šablonus ir formules, kurios užtikrina nuspėjamą vartotojo reakciją. Pseudoindividualizacijos procesu standartizuoti produktai pateikiami su individualumo iliuzijos sluoksniu – smulkūs paviršiniai skirtumai sukuria unikalumo regimybę, tačiau iš esmės produktai lieka tapatūs. Serializacija veikia kaip kultūros gamybinis ritmas, kuriame kiekvienas naujas kūrinys yra ankstesnio kūrinio variacija, o ne tikras naujumas (Horkheimer & Adorno, 1947/2006). Visa tai Horkheimer'is ir Adorno apibendrina teigdami, kad kultūros industrija vartotojui siūlo pramogą kaip pabėgimą nuo darbo realybės, tačiau iš tikrųjų tik reprodukuoja tą pačią kapitalistinę logiką, nuo kurios tariamai pabėgama.

Svarbus šios kritikos aspektas yra kultūros industrijos santykis su kūrybiškumu. Horkheimer'is ir Adorno (1947/2006) teigė, kad industrija per standartizacijos, pseudoindividualizacijos ir serializacijos procesus ne panaikina kūrybiškumą, bet jį instrumentalizuoja – paverčia prekinio ženklu, kuris gali būti parduodamas kaip produkto savybė ar net pats kaip prekė. Kūrybiškumas kultūros industrijoje yra ne procesas, o efektas: vartotojas turi jausti, kad vartoja kažką unikalaus ir originalaus, nors iš tikrųjų gauna iš anksto apskaičiuotą standartinį produktą. Šia prasme kultūros industrija imituoja kūrybiškumo patyrimą. Ši kritika generatyviųjų medijų kontekste įgauna naują aktualumą. Generatyviosios medijos technologiškai realizuoja tai, ką Horkheimer'is ir Adorno (1947/2006) aprašė kaip kultūros industrijos siekiamybę – sistema, gebanti neribotai gaminti kultūros produktus pagal statistiškai nustatytas estetines normas. Sekant Horkheimer'io ir Adorno mintimi, generatyviosios medijos yra tobula pseudoindividualizacijos mašina: kiekvienas DI sugeneruotas paveikslėlis, tekstas ar melodija yra formaliai unikalūs kūrinys, tačiau struktūriškai standartizuotas, nes kyla iš to paties statistinio mokymo duomenų bazės. Kadangi mašina kuria tik tai, kas matematiškai labiausiai prognozuojama, generatyviosios kultūros industrijos produkcija virsta saugiu, konvejeriniu tiražavimu, o tai nepalieka jokios vietos kūrybiniam originalumui, išskirtinumui ar meniniam maištui ir galutinai įtvirtina estetinį konformizmą.

Manovich'ui (2018) svarbu kaip DI modeliai treniruojami prognozuoti didžiausio tikėtino tąsą – kokie elementai (spalvos, kompozicijos, stiliai) dažniausiai pasitaiko kartu kultūriniuose duomenyse, todėl sugeneruoti vaizdai tampa „gražūs“ pagal masinės kultūros standartus. DI generatyvumas nėra atsitiktinis kūrybiškumas – technologiniai modeliai apdoroja milžinišką duomenų kiekį ir remdamiesi tikimybe imituoja profesionalius menininkus ir dizainerius. Tokia generatyviosios medijos savybė kuria homogenizuotą estetiką, nes DI suteikia prioritetą populiariems, dažniausiai vartotojams patikusiems deriniams ir stiliams (Manovich, 2018). Šiame kontekste Manovich'iaus sisteminis požiūris į DI estetiką – ieškojimas, kaip mašinoms padėti generuoti žmogui priimtina ir estetiškai „natūralią“ produkciją (Manovich & Arielli, 2024) – teoriškai legitimuoja būtent tą mechanizmą, kurį Horkheimer'is ir Adorno (1947/2006) laikė kultūros industrijos ideologiniu pagrindu: standartizuotos estetikos optimizavimas nėra neutralus techninis uždavinys, tai kultūros industrijos logikos įtvirtinimas algoritmų lygmeniu. Šiuolaikiniai tyrimai patvirtina šią tendenciją - generatyvinis DI, nors ir padidina individualų kūrybiškumą, drastiškai sumažina kolektyvinę naujų idėjų įvairovę (Doshi & Hauser, 2024). Pagal atliktą tyrimą DI pagalba sukurtos istorijos yra labiau panašios viena į kitą nei žmonių be DI sukurtos istorijos (Doshi & Hauser, 2024). Tai rodo homogenizacijos efektą masinėje kultūros produkcijoje. Galima daryti prielaidą, jog kultūros industrijos efektai DI generatyviosiose medijose ne kuria naujus kūrybiškumo būdus, o kūrybiškumą serializuoja, mažinant kultūrinę įvairovę ir skatinant estetines konvencijas.

Generatyvumo idėjos, kurios avangardo mene gimė kaip provokuojantis būdas kvestionuoti tradicinę kūrėjo autorystę ir tyrinėti procedūrinius algoritminius procesus kūryboje, bėgant laikui buvo absorbuotos industrijos ir paverstos veiksmingais gamybos įrankiais. Kūrybinės praktikos, turinčios generatyvumo elementų, pradėtos kaip tyrinėjančios, poetinės ir dažnai kritiškos esamai dominuojančiai kultūrai. Buvo keliama autorystės, naujumo atradimo, žaidybiškumo ir konceptualios provokacijos klausimai (Bürger, 1984). Bürger'io (1984) teorinėje perspektyvoje avangardo judėjimai siekė suardyti patį meno institucijos pagrindą – atskirti meną nuo gyvenimo praktikos. Siurrealistinis automatizmas, *Fluxus* instrukcijų menas ir aleatorinė muzika funkcionavo kaip kritiniai gestai, nukreipti prieš buržuazinę meno autonomiją ir jos socialinę atskirtį. Vis dėlto ši kritinė energija neišvengė institucinės asimiliacijos: pats maišto gestas tapo kolekcionuojamas, kataloguojamas ir eksponuojamas tose pačiose institucijose, kurias siekė dekonstruoti (Bürger, 1984). Generatyviosios medijos šį asimiliacijos modelį pakartoja naujomis sąlygomis – kritinė procedūra virsta gamybos protokolu. Greenberg'as (1989) atskiria avangardą, kuris eksperimentuoja su medijos specifika ir kritikuoja kultūros industriją, nuo kičo, kuris imituoja meno efektus be kritinio turinio. Generatyviosios medijos šiandien veikia būtent kaip kičo mechanizmas – jos imituoja kūrybiškumo efektą, tačiau iš esmės yra standartizuotos gamybos įrankis. Tai, kas kadaise buvo avangardo eksperimentas su procedūriniu generavimu, tapo masinės produkcijos technologija (Grba, 2024). Lūžio momentas įvyko tada, kai generatyvumas tapo įrankiu, o ne kritika. Grba's (2024) teigia, jog DI menas prarado savo kritinį potencialą ir tapo komercinės estetikos dalimi: ankstyvieji generatyvaus meno eksperimentai buvo konceptualūs ir refleksyvūs, tuo tarpu šiuolaikinis DI generatyvumas yra instrumentalizuotas ir orientuotas į rinką. Kūrybinės industrijos absorbuoja generatyvias technologijas kaip efektyvumo ir pelno didinimo priemones (Erickson, 2024). Nors generatyviosios technologijos formaliai primena avangardo eksperimentus su atsitiktinumu ir procedūriniais algoritmais, jų socialinė funkcija yra priešinga – ne kultūros industrijos kritika, o jos technologinis tobulinimas (Peters, 2025).

Šiuolaikinė generatyvi kultūros industrija pasireiškia įvairiose srityse. DI reklama tapo masinės produkcijos įrankiu, leidžiančiu generuoti tūkstančius personalizuotų reklamų variantų, kurie iš esmės yra tos pačios formulės variacijos (Amankwah-Amoah et al., 2024). Virtualios pop žvaigždės ir DI nuomonės formuotojai reprezentuoja pseudoindividualizacijos mechanizmą – jos turi „unikalias“ asmenybes, tačiau yra sukurtos pagal rinkos tyrimų duomenis ir optimizuotos maksimaliam vartotojų įsitraukimui (Lee, 2022). Chow'as et al. (2026) analizuoja, kaip DI influenceriai ir virtualios asmenybės veikia socialinėse medijose kurdami emocinio įsitraukimo iliuziją be tikros intencijos ar subjektyvumo. Tai atitinka Debord'o (1994/2006) kritiką, kur autentiški socialiniai santykiai pakeičiami spektaklio reprezentacijomis: DI influenceriai yra tobulas spektaklio pavyzdys, nes imituoja autentiškumą, emocinį ryšį per familiares formas, tačiau yra visiškai konstruoti pagal rinkos logiką – sukurti pritraukti stebėtojus produkto vartojimui. Tokios tendencijos paveikia ir kūrybinių darbuotojų patirtis - daugelis jų jaučia, jog jų daugelį metų treniruotas įgūdis yra nuvertinamas ir standartizuojamas (Öztaş & Arda, 2025). Panašu, jog DI generatyviosios technologijos ne papildo žmogaus kūrybiškumą, o jį pakeičia industriniu procesu masinės kūrybos kontekste. Vienas iš vizualių pavyzdžių gali būti TV3 televizijos kanalo anonsuose naudojami DI generatyvią estetiką atitinkantys vaizdai¹. Jei seniau reikėjo grafinio dizainerio, animacijos menininko ar kūrybinio vadovo sukurti tokius vaizdus – šiandien tai gali būti padaroma su DI pagalba, be daug kūrybinių pastangų.

Lyg sekant kūrybinių industrijų kritikos teoriją – optimizuojami tiek gamybos, tiek išlaidų, tiek pačios kūrybos procesai. Berg et al. (2025) pabrėžia, kad automatizacija ne tik pakeičia darbuotojus, bet ir transformuoja pačią kūrybinio darbo prigimtį, subordinuodama žmogiškąją kūrybiškumą algoritmų logikai. Technologija ne demokratizuoja kūrybą, kaip dažnai teigiama, o konsoliduoja galią technologinių platformų rankose (Smith & Southerton, 2026). Šiuolaikiniai pavyzdžiai – DI reklama, virtualios pop žvaigždės, DI influenceriai, masinė socialinių medijų turinio gamyba – rodo, kaip generatyvi kultūros industrija veikia praktikoje: ji ne tik gamina kultūros produktus, bet ir formuoja estetines normas, standartizuoja kūrybiškumą ir keičia kūrybinio darbo principus. Tai, kas kadaise buvo avangardo kritika, tapo industrijos įrankiu; tai, kas kadaise buvo kūrybinis eksperimentas, tapo standartizuota gamyba.

4.2. Kultūros industrijos simptomai

Manovich'iaus darbai dirbtinio intelekto (DI) estetikos srityje užima svarbią vietą šiuolaikinėje kultūros teorijoje. Jo sisteminis požiūris į DI estetiką – nuo *The Language of New Media* (2001) iki *AI Aesthetics* (2018) ir *Artificial Aesthetics* (Manovich & Arielli, 2024) – dažnai pristatomas kaip neutralus techninis projektas, kuriuo siekiama suprasti, kaip mašinos gali generuoti žmogui priimtina ir estetiškai „natūralią“ produkciją, tačiau iš kritinės perspektyvos šis projektas gali būti suprantamas ne kaip neutralus tyrimas, o kaip kultūros industrijos mechanizmų teorinis aprašymas ir legitimacija. Šiame poskyryje analizuojama, kaip Manovich'iaus sisteminis požiūris teoriškai pagrindžia kultūros industrializaciją, kaip jo „priimtinos estetikos“ ieškojimas atitinka Greenberg'o kičo sampratą, ir kaip diskursas apie „bedvases“ mašinas paradoksaliai prisideda prie jų antropomorfizavimo ir emocinio įsitraukimo simuliacijos.

Manovich'iaus akademinė pozicija DI estetikos tyrimuose remiasi sistetine analize – jis tiria, kaip DI modeliai mokosi iš milžiniškų kultūrinių duomenų bazių ir generuoja naujus artefaktus pagal

¹ Old LT TV. (2025m. Spalio 13d.). 2025.10.31 - TV3 - Reklamos ir anonsas [vaizdo medžiaga]. [Žiūrėta: 2026-04-22]. Youtube. https://youtu.be/qDVdQU_Bux4?si=fBELhRi6-MxV02F4&t=25

statistinius dėsningumus. Kaip teigia Manovich'ius (2018), DI modeliai treniruojami prognozuoti didžiausio tikimumo tąsą – kokie elementai (spalvos, kompozicijos, stiliai) dažniausiai pasitaiko kartu kultūriniuose duomenyse, todėl sugeneruoti vaizdai tampa „gražūs“ pagal masinės kultūros standartus. Šis požiūris, nors ir pristatomas kaip neutralus techninis tyrimas, iš esmės aprašo kultūros industrijos mechanizmą: kaip automatizuoti estetinę produkciją pagal tai, kas statistiškai patinka masiniam vartotojui. Manovich'ius ir Arielli's (2024) sistemiškai analizuoja, kaip generatyvinis DI transformuoja estetikos, kūrybiškumo, dizaino ir meno suvokimą. Jie naudoja šešių skirtingų disciplinų požiūrius, siekdami suprasti DI produkuojamą estetiką. Tačiau šis sisteminis požiūris prisideda prie algoritminio kultūros standartizavimo, Włusek'os teigimu (2025), DI technologijos homogenizuoja vizualinę produkciją, reprodukuodamos dominuojančias ideologijas per vizualines medijas ir sustiprinant esamas socialines pakraipas. Tai tiesiogiai koreliuoja su Frankfurto mokyklos kultūros industrijos kritika: tai, kas pristatoma kaip techninis optimizavimas, iš tikrųjų yra ideologinis procesas, įtvirtinantis dominuojančias estetines normas algoritmų lygmeniu (Horkheimer & Adorno, 1947/2006).

Manovich'ius kelia klausimus apie DI poveikį estetinei įvairovei kultūros produkcijoje – ar DI ją mažina, ar didina, ir kaip estetinę įvairovę galima apibrėžti ir išmatuoti. Pats šių klausimų kėlimas atskleidžia fundamentalią prielaidą: DI estetika yra optimizavimo problema, kurioje siekiama rasti pusiausvyrą tarp standartizacijos (kas „veikia“ masinėje rinkoje) ir įvairovės (kas sukuria individualumo iliuziją). Tai yra mechanizmas, kurį Horkheimer'is ir Adorno (1947/2006) aprašė kaip pseudoindividualizaciją – standartizuoti produktai pateikiami su individualumo iliuzijos sluoksniu, tačiau iš esmės lieka tapatūs. Manovich'iaus sisteminis požiūris taip pat atskleidžia, kaip DI mokosi iš kultūrinių duomenų. Kaip teigia Manovich'ius (2018), DI modeliai išmoka „namų stiliaus“ (angl. *house style*) pagal savo mokymo duomenis – jie puikiai atpažįsta dažnus „kultūrinius atomus“ ir struktūras, tačiau dažnai praleidžia retus ar unikalius elementus, todėl generuoja generinius, stereotipinius artefaktus. Tagi DI estetika nėra neutrali – ji yra statistinė dominuojančių kultūrinių normų projekcija, o Manovich'iaus sisteminis šio proceso aprašymas teoriškai legitimuoja būtent tą mechanizmą, kurį kultūros industrijos kritikai laiko probleminiu: masinės kultūros standartų reprodukciją ir įtvirtinimą (Włusek, 2025).

Vienas iš centrinių Manovich'iaus DI estetikos projekto tikslų yra suprasti, kaip mašinoms padėti generuoti žmogui priimtina, malonią ir suprantamą estetiką. Šis siekis, nors ir pristatomas kaip techninis uždavinys, iš esmės aprašo kičo mechanizmą, kurį apibrėžė Greenberg'as (1989). Greenberg'as (1989) skiria avangardą, kuris eksperimentuoja su medijos specifika ir kritikuoja kultūros industriją, nuo kičo, kuris imituoja meno efektus be kritinio turinio. Kičas, pagal Greenberg'ą, yra imitacija be refleksijos, efekto simuliacija, skirta vartotojui patinkančio rezultato siekiui – būtent tai, ką Manovich'iaus DI estetikos projektas aprašo kaip optimizavimo tikslą. Grba's (2024) teigia, jog DI menas prarado savo kritinį potencialą ir tapo komercinės estetikos dalimi. Ankstyvieji generatyvaus meno eksperimentai buvo konceptualūs ir refleksyvūs, tuo tarpu šiuolaikinis DI generatyvumas yra instrumentalizuotas ir orientuotas į rinką. Tai atitinka Greenberg'o (1989) kičo sampratą: kičas nesiekia medijos savybių tyrinėjimo ar kritinio turinio, jis siekia efekto – „gražaus“, „malonaus“, „priimtino“ rezultato, kuris patiktų masiniam vartotojui. Manovich'iaus projektas, ieškodamas kaip mašinoms padėti generuoti tokią estetiką, iš esmės teoriškai aprašo kičo gamybos mechanizmą. Tosca (2023) teigia, kad DI vaizdo generatoriai, tokie kaip DALL-E 2, teigia kuriantys „originalius, realistiškus vaizdus“, tačiau iš tikrųjų jie optimizuoja populiariausias estetines preferencijas. Galima teigti, jog DI kuriama estetika yra masinės kultūros standartų projekcija,

optimizuota tam, kas veikia rinkoje. Suprantama, jog norima parduoti produktą ir pritraukti kuo daugiau generatyvių modelių vartotojų, tačiau toks optimizacija paremtas siekis stumia generuojamą estetiką link kičo. Manovich'iaus aprašydamas kaip DI mokosi iš statistinių dėsningumų ir generuoja priimtina estetiką, iš esmės aprašo kičo šablonų naudojimą, kurie užtikrina nuspėjamą vartotojo reakciją (Manovich & Arielli, 2024; Greenberg, 1989). Tai, kas pristatoma kaip techninis optimizavimas, iš tikrųjų yra kičo gamybos mechanizmo teorinis aprašymas. Visgi, generatyviosios DI sistemos kultūros produkcijoje neišvengiamai reprodukuoja dominuojančias estetines konvencijas, o ne kuria tikrai naujus stilius (Grba, 2026). Tai tiesiogiai atliepia Horkheimer'io ir Adorno (1947/2006) teiginiui, kad kultūros industrija ne inovuoja, o serializuoja. Manovich'ius, aprašydamas DI generavimo procesus, teoriškai legitimuoja šį serializacijos mechanizmą – ne kaip problemą, o kaip techninio optimizavimo tikslą.

Visgi grįžtant prie Greenberg'o kičo sampratos – tai suteikia kritinį rėmą Manovich'iaus DI estetikos projekto analizei. Greenberg'as (1989) skiria avangardą, kuris yra refleksyvus, kritiškas ir tyrinėja medijos savybes, nuo kičo, kuris yra imitacija, efekto simuliacija ir vartotojui patinkančio rezultato siekis. Manovich'iaus DI estetikos projektas, nors ir pristatomas kaip neutralus techninis tyrimas, iš esmės atitinka kičo logiką: optimizuoti DI produkciją pagal tai, kas „patinka“, kas „priimtina“, kas „natūralu“ žmogaus suvokimui. Bürger'is (1984) analizuoja, kaip avangardo judėjimai siekė sugriauti tradicinę meno instituciją ir integruoti meną į gyvenimo praktiką. Avangardo generatyvumas – siurrealistinis automatizmas, *Fluxus* instrukcijų menas, aleatorinė muzika – buvo kritinis gestas prieš buržuazinę meno autonomiją. Tačiau, kaip Bürger'is (1984) įspėja, avangardo kritika galiausiai buvo neutralizuota ir absorbuota į tą pačią instituciją, kurią siekė sugriauti. Šis procesas kartojasi su generatyviomis medijomis: tai, kas kadaise buvo avangardo eksperimentas su procedūriniu generavimu, tapo masinės produkcijos technologija (Grba, 2024). Manovich'iaus DI estetikos projektas, ieškodamas kaip mašinoms padėti generuoti „priimtina“ estetiką, teoriškai legitimuoja būtent šį technologinį tobulinimą – ne kaip problemą, o kaip techninio optimizavimo tikslą. Tai, kas Greenberg'ui (1989) buvo kičas – imitacija be kritinio turinio, efekto simuliacija, vartotojui patinkančio rezultato siekis – Manovich'ui tampa techninio optimizavimo tikslu. Tad kičas nėra autonomiškas kūrybinis aktas, jis yra mechaninė imitacija ir sutampa su Manovich'iaus ir Arielli's (2024) aprašymu, kaip DI mokosi iš duomenų ir generuoja estetiką.

Paradoksalu, bet Manovich'iaus ir jo bendraautorių diskursas apie DI estetiką, nors ir kritikuoja antropocentrinius mitus, pats prisideda prie mašinų antropomorfizavimo ir emocinio įsitraukimo su jomis kūrimo. Arielli's ir Manovich'ius (2022) teigia, kad DI kūryba yra „antropocentrinio mito“ dalis – idėja, jog kūrybiškumas yra unikaliai žmogiška savybė, yra mitas, kurį DI technologijos demaskuoja. Tačiau pati šio mito artikuliacija ir kritika paradoksaliai prisideda prie mašinų humanizavimo: kalbant apie DI „kūrybiškumą“, „estetiką“ ir „meną“, net kritiškai, yra neišvengiamai mašinoms priskiriamos žmogiškos savybės ir kuriamas emocinis ryšys su jomis. Tosca (2023) teigia, kad DI tyrinėtojai duoda mašinoms žmogiškus talentus, kaip kūryba ir vaizduotė, o tai sukelia vartotojams įkvėpimo ir nerimo mišinį. Šis diskursas, net jei kritiškas, prisideda prie mašinų antropomorfizavimo, nes kalbant apie DI „talentus“, „kūrybiškumą“ ir „vaizduotę“, priskiriant šias žmogiškas savybes yra humanizuojama technologija. Išryškėjantis avangardinis klausimas – ar mašininis kūrybinis procesas gali būti be žmogiško poreikio – nurodo, kad žmogus yra linkęs priskirti mašinai potencialiai žmogišką savybę. Tai reiškia, kad antropomorfizacija – mašinų humanizavimas – tiesiogiai veikia estetinį vertinimą ir emocinį įsitraukimą. Manovich'iaus diskursas apie DI estetiką, prisideda prie šio proceso: kalbant apie DI „mokymąsi“, „stilių“, „estetiką“ ir „kūrybiškumą“,

kuriamas emocinis ryšys su sistema. DI nuomonės formuotojai ir virtualios asmenybės veikiančios socialinėse medijose ir kuriančios emocinio įsitraukimo iliuziją yra vienas iš pavyzdžių. Tokios virtualios personas, įkūnydamos žmogiškus avatus, imituoja autentiškumą ir žmogiškas savybes. Visgi DI mokosi iš kultūrinių duomenų, ir interakcijų su DI generuotais elementais, tam, kad pateiktų dar labiau atpažįstamą ir įtraukų simuliakrą.

Taigi, Manovich'iaus sisteminis požiūris į DI estetiką, nors ir pristatomas kaip neutralus techninis projektas, iš kritinės perspektyvos gali būti suprantamas kaip kultūros industrijos mechanizmų teorinis aprašymas ir legitimacija. Jo akademinė pozicija atsiskleidžia aprašyme, kaip DI modeliai mokosi iš milžiniškų kultūrinių duomenų bazių ir generuoja naujus artefaktus pagal statistinius dėsningumus, optimizuodami tai, kas patinka masiniam vartotojui. Šis požiūris teoriškai pagrindžia kultūros industrializaciją: standartizuotos estetikos optimizavimas nėra neutralus techninis uždavinys, tai kultūros industrijos logikos įtvirtinimas algoritmų lygmeniu (Horkheimer & Adorno, 1947/2006; Włusek, 2025).

Šiame kontekste DI iškyla kaip akivaizdus naujosios kultūros industrijos simptomas. Treniruodamosi su milžiniškomis duomenų bazėmis, generatyviosios sistemos analizuoja praeities sėkmės formules ir kuria išskirtinai žmogui patinkančią, maksimaliai patogią kultūrinę produkciją. Kad šis vartojimo procesas būtų dar sklandesnis, pati generatyvioji medija yra tikslingai antropomorfizuojama – algoritmų sukurtiems objektams suteikiamas emociškai priimtinas, pažįstamas ir jaukus pavidalas, kuris užmaskuoja šaltą, mechaninį gamybos pobūdį.

4.3. Generatyvioji kultūros industrija šiandien

Ankstesniuose poskyriuose nustatyti du fundamentalūs argumentai: pirma, Horkheimerio ir Adorno kultūros industrijos mechanizmai – standartizacija, pseudoindividualizacija ir serializacija – yra technologiškai realizuojami generatyviosiose medijose; antra, Manovich'iaus sisteminis požiūris į DI estetiką ne tik aprašo, bet ir teoriškai legitimuoja kultūros industrijos logiką, o jo „priimtinos estetikos“ ieškojimas atitinka Greenberg'o kičo mechanizmą. Šiame poskyryje šie teoriniai argumentai siejami su konkrečiomis šiuolaikinėmis kultūros industrijos praktikomis, kuriose generatyvus DI veikia kaip pramoninė gamybos sistema: nuo masinės turinio gamybos iki virtualių pop žvaigždžių, nuo vartotojo kaip estetinio standarto šaltinio iki amato ir įgūdžio nykimo.

Generatyvus DI transformavo kultūros produkciją iš kūrybinės veiklos į pramoninį procesą. Ši transformacija pasireiškia trimis dimensijomis: mastu, greičiu ir kaina. Jei anksčiau vieno reklamos vaizdo sukūrimas reikalavo fotografo, dailininko, dizainerio ir produkcijos komandos, šiandien generatyviosios platformos leidžia per kelias sekundes sugeneruoti šimtus vaizdo variantų pagal vieną teksto komandą (Amankwah-Amoah et al., 2024). Tai nėra tik efektyvumo padidėjimas – tai fundamentali kultūros produkcijos logikos transformacija. Generatyvus DI keičia medijų ir kultūros industriją: automatizuojamos ne tik rutininės, bet ir kūrybinės užduotys – scenarijų rašymas, muzikos komponavimas, vizualinio turinio kūrimas, bei kartu yra pažeidžiami yra tokie kūrybiniai darbuotojai, kaip grafikos dizaineriai, iliustratoriai, žurnalistai, vertėjai (Berg et al., 2025). Bender'is (2025) šį procesą apibūdina kaip žmogiškojo kūrybinio darbo „išnykimą“ iš medijų industrijų: ne tik darbo vietų praradimą, bet ir kūrybinio proceso reikšmingumo eroziją. Tai atitinka Horkheimer'io ir Adorno (1947/2006) kultūros industrijos kritiką, kur kūrybinis darbas yra redukuojamas į mechaninę gamybą – tik šiandien ši mechanizacija yra algoritminė. Technologiniai pokyčiai kūrybinėse industrijose nėra nauji, tačiau, generatyvus DI reprezentuoja kokybinį šuolį: pirmą kartą technologija ne tik papildo,

bet ir pakeičia pačią kūrybinio sprendimo priėmimo funkciją (Erickson, 2024). Panašu, jog ne gamybos sparta, o kiekis ir individualizacijos galimybės tampa dominuojančios.

Virtualios pop žvaigždės ir DI influenceriai reprezentuoja aukščiausią pseudoindividualizacijos pasiekimą šiuolaikinėje kultūros industrijoje. Hatsune Miku, 2007 metais pristatyta japonų bendrovės Crypton Future Media kaip sintezatoriaus programinės įrangos įkūnytas talismanas, tapo pirmuoju globaliu virtualios pop kultūros fenomenu: ji surengė holografinius koncertus tūkstantinėms auditorijoms visame pasaulyje, išleido šimtus albumų ir sukaupė milijonus gerbėjų (Toccoli, 2022). Miku yra tobulas pseudoindividualizacijos pavyzdys – ji turi „unikalią“ asmenybę, išvaizdą ir „balsą“, tačiau visa tai yra industrijos konstruktas, skirtas kurti ryšiui su vartotoju ir potencialiu pirkėju. Lil Miquela, kompiuteriu sugeneruota nuomonės formuotoja, 2016 metais pasirodžiusi „Instagram“ platformoje, sukaupė per 3 milijonus sekėjų ir bendradarbiavo su tokiais prekių ženklais kaip „Prada“, „Calvin Klein“ ir „Samsung“ (Dee, 2025). Ji dalijosi asmeninėmis istorijomis, išreiškė politines nuomones ir simulavo emocijas – visa tai yra scenarijaus rašytojų ir rinkodaros specialistų sukonstruota naratyvo produkcija (Dee, 2025). FN Meka, 2022 metais pasirašęs sutartį su įrašų kompanija „Capitol Records“ kaip pirmasis DI sukurtas repo atlikėjas, reprezentavo dar radikalesnę kultūros industrijos logiką: jo dainos buvo generuojamos algoritmiškai pagal populiariausių muzikinių kūrinių duomenų bazes, o jo asmenybė – sukonstruota pagal stereotipinius rasinius kultūros fragmentus, kas galiausiai lėmė sutarties nutraukimą ir sekėjų praradimą dėl kultūrinės apropiacijos kritikos (Waite, 2022). Šie pavyzdžiai atskleidžia, kaip generatyvi kultūros industrija realizuoja Horkheimer'io ir Adorno (1947/2006) pseudoindividualizacijos mechanizmą DI generatyvioje formoje: subjektas, kuris neegzistuoja kaip biologinė būtybė, tačiau iš pažiūros imituoja unikalią asmenybę, autentišką balsą ir tikrus jausmus. Tai atliepia ir Debord'o (1994/2006) aprašytą procesą kuomet imituojamas autentiškumas yra visiškai sukonstruotas pagal rinkos logiką. Visa tai yra kultūros industrijos standartizacijos proceso dalis.

Vienas iš labiausiai intriguojančių šiuolaikinės generatyviosios kultūros industrijos aspektų yra tai, kad vartotojai emociškai įsitraukia į DI objektus, kurie neturi jokios intencijos, subjektyvumo ar patirties. Virtualios pop žvaigždės, DI sugeneruoti nuomonės formuotojai ir generuoti socialinių medijų profiliai konstruoja emocinį ryšį su auditorija, nors patys neturi norų, jausmų ar sąmonės. Ši ryšį iš dalies palaiko aplink artefaktą kuriamas diskursas, marketingas ir papildoma kontekstinė informacija leidžianti vartotojams iš įvairesnių aspektų „susipažinti“ su virtualiu objektu taip jam suteikiant žmogiško įvairiapusio žmogiškumo. Visgi, pagal atliktą tyrimą galima matyti, jog šis efektas yra trapus – kai žmonės mano ar sužino, kad skaitmeninis objektas yra sukurtas DI, jie jį vertina prasčiau nei kai mano, kad jį sukūrė žmogus, ypač kai kūrinys siejamas su finansine nauda ar meno statuso pretenzija (Bara et al., 2025). Nors emocinis ryšys su skaitmeniniais objektais gali būti konstruojamas per žmogiškų savybių priskyrimo mechanizmą, šias savybes atėmus vartotojo simpatizavimas tampa sunkiau išlaikomas. Galima teigti, jog generatyvių sistemų kūrėjams yra strategiškai aktualu išmokyti mechanizmus atpažinti ir reprodukuoti tai, kas vartotojams yra familiaru ir pakankamai priimtina, kad nesukeltų atmetimo reakcijos. Generatyvi kultūros industrija šiuo atžvilgiu sukūrė naują estetinio standarto nustatymo mechanizmą: vartotojų elgesio duomenys – „patiktukai“, peržiūros, komentarai, dalijimosi rodikliai - tampa operacionalizuotais estetiniais sprendimais. Empiriniai tyrimai patvirtina, kad vartotojų „patiktukai“ koreliuoja su laboratoriniais estetinio patrauklumo matavimais ir buvo naudojami kaip tiksliniai kintamieji kuriant vaizdų estetinio vertinimo modelius (Thömmes & Hübner, 2020). DI modeliai treniruojami pagal tai, kas gauna daugiausiai vartotojų įsitraukimo, o tai reiškia, kad vartotojas netiesiogiai nustato estetines normas savo elgesiu. Tai yra kultūros industrijos

logikos kulminacija: ne kūrėjas, o rinka – tiksliau, algoritminė rinkos analizė – nustato estetinius standartus, o vartotojas savo elgesiu tampa netiesioginiu šių standartų formuotoju. Manovich'ius (2018) aprašo šį procesą kaip DI mokymąsi iš kultūrinių duomenų: DI modeliai išmoksta, kokie vizualiniai elementai, kompozicijos ir stiliai dažniausiai pasitaiko kartu su aukštu vartotojų įsitraukimu, ir optimizuoja savo generavimą pagal šiuos dėsningumus. Šis optimizavimo procesas drastiškai sumažina kolektyvinę naujų idėjų įvairovę: DI pagalba sukurti artefaktai tampa labiau panašūs vienas į kitą nei į sukurtus žmonių be DI pagalbos (Doshi & Hauser, 2024). Tai yra estetiškos homogenizacijos efektas, kurį Smith'as ir Southerton'as (2026) apibūdina kaip „estetinę alienaciją“ – vartotojai vis labiau vartoja kultūros produktus, kurie yra optimizuoti pagal jų pačių elgesio duomenis, o kartu optimizavimas pašalina tikrą kultūrinę įvairovę ir naujumą.

Skaitmeniniai duomenys apie kultūros vartojimą tampa ne tik tyrimo objektu, bet ir kultūros produkcijos įrankiu (Ho, 2006). Tai yra grįžtamojo ryšio kilpa: kultūros vartojimo duomenys maitina DI modelius, kurie generuoja kultūros produktus, kurie generuoja naujus vartojimo duomenis – ir taip toliau. Vienas iš labiausiai provokuojančių Manovich'iaus (2018, 2024) argumentų yra tai, kad generatyvus DI gali kurti vaizdus bet kurio kito istorinio menininko stiliumi be jokio įgūdžio mokymosi ar praktikos. Tai, kas anksčiau reikalavo metų intensyvaus mokymosi, techninės praktikos ir estetiško ugdymo, dabar yra redukuojama į teksto komandą (angl. *prompt*): „sukurk paveikslą Rembrandt'o stiliumi“. Manovich'ius (2018) šį procesą aprašo kaip demokratizaciją – DI leidžia kiekvienam vartotojui pasiekti bet kokio istorinio stiliaus estetiką. Tačiau iš kultūros industrijos kritikos perspektyvos tai yra amato ir įgūdžio devalvavimas - kūrybiniai darbuotojai pripažįsta, kad jų metų praktikos rezultatas – techninis įgūdis, estetiškas jautrumas, stilistinis unikalumas – yra sumenkinamas ir standartizuojamas (Öztaş & Arda, 2025). Generatyviosios technologijos ne papildo žmogaus kūrybiškumą, o pakeičia jį industriniais procesais, kurie lemia ne tik darbo vietų praradimą, bet ir paties kūrybinio proceso reikšmingumo eroziją (Öztaş & Arda, 2025, Bender, 2025). Galima sakyti, jog tai daro prielaidas kūrybos išstūmimui iš pačio kūrybinio proceso, paliekant tik procedūrinę gamybą. DI generavimas pagal stilistinius šablonus yra kičo gamybos mechanizmas, nes jis imituoja meno efektus be kritinio turinio ar autentiško kūrybinio proceso (Grba, 2026). Tai, ką Greenberg'as (1989) vadino kičo logika – imitacija be refleksijos, efekto simuliacija, technikos pakeitimas receptu – šiandien yra generatyviosios kultūros industrijos operacinis principas. Manovich'ius (2024c) pats aprašo šį procesą kaip „atskyrimą ir perrinkimą“ : DI išmoksta atskirti stilistinius elementus iš istorinių kūrinių ir juos surinkti naujais deriniais. Tačiau šis procesas pašalina tai, kas Bürger'io (1984) avangardo teorijoje buvo esminis kūrybinio akto elementas – kūrėjo intenciją, kritinę poziciją ir autentišką santykį su medija. Visgi DI generuojamas menas gali atitikti estetiškos patirties kriterijus, tačiau negali pakeisti autentiško kūrybinio proceso socialinės ir kultūrinės funkcijos.

Vertinant Manovich'iaus teoriją kaip kultūros industrijos simptomą, galima teigti, jog jis atskleidžia fundamentalią įtampą šiuolaikinėje DI estetikos teorijoje: tai, kas pristatoma kaip neutralus techninis tyrimas, iš tikrųjų yra ideologinis procesas, įtvirtinantis dominuojančias estetines normas ir kultūros industrijos mechanizmus algoritmo lygmeniu. Sisteminis požiūris, „priimtinos estetikos“ ieškojimas ir mašinų antropomorfizavimas – visi šie elementai prisideda prie kultūros industrijos tobulinimo, o ne jos kritikos. Generatyvi kultūros industrija šiandien reprezentuoja ne tik naują technologinę fazę, bet ir kultūros industrijos logikos užbaigimą. Horkheimer'is ir Adorno (1947/2006) aprašė kultūros industrijoje glūdinčią prieštarą: sistema, kuri imituoja kūrybiškumą, tuo pačiu jį naikina. Generatyvus DI šią prieštarą išsprendžia technologiškai: kūrybiškumas nebėra imituojamas – jis yra algoritmiškai

generuojamas pagal statistinius dėsningumus, optimizuojamas pagal vartotojų elgesio duomenis ir pateikiamas kaip autentiškas produktas. Virtualios pop žvaigždės ir DI influenceriai reprezentuoja pseudoindividualizacijos kulminaciją; agentiškas be veiksnio atskleidžia emocinio įsitraukimo simuliacijos mechanizmą; vartotojas kaip estetinio standarto šaltinis užbaigia kultūros industrijos grįžtamojo ryšio kilpą; o amato ir įgūdžio devalvavimas eliminuoja paskutinę kliūtį tarp kūrybinio darbo ir pramoninės gamybos. Generatyviosios medijos šiandien veikia kaip kultūros industrijos tobulėjimas – jos technologiškai realizuoja standartizacijos, pseudoindividualizacijos ir serializacijos mechanizmus. Avangardo generatyvumo idėjos, kurios gimė kaip kritinės praktikos, buvo absorbuotos industrijos ir paverstos efektyviais gamybos įrankiais. Lūžio momentas įvyko tada, kai generatyvumas tapo įrankiu, o ne kritika – kai procedūrinis generavimas, kadaise buvęs konceptualus eksperimentas, tapo masinės produkcijos technologija. Šiuolaikiniai pavyzdžiai – DI reklama, virtualios pop žvaigždės, DI sukurti nuomonės formuotojai, masinė socialinių medijų turinio gamyba – rodo, kaip generatyvi kultūros industrija veikia praktikoje: ji ne tik gamina kultūros produktus, bet ir formuoja estetines normas, standartizuoja kūrybiškumą ir konsoliduoja ekonominę galią technologinių platformų rankose. Tai, kas kadaise buvo avangardo kritika, tapo industrijos įrankiu; tai, kas kadaise buvo kūrybinis eksperimentas, tapo standartizuota gamyba.

5. Generatyviųjų kultūros objektų statusas

Ketvirtame skyriuje buvo nagrinėjama, kaip generatyviosios medijos funkcionuoja kultūros industrijos kontekste. Tačiau kultūros industrijos kritika, nors ir svariausia šio darbo ašis, neatsako į visame darbe figūruojančius tris kertinius klausimus – kas yra DI generuoto objekto autorius? Ar toks objektas gali būti autentiškas? Ir kokiai kultūrinei kategorijai jis priklauso? Šie klausimai kyla iš pačios generatyvumo logikos struktūros. Kaip galima matyti iš antrame skyriuje pateikto avangardo bei DI generatyvumo palyginimo – šios trys ašys yra pagrindinės probleminės šakos kalbant apie generatyviu būdu sukurtus objektus. Generatyvus objektas atsiranda be tradicinio autoriaus, kuris kiekvieną sprendimą priima sąmoningai; jis neturi originalo, iš kurio būtų tiesiogiai nukopijuotas; ir jis sunkiai telpa į nusistovėjusias kultūrines kategorijas – nei meno, nei kičo, nei reprodukcijos tradicine prasme. Šis skyrius struktūruojamas kaip šių trijų klausimų analizė. Pradedant autorystės klausimu per Barthes'o ir Foucault'o teorinę prizmę, Manovich'iaus ir Arielli'o autorystės modelius bei Eldagsen'o „promptografijos“ sampratą, tęsiant su autentiškumo klausimu – Benjamin'o auros koncepcija kaip atspirties tašku, generatyvaus objekto kaip sintezės be originalo specifika ir proceso autoriteto klausimu ir skyrių pabaigiant platesniu ontologiniu klausimu: ar generatyvūs objektai priklauso kategorijai „menas“, „kičas“, ar formuoja trečią, dar neapibrėžtą kategoriją.

5.1. Autoriaus klausimas

Milijonams žmonių kasdien generuojant vaizdus, tekstus ir muzikines kompozicijas per tekstines užklaudas, tradicinė autorystės samprata – vienas kūrybinis subjektas, turintis intenciją ir realizuojantis ją kūrinyje – tampa teoriškai nepakankama. Šiame poskyryje pateikiama analitinė prieiga, kuri leistų suprasti, kas vyksta autorystės plotmėje, kai kūrybinis procesas yra paskirstytas tarp žmogaus ir generatyviosios sistemos. Autorystės klausimas generatyviojo meno kontekste nėra naujas: jis buvo keliamas jau ankstyvojo kompiuterinio meno eroje, kai Cohen'as klausė, kas yra kūrėjas, kai sistema generuoja vaizdą (Shanken, 2009). Tačiau šiuolaikinių generatyviųjų sistemų mastelis ir prieinamumas suteikia šiam klausimui naują aktualumą ir naują sudėtingumą.

DI generatyviosiose sistemose nykstant konkrečiai autorystės ribai kyla pagunda konstatuoti „autoriaus mirtį“, kurią iškėlė Barthes'as (1984/2022). Generatyviojo meno kontekste Barthes'o argumentas yra patrauklus, nes jis tarsi suteikia teorinį pagrindą teiginiui, kad DI generuoti objektai gali turėti prasmę ir vertę nepriklausomai nuo to, ar jie turi „tikrą“ autorių. Tačiau ši paralelė yra teoriškai netiksli. Barthes'o (1984/2022) „autoriaus mirtis“ remiasi suvokimu – jis kalbėjo apie tai, kaip skaitytojas interpretuoja tekstą, o ne apie tai, kaip tekstas atsiranda. Generatyviojo meno kontekste kyla ne interpretacijos, bet kūrybos klausimas: kas priima sprendimus, kas atsako už rezultatą, kam priklauso kūrinys. Šiems klausimams Barthes'o teorija suteikia tik dalinį atsakymą. Autorių teisių sistema, meno rinkos vertinimo mechanizmai, kuratorystės praktikos – visos jos reikalauja identifikuoti autorių kaip atsakingą subjektą. Kai Eldagsen'as 2023 metais laimėjo fotografijos apdovanojimą - „*Sony World Photography Award*“ - su DI generuotu vaizdu ir atsisakė priimti prizą, jis sąmoningai bandė iššaukti institucinį diskursą: sistema, kuri buvo sukurta remiantis prielaida, kad kūrinys turi autorių, susidūrė su kūriniu, kurio institucinis autorystės statusas buvo iki galo neapibrėžtas (Eldagsen, 2023). Eldagsen'as (2023) save DI vizualų kūryboje vadina direktoriumi, kuris užsiima bendrine kūryba kartu su sistema, kuri gali praturtinti kūrybiškumą, tačiau pačių kūrinių neidentifikuoja kaip fotografijų, nors jie vizualiai ir gali būti į jas panašūs. Šis gestas parodo, kad Barthes'o (1984/2022) „autoriaus mirtis“ kaip teorinis teiginys negali pilnai atsakyti į autoriaus klausimą DI generuotų objektų kontekste.

Foucault'as siūlo konceptualiai tikslesnę prieigą, teigdamas, jog autorius nėra psichologinis subjektas, kurio intencija paaiškina kūrinį, bet „autoriaus funkcija“ – specifinis diskursinis mechanizmas, kuris reguliuoja, kaip tekstai įgyja statusą, kaip jie sklinda ir kam priskiriama jų prasmė (Foucault, 1994/2024). Autoriaus funkcija nėra universali – ji veikia skirtingai skirtinguose diskursuose ir skirtingose istorinėse epochose. Moksliniam tekstui XVIII amžiuje autoriaus vardas buvo garantas tiesos, teikiantis autoritetą. Literatūros tekstui autoriaus funkcija veikia kitaip: ji organizuoja interpretacijos galimybes, apibrėžia, kaip tekstas gali būti skaitomas ir kokios prasmės jam gali būti priskiriamos (Foucault, 1994/2024). Šis analitinis modelis gali būti taikomas generatyviojo meno kontekstui. DI generuotų objektų autorystės problema gali būti grįsta ne suvokimu kas „tikrai“ sukūrė kūrinį, bet diskursinė, sprendžianti kaip autoriaus funkcija veikia, kai kūrybinis procesas yra paskirstytas tarp žmogaus ir sistemos. Foucault'o (1994/2024) perspektyvoje klausimas „kas yra autorius?“ yra klausimas apie tai, kokias funkcijas atlieka autoriaus vardas – ką jis legitimuoja, ką riboja, kaip organizuoja prasmės priskyrimo tvarką. DI kontekste šios funkcijos yra pertvarkomos: autorystė nebegali būti grindžiama vieno subjekto intencija ir kontrole, bet taip pat ir nėra pašalinama, o veikiau perskirstoma tarp kelių agentų ir kelių proceso momentų. Autoriaus funkcija, pasak Foucault'o (1994/2024), yra susijusi su nuosavybės teisėmis, atsakomybe ir bausmės galimybe: autorius yra tas, kuriam priskiriama atsakomybė už tai, ką tekstas sako. DI generuotų objektų atveju ši atsakomybė yra neapibrėžta – ir šis neapibrėžtumas nėra neutralus. Jis naudojamas tiek teisinėje, tiek komercinėje praktikoje: technologijų kompanijos, kurių sistemos generuoja kūrinius, dažnai vengia priimti autorystę (ir su ja susijusią atsakomybę), tuo pat metu pretenduodamos į komercinę naudą iš generuotų objektų.

Praktinis atsakymas į autorystės klausimą generatyviajame mene dažnai formuluojamas per „promptografijos“ sąvoką. Eldagsen'as (2023) šį terminą pasiūlė kaip savarankiškos kūrybinės praktikos pavadinimą: „promptografas“ yra tas, kuris rašo tekstines užklausas, kuriomis remiantis sistemos generuoja vizualinį turinį iš generatyvinių sistemų latentinės erdvės. Šis terminas pabrėžia, kad tekstinės instrukcijos formulavimas yra kūrybinis aktas, kuriame kalba tampa vaizdo generavimo instrumentu. Manovich'ius ir Arielli's (2024) šią praktiką analizuoja pasitelkdami dvi figūras. Pirmoji – ekfrazė (angl. *ekphrasis*): kalbos naudojimas jau turimam vaizdiniam sumanymui perteikti, kuomet kūrėjas turi aiškų vidinį vaizdą ir naudoja tekstą kaip instrukciją jo realizavimui, formuluoja detalų aprašymą, tikslina ir koreguoja, kol sistema pagamina tai, kas jau buvo įsivaizduota (Manovich & Arielli, 2024). Antroji – hipotipozė (angl. *hypotyposis*): žodžiais sukeliamas vaizdinys, kai kūrėjas pateikia aprašymą neturėdamas konkretaus vaizdo galvoje ir konstruoja jį palaipsniui atsižvelgdamas į sistemos pasiūlymus, kuri pati „įsivaizduoja“ rezultatą (Manovich & Arielli, 2024). Manovich'ius ir Arielli's teigia, kad iteratyvaus generavimo procese šie du poliai dažnai susilieja – tai, kas pradžioje buvo neapibrėžta hipotipozė, palaipsniui tampa tikslesne ekfrazė, kūrėjas vis geriau suformuluoja tai, ko nori. Ši ekfrazės ir hipotipozės dialektika parodo, kad autorystė „promptografijoje“ nėra nei visiškai žmogiška, nei visiškai sisteminė – ji yra dinamiškas, iteratyvus procesas, kuriame žmogaus intencija ir sistemos generavimo logika nuolat derasi. Manovich'ius (2018) šį poslinkį aprašo: „DI eroje žmogaus vaidmuo kūrybos procese pasikeičia iš kūrimo į atranką. Menininkas tampa DI sistemos rezultatų kuratoriumi.“ Kiek vėliau, Manovich'ius ir Arielli's (2024) siūlo du konkrečius autorystės modelius: „autorius kaip atrinkėjas“ – žmogus iš daugelio sugeneruotų variantų atranka geriausius (šiam modelyje kūrybinis veiksmas yra kuratorinis, o ne generatyvus) ir „autorius kaip instrukcijų teikėjas“ – žmogus valdo sistemą lingvistinėmis instrukcijomis, atstovaujantis „naujesnę netiesioginės autorystės formą“ (Manovich & Arielli, 2024). Šie modeliai parodo, kad autorystė generatyviame kontekste nėra binarinis klausimas (yra autorius arba nėra), bet spektras nuo

minimalaus žmogaus dalyvavimo iki maksimalaus. Tai taip pat atskleidžia, kad visi šie modeliai yra „sumaišytos autorystės“ (angl. *remixed authoriality*) formos – Manovich'iaus ir Arielli'o (2024) sąvoka, apibūdinanti situaciją, kurioje DI generuoti kūriniai yra ne vieno kūrybinio proto produktas, bet įvairių kultūrinių įtakų mišinys, kuriame sistema veikia kaip terpė, per kurią „platus žmogaus išraiškų, idėjų ir kultūrinių artefaktų spektras yra apdorojamas ir perinterpretuojamas“. Šią poziciją papildė Peters'as (2025), kuris generatyvaus kūrėjo vaidmenį sieja su avangardo konstruktyvistų precedentu: menininkas kaip inžinierius, dirbantis su sistemingais principais ir technologinėmis priemonėmis, o ne su romantiniu įkvėpimu. Skirtumas vis dėlto išlieka esminis – konstruktyvistinis inžinierius kontroliavo kiekvieną savo konstrukcijos elementą; „promptografas“ deleguoja sistemos generavimo logiką, kurios pilnai nekontroliuoja.

Galiausiai, autorystės klausimas generatyviajame kontekste yra ir institucinis klausimas. Autorystė svarbi ten, kur ji atlieka konkrečias funkcijas: teisinės (autorių teisių apsauga), ekonomines (komercinės naudos paskirstymas), kultūrines (prestižo ir reputacijos priskyrimas) ir etines (atsakomybė už kūrinio pasekmes). Meno kontekste autorystės klausimas yra esminis, nes menas kaip institucija yra grindžiamas prielaida, kad kūrinys yra individualios arba kolektyvinės kūrybinės vizijos realizacija. Generatyvūs objektai kelia šiai prielaidai iššūkį, todėl Eldagsen'o gestas su fotografijos apdovanojimu sukėlė institucinį diskursą: jis ne tik laimėjo prizą, bet ir atskleidė, kad institucija neturėjo analitinių įrankių, leidžiančių identifikuoti, kas čia yra „autorius“ ir ar toks kūrinys apskritai priklauso jos kompetencijos laukui (Eldagsen, 2023). Kūrybinės industrijos kontekste autorystės klausimas veikia kitaip: kultūros industrija nėra suinteresuota individualios autorystės apsauga – ji yra suinteresuota efektyvia produkcija ir platinimu. Generatyviosios sistemos yra idealus kultūros industrijos instrumentas būtent todėl, kad jos pašalina autorystės klausimą kaip gamybos kliūtį. Šiame kontekste Foucault'o autoriaus funkcija – kaip atsakomybės ir nuosavybės priskyrimo mechanizmas – nėra pašalinama, bet perkeliama: nuo individualaus kūrėjo prie platformos ar kompanijos, kuri valdo generatyvinę sistemą.

5.2. Autentiškumo klausimas

Autorystės klausimas, aptartas ankstesniame poskyryje, yra neatsiejamai susijęs su autentiškumo klausimu: jei autorius yra neapibrėžtas arba autorystė yra paskirstyta tarp sistemos ir žmogaus, ar tai reiškia, kad generatyvus objektas negali būti autentiškas? Meno teorijoje autentiškumas dažnai siejamas su originalumu – kūrinys yra autentiškas, jei jis yra unikalus ir nėra kopija (Tosca, 2023). Fotografijos teorijoje autentiškumas siejamas su proceso tiesioginiu ryšiu su tikrove – fotografija yra autentiška, nes ji yra šviesos, atsispindėjusios nuo realaus objekto, fiksacija (Włusek, 2025). Kultūros teorijoje autentiškumas siejamas su kilme ir kontekstu – objektas yra autentiškas, jei jis kilo iš specifinės kultūrinės tradicijos ir praktikos (Epstein et al., 2023). Generatyvieji objektai kelia iššūkį visoms trimis autentiškumo sampratoms skirtingais būdais.

Benjamin'o (1935/1969) aprašyta kūrinio aura ir mechaninė reprodukcija yra natūralus atspirties taškas autentiškumo klausimui generatyviame kontekste. Benjamin'as (1935/1969) teigė, kad technologinė reprodukcija, kaip fotografija ir kinas, naikina meno kūrinio „aurą“: jo unikalumą, jo buvimą konkrečioje vietoje ir laike, jo tiesioginį ryšį su tradicija ir ritualu. Reprodukcija atplėšia kūrinį nuo jo „autentiško egzistavimo“ ir perkelia jį į naują kontekstą, kuriame jis yra tik kopija – funkcionaliai identiška originalui, bet ontologiškai skirtinga (Benjamin, 1935/1969). Ši perspektyva gali būti taikoma generatyviems objektams kaip analogija – jei fotografija naikina tapybos aurą, tai generatyvios sistemos naikina fotografijos, tapybos ar apskritai vizualaus meno aurą. Tačiau

Benjamin'as rašė apie kūrinio reprodukciją – apie tai, kas atsitinka, kai originalas yra kopijuojamas (Benjamin, 1935/1969). Generatyvus objektas nėra konkretaus originalo kopija: jis yra statistinė sintezė, sukurta iš milijonų šaltinių. Galima teigti, jog DI generatyvume nėra originalo, kurio aura galėtų būti prarandama, nes nėra konkretaus originalo, iš kurio kopija būtų daroma. Šią ontologinę specifiką Włusek'as (2025) apibūdina kaip esminį pokytį nuo mechaninės reprodukcijos logikos: generatyvus vaizdas nėra reprodukcija, bet sintezė – jis neturi pirminio šaltinio, iš kurio galėtų būti atplėštas. Manovich'iaus teorija čia suteikia tikslesnę analitinę prieigą nei vien Benjamin'o reprodukcijos paradigma. Manovich'ius (2024) apibūdina generatyvų procesą per „atskyrimo ir perrinkimo“ principą: generatyvios sistemos išskaido kultūrinę tradiciją į statistinius komponentus ir rekombinuoja juos pagal tikimybinės taisyklės. Tai reiškia, kad generatyvus objektas nėra jokio konkretaus kūrinio kopija – jis yra kultūrinės normos materializacija, statistinio centro įkūnijimas. Benjamin'o auros sąvoka aprašo tai, kas prarandama, kai originalas yra reprodukuojamas; Manovich'iaus „atskyrimo ir perrinkimo“ principas aprašo tai, kas vyksta, kai nėra jokio originalo: kultūrinė tradicija yra išskaidoma į statistinius fragmentus ir rekombinuojama pagal tikimybinių gramatiką, kuri nėra jokio konkretaus kūrėjo intencija. Šia prasme generatyvus objektas neturi struktūrinio gebėjimo turėti aurą, nes nėra originalo, iš kurio ji galėtų kilti. Šią poziciją papildo Manovich'iaus ir Arielli'o (2024) „familiarumo efekto“ koncepcija: generatyvi sistema statistiškai linksta generuoti objektus, kurie atrodo pažįstami ir atpažįstami, nes jos tikimybinių modelis orientuotas į dažniausiai pasitaikančius kultūrinius derinius. Šis efektas yra susijęs su autentiškumo klausimu: generatyvus objektas atrodo autentiškas todėl, kad jis atitinka kultūrinę normą, kurią žiūrovas yra internalizavęs. Tai yra, generatyvus objektas imituoja autentiškumą per statistinį atitikimą kultūrinei normai. Manovich'ius (2018) šią situaciją dar aprašo kaip „dirbtinį platonizmą“: generatyvios sistemos ne kopijuoja konkrečius objektus, bet realizuoja jų statistinį idealą – tai, kaip turėtų atrodyti tipinis šio žanro, stiliaus ar tradicijos kūrinys. Šia prasme generatyvus objektas yra „hiperautentiškas“ – jis atitinka kultūrinę normą tiksliau nei bet kuris konkretus originalas, nes jis yra tos normos statistinis centras, o ne jos individuali variacija. Vis dėlto DI generatyvume yra prarandamas ryšys su kūrybine tradicija ir ritualu – ir tai turi pasekmes objekto suvokimui. Bara et al. (2025) empiriškai parodė, kad žiūrovui sužinojus, jog kūrinys yra sukurtas algoritmo, o ne žmogaus rankos, jo patyriminė patirtis suprastėja. Šis tyrimas suteikia empirinį pagrindą Benjamin'o auros sąvokai generatyviame kontekste: aura čia veikia ne kaip fizinis unikalumas, bet kaip receptinis efektas – žinojimas apie kūrybinį procesą ir jo tradiciją lemia, ar kūrinys patiriamas kaip autentiškas. Manovich'iaus ir Arielli'o (2024) teorija tai pat pritaria, jog toks patirties suprastėjimas nėra estetinis, nes generatyvieji objektai dažnai yra vizualiai patrauklūs, tačiau žiūrovas jaučia, kad buvo pateikta ne individualus kūrybinis sprendimas.

Benjamin'o teorija yra naudinga ir dar vienu aspektu. Jis teigė, kad „auros“ praradimas turi politines pasekmes: reprodukcija demokratizuoja meną, padaro jį prieinamą masėms, tačiau kartu pašalina jo ritualinę funkciją ir paverčia jį politinės manipuliacijos instrumentu (Benjamin, 1935/1969). Ši politinė įžvalga išlieka aktuali ir generatyviame kontekste: DI generatyvumas demokratizuoja kūrybinę produkciją – kiekvienas gali generuoti vaizdus, tekstus, muzikines kompozicijas – tačiau kartu šis demokratizavimas tarnauja kultūros industrijos standartizacijos logikai. Manovich'ius (2018) šią demokratizacijos tendenciją vertina dviprasmiškai: viena vertus, DI suteikia kūrybines galimybes tiems, kurie anksčiau neturėjo prieigos prie kūrybinių įrankių; kita vertus, ši demokratizacija yra grindžiama tuo pačiu statistiniu kultūrinės normos orientavimusi, kuris riboja kūrybinę įvairovę. Generatyvumas kaip emancipacija ir generatyvumas kaip manipuliacija yra ne alternatyvios galimybės, bet dvi tos pačios struktūros pusės.

Klausimas, ar statistiškai generuotas vaizdas gali būti autentiškas, neturi vienareikšmio atsakymo. Autentiškumas nėra objekto savybė, bet santykinis efektas, priklausantis nuo institucinio konteksto, suvokiminio konteksto ir žinojimo apie kūrybinį procesą. Generatyvieji objektai gali būti autentiški tam tikrose sąlygose – kai jie yra sąmoningai pozicijuoti kaip kritinė praktika, kai jų kūrybinis procesas yra matomas ir reflektuojamas, kai jie veikia instituciniame kontekste, kuris suteikia jiems kultūrinį statusą. Tačiau kultūros industrijos kontekste, kuriame generatyvumas yra standartizuotos produkcijos instrumentas, autentiškumo klausimas yra struktūriškai pašalinamas – ir tai yra ne atsitiktinis rezultatas, bet sisteminė kultūros industrijos logikos pasekmė.

5.3. Menas, kičas ar trečia kategorija?

Autorystės ir autentiškumo klausimai, aptarti ankstesniuose poskyriuose, veda prie platesnio ontologinio klausimo: kokiai kultūrinei kategorijai priklauso generatyvieji objektai? Kultūrinė kategorija gali lemti, kur objektas eksponuojamas, kaip jis įkainojamas, kaip jis interpretuojamas ir kokios vertybės jam priskiriamos (Levine, 1988). Generatyvieji objektai kelia iššūkį nusistovėjusioms kultūrinėms kategorijoms, ir šio iššūkio analizė reikalauja grįžti prie klasikinių kultūros teorijos dichotomijų – pirmiausia prie Greenberg'o meno ir kičo perskyros.

Anot Greenberg'o (1939/1989) suformuluotos dichotomijos, menas yra tai, kas kuria naujus suvokimo ir estetinės patirties modelius; kičas yra tai, kas imituoja meno formas, bet pašalina jų kritinį ir transformacinį potencialą, paversdamas juos lengvai suvartojamu produktu. Kičas, pasak Greenberg'o (1939/1989), yra kultūros industrijos produktas imituojantis meninę patirtį per „netiesioginį patyrimą ir suklaidotus pojūčius“, nereikalaudamas iš žiūrovo jokio estetinio darbo. Manovich'iaus ir Arielli'o (2024) „familiarumo efekto“ koncepcija yra teoriškai artima Greenberg'o kičo apibrėžimui. Greenberg'as aprašo kičą kaip sąmoningą imitaciją – kičo kūrėjas žino, kad imituoja, ir sąmoningai pašalina kritinį potencialą. Manovich'iaus ir Arielli'o (2024) perspektyvoje generatyvios sistemos nekuria kičo sąmoningai: jos statistiškai orientuojasi į kultūrinį centrą ne dėl ideologinio pasirinkimo, bet dėl tikimybinės generavimo logikos. Šia prasme generatyvus objektas yra „struktūrinis kičas“ – ne imitacija, bet statistinė norma, kuri atitinka kičo funkciją be kičo intencijos. Tai taip pat sutampa ir su pirmame skyriuje minėtu Manovich'iaus bei Arielli'o (2024) „dirbtiniu platonizmu“ – generatyvi sistema realizuoja kultūrinės normos statistinį idealą, kaip turėtų atrodyti tipinis šio žanro kūrinys, kuris yra orientuotas į atpažinimą, o ne į transformaciją. Tačiau ši dichotomija turi struktūrinių apribojimų. Pirma, ji yra griežtai binarinė: objektas yra arba menas, arba kičas, ir nėra tarpinių kategorijų. Antra, ji yra grindžiama prielaida, kad menas yra identifikuojamas pagal savo kritinius ir transformacinius parametrus – tačiau šie parametrai yra istoriškai kintantys ir instituciškai konstruojami. Trečia, ji neatsižvelgia į tai, kad tas pats objektas gali funkcionuoti skirtingose kultūrinėse kategorijose ir skirtinguose kontekstuose. Remiantis ketvirtame skyriuje pateikta analize, būtų galima skubotai teigti, jog DI generuoti vaizdai yra kičas – tačiau tai apibrėžtų tik konkrečiame kontekste, kultūros industrijose, randamus vaizdus. Generatyvieji objektai atskleidžia visus tris Greenberg'o dichotomijos apribojimus: jie nesutampa nei su meno, nei su kičo kategorija tiksliai, jų kritinis potencialas priklauso nuo institucinio konteksto, o jų kultūrinė kategorija gali kisti laikui bėgant.

Levine'as (1988) parodė, kad kultūros objektų priskyrimas „aukštai“ ar „žemai“ kultūrai yra konstruojamas ir gali kisti. Vienas populiariausių Levine'o (1988) pavyzdžių – Shakespear'as, kuris XIX amžiuje buvo populiarios kultūros dalis: jo pjesės buvo rodomos turgavietėse ir teatruose, kuriuose žiūrovai valgė, gėrė ir šūkavo. XX amžiuje jis tapo „aukštosios kultūros“ simboliu – jo

kūriniai buvo perkelti į akademinius teatrus ir priskirti elitinei kultūrai (Levine, 1988). Šis istorinis procesas atskleidžia, kad kultūrinė kategorija nėra fiksuota objekto savybė – ji yra instituciškai konstruojama ir gali keistis laikui bėgant. Generatyvieji objektai šiandien dažniausiai yra traktuojami kaip „žemos“ kultūros arba komercinės produkcijos produktai – jie asocijuojami su masiniu turiniu, platformų ekonomika ir kultūros industrija (Amankwah-Amoah et al., 2024; Smith & Southerton, 2026). Tačiau Levine'o perspektyva leidžia klausti: ar šis statusas yra permanentinis? Ar generatyvieji objektai gali, kaip Shakespear'o kūryba, pereiti iš vienos kultūrinės kategorijos į kitą? Viena vertus, generatyviems objektams trūksta struktūrinės savybės, kuri istoriškai leido kultūros objektams pereiti į aukštosios kultūros kategoriją – unikalumo ir neatkuriamumo. Shakespear'o pjesės buvo perkeltos į akademinius teatrus, nes jos galėjo būti traktuojamos kaip unikalūs tekstiniai artefaktai; tuo tarpu, generatyvūs objektai yra struktūriškai dauginami ir kintantys. Kita vertus, generatyvus menas jau turi savo kritinius diskursus, teorines refleksijas ir istorines genealogijas. Kai kurie generatyvaus meno atstovai, kaip Eldagsen'as, jau veikia aukštosios kultūros institucijose – galerijose, muziejuose, tarptautiniuose konkursuose. Šiame kontekste Manovich'iaus (2001) „naujų medijų logikos“ koncepcija suteikia papildomą analitinę perspektyvą. Manovich'ius (2001) teigė, kad naujos medijos nėra tiesiog nauji turiniai senuose kontekstuose – jos transformuoja pačią kultūros produkciją ir recepcijos logiką. Generatyviosios medijos, kaip naujų medijų logikos kulminacija, transformuoja ne tik tai, kaip kuriami objektai, bet ir tai, kaip jie gali būti klasifikuojami ir vertinami. Levine'o (1988) aukštos ir žemos kultūros dinamika aprašo, kaip kultūros objektai pereina tarp kategorijų dėl institucinių ir socialinių procesų; Manovich'iaus (2001) naujų medijų logika nurodo, kad generatyvios medijos gali keisti pačią klasifikavimo infrastruktūrą kaip kategorijos yra konstruojamos. Tai atveria dar vieną svarstytiną dichotomiją: objektas tarp originalo ir reprodukcijos.

Reflektuojant Benjamin'o (1935/1969) teoriją, originalas egzistuoja tik vienoje fizinėje kopijoje ir turi tiesioginį ryšį su kūrėjo ranka; reprodukcija yra funkcionaliai identiška originalui, bet ontologiškai skirtinga, nes jai trūksta originalo fizinio unikalumo. Generatyvus objektas nėra nei vienas, nei kitas: jis nėra unikalus ta prasme, kaip originalas (sistema gali generuoti begalę panašių variantų), tačiau jis nėra ir reprodukcija ta prasme, kaip kopija (jis neturi originalo, iš kurio būtų nukopijuotas). Jis yra kažkas trečia: statistinė sintezė, kuri yra unikali kiekvienu konkrečiu generavimo momentu, nes tikimybiniai procesai niekada tiksliai nesikartoja, tačiau nėra unikali ta prasme, kurią tradiciškai priskiria originalui (Włusek, 2025). Generatyvūs objektai dažnai atrodo vizualiai malonūs ir kultūriškai „teisingi“ – ne todėl, kad jie yra kopijos konkretaus originalo, bet todėl, kad jie atitinka kultūrinę normą, kurią žiūrovas yra internalizavęs (Manovich & Arielli, 2024). Ši charakteristika suteikia generatyviems objektams savitą kultūrinę funkciją: jie yra kultūros veidrodžiai, atspindintys ne tikrovę tiesiogiai, bet kultūrinę normą, kuri buvo dominuojanti jų mokymo duomenų bazėje. Šia prasme jie yra savotiška kultūros archeologija – jie atkuria tai, kas buvo statistiškai centras tam tikroje kultūrinėje tradicijoje, ir tai daro matomu kaip atskirą objektą. Tačiau šis simuliakras nėra neutralus: jis atspindi ne visą kultūros įvairovę, bet jos statistinį centrą – dominuojančias estetines normas, hegemonines reprezentacijas, dažniausiai pasikartojančius vizualinius sprendimus. Grba's (2026) šiame kontekste tiesiogiai kelia klausimą apie generatyvaus meno ir kičo santykį, teigdamas, kad DI generuotų objektų struktūrinis orientavimasis į kultūrinį centrą yra struktūriškai artimas kičo logikai Greenberg'o prasme, tačiau kartu nurodo, kad ši sąsaja nėra neišvengiama ir priklauso nuo to, kaip generatyvi sistema yra naudojama.

Manovich'iaus ir Arielli'o (2024) perspektyvoje generatyvieji objektai yra latentinės erdvės produktai – erdvės, kurioje skirtingos medijų formos yra koduotos kaip vektoriai ir kurioje tekstinės užklauskos

yra navigacijos instrumentas. Ši sąvoka pabrėžia, kad generatyvus vaizdas nėra jokio realaus objekto ar įvykio reprezentacija – tai yra statistinė tikimybė, kaip galėtų atrodyti toks objektas ar įvykis, remiantis milijonais ankstesnių pavyzdžių. Manovich'ius (2024) šią specifiką papildo per kultūrinės atminties kondensato sąvoką: generatyvus objektas yra ne originalus, ne reprodukcija, ne dokumentas – jis yra kultūrinės normos materializacija, statistinio centro įkūnijimas. Šios teorijos leidžia pasiūlyti preliminarą trečios kategorijos apibrėžtį: generatyvūs kultūros objektai yra nei originalai, nei reprodukcijos – tai yra kultūrinės normos artefaktai. Jų ontologinis statusas yra statistinis: jie egzistuoja kaip tikimybiniai kultūrinės tradicijos kondensatai, kurie yra unikalūs kiekvienu konkrečiu generavimo momentu, struktūriškai orientuoti į kultūrinį centrą, o ne į jo pakraščius. Šis statusas neturi tiesioginio precedento nei meno, nei kičo, nei reprodukcijos kategorijose ir tai reiškia, kad jo analizei reikalingi nauji analitiniai instrumentai. Reyes'as (2025) šiame kontekste siūlo generatyvius objektus traktuoti kaip naują semiotinę kategoriją – ženklo formą, kurios referentas yra ne konkretus objektas, bet statistinė kultūrinė norma. Tokia prieiga leidžia išvengti ir kičo, ir meno kategorijų, ir tuo pat metu paaiškina, kodėl generatyvūs objektai dažnai sukelia familiarumo, bet ne autentiškumo jausmą.

Galiausiai, kyla klausimas, kurį netiesiogiai skatina sugretinimas su Greenberg'o dichotomija: ar generatyvioji estetika yra struktūriškai susieta su kultūros industrijos logika, ar ji gali egzistuoti kaip savarankiška kritinė praktika? Jei generatyvumas yra struktūriškai determinuotas kultūros industrijos logikos, tai bet kokia generatyvi estetika yra iš esmės kičas Greenberg'o prasme. Tačiau jei generatyvumas gali būti naudojamas kaip kritinis instrumentas, tai generatyvi estetika gali peržengti šią dichotomiją. Ankstyvojo kompiuterinio meno istorija, aptarta antrame skyriuje, suteikia empirinį argumentą: Cohen'o, Molnár'os ir Mohr'o praktikos parodė, kad generatyvi sistema gali būti naudojama kaip tyrimo instrumentas ir kritinė praktika, o ne tik kaip masinės produkcijos mechanizmas (Shanken, 2009). Eldagsen'o „promptografija“ yra šiuolaikinis šios tradicijos tęsimas: jo gestas su fotografijos apdovanojimu („*Sony World Photography Award*“) buvo ne komercinis, bet conceptualus – jis naudojo generatyviąją sistemą kaip kritinį instrumentą meno institucijų ir fotografijos kategorijų kvestionavimui (Eldagsen, 2023). Šiuos pavyzdžius papildo Grba's (2024), kuris analizuoja, kaip generatyviojo meno praktikai sąmoningai pozicionuoja savo kūrybą prieš kultūros industrijos standartizacijos logiką – naudodami generatyvias sistemas ne kaip produkcijos, bet kaip refleksijos ir kritikos instrumentus. Horkheimer'io ir Adorno (1947/2006) kultūros industrijos kritika, aptarta ketvirtajame skyriuje, suteikia prieštaraujantį argumentą: kultūros industrija turi tendenciją pasisavinti kritines praktikas ir jas neutralizuoti – paversti jas produktais, kurie imituoja kritiškumą, bet iš tikrųjų tarnauja standartizacijos logikai. Generatyvusis menas, kurio sisteminės inspiracijos yra siejamos su avangardiniais gestais, jau yra plačiai pasisavintas komercinių platformų ir kūrybinių industrijų (Bender, 2025; Chow et al., 2026). Empiriniu tyrimu įrodyta, jog generatyvios sistemos nors ir didina individualų kūrybinį produktyvumą, mažina kolektyvinę turinio įvairovę – tai yra, masiniu lygmeniu jos veikia kaip homogenizacijos, o ne diversifikacijos instrumentas (Doshi & Hauser, 2024). Manovich'iaus pozicija šiame klausime yra ambivalentiška. Manovich'ius (2018) pripažįsta, kad generatyvios sistemos turi struktūrinę tendenciją orientotis į kultūrinį centrą – ir šia prasme jos yra kultūros industrijos standartizacijos mechanizmo technologinė realizacija. Tačiau Manovich'ius (2024) taip pat nurodo, kad generatyvios sistemos gali būti naudojamos kaip kultūrinės atminties tyrimo instrumentai – kaip priemonės, leidžiančios vizualizuoti ir analizuoti kultūrinės tradicijos statistinius centrus ir pakraščius. DI generatyvumas, gali būti laikomas kaip santykių tinklas tarp kūrėjo, sistemos, institucinio konteksto ir recepcijos (Celis Bueno

et al., 2025). Šiose perspektyvose generatyvi estetika be kultūros industrijos logikos yra įmanoma, tačiau tik kaip sąmoninga ir nuolat reflektuojama pozicija, o ne kaip technologinė duotybė.

Šio skyriaus analizė atskleidė, kad generatyvieji kultūros objektai kelia iššūkį visoms trims tradicinėms teorinėms prieigoms. Autorystės klausime Foucault'o autoriaus funkcijos koncepcija pasirodė produktyvesnė nei Barthes'o „autoriaus mirtis“: generatyviame kontekste autorystė nėra pašalinama, bet perskirstoma ir perkeliama. Manovich'iaus ir Arielli'o autorystės modeliai – atrinkėjas, instrukcijų teikėjas, „sumaišyta autorystė“ – aprašo šią perskirstytą autorystę kaip spektrą, o ne kaip binarinį klausimą. Tačiau visi šie modeliai veikia skirtingai meno ir kultūros industrijos kontekstuose: meno kontekste autorystės klausimas yra esminis kūrinio vertei; kultūros industrijos kontekste jis yra struktūriškai pašalinamas kaip gamybos kliūtis. Autentiškumo klausime Benjamin'o auros koncepcija išlieka teoriškai perspektyvi, tačiau reikalauja adaptacijos: generatyvus objektas neturi originalo, kurio aura galėtų būti prarandama, tačiau jis netenka ryšio su kūrybine tradicija ir ritualu – ir tai turi empiriškai patvirtintų pasekmių jo recepcijos kokybei (Bara et al., 2025). Autentiškumas generatyviame kontekste yra ne objekto savybė, bet santykinis efektas, priklausantis nuo institucinio ir recepcinio konteksto. Kultūrinės kategorijos klausime generatyvūs objektai yra kultūrinės normos artefaktai – Manovich'iaus (2024) kultūrinės atminties kondensatai – kurie yra statistiškai unikalūs, tačiau struktūriškai orientuoti į kultūrinį centrą. Šis statusas reikalauja trečios kategorijos, kuri dar nėra teoriškai išplėtotą – ir jos kūrimas yra vienas iš atvirų šio tyrimo tęstinumo klausimų. Galiausiai, klausimas, ar galima generatyvi estetika be kultūros industrijos logikos, turi ambivalentišką atsakymą: taip – tačiau tik kaip sąmoninga ir nuolat reflektuojama pozicija prieš struktūrinį pasisavinimo spaudimą.

Išvados

1. Generatyviosios medijos kaip sąvoka apima tris skirtingus reiškinius – generatyvųjį meną, generatyviasias medijas ir generatyviąją kultūros industriją – kurių kiekvienas turi skirtingą santykį su kūrybos procesu, autorystės klausimu ir kultūrine funkcija. Generatyvumo principas nėra vienalytis: jis gali reikšti tiek kritinę eksperimentinę praktiką, tiek standartizuotą masinės gamybos mechanizmą. Šis skirtumas yra esminis tolesnei analizei ir neleidžia generatyvumo traktuoti kaip neutralios technologinės kategorijos.
2. Avangardo generatyvumo tradicija – nuo siurrealistinio automatizmo ir *OuLiPo* kombinatorikos iki *Fluxus* instrukcijų meno ir aleatorinės muzikos – suformavo principus, kurie struktūriškai atitinka šiuolaikinio generatyvaus DI veikimo logiką: atsitiktinumas, taisyklė, procedūra ir autoriaus pasitraukimas iš proceso. Tačiau genealoginė analizė atskleidžia esminį skirtumą: avangarde šie principai buvo sąmoninga kritinė pozicija prieš buržuazinę meno autonomiją ir kultūros industriją, o ne neutrali techninė priemonė. Šiuolaikinis generatyvumas perėmė avangardo forminius principus, atskirdamas juos nuo jų kritinio turinio.
3. Manovich'iaus teorinis projektas – grindžiamas „dirbtinio platonizmo“, kultūrinės atminties rekombinacijos ir „atskyrimo ir perrinkimo“ koncepcijomis – suteikia tikslų analitinį aparatą generatyviosios kultūros aprašymui, tačiau turi struktūrinę ribą: jo aprašomoji pozicija konformistinę estetiką pateikia kaip neišvengiamą sisteminį faktą, o ne kaip kultūrinę problemą. Tuo būdu Manovich'iaus teorija veikia ne tik kaip analitinis įrankis, bet ir kaip legitimacijos mechanizmas – ji suteikia akademinį pagrindą tam procesui, kurį Horkheimer'is ir Adorno (1947/2006) apibūdintų kaip kultūros industrijos standartizacijos logiką nauju techniniu pavidalu.
4. Kultūros industrijos logika transformuoja generatyvumą iš kritinės praktikos į standartizuotą gamybos sistemą trimis tarpusavyje susijusiais mechanizmais: politinio tikslo apvertimu – subversyvūs avangardo įrankiai tampa korporatyvinio efektyvumo priemone; technologinės kontrolės centralizacija – generatyviosios sistemos reikalauja milžiniškų infrastruktūrinių išteklių, kuriuos monopolizuoja kelios stambios technologijų korporacijos; ir estetiniu konformizmu – latentinėje erdvėje veikiantis „dirbtinis platonizmas“ struktūriškai atmeta formos kraštutinumus, politinį radikalumą ir nepopuliarias kultūrines formas, optimizuodamas produkciją masiniam vartojimui.
5. Generatyviosios kultūros objektų statusas negali būti vienareikšmiškai apibrėžtas nei kaip menas, nei kaip tradicinis kičas Greenberg'o (1939/1989) prasme. Autorystės klausimas generatyviame DI kontekste atskleidžia struktūrinį paradoksą: kūrėjo pasitraukimas iš proceso čia nėra kritinis gestas, kaip avangarde, o technologinė duotybė be kritinio matmens. Autentiškumo klausimas – Benjamin'o (1969) auros koncepcijos šviesoje – atskleidžia, kad generatyviosios sistemos gamina pseudo-autentiškumą per statistinį familiarumo efektą, o ne per istorinį vienkartiškumą. Generatyviosios kultūros industrijos produktai sudaro naują kultūrinę formą, kuriai adekvataus analitinio aparato kūrimas išlieka atviru teorinės darbotvarkės klausimu.

Literatūros sąrašas

1. Amankwah-Amoah, J., Abdalla, S., Mogaji, E., Elbanna, A., & Dwivedi, Y. K. (2024). The impending disruption of creative industries by generative AI: Opportunities, challenges, and research agenda. *International Journal of Information Management*, 79, 102759. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2024.102759>
2. Anantrasirichai, N., & Bull, D. (2022). Artificial intelligence in the creative industries: A review. *Artificial Intelligence Review*, 55, 589-656. <https://doi.org/10.1007/s10462-021-10039-7>
3. Arielli, E., & Manovich, L. (2022). AI-aesthetics and the anthropocentric myth of creativity. *NODES*, 1 (19-20).
4. Bara, I., Ramsey, R., & Cross, E. S. (2025). AI contextual information shapes moral and aesthetic judgments of art. *Cognition*, 257, 106063. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2025.106063>
5. Bender, S. (2025). Generative-AI, the media industries, and the disappearance of human creative labour. *Media Practice and Education*, 26(2), 200-217. <https://doi.org/10.1080/25741136.2024.2355597>
6. Benjamin, W. (1969). The work of art in the age of mechanical reproduction. In H. Arendt (Ed.), *Illuminations* (pp. 217-251). Schocken Books. (Originalus darbas išspausdintas 1935).
7. Berg, J., Gmyrek, P., & Bescond, D. (2025). Generative AI and the media and culture industry. *International Labour Organization*. <https://www.ilo.org/publications/generative-ai-and-media-and-culture-industry>
8. Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms*. Routledge.
9. Bomba, F., & De Angeli, A. (2025). Agency and authorship in AI art: Transformational practices for epistemic troubles. *International Journal of Human-Computer Studies*, 205, 103652. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2025.103652>
10. Bürger, P. (1984). *Theory of the avant-garde*. University of Minnesota Press.
11. Celis Bueno, C., Chow, P.-S., & Popowicz, A. (2025). Not "what," but "where is creativity?": towards a relational-materialist approach to generative AI. *AI & Society*, 40, 339-351. <https://doi.org/10.1007/s00146-024-01921-3>
12. Chow, P.-S., Celis Bueno, C., & Pereira, G. (2026). Generative AI and creative practices: Four critical keywords between the artworld and the creative industries. *Media, Culture & Society*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/01634437261434828>
13. Coen Collins, A. (2026). Garbage in, garbage out? How the monster of AI art reflects human fault, bias, and capitalism in contemporary culture. *AI & Society*. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02799-5>
14. Čepinskienė, G. (n.d.) Raymond Queneau. [žiūrėta 2026-04-29]. <https://www.vle.lt/straipsnis/raymond-queneau/>
15. Debord, G. (2006). *Spektaklio visuomenė* (D. Gintalas, Vert.). Kitos Knygos. (Originalus darbas išspausdintas 1994)
16. Dee. (2025m. sausio 29d.) Lil Miquela: The Virtual Influencer Who Redefined Reality. [žiūrėta 2026-04-22]. <https://virtuality.fun/blog/lil-miquela-virtual-influencer-redefined-reality>
17. Doshi, A. R., & Hauser, O. P. (2024). Generative AI enhances individual creativity but reduces the collective diversity of novel content. *Science Advances*, 10(28), eadn5290. <https://doi.org/10.1126/sciadv.adn5290>
18. Epstein, Z., Hertzmann, A., Herman, L., Mahari, R., Frank, M. R., Groh, M., Schroeder, H., Smith, A., Akten, M., Fjeld, J., Farid, H., Leach, N., Pentland, A., & Russakovsky, O. (2023). Art

- and the science of generative AI: A deeper dive. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2306.04141>
19. Erickson, K. (2024). AI and work in the creative industries: Digital continuity or discontinuity? *Creative Industries Journal*, 1-21. <https://doi.org/10.1080/17510694.2024.2421135>
 20. Fehér, K. (2024). Exploring AI media: Definitions, conceptual model, research agenda. *Journal of Media Business Studies*, 21(4), 340-363. <https://doi.org/10.1080/16522354.2024.2340419>
 21. Foucault, M. (1980). Nietzsche, Genealogy, History. In D. Bouchard (Ed.), *Language, Counter-Memory, Practice: Selected Essays and Interviews* (pp. 139-164). Ithaca, NY: Cornell University Press. <https://doi.org/10.1515/9781501741913-008>
 22. Galanter, P. (2003). What is generative art? Complexity theory as a context for art theory. In GA20036th Generative Art Conference.
 23. Goodfellow, P. (2024). The distributed authorship of art in the age of AI. *Arts*, 13(5), 149. <https://doi.org/10.3390/arts13050149>
 24. Grba, D. (2024). Art Notions in the Age of (Mis)anthropic AI. *Arts*, 13(5), 137. <https://doi.org/10.3390/arts13050137>
 25. Grba, D. (2026). Generative AI, art, and kitsch. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2602.11353>
 26. Greenberg, C. (1989). Avant-garde and kitsch. *Art and culture: Critical essays* (pp. 3–21). Beacon Press. (Originalus darbas išspausdintas 1939)
 27. Ho, M.-T. (2026). Cultural analytics amid the rise of generative AI: Critical insights for human-AI cocreative cultural studies. *AI & Society* 41, 749-752. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02489-2>
 28. Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (2006). Apšvietos dialektika: filosofiniai fragmentai (G. Mikelaitys, Vert.). Margi raštai. (Originalus darbas išspausdintas 1947)
 29. Jurkėnaitė-Epih, A. (n.d.) John Cage. [Žiūrėta 2026-04-29]. <https://www.vle.lt/straipsnis/john-cage/>
 30. Laba, N. (2024). Engine for the imagination? Visual generative media and the issue of representation. *Media, Culture & Society*, 46(8), 1599-1620. <https://doi.org/10.1177/01634437241259950>
 31. Lee, H.-K. (2022). Rethinking creativity: Creative industries, AI and everyday creativity. *Media, Culture & Society*, 44(3), 601-612. <https://doi.org/10.1177/01634437221077009>
 32. Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
 33. Manovich, L. (2018). *AI aesthetics*. Strelka Press.
 34. Manovich, L. (2024). Separate and reassemble: Generative AI through the lens of art and media histories. *MATRIZES*, 18(2), 7-18. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v18i2p7-18>
 35. Manovich, L., & Arielli, E. (2024). Artificial aesthetics. <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
 36. Nannicelli, T. (2025). Mass AI-art: A moderately skeptical perspective. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 83(4), 343-357. <https://doi.org/10.1093/jaac/kpaf026>
 37. Nietzsche, F. (2006). *On the genealogy of morality*. Cambridge University Press. (Originalus darbas išspausdintas 1887)
 38. Ono, Y. (2000). *Grapefruit: A book of instructions and drawings* (J. Lennon, Introduction). Simon & Schuster. (Originalus darbas išspausdintas 1964).
 39. Öztaş, Y. E., & Arda, B. (2025). Re-evaluating creative labor in the age of artificial intelligence: A qualitative case study of creative workers' perspectives on technological transformation in creative industries. *AI & Society*, 40, 4119-4130. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02180-6>

40. Peters, J. (2025) Generative AI and the avant-garde: bridging historical innovation with contemporary art. *AI & Society* 40, 6407–6424. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02410-x>
41. Reyes, E. (2025). Generative media: Sign, metaphor, and experience. *Digital Age in Semiotics & Communication*, 7, 62-79. <https://doi.org/10.33919/dasc.24.7.4>
42. Shanken, E. A. (2009). *Art and electronic media*. Phaidon Press.
43. Smith, N., & Southerton, C. (2026). AI and aesthetic alienation: The image and creativity in contemporary culture. *Social Science Computer Review*, 44(1), 170-179. <https://doi.org/10.1177/08944393251361449>
44. Somaini, A. (2023). *Algorithmic images: Artificial intelligence and visual culture*. Grey Room, 93, 74-115. https://doi.org/10.1162/grey_a_00383
45. Sundararajan, L. (2021). Harold Cohen and AARON: Collaborations in the last six years (2010–2016) of a creative life. *Leonardo*, 54(4), 412–417. https://doi.org/10.1162/leon_a_01906
46. Thömmes, K., & Hübner, R. (2018). Instagram likes for architectural photos can be predicted by quantitative balance measures and curvature. *Frontiers in Psychology*, 9, 1050. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01050>
47. Toccoli, A. (2022m. liepos 29d.) The History of Hatsune Miku: From Vocaloid Voice Synthesizer to International Pop Icon. [Žiūrėta 2026-04-22]. <https://voyapon.com/hatsune-miku-vocaloid/>
48. Tosca, S. (2023). Good artists copy, great artists steal: Creativity and originality in a new media landscape. Emerald Publishing. <https://doi.org/10.1108/978-1-80455-952-920231007>
49. Valyi-Nagy, Z. (2023). *Vera Molnár's programmed abstraction: Computer graphics and geometric abstract art in postwar Europe* [daktaro disertacija, University of Chicago]. <https://doi.org/10.6082/uchicago.6511>
50. Waite, T. (2022m. rugpjūčio 26d.) Who is FN Meka, the AI rapper cancelled for digital blackface? [Žiūrėta 2026-04-22]. <https://www.dazeddigital.com/music/article/56833/1/who-is-fn-meka-the-ai-rapper-cancelled-for-digital-blackface-capitol-gunna>
51. Włusek, M. (2025). From Mechanical Reproduction to Generative AI: A Critical Intervention into AI-Generated Images. *Przegląd Kulturoznawczy*, 2025, 508-519. <https://doi.org/10.4467/20843860PK.25.038.22966>