

Маргарита  
РЕПИНА

*искусство*  
БУДУЩЕГО

[ *как ИИ меняет арт-рынок* ]

П[АРТ]ЕР

Издательство АСТ  
Москва

УДК 004.8:7  
ББК 32.81:85  
Р41

П[АРТ]ЕР

*Все права защищены.  
Любое использование материалов данной книги,  
полностью или частично, без разрешения  
правообладателя запрещается*

**Репина, Маргарита Олеговна.**

Р41 Искусство будущего: как ИИ меняет арт-рынок / М. Репина — Москва: Издательство АСТ, 2025. — 144 с. — (ПАРТер. Лекции).

ISBN 978-5-17-164839-8

Генеративное ИИ-искусство — один из самых противоречивых сегментов современного арт-рынка. Но является ли оно настоящим искусством? Может ли искусственный интеллект заменить человеческое творчество? Какие тренды формируются в этой новой области и какие факторы определяют ценность произведений, созданных машинами?

Эта книга исследует захватывающие перспективы использования ИИ в создании, сохранении и коммерциализации искусства, одновременно поднимая важные этические и юридические вопросы, возникающие вокруг этих процессов. Она станет незаменимым путеводителем для всех, кто стремится разобраться, каким образом технологии меняют облик мира искусства.

УДК 004.8:7  
ББК 32.81:85

ISBN 978-5-17-164839-8

© Репина Маргарита Олеговна, текст, 2024  
© УПРАВИС, 2025  
© Оформление. ООО «Издательство АСТ», 2025

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО</b>	<b>7</b>
<b>ВВЕДЕНИЕ. ИЛИ ПОЧЕМУ ИССЛЕДОВАТЬ РЫНОК ИИ-ИСКУССТВА ТАК ВАЖНО?</b>	<b>8</b>
ИИ-искусство в научной литературе	11
<b>ГЛАВА 1. ЭСТЕТИКА ИСКУССТВ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ИСТОРИКО-ХУДОЖЕСТВЕННОМ КОНТЕКСТЕ</b>	<b>17</b>
1.1 Истоки ИИ-искусства	19
Этап 1. Рождение генеративного искусства (1960–1970)	36
Этап 2. Упадок движения генеративного искусства (1980–1990-е гг.)	39
Этап 3. Эра GAN и блокчейна (2008–2021)	42
Этап 4. Восстановление после краха криптовалют и рост высокотехнологичного генеративного искусства (с 2022 г. по настоящее время)	46
1.2. Роль движения DADA, оп-арта и концептуального искусства в эстетике генеративного искусства искусственного интеллекта	46

Кинетическое искусство	48
Оп-арт	50
Поп-арт	50
Минимализм	55
Концептуальное искусство	55
1.3. Эстетика современного генеративного ИИ-искусства	60
Цифровой поп-арт	70

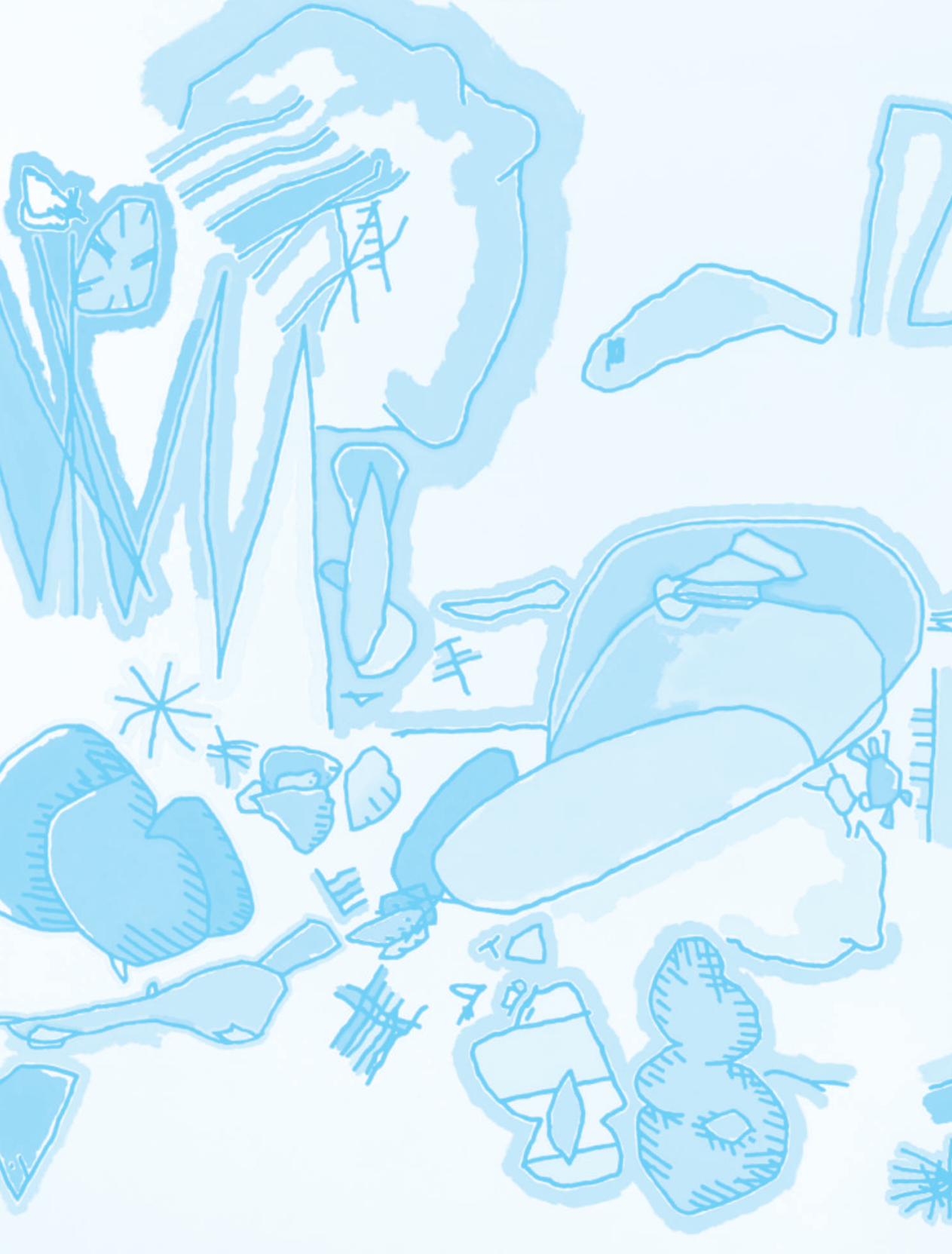
## **ГЛАВА 2. ЦЕННОСТЬ ГЕНЕРАТИВНОГО ИСКУССТВА ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА 77**

2.1. Коммерческая ценность генеративного искусства искусственного интеллекта	79
Послевоенные художники	82
Вера Мольнар против Бриджит Райли	84
Современные коммерчески успешные художники	86
2.2. Взаимосвязь между волатильностью криптовалютного рынка и рынком генеративного искусства на основе ИИ	89
2.3. Социальная и сущностная ценность ИИ-искусства	95

## **ГЛАВА 3. ПЕРСПЕКТИВЫ РЫНКА ГЕНЕРАТИВНОГО ИИ-ИСКУССТВА 103**

3.1. Размер рынка генеративного ИИ-искусства	105
--	-----

<b>3.2. Перспективы рынка генеративного ИИ-искусства</b>	<b>110</b>
1. Растущее институциональное признание генеративного ИИ-искусства	112
2. Развитие технологии генеративного искусственного интеллекта и специальных инструментов для художников	113
3. Рост кураторской экспертизы в сфере генеративного искусства	114
4. Уменьшение спекулятивного мотива после краха криптовалютного рынка в 2022 году	115
<b>3.3 Регулирование искусства, генерируемого ИИ: друг или враг творчества?</b>	<b>117</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b>	<b>127</b>
<b>ИЗБРАННАЯ БИБЛИОГРАФИЯ</b>	<b>132</b>



# ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Вы отправитесь в увлекательное путешествие по миру эстетики генеративного ИИ-искусства, узнаете, какие факторы определяют его стоимость, почему одни ИИ-изображения стоят десятки миллионов долларов, а другие никому не нужны и бесплатно, может ли ИИ-искусство попасть в музейную коллекцию, отличается ли ценообразование на рынке традиционного искусства и сгенерированного с помощью искусственного интеллекта. И наконец, какие перспективы ждут рынок ИИ-искусства до 2032 года и нужно ли его регулировать.

# ВВЕДЕНИЕ. ИЛИ ПОЧЕМУ ИССЛЕДОВАТЬ РЫНОК ИИ-ИСКУССТВА ТАК ВАЖНО?

*«Если бы у меня был хороший компьютер, я бы успевал догонять свои мысли за выходные, если когда-нибудь отстану от них. Компьютер был бы отличным начальником».*

Энди Уорхол, «Философия Энди Уорхола», 1975 г.<sup>1</sup>

В 2018 году было опубликовано новое исследование, посвященное значению наскальной живописи. Работа была сосредоточена на осмыслении человечеством астрономических знаний, которыми обладали древние цивилизации. Исследование показало, что несколько образцов европейской наскальной живописи, в том числе в пещере Ласко, были созданы для записи дат с помощью символов животных, которые представляли собой созвездия,

---

<sup>1</sup> «Warhol and the Amiga». The Andy Warhol Museum. <https://www.warhol.org/exhibition/warhol-and-the-amiga/> (дата обращения: 09.10. 2023)

в контексте прецессии равноденствий.<sup>2</sup> Эти открытия выявили необычайно глубокую и долгую связь между искусством и технологиями, основанную на сути искусства как фундаментальной человеческой деятельности.

История современного компьютерного искусства восходит к 1950-м годам, но в последние годы оно переживает революционные трансформации с появлением генеративного ИИ-искусства, которое полностью переосмыслило традиционные творческие подходы. ИИ-искусство вызывает серьезные дебаты, затрагивающие вопрос о том, угрожает ли использование искусственного интеллекта самой сути художественного творчества и традиционного арт-рынка. В свете этих изменений книга посвящена исследованию эстетики, ценности и стоимости современного генеративного ИИ-искусства на арт-рынке.

В последние годы генеративное ИИ-искусство нашло свое место на мировой арт-сцене, бросая вызов границам традиционного арт-рынка, включая продажи произведений ИИ-искусства высокого уровня на Sotheby's и Christie's, а также выставки генеративных работ в MoMA в Нью-Йорке и Центре Помпиду в Париже. Эстетика современного генеративного ИИ-искусства до сих пор остается слабо изученной и практически не имеет серьезной исследовательской базы. Одной

---

<sup>2</sup> Martin B. Sweatman and Alistair Coombs, «Decoding European Palaeolithic Art: Extremely Ancient Knowledge of Precession of the Equinoxes», *Athens Journal of History* 5, no. 1 (31 января 2019 г.): 1–30.

из ключевых целей книги было исследование и структурирование современных подходов к современному ИИ-искусству, которое активно продается на арт-рынке. Генеративное ИИ-искусство основано на работе с обширными цифровыми инструментами, методами и стилями, с помощью которых создаются разнообразные картины: от геометрических абстрактных композиций, корни которых уходят в искусство дадаистов и оп-арт, до изображений в стиле поп-арт.

Коммерческая ценность генеративного ИИ-искусства также начала получать признание: самые известные произведения продаются на аукционах за большие суммы и вызывают значительный интерес среди инвесторов, поскольку основным стимулом для покупки является прибыль, а не интерес к искусству. Однако потребительские предпочтения существенно изменились после «криптозимы» 2022 года. Этот феномен побуждает нас изучить факторы, способствующие росту экономической, социальной и сущностной ценности генеративных произведений искусства. Является ли генеративное ИИ-искусство хорошей инвестицией по сравнению с традиционным современным (с 1970-х г.) и послевоенным искусством (1945–1970 гг.) и как коллекционеры воспринимают его социальную и внутреннюю ценность по сравнению с традиционными формами искусства? Данному вопросу посвящена вторая часть книги.

Мы углубимся в многогранные аспекты ИИ-искусства, проливая свет на динамические взаимоотношения между эстетикой, коммерческой ценностью и спекулятивными мотивами на рынке современного искусства, включая анализ возможных сценариев развития рынка генеративного ИИ-искусства. Кроме того, в книге рассматривается и то, как

правовая система реагирует на формирующийся ландшафт ИИ-искусства и будущего искусства в эпоху цифровых технологий.

## **ИИ-искусство в научной литературе**

Стоит отметить, что монографии по истории искусств, в том числе «Всемирная история искусства» Хью Хонора и Джона Флеминга, не содержат какого-либо обзора искусства искусственного интеллекта и, в частности, цифрового искусства. В то же время есть отдельные исследования, посвященные теме цифровых технологий и охватывающие раннюю историю генеративного искусства начиная с его зарождения в 1950–60-х годах, а также традиционные художественные течения, повлиявшие на его концепции и эстетику, включая «Цифровое искусство» Кристианы Пол и статью Филиппа Галантера «Что такое GenArt». Философские аспекты ИИ-искусства, в том числе вопрос о том, можно ли считать искусством работы, созданные с помощью ИИ, рассматривается в ряде академических работ, в том числе в книге Пола Кроутера «Онтология и эстетика цифрового искусства» и «Искусство в эпоху искусственного интеллекта» Джоанны Зилинской. В большинстве упомянутых работ утверждается, что генеративное искусство — это отдельное художественное направление, использующее технологии как инструмент исследования границ человеческого творчества.

В то же время в существующей научной литературе эстетика генеративного искусства ИИ не классифицируется.

Одна из основных целей этой книги — создать первую научную классификацию эстетики генеративного ИИ-искусства, тем самым восполнить существующий пробел в академической литературе. Методологические основы классификации ИИ-искусства были разработаны на основе книги Кевина Ф. Маккарти «Исполнительское искусство в новую эпоху», в которой даны базовые классификации компьютерного искусства как вида медиаискусства. Кроме того, созданная классификация эстетики генеративного искусства основана на исследованиях визуального оформления произведений художественных движений, повлиявших на подъем генеративного искусства в середине 20 века, в том числе книг Дитмара Элгера «Дадаизм» и книги Даниэля Марцони «Концептуальное искусство». Анализ веб-сайтов и каталогов работ генеративных художников, в том числе таких пионеров генеративного искусства, как Чарльз Цури, Джон Уитни, Вера Мольнар, и современных художников, включая Рефика Анадол, Дмитрия Черняка, Майка Винкельмана (Beeple) и многих других, работы которых широко продаются в аукционах Sotheby's и Christie's. Недавно обнаруженные компьютерные произведения искусства Энди Уорхола 1980-х годов были исследованы Мэриан Маццоне в статье «Энди Уорхол: вычислительное мышление, вычислительный процесс». Кроме того, особого внимания исследователей генеративного искусства заслуживает онлайн-каталог компьютерного искусства музея Виктории и Альберта в Лондоне, где собрана уникальная коллекция ранних генеративных работ на бумаге, которые послужили отличным источником для изучения эстетики генеративного искусства 20 века. Профессиональной художественной критики генеративного искусства искусственного интеллекта не так

уж много, за исключением нескольких статей, включая недавнюю публичную заметку Джерри Зальца о выставке Рефика Анадола в MoMA. Целью книги является разработка подхода к критической оценке произведений генеративного ИИ-искусства в современном мире.

## Ценность генеративного искусства

Исследование ценности генеративного ИИ-искусства — тема, которая остается относительно малоизученной в академической литературе. Хотя фундаментальная методология оценки ценности искусства в целом подробно рассматривается в работе Майкла Финдли под названием «Ценность искусства», книга углубляется в исторические коммерческие и эмоциональные аспекты ценности искусства. Примечательно, что он расширяет свой анализ, включив в него ценность искусства в эпоху криптографии, особо подчеркивая коммерческую, социальную и внутреннюю ценность NFT на арт-рынке. Общая основа оценки инвестиционной стоимости искусства как основной характеристики коммерческой ценности искусства хорошо раскрыта Мелани Герлис в книге «Искусство как инвестиция». Однако не существует научной литературы, конкретно оценивающей коммерческую и важную ценность генеративного искусства ИИ. Попытка восполнить этот пробел предпринята в книге.

Связь между коммерческой ценностью цифрового искусства и рынком криптовалют имеет решающее значение для оценки ценности генеративного ИИ-искусства.

Волатильность рынка криптовалют в связи с ценами на арт-NFT рассматривается в нескольких научных статьях, в том числе в статье «Волатильность. Побочные эффекты в новостях NFT и на финансовых рынках» Ижи Вана, «Проблемах владения в крипто случаях» Джастина Бернброка и «Все, что твердо, тает в Эфириуме<sup>3</sup>: дивный новый (художественный) мир NFT» Анны Нотаро. Книга заполняет пробелы в анализе генеративного ИИ-искусства с использованием первичных данных и эконометрического анализа. В частности, социальная ценность ИИ-искусства освещается в упомянутых ранее философских академических работах, например в книге Бай Лю «Аргументы в пользу развития искусства искусственного интеллекта: обладает ли искусство ИИ творчеством, мотивацией, самосознанием и эмоциями?», в то же время книга предлагает более широкий взгляд на нынешнее и будущее социальное влияние генеративного ИИ-искусства.

## Рынок генеративного ИИ-искусства

Рынок генеративного ИИ-искусства мало освещен в научной литературе. Стоит отметить, что стандарты аналитики арт-рынка, в том числе «The Art Basel and UBS Global Art Market Report» Клэр МакЭндрю и отчеты ArtTactic, не выделяют генеративное ИИ-искусство в отдельный сегмент и рассматривают только NFT в целом. Агентство

---

<sup>3</sup> Игра слов: *Etherium* – название криптовалюты, что означает «эфир».