



LUNDS
UNIVERSITET

Institutionen för kulturvetenskaper

[Konst]^X

*- En kvalitativ undersökning av kuratorers upplevelser av AI-konstens
första möte med konstsvrige*



Figur 1: *Portrait of Edmond de Belamy* av Generative Adversarial Network (CC0)

Författare: Norea Nyström

Examensarbete i digitala kulturer

Vårterminen 2020

Handledare: Moa Petersén

Förord

Under arbetets gång har jag haft ett stort stöd från min handledare Moa Petersén och jag vill tacka för hennes förtroendefulla engagemang, den granskande läsningen och vägledningen som jag har fått ta del av.

Jag vill även rikta ett stort tack till informanterna som har tagit sig tid till att medverka i intervjuerna och ingående har delat med sig av sina erfarenheter och upplevelser av AI-konst.

Tack!

Norea Nyström

Lund, 28 maj 2020

Abstract

This dissertation intends to examine how the Swedish art world is responding to the exposure of artwork which has been produced using artificial intelligence as a tool. Based on qualitative interviews with curators, who have developed and formed exhibitions of AI-art, this study aims to investigate if an acceptance of such art could occur.

In 2019 two of Sweden's most reputable art institutions, Fotografiska and Tekniska Museet, introduced artificial intelligence to their galleries for the first time, followed by Moderna Museet in 2020. These exhibitions will be used in this thesis to examine the field and exemplify what can be done with AI-techniques in the creation of art.

This study is conducted through a cultural science perspective and to place the topic into a context of an art perception, Howard S. Becker's theory of art as a social process has primarily been used. In addition to that, Walter Benjamin's theory about the interaction between art and technology has been used to examine the art-tech fusion that characterizes the field of AI-art, with Pierre Levy's theory of collective intelligence and Robert Willim's work about mundanisation all being essential for the analysis.

In the final discussion with all parts summarized, the findings reveal that there is a vital lack of technical knowledge that permeates the field of AI-art. Since technology is now such a major part of modern life, and the art-tech fusion is ever-increasing in prominence, the uncertainties of this union demand to be clarified. Therefore, it is argued that the lack of knowledge is the most crucial barrier that AI-art faces, in order to be accepted into the Swedish art world, along with all those involved in the production of such art.

Keywords: Artificial intelligence, AI-art, digital art, acceptance of art, art institutions, curators, art as social process, creation of art, artworld

Nyckelord: Artificiell intelligens, AI-konst, digital konst, konstacceptans, konstinstitutioner, kuratorer, konst som social process, konstskapande, konstvärld

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
1.1 Syftesformulering och forskningsfråga	2
1.2 Avgränsningar	2
1.3 Disposition	3
2. Bakgrund och begrepp	4
2.1 Digital konst	4
2.2 AI-konst	5
2.3 AI-konst i Sverige	7
3. Forskningsöversikt	9
3.1 Studiens bidrag till forskningsfältet	10
4. Teoretiska utgångspunkter och centrala begrepp	11
4.1 Konst som socialkulturell process	11
5. Metod och material	13
5.1 Kvalitativa intervjuer	13
5.2 Urval	13
5.3 Utformande av intervjufrågor	15
5.4 Genomförande	15
5.5 Forskningsetik	16
6. Analys	18
6.1 AI-teknikens bidrag till konsten	18
6.1.1 AI-teknikens funktion i de berörda utställningarna	18
6.1.2 Människans avgörande roll i skapandet av AI-konst	20
6.2 AI-konstens möte med konstsvrige	21
6.2.1 Kuratorernas upplevelser av besökarnas respons	22
6.2.2 Kuratorernas upplevelser av konstkritikernas respons	24
6.2.3 Tolkning av reaktionerna	24
6.3 Samarbetet mellan konst- och teknikvärlden	25
6.3.1 Kollektiv intelligens	27
6.3.2 Förutsättningarna för ett fungerande samarbete	27
6.4 AI-konstens utmaningar	29
6.4.1 Den institutionella motståndskraften	29
6.5.2 Tillskrivning av konstvärde	30

6.5.3 Vikten av fysiska objekt	32
6.5.4 Medvetandegörande	32
7. Sammanfattning och avslutande diskussion	34
7.1 Vidare forskning	35
9. Källförteckning	36
9.1 Opublicerat material	38
9.2 Bildregister	39
10. Bilagor	40
10.1 Intervjumall	40
10.2 Informationsmail	42

1. Inledning

I oktober 2018 ägde en häpnadsväckande händelse rum på det prestigefyllda auktionshuset Christie's. Den franska konstnärgruppen Obvious Arts tavla auktionerades ut till ett värde på över fyra miljoner svenska kronor (Edgren, 2018). Auktionen tog konstvärlden med storm, men inte för att *Portrait of Edmond de Belamy* var en enastående målning, utan för att det var första gången i historien en så högt ansedd konstinstitution som Christie's valde att utföra en auktion av ett konstverk som signerats av en algoritm. *Edmond de Belamy* hade skapats med artificiell intelligens och blev, från en dag till en annan, ett av samtidens mest omtalade konstverk. Att konstverket tillskrevs ett så pass högt värde, både finansiellt och genom Christie's bekräftelse, väckte många emotionella reaktioner världen över (Barnebys, 2019). Händelsen har därefter betraktas som avantgardet för den artificiella intelligensens intåg i konstvärlden (Billgren, 2020).

Det senaste året har artificiell intelligens även tagit sig in i de svenska konstinstitutionernas salonger. Under 2019 visade både Fotografiska och Moderna Museet upp olika typer av konstverk som har skapats med hjälp av AI, och år 2020 lät Tekniska Museet en artificiell intelligens formge en fysisk sittplats. I mötet mellan konst och artificiell intelligens håller en helt ny konstgenre på att utvecklas och vi befinner oss i ett näst intill outforskat forskningsområde. Historiskt sett har nya konstformer bemötts av hårt motstånd, vilket nu återspeglas i AI-konstens intåg i konstvärlden (Du Sautoy, 2019:107). Det första mötet mellan artificiell intelligens och konstsvrige har redan ägt rum, och i denna studie kommer jag att titta närmare på mottagandet och ställningstagande gentemot AI-konsten. Undersökningen kommer att utgå ifrån tre kuratorers perspektiv, vilka har erfarenhet av att ha arbetat med utställningar av AI-konst.

1.1 Syftesformulering och forskningsfråga

Syftet med denna studie är att undersöka och uppmärksamma utställningar av AI-konst på svenska konstinstitutioner, samt att genom djupgående intervjuer med kuratorer som har tagit fram och kurerat utställningar av sådan konst, undersöka deras uppfattning om vilka som är de avgörande faktorerna för att AI-konst skall kunna accepteras av konstsvrige. För att undersöka detta kommer relevanta teoretiska ramverk att användas i analysen, varav teorin om konst som socialkulturell process är särskilt betydelsefull. I en djupgående analys kommer undersökningen primärt att besvara följande fråga:

- Vilka är de avgörande faktorerna för att artificiell intelligens skall kunna accepteras som konstform av konstsvrige?

1.2 Avgränsningar

Det finns många aktörer inom konstvärlden som har auktoritet att tillskriva ett verk konststatus. Denna auktoritet innehas av bland annat konstnärer, kuratorer, konstvetare, museer, kulturpolitiker och auktionshus. Denna studie kommer endast att undersöka kuratorernas uppfattning av problemområdet. Avgränsningen har gjorts på grund av att det inte finns utrymme att redogöra för samtliga auktoriteters perspektiv. Valet motiveras framförallt av att kuratorer representerar museer, vilka är högt ansedda organisationer inom konstvärlden (Becker, 2008:117).

Studien undersöker ”konstsvrige”, ett begrepp som används för att definiera det nätverk av aktörer som deltar i produktionen, exponeringen och konsumtionen av konst. Enligt Howard S. Becker (2008:67) utgörs ”konstvärldar” av alla aktörer vars handlingar är nödvändiga för konstskapande. Var och en av dessa personer har inflytande på det slutgiltiga resultatet och fastställer tillsammans normerna för vad som får accepteras som konst (2008:41). I linje med Beckers definition av konstvärldar och aktörer, kommer konstsvrige att användas för att avgränsa det nätverk där AI-konsten inträder. Undersökningen har dessutom avgränsats geografiskt till att endast granska problemområdet i Sverige. Jag kommer att gå närmare in på definitionen av konstsvrige i kapitel 4.

De senaste åren har AI använts inom flera olika estetiska fält, där bland annat musik, bild och film har utmärkt sig. Denna studie har avgränsats till att endast undersöka visuella konstuttryck och bortse från andra konstformer. Avgränsningen har gjorts med anledning av att det inte finns

utrymme att redogöra för alla konstnärliga uttrycksformer där artificiell intelligens har haft en betydande roll. Vidare kommer arbetet inte att djupgående undersöka de tekniska och datavetenskapliga funktionerna bakom artificiell intelligens, eftersom att det saknar relevans för undersökningens humanistiska infallsvinkel. Däremot kommer de tekniska begrepp som är av betydelse för läsarens helhetsförståelse att förtydligas i kapitel 2.

Vidare kommer arbetet att utgå från ett humanistiskt perspektiv och kommer inte att undersöka om AI-konst kan valideras som konst utifrån institutionella konstteorier. Dessa avgränsningar leder till att fokus hamnar på om artificiell intelligens kan accepteras som konstform, snarare än om den kan bedömas som ”bra” konst.

1.3 Disposition

Arbetets följande delar består av en bakgrunds- och begreppsbeskrivning som introducerar läsaren för uppsatsämnet, följt av en forskningsöversikt som ytterligare kontextualiserar ämnet inom forskningsfältet. Därefter presenteras de teoretiska utgångspunkter som analysen stödjer sig mot. Efter teoriöversikten följer metodavsnittet som diskuterar genomförandet och diverse metodiska överväganden som gjorts i valet av datainsamlingsstrategin, urval av informanter och etiska ställningstaganden. Analysen, som utgör arbetets största kapitel, är indelad i fyra kategorier som har tematiserats utifrån materialinsamlingens resultat. Här diskuteras empirin i förhållande till teorin och forskningsfrågan besvaras. Sista delen består av en sammanfattning och en avslutande diskussion, därefter ges förslag på fortsatt forskning.

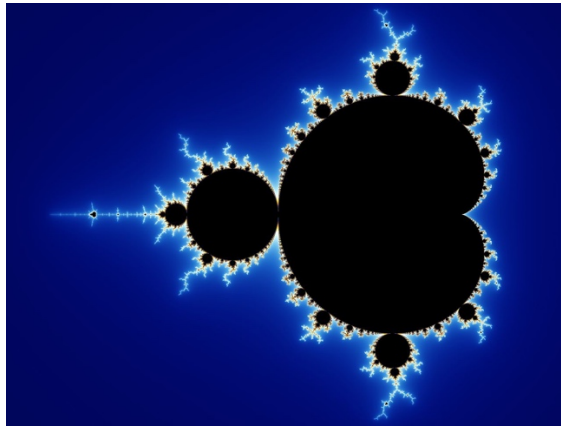
2. Bakgrund och begrepp

Nedan följer en tillbakablick över teknikens närvaro i konstvärlden, samt en kortare genomgång av olika händelser som har haft avgörande betydelse för den digitala konstgenrens genomslag. En historisk förankring är relevant för läsarens förståelse av det samtida tillståndet. Därefter följer en redogörelse för vad AI-konst innebär, samt vilka AI-verk som har varit avgörande för konstgenrens utveckling. Avslutningsvis presenteras fyra svenska utställningar som har uppvisat AI-konst.

2.1 Digital konst

Söker man på orden ”digital konst” på Google är det första sökresultatet som kommer upp Wikipedias (2019) definition av begreppet som lyder: ”Digital konst är konst skapad med en dator som hjälpmedel”. Sedan den första datorn kom år 1946, tog det inte lång tid innan konstnärer började utforska om datorerna kunde vara en del av konstskaparprocessen (Axelsson, 2010:1). Sune Axelsson beskriver i rapporten *Digital Konst – En översikt* (2010:1) att det stora genombrottet för den digitala konsten kom i samband med att pixeltekniken utvecklades på 60-talet. Pixeldatorns infrastruktur möjliggjorde att man genom punkter och linjer kunde skapa digitala bilder med hjälp av den teknik som idag är känd som vektorgrafik (Axelsson, 2010:1). Vektorgrafik möjliggör att man enkelt kan manipulera, vrida och förändra storleken på bilder i ett tredimensionellt format. Tekniken används framförallt i program som Illustator och Corel Draw. En annan populär undergenre inom den digitala konsten är mixed art. Mixed art kan liknas med lapptäcketekniken, där man i multipla lager integrerar olika konststilar med varandra, så som måleri, fotokonst och digitala element (Octava, u.å.). Mixed art är starkt kopplat till designprogrammet Photoshop som lanserades år 1988. Photoshop fick ett enormt genomslag och är än idag ett populärt verktyg för digitala konstskapare. Enligt Adobe (2019:2) ”används Photoshop av över 90% av världens professionella konstnärer”. Det är viktigt att ställa sig källkritiskt till denna statistik eftersom att den har publicerats av Adobe själva och att det inte framgår en exakt definition av vilka de ”professionella konstnärerna” är, men uttalandet motiverar konstsvrtygets popularitet.

En av de mest revolutionerande funktionerna inom den digitala konsten är fraktaltekniken som bygger på algoritmer och möjliggör att datorn själv kan skapa avancerade bilder. Fraktal är en matematisk funktion som har funnits sedan 1800-talet, men fick sitt genomslag på 70-talet när Benoît Mandelbrot använde funktionen i en digital konstkontext (Axelsson, 2010:2).



Figur 2: *The Mandelbrot set (black) within a continuously colored* av Wolfgang Beyer (CC BY-SA 3.0)

Fraktaltekniken möjliggjorde att datorer kunde ta fram komplexa visuella bilder, likt den ikoniska *The Mandelbroth Set* som visas i figur 2. Fraktaler har en förmåga att skapa oändlig komplexitet som ökar ju mer man zoomar in på bilden (Axelsson, 2010:2). När fraktaltekniken började användas för att skapa bildkonst skedde en avgörande förändring inom den digitala konsten. I fraktalkonsten finns nämligen det kreativa elementet i koden och den matematiska uträkningen som möjliggör formgivningen, i jämförelse med exempelvis vektorgrafiken där kreativiteten uppstår när konstnären använder redskapet (Du Sautoy, 2019:114).

2.2 AI-konst

Idag stöter vi på artificiell intelligens överallt i samhället. Begreppet ”artificiell” betyder enligt *Svenska Akademiska Ordlistan* (2009) ”framställd på konstgjord väg” och ”intelligens” står för ”en förmåga till tänkande och analys”. Slår man samman de två begreppen får man fram en passande definition av artificiell intelligens; en förmåga till tänkande och analys som framställts på konstgjord väg. I *The Cambridge Handbook of Artificial Intelligence* beskriver Keith Frankish och William Ramsey (2014:1) artificiell intelligens som ”[...] a cross-disciplinary approach to understanding, modeling and replicating intelligence and cognitive processes by invoking various computational [...] devices”. Med andra ord bygger AI-tekniken på en imitation av mänskligt intellekt som skapas med hjälp av algoritmer. Möjligheten att återskapa mänskligt intellekt med hjälp av AI betraktas ofta som något nytt, trots att tekniken har funnits sedan 50-talet (Du Sautoy, 2019:68). Det är inte förrän nu tekniken har blomstrat och kunnat få utlopp för dess fulla potential, vilket matematikern Marcus Du Sautoy (2019:67) påstår beror på den ökade tillgängligheten av data. För att AI skall kunna utvecklas och mutera krävs det en inmatning av data som den kan bearbeta och lära sig av. Detta innebär att ju mer data vi delar

med oss av, desto mer data finns tillgänglig för artificiella intelligenser att bearbeta. Du Sautoy (2019:67) skriver att "[...] 90 percent of the world's data has been created in the last five years", vilket förklarar varför AI-teknologins uppsving inte har kunnat ske tidigare.

AI-konst innebär att man instruerar en maskin som har programmerats med en AI-algoritm att utföra kreativa handlingar. Dessa handlingar kan vara allt ifrån att formge ett objekt till att komponera en låt. Därefter matas maskinen med ett urval av data, av vilken AI:n sedan kan producera olika typer av kreativa verk. Genom att programmera datorer till att göra självständiga överväganden, kan artificiella intelligenser ta "beslut" som är utanför programmerarens kontroll. Att en AI kan ta självständiga beslut innebär dock inte att den har en egen fri vilja, den har snarare blivit instruerad att ta beslut och bör därför betraktas som ett resultat av mänskligt intellekt. Du Sautoy uttrycker att konst är det ultimata uttrycket av mänsklig frihet och konstaterar att "[...] until computers have their own version of this, art created by a computer will always be traceable back to a human desire to create" (2019:105). En av de största diskussionerna inom AI-konsten handlar just om huruvida AI bör betraktas som ett redskap eller som en individ med egen agens (Barneby, 2019). I nuläget är den mänskliga handpåläggningen fullkomligt avgörande för AI-konstens verkställande och det existerar idag inte någon maskin som självständigt kan besluta att skapa konst utan mänskliga instruktioner. Med det sagt är det viktigt att klargöra att begreppet "AI-konst" i denna studie refererar till den konst som har tillverkats av *människor* som använder artificiell intelligens som ett konstredskap.

Schotter var det första visuella verket som skapades genom kod. Det publicerades redan år 1965 av den tyska konstnären Georg Nees (Weiss, 2007:16). Verket består av ett från början symmetriskt system av liksidiga rektanglar, som rad för rad faller samman till ett slumpmässigt kaos. Genom att programmera in ett slumpmässigt element i algoritmen blev utfallet oförutsägbart och bortom Nees kontroll och det kan därför betraktas som det första visuella AI-konstverket (Weiss, 2007:17). Likt resten av samhället har kreativitetsalgoritmerna sedan Nees tid utvecklats och tekniken har blivit betydligt mer komplex. En händelse som var avgörande i utvecklingen av AI-konsten var Microsofts konstprojekt *The Next Rembrandt* från 2016 (Next Rembrandt, 2020). Projektet gick ut på att rekonstruera en tavla i Rembrandts konststil med hjälp av artificiell intelligens. Genom att djupgående studera 346 olika verk, med avsikt att lära känna igen Rembrandts målarteknik, lyckades algoritmen producera ett verk som var så välgjort att flera professionella konstkritiker hade svårt att urskilja om det var en äkta Rembrandt eller inte

(Du Sautoy, 2019:129). Trots att algoritmen var revolutionerande och ett stort steg framåt för AI-konsten, fördömdes verket av konstvärlden. Verket ansågs vara en förnedring av Rembrandt som saknade värde och djup (Du Sautoy, 2019:142). En liknande reaktion uppstod när Christie's auktionerade ut *Portrait of Edmond Belamy* till ett värde på fyra miljoner kronor (Christies, 2018). Det höga priset, och det faktum att tavlan hade skapats med artificiell intelligens, chockerade konstvärlden och resulterade i en medial konflikt om värdetillskrivning och originalitet (Billgren, 2020). Det finns en meningsskiljaktighet där ena sidan anser att AI-konstnärer inte uppfyller kreativitetskravet, medans andra ser det som ett revolutionerande redskap med stor potential (Jansson, 2019). Oavsett hur man ställer sig till frågan så kan man konstatera att AI-konst är en växande trend som vi med stor sannolikhet kommer att se mer av i framtiden.

2.3 AI-konst i Sverige

Även i Sverige har artificiella intelligensers närvaro ökat i de stora konstinstitutionernas salonger. Trots att AI inte alltid har varit i huvudfokus, så har det de senaste åren implementerats i utställningar på olika sätt. En av de första stora AI-satsningarna i Sverige gjordes på Tekniska Museet år 2017. Utställningen hette *Simone* och var ett samarbete med Vetenskapsrådet och konstnärgruppen Automata (Tekniska Museet, 2020a). Det var en del av projektet *Digital Now*, vilket är Tekniska museets satsning på det senaste inom digitala kosttekniker. *Simone* var ett maskininlärningsexperiment som handlade om att utveckla ett interaktivt ansiktsigenkänningssystem. Projektets resultat uppvisades i en konstillation bestående av en stor projektion av en människoliknande figur som interagerade med museets besökare på olika sätt. Även om ansiktsigenkänning idag är vanligt förekommande i vardagliga teknikprodukter, till exempel i upplåsningsfunktionen på smartphones, så hade det inte alls en lika naturlig plats i det svenska samhället år 2017. *Simone* kan därför betraktas som en relativt tidig introduktion av maskinlärningsspråket i konstsvetige.

Efter *Simone* följer en tid då det råder en avsaknad av större AI-satsningar bland svenska konstmuseer, och det var inte förrän sommaren 2019 som Fotografiska åter igen uppvisade AI-konst för svenskarna. I Fotografiskas utställning *Latent History*, som skapades av den turkiska konstnären Refik Anadol, skildras en alternativ bild av Stockholm som en visuell berättelse, vilken togs fram med hjälp av artificiell intelligens. Anadol är en prisbelönt pionjär inom digitalkonsten och är internationellt känd (Fotografiska, 2020). Detta placerade *Latent History*

och en av Sveriges stora konstinstitutioner i centrum för den internationella vågen av AI-konsten.

I oktober 2019 öppnade även Moderna Museet upp portarna för AI-konsten med storsatsningen *Mud Muses* (Moderna Museet, 2020). Utställningen skildrar den stora teknikutvecklingen som har skett inom konstvärlden sedan 60-talet. I utställningen bidrog sammanlagt 19 olika konstnärsgupper med olika innovativa verk. Artificiell intelligens integrerades i flera av konstillationerna, men var framförallt utmärkande i Ian Chen och Jenna Sutelas installationer där AI var huvudfunktionen.

Den mest aktuella utställningen av AI-konst hade premiär i mars 2020. *Hyper Human* är Tekniska Museets senaste satsning som kommer att ha en permanent plats i museets utställningssalar tills vidare (Tekniska Museet, 2020b). Utställningen, som fokuserar på relationen mellan maskiner och människor, belyser många av de etiska frågor som kretsar kring AI-teknologin. En del av utställningen består av olika fysiska objekt som designern Monica Förster har tillverkat med AI-teknik. Sammanfattningsvis kan man konstatera att AI-konsten har tagit ett påtagligt steg in i de svenska konstinstitutionerna, vilket talar för att det finns ett potentiellt intresse för AI-konst i konstsvetige.

3. Forskningsöversikt

Det har tidigare gjorts omfattande forskning om artificiell intelligens som framförallt hittas inom data- och ingenjörsvetenskapen. Inom konst- och kulturvetenskapen är AI-forskningen förhållandevis knapp. De flesta undersökningarna utgår ifrån ett tekniskt perspektiv, där hittar man bland annat Ahmed Elgammal, Bingchen Liu, Mohamed Elhoseiny och Marian Mazzones (2017) datavetenskapliga artikel *CAN: Creative Adversarial Networks- Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style*. Artikeln undersöker det bildgenererande programmeringsspråket CAN som många AI-konstverk bygger på. En av de mest omfattande undersökningarna som har gjorts inom fältet är *Artificial Intelligence and Creativity – An Interdisciplinary Approach* som publicerades av Terry Dartnall år 1994. Undersökningen har en tvärvetenskaplig vinkel och redogör framförallt för hur artificiell intelligens kan integreras i den kreativa processen ur ett datavetenskapligt perspektiv. En lite nyare undersökning är *AI inom kreativa processer: Möjligheter och utmaningar* som publicerades i januari år 2019 av David Arwén och Melker Rydman. Arbetat är skrivet ur ett informatik- och medievetenskapligt perspektiv och bygger på tre intervjuer med sakkunniga inom AI-fältet. Även denna undersökning redogör för AI:s tekniska möjligheter och i slutsatsen konstaterar Arwén och Rydman (2019:24) att "Det råder inget större tvivel om att AI har både en nutid och en framtid inom kreativa processer". Deras undersökning är relevant för min studie eftersom att resultatet bekräftar att det är möjligt att använda AI som konstredskap. Däremot redogör artikeln inte för hur det påverkar konsten eller människan.

Ett mer humanistiskt angrepp har gjorts av konstvetaren David Billgren i masteruppsatsen *Den artificiella konstnären* som publicerades i januari 2020. Billgren undersöker hur auktionen av Obvious Arts tavla *Edmond de Belamy* togs emot av konstvärlden genom att belysa den mediala konflikt som uppstod mellan olika konstkritiker. I resultatet konstateras att försäljningen av tavlan symboliserar erkännandet av AI-konstens inträde i konstvärlden. Händelsen jämförs dessutom flera gånger med den Marcel Duchamps skulptur *Fountain* och Billgren påstår att *Edmond de Belamy* är en likvärdig brytpunkt i konsthistorien. Vidare konstaterar Billgren (2020:73) att den konststatus som konstverket har tillskrivits delvis beror på erkännandet från auktionshuset Christie's: "[...] institutionella makt, kunskap och auktoritet ger dem rätt [...] att tilldela konststatus på ett objekt". Att Christie's är en institution som har auktoritet att tillskriva konststatus är relevant för min undersökning eftersom att deras maktposition är jämförbar med de svenska konstmuseer som intervjudeltagarna representerar. Avhandlingen urskiljer sig i det

tekniskt dominerande forskningsfältet eftersom att den undersöker AI-konsten ur ett konstvetenskapligt perspektiv. Däremot behandlas endast ett mycket specifikt fall som skiljer sig från mängden, eftersom att det fick ett stort medialt uppmärksammande. Således är det en snäv undersökning som inte representerar bredden av ämnesfältet och det finns därför behov av ytterligare humanistisk forskning som kan redogöra för ett mer allmängiltigt perspektiv.

En annan kulturvetenskaplig studie är Mary Leighs doktorsavhandling *From Canvas to Computer: Harold Cohen's Artificial Intelligence Paradigm for Art Making* (1992). Leigh undersöker om Harold Cohens digitala tavlor, vilka har skapats i Paint, kan betraktas som konst utifrån ett konsthistoriskt perspektiv. Undersökningen behandlar en redan erkänd konstnär som övergick från traditionell målning till att utöva digital konst. I slutsatsen noterar Leigh att de digitala konstverken har svårt att accepteras av konstvärlden, trots att de har skapats av en etablerad konstnär. Leighs undersökning är relevant för denna undersökning eftersom att den behandlar ett digitalt konstredskap och skildrar de motståndskrafter som finns gentemot digital konst, vilket har en direkt koppling till de utmaningar som AI-konsten nu står inför.

3.1 Studiens bidrag till forskningsfältet

Det framgår tydligt i forskningsöversikten att de flesta undersökningar som har gjorts om AI-konst existerar inom datavetenskapen och redogör framförallt för de tekniska aspekterna. Det finns en avsaknad av humanistisk forskning om AI-konst och således ett behov av att fylla detta vetenskapsgap med undersökningar om samspelet mellan artificiell intelligens, konst och människor, vilket inte tidigare har undersökts ur den här undersökningens perspektiv. Eftersom att AI-konsten så nyligen har introducerats i konstsvetiger kommer denna studie att undersöka vilka som är de avgörande faktorerna för att genren skall kunna accepteras av konstsvetiger. En samtidskildring av AI-konstens första möte med konstsvetiger kan förhoppningsvis ligga som grund för framtida undersökningar som granskar utvecklingen av AI-konsten i Sverige. Eftersom att det humanistiska forskningsfältet är så pass snävt när det kommer till AI-frågan finns det ett behov av att utvidga fältet, vilket ger skäl för varför denna studie kan bidra med viktiga insikter och nya perspektiv till det kulturvetenskapliga forskningsfältet.

4. Teoretiska utgångspunkter och centrala begrepp

I detta avsnitt redogör jag för de teoretiska ramverken som analysen av det insamlade materialet stödjer sig mot, med syfte att besvara forskningsfrågan. Då det inte existerar en teori som specifikt behandlar acceptansen av AI-konst, eller dess påverkan på konsten, har jag valt att utgå från olika relevanta teorier som kan vara till hjälp för att förstå ämnet, varav konst som socialkulturell process är särskilt betydelsefull.

4.1 Konst som socialkulturell process

Konst är ett svårdefinierat begrepp, som sedan konstvetenskapens begynnelse har behandlats av många konsteoretiker i olika försök till att besvara frågan om vad som är konst. Sedan 1700-talets prominenta konstfilosofer Kant och Baumgarten började utreda konstbegreppet, har det fortfarande inte upprättats en universell definition (Bale, 2010:13–15). En antites till de institutionella konstbegreppsteorierna är Howard S. Beckers (2008) teori om konst som socialkulturell process. Beckers teori bygger på nätverk av olika aktörer och sociala handlingar som tillsammans påverkar vad som kan förstås som konst. I boken *Art Worlds* (2008:34), som ursprungligen publicerades år 1982, beskriver Becker att konsten skapas och exponeras i olika ”konstvärldar”, vilka utgörs av alla aktörer vars handlingar är nödvändiga för produktionen av ett verk. Enligt Becker har konstvärldar inte några yttre gränser och involverar därför hela produktionskedjans aktörer, från materialtillverkarna till kulturpolitiker. Becker beskriver att alla personer som ingår i en konstvärld har olika typer av inflytande på det slutgiltiga verket eftersom att var och en av dessa personers handlingar har en viss påverkan i konstprocessen (Becker, 2008:67). I denna studie kommer begreppet ”konstsverige” att användas synonymt med Beckers definition av ”konstvärld” för att kontextualisera den arena och det nätverk som AI-konsten träder in i. Med andra ord involverar konstsverige alla de aktörer som är delaktiga i framställningen, exponeringen, konsumtionen och bedömningen av konst. Genom att använda Beckers teori för att rama in konstsverige kan alla personer som är med i konstskaparprocessen tas i beaktning, vilket leder till att fokus inte enbart hamnar på konstnärer och olika auktoriteter (2008:35). Detta perspektiv möjliggör således att man kan involvera aktörer från det tekniska fältet i bedömningen, vilka har en avgörande roll i alstringen av AI-konst.

Vidare uttrycker Becker (2008:41–67) att konsten styrs av så kallade ”konventioner”, det vill säga förbestämda normer för hur en konstform får produceras, exponeras och konsumeras. Alla som deltar i en konstvärld förhåller sig till dessa normer, vilka styr hur man skall agera i en viss

situation (2008:41). Jag tolkar det som att konventionerna avgör huruvida en konstform kan bli accepterad av konstvärlden. I denna studie undersöks vilka faktorer som är avgörande för att AI-konsten skall kunna erhålla acceptans av konstsvrige, och Beckers teori används för att titta närmare på hur de sociala aktörsnätverken fungerar, samt för att undersöka vad som händer när de befintliga konventionerna utmanas av okända konstformer. I framställandet av AI-konst krävs nära samarbeten mellan konstnärer och teknikexperter, vilket kommer att undersökas med hjälp av Pierre Levys teori om kollektiv intelligens (Jenkins, 2012:16). Begreppet kollektiv intelligens beskriver sammanslagningen av en grupp människors individuella kunskaper, som tillsammans utgör en större kunskapsgemenskap (Jenkins, 2012:37). Levy menar att ”det vi inte kan veta eller göra var för sig, har vi nu möjlighet att göra tillsammans” (Jenkins, 2012:36).

Beckers teori om konst som social process utreder inte kopplingen mellan konst och teknologi och det är därför relevant att presentera en teori som behandlar denna fusion. I Kjersti Bales bok *Eстетik* (2009:186) skildras Walter Benjamins teori om konstens aura från essän *Konstverk i den tekniska reproduktionens tidsålder* från 1935. Benjamin utreder ”sambandet mellan teknologiska förändringar och konstverk” och menar att det finns ett beroendeförhållande mellan konst och teknologi, där konsten kräver produktiva tekniker för att kunna existera (Bale, 2009:188). Han påstår att det finns en risk att de nya produktionsmöjligheterna kan skada konstverkens kulturvärde, men att de samtidigt möjliggör nya verktyg som kan utveckla konsten (ibid.). Benjamins teori om hur tekniken påverkar konstens aura kommer användas i denna studie för att undersöka relationen mellan konst och olika tekniska funktioner som är avgörande för produktionen av AI-konst. För att vidare undersöka relationen mellan konst och teknologi kommer Robert Willims teori om mundanisering att användas för att titta närmare på de komplexa nätverk som uppstår i relationen mellan artificiell intelligens, konst och människor. I artikeln *Digitisation: theories and concepts for empirical cultural research* från 2017 använder Willim (2017:55-77) begreppet “mundanisering” för att förklara varför komplexa relationer mellan människor och teknik riskerar att nedvärderas och banaliseras. Willim uttrycker att många av de organisationer som existerar idag, som till exempel Google, är uppbyggda av så avancerad teknologi och komplexa relationer mellan människor och maskiner att de går bortom människans förståelsehorisont. När en sådan situation uppstår påstår Willim att människor ofta reagerar med att ignorera komplexiteteten och således nedvärderar sammanslutningen (2017:58). Med hjälp av denna teori kommer jag att undersöka om AI-konsten, som har en komplex uppbyggnad, riskerar att normativiseras.

5. Metod och material

Detta avsnitt berör den metodik som har använts vid datainsamlingen. Först introduceras den valda metoden, därefter redogör jag för de metodiska överväganden som gjorts i urvalsprocessen, följt av en presentation av de informanter som deltog i intervjuerna. Sedan följer en beskrivning av genomförandet som bland annat behandlar hur Covid19-pandemins sociala restriktioner har påverkat materialinsamlingen. Kapitlet avslutas med en diskussion om de etiska aspekterna som har genomsyrat studien.

5.1 Kvalitativa intervjuer

Genom att använda en kvalitativ metod kan man få en djupare insikt i människors upplevelser och attityder kring ett visst fenomen. Ulla Eriksson-Zetterquist och Göran Ahrne (2011:36) uttrycker att ”genom att intervjua ett antal individer som är delaktiga i en social miljö av något slag, får man efter hand insikter om de förhållanden som råder i denna miljö”. Eftersom att jag ville undersöka konstvärldens mottagande och acceptans av artificiell intelligens, var det därför lämpligt att genomföra kvalitativa intervjuer med representanter från denna miljö för att få en inblick i forskningsfältet. I linje med detta genomfördes tre intervjuer med sakkunniga som alla har arbetat med utställningar av AI-konst.

För att samtalen skulle flyta på så naturligt som möjligt var intervjuuppbyggnaden semi-strukturerad med öppna frågor (Byrne, 2011:208). Eriksson-Zetterquist och Ahrne (2011:40) skriver att ”En fördel med att göra kvalitativa intervjuer är att man kan anpassa frågorna och den ordningen man ställer dem i efter situationen [...]”. Således fick jag under intervjuens gång möjlighet att anpassa strukturen utifrån informanternas berättelser och kunde aktivt ställa fördjupande följdfrågor till intressanta svar. Genom denna metod fick jag en bättre uppfattning om informanternas upplevelser och mer djupgående information om uppsatsämnet, vilket är det material som ligger till grund för tolkning, generalisering och analys.

5.2 Urval

Eftersom att forskningsfältet rörande AI-konst är relativt nytt, är antalet sakkunniga inom ämnet fåtaliga. För att kunna genomföra en högkvalitativ studie var det därför essentiellt att komma i kontakt med de få personer som besitter erfarenhet av och kunskap om AI-konst i Sverige. Enligt Eriksson-Zetterquist och Ahrne (2011:42) görs urvalsprocessen lämpligast i en tvåstegsprocess, där man börjar med att välja ut en organisation som representerar det

samhällsområde man vill undersöka, vilket i denna studie utgörs av konstsvverige. Enligt Becker (2008:117) uppnås den ultimata bekräftelsen för en konstnärs rykte i den institutionella världen när museer väljer att exponera deras verk, vilket motiverade valet att vända mig till svenska museer som har exponerat AI-konst. Totalt lyckades jag lokalisera tre konstinstitutioner som har uppvisat sådan konst, vilka är Moderna Museet, Tekniska Museet och Fotografiska. Samtliga institutioner specialiserar sig inom olika konstfält, vilket har bidragit med ett bredare perspektiv till arbetet. Moderna Museet ställer ut samtidskonst, vilket är relevant för denna studie då AI-konst kan antas ingå i detta konstfält. Tekniska Museet illustrerar det tekniska kulturarvet och kan således bidra med ett mer tekniskt perspektiv, vilket är relevant då AI bygger på datateknik. Fotografiska exponerar fotokonst, vilket är en konstform som historiskt sett har upplevt motstånd av konstvärlden på grund av att det skapas med ett tekniskt redskap (Du Sautoy, 2019:107). Detta perspektiv ger således utrymme för relevanta jämförelser mellan AI- och fotokonsten. Det är anmärkningsvärt att samtliga museer är belägna i Stockholm, men det har ingen avgörande betydelse för studiens syfte.

Det andra steget i tvåstegsurvalet är att ”välja ut vilka individer man skall intervjuja” (Zetterquist & Ahrne, 2011:42). I denna studie valde jag att vända mig till de kuratorer som ansvarade för sammansättningen av de utvalda konstutställningarna. Det är alltså deras upplevelser och intryck som ligger till grund för analysen. Valet motiverades dels av att kuratorerna har fullständig insikt i utställningarna och således besitter både hög kunskap och erfarenhet av AI-konst, men också eftersom att kuratorerna är representanter för ansedda konstinstitutionerna och besitter expertiskunskap inom olika konstområden. På grund av informanternas auktoritära ställning inom de olika konstfälten har jag valt att omnämna dem vid deras titlar, då att jag anser att det gör studien mer transparent. Det här valet har gjorts med samtliga informanternas medgivande och i hädanefter kommer de att benämnas vid efternamn. Nedan följer en kortare presentation av intervjudeltagarna:

- **Johan Vikner:** Kurator för Fotografiska som deltog i framtagandet av *Latent History*.
- **Lars Bang Larsen:** Kurator för Moderna Museet som deltog i framtagandet av *Mud Muses*.
- **Magdalena Tafvelin Heldner:** Kurator för Tekniska Museet som deltog i framtagandet av både *Simone* och *Hyper Human*.

Att ha hög trovärdighet som forskare beskriver Peter Svensson och Göran Ahrne (2011:26), som essentiellt för kvalitativa intervjuer när det kommer till att få genomslag i forskarvärlden.

Generalisering är en strategi som kan tillämpas för att öka undersökningens trovärdighet. Det innebär att man ”säger något om en större population eller annan miljö än just den som har studerats” (Svensson & Ahrne, 2011:28). Detta argument motiverade mitt val av göra en generalisering i urvalsprocessen och välja representanter från olika konstinstitutioner, som var och en representerar olika konstfält.

5.3 Utformande av intervjufrågor

Steinar Kvale (1997:119) skriver att ”det betyder mycket för utgången av intervjun om forskaren har förberett sig”, vilket i en semistrukturerad intervju framförallt bygger på att lokalisera nyckelfrågor. För att få en stabil grund och en djupare förankring till uppsatsämnet upprättades därför en övergripande intervjuplan. Intervjuplanen delades upp i olika teman innehållande öppna nyckelfrågor. Syftet med intervjuplanen var att få en överblick av ämnet, samt säkerställa att alla relevanta problemområden kom till tals. Då intervjuerna var semistrukturerade ställdes därefter följdfrågor som anpassades efter informanternas svar. Detta gav unika resultat, men för att inte styras allt för mycket av informanternas svar var det också viktigt att ha en plan att utgå ifrån (Kvale, 1997:120). Genom att förankra intervjuerna i samma nyckelfrågor blev intervjustrukturerna förhållandevis lika. Detta möjliggjorde att svaren senare kunde jämföras i analysen.

5.4 Genomförande

Samtidigt som denna studie genomfördes led världen av Covid19-pandemin och olika restriktioner för social distansering upprättades för att minska virusspridningen (Hälsöförmyndigheten, 2020). De åtgärder som togs påverkade hela världen, och i viss utsträckning även denna studie. Den 17e mars beslutade Lunds Universitet att bedriva all utbildning på distans och ställde in samtliga fysiska möten (Lunds Universitet, 2020). Genomförandet av datainsamlingen behövde anpassas för att undvika fysisk kontakt och jag valde därför att genomföra intervjuerna digitalt genom videochatt. I mötet mellan två människor uppstår en unik relation som kan vara avgörande för informantens tillit till forskaren. Hög tillit är väsentligt för uppsatsarbete då det påverkar hur mycket information informanten väljer att dela med sig av (Ahrne & Zetterquist, 2011:45). I ett fysiskt möte kan man dessutom utläsa olika kommunikationsmönster som sträcker sig över talet, vilket kan ge värdefulla insikter. I linje med detta finns det därför en risk för att distanseringen i viss utsträckning kan ha begränsat materialinsamlingen. Dock upplever jag inte att det har påverkat arbetet i någon större

utsträckning eftersom att informanterna trots distanseringen gav djupa och insiktsfulla svar på intervjufrågorna.

Vidare påverkade Covid19-restriktionerna Tekniska Museets utställning *Hyper Human* som tvingades stänga två dagar efter vernissagen. Detta innebar att *Hyper Human* inte har haft tillräckligt många besökare för att kunna ge grund för den upplevda responsen som analyseras i kapitel 6.2. Tafvelin Heldner erfarenheter av utställningens framtagande och färdigställande kommer däremot att behandlas i analysens andra delar då de fortfarande har bidragit med viktiga insikter.

Det insamlade materialet transkriberades strax efter genomförandet. Peter Öberg (2008:66) beskriver att det är viktigt att transkriberingen sker när intrycken fortfarande är ”färska” då man annars kan gå miste om viktiga detaljer. Vidare möjliggjorde transkriberingen att jag kunde gå tillbaka och reflektera över vad som sagts, vilket säkerställde att inga viktiga insikter förlorades (Eriksson-Zetterquist & Ahne, 2008:54). Det slutgiltiga transkriberingsmaterialet bestod av sammanlagt 45 sidor som sedan bearbetades och generaliserades för att slutligen delas upp i olika teman som ligger till grund för analysens utformande.

5.5 Forskningsetik

I denna undersökning har jag tagit hänsyn till de etiska principerna som omfattats i Vetenskapsrådet rapport *God forskningssed* (2011). Det är av största vikt att respektera deltagarnas integritet, men också att göra en sann och godtrogen tolkning av deltagarnas uppfattningar och attityder (Vetenskapsrådet, 2011:26). Eftersom att materialinsamlingen behandlar personliga erfarenheter och attityder är det viktigt att ha samtliga informanters samtycke vid publicering (Vetenskapsrådet, 2011:26). Att ha samtycke i alla led har varit en grundläggande princip i denna studie och därför har jag varit noga med att redan i inledningen av intervjuerna informera deltagarna om undersökningens syfte, samt bekräftat samtycke för användande av citat och publicering.

Svensson och Ahne (2011:31) uttrycker att ”Ett forsknings- eller uppsatsprojekt skrivs inte i ett socialt eller politiskt vakuum”. Detta innebär att alla val som tas i ett uppsatsarbete, på ett eller annat sätt, påverkas av olika yttre faktorer. I rollen som forskare bör man därför vara medveten om sina personliga referensramar och vilken påverkan det kan ha för både materialinsamlingen och studien som helhet. För att kunna genomföra en objektiv undersökning

är det därför viktigt att i största mån försöka se bortom ens egna erfarenheter (Fangen & Sellerberg, 2011:105). Då denna studie kommer att hantera frågor om konstuppfattning, vilket är ett mycket subjektivt ämne, är det också viktigt att vara väl medveten om att undersökningen kommer att formas av deltagarnas erfarenheter. För att öka validiteten gjordes därför en triangulering i valet av olika teoretiska ramverk som användes för att analysera materialet från datainsamlingen. Svensson och Ahrne (2011:27–28) skriver att triangulering medför att man ”genom att kombinera olika metoder, typer av data eller teoretiska perspektiv [...] kan komma fram till en mer ’korrekt’, objektiv eller sann beskrivning”.

Avslutningsvis är det viktigt att belysa att denna studie är ytterst tidsaktuell. Utifrån intervjuerna med de sakkunniga kommer jag att göra en nutidsanalys av AI-konstens ställning i Sverige. Teknologin utvecklas i en oerhört snabb takt och det är därför essentiellt att reflektera kring och vara medveten om, att resultatet som framställts i denna undersökning hade kunnat se annorlunda ut imorgon. Däremot innebär det ej att studien kommer att vara irrelevant i framtiden. Precis som inom alla andra forskningsfält är historiciteten av största vikt. För att förstå samtiden måste vi förstå hur vi tagit oss hit.

6. Analys

I analysen kommer AI-konstens inträde i konstsvetige att analyseras utifrån de intervjuade kuratorernas erfarenheter och perspektiv, för att därigenom undersöka vilka faktorer de anser vara avgörande för att AI-konsten skall kunna accepteras av konstsvetige. I de första två delarna görs en samtidskildring som belyser hur artificiell intelligens hittills har använts inom konsten, samt konstsvetiges ställningstagande gentemot AI-konst som utgår ifrån kuratorernas upplevelser av besökare och konstkritikers reaktioner på de berörda utställningarna. Utifrån informanternas upplevelser kommer därefter de utmaningar som AI-konsten måste möta för att uppnå acceptans av konstsvetige att identifieras och analyseras med stöd av de teoretiska ramverken som presenterades i kapitel 4.

6.1 AI-teknikens bidrag till konsten

Eftersom att artificiell intelligens så nyligen har stigit in i konstvärlden kan man utgå ifrån att det inte har fått en naturlig plats ännu. Det är därför essentiellt att man ramar in vad det är, hur det alstras och hur man bör förhålla sig till det. Enligt Becker (2008:11) har alla som deltar i konstskaparprocessen en förutbestämd roll och eftersom att AI-konst inte har utövats i någon större uträkning kan man anta att det inte finns några befintliga normer som bestämmer vilken roll AI har i den sociala processen. Becker (2008:32) uttrycker att när ett nytt verktyg ännar konstvärlden är det essentiellt att konstnätverkets deltagare lär sig att använda verktyget för att det över huvud taget skall kunna existera. Man kan därför anta att det är viktigt att de konstnärer som redan besitter kunskap om ett redskap delar med sig av denna. För att exemplifiera hur artificiell intelligens kan bidra till konsten kommer jag i detta avsnitt att presentera hur AI-tekniken användes i de berörda utställningarna.

6.1.1 AI-teknikens funktion i de berörda utställningarna

I *Hyper Human* på Moderna Museet hade den artificiella intelligensen en funktion som formgivare där den fick i uppgift att designa en sittplats utifrån olika kriterier. Förutsättningarna var att den skulle använda så lite material som möjligt för att skapa en så hållfast produkt som möjligt. I projektet deltog bland annat formgivaren Monica Förster som satte de grafiska kriterierna och en teknisk organisation som tog fram algoritmen. Utöver dem krävdes dessutom flera olika aktörer i framtagandet av slutprodukten och i förflyttningen från gränssnittet till det fysiska rummet. Tafvelin Heldner konstaterar att den största skillnaden mellan *Simone* och *Hyper Human* var just att ta ut konsten till det fysiska rummet. Tekniska Museets andra

utställning *Simone* påvisar ett helt annat användningssätt där AI:ns huvudfunktion byggde på en kommunikativ interaktion med besökarna. Man kan tolka det som att den artificiella intelligensen hade en hög mental närvaro i *Simone*, men saknade en fysisk förankring.

I Fotografiskas utställning *Latent History* var AI:ns funktion att skapa en fiktiv reproduktion av Stockholm och skildra resultatet i en visuell berättelse. I konstprocessen, som genomfördes tillsammans med AI-konstnären Refik Anadol, matades AI:n med fotografier av Stockholm och fick i uppgift att skapa en alternativ verklighet utifrån denna data. Liksom i *Hyper Human* togs konsten ut i det fysiska rummet genom att Anadol printade ut stillbilder från den visuella berättelsen som AI:n hade tagit fram. Vikner konstaterar att det krävs ett enormt arbete i att skapa de förutsättningar som krävs för att en AI ska fungera. Detta talar för den avgörande rollen som människan har i konstskaparprocessen, vilket i detta fall utgjordes av bland annat utformandet av algoritmerna, materialinsamlingen, exponeringen och förflyttningen till det fysiska rummet.

Moderna Museets *Mud Muses* var en omfattande utställning som involverade AI på flera olika sätt, men den var framförallt utmärkande i Ian Cheng och Jenna Sutelas installationer. Ian Chengs verk kan på sätt och vis liknas vid *Simone*, då även den innehöll interaktiva element. *BOB*, som utställning heter, bestod av en digital organism som presenterades på LED-skärmar och representerade ett analogt liv. Installationen byggde på en självutvecklande algoritm där AI:ns uppgift var att reagera och interagera med olika objekt som matades in i algoritmen. Jenna Stuelas konstinstallation *I-Magma*, som var ett samarbete med Serpentine Gallery i London, var ett komplext verk som byggde på flera komponenter. Utställningen bestod dels av en fysisk installation i form av åtta lavalampor i glas som ”aktivt bubblade”. AI-komponenten bestod av videokameror som i realtid registrerade lavans rörelse inuti skulpturerna. Videoinspelningarna av rörelserna matades sedan in i ett maskininlärningsprogram och utifrån denna sammansättning producerades korta meningar med ett visst existensvärde. Meningarna presenterades därefter i en app som man kunde ladda ner och ta del av. Med andra ord var den artificiella intelligensens huvudfunktion att tolka filminspelningarna av rörelser och omvandla denna data till poetiska texter. I kontrast till *Hyper Human* och *Latent History*, skedde en förflyttning från det fysiska rummet in i ett intermedialt landskap, vilket bevisar att transformationerna mellan gränssnittet och det fysiska rummet kan ske i båda färdriktningarna.

Sammanfattningsvis kan man konstatera att AI-tekniken hade helt skilda funktioner i de berörda utställningarna, vilket talar för att det finns varierande möjligheter att implementera artificiell intelligens i konstskaparprocessen. Då användarmöjligheterna är många kan man anta att det lätt uppstår en förvirring kring detta. Den mänskliga handpåläggningen var påtaglig i alla utställningarna, men det fanns även utrymme för självutveckling och maskininläring. Det fanns vidare utrymme för en viss spontanitet och oförutsägbarhet, vilket bygger på programmerarens utformande av AI-algoritmerna. I linje med detta kan man konstatera att den mänskliga faktorn är avgörande för att ett verk som har skapats med hjälp av AI skall kunna ses som konst, och det är därför upp till mänskliga konstnärer att utforska AI-verktygets olika användarmöjligheter.

6.1.2 Människans avgörande roll i skapandet av AI-konst

Att den mänskliga faktorn är avgörande för produktionen av AI-konst diskuterades i samtliga intervjuer. Bang Larsen uttrycker att det är nödvändigt att ställa frågor om skillnaden mellan människor och maskiner i utvecklingen av AI för att definiera gränserna. Den framgår i intervjuerna att den största skillnaden mellan människor och maskiner baseras på viljan och avsikten med konstskapandet. Vikner uttrycker att AI saknar en vilja och agens att utföra saker och därför inte kan ha en egen identitet. Han konstaterar att:

Den fysiska outputen som vi ser är ju vad Rafik har bett den att producera från det arkiv som den har katalogiserat. [...] Det är ju konstnärens idéer, kreativa processer och instruktioner som på något sätt är slutresultatet. På det sättet tycker jag att AI är ett verktyg.

Detta argument kan tolkas som att artificiella intelligenser inte själva kan ha en avsikt med konstskapandet och att det snarare är människans kreativitet och agens som är avgörande för produktionen av konst. Bang Larsen stärker detta argumentet ytterligare när han påpekar att det är en falsk premiss att se på AI-konst som något som har skapats av en maskin, då en maskin inte kan ha en åsikt om konst. Han konstaterar att "only humans can have an opinion about art". Tafvelin Heldner lyfter fram samma argument och uttrycker att en AI inte har några egna värderingar eller erfarenheter och att algoritmerna därför präglas av mänskliga erfarenheter. Detta kan tolkas som att artificiella intelligenser inte kan besitta en självständig skaparvilja och därför bör betraktas som redskap. Argumentet stöds av den forskning som tidigare har gjort av Terry Dartnall (1994) samt av David Arwén och Melker Rydman (2019). Deras undersökningar bekräftar att artificiell intelligens inte är kreativ i sig, utan snarare är ett redskap som konstnärer

kan använda för att få utlopp för sin kreativitet. När jag frågar Bang-Larsen om vilken funktion AI har i konstskaparprocessen svarar han:

In many discussions about AI that idea of the human being is ironically sort of mirrored there, where we think that artificial intelligence is something that can exist and function on its own. Nothing exist on its own, no intelligence is autonomous, nobody is autonomous in that sense. So maybe artistic work with artificial intelligence can allow us to glimpse some of the limits of human sovereignty.

Han lyfter fram ett intressant perspektiv inom AI-diskussionen som berör människors undermedvetna vilja att alltid sätta sig själva i centrum och att människor alltid har strävat efter att bemästra naturen. Även Tafvelin Heldner belyser detta perspektiv när hon uttrycker att ”människan alltid har velat sätta sig själv i främsta rummet” och att ”det är svårt att acceptera att någonting annat kan skapa i klass med människan”. Vidare uttrycker hon att det därför är avgörande för AI-konstens framtid att konstnärer vågar släppa kontrollen och låta någon annan utföra kreativa handlingar. Detta kan tolkas som att det finns en rädsla för att teknologi och AI på något sätt skulle kunna begränsa den mänskliga suveräniteten. Man kan vidare anta att denna rädsla kan påverka, och i viss uträkning även begränsa, utvecklingen av AI-konsten, eftersom att människor paradoxalt nog inte tycks vilja tillverka teknik som på något sätt skulle kunna bemästra människans skaparförmåga. Här bör det dock beaktas att detta redan har skett inom vissa områden. Maskiner är till exempel bättre än människor när det kommer till att lagra och hantera stora mängder data (Du Sautoy, 2019:91). Detta talar ytterligare för vikten att ställa kritiska frågor om relationen mellan människor och maskiner, för att klargöra vilken roll den artificiella intelligensen har och således minska rädsla och ovisshet. Detta argument skulle kunna kopplas till Beckers (2008:64) teori om konstvärldens uppbyggnad och de förbestämda konventionerna, eftersom att AI går emot de gemensamma normerna för vad konstnärskap innebär och utmanar den befintliga föreställningen av hur man får skapa konst, vilket riskerar att påverka acceptansen av AI som konstform.

6.2 AI-konstens första möte med konstsvrige

För att undersöka konstsvriges ställningstagande gentemot AI-konsten ville jag ta reda på informanternas upplevelser av de berörda utställningarnas mottagande. Under intervjuerna berättade kuratorerna om vilka reaktioner deras utställningar framkallade hos publiken, vilken kritik som uppstod, samt vilka frågor som kom till tals i dialoger med både besökare och konstkritiker. I *Art Worlds* skriver Becker (2008:4):

Someone must respond to the work once it is done, have an emotional and or intellectual reaction to it, 'see something in it', appreciate it. [...] we are interested in the event which consist of a work being made *and* appreciated; for that to happen, the activity of response and appreciation, must occur.

Becker (2008:4) uttrycker att någon måste ge en emotionell eller intellektuell reaktion till ett verk och konstaterar att stöd från publiken är essentiellt för att ett konstverk skall kunna existera. Han beskriver att stödet är en av grundpelarna i konstvärldens infrastruktur och förutsättningen för att det skall kunna finnas en hållbar grund där alla andra aktörer kan få en plats (2008:4). Jag tolkar det som att ju mer stöd det finns för en konstform eller ett verk, desto större plats kan den få inom konstvärlden. Denna teori kan användas i studien för att undersöka om kuratorerna upplevde att det fanns ett stöd för den AI-konst som exponerades i utställningarna. Ett upplevt stöd skulle utifrån Beckers teori kunna tolkas som att det finns en potentiell plats för AI-konsten inom konstsveriges nätverk, och således också möjlighet till att uppnå en social acceptans.

6.2.1 Kuratorernas upplevelser av besökarnas respons

Besökarnas reaktioner på de berörda utställningarna var ganska likartade och generellt sett togs dem emot med en nyfikenhet och en fascination kring vad man kan åstadkomma med hjälp av artificiell intelligens. Alla informanterna uttryckte att de framförallt fick frågor om framtiden och den roll AI kommer att ha i våra liv framöver. Både Bang Larsen och Vikner berättar att besökarna till *Mud Muses* och *Latent History* var en ny publik för den här typen av konstskapande och att det således blev en ögonöppnare för ett helt nytt konst- och användningsområde. Vikner lyfter fram att *Latent History* gav besökarna en bild av vad en AI kan vara och ”att det inte bara handlar om enorma matematiska uträkningar och det man ser i film, utan att det också finns någonting kreativt och själsligt som kommer ut”. Vikner konstaterar dessutom att ”eftersom AI är ett så pass nytt område inom konsten, så är det inte tillgängligt för så många än”. Att det är så pass nytt och otillgängligt kan förklara den höga fascinationen som finns kring AI. Även Bang Larsen och Tafvelin Heldner belyser att det finns en stark fascination kring AI i dagens samhälle. Bang Larsen uttrycker att AI-konst av många uppfattas som något nytt och spännande som fortfarande inte riktigt har anammats. Jag tolkar det som att det framförallt är nyhetens behag och exklusiviteten i den begränsade

tillgängligheten som väcker de filosofiska framtidsfrågorna och den höga fascinationen hos besökarna.

I kontrast till fascinationen upplevde alla informanterna att det fanns en viss skepsis och rädsla kring artificiell intelligens. Vikner uttrycker att han upplevde oroligheter från många av *Latent History's* besökare och konstaterar att det framförallt framgick under Anadols artist-talk eftersom att ”hela frågeatmosfären präglades av en viss skepsis för framtiden och hur det kommer att påverka människor”. Han konstaterar att en av orsakerna till rädslan kan bero på att AI länge har presenterats som en del av en dystopisk framtid inom filmvärlden, vilket har framkallat en mörk och negativ ton till hela området. Rädslan som finns berör inte bara AI i konstnärliga sammanhang, utan präglar hela auran kring AI inom alla samhällsområden. Oroligheten tycks även bygga på en kunskapsbarriär. Tafvelin Heldner uttrycker att hon vid utställningen av *Simone* upplevde att det fanns en barriär och att många av besökarna hade svårt att förstå och sätta sig in i konsten. I linje med det konstaterar Bang Larsen att det finns en viss kunskapsbrist kring fältet som leder till förvirring och ett omedvetet motstånd för AI-konsten. Vikner talar också om en barriär och konstaterar att bristen på den tekniska kunskapen gjorde det svårt att nå ut till publiken och visa konstens fulla potential. I kontrast till kunskapsbristen skildrar Vikner ett betydelsefullt perspektiv: ”man kan ta del av konsten trots att man inte riktigt förstår den, eftersom det fortfarande utgörs av fascinerande och attraktiva konstverk”. Bristen på förkunskap och den upplevda skepsisen kan indirekt kopplas till den höga fascinationen, eftersom att de olika reaktionerna har en naturlig koppling till det faktum att konstfältet fortfarande är så pass nytt och utforskat.

Ett perspektiv som bör belysas är vilka besökarna var. Bang Larsen berättar att det största intresset för *Mud Muses* kom från en yngre målgrupp, framförallt personer som var mellan 15 och 25 år. På frågan om varför intresset var extra stort från denna målgrupp svarar Bang Larsen att det kan bero på att generationen av 15 till 25-åringar är ”internet natives” och har vuxit upp i ett samhälle som har haft en hög teknologisk närvaro och att det således är en mer naturlig del av deras liv i kontrast till de äldre generationerna. Detta kan tolkas som att de yngre generationerna har ett mer öppet sinne för AI-teknologins närvaro inom konsten på grund av att digital teknik har en mer naturlig plats i deras liv. Tafvelin Heldner konstaterar att intresset för *Simone* framförallt kom från de mer tekniskt kunniga. Detta kan delvis förklaras av att Tekniska Museet har en etablerad koppling till tekniken och således redan har en målgrupp med en högre teknisk kunskap än vad Moderna Museet och Fotografiska har. Man kan anta att

kunskapsbarriären är lägre för dem som har en högre teknisk förkunskap och att de därför har lättare att sätta sig in i AI-konsten.

6.2.2 Kuratorernas upplevelser av konstkritikernas respons

Responsen från konstkritikerna var också ganska likartad för de olika utställningarna. Framförallt för *Latent History* och *Mud Muses* som båda fick mindre kritisk respons än förväntat. Bang Larsen uttrycker att några av de konstkritiker som vanligtvis täcker Moderna Museets utställningar inte recenserade *Mud Muses*. Det var bland annat en kritiker som skrev en förrecension med stort intresse, men som därefter aldrig besökte utställningen. Bang Larsen berättar även om en annan kritiker som besökte utställningen men aldrig publicerade en recension på grund av att han fick så kallad skrivtorka. Vidare berättar Bang Larsen att *Mud Muses* möttes av en relativt kritisk diskussion där bland annat *Dagens Nyheter* skrev att utställningen var ”förvirrande och problematiserande”. En av orsakerna till att utställningen sågs som förvirrande, och att det fanns ett bristande intresse kan bero på att det råder en kunskapsbrist och ett omedvetet motstånd till AI även bland konstkritikerna. Både Bang Larsen och Vikner upplever att det finns en barriär i bristen på djupare teknisk förståelse för vad AI-konsten faktiskt innebär och hur konstverken är skapade. De berättar båda två att de var många som inte förstod vilken roll AI hade i konstskaparprocessen fastän de fick det förklarat för sig. Detta talar ytterligare för att det råder en påtaglig kunskapsbrist.

Tafvelin Heldner berättar att *Simone* fick störst intresse från mer tekniska institutioner, då bland annat Ingenjörsvetenskapsakademien uppmärksammade utställningen genom att diskutera *Simone* på deras årsmöte år 2017. Vikner konstaterar att konstsvrige är ganska konservativt när det kommer till att anamma ny teknik i jämförelse med tekniksvrige. Att konstsvrige inte riktigt har anammat AI-konsten ännu kan vara en annan orsak till det bristande intresset för utställningarna. AI-konst är fortfarande nytt och det är fortfarande många som inte förstår det fullt ut. Det faktum att tekniksvrige ligger mycket mer i framkanten när det kommer till artificiell intelligens avspeglas i forskningen kring AI-konst, där majoriteten av undersökningarna har gjorts inom de mer tekniska forskningsfälten.

6.2.3 Tolkning av reaktionerna

Då intervjupersonerna uttryckte att de upplevde starka emotionella reaktioner från publiken kan man, utifrån Beckers (2008:4) teori om att reaktioner och stöd utgör grundpelaren för en konstforms existens, anta att det finns en potentiell chans för AI-konsten att uppnå acceptans

av konstsvrige. Eftersom att utställningarna väckte så pass emotionella reaktioner, som grundade sig i skepsis och fascination, indikerar det på att utställningarna berörde publiken i viss uträkning. I linje med Beckers (2008:32) teori om normsättande konventioner, kan de starka reaktionerna förklaras med att exponeringen av AI-konst bröt mot konstsvriges befintliga föreställning om hur konst skapas, uppfattas och exponeras. Enligt Becker (2008:33) är konventionerna avgörande för om ett verk, eller en konstform, skall kunna accepteras av konstvärlden. Jag tolkar det som att det krävs en balans mellan alla deltagare, där var och en agerar i symbios utifrån de förbestämde normerna. Eftersom att AI-konst är ett så pass nytt konstfält, kan man utifrån detta perspektiv se det som en ny deltagare i konstvärlden som rubbar den redan etablerade balansen. Becker konstaterar dock att konventionens begränsningar inte är absoluta och att konstnärer alltid kan göra saker annorlunda, men att det kommer till en kostnad av "[...]increased effort or decreased circulations of your work" (2008:33). Utifrån detta argument kan man anta att AI-konsten har potential att accepteras av konstsvrige, men att det kommer att krävas större insatser och att den sannolikt kommer att mötas av motstånd på grund av att den idag bryter mot de förbestämde normerna.

6.3 Samarbetet mellan konst- och teknikvärlden

Ett tema som hade en hög närvaro under samtliga intervjuer var konst- och teknologirelationen. Det finns en stark överensstämmelse bland informanterna om att konst och teknologi är starkt sammanknutna och att det påverkar AI-konstens utveckling. Detta argument kan kopplas till Benjamins teori om beroenderelationen mellan konsten och teknikutvecklingen, eftersom att tekniken möjliggör AI-konstens existens och styr vilka konstverk som kan skapas. Benjamin (Bale, 2009:188) uttrycker att tekniken påverkar konstens aura, vilket jag tolkar som att tekniken påverkar upplevelsen av konst och således också acceptansen av en konstform. Eftersom att AI är så nära kopplat till teknikutvecklingen, är det därför relevant att titta närmare på denna relation, för att undersöka hur det kan påverka konstsvriges acceptans av AI-konsten.

Vikner uttrycker att "AI har hittills setts ur ett tekniskt perspektiv och har inte tidigare förknippats med skönhet eller någon typ av själslighet i någon större utsträckning". Man kan därför anta att detta perspektiv påverkar acceptansen av AI-konsten, då det inte finns någon tidigare föreställning om att artificiell intelligens kan betraktas som konst. Vikners argument kan vidare tolkas som att det är en ny typ av relation som håller på att växa fram. Det ligger en sanning i detta argument eftersom att AI ganska nyligen har trätt in i konsten, men samtidigt

har det länge funnits en stark relation mellan konsten och teknologin som man kan anta påverkar fusionen. Bang Larsen lyfter fram en definition av teknik som influerade *Mud Muses* och citerar science fiction-författaren Ursula Le Guin: ”Technology is the active human interface with the material world”. Det här är en mycket öppen definition som kopplar bort föreställningar om att teknik är något som endast utvecklas i nutid. Bang Larsen konstaterar att teknik finns överallt i hela i historien och att det har funnits från den dagen då människan skapade eld för första gången. Även Tafvelin Heldner styrker detta argument när hon talar om hur människor alltid har använt teknik för att förbättra och förstärka sig själva. Ett exempel som hon lyfter fram är användandet av olika proteser för att stärka människokroppen. När jag frågar Bang Larsen om hur konsten och tekniken påverkar varandra svarar han:

Today it is impossible to ask the question of art and technology basically because they are already grown together, just like everything else has grown together with technology. In our bodies, our social sphere, our interaction with each other, there is always a machine in between.

Då han konstaterar att teknologin har en oerhört stark närvaro i varje dimension av våra liv, kan man anta att tekniken även influerar konsten i hög utsträckning. Detta argument styrks av Benjamins konstteori om samspelet mellan konst och teknologi, där han påstår att ”eftersom teknologin har förändrat vår världssyn, hade den också förändrat vår konstsyn” (Bale, 2010:186). Väljer man att se konst- och teknikfusionen ut ett snävt perspektiv så kan man gå miste om historiciteten, vilken kan ge djupa insikter och en större kulturell förståelse. Vikner belyser detta perspektiv när han konstaterar att ”man kan lätt tro att allting står still och att det helt plötsligt sker en explosion, när det i själva verket har skett en långsam utveckling”. Becker (2008:302) argumenterar också för detta när han skriver ”[...] at first people ignore most of the changes, intentional or otherwise”. I linje med detta kan man konstatera att det sker en konstant utveckling, men att den lätt kan hamna i skuggan av människors undermedvetna ignorans och motvillighet att acceptera det nya. Således kan detta argument även kopplas till Robert Willims (2017:58) teori om mundanisering, då det talar för att människor väljer att bortse från förändringar de har svårt att förstå fullt ut. Man kan vidare anta att det är avgörande för AI-konstens framtida acceptans att konstgenren fortsätter att uppvisas och uppmärksammas, så att utvecklingen av AI-konsten inte förbises eller förminskas av konstsvrige.

6.3.1 Kollektiv intelligens

När det kommer till AI-konsten krävs det en viss teknisk kompetens för att kunna utveckla de algoritmer och maskiner som formar konstverken. Tafvelin Heldner konstaterar att ”Det hela utmynnas i samarbeten mellan tekniskt kunniga och konstnärer”. Jag tolkar hennes argument som att det krävs en mycket stark konst- och teknikrelation för att kunna utföra AI-konst, vilket inte minst framgick i de berörda utställningarna som var och en byggde på olika samarbeten. Bang Larsen bekräftar att det är mycket vanligt att konstnärer arbetar tillsammans med andra konstnärer eller teknikexperter i det tekniska konstfältet. Vikten av ett sådant samarbete motiveras av Becker (2008:34) eftersom att han värdesätter alla deltagares insatser och aktiviteter som är nödvändiga för ett verk skall kunna produceras.

Bang Larsen uttrycker att ”this sort of collective intelligence also relates to the fact that artists need to pick up other skills than the ones traditionally taught at art schools, such as programming”. Det faktum att det finns en avsaknad av teknisk undervisning på konstskolorna bidrar till ytterligare en kunskapsbarriär och bekräftar hur betydelsefull relationen mellan konst- och teknikvärlden är för AI-konstens utveckling. Detta argument styrks av Becker (2008:67), som uttrycker att det krävs kunskap om hur man använder ett konstredskap för att en konstform skall kunna existera. Å andra sidan kan konstnärer alltid välja att själva plocka upp denna typ av kompetens. Ett exempel på detta är Ian Ching, en av konstskaparna i *Mud Muses*, som är utbildad inom konsten men som själv har lärt sig att programmera.

Vikner beskriver AI-konstens fusion som ”en tyst överenskommelse” där det sker utbyten från båda hållen. Han menar att överenskommelsen möjliggör att konstnärerna får utforska det dem vill genom att låna tekniker från företag som är intresserade av hur man kan använda deras resurser. Han uttrycker att det är ”en fantastisk fusion som kan få båda sidorna att blomstra”. Jag tolkar det som att samarbeten mellan olika kompetensområden bidrar till både nya insikter och en större utveckling av fältet. Detta argument kan kopplas till Pierre Levy (Jenkins, 2012:36) teori om kollektiv intelligens, eftersom att ett sådant samarbete utgörs av en sammanslagning av flera individers individuella kunskaper, vilket kan leda till en bredare kunskap och större utveckling av konstfältet.

6.3.2 Förutsättningarna för ett fungerande samarbete

Enligt Becker (2008:82) krävs det en hög överenskommelse i en konstvärld som involverar aktörer från olika fält, eftersom att de oftast har olika intressen av vad de vill få ut av ett projekt:

While the artist worry about the work's aesthetic effects, as well as its effect on the reputations, support personnel consider their activity on a given project in the lights of its overall effect on their long-term organizational interests.

Detta perspektiv kan kopplas till AI-konsten då den, i de flesta fall, alstras genom samarbeten mellan teknik- och konstvärlden. Vikner uttrycker att teknikexperterna oftast representeras av stora tech-företag. Man kan därför anta att dem drivs av långsiktiga ekonomiska intressen, vilka riskerar att hamna i konflikt med konstnärernas intressen. Becker (2008:70) skriver att dessa samarbeten ofta inte fungerar till konstnärernas fördel och att det är viktigt att de kooperativa aktörerna ger konstnärer en kreativ frihet, då det annars kan resultera i ett förlorat intresse från konstnärernas sida. Jag tolkar det som att konstnärerna lätt kan känna sig lurade av företags avsikter och av att behöva begränsa sin kreativitet. Å andra sidan beskriver Becker (2008:83) att företagen kan bli besvikna på att konstnärerna inte utnyttjar teknikens fulla potential, vilket skulle minska projektets framgång. Detta talar för hur viktigt det är med tydliga överenskommelser då det annars kan resultera i missförstånd och besvikelser. Om man uppnår en tillräcklig hög grad av samverkan kan man anta att en sådan fusion kan ge nya insikter och driva utvecklingen framåt.

Bang Larsen uttrycker att konst generellt sett är sammanvävt i sociala, ekonomiska och kulturella institutioner och att det därför är viktigt att ifrågasätta vilken påverkan kulturen har på konsten. Utifrån detta perspektiv belyser han en mer skeptisk aspekt i diskussionen av AI-utvecklingen som handlar om ideologiseringen. Han konstaterar att "There is a risk in the production of ideology, because it is what everybody wants to see happen [...] which concerns the normativity". Jag tolkar det som att det finns en risk för att AI-konsten kommer att normativiseras och upplevas som ett vardagligt ting snarare än ett estetiskt verk. Detta perspektiv kan kopplas till Robert Willims (2017) teori om mundanisering, eftersom att det sociala nätverket där AI ingår är så komplext att det kan antas utmana människans förståelsehorisont, vilket medför en risk för att konstformen kan banaliseras och nedvärderas. Om AI-konsten skulle mundaniseras kan man anta att det hade resulterat i en mindre acceptans av konstsvärg och istället riskerar ses som en teknisk produkt.

6.4 AI-konstens utmaningar

I intervjuerna framgick det att AI-konsten ännu inte har accepterats av konstsvetige och att det finns flera barriärer som måste överbryggas för att AI-konsten skall kunna uppnå acceptans. Utifrån informanternas upplevelser kommer jag i detta kapitel att redogöra för de utmaningar som AI-konsten står inför.

6.4.1 Den institutionella motståndskraften

I intervjuerna skildras en bild av att fler konstnärer har börjat intressera sig för AI-konst och att det finns ett växande trend i att experimentera med artificiell intelligens i konstskaparprocessen. Vikner uppmärksammar att ”allt fler konstnärer blir digitalt kunniga och vill lära sig programmering och sätt att uttrycka sig därigenom”. Han konstaterar att det sker ”en gräsrotsrörelse från konstnärerna och uppåt”. Samtidigt konstaterar både Vikner och Bang Larsen att konsten stoppas av institutionerna. De menar att det finns ett bristande intresse från konstinstitutionernas sida att exponera AI-konst och att det inte har blivit tillräckligt uppmärksammat än. I linje med detta kan man konstatera att det idag finns en avsaknad av en plats i konstsvetiges nätverk där konstnärer kan få ge uttryck för AI-konst, vilket riskerar att begränsa AI-konstnärernas skaparmöjligheter. Vikten av att ge utrymme för en sådan plats motiveras av Beckers (2008:129) argument: ”Artist produce what the distribution system can and will carry on”. Han poängterar även stoppet inte beror på att ”work cannot be distributed, but that contemporary institutions cannot or will not distribute it” (ibid.). Utifrån detta perspektiv kan man dra slutsatsen att konstinstitutioner har en avgörande roll i distributionssystemet och påverkar vilken konst som kan skapas.

Bang Larsen kommenterar det bristande intresset från konstinstitutionerna och berättar om Charlotte Johannesson som var en av bidragarna till *Mud Muses*. Redan år 1979 skapade Johannesson Digitalteatern, vilken var den första digitala konststudien i Norden. Bang Larsen berättar att det under lång tid inte fanns något intresse för hennes konst och att hon inte förrän på senare år har uppmärksammats som pionjär inom den digitala konsten. Detta kan tolkas som att det tar lång tid för institutioner att uppmärksamma och acceptera konst som skapas med hjälp av digital teknik. Vikner beskriver samma typ av motstånd utifrån ett konsthistoriskt perspektiv och uttrycker att ”många gånger är det institutionerna som har hindrat modern konst, inte minst impressionisterna i Frankrike som inte blev insläppta eller tagna seriöst i salongerna”. De två exemplen talar inte bara för det faktum att institutioner i en viss utsträckning kan hindra utvecklingen av modern konst, utan talar även för hur viktigt det är att skapa en plats där

konstnärerna kan få uttryck för sin konst. Det kan vidare konstateras att om konstnärer ska kunna fortsätta utveckla och experimentera med AI-konst krävs fler initiativtaganden från den institutionella sidan.

“When a museum shows and purchases a work, it gives the highest kind of institutional approval available in the contemporary visual arts world [...]” (Becker, 2008:117). Beckers argument talar för att museer har en stark auktoritet i konstvärlden. Det är därför relevant att belysa det ansvar som faktiskt vilar på museers axlar i denna fråga, men också på kuratorerna som bestämmer vilken konst som uppvisas. Bang Larsen uttrycker att ett museum som Moderna Museet har ett kritiskt ansvar att involvera publiken i estetiska upplevelser och konstnärliga diskussioner som kan relatera till det samhälle som vi lever i idag. Vikner anser att ”man måste inkludera och driva utvecklingen framåt för att få kalla sig museum eller institution” och belyser vikten av att inte vara exkluderande eller bakåtdrivande i att anamma nya uttryckssätt. Detta gäller självfallet inte bara AI-konsten. Det är viktigt att det finns en plats där alla konstformer får möjlighet att uttryckas, men i förhållande till redan etablerade konstgenrer, är det mer avgörande för nya konstformers överlevnad och acceptans.

6.5.2 Tillskrivning av konstvärde

För att AI-konsten ska kunna få en plats i de stora konstmuseernas salonger kan man anta att institutionerna måste se ett värde i att ställa ut konsten. Utifrån Beckers (2008:4) teori om konst som social process sker värdetillskrivning när ett verk ingår i konstvärldens konvention av vad som är konst och konstnärskap. Utvecklingen av AI sker fortfarande vid sidan om den övriga konstvärlden och man kan därför anta att det inte ingår i normerna för vad som är konst. När jag frågar Vikner om hur AI-konsten värderas kommenterar han auktionen på Christie's och konstaterar att trots att *Edmond de Belamy* såldes för en sådan enorm summa så innebär det inte att andra AI-verk kommer att värderas lika högt. Enligt Billgren (2020:35) var den främsta anledningen till att konstverket såldes till ett sådant högt värde att det var första gången som AI-konst uppvisades av en så högt ansedd konstinstitution, och man kan därför anta att andra AI-verk inte kommer att värderas lika högt. Händelsen talar däremot för att möjligheten att tillskriva AI-skapade konstverk hög status existerar. På frågan om AI-konst kan värderas jämlikt med mer traditionell konst uttrycker Bang Larsen:

Much of the art created in the sort of art-technology connection has been consigned to the ghetto of new media art. That is the case for decades, you still have resistance for new media art.

I ovanstående citat belyser han att det finns ett motstånd gentemot konst som skapas med digitala tekniker. Att uppnå konststatus är en stor utmaning för AI-konsten och det har i denna studie flera gånger konstaterats att det tar lång tid för konstvärlden att acceptera nya konstformer, inte minst när det involverar digitala tekniker. Ett av de tydligaste exemplen som påvisar detta är fotokonstens historia. Då Vikner arbetar för en fotografisk konstinstitution genomsyrade detta perspektiv hela intervjun. Fotokonsten har, likt många mer tekniska konstformer, behövt kämpa hårt för att uppnå konststatus och har alltid värderats lägre än till exempel måleriet. Vikner berättar att när kameran kom sågs det som ett ”fusk i att avbilda verkligheten och fotokonsten ansågs sakna någon slags kreativ ådra”. Han konstaterar att ”det var kameran som gjorde det åt dig, du bara fångade det i den här maskinen”. Detta argument styrks av Du Sautoy (2019:107) som drar samma parallella koppling mellan de två konstformerna och konstaterar att ”[...] computer art is experimenting in the same way, whether the restrictions and possibilities takes us in a new direction”. Han uttrycker även att det finns en risk att människor kan känna sig lurade av AI-konsten och att det därför ibland, likt fotokonsten, anses som ett fusk. Jämför man sättet som fotokonsten betraktades och värderades i sitt tidiga skede, kan man se att ett liknande motstånd återupprepas i AI-konstens utveckling. Idag finns det en generell acceptans av fotokonst, trots att det fortfarande värderas lägre än traditionellt måleri. Detta talar för att även AI-konsten potentiellt kan uppnå en generell acceptans i framtiden.

Vidare uttrycker Bang Larsen att det redan finns ett en acceptans för AI-konst men att det helt beror på hur man vinklar frågorna. Han refererar till Ian Cheng, som har ställt ut sin AI-konst på högt ansedda gallerier och är representerad i offentliga institutioners samlingar världen över, och påpekar ”If you look at someone like him, then AI is not a problem to the reception of contemporary art”. Utifrån detta perspektiv kan man anta att AI-konsten i viss uträkning redan har tillskrivits ett värde och accepterats. Vidare argumenterar det emot Mary Leighs (1992) teori om att digitala konstverk, som har skapats av etablerade konstnärer, har svårt att accepteras av konstvärlden. Här är det dock viktigt att belysa att det är en stor skillnad i komplexiteten mellan ett digitalt verktyg som Paint och ett avancerat AI-system. Vikner menar att AI-konst har potential att värderas högt på grund av det stora bakomliggande arbete som finns i både datainsamlingen och utformandet av algoritmerna. Han konstaterar att ”det finns något mindre värde om man bara hade återskapat ett AI verk i Photoshop”. Utifrån detta perspektiv kan man anta att AI-konstgenren har möjlighet att tillskrivas ett högre värde än mer enkla digitala

konstverktyg som till exempel Paint. Detta argument stryks av Becker (2008:1) på grund av att han lägger stor tyngd vid arbetet bakom ett verk och menar att det har stor betydelse för konsten som helhet.

6.5.3 Vikten av fysiska objekt

I intervjuerna skildras en generell uppfattning av att det finns ett högt värde i det fysiska objektet. Tafvelin Heldner konstaterar att en av AI-konstens största utmaningar ligger i gränssnittet, och att det är essentiellt att konsten kommer ut från skärmen och tar sig in i det fysiska rummet. Detta argument styrks av Vikner som konstaterar att ”det är ofta i det fysiska objektet som värderingarna ligger”. Han menar att en digital fil är svårare att värdera eftersom att den är så pass abstrakt att den inte anses vara konst. Bang Larsen uttrycker att acceptansen av AI-konsten helt och hållet beror på vilken kontext man placerar ett konstverk i och konstaterar att det krävs en mänsklig transport till konstvärlden för att det ska kunna betraktas som konst. Med tanke på att AI-konsten hade en fysisk närvaro i alla de berörda utställningarna så kan man anta att denna barriär redan har överbyggts med hjälp av de tekniska möjligheterna som finns idag. Däremot är det viktigt att belysa att den här typen av avancerad teknik, som till exempel 3D-printning, kräver stora ekonomiska investeringar, vilket innebär att det inte är tillgängligt för så många. Om en förflyttning till det fysiska rummet är avgörande för att ett verk skall kunna värderas och uppskattas, kan man därför anta att det finns en begränsning i vem som kan utöva AI-konst. Att värdera ett verk utifrån det fysiska objektet kan kopplas till den institutionella konstabegreppsteorin eftersom att fokus då hamnar på om objektet kan valideras som konst (Bale, 2010:13). Becker (2008:151) kritiserar den institutionella konstsynen och argumenterar för att önskan om att hitta en universal definition av vad som är konst inte är hållbar eftersom att “[...] participants seldom agree completely on *who* is entitled to speak on behalf of the art world as whole”. Jag anser att Beckers teori om konstvärldar och konventioner är ett mer demokratiskt tillvägagångssätt av värdetillskrivning då det involverar alla aktörsled och aktiviteter. Vidare har perspektivet en högre relevans när det kommer till att värdera AI-konsten, eftersom att den artificiella intelligensen inte kan ses som kreativ i sig, utan blir kreativ när den sätts i en kreativ kontext eller utövas av konstnärer för ett kreativt ändamål.

6.5.4 Medvetandegörande

Att det finns en kunskapsbrist om artificiell intelligens framgick tydligt i samtliga intervjuer. Det skildras dels i den upplevda skepsisen och den återhållsamma responsen från konstkritikerna, men är även underförstått i de olika försöken som gjorts för att rama in vad AI-

konst är och hur man bör förhålla sig till det. I linje med detta kan man argumentera för att ett medvetandegörande är essentiellt för acceptansen och utvecklingen av AI-konsten. Tafvelin Heldner belyser att det är avgörande att ta ut AI utanför forskningslaboratorierna. Hon konstaterar även att ”ju mer vi visar, ju mer acceptans kommer den att få”. Vikner betonar också vikten av att man måste exponeras för saker och ting för att veta att något existerar. Han uttrycker att ”Det är positivt med inspiration från olika håll [...] det är det enda sättet att få utvecklingen att gå framåt”. Detta argument styrks av Becker (2008:64) som konstaterar att ”Audience learn unfamiliar conventions by experience them, by interacting with the work and, frequently, with other people in relation to the work”. Om man utgår ifrån Beckers teori så kan man konstatera att ett medvetandegörande och en större exponering är av största vikt för att AI-konsten skall kunna accepteras. Bang Larsen konstaterar att om det råder tvivel och okunnighet om vad digital konst är, bör den vara en del av vad ett modernt museum visar för att övervinna dessa barriärer. Man kan utifrån detta perspektiv konstatera att de fyra utställningarna som har behandlats i denna studie i viss mån har bidragit till en informationsspridning, vilket vidare är ett första steg mot en generell acceptans. Enligt Becker (2008:33) utgörs konstvärldar av så komplexa system att en liten förändring ställer krav på fler förändringar. Exponeringen av AI-konst på svenska museer kan således antas utgöra en mindre, men nödvändig, del i förändringsprocessen. När jag frågar Bang Larsen om vilka faktorer som är avgörande för AI-konstens framtid svarar han:

If art and the whole institution of art in general is to fulfil its critical responsibility to its audience, everybody who is involved with it need to reflect on artificial intelligence.

I ovanstående argument belyser Bang Larsen vikten av att fortsätta exponera och experimentera med AI-konst, så att alla involverade aktörer får möjlighet att ifrågasätta och reflektera kring dess betydelse för konsten. Utifrån detta argument kan man dra slutsatsen att en fortsatt kunskapsspridning är nödvändig för att konstsvetige skall kunna acceptera AI som konstgenre.

7. Sammanfattning och avslutande diskussion

Denna studie ämnade undersöka kuratorers upplevelser av AI-konstens första möte med konstsvrige, med syfte att identifiera vilka faktorer som är avgörande för att artificiell intelligens skall kunna accepteras som konstform och förklarade dessa med stöd av relevanta teorier.

I den första delen av analysen undersöktes AI-teknikens roll inom konsten och jag redogjorde för hur det har använts hittills, samt vad det kan bidra med. I detta stycke kontextualiserades AI-konstens olika användarmöjligheter i informanternas utsagor av hur tekniken har använts i de berörda utställningarna. Vidare diskuterades bland annat gränserna mellan människan och maskiner, vilket bekräftade den tidigare forskning som har gjorts av Terry Dartnall (1994) och av David Arwén och Melker Rydman (2019) vilka konstaterade att AI är ett verktyg som inte besitter en egen agens. Det framgick därefter att artificiell intelligens har potential att bidra till konstskapandet på många olika sätt, men att det riskerar att leda till en viss förvirring. Denna förvirring går även att utläsa i skildringen av kuratorernas upplevelse av konstsvriges reaktioner av de berörda utställningarna.

I kapitel 6.2 gjordes en samtidsskildring av konstsvriges ställningstagande gentemot AI-konst som grundade sig i kuratorernas upplevelser av besökare och konstkritikers reaktioner på de berörda utställningarna. Det framgick tydligt i diskussionen att det råder en stor brist på teknisk kunskap om artificiell intelligens, vilket utmynnade i starka reaktioner som genomsyrades av både fascination, skepsis och dystopi, men också i ett bristande intresse från konstkritiker. De starka reaktionerna förklarades utifrån Beckers (2008) teori om normsättande konventioner, med att exponeringen av AI-konst bröt mot konstsvriges befintliga föreställning om hur konst skapas och uppfattas.

Därefter diskuterades informanternas perspektiv på samspelet mellan konst- och teknikvärlden, varpå det åter igen konstaterades att det råder en brist på teknisk kunskap inom konstvärlden. Detta tolkades utifrån Walter Benjamins (Bale, 2010) teori som en beroenderelation där teknikutvecklingen är den drivande parten. I avsnitten argumenterade jag även för de utvecklingsmöjligheter som uppstår i konst- och teknikfusion, vilket förankrades i Pierre Levys (Jenkins, 2012) teori om kollektiv intelligens. Därefter undersöktes förutsättningarna för ett

sådant samarbete, och med hjälp av Beckers (2008) teori om konventioner konstaterades det att alla deltagarnas intressen måste tillgodoses för att kollaborationen ska vara hållbar.

I analysens sista stycke sammanfattades de utmaningar som har skildrats i intervjuerna. Här framgick det att det finns ett växande intresse bland konstnärer att utöva AI-konst, men att det stoppas av institutionerna som inte ger utrymme för en plats där det kan utövas. Utmaningen kontextualiserades med både samtida och historiska händelser och informanterna belyste institutionernas ansvar att vara inkluderande och anamma nya uttryckssätt, vilket förankrades i Beckers (2008:129) argument: ”Artist produce what the distribution system can and will carry on”. Vidare argumenterade jag för att en värdetillskrivning måste ske för att AI-konsten skall kunna accepteras och konstaterade att det finns ett underliggande motstånd för nya konstformer och förändringar, vilket framförallt är utmärkande när det kommer till konst som har skapats med hjälp av digitala tekniker. Utifrån Beckers teori om konst som social process drogs slutsatsen att om AI-konsten skall kunna accepteras som konstgenre krävs det att alla som är involverade i processen accepterar förändringarna och ser något värdefullt i konstformen. För att AI-konst skall kunna alstras krävs det balanserande samarbeten mellan konst- och teknikvärlden, och eftersom att de sociala nätverk som krävs är komplexa, finns det en kritisk risk för det Robert Willim (2017) beskriver som mundanisering, vilket hotar konstens värde.

Avslutningsvis drogs slutsatsen att det som informanterna framförallt upplever som AI-konstens största utmaning är den rådande kunskapsbristen. För att AI-konsten skall kunna accepteras som konstform är det därför avgörande att den fortsätter att exponeras och utforskas. Det är essentiellt att konstsvrige fortsätter att reflektera och ifrågasätta vad artificiella intelligenser kan bidra med och hur de kan påverka konsten och det vi ser som konstnärskap.

7.1 Vidare forskning

När jag tog mig an problemområdet var min ursprungliga tanke att undersöka hur AI-konsten har påverkat konstsvrige. Under arbetets gång insåg jag att AI-konst är ett så pass nytt fenomen att den inte har påverkat konstvärlden så mycket ännu, vilket betyder att det finns stort utrymme för vidare forskning som granskar utvecklingen av AI-konsten i Sverige. Fältet som jag har undersökt är i flera aspekter outforskat inom kulturvetenskapen och det finns många perspektiv att forska vidare på inom disciplinen. Jag hoppas att denna samtidsskildring kan leda till framtida undersökningar om artificiella intelligensers alstring i konstsvrige.

9. Källförteckning

- Adobe. (2020). *About us*. Tillgänglig: <https://www.adobe.com/content/dam/cc/en/fast-facts/pdfs/fast-facts.pdf> [Hämtad 2020-04-25]
- Arwén, David. & Rydman, Melker. (2019). *AI inom kreativa processer: Möjligheter och utmaningar*. [Examensarbete, Uppsala Universitet. Uppsala]. Tillgänglig: <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1288280&dswid=8649> [Hämtad 2020-03-05]
- Axelsson, Sune. (2010). Digital konst – en översikt. *Konstvetaren*: (Nov). Tillgänglig: <http://www.akfeo.se/Digital%20konst%20-%20Sune%20Axelsson%20-2010-11-01-farg-utdrag.pdf> [Hämtad: 2020-03-23]
- Bale, Kjersti. (2010). *Estetik: en introduktion*. Göteborg: Daidalos
- Barnebys. (2019, 19 januari). Fem saker att minnas från auktionsåret 2018. *BbysMagazine*. Tillgänglig: <https://www.barnebys.se/blogg/fem-saker-att-minnas-fran-auktionsaret-2018> [Hämtad 2020-03-25]
- Becker, Howard Saul. (2008). *Art worlds*. 25. anniversary ed., updated and expanded Berkeley: Univ. of California Press
- Billgren, David. (2020). *Den artificiella konstnären -En undersökning av den artificiella intelligensens inträde i Konstvärlden*. [Masteruppsats, Uppsala Universitet, Uppsala]. Tillgänglig: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1390041/FULLTEXT01.pdf> [Hämtad 2020-03-06]
- Bryman, Alan. (1997). *Kvantitet och kvalitet i samhällsvetenskaplig forskning*. Lund: Studentlitteratur
- Christie's. (2018, december 12). *Is artificial intelligence set to become art's next medium?*. [Blogginlägg] Tillgänglig: <https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx> [Hämtad 2020-03-05]
- Dartnall, Terry. (red.) (1994). *Artificial intelligence and creativity: an interdisciplinary approach*. Dordrecht: Kluwer
- Digital konst. (2019, oktober 25). Wikipedia. Tillgänglig: https://sv.wikipedia.org/wiki/Digital_konst [Hämtad 2020-04-24]
- Du Sautoy, Marcus. (2020). *The Creativity Code*. Harper Collins UK
- Edgren, Johan. (2018, 31 oktober). Budkrig om ai-tavlan gav rekordpriset 4 miljoner kronor. *Ny Teknik*. Tillgänglig: <https://www.nyteknik.se/popularteknik/budkrig-om-ai-tavlan-gav-rekordpriset-4-miljoner-kronor-6937478> [Hämtad 2020-02-13]

- Elgammal, Ahmed. Liu, Bingchen. Elhoseiny, Mohamed & Mazzone, Marian. (2017). *CAN: Creative Adversarial Networks Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms*, The Art & AI Laboratory, 2017. New Jersey: Rutgers University, The Art & AI Laboratory
- Eriksson-Zetterquist, Ulla. & Ahrne, Göran. (2011). "Intervjuer". I Göran, Ahrne. & Peter, Svensson. (s. 36-57). *Handbok i kvalitativa metoder*. 1. uppl. Malmö: Liber
- Fangen, Katrine & Sellerberg, Ann-Mari. (red.) (2011). *Många möjliga metoder*. 1. uppl. Lund: Studentlitteratur
- Fotografiska. (2020). *Refik Anadol Latent History*. Tillgänglig: <https://www.tekniskamuseet.se/om-tekniska-museet/> [Hämtat: 2020-05-15]
- Frankish, Keith & Ramsey, William M. (red.) (2014). *The Cambridge handbook of artificial intelligence*. Cambridge: Cambridge University Press
- Hälsöårsmyndigheten. (2020). *Covid-19*. Tillgänglig: <https://www.folkhalsomyndigheten.se/smittskydd-beredskap/utbrott/aktuella-utbrott/covid-19/> [Hämtad: 2020-05-17]
- Jansson, Mathias. (2019, oktober 21). AI kommer att förändra konsten. *Opulens*. Tillgänglig: <https://www.opulens.se/konst/ai-kommer-att-forandra-konsten/> [Hämtad: 2020-04-15]
- Jenkins, Henry. (2012). *Konvergenskulturen: där gamla och nya medier kolliderar*. 2. uppl. Göteborg: Daidalos
- Kvale, Steinar. (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur
- Leighs, Mary. (1992). *From Canvas to Computer: Harold Cohen's Artificial Intelligence Paradigm for Art Making*. [Doktorsavhandling. The Ohio State University. Ohio]. Tillgänglig: https://www.researchgate.net/publication/275715866_Harold_Cohen's_Artificial_Intelligence_Paradigm_for_Art_Making_An_Overview [Hämtad: 2020-04-02]
- Lunds Universitet. (2020). *Pressträff Lunds universitet tisdag 17 mars*. Tillgänglig: <https://www.lu.se/article/presstraff-lunds-universitet-tisdag-17-mars?ref=pressrelease> [Hämtad 2020-05-17]
- Moderna Museet. (2020). *Mud Muses*. Tillgänglig: <https://www.modernamuseet.se/stockholm/sv/utställningar/mud-muses/> [Hämtad 2020-05-15]
- Next Rembrandt. (2020). *Read the story*. Tillgänglig: <https://www.nextrembrandt.com/> [Hämtad: 2020-05-18]

- Octava.se. (u.å). *Datorkonst*. Tillgänglig: <http://www.octava.se/datorkonst.html> [Hämtad: 2020-04-25]
- Svenska Ordlistan. [SO]. (Tryckår: 2009). *Artificiell*. Tillgänglig: <https://www.svenska.se> [Hämtad 2020-04-24]
- Svenska Ordlistan. [SO]. (Tryckår: 2009). *Intelligens*. Tillgänglig: <https://www.svenska.se> [Hämtad 2020-04-24]
- Svensson, Peter. & Ahrne, Göran. (2011). ”Att designa ett kvalitativt forskningsprojekt”. I Göran, Ahrne. & Peter, Svensson (s.19-37). *Handbok i kvalitativa metoder*. 1. uppl. Malmö: Liber
- Tekniska Museet. (2020a). *Digital Now – interaktiva konstupplevelser*. Tillgänglig: <https://www.tekniskamuseet.se/upplev/utställningar/digital-now-interaktiva-konstupplevelser/> [Hämtad 2020-05-15]
- Tekniska Museet. (2020b). *Hyper Human*. Tillgänglig: <https://www.tekniskamuseet.se/upplev/utställningar/hyper-human/> [Hämtad 2020-05-15]
- Vetenskapsrådets expertgrupp för etik. (2011). *God forskningssed*. (Vetenskapsrådets Rapportserie 1:2011). Tillgänglig: <https://publikationer.vr.se/produkt/god-forskningssed> [Hämtad 2020-03-07]
- Weiss, Matthias. (2007). ”Microanalysis as a Means to Mediate Digital Arts” I Anna, Bentkowska-Kafel, Trish, Cashen & Hazel, Gardiner. (red.) (s.13-23). *Futures past: thirty years of arts computing*. Bristol: Intellect
- Willim, Robert. (2017). ”Imperfect imaginaries: Digitisation, mundanisation, and the ungraspable”. I Gertraud, Koch. (red.) (s. 53-77). *Digitisation: theories and concepts for empirical cultural research*. Abingdon, Oxon: Routledge
- Öberg, Peter. (2011). ”Livshistorieintervjuer”. I Göran, Ahrne. & Peter, Svensson. (s. 58-70). *Handbok i kvalitativa metoder*. 1. uppl. Malmö: Liber

9.1 Opublicerat material

Samtliga intervjuer finns inspelade och transkriberade i skribentens ägo.

Intervju med Magdalena Tafvelin Heldner (Microsoft Teams) 2020-04-27 [48:23]

Intervju med Johan Vikner (Google Meet) 2020-05-04 [58:10]

Intervju med Lars Bang Larsen (Skype) 2020-05-07 [1:52:22]

9.2 Bildregister

Figur 1: Generative Adversarial Network. (2018). *Portrait of Edmond Belamy* [print på canvas]. Tillgänglig: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Edmond_de_Belamy.png [Hämtad 2020-05-16] Licens: (CC0 Public Domain)

Figur 2: Beyer, Wolfgang. (2013) *The Mandelbrot set (black) within a continuously colored environment*. [digital konst]. Hämtas: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mandel_zoom_00_mandelbrot_set.jpg [Hämtad 2020-05-16] Licens: (CC BY-SA 3.0)

10. Bilagor

10.1 Intervjumall

Intervjumall

Fas 1: Lättsam introduktion

- Presentera mig och uppsatsämnet kort
 - Formalia (inspelning, användande av citat i uppsats, publicering & möjligheten till anonymitet)
 - Låta informanten presentera sig och på ett naturligt sätt inleda kommunikationen
 - o Kan du berätta lite kort om dig själv och var du arbetar med?
-

Fas 2: Bakgrund och begränsningar

- Berätta om uppsatsens syfte, frågeställning och avgränsningar.
 - Förklara intervjuens upplägg (tema 1-5)
 - Kontrollera om informanten förstår uppsatsens karaktär samt om hen har några frågor innan vi går vidare med intervjun.
-

Fas 3: Huvuddel med fördjupande frågor

Tema 1: Inledning och generella frågor om AI-konst

- Jag tänkte börja med att fråga vad begreppen konst och teknologi innebär för dig?
- Varför valde du att engagera dig i konsten?
- Vilka utställningar har du varit med och tagit fram som har koppling till AI?

Tema 2: Utställningen

- Kan du berätta lite kort om [utställning] och den funktion artificiell intelligens hade i utställningen?
- Vilka reaktioner väcktes bland åskådarna när dem interagerade med utställningen?
- Vilka reaktioner fick utställningen inom den svenska konstvärlden?
 - o Vilka generella för- och motargument uppstod?

Tema 3: AI-konstens påverkan på konstvärden

- Vad har hittills hänt i utveckling av AI i konstnärliga sammanhang?
 - o När och vad var det stora genombrottet för AI-konsten?
- Hur har AI-konsten påverkat konstvärden hittills?
 - o Finns det en generell acceptans för att AI-skapade verk kan accepteras som konst?
 - o Vilka för- och motargument finns?

- I vilken utsträckning visas AI-konst på svenska konstinstitutioner i dagsläget?
 - o Är det en växande trend?
 - o Ligger de svenska konstinstitutionerna i framkanten när det kommer till involvering av AI-konst?
- Hur kan konstvärden påverkas om museer börjar ställa ut fler AI-skapade konstverk?
 - o Vilka möjligheter och hot finns?

Tema 4: Auktoritet, jämställdhet och konststatus

- Vem har rätten att definiera något som konst och tillskriva ett verk konst-status?
- Hur ser du på det ansvar som svenska museum har över vilken konst som exponeras för allmänheten?
 - o Vilka kriterier måste uppfyllas för att ni ska välja att ställa ut ett konstverk?
- Storbritannien, Hong Kong, Nya Zeeland och några andra länder har tillskrivit upphovsrätt för AI-skapade konstverk, finns det en diskussion om att Sverige bör inför samma lagändringar?
 - o Om en sådan lag skulle införas, hur tror du att det hade påverkat konstvärlden?
- Vad är skillnaden mellan konst som skapats med hjälp av AI och konst som enbart skapats av mänsklig intelligens?
 - o Har AI-konsten potential att värderas jämställt med helt människoskapade konstverk?

Tema 5: Framtiden

- Hur tror du att utvecklingen av AI-konst kommer att se ut?
 - o Vilka är de mest avgörande faktorerna för framtiden?
 - o Hur kan AI-konst påverka sättet vi ser på konst?
- *Vi har ju tidigare sett hårt motstånd för nya konstformer, ta fotokonsten som exempel, vad måste ske för att AI-konst skall kunna accepteras som konst?*
- Kommer robotkonstnärer att bli konkurrenter till mänskliga konstnärer? Eller kommer de att vara mer som ett komplement?

Fas 4: Sammanfattning och avslutning

- Finns det något du vill tillägga?
- Finns det något du tycker att jag har missat som bör tas i beaktning?
- Finns det någon annan person med liknande erfarenheter som du hade rekommenderat mig att kontakta?
- Är det okej om jag hör av mig om det uppstår några vidare frågor?

Tack för din medverkan!

10.2 Informationsmail

Hej [namn],

Jag såg att du var utställningsansvarig på [museum] då konstinstallation [utställning] uppvisades och hade därför varit intresserad av att komma i kontakt med dig för att ställa några frågor kring den roll som AI hade i utställningen.

Mitt namn är Norea och jag skriver just nu min kandidatuppsats i Digitala Kulturer på Lunds Universitet. Syftet med uppsatsen är att undersöka hur konst som har skapat av artificiell intelligens kan påverka konstfältet och jag vill specifikt se på hur AI-skapade konstverk har exponerats på svenska museer. Då AI-konst är ett relativt nytt och utforskat forskningsområde hade ditt deltagande haft stor betydelse för att bidra till mer kunskap om artificiell intelligens i konstvärlden.

Ser fram emot ditt svar!

Du kan nå mig på nystromnorea@gmail.com eller XXXX-XX XX XX.

Vänliga hälsningar,
Norea Nyström