

Сверхъестественное знание как побочный продукт художественного использования искусственного интеллекта

Константин Бохоров

Московский государственный психолого-педагогический
университет (МГППУ), Россия, bogoro@mail.ru.

Ключевые слова: идентичность; искусственный интеллект; кибернетика; современное искусство; художественное исследование.

Когнитивная революция требует новых художественных подходов к исследованию идентичности. В статье обсуждаются основания для понимания художественных проектов-исследований, закономерности их появления и развития. Выделяется кибернетический фактор, ставящий вопросы знания и опыта за пределами познавательных возможностей субъекта и в то же время инструментализирующий его незнание. Каким образом современные художники обращаются к технологиям искусственного интеллекта? Как они концептуализируют кибернетическую реальность? Как искусство обнаруживает себя в ней? Что является результатом этих исследований? Как они согласуются с современным теоретическим дискурсом? Среди реакций на появление искусственного интеллекта отмечается эйфория, возника-

ющая в связи с успешной имитацией им произведений искусства.

От искусственного интеллекта ожидается, что, получив всю доступную информацию, он поделится с человеком сверхчувственными образами и поможет превратить окружающую среду в особое киберпространство, а индивидов — в алгоритмы, объединяющие в себе техническое и природное. Особо отмечается такой вид художественного исследования, который устанавливает связь с искусственным интеллектом в формах дорациональной коммуникации.

В самой «искусственности» искусственного интеллекта искусство открывает для себя надежду на то, что с концом идентичности и исчезновением человека интеллект, наконец, отрефлексирует себя не в формах конца корреляции, а в формах искусства и пойсесиса.

В 1980-Е ГОДЫ произошло революционное переосмысление сюрреализма, в частности в статье Розалинды Краусс «Фотографические условия сюрреализма». Она заявила, что сюрреализм — это не деформированные образы Сальвадора Дали и Макса Эрнста и даже не автоматическое письмо, а научные журналы, издававшиеся в конце 1920–1930-х годов¹.

Анализ Краусс в русле постструктурализма был вехой на пути, определявшемся «семиотическим поворотом» Жака Деррида, эпистемологической концепцией Мишеля Фуко, концепцией конца метанарративов Жан-Франсуа Лиотара и т.д. Она проецировала на архив артефактов исторической эпохи современные ей методы художественного производства, в частности концептуального искусства и его постмедийных расширений (Роберт Смитсон, Марсель Бротарс, Мэри Келли, Сет Сигулауб, Гэри Хилл и др.), которые вывели искусство за пределы картины и открыли в реальности неограниченное поле для приложений художественных усилий.

Эти практики можно обобщенно определить как деконструкцию видимого мира. Вместо оптических или ретинальных инструментов художественного познания искусство стало широко использовать семиотические инструменты, работающие с кодами реальности в междисциплинарных пространствах, провоцируя в произведениях коллизию «сильного» и «слабого» означающих, таких как социальное/гендерное, топологическое/этнографическое, технологическое/духовное, научное/поэтическое, выводя их в зону эмоционального восприятия и дискурсивного осмысления в чувственной форме.

Видимость мира была одним из самых сложных препятствий в низвержении метанарративов, восходящих еще к эпохе Просвещения. Однако именно средства технической воспроизводимости, которые вроде бы были призваны утверждать визуальность в качестве абсолюта, на самом деле выступали основным инструментом деконструкции. Как замечает все та же Краусс, в 1920-е годы

1. Краусс Р. Фотографические условия сюрреализма // Photographer.ru. 13.07.2012. URL: <https://www.photographer.ru/cult/theory/5591.htm>.

мир стал фрагментироваться в своих бесконечных фотографических воспроизведениях и таким образом терять свое визуальное присутствие и гомогенность².

Техника воспроизведения размножала образы мира, делая их функцией мгновения, в котором сливалось прошлое с будущим, порождая новые условия для опыта и знания. Их, по утверждению Мартина Джея, автора книги «Потупленный взгляд», начал теоретизировать Анри Бергсон, который противопоставил гомогенность пространства гетерогенности времени, сформулировав идею реальности как длительности (*durée*), не поддающейся освоению зрением, а требующей подключения экзистенциального аппарата, формирующего идентичность субъекта³. Зрение, всегда отвечающее за картину мира, уступало свою привилегированную позицию высшей инстанции разума процессуальному опыту, мультисенсорному исследованию динамической и хаотичной бездны реальности. А средства технической воспроизводимости, стремительно развивавшиеся на протяжении всего XX века, с одной стороны, были условием все большей дискретизации реальности, а с другой — инструментом ее познания, расширявшим физический опыт за пределы чувственного и позволявшим в воображении получить доступ, как казалось, почти что к самим основаниям семиозиса.

Как известно, интуиции художественного авангарда начала века получили практическое и теоретическое развитие в постмодернистских художественных практиках. Исследовательские методы, стихийно практиковавшиеся сюрреалистами, конструктивистами, производственниками и т. д., были перенесены в сложившуюся институциональную систему и использовались для тестирования как различных дискурсов культуры и массмедиа, так и социальных, геополитических, этнических, экологических и прочих дискурсов. Все эти дискурсы для современного искусства — расширение семиотического поля, которое оно осваивает, выйдя сначала за пределы картины, потом за стены галереи, а затем и из конвенционального публичного пространства, традиционно закрепленного за искусством.

Сюда же относится и технологический дискурс, со времен футуристов игравший огромную роль в осмыслении реальности искусством и его трансформации. Критическое освоение новых

2. Там же.

3. *Фостер Х. и др.* Искусство с 1900 года: модернизм, антимодернизм, постмодернизм. М.: Ad Marginem Press, 2015. С. 674.

технологий вписало не одну яркую страницу в постмодернизм благодаря исследовательским проектам художников в области фотографии, видео, мультимедиа, сайнс-арта и т. д. Однако сегодня можно утверждать, что идея гетерогенности опыта как вида познания реальности, предвосхищающего ее поток, в наибольшей степени связана с концепцией кибернетики, если говорить о критическом освоении технологического дискурса.

Кибернетическая теория была актуализирована в книге математика Норберта Винера «Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине» 1948 года. Как пишет Кристин Стилс,

Кибернетика — это трансдисциплинарная информационно-коммуникационная теория, связывающая организационные принципы и структуры всех областей знания, механизм по получению «фидбэков» и инструмент доступа к информации для интегрированных «систем»... Кибернетическая теория подразумевает полную трансформацию социального и биологического энвайронмента, в котором гибридные кибернетические сущности, «киборги» и «киберспейсы», представляют постиндустриальный взаимообмен между «органически-человеческим и кибер-психофизическими цифровыми формами жизни с помощью реконфигурации через программные системы компьютера. <...> Кибернетика означает переход от примитивных кинетических работ модернизма к постмодернистским интерактивным, телематическим пространствам виртуальной реальности, сгенерированным компьютером, виртуальному энвайронменту и кибер-пространству⁴.

В качестве современного технологического дискурса кибернетика ставила перед искусством ряд вопросов о статусе реальности. Во-первых, об адекватности противопоставления природы и культуры, во-вторых, о структуре идентичности и, наконец, об историческом детерминизме знания. В то же время, как и прежде при внедрении новых технологий, менявших представление о реальности, она давала инструмент, позволявший исследовать эти вопросы и сводящийся к тотальной цифровизации и датаизму. Развитие компьютерных технологий проблематизировало вызовы кибернетического дискурса, и в то же время только эти технологии могли дать на них ответ.

4. *Stiles K. Art and Technology // Theories and Documents of Contemporary Art. A Sourcebook of Artists' Writings / K. Stiles, P. Selz (eds). Berkley; L.A.; L.: University of California Press, 1996. P. 385.*

Историю взаимодействия искусства с компьютером можно разделить на следующие этапы. На первом художники научились выводить кибернетическое воображаемое в зону репрезентации (Чарльз Цури). На втором — установили интерактивное взаимодействие с компьютером, в том числе в ходе экспериментов с разными интерфейсами, виртуализировав пространство художественного поиска (Джеффри Шоу). На третьем — освоили принцип сетевого взаимодействия, чтобы процессуализировать виртуальность, в том числе в актах сетевого активизма (Рой Аскотт). На четвертом — отвечая на вызовы коммерциализации и идеологизации цифрового архива, противопоставили ему пост-интернет-картографирование, выявившее в нем элементы кризиса капитализма (Джон Рафман). И наконец, обнаружили в потоке датаизма сбои сингулярности, дававшие возможность поставить вопрос о сущности человеческой когнитивной функции. На последнем этапе, соответствующем внедрению технологий искусственного интеллекта, мы можем наблюдать взаимодействие всех методов исследования, причем, поскольку искусственный интеллект наиболее близко подошел к кибернетической тотальности, не только использующие технологии, но и физические, социальные, биологические и другие инструменты.

Технологии искусственного интеллекта, взрывное развитие которых наблюдалось последние 15 лет, появились на заре эпохи «компьютеризма» около 40 лет назад. Если очень обобщенно описать принцип их работы, то он сводится к аппроксимации — распознаванию знака методом приближения его образа к образцу. Ян Лекун в 1980-х годах разрабатывал обучающиеся сверхточные нейронные сети, по очертанию и положению элемента учившиеся идентифицировать его как часть рукописного шрифта, чтобы его читать. Будучи «размечен», элемент прогонялся через несколько уровней опознания («нейронами») с разными параметрами, и в конечном итоге алгоритм распознавал его с той или иной степенью точности. Она зависела от перебора различных вариантов повторяемости элемента в реальных ситуациях, то есть от закономерности, определяемой статистически. Чем больше вариантов загружалось в компьютер, тем статистика распознавания была выше. Другими словами, точность напрямую зависела от объема данных, на основании которых обучался алгоритм. Поскольку в то время вычислительных мощностей для обработки большого объема данных оказалось недостаточно, то уровень распознавания образов был невысок, и интерес к технологии нейронных сетей угас. Только в начале 2000-х годов, когда вычислительные

мощности процессоров значительно выросли, программы, придуманные в 1980-х, стали использоваться и развиваться. Произошел взрывной рост обучающихся технологий распознавания, получивших название «искусственного интеллекта» (которое было придумано еще в 1950-е, в эпоху увлечения кибернетикой), и начался новый виток их мифологизации.

Современный искусственный интеллект (ИИ) не только распознает образы по образцам, но и генерирует их на основе накопленных данных с той или иной степенью реалистичности, довольно часто подтверждающейся наукой (например, изображения лекарственных молекул). Это справедливо не только по отношению к изображениям и визуальной информации, но и к любым другим типам данных: звуковым, обонятельным, химическим, генетическим и т.д. То есть компьютер реально становится кибернетическим посредником между живым и цифровым мирами и в то же время обеспечивает трансдисциплинарную интеракцию и обмен данными между самыми разными энвайронментами, организуя и контролируя их функционирование.

Посредничество компьютера начинает проблематизировать структуру идентичности, теряющей фиксированные ее координаты в модернистской эпистеме. Она становится функцией уже не просто другого хронотопа, отличающегося от классического, но и другого онтологического порядка, определяющегося взаимодействием многоуровневой системы алгоритмов и все увеличивающегося объема данными между ними.

Подводя итог внедрению технологий ИИ, отметим два момента. Во-первых, оно еще далеко от воплощения, и, во-вторых, тем не менее как фактор будущего оно уже сейчас имеет почти магическое влияние на современный образ реальности, причем не столько визуально, сколько информационно-бессознательно, и существование в ней требует от индивида не столько ретинальности и оптической зоркости, сколько другого вида чувственности, связанного с технологическим поведением, тестирующим ее фактуальность. Очевидно, что уже апробированная в постмодернизме, в семантике семиозиса, эта чувственность только обостряется в кибернетической реальности, достигая уровня, что называется, «кибернетической прозорливости» (*cybernetic serendipity*).

Художественный ответ на усиление кибернетического дискурса идет по следующим направлениям. Во-первых, следует отметить преобладающую эйфорию по поводу механизмов имитации нейронными сетями произведений искусства. Иначе говоря, то, что происходило на первом этапе развития компьютерного ис-

куства и заключалось в выводе кибернетического воображаемого в зону репрезентации и с таким пафосом реализовалось Чарльзом Цури и Майклом Ноллом, теперь делается по незамысловатому описанию. Самый убогий текст нейросеть *Midjourney* превращает в яркую и убедительную картинку, стиль которой при желании можно тоже задать или выбрать из предложенных вариантов, что заставляет счастливого «автора» почувствовать себя незаурядным художником. Подобные чудеса, впрочем, как раз и проблематизируют структуру идентичности, поскольку демонстрируют, что ее творческие способности уже не лежат в визуальной сфере (как, впрочем, и музыкальной, литературной и др.), а может, и вообще утратили созидательный характер и стали объектом сфер потребления, биополитики и функционирования машин желаний. Вместе с тем они заставляют подозревать компьютер в дегуманизации творчества, переводя проблему идентичности в психоаналитический регистр. Этим пользуются рефлексирующие художники (Марио Клингеманн и др.)⁵, изучающие пока еще существующие сбои генеративных алгоритмов (например, шестой палец) и выводящие из кибернетического воображаемого стилистически совершенные изображения, но со странными дефектами в передаче реальных форм, искажениями подобия, неправильными сочленениями частей тела и другими видами визуальной «барочности», заставляющими увидеть в них проявление фрейдистского «жуткого» и намеки на сознание компьютера как на «зловещую долину».

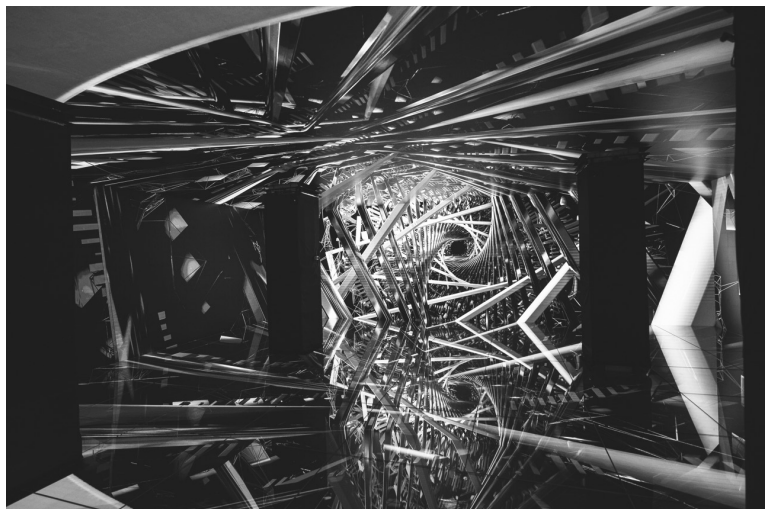
Во-вторых, поскольку предполагается, что нейронные сети знают все, или, по крайней мере, их можно зарядить таким объемом данных, который недоступен для обработки человеческим мозгом, то от них ждут, что они смогут поделиться с человеком своими знаниями в сверхчувственных образах. Иначе говоря, их используют для исследований, результаты которых ни рассказать, ни показать, ни услышать нельзя, а можно только пережить в некоем новом опыте. Опять же, это направление использования ИИ продолжает уже существующие практики компьютерного искусства, например Джеффри Шоу, автора «Читаемого города», в 1970-х годах создававшего интерактивные интерфейсы взаимодействия с виртуальной реальностью, представленной как город из букв, по которому можно было передвигаться на велосипеде.

5. Spratt E. L. Creation, Curation, and Classification: Mario Klingemann and Emily L. Spratt in Conversation // XRDS. The ACM's Magazine for Students. 2018. Vol. 24. № 3. URL: <https://xrds.acm.org/article.cfm?aid=3186677>.

Турецкий художник Рефик Анадол, в отличие от Шоу, создает в своих работах виртуальные киберпространства вселенского масштаба. Он проводит исследования, собирая и обобщая информацию об устройстве космоса (например, данные космических телескопов «Хаббл», МКС и Марса, как в проекте «Машинные воспоминания: Космос»⁶ (2021)), потом на ее основе с помощью программ ИИ генерирует картины из ветвящихся многоцветных фракталов, уводящие вглубь космоса, туда, где заканчивается информация, получаемая физическим путем. Эти картины способом видеомэппинга он выводит на архитектурные поверхности (фасады и интерьеры публичных пространств или на экраны в галерее), создавая для зрителя условия физической интеракции с ними. Анадол таким образом переводит реальные физические данные о пространстве космоса, в которое можно заглянуть только в воображении, в сенсорный киберпейс, соприкосновение с которым, как он предполагает, предвосхищает для классической эвклидовой идентичности совсем другой опыт когнитивного взаимодействия с реальностью. Контакт с большими данными дает возможность предвосхищения кибернетической идентичности, но осуществляется в форме аттракциона, подрывающего волю субъекта, сталкивая его с тем, что превосходит возможности природы его восприятия. В терминах эстетики Канта подобное ощущение можно было бы назвать возвышенным, но эффект аттракционов Анадола заключается в подрыве кантовской априорности и ослаблении корреляции, приводящей к дезориентации в пространстве и времени, которые, оказывается, начинаются до субъекта, а если и заканчиваются, то не с его исчезновением, а в своей собственной технологической бесконечности, схлопывающейся в сингулярность. Таким образом, исследования Анадола — это опыт знания о своей невозможности, с одной стороны возвышающий идентичность до понятия души, а с другой стороны лишаящий ее воли к телесному существованию.

В-третьих, исследуется энвайронментальное расширение ИИ, подразумевающее превращение окружающей среды в своего рода киберпейс, а индивидуумов — в алгоритмы на пересечении между техническим и природным. Художник Джеймс Бридл изучал, как исторические ландшафты Греции превращаются в поля больших данных для нейросетей энергетических компаний или, например, депоэтизацию Парнаса, колыбели европейской куль-

6. *Anadol R. Machine Memoirs: Space // Refik Anadol*. 19.03–26.04.2021. URL: <https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/>.



Рефик Анадол. *In the Mind of Gaudi* («В голове у Гауди») (2021).
 Каса-Батльо, Барселона, Испания.
 Фото: Jordi Vidal/Getty Images.

туры, на GPS-картах для беспилотных автомобилей. Рабочая теория для осуществления его перформативных исследований хорошо описывается формулой Армена Аванесяна о необходимости соединения абдукции и пойесиса⁷. В том же ключе можно рассматривать проект Трэвора Паглена и Кэйт Крауфорд, иницииро-

7. Аванесян А. Майамификация. М.: Ад Маргинем Пресс, 2021. С. 126.

вавших исследование «остраняющего» влияния ИИ на гуманизм⁸, до сих пор задающий параметры нашего существования. Не вдаваясь в детали, отмечу, что он трактуется как место совместного творческого сотрудничества индивидуумов на основе достижений мировой культуры. Паглен прекрасно выразил это в своем видео «Манипуляции изображениями. Ор. 10» (2018), показав, как по мере исполнения «Струнного квартета соль минор, сочинения № 10» Дебюсси музыканты все более дигитализируются с помощью технологий распознавания лиц и, погружаясь в стихию пойнсеиса, исчезают в кибернетической абдукции.

В-четвертых, следует отметить, что и последний оплот нашего априорного чувства реальности — время — не представляется в кибернетическом дискурсе таким уж стабильным основанием идентичности. В одной из частей своего многосоставного проекта *Power Plants*⁹ (2019) в галерее *Serpentine* Хито Штейерль создает инсталляцию, где на основе статистических данных ИИ генерирует образы цветов, которые посетители парка ожидают увидеть в Кенсингтонском саду, где *Serpentine* как раз и расположена. Парк как бы знает, что они хотят увидеть, и отвечает их ожиданиям, создавая запрограммированную реальность. Время оказывается не априорной данностью восприятия, а создается в системе, структурирующей идентичность и ее когнитивный опыт (как у андроида Рейчел из фильма «Бегущий по лезвию» (1982)).

Можно сказать, что ИИ в художественном исследовании замыкает время на себя, сталкивая художника с фактом существования некоего технологического абсолюта, придающего реальности еще более кибернетический характер.

Поэтому, в-пятых, следует выделить еще один тип художественного исследования, пытающегося установить связь с этим новым абсолютом в формах дорациональной коммуникации, апеллирующей к эмпатии и агрессии. В этом смысле можно интерпретировать проект Яна Ченга «BOB, или Мешок предубежде-

8. Crawford K., Trevor Paglen T. Excavating AI. The Politics of Images in Machine Learning Training Sets. 19.09.2019. URL: <https://excavating.ai/>.

9. Бохоров К. Ю. Критерии современного культурного пространственно-го моделирования в связи с внедрением в репрезентативные практики устройств виртуальной реальности (на примере высокотехнологических проектов лондонской галереи «Серпентайн») // Инновационные технологии в кинематографе и образовании. Материалы и доклады VIII Международной научно-практической конференции. М.: ИПП «Куна», 2022. С. 211–223.

ний»¹⁰ (2018). Он создает интерактивный алгоритм и среду коммуникации с ним в экранном интерфейсе, в котором можно устанавливать эмоциональные отношения с ИИ, принося на его алтари цифровые подарки, принимая которые он растет и выражает знаки расположения. Хотя Ченг предусмотрел и «злые» подарки, прикоснувшись к которым самодовольная кибернетическая сущность взрывается, распадаясь на части, которые, впрочем, продолжают существовать и развиваться, пользуясь по большей части позитивным расположением зрителей. Проект Ченга — это хорошая исследовательская рамка, дающая возможность моделировать опыт общения с кибернетическим на дорациональном уровне, чтобы сравнить его со своими переживаниями трансформации идентичности.

Наконец, подводя итог этому далеко не полному обзору исследовательских проектов художников, работающих с ИИ, следует упомянуть еще одну творческую интуицию, касающуюся сверхъестественной сущности ИИ в перспективе «цифровой деколонизации». Художница курдского происхождения Морехсин Аллахьяри воскрешает в виртуальном пространстве с помощью технологий ИИ и CGI джиннов и демонов, живущих в коллективном бессознательном ее этноса («Та, которая видит неизвестное», с 2016 года)¹¹. Память о них сохранилась лишь в скупых описаниях и схемах из арабской книги XIII века «Чудеса сотворенного и диовинки существующего» Закарии аль-Казвини. Аллахьяри не только визуализировала их вопреки строгим запретам ислама в отношении магии, фактически уничтожившего культурную память о них, но и навела мосты между кибернетической современностью и этническим бессознательным. Образы этих хтонических сущностей исчезли из повседневной реальности, но остались в невидимой длительности, потоке (бергсоновском *durée*), который, как обнаружила Аллахьяри, структурируется кибернетически. Их уничтожение происходило одновременно с развитием арабской математики, автоматизации и даже основ робототехники, в том числе в трудах ученого курдского происхождения Аль-Джазири, позволивших через какое-то время воскресить их снова, буквально выпустить как джиннов из бутылки. Джинны Аллахьяри — это те же киборги, которые в теории кибернетики осуществляют координацию междисциплинарных энвайронментов на трансценденталь-

10. Cheng I. BOB (Bag Of Beliefs), 2018–2019 // Ian Cheng. URL: <http://iancheng.com/bob>.

11. Spratt E. L. Op. cit.

ном уровне. Интересно, что в «Той, которая видит неизвестное» Аллахъяри подчеркивает гендерные основания кибернетики, наделяя их женской природой. Здесь она продолжает традицию Лин Хершман, в своем фильме «Техносекс» (2002) связывавшей производство знания с киберфеминистским дискурсом, причем довольно агрессивным. Однако в проекте «Лунолики»¹² (2021) стегенированные нейросетью образы музыкантов традиции «ради́ф» эпохи Каджаров уже преодолевают насильственную бинарность, навязываемую идентичности в нормативной культуре, и демонстрируют в том числе и независимость от ее ограничений в производстве знаний и искусства.

Однако что можно сказать о тех знаниях, которые производятся в этих процессуальных интерактивных проектах, работающих с электронным архивом и памятью в эпоху ИИ? С очевидностью можно говорить лишь о ломке устоявшихся представлений, связанных с положением субъекта в мире алгоритмов и больших данных, что, впрочем, также справедливо и в отношении постструктуралистских исследований в 1970–1980-е годы, сломавших стереотипы о его месте в «доме бытия». Действительно, о каком когнитивном результате можно говорить в связи с проектами Смита-сона, Келли, Хааки или Хилла? Разве что об упадке отношений «слов и вещей», о переходе знания от историчности к символизму.

Тогда какой символизм символизирует кибернетическую эпистему, вступившую в эпоху ИИ? Наверное, это символизм самих аппроксимационных операций, символизирующих превосходство суммы частей над целым, данных над законами, фактов над абсолютом. Он адекватен хаотичности и контингентности, бесконечно на глазах фрагментирующейся реальности, и воплощает сумму знаний о современности, позволяющих поддерживать априорные параметры модернистской парадигмы. Именно в этом смысле раскрывается значение слова «кибернетика» как хитрого умения разума управлять хаосом, придуманное когда-то Андре-Мари Ампером.

Если пояснить этот символизм метафорически, то его образ будет с необходимостью вращаться вокруг трансформации идентичности. В технологической революции ее становление осуществляется как дистанцирование с самой собой посредством технологических расширений, что уже было отмечено авторами XIX века. В этой связи можно обратиться к метафоре глаза (Фрид-

12. *Huma. She Who Sees the Unknown*. 2016. URL: <https://shewhoseestheunknown.com/huma/>.

рих Ницше, Вальтер Беньямин), воплощающего абсолютное зрение. В стремлении заглянуть даже внутрь себя он должен дистанцироваться от себя, что метафорически выражает суть исследовательского подхода художников семиотического идеализма, стремившихся к деконструкции «окулоцентризма».

Метафорическое объяснение исследовательских художественных практик в эпоху ИИ исходит из децентрации аристотелевского Нуса, стремящегося дистанцироваться от себя, чтобы достичь диалектического предела своей разумности. Поскольку с точки зрения актуальной теории это так и происходит, то функцией науки становится организация и контроль все более нарастающей фактичности и гетерогенности, техническим инструментом которой представляется ИИ, в конечном итоге ставящий под сомнение необходимость и возможность человеческой рациональности вообще и в то же время, если воспользоваться метафорой Делёза–Гваттари¹³, раскрывающий защитный зонтик над планом имманентности.

Искусство как бы рвет зонтик технологической доксы и впускает «веселый ветер хаоса» в драматическую саморефлексию Нуса, протекающую в высокотехнологических формах кризиса капитализма. В самой «искусственности» ИИ оно открывает для себя надежду (что как раз и является результатом ее сверхъестественных интуиций) на то, что с концом идентичности и исчезновением человека на кремниевом пляже мерно накатывающего и отступающего времени интеллект, наконец, отрефлексирует себя не в формах конца корреляции, а в формах искусства и пойесиса.

Библиография

- Аванесян А. Майамификация. М.: Ад Маргинем Пресс, 2021.
- Бохоров К. Ю. Критерии современного культурного пространственного моделирования в связи с внедрением в репрезентативные практики устройств виртуальной реальности (на примере высокотехнологических проектов лондонской галереи «Серпентайн») // Инновационные технологии в кинематографе и образовании. Материалы и доклады VIII Международной научно-практической конференции. М.: ИПИ «Куна», 2022. С. 211–223.
- Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? М.: Академический проект, 2009.
- Краусс Р. Фотографические условия сюрреализма // Photographer.ru. 13.07.2012. URL: <https://www.photographer.ru/cult/theory/5591.htm>.

13. Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? М.: Академический проект, 2009. С. 235–236.

- Фостер Х., Краусс Р., Буа И.-А., Бухло Б.Х.Д., Джослит Д. Искусство с 1900 года: модернизм, антимодернизм, постмодернизм. М.: Ad Marginem Press, 2015.
- Anadol R. Machine Memoirs: Space // Refik Anadol. 19.03–26.04.2021. URL: <https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/>.
- Cheng I. BOB (Bag Of Beliefs), 2018–2019 // Ian Cheng. URL: <http://iancheng.com/bob>.
- Crawford K., Trevor Paglen T. Excavating AI. The Politics of Images in Machine Learning Training Sets. 19.09.2019. URL: <https://excavating.ai/>.
- Huma. She Who Sees the Unknown. 2016. URL: <https://shewhoseestheunknown.com/huma/>.
- Spratt E. L. Creation, Curation, and Classification: Mario Klingemann and Emily L. Spratt in Conversation // XRDS. The ACM's Magazine for Students. 2018. Vol. 24. № 3. P. 34–43.
- Stiles K. Art and Technology // Theories and Documents of Contemporary Art. A Sourcebook of Artists' Writings / K. Stiles, P. Selz (eds). Berkley; L.A.; L.: University of California Press, 1996. P. 384–396.

SUPERNATURAL INSIGHT AS A BY-PRODUCT OF THE ARTISTIC USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

KONSTANTIN BOKHOROV. Moscow State University of Psychology
and Education (MSUPE), Russia, bororo@mail.ru.

Keywords: identity; artificial intelligence; cybernetics;
contemporary art; research-based art.

The cognitive revolution requires new artistic approaches to the reflection of identity. The grounds for understanding research-based art projects their causations and effects are discussed. There is a cybernetic factor that raises questions of knowledge and experience beyond the cognitive capabilities of the subject at the same time instrumentalizing its ignorance. How do artists research AI technologies in this regard? How do they conceptualize cybernetic reality? How does art reveal itself in it? What is the result of their searches? How do they fit in with modern theoretical discourse?

Among the reactions to the emergence of artificial intelligence, there is euphoria arising from the successful imitation of works of art by it. It is expected from artificial intelligence that, having received all available information, it will present supersensible images and help turn the environment into a particular cyber space, and individuals into algorithms that combine technical and natural. The type of artistic research that establishes a connection with artificial intelligence in the forms of pre-rational communication is particularly noted.

In the very “artificiality” of AI, art discovers the hope that with the end of identity and the disappearance of man, intellect will finally reflect itself not in the forms of the end of correlation, but in the forms of art and poiesis.

DOI: 10.17323/0869-5377-2024-1-115-128

References

- Anadol R. Machine Memoirs: Space. *Refik Anadol*, March 19 — April 26, 2021. Available at: <https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/>.
- Avanessian A. *Maïamifikatsiia* [Miamiification], Moscow, Ad Marginem Press, 2021.
- Bokhorov K. Iu. Kriterii sovremennogo kul'turnogo prostranstvennogo modelirovaniia v sviazi s vnedreniem v reprezentativnye praktiki ustroistv virtual'noi real'nosti (na primere vysokotekhnologicheskikh proektov londonskoi galerei “Serpentain”) [Criteria of Contemporary Cultural Spatial Modelling in Relation to the Introduction of Virtual Reality Devices Into Representational Practices (by the Example of High-Tech Projects of London's Serpentine Gallery)]. *Innovatsionnye tekhnologii v kinematografe i obrazovanii. Materialy i doklady VIII Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* [Innovative Technologies in Cinematography and Education. Materials and reports of the VIII International Scientific and Practical Conference], Moscow, IPP “Kuna”, 2022, pp. 211–223.
- Cheng I. BOB (Bag Of Beliefs), 2018–2019. *Ian Cheng*. Available at: <http://iancheng.com/bob>.
- Crawford K., Trevor Paglen T. *Excavating AI. The Politics of Images in Machine Learning Training Sets*, September 19, 2019. Available at: <https://excavating.ai/>.
- Deleuze G., Guattari F. *Chto takoe filosofiia?* [Qu'est ce que la philosophie?], Moscow, Akademicheskii proekt, 2009.

- Foster H., Krauss R., Bois Y.-A., Buchloh B., Joselit D. *Iskusstvo s 1900 goda: modernizm, antimodernizm, postmodernizm* [Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism], Moscow, Ad Marginem Press, 2015.
- Huma. *She Who Sees the Unknown*, 2016. URL: <https://shewhoseestheunknown.com/huma/>.
- Krauss R. Fotograficheskie usloviia siurrealizma [The Photographic Conditions of Surrealism]. *Photographer.ru*, July 13, 2012. Available at: <https://www.photographer.ru/cult/theory/5591.htm>.
- Spratt E. L. Creation, Curation, and Classification: Mario Klingemann and Emily L. Spratt in Conversation. *XRDS. The ACM's Magazine for Students*, 2018, vol. 24, no. 3, pp. 34–43.
- Stiles K. Art and Technology. *Theories and Documents of Contemporary Art. A Sourcebook of Artists' Writings* (eds K. Stiles, P. Selz), Berkley, Los Angeles, London, University of California Press, 1996, pp. 384–396.