

Заявка на участие в весеннем конкурсе
образовательных инноваций 2024
«Фонда образовательных инноваций НИУ ВШЭ»



«КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ ПРОТОТИПИРОВАНИЕ»

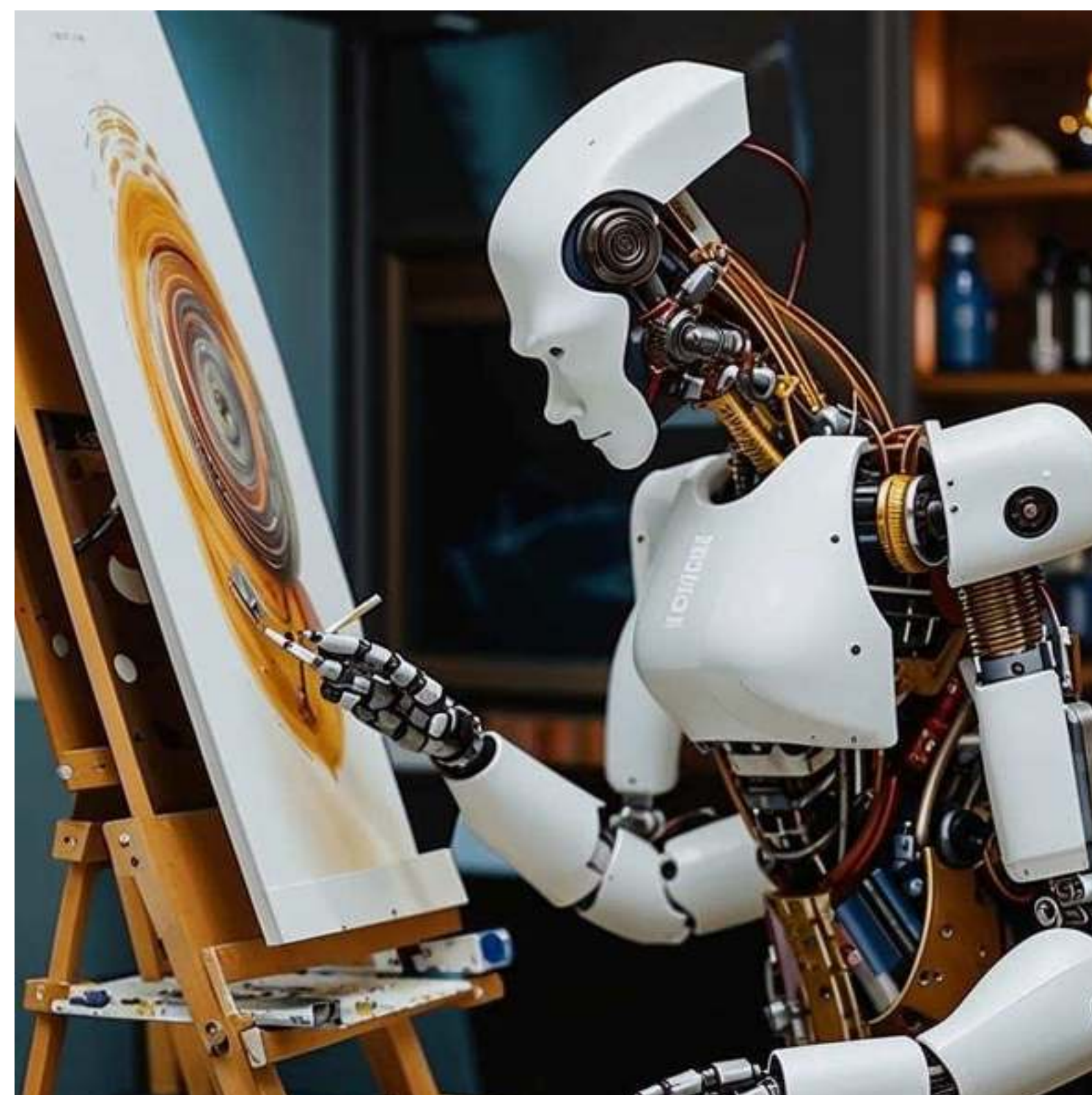
АВТОРСКАЯ МЕТОДИКА В РАМКАХ КУРСА
«ФИЛОСОФИЯ И ИСКУССТВО XX ВЕКА»

Авторы:

Никола Лечич, к.филос.н., доцент Школы
философии и культурологии ФГН

Майя-София Жуматина, стажер-
исследователь НУЛ ТФ и приглашенный
преподаватель ШФик ФГН

О МЕТОДИКЕ



«Концептуальное прототипирование» — методика проектной творческой работы, включающая использование нейросетей для генерации изображений. Методика применяется в обучении философии современного искусства, как способ перехода от теоретической оптики к практической и обратно.

КОНЦЕПЦИЯ МЕТОДИКИ

Концептуальное прототипирование позволяет расширить знания, умения и навыки в области философии современного искусства у студентов-теоретиков через смену их точки зрения на предмет изучения с теоретической на практическую.

В рамках проектной работы студенты, ранее находящиеся в традиционной для гуманитариев роли философов-исследователей и интерпретаторов искусства, становятся художниками-практиками и решают уже известные им теоретические задачи с позиции самой практики искусства.

Смена роли исследователя на роль практика позволяет лучше осмыслить изучаемую область на стыке философии и современного искусства, понять способ мышления и ход работы практиков-художников, а также развить собственную креативность. Полученный опыт интегрируется студентами обратно, в родную им исследовательскую область, давая незаменимые новые компетенции, которые нельзя получить в рамках традиционных занятий.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КОМАНДА

Разработка и реализация методики стала возможной благодаря совместной работе преподавателей курса, каждый из которых имеет компетенции и в теории (философии) и в практике современного искусства, но с разным акцентом.



Лечич Никола Добривоевич — к.филос.н., доцент, преподаватель курсов по истории философии и философии искусства, писатель, куратор арт-лабораторий и выставок



Жуматина Майя-София Дмитриевна — приглашенный преподаватель ШФиК и стажер-исследователь НУЛ ТФ, художница и куратор современного искусства, член Творческого союза художников России

ИИ КАК ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ПРЕОДОЛЕНИЯ РАЗРЫВА МЕЖДУ ТЕОРИЕЙ И ПРАКТИКОЙ

Методика концептуального прототипирования получила свое название из-за соединения в ней практики концептуализации произведений современного искусства — т.е. их идейной и философской разработки — и практики создания визуальных прототипов этих произведений.

В прошедших реализациях концептуального прототипирования в рамках курсов и лабораторий были задействованы нейросети, создающие изображения. Их роль двояка:

(1) Нейросети помогают преодолеть нехватку компетенций студентов нехудожественных специальностей. Создание прототипов произведений искусства — довольно сложный процесс для студентов-теоретиков, так как он

требует развитых навыков визуального мышления и практических художественных навыков создания эскизов работ. Генеративные нейросети становятся соавторами визуализаций задуманных художественных произведений, а с методологической точки зрения — инструментом, помогающим закрыть лакуны недостающих навыков, способствующим их «мягкой» наработке.

(2) Нейросети становятся членами творческих команд, так как, из-за принципиальной непредсказуемости, их «идеи» расширяют и обогащают оригинальный философский замысел студентов. Эта роль ИИ продемонстрирована в этой презентации, в разделе с проектами студентов номинированного курса.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА МЕТОДИКИ: ВОРКШОПЫ В ЛЕТНИХ ШКОЛАХ

Курс «Философия и искусство XX века» и его финальная творческая проектная работа задуманы на основе успешного проведения арт-воркшопов, посвященных осмыслению связи между философией, современным искусством и возможностями генеративных нейросетей.

АРТ-ВОРКШОП «КУЛЬТУРА КАК ПРИРОДА»



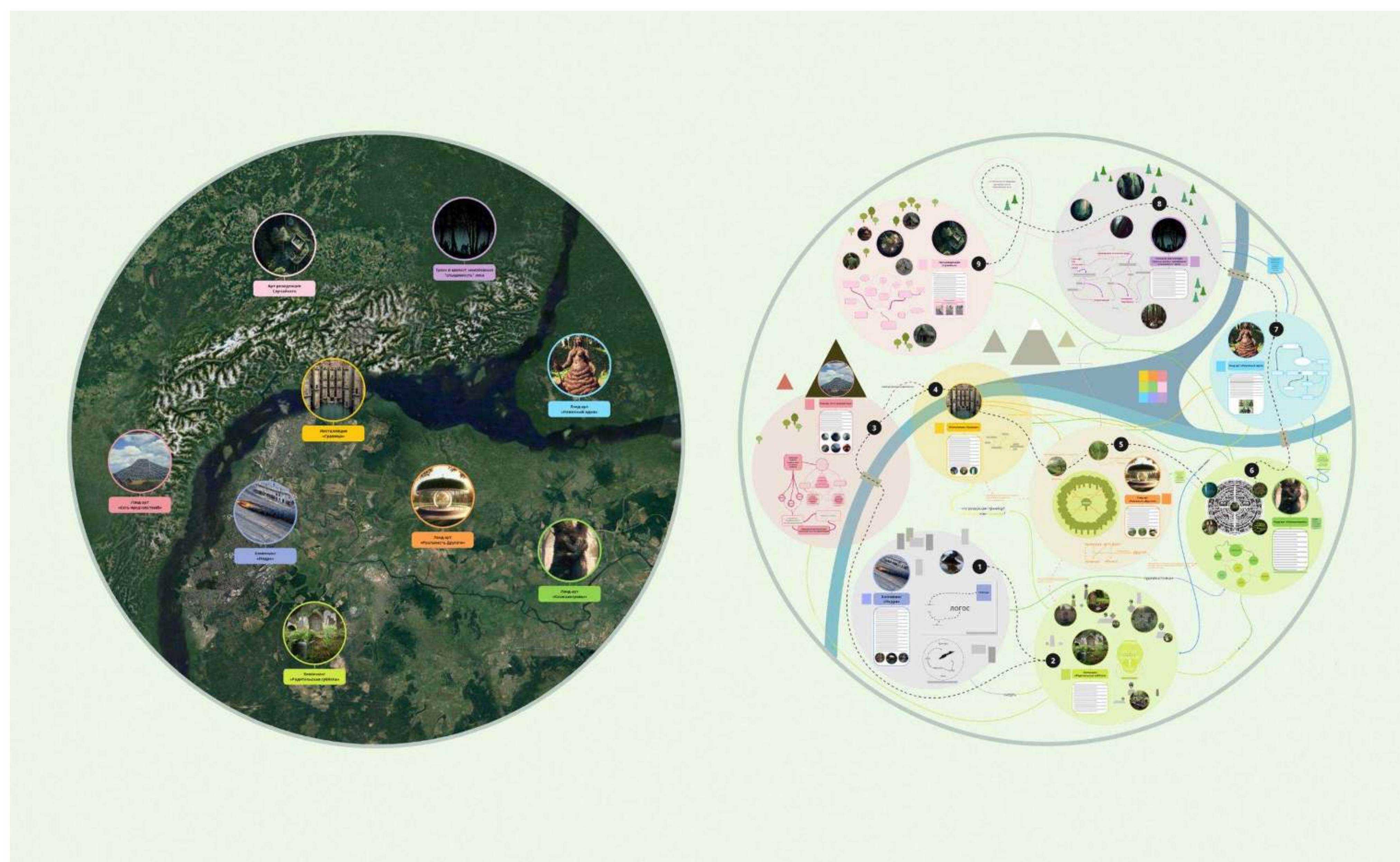
Впервые методика была нами применена в рамках Весенней выездной школы «Культура как природа», организованной 11–16.05.2023 г. Школой философии и культурологии в УЦ «Вороново». 35 студентов философии и культурологии, разделенные на 9 творческих групп, создали виртуальный прототип лэнд-арт выставки, посвященной философскому осмыслению фундаментальных вопросов отношения человека, культуры и природы.

Подробнее о мероприятии на сайте Школы философии и культурологии:

<https://phc.hse.ru/news/838529183.html>

Виртуальная лэнд-арт выставка, с детальными описаниями замыслов творческих команд, ИИ-визуализациями прототипов арт-проектов и экспозиционным планом:

https://miro.com/app/board/o9J_lfmCSGQ=/?share_link_id=488154048509



Карта виртуальной выставки и ИИ-визуализации отдельных проектов



АРТ-ВОРКШОП «ЧЕЛОВЕК И ВСЕЛЕННАЯ, ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ»



В рамках Летней многопрофильной школы для одаренных школьников 7—10 классов, организованной Дирекцией по работе с одаренными учащимися НИУ ВШЭ в Переславле-Залесском 09–17 июля 2023 г., под нашим кураторством 16 учеников создали прототип философской выставки современного искусства «Человек и вселенная, жизнь и смерть».

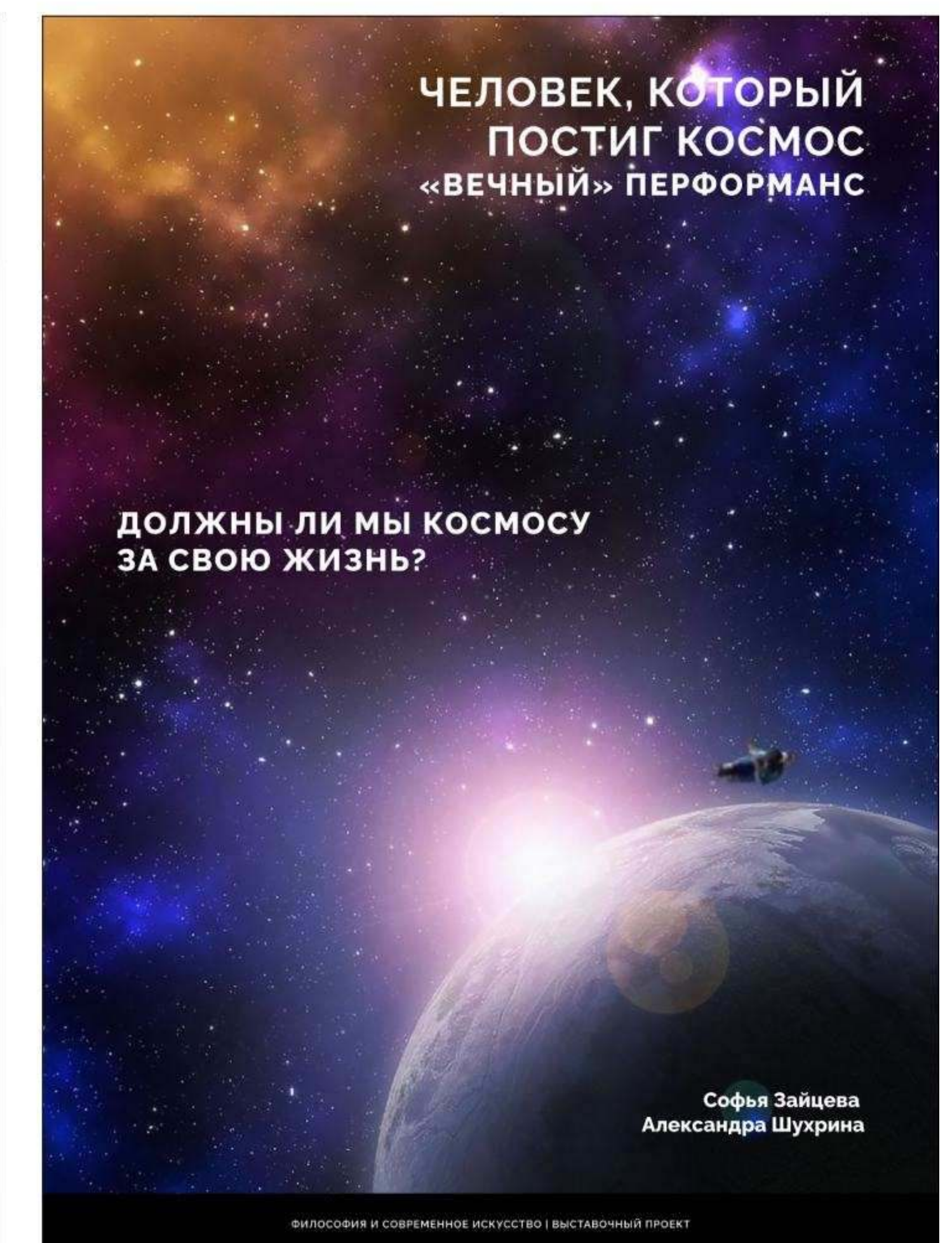
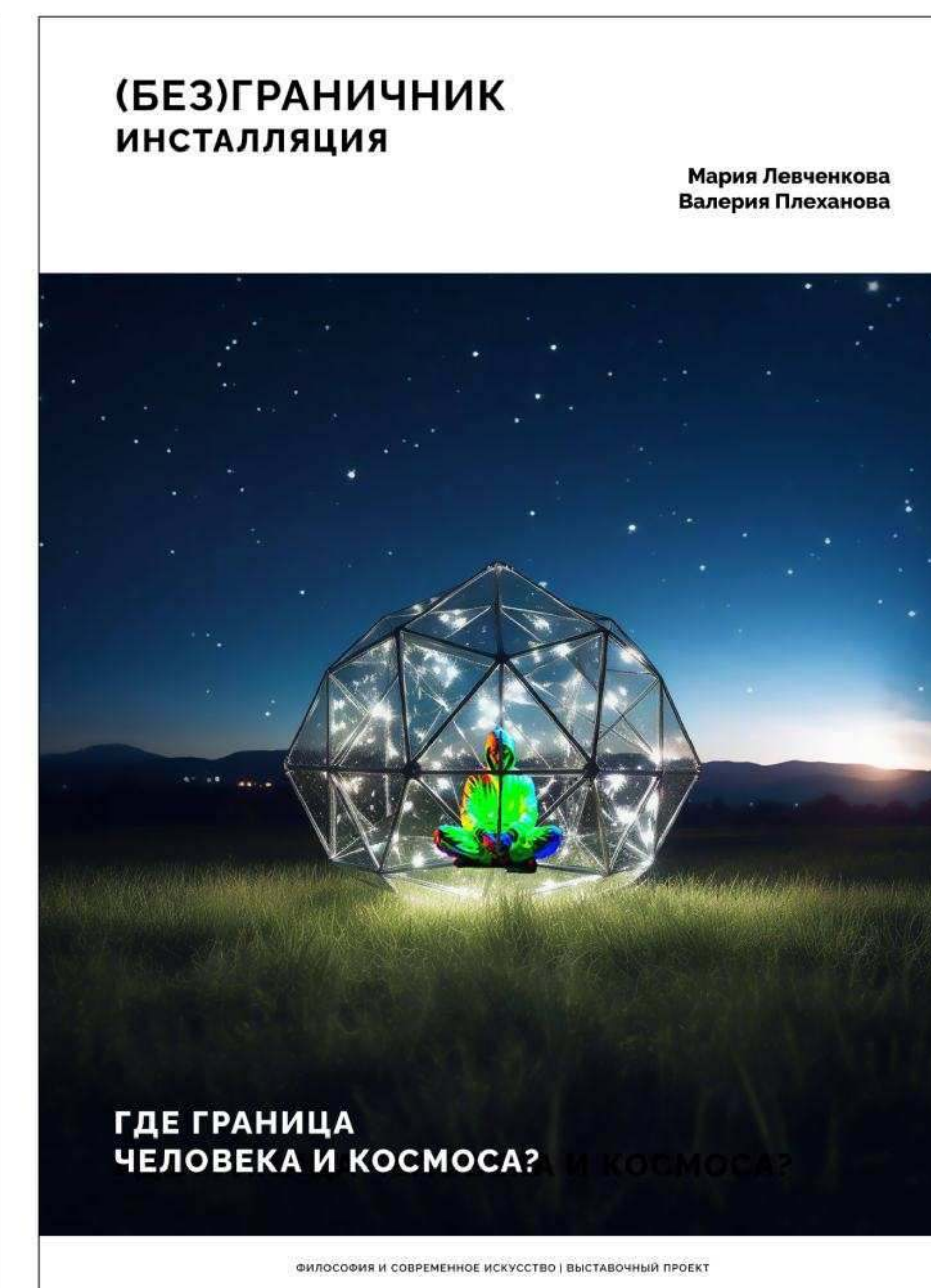
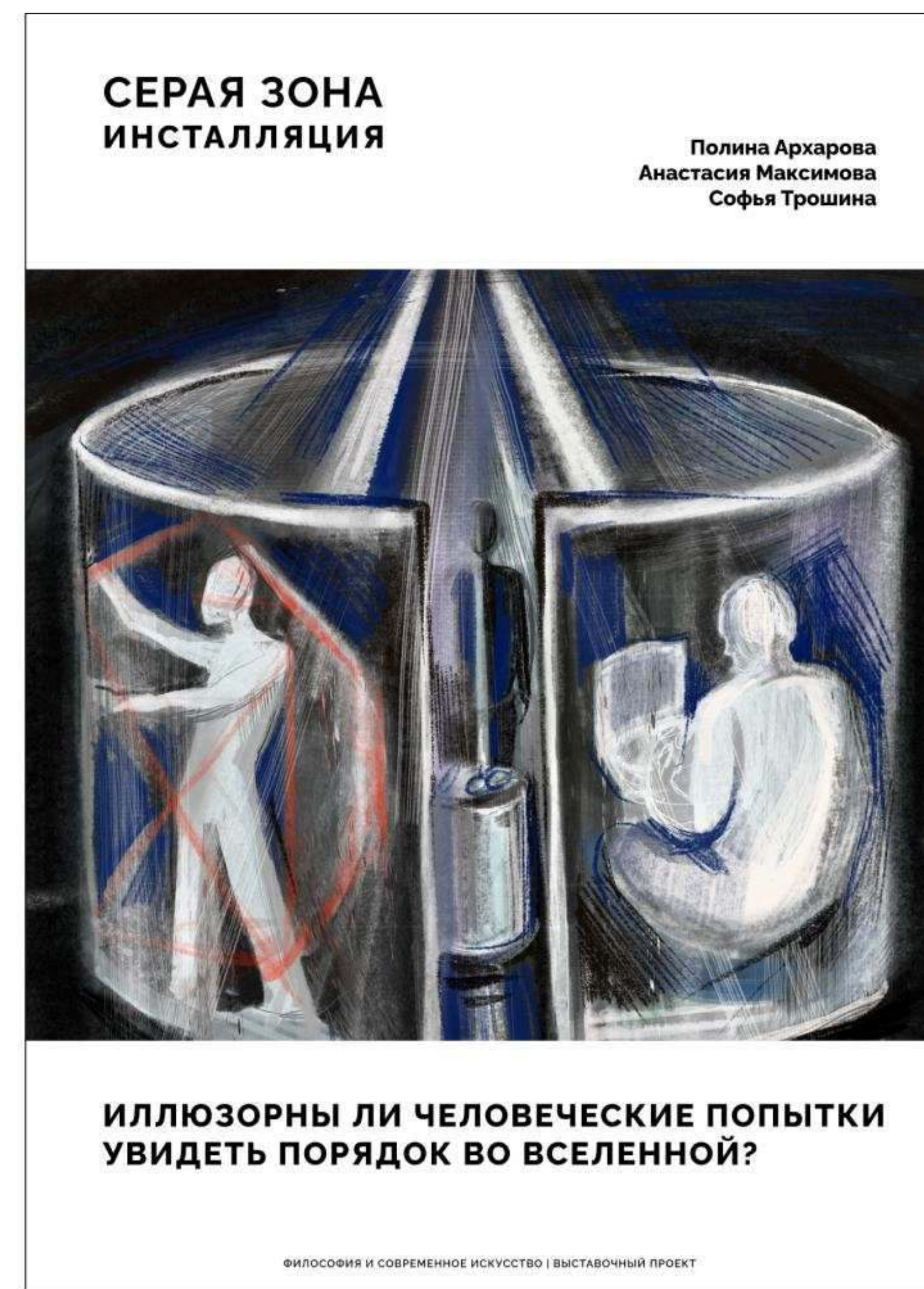


Новость на сайте Школы философии и культурологии:

<https://phc.hse.ru/news/857879719.html>

Итоговая презентация работ участников:

<https://maiasofia.com/files/philosophy-cosmos.pereslavl2023.pdf>



РЕАЛИЗАЦИЯ МЕТОДИКИ В РАМКАХ КУРСА «ФИЛОСОФИЯ И ИСКУССТВО 20 ВЕКА»

ИНТЕГРАЦИЯ ОПЫТА АРТ-ВОРКШОПОВ В КУРС

Идея о том, что опыт летних школ можно интегрировать в программу курса, получила поддержку тогдашнего руководителя Школы философии и культурологии А.В. Углевой и руководителя ОП «Философия» В.Э. Тереховича. Таким образом, в академическом 2023/24 г. студентам ФГН курс [«Философия и искусство XX века»](#) был предложен как курс «широкого бакалавриата». Он был задуман так, чтобы студенты (1) получили лекционный материал о соотношении философии и искусства XX века, (2) освоили важнейшие тексты из этой области и (3) расширили знание через его применение в творческом проекте, создав виртуальную выставку на тему «Изменчивость».

Несмотря на то, что последний пункт представляет собой самую главную преподавательскую инновацию, в лекционной и семинарской части курса также был задействован ряд новых идей и подходов.

Искусство второй половины XX века, в первую очередь новые формы искусства (перформанс, лэнд-арт, инсталляция, видео-арт и др.), были представлены как попытки переосмыслить традиционные представления о прекрасном, вечной истине, форме, цвете, линии и символах, которые берут начало еще в классической Античности. Новые формы искусства в том или ином виде демонстрируют стремление к изменениям и неожиданному, заложенное в самой сути человеческого творчества.

Мы решили включить в практическую часть курса самое новое порождение человеческого стремления к расширению своих возможностей и, наверное, самую непредсказуемую сущность нашего времени — искусственный интеллект (ИИ) в его творческой инкарнации — генеративные нейросети. Таким образом, ИИ оказался органически встроен в замысел курса.

ПРОЕКТНОЕ ЗАДАНИЕ

Финальный проект курса заключался в создании студентами собственных прототипов произведений «философского» современного искусства: инсталляции, арт-объекта, перформанса, хэппенинга или лэнд-арта. Концепция каждого произведения должна была интересным образом продолжать философскую оптику курса.

Согласно философскому подходу лекционной и семинарской части курса, общая тема проектов была «Изменчивость». Тема должна была быть раскрыта любым творческим способом, через использование философии одного из важнейших авторов семинарской части курса (Платон, Гегель, Бергсон, Мерло-Понти, Кошут).

ИИ КАК ЧАСТЬ ТВОРЧЕСКОЙ КОМАНДЫ

Каждый арт-проект создавался в группах 4-5 человек, совместно с ИИ.

Генеративные нейросети, которые создавали визуальную часть арт-проектов, активно участвовали своими «идеями» в осмыслении концепции арт-проектов — для визуализации необычных философских идей требовался нетривиальный и творческий подход к текстовым запросам для ИИ.

Защита и качество проекта входили в расчет финальной оценки, наряду с оценкой для регулярные семинарские занятия.



РОЛЬ ИИ-ВИЗУАЛИЗАЦИЙ

Функция ИИ-визуализаций в арт-проектах не должна пониматься примитивно, как иллюстрация какой-то философской концепции. Создание прототипа «философского» произведения искусства — это нахождение способа поднять какой-то философский вопрос в форме современного искусства.

Преимущество решения этой задачи при помощи прототипирования и ИИ-визуализаций заключается также в полной свободе мышления, не скованного вопросами реалистичности материального воплощения или стоимости производства арт-проекта.

Результат таков, что практически все созданные ИИ-визуализации арт-проектов нашего курса имеют большой потенциал быть превращенными в реальные произведения современного искусства с довольно высокой художественной ценностью. Это означает, что цель практической части курса достигнута.

АРТ-ПРОЕКТЫ СТУДЕНТОВ КУРСА

ИНСТАЛЛЯЦИЯ «СКОРБЬ ПО РАЗУМУ»

Вопрос:

Может ли человек высвободиться из «клетки рациональности»?



Работа говорит о разочаровании интеллектом — термином, под которым люди всегда, создавая многочисленные метафизические системы, пытались ответить на вечные вопросы жизни и мира. Инсталляция состоит из полных «бесполезной философии» ящиков, готовых к погребению. Эти «похороны», однако, должны освободить дорогу другой человеческой способности, интуиции. Работа обращается к критике «клетки рациональности», описанной в философиях Ницше, Гуссерля, Хайдеггера и Бергсона.

По словам авторов, «кладбище традиционно предназначается для захоронения человеческих останков, а потому именно визуальный образ «кладбища интеллектуального наследия» способен поставить мысль наравне с мыслящим». Другими словами, инсталляция транслирует мощное художественно-философское послание о том, что хоронящий рациональность — тот самый человек, который из собственных «останков» должен вырастить новое интуитивное будущее.

Авторы проекта: Калинич Мария, Шелкова Мария, Хоркина Елизавета, Каширцева Ангелина.
Соавтор прототипа: нейросеть «Кандинский».

ПЕРФОРМАНС «Я»



Вопрос:
Можно ли через предметы добраться до человеческого «Я»?

Авторы проекта: Абузярова Анастасия, Забродин Глеб, Запорожец Елизавета, Каверина Юлия.
Соавтор прототипа: нейросеть «Midjourney».

Перформанс начинается с пустой комнаты и длится столько дней, сколько лет художнику-перформансисту. Каждый день перформансист дополняет коллекцию в галерее предметом из соответствующего года своей жизни. Как писал Бергсон, «теперешнее состояние... объясняется тем, что было во мне и действует на меня». Однако, продолжают ли действовать на человека предметы, непосредственно связанные с его жизнедеятельностью?

Какое в действительности отношение между живой длительностью жизни и оставшимся в памяти о ней артефактами? Нагромождение воспоминаний перформансиста может не соответствовать «нитям», которые зритель пытается выстроить простыми ассоциациями предметов с определенным возрастом.

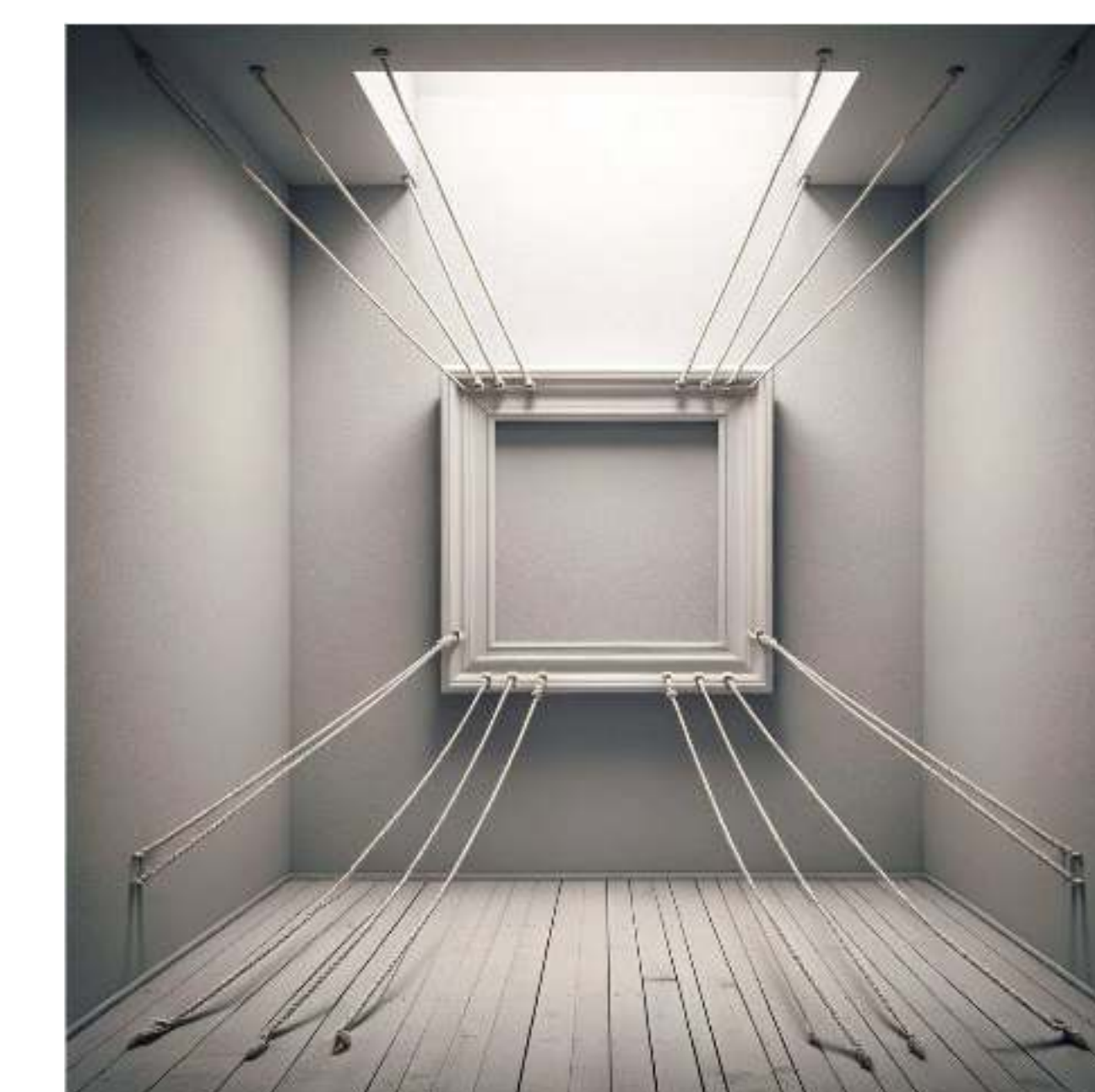
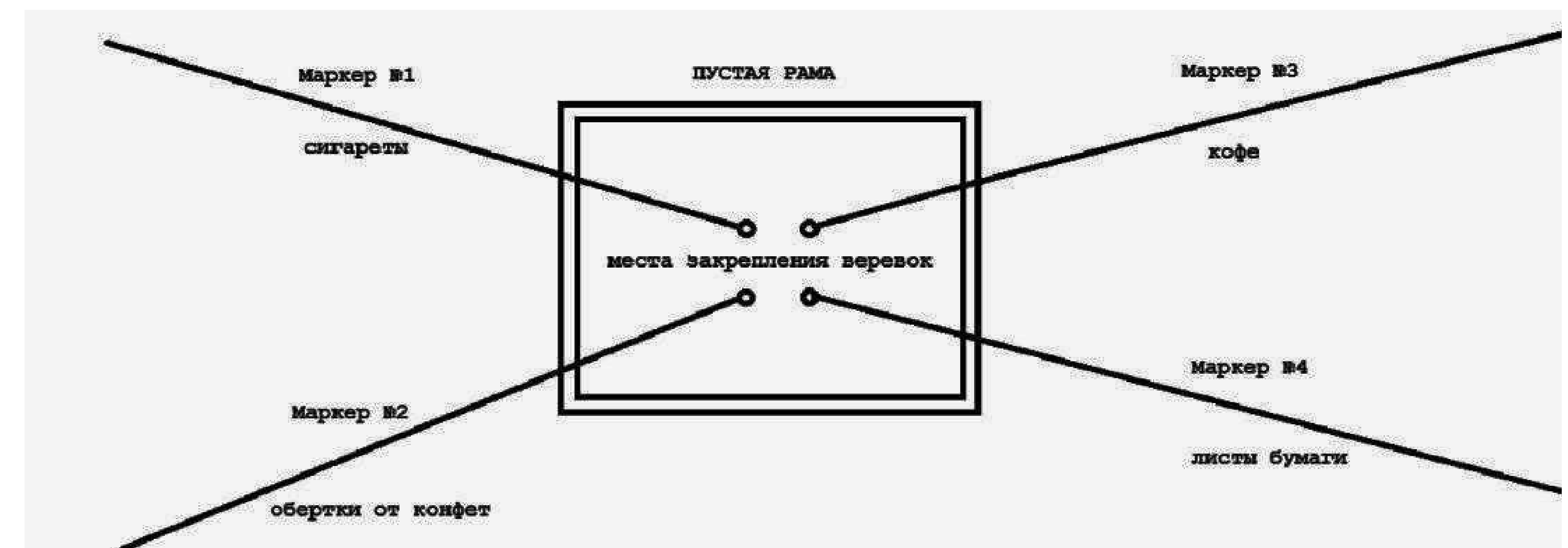
ИНСТАЛЛЯЦИЯ «4x1=0»

Вопрос:
Существует ли объективное время или только его субъективные переживания?

Инсталляция посвящена исследованию различия между «субъективным временем» и «временем Другого», и основывалась на размышлении над учениями Бергсона и Мерло-Понти. Работа говорит об «экстериоризации» времени субъекта и придания ему «вида наличного бытия вещи», благодаря чему во внешний мир выходят внутренние «маркеры» времени.

Инсталляция состоит из 4-х работ разных художников, которые на протяжении одного отрезка времени «исчисляли» его течение разными способами — например, выпитыми чашками кофе или сделанными заметками. Соединенные в одной работе, помещенные на «нити» времени маркеры все же не составляют представление о том едином, исходном времени, проведенном художниками. Работа особенным образом подчеркивает тревогу, которую вызывает вопрос: а все ли мы живем в одной общей временной реальности?

Авторы проекта: Мирошкин Артем, Саманов Максим,
Степченкова Полина, Эрдынеева Аяна.
Соавтор прототипа: нейросеть «Midjourney».



МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ИНСТАЛЛЯЦИЯ «ВНИМАНИЕ»



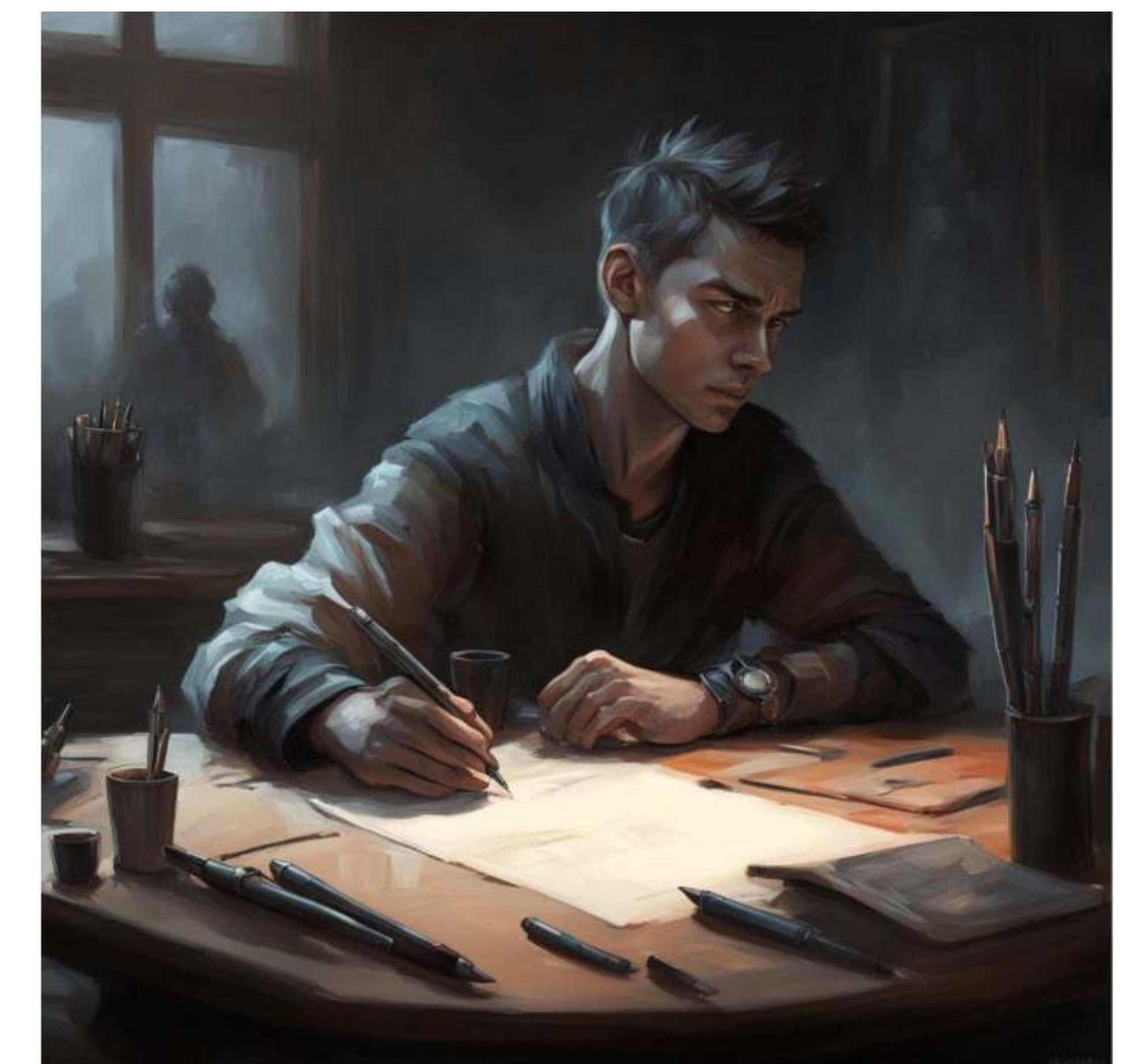
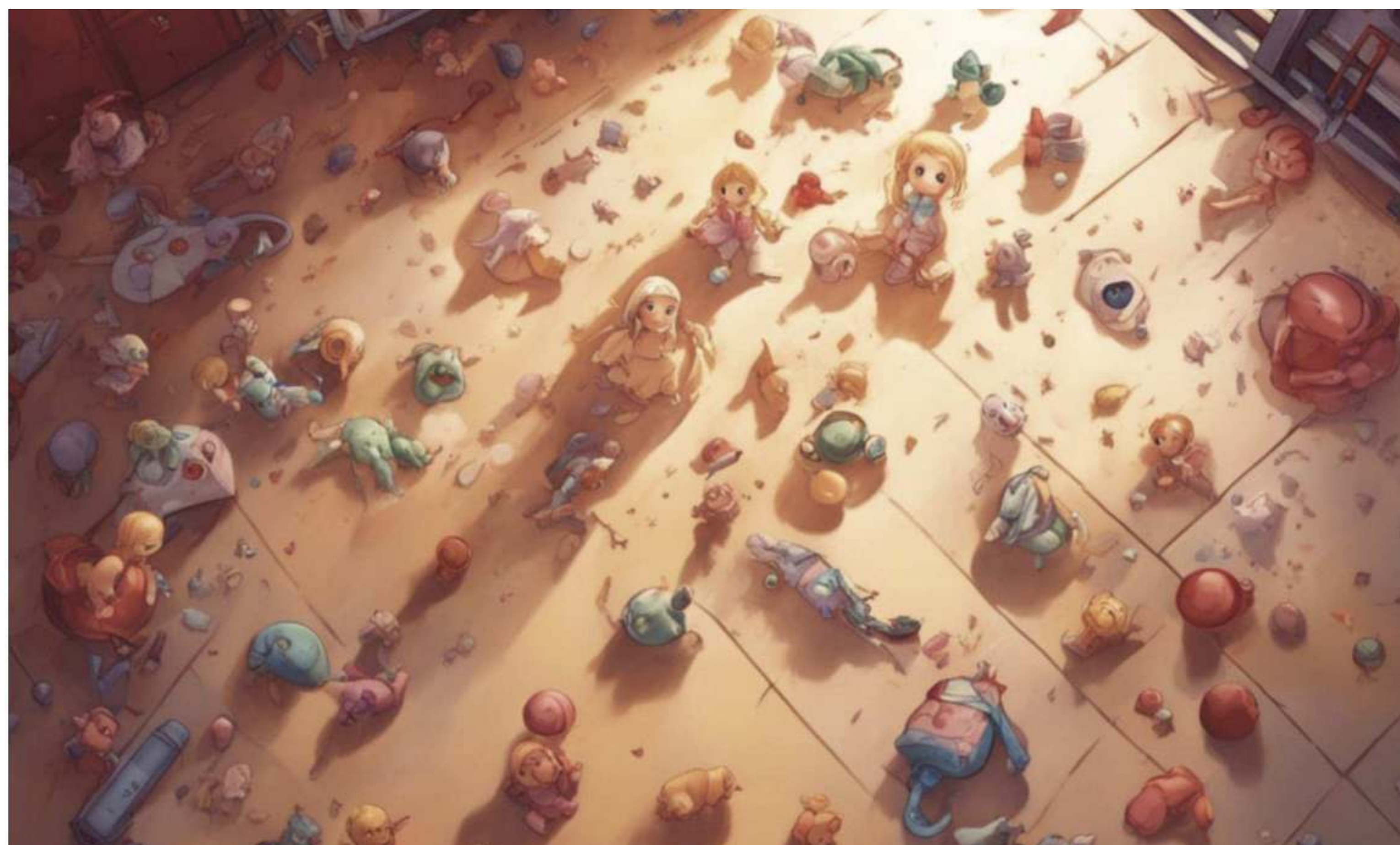
Огромные телевизоры, в каждом из которых на свой лад транслируется видео с гитаристом, играющим одну и ту же поп-мелодию, сталкивают зрителя с вопросами об истине и реальности в эпоху технической воспроизводимости, поднятыми еще Платоном в мифе о пещере и такими философами XX века, как Хайдеггер и Бодрийяр.

Экспликационный текст, придающий философский смысл телевизорам, написан нейросетью — т.е. что, по сути, смысла в нем нет, а есть только его имитация, как и в платоновской пещере. Единственным подлинным, но самым бессмысленным, оказался гитарист из видео — «настоящий человек», один из участников группы.

Вопрос:
Доступна ли человеку цифровой эпохи истина?

Авторы проекта: Полетаев Фёдор,
Кирноценский Матвей, Архиерейский Алексей,
Данилова Елизавета.
Соавтор прототипа: нейросеть «Midjourney».

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИНСТАЛЛЯЦИЯ «ВОСПОМИНАНИЯ»



Вопрос:
**Является ли детство особенной
областью человеческой экзистенции?**

Проект в бергсоновском духе работает над проблематизацией памяти, на этот раз исключительно детской. По словам авторов проекта, «детские воспоминания, создавшиеся в раннем возрасте, имеют особую значимость, поскольку они связаны с самыми яркими и сильными эмоциями, которые переживает ребенок. Они являются таковыми, потому что в детстве человек еще не обременен рациональным мышлением и предрассудками, поэтому его восприятие мира и воспоминания обладают особым свежим и непосредственным характером».

В инсталляции противопоставляются две комнаты: в первой собраны записанные детские воспоминания зрителей, во второй — принесенные ими детские вещи. ИИ в инсталляции выступает тем, что должно соединить эти разрозненные артефакты и реконструировать воспоминания в анимации.

Авторы проекта: Цуканова Ксения, Рябова Александра, Загайная Елизавета.
Соавтор прототипа: нейросеть «Кандинский».



ИНСТАЛЛЯЦИЯ «APPLE & APPLE»

Вопрос:
Как возможная перцепция времени
и его «течения»?

Через название работы, созданное в лучшей традиции концептуального искусства, инсталляция сопоставляет два течения времени: время изящного хронометра высокотехнологичного смартфона марки «Apple» и время медленно, необратимо гниющего фрукта, представителя органического мира. Проект использует разные концепции времени из философии XX века, а также наследие Дж. Кошута.

Авторы проекта: Сергеев Даниил, Касаткина Софья,
Самойленко Александра, Кармолиева Лина.
Соавтор прототипа: нейросеть «Midjourney».

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПЕРФОРМАНС «ВНУТРИ САМОГО СЕБЯ»

**Вопрос:
Человек — духовное существо?**

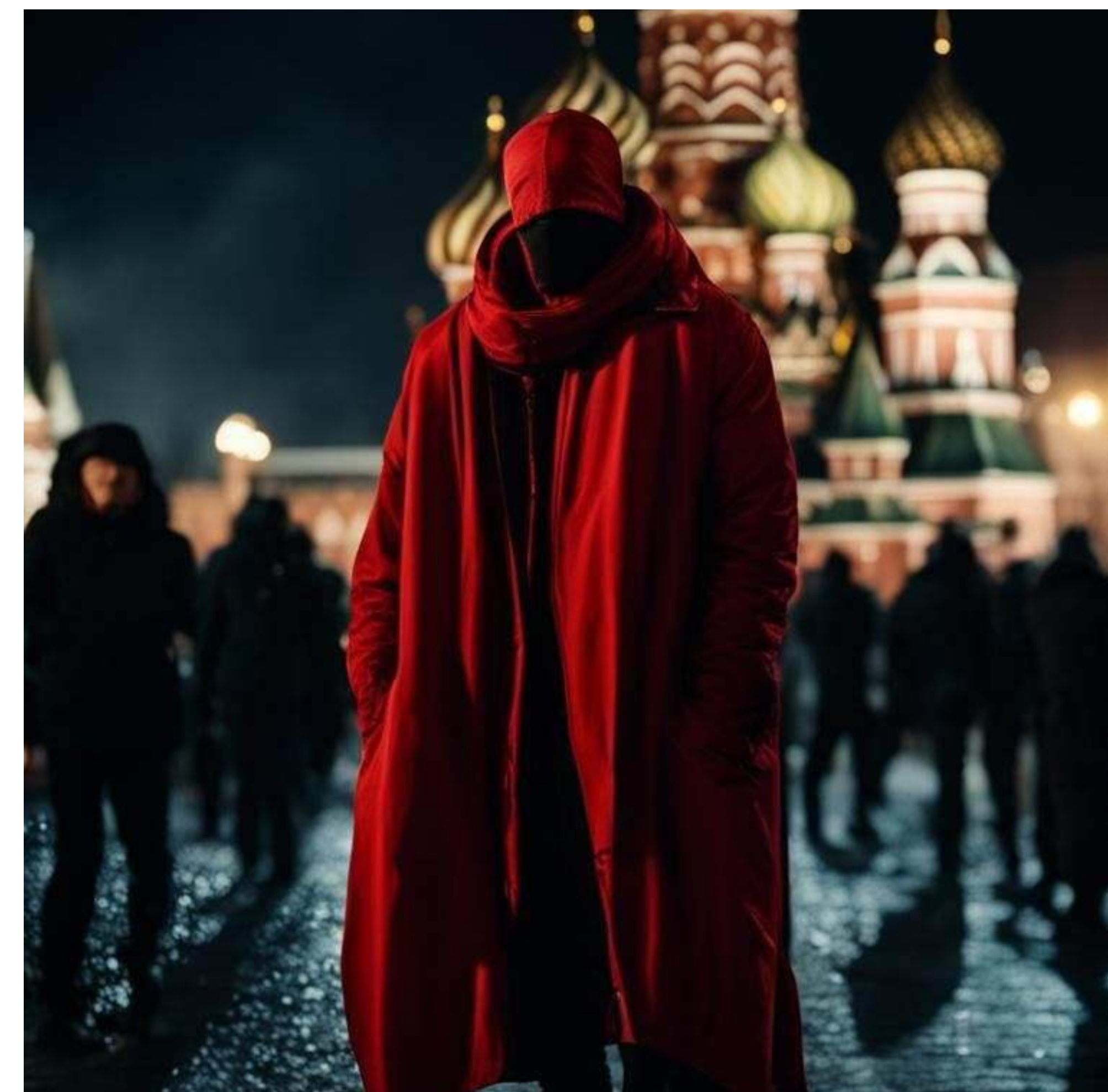
Классическое искусство было посвящено культивированию идеала прекрасного внутреннего (духовного) мира. Современное искусство ставит вопрос о том что для нас «внутреннее».

В ходе перформанса участники создают из глины слепки «настоящего внутреннего» человека — его внутренних органов, — вместо «внутренне» одухотворенных образов. Работа предлагает преодолеть страх и отвращение перед истинным человеческим внутренним, через прикосновение к скользким телесным текстурам глиняных форм.

Авторы проекта: Кунина Ульяна, Серебрянская Виктория, Филиппов Иван.
Соавтор прототипа: нейросеть «Midjourney».



ПЕРФОРМАНС, ДОКУМЕНТАЦИЯ «ОБНАЖЕНИЕ “Я”»



**Вопрос:
Как внешнее
пространство влияет на
наше внутреннее «Я»?**

Авторы проекта: Рудометкина
Ульяна, Субботина Арина, Тевкина
Анна, Шлыкова Мария.
Соавтор прототипа: нейросеть
«Кандинский».

Перформанс задуман как художественное событие, созданное на основе философского текста. Проект отталкивается от учения Бергсона о том, что человек — существо с выраженным интеллектом, который, по своей сути, отдаляет его от непосредственного контакта с миром. У человека есть тяга к изначальному единству с вещами, которую животные не утратили — инстинкт. Но человек уже неспособен к чистому инстинкту, и его «возврат» в природу раскрывает новую способность, выработанную эволюцией — интуицию.

Город — самый яркий пример жизненного пространства, созданного силами интеллекта. В перформансе исполнительница, путешествуя несколько часов из центра Москвы за город на поезде, постепенно раздевается. Ее возврат в (с точки зрения интеллекта) «бессмысленный» пейзаж сам по себе является творческим актом.

ЛЭНД-АРТ «CONATUS»

Лэнд-арт представляет собой искусственное насаждение растений в ландшафте, которое, постепенно, по зову жизненной силы, вырывается из своих границ и не дает различить, где находится работа художника, а где ее природный «фон».

Очерченность — одна из самых важных характерных особенностей западного классического искусства. Инсталляция «Conatus» самим фактом своего существования ставит вопрос о естественности любой границы человеческого происхождения и тем самым творческого акта как такового.

По словам авторов, в инсталляции «природа и искусство существуют в единстве, а зрителю предстоит схватить и высвободить движение, жизненный порыв, размыкающий границы и линии, навязанные художником». Проект обращается к текстам Бергсона, Гегеля и Кошута, а также древней диалектике Гераклита, согласно которой любое противостояние содержит скрытую гармонию.



Авторы проекта: Ахмедов Джамал, Семухин Семен, Малышевич Егор, Филоненко Александра.
Соавтор прототипа: нейросеть «Midjourney».

Вопрос:
Где граница между искусственным и природным?
Искусство — часть природы?

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ:
РЕЗУЛЬТАТЫ, ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ
ИННОВАЦИИ И ПЕРСПЕКТИВЫ**

ИТОГ ПРОВЕДЕНИЯ КУРСА

1. Студенты гуманитарных дисциплин смогли войти в роль художников и изучить специфику современного искусства «изнутри», а не только как теоретики, «извне».
2. Генеративные нейросети были использованы как активный элемент в обучении студентов философии современного искусства.
3. Нейросети, которые «учились» на творчестве бесчисленных людей, сами стали участниками творческого процесса. Это предоставило и студентам и преподавателям неожиданный контент и многочисленные кейсы для размышления об отношении человеческого творчества и ИИ.
4. Визуальные «идеи» ИИ были использованы как средства для анализа и творческого применения классических философских текстов и текстов о философии искусства, что отражено в философской составляющей каждого из проектов.

ВЛИЯНИЕ МЕТОДИКИ НА РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Одним из важнейших аспектов методики является создание ситуации, в которой студенты излагают свое понимание философских идей не в привычной форме академического — реферативного или аналитического — текста. Студенты не могут выполнить итоговое задание путем компилирования чужих философских работ, но вынуждены заниматься их творческим осмыслением и толкованием. Этот процесс положительно влияет и на уровень вовлеченности обучающихся в ходе курса и на результаты освоения основ философии и современного искусства.

Другой немаловажный аспект методики — групповая проектная работа. Она способствует взаимному обучению, что особенно заметно на курсе со студентами разных специальностей. Это дает возможность выровнять уровень понимания материала разных студентов. Творческий аспект проектной работы сам по себе ценен для обучения студентов-теоретиков.

Последний аспект методики, который важно подчеркнуть — ее способность показать близость истории философии к жизни, к самым новым практикам (в нашем случае — это современное искусство). Понимание ценности и актуальности истории философии для современного человека является одним из ключей для ее успешного преподавания.

ПЕРСПЕКТИВЫ ВНЕДРЕНИЯ МЕТОДИКИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЛАНДШАФТ НИУ ВШЭ

Методика концептуального прототипирования является авторской и связана с конкретными курсами по философии искусства.

Однако, отдельные аспекты концептуального прототипирования могут стать вдохновением для широкого спектра образовательных практик, через стимулирование

(1) поиска нетривиальных заданий и проектной работы для студентов-теоретиков;

(2) новых неочевидных вариантов перехода с теоретической оптики на практическую и обратно в разных областях (наши курсы показали, что такой алгоритм обучения дает

отличные результаты в преподавании какой-либо дисциплины студентам-теоретикам);

(3) поиска неочевидных вариантов использования генеративных нейросетей (в концептуальном прототипировании мы, помимо очевидной иллюстративной способности ИИ, использовали его непредсказуемость для расширения результатов творческой задачи, но в других случаях может быть задействован какой-то другой фундаментальный аспект ИИ);

(4) разработки новых форм визуального мышления, которые выходят за рамки простой иллюстративности, что может быть полезно за пределами преподавания искусства.