

Rány algoritmů

Johannes Kirschenmann

Tato kapitola má poskytnout několik impulzů k zamyšlení o úkolu a poslání dnešní výtvarné výchovy čili umělecké výuky.

Evropu obchází strašák, je to strašák zvaný orientace na kompetenci. Pod pěkným názvem „visual literacy“ má výuka umění prokázat kompetence, které by ji opravňovaly k tomu, vychovávat v Evropě dennodenně po tisíce hodin z miliónů žáků s jejich vodovými barvičkami dobré lidi v ještě lepší Evropě.

2.1 Sporný pojem kompetence

Teze 1: Kompetence existují na úkor obsahovosti a odborných dovedností.

Místo toho je řeč o tzv. skills. Místo toho, aby učitelé ve své výuce přezkoumávali a zohledňovali její diferencované cíle poznání, jsou konfrontováni se samozřejmými a velmi obecnými učebními cíli, schopnostmi a dovednostmi.

Avšak zásadní specifika oboru umění, tedy naše zcela jedinečné vzdělávací cíle v oboru umění nejsou zobrazitelná nebo zachytitelná v obecných kompetencích!

Co tedy dnes vzdělání znamená a zvláště, jaká výtvarná výuka vzdělání podporuje? Dnes musíme vycházet z toho, že výběr a volba výukových obsahů musí být vzhledem k explozivní expanzi vědění, digitalizaci a ekologické katastrofě nově postulovány.

2.2 Na čem se zakládá didaktické rozhodování?

Teze 2: Výukové obsahy musí být nově postulovány a postaveny na otázkách současnosti a budoucnosti.

Přemýšleno by mělo být o výběru takových obsahů, které budou s ohledem na současné a budoucí zájmy žáků ve společnosti exemplárně relevantní.

Vzdělávání je vždy službou vůči subjektu i společnosti. Proto se zaměřuje odůvodnění vzdělání na popis a analýzu subjektu ve společnosti. A priori umění je slepé přinejmenším na

jedno oko. Výuka umění by měla své odůvodnění a své cíle vždy vyvozovat ze společenské analýzy.

Teze 3: Naše otázka musí znít: *Jaké je pojetí vzdělávání?* Nikoli: *Co umění dělá?*

Vzdělávání člověka obsahuje rozvoj, orientaci, schopnost sebeutváření a rozvinutí schopnosti estetického soudu. Vzdělání se nedá redukovat na nabytí vědění, zvláště ale ne na nabytí jistých nadřazených kompetencí, které estetice a umění neodpovídají.

Vzdělávání se vždy táže, jak může člověk rozvinout svůj charakter a své schopnosti do plné zletilosti. Vzdělávání tudíž v konečném důsledku nezná žádné definovatelné cíle, nýbrž je otevřeným procesem.

2.3 Význam vzdělávání v dnešní době

V antice se vědělo, že vzdělávací procesy nejsou procesy pracovními. Volná chvíle, kdy nic nemusím, znamená, že se mohu věcmi zabývat kvůli nim samým a nemusím pořád pošilhávat po tom, jestli tím dosáhnu nějakého cíle nebo tím vyřeším nějaký problém. Nebo jestli tím dosáhnu nějakých kompetencí.

Pouze volný prostor podporuje vzdělávání. Škola orientovaná na efektivnost a kompetence a myšlení, které ve vleku algoritmů předepisuje věčně to stejné, brání mladým lidem rozvíjet nezbytnou fantazii a kreativitu.

Co dnes vlastně znamená vzdělání – a k čemu ho potřebujeme?

Zajímavá je jako příklad reklama od Apple, ve které představuje první iPhone jako rozhraní ke světu, se kterým lze nakonec ještě i telefonovat. Smartphone je protézou, jakousi berličkou, se kterou se dnešní člověk stává globalizovaným světoobčanem. V roce 2007 musel vlastník iPhone vystačit jen ještě s několika málo aplikacemi. Roku 2009 mohl dělat Apple reklamu s tím, že už je k dispozici 100.000 aplikací. A dnes je to několik miliónů a činí náš život tak pohodlným.

Dvanáct let po první reklamě na první iPhone převládají dnes mobilní aplikace sociálních sítí. K tomu ještě Uber, Netflix, Spotify. Jsou to programy, které více nebo méně řídí náš život. Určují, jak mluvíme, co vidíme, co se nám líbí – a nezřídka kdy rovněž, do koho se zamilujeme.

Google se stará o to, abychom jeho výsledky hledání považovali za vědění a fakta. Dřívější proces reflexe se stal mechanistickým downloadováním.

Teze 4: Aplikace a smartphony zprostředkovávají pocit, že vzdálené je nablízku a ve zvyšující se míře odbourávají od časů osvícenství rozvíjené myšlení jakožto určení autonomního subjektu.

S algoritmy se propadáme do éry před osvícenstvím. Rozumem řízená, pro každého pochopitelná kontrola a zkoumání zdrojů jako jádra moderní racionality nás vrhají zpět do feudální společnosti středověku. V té lidstvu předepisoval klérus svůj omezený světonázor jakožto cestu ke spáse. A jako ve středověku jsou následkem algoritmů odpovědi pevně stanoveny jako absolutní pravda. Pro dlouholetého jednatele společnosti Google Erica Schmidta byly vícečetné odpovědi bug, tedy systémová chyba. Ale právě toto je onen vysoko čnický charakteristický příznak estetiky, že totiž žije z chvály mnohosmyslu. Krása nezná žádných jasných hranic, její okraje jsou neostře.

2.4 Transformace prostřednictvím digitálních technologií

Teze 5: Algoritmy za aplikacemi odstraňují náhodu a kouzlo nečekaného.

Činí nás pohodlnými a dávají nám očekávané. Zabíjí zvědavost a nutkavou touhu objevovat. Zvědavost, náhodu, objevování, hru bez pravidel a úžas nad neočekávaným musí výtvarná výchova vrátit zpět do života našich žáků a studentů.

Chtěl bych zauvažovat nad tím, jak digitalizace mění náš svět, naše myšlení a jednání a jaké výzvy pro vzdělávání jsou s tím spojené.

Spatřuji velkou výzvu v proniknutí algoritmů do našeho všedního dne a do našeho myšlení. A myslím, že digitální dispozitiv mění naše myšlení. Myšlení v digitálním dispozitivu je úzce spřízněno s umělou inteligencí. Umělá inteligence nám může být v mnoha pracovních oblastech užitečným pomocníkem. Ale vzpomeňme si na kolektivní drama R.U.R. Karla Čapka, které už v roce 1921 popisuje robota – toto slovo pochází z češtiny – jako bezduchý stroj bez jakéhokoli estetického citu. Na postavě robota se stává zřejmým, že algoritmy ve svém součtu právě to nečiní a to nemají, co vyznamenává estetické vedle racionálního jako to zvláštní a jiné.

Věnujme se v krátkosti Sophii: Sophia je robotka vybavená umělou inteligencí. Jako tzv. It Girl, tedy dívka s tím jistým, blíže nespecifikovatelným charisma, se stala hvězdou digitálního festivalu „Meta-Marathon“ před třemi měsíci. Koncepce za vznikem Sophie vychází z toho, že lidé překonají svou hrůzu vůči humanoidním strojům, když jim tyto budou dostatečně podobné a schopné komunikace. Při rozhovoru je Sophia velmi šarmantní a také ví, že když prší, nebude pravděpodobně svítit slunce. Bylo pořízeno mnoho Sophiiniých snímků, nicméně Sophia nemá žádnou představu o sobě samé. Říká pouze to, co jí bylo řečeno předtím. Výraz svého obličeje mění Sophia jen málo a vždy pouze v návaznosti na určité pojmy. Sophia nemá emoce a kulturní podstatu. Nemá minulost a nemyslí na budoucnost.

Zkrátka a dobře: Sophii ve výuce umění nemůžeme potřebovat! Pro vzdělávání a vychovávání potřebujeme obrazy člověka!

Algoritmy popisují ustálené souvislosti dle zcela pevných definic. Náhoda, tato přítelkyně estetiky, musí být z algoritmu vyloučena. Algoritmus hledí zpět a získává svá data z minulosti. (Jörissen, Unterberg, 2017; 2019).

Tím algoritmus lineárně přepisuje minulost do budoucnosti. Pokud se z chování minulosti odvozují doporučení pro současnost a budoucnost, může se to lehce vymstít. Pokud bychom takto jako společnosti jednali, pak by dodnes existovaly tělesné tresty, ženy by nemohly volit, v letadlech by se kouřilo. Obnova nevzniká na základě zájmů včerejška. (Zweig, 2019, s. 52 ff.; Scherer, 2020, s. 9)

2.5 „Intenzivní život“ v digitálním světě

Teze 6: Jakákoli rozostřenost a jakékoli odchylky estetiky vlastní musí být dobrému algoritmu absolutně cizí. Algoritmy vedou k homogenizaci duchovního a společenského života.

Více než kdy jindy je náš poměr ke světu popsateľný Platónovou mediální jeskyní. Tato jeskyně je wellness-peklẽm – místem emočního kapitalismu. Emočním kapitalismem je míněna rozsáhlá estetizace všech oblastí života, které utvářejí dokonce i podobu osobních vztahů dle pravidel trhu převlečených do estetiky. (Hutflötz, 2014)

V emočním kapitalismu vládne obraz, obraz, který o sobě vytváříme, abychom prostřednictvím všeobecně srozumitelných obrazů patřili k celku. Děti a mladiství jsou

neustále obklopeni „živými obrazy“: scénické aranžmá těla se stává obrazem. Komunikují skrze svůj obraz, obraz o sobě a druhých na sociálních sítích.

Digitální dispozitiv, který určuje naši společnost, jde ruku v ruce s tím, co francouzský filozof Tristan Garcia nazývá „intenzivní život“ (Garcia, 2017).

Zásada této moderny zní – a je v tomto nesmířitelnější než jakýkoli zvenčí nařízený zákon: Žij tak, že život v sobě cítíš! Buď citlivý, pozorný a nešourej se jako depresivní stín světem jako hrdina Houellebecqa! Žij intenzivně! Aplikace ti při tom pomohou, protože ví, co ti dělá dobře!

Jedna tvář této intenzivizace života je sebeoptimalizace. Nejde přitom ani tak o intenzitu prožitého, jako spíš o perfektní inscenaci ideálního obrazu o „já“, zasazeného do cool zážitku. Ukazování selfiček se stává zážitkem, který říká: „Můj život byl v tomto okamžiku opravdu cool.“ Co bylo předtím a co přijde potom, je v tomto ego-světě bezvýznamné. Při tomto dochází k estetice stejnosti! Sociální platformy vytváří estetické standardy, které se stávají určujícími pro styl.

Filozof Byung-Chul Han říká: „Žijeme ve věku „lajků“.“ U Facebooku neexistuje tlačítko „dislike“, pouze „like“. A tento „like“ zrychluje komunikaci, zatímco „dislike“ nechává komunikaci váznout. Tento filozof vidí dnešní společnost ovládanou přemírou positivity, a to i v afektovaných domácnostech. Negativní pocity jsou zřejmě pro zrychlení procesu na překážku. Nejvyšší zrychlení se dá očekávat tam, kde stejné odpovídá na stejné. Avšak negativita zpomaluje a zamezuje převládající řetězovou reakci stejného (Han, 2010).

2. 6 Návrat těla

Teze (mimo číslování): Tyto vedlejší účinky algoritmů musí být zvláště při setkání s uměním přerušeny.

V analogickém tvoření, které jako tvorba („create“) mimo softwarovou rutinu, vede ke štěstí překvapení vznikající pod vlastníma rukama. K tomu rovněž patří návod, řemeslný um. Neboť pouhý útěk do adaptace současných uměleckých postojů nezajistí mladistvým nabytí respektu vůči vlastní schopnosti, moci něco tvořit.

V diskurzivní perspektivě staví digitální dispozitiv analogii a zvláště pak tělo do středu didaktického zájmu. Jde přitom o tělo v jeho určení dané vně – o tělo jako kulturní kód.

Kulturní výpovědi, které musí být probrány ve zkráceném časovém limitu výuky, mají několikero funkci.

Teze 7: Výpovědi umění minulosti jsou vnímány a interpretovány jako studnice kultury.

Obrazové dokumenty minulosti přitom představují fundus populární i vysoké kultury uplynulých epoch, kterou je nutno sociálněhistorickou interpretací těchto obrazů v její funkci teprve určit. Historické obrazy těl poskytují výbornou projekční plochu pro kompetentní posouzení a interpretaci dnešního obrazu o sobě a jiných. (Kirschenmann, Zumbansen, 2017, s. 4-11)

Obrazy těla jsou vnímány jako kondenzát kulturního vývoje, jako jeho zvraty i jako zrcadlo pro současnou převládající představu o lidském těle ve všech možných fasetách selfiček.

Obrazy těla – ať už se jedná o jednotlivé nebo skupinové portréty – se nachází v didaktickém epicentru jakožto doklad sociální existence. V pedagogickém fokusu digitálního obrazu stojí selfie ve všech jeho variantách symbolické komunikace.

Tento omniprezentní druh obrazu vede k obrazu o člověku ve všech variantách portrétu. V centru výuky umění stojí stále znovu člověk. K tomu rovněž patří pochopení sebe sama v kontextu vlastní kultury a zároveň jako součásti globalizovaného světa. To jsou velmi důležité otázky identity a identita je vždy spojena s obrazem o sobě a o druhém.

V poněkud schovaném palazzo Fortuny v Benátkách si položili otázku po proporcích lidského bytí. Pozornost budí jeden aranžovaný dvojportrét. „Portrét ženy“ od Sandra Botticelliho a vedle, trochu větší formátem, „Air“ ze série „Čtyři živly“ belgického umělce skupiny ZERO Jefa Verheyena z roku 1962.

Botticelli prezentuje pointovaným způsobem sebepojetí člověka, který došel v době renesance zejména nového společenského sebevědomí – ženu bez jakékoli masky a závoje, i když pro ni vedle imitatio, což tehdy neznamenalou pouhé vyobrazení, ale také idealizaci, bylo zajisté důležité i electio. Tento portrét stojící mimo okruh děl „Bella Simonetta“, je zřejmě věnován humanistickému pocitu zásadního obratu ve společnosti.

Zcela jinak belgický malíř Verheyen, který jako umělec skupiny ZERO na konci moderny se svým plátnem znovu pokládá otázku po míře a vztahu a vůbec po obsahu, hodnotách a ideálech.

To, že je místo vlevo od Boticelliho prázdné, je didakticky šťastný tah. Protože je tím vyvoláván obraz člověka, protože je dotazována funkce portréту svázaná s určitým časem. Takovéto obrazy neutváří pouze historické vědomí, ale vedou ke zcela existenciálním otázkám člověka. K tomu patří právě i to, osvojit si různost a toleranci k mnohoznačnosti. To roboti například nedokáží. Umělá inteligence se vždy vztahuje k jednoznačným situacím, jiné perspektivy zohlednit nedokáže. Lidé dokáží kombinovat etické hodnoty. To počítače nemohou.

2.7 Algoritmy definují krásu

Teze 8: Právě obraz člověka v umění je dnes centrální komplementární opozicí k obrazu digitálnímu.

Digitalita vede k urychlení, k dynamice. Volná chvíle k rozmyšlení, koncentrace a intenzita jako způsob hledání cest trpí. Výuka umění s komplementárním vzděláváním přichází těmto ku pomoci!

Např. LG smartphone - digitálnost má mnoho fazet: u G Flexu od LG mizí škrábance. Je to sebe samu ospravedlňující estetika, prohnutá jako nové zakřivené televizory, protože je to antropometričtější, lidskému citění lépe přizpůsobené.

To odpovídá společenské normě, kde je vše hladké a neporušené, i v politice. Existuje zajímavá souvislost mezi hladkou kůží, hladkým uměním a hladkou politikou.

Teze 9: Dobrá výuka umění staví hladkému a líbivému po bok vzpurné a to poškrábané, nebo přinejmenším záhadné či podivné, sune do popředí. Umělecká výuka vynáší rušivou špínu na hladký povrch.

A pak k dobré výuce umění ještě patří návod na nekonvenční hru se znaky, návod na únik z rituálů kultury mladistvých, jako je zvyk určitého využívání znaků pro obrazovou inscenaci.

Algoritmy posilují estetické kódy. Algoritmy ukazují to, co je většinou lidí skrze jejich každodenní praxi definováno jako norma krásy. Ve výuce umění jde i o to, skoncovat s primární zkušeností, která je dnes zejména algoritmy řízenou mediální zkušeností.

My všichni potřebujeme nutný odstup od tohoto světa obrazů, abychom mohli proti těmto strojově produkovaným iluzím něco podniknout. Zde opět přichází do hry umění se svými záměrnými iritacemi, se svým narušováním módních ustáleností. Toto je aktuální verze 20.19

schillerovské hry, totiž zahrnout se ve stávajícím kódování, roztříštit jej a v kreativním úmyslu generovat nové.

A ještě jeden příklad z umění. Sochař Florian Slotawa si najme vždy na jednu noc hotelový pokoj v jednom z velkých evropských měst. V noci přestaví nábytek, rozebere postel a skříň, sešroubuje nově jednotlivé díly. Vzniká socha. Fotografuje ji. Nad ránem sochu rozloží zpět a opustí pokoj, aniž by zanechal stop. Co zůstává, je fotografie – a jedna zvláštní, estetická zkušenost, kterou nemůže sdílet nikdo zvenčí, kterou nikdo nemůže pojmout do adekvátních slov.

Skutek a výsledek umělce Slotawy mají pomoci nastínit podstatné aspekty estetické zkušenosti jako základu estetického vzdělávání. Zatímco je klasická skulptura koncipována napořád, je Slotawovo dílo usazeno v proměně: Něco se vytváří a zaniká ve prospěch stavu jiného. Slotawovy skulpturní instalace jsem temporárními rekonstrukcemi v procesu, ve kterém jsou podle nám divákům neznámých pravidel měněny konstelace tvarů a forem, takže vzniká nové. Na otázku po předpokládaném chaosu odpověděl: „Ne. Pořádek je pro mne velmi důležitý. V hotelech obracím stávající pořádek naruby a vytvářím z toho svůj vlastní. (...) Vylepšuji prostor.“ (Slotawa, 1999, s. 40)

Dnešní umění je oproštěno od účelů, které na něj byly historicky naloženy; nevzdělává samo o sobě. Právě tato svoboda i vůči etickým funkcím činí z umění třetí plochu proti normovanému a obvyklému pro smyslové vnímání, jakožto i pro jeho rozumovou reflexi.

V tomto prázdném prostoru získává školní estetické vzdělávání zvláště v předmětu výtvarné výchovy proti mnohým školním normám opět prostor mimo „správná řešení“. Iniciovaná estetická zkušenost, např. tvorba výtvarnými prostředky, je prázdným prostředkem estetické zkušenosti v umělecké výuce.

Teze 10: Ale samotná zkušenost nevzdělává; ve výtvarné výchově jde o to, tyto zkušenosti společně reflektovat, vypracovávat se žáky a studenty pro ně srozumitelné, jejich věku a jejich běžnému prostředí odpovídající způsoby výkladu objevených nebo učitelem předložených obrazových forem a s tím spojených vyvolaných, plně subjektivních estetických zkušeností.

Chválíme vzdělaného, dalece zcestovalého člověka, jehož oborem je svět. Zamlčujeme ale, že tento člověk je zároveň ekologický vandal nemající obdoby. Mluvíme tady po dvě stě let o

vzdělání a míníme autonomii a osobnostní rozvoj. Co se ale za tu dobu rozvinulo především, je ekologická katastrofa, která globálním oteplováním ohrožuje základy veškerého lidského rozvoje.

Příkladem takového lidského konání může být výjev z Indie, kdy hulákající dav vrhal v Indii hroudy hořícího téru po slonici a jejím mláděti! Sedmdesát procent všech asijských slonů žije v Indii. A stále znovu dochází ke krutostem lidí vůči slonům – i když jsou tato zvířata u hinduistů vlastně posvátná. Ale tato zvířata jsou lidmi ve svém přirozeném životním prostoru stále více zatlačována. Protože se lidská osídlení stále více přibližují přirozenému životnímu prostoru těchto tlustokožců, pustoší sloni často pole a obydlí vesničanů.

Mnoho zemědělců ztrácí kvůli škodám napáchaným slony velkou část své úrody. Často lidé nechtějí slony zabít, ale jenom vyhnat. Fotograf řekl: „Pro tato chytrá, jemná a společenská zvířata, která obývají tuto zem po staletí, je peklo tady a teď.“

Náš dosavadní pojem vzdělání spočívá na problematickém spojení: éra jeho úspěchu probíhala současně s industrializací a vítězným tažením fosilní energie, jejíž využívání nám nadělilo změny klimatu. Tyto nás teď nutí starý ideál vzdělání radikálně přehodnotit a víc než to: navrhnout ideál nový. Tento se zakládá na naší životní zkušenosti, ve které je spojeno všechno se vším, ať už ekologicky nebo digitálně.

2.8 Ruka jako orgán poznání

Teze 11: Autonomie jakožto cíl vzdělání a ve službách volného umění je relativní:

Vzdělání musí cílit na spojitosti a chápat etiku vždy v poměru k estetice.

Před autonomií je z výtvarněpedagogického hlediska třeba postavit odpovědnost za sociální výzvy, za společenství a za společnost. Toto dojde uplatnění jak v recepci obrazů, tak i v tvorbě.

Teze 12: Estetické vzdělávání bystří vědomí pro krásno jako opaku křehkého, rozlámaného světa. Estetické vzdělání bystří smyslové vnímání jakožto lidskou schopnost proti vnímání světa založeného na digitalizaci.

Výuka umění by měla stranou často jen pouhé účelové obrazové analýzy kultivovat téměř romantickou senzitivitu. Senzitivitu, kterou digitální obrazové světy nikdy neposkytnou.

Toto neznamena dobře míněné, leč v konečném efektu naivní a bezmocné agitační umění, nýbrž zcitlivění vnímání. A s pomocí umění a s jeho tak plodným iritačním potenciálem by mělo toto vnímání v umělecké výuce narušovat pevně utažené osy pohledu a navádět k novým, doposud neobvyklým úhlům nahlížení.

To pak vede stále znovu k pojetí krásy, oné krásy, která vyjadřuje pravdu a nechává jen lesknout se povrch.

Teze (bez číslování): Ve výuce umění reflektovat neobvyklé a krásu jako ambivalenci.

Věřme a požadujme po žácích a studentech, že dokáží v nejasném rozpoznat pravé, a tak konečně i krásné stojící stranou módnosti – nebo alespoň nad touto souvislostí zauvažovat.

Jak by to mohlo v umělecké výuce jít? Slučme digitální berličky s analogickými. Pro studenty prvního ročníku střední školy (16 let) stál na počátku jejich podrobné obrazové analýzy akvarel Albrechta Dürera. Avšak do hry vstoupil skener.

Teze 13: Umělecká výuka poskytuje žákům a studentům řemeslný um. To vede ke schopnosti tvoření obrazu jako individuálního projevu.

Ztvárňování a opakování jsou základem takovéto schopnosti tvoření obrazu; od umění je to většinou na hony vzdáleno. Blíží se ale již nějakému ponětí o umění!

Příklady způsobů práce žáků se sádrou:

1. bez jakéhokoli předešlého procvičení a úvodu, přiblížení hrou (obr. 1);
2. pod vedením a uvedením do tvůrčích dovedností (obr. 2);
3. studenti 1. semestru, téma „člověk“, sádra (obr. 3);

Dobrá umělecká výuka potřebuje obojí!

Cvičíme žáky a studenty v řemesle, ve schopnosti nalézat svůj adekvátní výraz. Učíme se s nimi něco o kulturní historii lidského bytí.

A stále znovu se procvičujeme ve schopnosti žasnout. Úžas, náhoda a změna perspektivy jsou důležité, aby se rány algoritmů zacelily. To nesouvisí vždy s uměním. Ale umělecká výuka hojí rány algoritmů skrze překvapení, iritaci a požitek z estetické zkušenosti. Běžme s našimi žáky a studenty na neobvyklá místa, veďme je do neobvyklých situací, aby poznali druhou

stranu života. To mění pohled a vede v ideálním případě k jiným, kreativním myšlenkám, které vykukují zpoza „kulatého rohu“.