

## Jak se tvoří svět... a je to dobré?

doc. PaedDr. Jan Slavík CSc.

Výtvarná výchova je v kurikulu všeobecně vzdělávacích škol výjimečná tím, že poskytuje žákům příležitost k učení prostřednictvím autorského tvůrčího vyjádření. Jinak řečeno, žáci se ve výtvarné výchově mají a mohou učit tím, že vyjadřují myšlenky, představy, názory a postoje prostřednictvím výtvarné tvorby. V tom není rozdíl mezi nimi a výtvarnými umělci – výtvarné dílo, ať umělecké či žákovské, je tvůrčím autorským vyjádřením.

Autorské tvůrčí vyjádření by nemělo hodnotu ani pro žákovské učení, ani v širším kulturním smyslu, kdyby jeho obsah nepřinášel nové poznání, kdyby nerozšiřoval a neobohacoval lidskou zkušenost. Zuidervaart (2015) proto charakterizuje autorskou tvorbu jako *odkrývání* – objevování dosud nepoznaného. Ve shodném smyslu se mluví o *výzkumu uměním/arts-based research* (srov. Eisner, 2006) nebo *uměleckém výzkumu/artistic research* (srov. Hannula, Suoranta, & Vadén, 2005).

Srovnání výtvarného vyjádření s vědeckými výzkumy otevřeně konfrontuje autoritu umění s autoritou vědy a může vyvolat pochybnost. V jakém smyslu může být autorské výtvarné vyjádření objevem nebo odkrýváním nepoznaného, není-li podloženo vědeckou metodou a objektivně zdůvodněnými důkazy založenými na faktech v režimu evidence-based research? Co vůbec je možné výtvarnými prostředky zkoumat, poznávat nebo se učit, abychom se nevystavili oprávněné kritice při konfrontaci s vědeckým poznáváním? Argumenty k diskusi o těchto otázkách jsou nabízeny v následujících řádcích.

### Autorské tvůrčí vyjádření je světatvorbou (worldmaking)

Tak jako vědecký výzkum vede k vědeckému textu a jeho publikaci, autorské výtvarné vyjádření vede k výtvarnému artefaktu a jeho prezentaci. Původcem výtvarného vyjádření, stejně jako původcem vědeckého textu, je empirický autor – smrtelný jedinec zasazený do svého společenského prostředí a historického kulturního času.

Vyjádření empirického autora by ani ve vědě, ani v umění nemělo žádnou průkaznou hodnotu, kdyby nemělo obsah. Jenom obsah, který lidé mohou z díla interpretovat, může být tím, co přesahuje omezený čas svého empirického autora, protože rozšiřuje zkušenost a přináší poznání druhým lidem.

Obsah díla, který je z nějakého hlediska nový a rozšiřuje lidskou zkušenost, je nazýván *objev*. Bez objevů by neexistovala lidská kultura – objevy jsou nutnou podmínkou vzniku a historického vývoje vědy, techniky i umění.

Pojítkem mezi empirickým autorem a objevem je tvorba. Tvorba je proces formování či artikulace obsahu do zjevné a sdělitelné podoby. Výsledkem tvorby je artefakt. Artefakt je kulturní instrument.<sup>1</sup> Obsahem artefaktu-instrumentu je objev zprostředkovaný ostatním lidem, umějí-li jej z díla interpretovat.

---

<sup>1</sup> Artefakt-instrument je vše, co lze v kulturním kontextu reálně vytvořit, vnímat a užívat fakticky nebo symbolicky: od fyzické podoby slov a elektronických nebo tištěných knížek, notových záznamů přes taneční nebo hudební produkci, stroje, počítače, vysavače a sochy nebo malby k nanotechnologiím.

Artefakt-instrument spojuje personální (mikro-) a socio-kulturní (makro-) úroveň lidské existence, protože bez tvorby artefaktů-instrumentů by žádný objev nebo poznatek nemohl být vyjádřen a zaznamenán, a tedy ani společensky a kulturně sdílen nebo užíván. Proto žádné poznávání ve vědě, technice nebo umění nemůže existovat bez autorského vyjádření, které je tvorbou.

Konstruktivisticky řečeno, svět je obječován a poznáván jen tím, že je v kulturním kontextu vyjadřován a tvořen. Závislost poznávání na tvorbě je reprezentována novotvarem „světatorba“ (worldmaking), jehož původcem je Nelson Goodman (Goodman, 1988). „Recognizing patterns is very much a matter of inventing and imposing them. Comprehension and creation go on together [...]“, takže “knowing is as much remaking as reporting [the world]” vysvětluje Goodman (1988, s. 22) své pojetí světatorby.

### Experimentace jako podmínka hodnoty světatorby

Výsledkem světatorby jak ve vědě nebo technice, tak v umění, jsou artefakty-instrumenty, jejichž prostřednictvím experimentujeme – hledáme a opakovaně ověřujeme relativně nejlepší verze instrumentů pro naše interakce s realitou. Experimentace je podmínkou hodnoty světatorby.

Experimentování je založeno na vytvoření, hodnocení a ověřování dvou nebo více možných alternativ téhož artefaktu-instrumentu. O výběru nejlepší alternativy se v průběhu experimentace rozhoduje. Toto rozhodování probíhá a je ověřováno souběžně na personální (mikro-) a na socio-kulturní (makro-) úrovni. Na personální úrovni má charakter sebe-informování: autor posuzuje různé alternativy svého tvůrčího vyjádření a vybírá ty, které mu nejlépe vyhovují. Na kulturní makro úrovni do experimentace vstupuje společenství: lidé hodnotí díla a některá preferují a zabývají se jimi, jiná opomíjejí.

S ohledem na srovnání výtvarného vyjádření s vědeckými výzkumy zde rozlišíme dva klíčové typy experimentace: faktická experimentace, expresivní experimentace. Faktická a expresivní experimentace se navzájem liší jednak *způsobem rozhodování*, jednak *předmětem zkoumání*. Na základě tohoto rozlišení se pokusíme vysvětlit hlavní rozdíly i shody mezi vědeckými objevy nebo způsoby poznávání na jedné straně a výtvarnými objevy nebo způsoby poznávání na straně druhé.

### Faktická experimentace and veridical decision making

Faktická experimentace zkoumá a ověřuje vztahy mezi vlastnostmi reálných jevů – zjištěnými fakty – a jejich ideálními modely. Nejhlubší základy faktické experimentace jsou budovány matematikou na průniku geometrie s aritmetikou, resp. algebrou. Platí to nejen pro „velkou“ kulturní tvorbu, ale též pro první dětské tvůrčí pokusy – stačí jen si jich z tohoto hlediska povšimnout.

Již malé děti se učí zkoušet a ověřovat souvztažnost mezi reálnými tvary a jejich geometricky založeným zobrazením (kresba domu z obdélníků a trojúhelníků) nebo mezi seskupováním předmětů a početními operacemi. Další základní východiska se nabízejí ve fyzice: od prvních krůčků dítě experimentuje s působením různých sil, zkoumá, jak udržet rovnováhu, učí se bát doteku horkých věcí atp.

Situacím, v nichž se uplatňuje faktická experimentace, říkáme *deterministické*. Jinak řečeno: předmětem zkoumání, k němuž se vztahuje faktická experimentace, jsou deterministické situace. Deterministické situace se vyznačují tím, že pro ně lze nacházet a racionálně zdůvodňovat jediné nejlepší řešení. Kromě toho jsou deterministické situace řešitelné prostřednictvím zjišťování a kontroly jen *vnějších* (pozorovatelných) faktů a vzájemných logických souvislostí reprezentovaných

různými způsoby symbolické reprezentace. Např. tvar stolu můžeme symbolicky reprezentovat nakreslením obdélníku nebo kruhu, seskupení dvou a tří předmětů zápisem  $2 + 3$ .

Díky uvedeným charakteristikám jsou deterministické situace příznačné tím, že při jejich zvládnutí může být člověk zastupitelný inteligentním strojem i kdyby byly velmi složité. Lze totiž pro ně najít řešící algoritmus, kupř. v programech pro předpověď počasí nebo pro lékařskou diagnózu na základě laboratorních dat.

Zvláštní způsob rozhodování, který je typický pro deterministické situace, byl pojmenován neurovědcem Goldbergem (2009, s. 103–104) *veridical decision making*. V běžném každodenním životě se tento typ rozhodování uplatňuje při řešení problémů spojených např. s opravou pokazeného nástroje nebo přístroje, s finančními úvahami a operacemi, s výběrem nejkratší cesty k cíli, s hraním šachů. Příznačné pro tento typ problémů a s nimi spjatých rozhodnutí je, že všechny jejich alternativy se týkají výhradně faktických a logických situačních determinant. Právě proto bylo jejich zkoumání a ověřování nazváno faktickou experimentací.

#### Expresivní experimentace and actor-centered, adaptive decision-making

Expresivní experimentace zkoumá souvztažnost mezi vlastnostmi reálných jevů – fakty, jejich symbolickými reprezentacemi a jejich autorským pojetím (srov. Nohavová & Slavík, 2012, s. 28). Během expresivního experimentování si autor nebo vnímatel díla představuje nebo realizuje různé verze či alterace díla, aby co nejlépe vystihl své téma a naplnil svůj tvůrčí záměr (srov. Kulka, 1989).

V expresivní experimentaci je na rozdíl od faktické experimentace položen důraz na autorské pojetí vyjadřovaného a zkoumaného obsahu. Rozhodování mezi alternativami řešení tedy nezávisí jenom na „holých“ faktech nebo logických souvislostech, ale zvláště zřetelně se v něm uplatňuje autorský přístup, autorem zaujímaný postoj a s ním spojené hodnocení zkoumaného obsahu. Kromě toho je při expresivní experimentaci položen zvláštní důraz na osobitý způsob sdělení obsahu, tj. na jeho stylizaci a styl.

Tento přístup k rozhodování nazývá Goldberg (2009) *actor-centered, adaptive decision-making* (též jen *adaptive decision-making*). *Adaptive decision-making* se podstatně liší od *veridical decision making* tím, že se neobejde bez tzv. ontologie první osoby /*first-person ontology*/.

Termínem *first-person ontology* filozof Searle (2004, s. 83–85) varuje před nekritickou redukcí poznávání pouze na objektivní data pojatá z pozice tzv. *third-person ontology*, zejména při studiu lidského vědomí a s ním spjatých jevů. Uvádí konkrétní příklad (Searle, 2004, s. 84): „Performances of the Beethoven's Ninth Symphony can be reduced to wave motions in the air, but that is not what is interesting to us about the performance“.

Pro objasnění Searlova příkladu se hodí Goodmanova (1968) teorie symbolizace, v níž Goodman rozlišuje tři základní typy symbolizace: denotaci, exemplifikaci a expresi. Denotace je označení významu, exemplifikace je předvedení nebo provedení vlastnosti/vlastností a exprese je metaforická reprezentace obsahu, resp. tématu.

Pokud by Beethovenova Devátá byl *jen* denotací nebo exemplifikací určitého obsahu, byla by omezena na interpretační hledisko *third-person ontology*: buď by se hudební zvuky zredukovaly na pojmenování (tento zvuk znamená...), nebo na reprezentace objektivizovaných vlastností (to je zvuk frekvence 3kHz; to je tříčárkované c). Avšak při expresi má tato „technická“ vlastnost hudebního zvuku funkci pouhého média pro obrazné zprostředkování *jiného* obsahu lidské psychiky, jenž má být interpretačně bohatý a emočně působivý.

Jinak řečeno, teprve z hlediska exprese získají fyzikální vlastnosti hudebního zvuku funkci média pro metaforické zprostředkování zvláštního kulturního obsahu: obsahu hudebního provedení. Experimentace tu získává smysl v kontextu hudby a jejích socio-kulturních a personálních vlivů.

Jestliže tedy z pohledu exemplifikace můžeme určitou hudební melodii jednoduše denotovat jejím notovým zápisem anebo pouhým pojmenováním tónů, z hlediska exprese o ní obrazně povíme, že je jášavá, optimistická, duchovně prosvětlená, příznačná svým provedením pro určitý hudební styl apod.

Tím je zřetelně vyjádřen i rozdíl mezi jen technickým (řemeslným) přístupem k hudebnímu projevu (v hudbě zvládnout hlasivky nebo prstoklad, ve vizuální tvorbě zvládnout kupř. grafický editor) a jeho nezbytným estetickým a uměleckým přesahem, který musí propojovat subjektivní stránku expresivní zkušenosti se stránkou intersubjektivní a kulturní.

Exprese v Goodmanově pojetí implicitně zahrnuje obě Searlovy ontologie proto, že je *metaforickou exemplifikací* (Goodman, 1968, s. 95 aj.). Ta od svého autora nebo interpreta vyžaduje zvláštní dovednost rozumět obsahovým souvislostem mezi strukturou smyslových dat exemplifikovaných dílem a organizací vztahů mezi významy jednotlivých elementů metafory, jež je dílem vyjádřena.

Tato zvláštní dovednost spočívá v „mísení“ ontologie první a třetí osoby, protože závisí na schopnosti mentalizovat – zobecňovat své stavy, myšlenky nebo postoje tak, aby to umožnilo pochopit stavy, myšlenky či postoje někoho druhého zaujetím hlediska, jež by hypoteticky mohlo být společné pro oba. Bez této základní dovednosti se nemůže uskutečnit žádná expresivní experimentace.

Jedinečným důsledkem „mísení“ ontologií první a třetí osoby při expresivní experimentaci je, že shoda v zobecnění (zakouším totéž, co ty) může být provázena připuštěním rozdílnosti v pojetí a re-kreaci téhož obsahu. Proto výběr nejlepšího díla (modelu světa) při expresivní experimentaci nemusí mít jediné správné řešení, ale umožňuje různost autorských přístupů, která vyzývá k reflektivnímu kritickému dialogu.

Reflektivní kritický dialog dovoluje plnohodnotnou racionální argumentaci a zdůvodňování soudů s nárokem na všeobecný souhlas, tj. jako by jediné správné řešení existovalo a bylo možné je ospravedlnit (srov. Kant, 1987). Goodman (1968, s. 79) k tomu podotýká: „Standards of truth are much the same [...] application of a term is fallible and thus subject to correction“. Také výše již citovaný Zuidervaart úzce spojuje nárok na odkrytost s nárokem na platnost: to, co je v procesu poznávání vyjádřeno, má obstát v diskusi v tom smyslu, že když někdo zpochybní tvrzení, budeme schopni podat logicky obhajitelný argument, abychom tvrzení zdůvodnili (Zuidervaart, 2015).

### Jak se tvoří svět... a je to dobré? Zkoumání lidských maxim.

S oporou v předcházejícím textu se můžeme vrátit k otázkám položeným úvodem. V jakém smyslu může být autorské výtvarné vyjádření objevem nebo odkrýváním nepoznaného, ačkoliv není podloženo vědeckou metodou a faktickými důkazy? Co vůbec je možné výtvarnými prostředky zkoumat, poznávat nebo se učit, abychom se nevystavili oprávněné kritice při konfrontaci s vědeckým poznáváním?

Zdá se být stěží zpochybnitelné, že autorské výtvarné vyjádření nemůže z hlediska evidence-based research konkurovat tvrzením vysloveným vědou a opřeným o precizní faktickou experimentaci. Jestliže vědec objeví a zobrazí dosud neznámou podobu, dejme tomu, koronaviru Covid-19, je toto zobrazení výsledkem speciálních metod zkoumání a experimentace, které sice mohou být pro umění

inspirací nebo předmětem zájmu, ale nemají s ním být poměřovány. Co tedy je poznávacím přínosem umění, resp. vizuální tvorby, jestliže je založena na *actor-centered, adaptive decision-making*?

Předcházející rozbor měl napovědět, že poznávací přínos expresivní experimentace máme hledat právě v tom, že vyzdvihuje *autorskou perspektivu* prezentace událostí, postojů a hodnot své doby. Expresivní experimentace reprezentuje autorské pojetí zkoumaného obsahu. Pozornost je tu zaostřena na způsoby světatorby (srov. Goodman, 1988). Tedy na to, jak člověk tvoří (nebo maří?) svět, spolu s etickou výzvou k pochybnosti: je to dobré? V uvedeném smyslu lze autorské výtvarné vyjádření považovat za *symbolickou artikulaci lidských maxim*. Maximy jsou tím, co je klíčovým předmětem zkoumání ve výtvarné tvorbě.

Maxima podle Kanta (1987) je zásada („subjektivní určení vůle“), podle níž člověk řídí své rozhodování o hodnotách a která má být poměřována nárokem na všeobecný souhlas. Maxima je vodítkem pro určování toho, co je dobré a správné ve vztahu člověka ke světu. Maxima, podle které se člověk ve svém jednání řídí, podmiňuje jeho srozumitelnost pro druhé lidi, tj. jeho významy, stejně jako jeho pojetí, styl a takt, soudy o jeho hodnotě i zodpovědnost za ně (srov. Weber, 1978).

Člověk se obrací ke světu s nárokem na všeobecný souhlas vždy, když se projevuje jako původce- autor svých činů a soudů vystavených zodpovědnosti. Proto se maxima promítá do výtvarné tvorby jakožto determinanta subjektivní vůle ke způsobu a působnosti autorského jednání. Autor výtvarného díla ve svém tvůrčím vyjádření maximy přímo nepopisuje ani je nevykládá slovy, ale osvětluje jejich povahu vizuální artikulací obsahu: zobrazováním či předváděním určitého pojetí světa a způsobu bytí.

Výtvarně artikulovaná maxima se v praxi konfrontuje s tradicemi, veřejným míněním, etickými normami nebo politickou mocí, a zároveň s osobním chtěním a touhou vycházející z věčné neúplnosti žití. Nároky ze všech těchto stran zpravidla nebývají ve vzájemném souladu a všechny jejich případné rozpory člověk musí při konkrétním rozhodování v praxi řešit, aniž má po ruce předem absolutně platný vzor situační podoby pro jednotlivé události. Právě proto má být autorské tvůrčí vyjádření předmětem společné reflexe a hodnocení a má se stát zdrojem diskusí, kritik, polemik. Teprve díky jim se otevírá náhled na klíčové otázky, jak se tvoří svět a zda je to dobré.

Takto pojaté zkoumání lidských maxim prostřednictvím výtvarné tvorby se týká všech lidských věcí, tj. těch záležitostí, které na historické ose mezi zrozením a smrtí jsou spojeny s mezilidskými vztahy, s kulturními, společenskými a environmentálními hodnotami, s politickým působením a mravním jednáním.

Škola by měla své žáky systematicky učit tomuto typu zkoumání prostřednictvím autorské tvorby. Je to příležitost učit se rozhodovat v režimu *adaptive decision-making*, k němuž v běžném školním kurikulu nebývá mnoho příležitostí. Proto Goldberg (2009) právem poukazuje na to, že vytvoření způsobu explicitní výuky principů *adaptive decision-making* je pro pedagogy a psychology jedna z největších výzev.

Ve školní praxi se však strategie *adaptive decision-making* odedávna vyučuje v uměleckých oborech. Jejich problémem ale bývá vysvětlovat své postupy v širších vzdělávacích souvislostech a ve spolupráci s vědecky zaměřenými obory kurikula. Východiskem k tomu je pojetí autorského tvůrčího vyjádření jako způsobu poznávání. Z tohoto hlediska se totiž se neliší vzdělávací příprava tvůrčích vědců od přípravy tvůrčích umělců.

Jak v oblasti vědy, tak v oblasti umění je možné a nutné opírat se o lidské dispoziční (antropické) a kulturní (historické) konstanty, na nichž závisí proces i té nejoriginálnější tvorby, protože z nich tvorba

musí vycházet a s nimi se musí konfrontovat, aby vůbec mohla být rozpoznána a společensky využívána její inovativnost a originalita. Boden argumentuje (2004, s. 13–14): je možné nahlédnout a vysvětlovat mentální procesy a struktury podmiňující tvořivost, a tak porozumět jejímu charakteru a zjistit, jak s ní co nejlépe nakládat.

Proto je důležité získávat analytický náhled na základní předpoklady autorského tvůrčího vyjadřování. „A study of how to develop the appropriate skills must begin with a study of how skills are to be identified and classified. Only in terms of some such initial conceptual apparatus can we ask pertinent questions about ways of fostering particular skills or about how improvement in a given skill may enhance or inhibit another.“ (Goodman, 1984, s. 148–149).

## Literatura

- Boden, M. A. (2004). *The Creative Mind. Myths and Mechanisms*. London: Routledge.
- Eisner, E. (2006). Does Arts-Based Research Have a Future? Inaugural Lecture for the First European Conference on Arts-Based Research: Belfast, Northern Ireland, June 2005. *Studies in Art Education*, 48(1), 9–18.
- Goldberg, E. (2009). *The New Executive Brain: Frontal Lobes in a Complex World*. Oxford: Oxford University Press.
- Goodman, N. (1968). *Languages of Art. An Approach to a Theory of Symbols*. 2<sup>nd</sup> printing. Indianapolis, New York, Kansas City: The Bobbs Merrill Comp., Inc.
- Goodman, N. (1984). *Of Mind and Other Matters*. Harvard: Harvard University Press.
- Goodman, N. (1988). *Ways of Worldmaking*. 5<sup>th</sup> printing. Hackett Publishing Company.
- Hannula, M, Suoranta, J., & Vadén, T. (2005). *Artistic Research: Theories, Methods and Practices*. Academy of Fine Arts & University of Gothenburg: Helsinki & Gothenburg.
- Kant, I. (1987). *Critique of Judgment*. Indianapolis, Cambridge: Hackett Publishing Company.
- Kulka, T. (1989). Art and science: An outline of a Popperian aesthetics. *British Journal of Aesthetic*, 29(3), 197–212.
- Nohavová, A., & Slavík, J. (2012). Expression – An Experimental Field for Investigation and Management of the Paradox of Education (With Illustrations from Voice Education). *International Education Studies*, 5(6), 24–35.
- Searle, J., R. (2004) *Mind*. Oxford: Oxford University Press.
- Weber, M. (1978). *Economy and Society. An Outline of Interpretive Sociology*. Berkely, London: University of California Press.
- Zuidervaart, L. (2015). Creating a Disturbance: Art, Social Ethics, and Relational Autonomy. *The Germanic Review: Literature, Culture, Theory*. 90(4), 235–246.