

'Dit is echt insane' Ethische verbeelding van studenten

Meldrid Ibrahim en Wietske Hellinga

ArtsSciences beweegt zich op het snijvlak van technologie, wetenschap en kunst en nodigt uit tot ethische reflectie op de wereld om ons heen. Anders gezegd: de werken prikkelen onze ethische verbeelding. Kunstdocenten Meldrid Ibrahim en Wietske Hellinga verkennen dit begrip en legden vervolgens hun oren te luister bij eerstejaarsstudenten: hoe reageren zij op voorbeelden van ArtsSciences?

Tijdens een kunst- en technologieproject in het voortgezet onderwijs werd het kunstwerk *The Modular Body* (2016) van Floris Kaayk getoond. De aula was gevuld met derdeklassers. De leerlingen zagen hoe de bewegende ledematen van een vleesachtig wezen genaamd 'Oscar' kunstmatig in leven werden gebracht. Zij wisten niet wat ze zagen en moesten hard lachen, keken weg of gruwelden ervan. Het kunstwerk riep vragen op als: welke mogelijkheden brengt dit experiment? En als het project stopt, mag Kaayk zijn kunstwerk dan doodmaken?

Het werk van kunstenaars die zoals Kaayk opereren op het snijvlak van technologie, wetenschap en kunst heet ook wel *ArtsSciences*. Deze kunst is vaak geworteld in de actualiteit, maakt de sociale impact van technologie invoelbaar en kan leerlingen stimuleren om ethische en kritische vragen te stellen over de wereld om hen heen (Heijnen et al., 2020). Er is steeds meer bekend over de mogelijkheden om ArtsSciences in te zetten in kunstlessen. Maar veel kunstdocenten blijken niet vanzelfsprekend aandacht te besteden aan de ethische aspecten van deze kunstvorm wanneer zij kunst- en technologielessen ontwerpen (Oosterwijk, 2019).

Volgens ons kan het helpen als er meer kennis is over de manier waarop jongeren uit zichzelf ingaan op de ethische aspecten van ArtsSciences. Als kunsteducatoren hadden wij behoefte aan empirisch inzicht hierover, zodat we onze lessen een inhoudelijke impuls kunnen geven. In dit artikel beschrijven we hoe we als docenten een stap terug deden, om met minimaal ingrijpen van onze kant te onderzoeken hoe jongeren in hun eigen leefwereld reageren op ArtsSciences. Daarvoor waren wij twee weken te gast in een bestaande groepsapp van een klas eerstejaarsstudenten. We geven inzicht in de theoretische uitgangspunten, het onderzoeksproces en de morele kwesties die onze onderzoeksmethode in de praktijk opriep.

Theoretische uitgangspunten

Ethische verbeelding

De manier waarop kunst jongeren kan stimuleren tot ethische reflectie, definiëren we in dit onderzoek als *ethische verbeelding*. Dit is een vrije vertaling van het begrip 'moral imagination' van filosoof en onderwijshervormer John Dewey. Dewey introduceerde zijn ideeën over moral imagination in *Human nature and conduct* (1922), maar werkte deze niet verder uit. Dat gebeurde later wel door verschillende filosofen en schrijvers, onder anderen Mark Johnson, Steven Fesmire en Martha Nussbaum. Na het bestuderen van deze diverse zienswijzen hebben we in dit onderzoek drie pijlers van ethische verbeelding geformuleerd: 1) *kadrering*: de werkelijkheid duiden en in context

plaatsen, 2) *inleving*: de werkelijkheid vanuit een ander perspectief waarnemen, en 3) *speculatie*: alternatieve mogelijkheden en de consequenties daarvan visualiseren.

Kadrering

Fesmire (2003) beschrijft morele reflectie als een proces dat steeds in ontwikkeling is, omdat onze ervaring groeit en we voortdurend voor nieuwe situaties komen te staan. Daarom is ethisch begrip volgens Fesmire sociaal, imaginair en creatief van karakter. Johnson (1993) stelt dat alleen al voor het kadreren en formuleren van een ethisch vraagstuk verbeelding nodig is. Hij zegt dat als we in een specifieke situatie moeten handelen, we de situatie kunnen begrijpen door deze via de verbeelding te conceptualiseren, te framen en in ons referentiekader te plaatsen. Nussbaum (1990) beschrijft de rol van de verbeelding en het gevoel bij het ontwikkelen van morele kennis:

Moral knowledge (...) is not simply intellectual grasp of propositions; it is not even simply intellectual grasp of particular facts; it is perception. It is seeing a complex, concrete reality in a highly lucid and richly responsive way; it is taking in what is there, with imagination and feeling. (Nussbaum, 1990, p. 52)

Voordat er ethische reflectie kan plaatsvinden, moeten wij ons bewust zijn van de situatie waarmee wij te maken hebben, deze in context kunnen plaatsen en betekenis kunnen geven. Volgens Johnson (1993) en Nussbaum (1990) speelt de verbeelding hierbij een essentiële rol, omdat wij in de verbeelding de situatie kunnen visualiseren, afbakenen en in ons referentiekader plaatsen.

Inleving

Nussbaum (1990) pleit voor een blik op ethiek waarin aandacht is voor emotie, verbeelding en verschillende perspectieven. Zij stelt dat mensen met veel verbeeldingskracht, zoals kunstenaars, in staat zijn tot een subtiel onderscheidingsvermogen. Zij kunnen ons laten opmerken wat we nog niet eerder zagen, ons nieuwe mogelijkheden laten inbeelden en ons laten voelen wat we zelf nog niet eerder hebben ervaren (Nussbaum, 1990, pp. 148-149). Ze spreekt in dit verband over de 'narratieve verbeelding': 'de vaardigheid om te bedenken hoe het is om in de schoenen te staan van iemand anders dan jijzelf, om een intelligente lezer te zijn van het verhaal van die persoon' (Nussbaum, 2011, p. 130). Omdat wij op een narratieve manier betekenis geven aan gebeurtenissen, kunnen wij ons inleven in anderen en in nieuwe situaties. De verbeelding stelt ons daartoe in staat.

Speculatie

Volgens Fesmire (2003) krijgt het leven betekenis door willekeurige gebeurtenissen te verbinden. Op die manier kunnen wij ons via de verbeelding

verbinden met de toekomst. Als we voor een moreel probleem staan, vragen we ons af hoe het verhaal verder zou kunnen gaan (Johnson, 1993). We overwegen verschillende opties en stellen ons de gevolgen voor onszelf en anderen voor. Dewey (1922) noemt dit de 'dramatic rehearsal':

Deliberation is a dramatic rehearsal (in imagination) of various competing possible lines of action (...) [It] is an experiment in finding out what the various lines of possible action are really like (...) Thought runs ahead and foresees outcomes, and thereby avoids having to await the instruction of actual failure and disaster. An act overtly tried out is irrevocable, its consequences cannot be blotted out. An act tried out in imagination is not final or fatal. It is retrievable. (Dewey, 1922, p. 132)

Om de implicaties van een actie over langere tijd te kunnen overzien, is er volgens Johnson (1993) veel verbeeldingskracht nodig. Dankzij de verbeelding zijn we in staat om de waarneming van onze huidige realiteit op te rekken en nieuwe mogelijkheden te visualiseren. Daarbij is kunst te zien als 'een laboratorium waar we de implicaties van onze keuzes kunnen onderzoeken' (John Gardner geciteerd in Johnson, 1993, p. 197).

Ook hoogleraar politieke filosofie en ethiek Sabine Roeser en collega's (2018, p. 284) zeggen dat kunst op het snijvlak van technologie en wetenschap te beschouwen is als een 'maatschappelijk denk-experiment dat plaatsvindt in het domein van de verbeelding'. Wel wijzen ze erop dat het cruciaal is om de autonomie van kunst daarbij te koesteren, omdat we die juist nodig hebben en we de kunstenaar geen specifieke doeleinden en restricties moeten geven (Roeser et al., 2018, p. 287).

Samengevat: ethische verbeelding gaat uit van het idee dat we de verbeelding nodig hebben om tot ethische reflectie te komen. Om een situatie te begrijpen moeten we ons eerst voorstellen waar deze situatie conceptueel over gaat en hoe wij ons daartoe verhouden (kadrering). Dankzij de verbeelding kunnen wij ons voorstellen hoe het is om in de schoenen van een ander te staan, en kunnen wij een situatie vanuit verschillende perspectieven bekijken (inleving). We hebben de verbeelding vervolgens ook nodig om ons de gevolgen van verschillende keuzes voor te stellen. Dankzij de verbeelding kunnen we nieuwe mogelijkheden visualiseren (speculatie). In ons onderzoek hebben we een aantal ArtsSciences kunstwerken verbonden aan bovenstaande definitie van ethische verbeelding.

ArtsSciences en ethische verbeelding

Om te kijken hoe kunst ons aanzet tot het *kadreren* van de werkelijkheid, hebben we eerst bepaald hoe kunst ons kan leren om ons op een andere manier tot de werkelijkheid te verhouden. Hiervoor hebben we gekeken naar

de ideeën van filosoof Miriam Rasch, die literatuur en kunst als menselijk antwoord ziet op onze door technologie gedreven maatschappij. Rasch stelt dat ons beeld van de werkelijkheid wordt bepaald door kunstmatige en geautomatiseerde processen, en dat onze perceptie van de werkelijkheid daardoor verdoofd wordt. Kunst zou hierop volgens haar kunnen inbreken. Geïnspireerd door de Russische formalist Shklovsky stelt Rasch dat we door kunst het vanzelfsprekende opnieuw kunnen zien, het alledaagse wordt vreemd gemaakt (Rasch, 2020). Kunst kan ons opnieuw naar de werkelijkheid laten kijken. Volgens Fesmire wordt de 'waarneming dan gered van de verdoving' (Fesmire, 2003, p. 99).

Uit onderzoeken over kunstenaars die nieuwe technologieën kritisch toepassen, blijkt dat een vorm van vervreemding, het inzetten van bekende technologie op een ongebruikelijke manier, een belangrijke rol speelt (Stark & Crawford, 2019). Een voorbeeld van een kunstenaar die op een vervreemdende manier reflecteert op privacy is Lauren McCarthy. Zij ontwikkelde *Crowdpilot* (2014), een app die het mogelijk maakt telefoongesprekken online te streamen, terwijl Facebookvrienden en wildvreemden meeluisteren en de spreker direct van advies kunnen voorzien. Daarbij werpt McCarthy de vraag op of sociale media ons verbonden laat zijn en wat privacy eigenlijk betekent in deze tijd (Stark & Crawford, 2019). Een ander voorbeeld is de kunstenaar Memo Akten, die kunst maakt samen met kunstmatige intelligentie. In *Learning to see: Gloomy Sunday* (2017) kent een computerprogramma alleen beelden van de zee, vuur en bloemen en vertaalt het rommelige, alledaagse beelden van lakens naar een poëtisch beeld. Dit soort vervreemdende kunst intensificeert het moment van kijken en plaatst de werkelijkheid in een ander licht. Oftewel: de situatie wordt op een nieuwe manier gekadreed.

De laatste jaren is er steeds meer aandacht voor het innemen van een ander perspectief, het *inleven* in mensen met een andere geboorteplaats, cultuur, leefomstandigheden en uiterlijke kenmerken, aangezien het samenspel van deze factoren iemands kansen in het leven kunnen beïnvloeden (Wekker, 2020). Een voorbeeld van een kunstwerk dat de toeschouwer, of eerder participant, uitnodigt zich in te leven in een ander is de game *Hair Nah* (2017) van art director Momo Pixel, voortgekomen uit het probleem dat mensen vaak ongevraagd aan haar kroeshaar zitten. In de game krijgen de spelers de rol van een vrouw die gretige handen uit haar haar moet slaan. Een andere kunstenaar die de kijker een nieuw perspectief laat ervaren, is de Iraanse Behnaz Fahari. Zij liet zich inspireren door maskers en niqaabs die tijdens de Portugese kolonisatie van Iran werden ontwikkeld. De maskers beschermden de drager voor de blik van slavenhouders die op zoek waren naar vrouwen. Fahari vroeg zich af hoe deze interventie er in onze tijd uit zou kunnen zien. In *Can*

The Subaltern Speak (2020) ontwikkelen twee maskers met kunstmatige intelligentie een gezamenlijke, geheime taal, morsecodes knipperend met hun ogen. De gesprekken gaan over huiselijk geweld en misbruik. De maskers worden op deze manier een taal voor vrouwen om zichzelf te beschermen. Beide kunstwerken gebruiken ieder op hun eigen manier digitale technieken om de werkelijkheid vanuit een niet-dominant perspectief te tonen en de toeschouwer zich in een ander standpunt te laten verplaatsen.

Het kunstwerk waarmee we het artikel openen, *The Modular Body* van Floris Kaayk (2016), is een *speculatie* over mogelijkheden in de toekomst, ook wel 'speculatief design' genoemd. Speculatief design verkleint de kloof tussen de bekende werkelijkheid en de mogelijkheden van een nieuwe realiteit waarnaar wordt verwezen in het kunstwerk (Auger, 2013). *The Modular Body* bestaat uit een serie online video's waarin een fictieve wetenschapper het kunstmatig gecreëerde wezen Oscar presenteert. De video's ontlokten talloze reacties op YouTube die uiteenlopen van optimisme tot pessimisme over de mogelijkheid van kunstmatig leven: 'That is amazing, they can make a head or entire human like that!' (AirsoftGaming, 2017), 'Could you replace a finger or arm and leg of someone that lost it to an accident?' (Jose Motley, 2017), 'We're going too far. Someone is going to make one of these and its going to escape, and return years later stronger, and build an army of itself'' (Kori Jenkins, 2018).

Nog een voorbeeld van een speculatief kunstwerk dat veel reacties losmaakte, is het project *Spot's Rampage* (2021). Voor dit werk schafte het activistische kunstcollectief MSCHF de robohond Spot aan, die normaal gesproken wordt ingezet als danser, afvalopruimer of parkwachter. MSCHF monteerde een paintballgeweer op de rug van Spot en internetgebruikers kregen vervolgens de kans om Spot 'los te laten gaan' in een galerie met replica's van iconische kunstwerken. De ontwikkelaar van Spot, het bedrijf Boston Dynamics, keurde in een officiële reactie dit 'provocatief gebruik' af. In de gebruiksvoorwaarden van Spot staat namelijk dat de robot enkel voor vreedzame doeleinden gebruikt mag worden (Cole, 2021). Met deze interventie geeft *Spot's Rampage* zicht op een toekomst waarin robots wellicht worden ingezet voor militaire doeleinden en roept het de vraag op of de ontwikkelaar rekening moet houden met mogelijke consequenties van technologie.

Samengevat: de beschreven ArtsSciences kunstpraktijken kunnen ons een spiegel voorhouden, andere perspectieven presenteren en ons verbinden met een samenleving die ons te wachten staat. Ze laten ons het mogelijke voorstellen voordat het in werkelijkheid plaatsvindt en bereiden ons daarmee voor op dilemma's in de hedendaagse en toekomstige samenleving.

Vraagstelling

In dit onderzoek stond de volgende onderzoeksvraag centraal:

Op welke manier passen eerstejaarsstudenten van een kunstopleiding ethische verbeelding toe als zij in de groepsapp van hun klas ArtsSciences ervaren?

De deelvragen zijn geformuleerd bij de drie pijlers van ethische verbeelding:

- Hoe kaderen en plaatsen de studenten ArtsSciences in hun referentiekader?
- Hoe leven de studenten zich in in een ander perspectief bij het bekijken van ArtsSciences?
- Hoe speculeren studenten over alternatieve technologische mogelijkheden en de consequenties daarvan als zij ArtsSciences zien?

Methodiek

We hebben bewust gekozen voor een exploratieve aanpak. De nadruk lag daarbij op het onderzoeken van de bestaande werkelijkheid: waar denken jongeren over na wanneer zij ArtsSciences ervaren en hoe kunnen we hun reacties bekijken door het frame van ethische verbeelding? Ons doel was niet zozeer om de vaardigheden van studenten te vergroten, maar om als kunst-educatoren inzicht te krijgen in de beginsituatie.

Groepsapp als onderzoeksinstrument

Om dicht bij de belevingswereld van jongeren te komen, gebruikten we WhatsApp als onderzoeksinstrument. Jongeren brengen namelijk gemiddeld 160 minuten per dag door op sociale media, waarvan WhatsApp (eigendom van moederbedrijf Meta) de meest gebruikte app is (Van der Veer et al., 2021). Veel van deze communicatie vindt plaats in groepen, waarin berichten tegelijk naar alle leden kunnen worden gestuurd. In onze onderwijspraktijk zien we dat leerlingen en studenten elkaar gedurende de dag op school zien, maar desondanks blijven communiceren in de groepsapp, tijdens en na schooltijd. We verkenden verschillende opties, zoals het opstarten van een nieuwe groepsapp met vrijwillige respondenten. Maar dat zou een kunstmatige ingreep zijn en bovendien zouden de deelnemers zich in een groepsapp die beheerd wordt door onderzoekers vermoedelijk 'schoolser' opstellen en hierdoor mogelijk minder reageren. We onderzochten of we toegang konden vragen bij een groepsapp van een klas in het voortgezet onderwijs. Hierbij liepen we tegen gevoeligheden aan, zoals dat veel middelbare scholen docenten niet toestaan om via sociale media contact te hebben met leerlingen. Ook zouden de ouders dan toestemming moeten geven. Het werken met een groepsapp gaf ons steeds meer het gevoel van zowel spanning als nieuwsgierigheid.

Gezien de intimiteit van het betreden van een bestaande groepsapp waren wij ons als onderzoekers ervan bewust dat we dit proces met morele zorgvuldigheid moesten aanpakken. In onze gebruikelijke rol van docenten zouden we nooit onderdeel zijn van een dergelijke privéruimte van jongeren. Dit gegeven dwong om steeds te reflecteren op onze rol als onderzoekers en op de relatie tot de respondenten. Uiteindelijk kozen we ervoor om het onderzoek uit te voeren met meerderjarige studenten die zelf toestemming konden geven. Ook kozen we ervoor om voor deze eerste keer een groep te onderzoeken die al interesse heeft in kunst. We kwamen uit bij een klas eerstejaarsstudenten van een opleiding docent beeldende kunst en vormgeving. Hun appgroep bestond uit negentien deelnemers, grotendeels net van de middelbare school en in de levensfase van late adolescentie (Crone, 2018). We hebben ervoor gekozen de leeftijd, genderidentificatie en culturele achtergrond per respondent niet openbaar te maken om de privacy van de studenten te waarborgen.

Introductie bij de participanten

Het onderzoek is kort geïntroduceerd in de groep, waarbij we vertelden dat het onderzoek draaide om hoe jongeren reageren op kunst in een groepsapp. Bewust lieten we woorden als *ArtsSciences*, *ethiek* en *verbeelding* achterwege, zodat de studenten niet het gevoel konden krijgen aan bepaalde verwachtingen te moeten voldoen. We vertelden hun dat ze op hun eigen manier mochten reageren op de kunstwerken en dat het niet erg was als ze helemaal geen behoefte hadden om te reageren. Nadat alle studenten tijdens deze bespreking instemden met het onderzoek, is hen een week later gevraagd een actief consentformulier te ondertekenen. In dit formulier werd vastgelegd dat we alleen de berichten over de kunstwerken zouden verwerken in het onderzoek, en dat wij vertrouwelijk zouden omgaan met de data. Dit betekende ook dat we niet met collega's en studiegenoten spraken over de inhoud van de berichten en dat we ons niet zouden mengen in gesprekken en discussies in de groepsapp. In de resultaten zijn waar nodig de telefoonnummers en namen geanonimiseerd. Er is contact gehouden met de studieloopbaanbegeleider van de groep, zodat die het kon signaleren als studenten zich in de loop van het onderzoek niet prettig voelden bij onze online aanwezigheid.

Selectie kunstwerken

Er zijn acht kunstwerken geselecteerd om te posten in de groepsapp. Bij de keuze hanteerden we een opbouw: populaire, minder bekende kunst, westerse en niet-westerse thematieken en verschillende vormen van digitale kunst. We realiseerden ons dat deze selectie invloed had op de inhoud en het verloop van het onderzoek. De gemene deler was dat het kunstwerken zijn die online te ervaren zijn. Zoals in het theoretisch kader beschreven, moesten de kunstwerken bovendien maatschappelijk en kritisch van aard zijn. Daarnaast selecteerden we ook een aantal bronnen die als een verschijnsel van populaire cultuur te zien zijn. Er is bewust gekozen om een aantal

kunstwerken te selecteren van kunstenaars met een interculturele achtergrond, geïnspireerd door universitair kunstdocent Timothy J. Smith (2021) die constateert dat er vanuit een westerse, homogene blik wordt gekeken naar kunstenaars die met digitale technieken werken. Smith pleit ervoor dat kunstdocenten de verantwoordelijkheid dragen om kunstwerken van interculturele makers als vanzelfsprekend onderdeel van de lessen op te nemen.

Data verzamelen

De data zijn op twee manieren verzameld: berichten in de groepsapp en focusgroepgesprekken. In de groepsapp werd dagelijks, nadat de lessen van de studenten voorbij waren, de hyperlink naar een digitaal kunstwerk geplaatst. Bij het plaatsen van een hyperlink op WhatsApp wordt er automatisch een voorvertoning van de afbeelding of video weergegeven. De studenten zagen in de app een afbeelding van het kunstwerk, met een link naar de oorspronkelijke webpagina. Van de reacties op deze kunstwerken maakten we achteraf screenshots. In de week na onze aanwezigheid in de groepsapp nodigden wij zes van de negentien deelnemende studenten uit voor een focusgroepgesprek. Deze studenten werden geselecteerd op basis van hun actieve reacties op de kunstwerken of juist de afwezigheid van reacties. We zochten naar een balans in (on-)zichtbaarheid en actieve participatie. De focusgroepgesprekken werden gevoerd in drie duos, zodat de studenten in gesprek konden gaan met elkaar. Er zijn in totaal drie gesprekken van ieder één uur gehouden.

De data zijn inductief gecodeerd in vier rondes, zodat de data zouden spreken en we blinde vlekken en aannames konden voorkomen. Na overeenkomstigheid in de codes en verzadiging van de data, zagen wij structuren in de onderzoeksresultaten en konden we deze koppelen aan de theorie. De codeboom die hieruit voort is gekomen bevat vier thema's: *impressie van de reacties in de groepsapp, kadrering, inleving en speculatie*.

Operationalisering

WhatsApp biedt de mogelijkheid om emoticons toe te voegen. Om deze te interpreteren keken we naar de afbeelding en context van de emoticon. Tijdens de eerste codeerronde werd deze letterlijk verwoord, bijvoorbeeld 'emoticon met tranen van het lachen'. Tijdens het axiaal coderen interpreteerden wij een emoticon als een gevoel, zoals 'humor', 'ongemak' of 'verwarring'. Tijdens het selectief coderen kon een emoticon bijvoorbeeld bij de categorie 'gevoel' geplaatst worden. Ook postten studenten memes in de groepsapp: humoristische afbeeldingen of bewerkte filmpjes die worden verspreid over het internet (Roestenburg, 2017). Bij het interpreteren van memes keken we naar de context waarin deze werd geplaatst. Om de WhatsAppreacties en uitspraken in de focusgroepgesprekken onder de drie pijlers te categoriseren, was een voortdurende reflectie nodig over wat wij in de praktijk precies verstonden onder deze begrippen (zie tabel 1).

Tabel 1. Criteria voor de operationalisering van de begrippen kadrering, inleving en speculatie

	De reactie of uitspraak toont aan dat de student:
Kadrering	- het kunstwerk probeert te duiden, bevragen of te definiëren. - een koppeling maakt naar het eigen referentiekader en de eigen belevingswereld.
Inleving	- beschrijft hoe het zou zijn om van positie te wisselen en de werkelijkheid te bekijken vanuit een ander perspectief. - empathie toont door te beschrijven hoe een ander persoon zich zou kunnen voelen en begrip te tonen. - woorden geeft aan sociaal-maatschappelijke thema's die betrekking hebben op een ander.
Speculatie	- beschrijft hoe de toekomst eruit zou kunnen zien. - de mogelijke consequenties van keuzes beschrijft. - nieuwe vragen formuleert ten aanzien van de thematiek van het kunstwerk.

Member checking

Om de validiteit van het onderzoek te waarborgen is er achteraf *member checking* toegepast. Dit is een proces waarbij onderzoekers de participanten de kans geven om te reageren op de interpretatie van de data. Het vaststellen of en hoe de ervaringen van de participanten overeenkomen met de resultaten en conclusies, kan helpen om de betrouwbaarheid van het onderzoeksproces te bewaken (Carl & Ravitch, 2018). De member checking vond na het verwerken van de resultaten plaats, door een presentatie van het onderzoek en de bevindingen. Op dat moment maakten de studenten voor het eerst kennis met de context van het onderzoek, zoals de begrippen *ethische verbeelding*, *ArtSciences* en de onderzoeksvraag. We vroegen hen in hoeverre zij zich herkenden in de conclusies en hoe zij aankeken tegen de betekenis die we in dit onderzoek aan hun reacties hebben gegeven. De studenten moesten lachen toen ze de screenshots van de groepsapp zagen, vertelden in klassikale setting dat zij zich herkenden in de conclusies en waren verrast dat hun reacties en uitspraken tot inzicht hebben geleid. Ze vertelden dat ze zich veilig voelden gedurende onze aanwezigheid in de groepsapp, omdat de privacy van tevoren was besproken. Onderdeel zijn van een onderzoek ervoeren ze als iets wat de onderzoekswereld dichter bij hun eigen leven bracht.

Resultaten

Algemene impressie van de reacties in de groepsapp

Opvallend was dat de studenten in de groepsapp reageerden met één zin, één woord, een meme of een emoticon op de geposte kunstwerken. Meestal leken deze reacties emotioneel van aard of gaven ze een eerste oordeel over het kunstwerk. Op het werk *The Modular Body* van Floris Kaayk (2016)

reageerden de studenten bijvoorbeeld met afgrijzen door woorden te gebruiken als 'Ewww [sic] echt raar' of 'Gadverdamme' of met alleen een emoticon (zie figuur 1). Studenten vertelden tijdens het focusgroepgesprek dat het in een groepsapp gebruikelijk is om heel kort te reageren en daardoor anderen ook niet te veel te 'spammen' met lange berichten.

Figuur 1. Reacties op *The Modular Body* (2016) in de groepsapp



Studenten reageerden in de groepsapp op elkaars bevindingen en interpretaties, stuurden de kunstwerken door of bespraken deze in hun fysieke omgeving. Zo vertelden sommige studenten dat ze een aantal kunstwerken ook doorgestuurd hadden naar vrienden of familie. Tijdens de focusgroepgesprekken vertelden ze dat zij liever kunstwerken face to face bespraken dan vluchtig via WhatsApp. Toen ze er in de focusgroepgesprekken over konden praten, vonden ze het interessant te horen wat studiegenoten te zeggen hadden en voelden zij zich gestimuleerd om er zelf ook wat over te zeggen.

Uit de focusgroepgesprekken is gebleken dat de studenten niet elk kunstwerk hebben bekeken. Dit had te maken met hun voorkeur om alleen doorgepaste bronnen te openen van bekenden, zoals studiegenoten of familie, in plaats van ons als onderzoekers, die zij niet goed kenden. Als een kunstwerk wel interesse opriep, vertelden de studenten onderzoek te gaan doen op YouTube. Er was één student die vertelde dat ze weinig interesse had voor de geposte kunstwerken en het niet nodig vond om daar een diepere betekenis aan te koppelen.

Kadrering: in referentiekader plaatsen

Studenten vertelden in de focusgroepgesprekken dat de kunstwerken die zij zagen nieuw waren voor hen. Ze wisten niet direct of dat wat ze zagen nou kunst is, omdat ze het niet snel in een museum zien hangen. Ze vroegen zich af of ze nou naar kunst, wetenschap of techniek keken. Studenten leken sterk geneigd om associaties te maken bij de werken, waarbij ze de link legden met hun eigen belevingswereld. Bijvoorbeeld bij het Instagrammodel *Miquela*, een digitale avatar, gecreëerd door het in kunstmatige intelligentie gespecialiseerde ontwerpduo De Cou & McFedries (Iilmiquela, 2020). *Miquela* is steeds lastiger van echt te onderscheiden en wordt op Instagram in allemaal 'echte' situaties geplaatst. Een foto waarin *Miquela* met okselhaar poseert, genereerde een reeks aan reacties waarin studenten speculeren over op wie uit de klas zij lijkt en ze praten over okselhaar. Bij dit kunstwerk verbaasden de studenten zich over hun eigen reactie op haar 'echtheid':

Zij is gemaakt. Dus zij bestaat niet, je zou haar nooit tegen kunnen komen. Euh. Ja, dat weet ik toch wel. [...] maar ik kwam toen in ieder geval op haar Instagram terecht. Ik zeg ook 'haar' Instagram alsof ze bestaat (lacht).

Ook andere kunstwerken waarbij de grens tussen werkelijkheid en fictie niet gelijk duidelijk is, riepen veel reactie op bij de studenten. Over *Spot's Rampage* zeiden ze dat het vreemd is dat iets echt lijkt, maar zich toch anders gedraagt:

Ja je ziet, het heeft natuurlijk geen vacht of je ziet duidelijk dat het geen hond is. Maar gedraagt zich echt als een soort hond.

Bij *The Modular Body* bleven de studenten zich afvragen wat ze nou hadden gezien en waren zij in de veronderstelling dat het 'hompje vlees' echt kon bewegen. 'Dit is echt insane.'

Inleving: perspectiefwisseling

Het kijken vanuit een nieuw perspectief werd zichtbaar in de reacties op *Hair Nah*. Deze game liet de studenten voelen hoe het is als mensen aan je haar willen zitten. Zij plaatsten: 'Fk vet, werd er gewoon geirriteerd van!' en een meme met 'Pretty accurate'. In de focusgroepgesprekken vertelden de studenten hoe zij door dit kunstwerk vanuit een ander perspectief zijn gaan kijken. 'Ik vond wel dat ik er echt stil bij ging staan, doordat je daar even tijd voor nam.' Het de tijd nemen voor dit thema, door het spelen van een game, komt vaker terug:

Dat je hierdoor, dat het hierdoor een beetje door herhaling, omdat je natuurlijk elke keer die handen weg slaat toch achter komt: 'van shit, dit is toch niet nice?' Of als je ook naar een zwarte vrouw kijkt en je wilt dit doen dat je dan terug zou denken aan het spel. Omdat het zo simpel in elkaar zit dat je het wel onthoudt.

Een aantal studenten vertelden dat ze van vriendinnen al hadden gehoord over deze situaties, maar dat zij door deel te nemen aan dit kunstwerk zich nog bewuster werden en na gingen denken over discriminatie en het aangeven van grenzen.

Speculatie: mogelijke consequenties

Op het moment dat de studenten werden aangezet tot nadenken over de toekomst, waren zij gefascineerd en maakten zij zich tegelijkertijd zorgen over de snelheid van de ontwikkeling van technologie. Bij de kunstwerken *The Modular Body* en *Spot's Rampage* vertelden de studenten in de focusgroepgesprekken dat zij gingen nadenken over het tempo waarin technologie zich ontwikkelt en dat zij het lastig vonden om zich daartoe te verhouden:

Dan denk ik weleens van: *what the fuck?* Eigenlijk gaat het wel heel snel, misschien iets te snel en wil ik hier wel bij zijn? Het gaat zo snel dat ik het een beetje eng vind.

Ze realiseerden zich dat 'de toekomst dichterbij is dan je denkt'. De studenten vroegen zich ook af wat de consequenties van bepaalde ontwikkelingen konden zijn en waren zich ervan bewust dat je nu nog niet weet hoe mensen in de toekomst technologie in gaan zetten:

Kijk, voor nu is het eigenlijk best wel vet [...] Maar er hoeft maar één crazy persoon bij te zitten die het gebruikt voor... hele andere bedoelingen, en dan ben je de pineut.

Als de studenten zich probeerden voor te stellen wat de consequenties van technologische ontwikkelingen konden zijn, kwamen er voornamelijk apocalyptische scenario's bij hen naar boven. Deze apocalyptische associaties zorgden ook voor tegenstrijdige gedachten. Een aantal studenten zei de kunstwerken zo fascinerend te vinden dat ze er meer over wilden weten, maar dat dit tegelijkertijd zorgde voor piekeren en het vermoeden hier dan slechter van te gaan slapen:

Ik blok heel vaak dingen, want ik ga er natuurlijk over nadenken en soms heb ik daar helemaal geen zin in.

Eenzijds wilden de studenten er alles over weten, anderzijds wilden zij er niet over na te hoeven denken en hier ver vandaan blijven.

Conclusie

In dit onderzoek onderzochten wij de hoofdvraag: *op welke manier passen eerstejaarsstudenten van een kunstopleiding ethische verbeelding toe als zij in de groepsapp van hun klas ArtsSciences ervaren?* Om hier antwoord op te krijgen waren we twee weken lang te gast in een groepsapp van negentien eerstejaarsstudenten. In de groepsapp hebben we acht keer een kunstwerk geplaatst. Na afloop van deze twee weken hebben we focusgroepgesprekken gevoerd met zes studenten. De resultaten zijn geïnterpreteerd vanuit de theorie over ethische verbeelding met de pijlers kadrering, inleving en speculatie.

De studenten reageerden sterk vanuit directe emotie of een eerste oordeel op *ArtsSciences*. Omdat zij vanuit hun eigen werkelijkheid, intuïtie en associatie reageerden, leken ze weinig conceptuele afstand van het werk te nemen (kadrering). Als een kunstwerk expliciet over mensen ging, interactief was en emoties opriep, namen de studenten een nieuwe positie in tegenover de thematiek van een kunstwerk. Ze probeerden van standpunt te wisselen, verplaatsen zich in een ander en voelden daarin mee. Dit hielp de studenten woorden te geven aan maatschappelijke thema's en te reflecteren op de realiteit van een ander (inleving). Studenten werden getriggerd door kunstwerken die een provocerend beeld van de toekomst toonden. De ontwikkelingen van technologie ervoeren ze als fascinerend, maar ook als beladen en

apocalyptisch. De toekomst leken ze te ervaren als een spannende, onbekende wereld, waarin mensen geen goede bedoelingen hebben met technologie (speculatie).

Discussie, beperkingen en aanbevelingen

Het selecteren van kunstwerken is nooit een objectief proces en door onze keuze hadden wij invloed op de resultaten. Zo is er in dit onderzoek vooral gekeken naar maatschappijkritische kunstwerken en waren er in verhouding veel speculatieve kunstwerken. De zorgen die de jongeren verwoordden over de toekomst, vonden wij opvallend, en roepen vragen op over de tijdgeest waarin zij opgroeien. Ook zagen we dat de sfeer in de groep heel bepalend was, en vermoeden we dat de uitkomsten van het onderzoek beïnvloed zijn door bestaande dynamiek, normen en gebruiken in de groep.

Wij realiseren ons dat we een doelgroep hebben onderzocht die al in aanraking is gekomen met kunst. We plaatsen een kritische noot bij de representativiteit van onze bevindingen en vermoeden dat de uitkomsten anders kunnen zijn bij herhaling met een andere doelgroep (buiten het kunstonderwijs), bijvoorbeeld met een (v)mbo-groep, een groep uit een ruraal gebied of in een groepsapp met jongeren die niet via school verbonden zijn.

Invloed op onze lessen

Voor onze kunsteducatieve werkpraktijk hebben de inzichten van dit onderzoek veel opgeleverd. Wij kunnen beter verwoorden hoe het komt dat een kunstwerk ethische vragen, of ethische verbeelding, oproept. In onze lesvoorbereiding houden we nu meer rekening met de inhoudelijke thematieken door kunstwerken te selecteren die studenten en leerlingen aan kunnen zetten tot ethische verbeelding. Niet alleen bij ArtsSciences, maar ook bij andere genres zoals geëngageerde kunst. We nemen in onze lessen bij het bekijken van kunstwerken meer tijd om stil te staan bij de emoties van jongeren en maken ruimte om de thematiek van het kunstwerk te verbinden aan hun eigen ervaringen (kadrering). Als kunstwerken interactief zijn of uitnodigen tot perspectiefwisseling, stellen we bewuste vragen om te kijken wat deze perspectiefwisseling met jongeren doet (inleving). Ook hebben we nu meer inzicht in welke gevoelens en gedachten kunstwerken met een provocerend beeld van de toekomst kunnen oproepen (speculatie). Daarom selecteren we nu ook juist speculatieve kunstwerken die een prikkelend, poëtisch of constructief beeld van de toekomst tonen, omdat we ons er nog sterker van bewust zijn dat kunst nodig is om nieuwe mogelijkheden te verbeelden.

Meldrid Ibrahim is docent vakdidactiek, kunst & technologie en filmeducatie aan de Breitner Academie (AHK) en freelance educatief ontwerper.
meldrid.ibrahim@ahk.nl

Wietske Hellinga is keramist en kunstdocent aan Regius College Schagen en museum Kranenburgh Bergen.
wietskehellinga@gmail.com

Ze voerden hun onderzoek uit tijdens de master Kunsteducatie van de Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten, onder begeleiding van Derrick Brown-Appenzeller.

Literatuur

AirsoftGaming. (2017). *That is amazing, they can make a head or entire human like that!* [Reactie op video]. www.youtube.com/watch?v=tfoVOGMz054&lc=UgzAUqz8gWak3RA3G614AaABAg

Akten, M. (2017). *Learning to see: Gloomy Sunday* [Video]. www.memo.tv/works/learning-to-see/

Auger, J. (2013). Speculative design: crafting the speculation. *Digital Creativity*, 24(1), 11-35.

Carl, N., & Ravitch, S. (Eds.). (2018). *The SAGE Encyclopedia of Educational Research, Measurement, and Evaluation (Vols. 1-4)*. SAGE Publications Inc.

Cole, S. (2021, 23 februari). *Boston dynamics: 'Provocative Art' is good unless it violates our terms and conditions*. www.vice.com/amp/en/article/y3gjxw/boston-dynamics-spot-mschf-robot-dog

Crone, E. (2018). *Het puberende brein. Over de ontwikkeling van de hersenen in de unieke periode van de adolescentie*. Prometheus.

Dewey, J. (1922). *Human nature and conduct: An introduction to social psychology*. Henry Holt and Company.

Fahari, B. (2020). *Can the Subaltern Speak?* [Kunstproject]. <http://behnazfarahi.com/can-the-subaltern-speak/>

Fesmire, S. (2003). *John Dewey and the moral imagination: Pragmatism in ethics*. Indiana University Press.

Heijnen, E., Bremmer, M., Groenendijk, T., & Koelink M. (2020). Arts laboratories and science studios: ArtsSciences collaboration in schools. In A. Knochel, C. Liao, & R. Patton (Eds.), *Critical digital making* (pp. 171-186). Peter Lang Publishing.

Johnson, M. (1993). *Moral imagination and the cognitive of science*. The University of Chicago Press.

Jose Motley. (2017). *Could you replace a finger or arm and leg of someone that lost it to an accident?* [Reactie op video]. www.youtube.com/watch?v=tfoVOGMz054&lc=UgzAUqz8gWak3RA3G614AaABAg, geraadpleegd op 23 oktober 2021.

Kaayk, F. (2016). *The modular body* [Video]. www.themodularbody.com

lilmiquela. (2020, 7 oktober). Instagram [Instagram post]. www.instagram.com/accounts/login/?next=/p/CGDHUHNHmd3/

Kori Jenkins. (2018). *We're going too far. Someone is going to make one of these and its going to escape, and return years later stronger, and build an army of itself*. [Reactie op video]. www.youtube.com/watch?v=tfoVOGMz054&lc=UgzAUqz8gWak3RA3G614AaABAg, geraadpleegd op 23 oktober 2021.

McCarthy, L. (2014). *Crowdpilot* [Kunstproject]. www.crowdpilot.me

Momo Pixel. (2016). *Hair Nah* [Game]. <https://hairnah.com>

MSCHF. (2021). *Spot's Rampage* [Kunstproject]. <https://mschf.xyz>

Nussbaum, M. C. (1990). *Love's knowledge. Essays on philosophy and literature*. Oxford University Press Inc.

Nussbaum, M. C. (2011). *Niet voor de winst. Waarom de democratie de geesteswetenschappen nodig heeft*. Ambo.

Oosterwijk, E. (2019). 'Kunnen we dit maken?' De mogelijkheden van maakonderwijs in het voortgezet onderwijs. *Cultuur+Educatie*, 18(51), 36-47.

Rasch, M. (2020). *Frictie: ethiek in tijden van dataïsme*. De Bezige Bij.

Roeser, S., Alfano, V., & Nevejan, C. (2018). The role of art in emotional-moral reflection on risky and controversial technologies: the case of BNCL. *Ethical Theory and Moral Practice*, 21(2), 275-289.

Roestenburg, N. (2017). *Van meme tot mainstream: internetkunst, esthetiek en offline luxe in een postdigitale wereld*. MU.

Smith, T. J. (2021). Toward an anti-racist and anti-colonial post-internet curriculum in digital art education. In K. Tavin, G. Kolb, & J. Tervo, J. (Eds.), *Post-digital, post-internet art and education* (pp. 239-256). Palgrave Macmillan.

Stark, L., & Crawford, K. (2019). The work of art in the age of artificial intelligence: What artists can teach us about the ethics of data practice. *Surveillance & Society*, 17(3/4), 442-455.

Veer, N. van der, Boekee, S., & Hoekstra, H. (2021). *Nationale Social Media Onderzoek 2021. Het grootste trendonderzoek van Nederland naar het gebruik en de verwachtingen van social media #NSMO*. Newcom Research & Consultancy.

Wekker, G. (2020). *Witte onschuld, paradoxen van kolonialisme en ras*. Amsterdam University Press.