

Rozhovor o ScreenSaverGallery a projektu Unleashing Screensaver

Rozhovor s Barborou Trnkovou, Marií Meixnerovou a Tomášem Javůrkem

Autor úvodního textu a rozhovoru: Adam Franc

Přepis: Richard Svída

Úvodní slovo

ScreenSaverGallery (SSG) je originální projekt, který je společným dílem internetových umělců Barbory Trnkové, Tomáše Javůrka a kurátorky Marie Meixnerové. Jedná se o experiment s online galerií využívající již téměř nepoužívanou funkci spořiče obrazovky. Jednou z inspirací pro vytvoření této online galerie byl projekt SETI – výzkumný program zaměřený na hledání mimozemského života. Tento projekt využíval spořič obrazovky, který byl volně ke stažení. Poté co si jej uživatel nainstaloval byl schopen analyzovat velké množství dat, v nichž hledal potenciální výskyt mimozemské komunikace. Druhou inspirací byl kritický postoj autorů k současnému umění a jeho galerijní prezentaci obecně, což vyústilo ve snahu vytvořit jiný pohled na možné způsoby vystavování umění, který by mohl fungovat jako alternativa ke klasické kamenné galerii. Autoři si zvolili médium screensaveru na obrazovce počítače, která v tomto případě funguje jako galerijní prostor, s nímž autoři začali různými způsoby experimentovat a klást si otázky typu: Co vše může mít formu spořiče obrazovky? Kde má tento galerijní prostor hranice? Jaké jsou limity interakce v kontextu digitálních médií? Galerii tedy můžeme vnímat jako kritický nástroj, prostřednictvím kterého autoři ohledávají potenciál média screensaveru.

V praxi galerie funguje následovně: uživatel si stáhne počítačový program pro Mac OS či Windows a nastaví ScreenSaverGallery jako svůj výchozí spořič obrazovky. Od tohoto okamžiku se program stará o všechno sám. Po instalaci a delší nečinnosti uživatele obrazovku počítače zaplní aktuální spořič obrazovky – nová výstava ve screensaveru. Obsah tohoto spořiče se mění v závislosti na výstavním programu galerie: mohou jím být variace net artu, hudby, fotografií a dalších myslitelných forem současného digitálního umění. Pokud uživatele výstava zaujme, může přejít na webové stránky galerie <https://screensaver.metazoa.org/>, přečíst si kurátorský text nebo se podívat do archivu.

Jedním ze zajímavých projektů, který vznikl v rámci této galerie, byl projekt Unleashing Screensaver, který probíhal od dubna do konce května 2018. Autorka projektu Marie Meixnerová dostala příležitost realizovat tuto výstavu během svého pobytu na Kolumbijské univerzitě v New Yorku, který absolvovala v rámci Fulbrightova stipendia. Její tamější supervisor Richard Jochum, sám kurátor a výtvarný umělec, každých pět let pořádá pro tuto univerzitu výstavu, která tematizuje dílo jedné významné pedagogické

osobnosti nebo filozofa pedagogiky. V době, kdy Marie na univerzitě pobývala byla připravována výstava věnující se odkazu Maxine Greenové – významné pedagožky a teoretičky, která se zabývala výzkumem v oblasti filozofie výtvarné pedagogiky. Marie Meixnerová byla oslovena s nabídkou, aby se na výstavě umělecky podílela. Na základě této výzvy vytvořila koncept výstavy, která využívá médium screensaveru. Autorka následně oslovila pedagogy uměleckých škol z různých zemí, aby společně se svými studenty reagovali na myšlenky Maxine Greenové formou uměleckého díla, které bylo vystaveno v rámci SSG. Prezentace projektu měla několik odlišných rovin. Díla běžela na obrazovce v galerii na Manhattanu, jako součást výstavy Unleashing věnované Maxine Greenové. Dále se zobrazovala také v počítačových učebnách univerzit, které se na projektu podílely a na monitorech všech uživatelů, kteří měli nainstalovanou SSG. Výsledkem byl originální participativní experiment, do něhož se zapojilo 45 skupin pedagogů a studentů po celém světě, kteří vytvořili 60 unikátních příspěvků.

Rozhovor s Barborou Trnkovou, Marií Meixnerovou a Tomášem Javůrkem odkrývá další aspekty SSG týkající se jejího provozu, uměleckých i kurátorských přístupů, které jsou uplatňovány při realizaci výstav v rámci této galerie a specifické vlastnosti, kterými se SSG odlišuje od klasické galerie. Autoři také přibližují svůj pohled na screensaver jako umělecké médium a podrobněji popisují realizaci i cíle již zmiňovaného projektu Unleashing Screensaver.

1. Jak médium screensaveru mění samotnou prezentaci umění a zkušenost diváka s uměním? Jakým způsobem může fungovat jako svébytný vyjadřovací prostředek?

Barbora: SSG určitě není galerie, která má být neutrální zónou pro prezentaci umění. SSG není neutrální – sama o sobě je kritická vůči médiím, ohledává je, s každou výstavou nastavuje konkrétní tvář, rámuje vystavená díla způsoby, které se dají vynalézat spolu s vystavovaným dílem. Tím že se ve SSG umění odehrává na monitoru osobních počítačů diváků, může SSG vystavující autory zaujmout jako variabilní nástroj pro reflexi každodenního života člověka s počítačovými technologiemi až po již nerozlišitelné zanoření se do počítače, které je jen odrazem určitých preferencí v lidském myšlení a jednání. Tím, že SSG prezentuje každé vystavené dílo jako (pouhý) screensaver, dochází k rekontextualizaci díla. Autoři mohou v SSG rozvíjet dialog s tím, co to je screensaver ve vztahu k umění, mohou také vybrat určitou vlastnost screensaveru, ke které se chtějí ve své práci vztahovat. Důležité však také je, že mohou pracovat s kódem a využít to, že jde o online prostor. A pro diváky jde ve výsledku často o moment překvapení, protože se divák s dílem setkává na netypickém místě. Už ne v momentě, kdy se vydal za kulturou do kamenné galerie či do kina. Setkává se s uměním například ve chvíli, kdy si od facebooku, který sjíždí v ložnici, zašel udělat kafe do kuchyně.

Marie: Důležitý moment u SSG je moment nečinnosti u počítače. Zní to banálně, ale je to důležitý moment nejen koncepčně pro samotná díla, ale i z filozofického hlediska, jak dnes vnímáme a pracujeme s počítačem. Jak Bára mluvila o jakémsi zanoření se do počítače: žijeme virtuálně, počítač si s sebou nosíme v kapsách a máme pocit, že musíme být neustále online a neustále online také jsme. Pracujeme uvnitř sítě a už ani nevnímáme rámeček obrazovky. Při nečinnosti ale nastoupí SSG, která nás

vytrhne – upozorní na počítač jako na fyzickou věc, na rozhraní, které je mezi námi a virtuálním světem, na to že to je v podstatě jen taková protéza. Nástroj, který používáme, a nemusíme jím být ovládní. Galerie nás zároveň upozorňuje na chvíli, kdy nepracujeme.

V dnešní době vnímáme moment, kdy jsme off-line jako něco negativního, protože máme potřebu neustále interagovat. SSG by mohla být v tomto smyslu negativní věc, která nás upozorňuje na to, že zahálíme, ale zároveň jde o důležitý princip, který nám připomíná čím dál větší potřebu být off-line. Když pracujeme na počítači a potřebujeme přepnout pozornost a odpočinout si, přepneme na sociální sítě, což je věc, která nám přepnutí či odpočinek v pravém slova smyslu neumožní, zahlcuje nás dalšími informacemi a cítíme se poté naopak paradoxně více odtržení od lidí. Nemá to pozitivní efekt na naši psychickou očistu, což už je v současnosti věc prokázána mnoha studiemi. SSG může mít tedy v tomto kontextu pozitivní efekt: využije chvíli nečinnosti k uvědomění si odstupu od média. Tyto okamžiky nečinnosti lze využít mnoha způsoby. Třeba k seznámení se současným digitálním uměním ve formátu výstav, kdy má člověk dobrý pocit, že dělá něco pro své sebevzdělávání a získává přehled o umění. Další způsob může být role edukační. SSG lze využít ve školách, knihovnách, ale nejen tak, že se prezentují jen již dříve hotová díla, ale také tak, že vznikají například komplexnější projekty, které zapojí do práce studenty.

Tomáš: Já jsem chtěl zareagovat na tu potřebu být off-line. Ono to nelze tak lehce zobecnit a objasnit. Jelikož je SSG online, když budeme off-line, tak žádná SSG není. Pokud chce být člověk opravdu off-line, tak jediná možnost je od PC odejít a nezabývat se ani SSG. Je to určitý typ rozhraní, který upozorňuje na povrch média. Připravujeme ale i off-line verzi SSG.

2. Jak probíhala realizace projektu Unleashing Screensaver a co bylo jeho cílem?

Marie: Cílem projektu Unleashing Screensaver bylo navázat na odkaz Maxine Greenové v otázkách estetického vzdělávání.

Maxine Greenová zemřela poměrně nedávno ve věku 95 let. Byla významnou pedagožkou a filosofkou pedagogiky působící na Teachers College Kolumbijské univerzity v New Yorku, a to byl také důvod výstavy pořádané touto univerzitou. Po přizvání do výstavy a bližším seznámení s myšlenkami Greenové mě velmi rychle napadlo, že progresivistické tendence, které razí demokratická pedagogika (důležitost dialogu, koncept learning by doing), myšlenky, které se ubíraly směrem do budoucnosti, jsou daleko vyzrálejší než sestávání ve starších modelech pedagogiky, které občas přetrvávají u nás. Volné okamžiky jsou podle Greenové okny do světa, kde se má člověk dozvídat nové věci, a proto jsem se rozhodla pro výstavu jako takové okno do světa využít ScreenSaverGallery. Pro svůj projekt Unleashing Screensaver jsem se snažila oslovit široké spektrum pedagogů z různých zemí s jinými způsoby vzdělávání a odlišnými tradicemi estetického vzdělávání, od praktických oborů přes teoretické, a konfrontovat je s myšlenkami Maxine Greenové. Následně jsem je vyzvala, aby se svými studenty připravili na základě jednotného zadání výstup, který pak bude v rámci SSG prezentován.

Každý z pedagogů měl volnou ruku, jak zadání naplní, jakým způsobem bude pracovat se studenty. Zajímalo mě, jaký způsob práce se studenty je pro danou instituci/pedagoga běžný, jestli to je direktivní vedení, nebo naopak sklon k participativní kolektivní práci apod. Jak velký prostor mají samotní pedagogové přizpůsobovat výuku aktuálním výzvám. Bylo na pedagogovi, jestli z práce na projektu udělá náplň semestru, zadá ji jako domácí úkol, nebo jako výstup pošle již nějaké existující práce, i když primárním cílem bylo v duchu myšlenek Maxine Greenové vytvoření nové společné práce. V plejádě odevzdaných děl koncepčně vynikly difference, které jsou v přístupech k estetickému vzdělávání a vůbec v uvažování o problematice týkající se toho, co jde se studenty dělat na hodinách, kam až lze zajít. Zároveň došlo k demonstrování ani ne tak schopností studentů, jako spíše struktur práce (prac. procesu).

Pro studenty pak byla důležitá konfrontace s pracemi jiných studentů z celého světa, velkou motivací bylo i vystavení v New Yorku. Skrze materiály, které jsem poskytla participujícím skupinkám, se poté studenti dozvěděli také o určité konkrétní metodologii pedagogiky. Studenti i pedagogové tedy aplikovali v praxi metody Maxine Greenové.

3. Za uměním většinou chodíme, díky vám chodí umění za námi. Jaké jsou reakce vašich uživatelů?

Barbora: Tohle je důležitý aspekt SSG. Pokud se člověk rozhodne "jít na umění", tak je na setkání s uměleckým dílem určitým způsobem připraven... Ačkoliv dílo může být nějakým způsobem překvapující nebo šokující, je to stále něco jiného, než když jej člověk potká tak, jak to zažívají diváci SSG. V rámci SSG dílo diváka zastihne třeba v pracovně, veřejné knihovně, ale i kuchyni, nebo obývacímu. Musí nějakou dobu přemýšlet, co se to děje. A v té chvíli podle mě dochází k ještě citlivější pozornosti vůči obsahu díla.

Tomáš: Mám neosobní zpětnou vazbu. Máme na SSG napojenou analytiku a zjišťujeme, že ve chvíli, kdy dáme do SSG zvuk, tak se často lidé nazlobí a SSG vypnou. Tohle je napínavé místo, které jsme pokoušeli mnohokrát a stále ještě existujeme.

Marie: Já mám ještě hezkou poznámku k tomu, co je ještě pozitivní, a co už negativní vyrušení zprostředkované SSG. To se ukázalo i v rámci projektu *Unleashing Screensaver*, kde se nastavení vnitřních hranic v rámci kulturní tradice hodně projevovalo v příspěvcích studentů. Někteří pedagogové mi poslali práci ke schválení, jestli není příliš kontroverzní pro tento edukační kontext, většinou to ale byly věci, které jsem ze své perspektivy shledávala naprosto nezávadnými, takže jsem vlastně ani nechápala, proč mi to posílají. Stalo se ale naopak, že skupina zahraničních studentů si pohrávala s hranicí pornografie. Jejich práce nezobrazovala nic explicitního, pracovali s klasickým Kulešovovým efektem, kdy prostřednictvím juxtapozice obrazů a rychlé stříhové skladby vyvolávali asociace. Pro mě to bylo přínosné v tom, že upozornili na to, že i vnímání pornografie a čtení určitých obrazů jako na hranici pornografie je součástí estetického vzdělávání v dané kultuře, které se může různit. V Evropě (speciálně v České republice) jsme zvyklí na jiný standard než v konzervativních Spojených státech, kde jsou všichni hodně nábožensky založení, proto je tady laťka etiky postavena trochu jinde. Zatímco z Evropy jsem na video nezaznamenala žádnou negativní zpětnou vazbu, Kolumbijská univerzita kvůli

němu chtěla dokonce celý projekt vyhostit z výstavy, protože ho vyhodnotila jako pornografický a ohrožující psychickou pohodu a dobré mravy recipientů.

Barbora: Z mého pohledu je na ScreenSaverGallery úžasné, že skrze výstavy u nás mohou najednou autoři snadněji sdílet svoji práci například s vlastní rodinou. Často si kvůli jejich výstavě totiž SSG nainstalují také jejich rodinní příslušníci. Obecně vzniká daleko širší diskuze, která umožní autorovi vystoupit z obvyklé specializované bubliny pracoviště, vzdělávací nebo umělecké instituce, a dává najednou příležitost diskutovat svou autorskou tvorbu s lidmi, kteří se normálně uměním nezabývají. Na SSG mě právě baví, že působí napříč sociálním spektrem a působí i mimo instituce. Vzniká živý dialog s uměním, vznikají bizarní a zajímavé situace.

4. Jak se liší kurátorství tohoto média oproti standardním výstavním fyzickým prostorům? Jak se staví samotní umělci k možnosti vystavovat svá díla prostřednictvím screensaveru?

Barbora: Kdybych to měla zjednodušit, máme tři typy výstav. Výstavy hotových děl, která však v kontextu screensaveru nabývají nových významů. Dále díla internetová, nově vytvořená, programovaná a taková, kterým prostor SSG sluší víc než prostor kamenné galerie. A do třetice ony experimentální výstavní projekty, vytvářené s nějakým našim aktuálním výzkumným nebo provokativním záměrem. Někdy umělci rychle pochopí o co v SSG jde a baví je to. Setkali jsme se ale už i s tím, že bylo nutné přesahy SSG autorům přiblížit, protože SSG vnímali jen jako další online galerii. Každý z nás v roli kurátora svou představivostí prostřednictvím výstavy spolu-definuje to, co SSG vlastně je. Navzájem se o výstavě radíme, technicky to obstarává Tomáš, vše je hodně o vzájemné důvěře. SSG je navíc otevřená externím kurátorským spolupracím a projektům.

Tomáš: Na druhou stranu je to poměrně standardní kurátorství, jako všude jinde. Kurátor pečuje o to, aby byl autor dobře informován, aby diváci věděli, že autor v SSG bude a aby to celé nějak vypadalo. Zkrátka standardní kurátorské činnosti jako je psaní textů, promo, výstupy, komunikace a neustálá práce s aktuálními informacemi.

Tomáš: Velká část prezentovaných děl má charakter videa. Video je nejdělejší formát, jak pro autory, tak pro diváky. Ale video se dlouze načítá a my jsme si řekli, že by divák při načítání rád něco viděl. V různých zařízeních jsou standardně takové „hodinky“, čítače času, zkrátka aby člověk věděl, že se něco děje. Vytvořili jsme tedy open call na formát „preloaderu“ - gifu malého formátu, který se zobrazuje před načtením videa. Jiná výzva se vztahovala ke konkrétnímu dílu v té době prezentovanému v SSG. Autorka vystavila video, v němž byl model pózující k malbě. My jsme tedy ohlásili výzvu, aby ho lidé kreslili a své výtvary nám zasílali, přičemž se jejich kresby poté vystavovaly v SSG. Další byla výzva, která byla navázána na výstavu Desktop Collection, kterou připravoval berlínský kurátor Robert Sakrowski. Šlo o kolekci screenshotů počítačových ploch. Tento typ uměleckého vyjádření se objevil již v roce 1997, kdy Alexei Shulgin udělal první výstavu ploch počítačů a od té doby se to rozšířilo až do úplně amatérských rovin, na amatérské servery. Sakrowski se na to konto rozhodl udělat takovou přehledovou výstavu od roku 1997 do roku 2014. V souvislosti se Sakrowskiho Desktop Collection jsme chtěli udělat sbírku novou, a tak jsme otevřeli novou výzvu, na základě které jsme například narazili na

jednoho velmi zajímavého umělce – Césara Escudera Andaluze, který se na formát uměleckého využití počítačové plochy přímo specializuje.

Marie: Kurátorsky lze o SSG uvažovat jako o každé výstavě v negaleriích, kde vznikají výstavy na míru a kde je třeba citlivě uvažovat o recepčním kontextu. SSG se chová podobně a můj přístup je tedy místně-specifický. Ve své kurátorské praxi ohledávám různé prostory: dělám výstavy pro galerii Vitrína Deniska v Olomouci, mám na starosti Galerii Monitor na Pedagogické fakultě v Olomouci, kde je výstavním prostorem starý CRT monitor, ad. Je potřeba volit díla pro daný kontext a dané technické možnosti, nesnažit se jen “ukazovat” věci, ale taky usilovat o to, aby komunikovaly s prostorem a divákem. A v tom je SSG hodně specifická.

Barbora: Spousta z děl má v SSG docela jiné vyznění [než by měla v odlišném typu galerie]. Rekontextualizace je tak silná, že dílům může prospět, ale také může pro autory vyznít nelichotivě či ironicky. Je to docela zábavná práce. Dílo, které vzniklo původně mimo kontext SSG, tak v SSG může komunikovat obsahy ještě silněji. Například dílo Interiors od berlínského kurátora a zároveň aktivního umělce Sakrowskiho. Šlo o sérii videí, na kterých byly vidět záběry do prázdných domácností bez lidí z pohledu webkamery počítače. Ve chvíli, kdy se tato videa člověku objevila na jeho vlastním monitoru v rámci výstavy v SSG se začal každý okamžitě ohlížet, kde je ta kamera, která snímá právě jeho interiér. Podobně Kateřina Olivová pro galerii G9 v Českých Budějovicích vytvořila v roce 2013 s Aloisem Stratilem video, v němž v mlze leze po kolenou nahý muž. V SSG se takhle práce mění. Muž je zde tematizován jako nějaký mameluk, který má otáčet velkým strojem uvnitř počítače jako křeček v kole. Začalo to spouštět představy určitého subjektu uvnitř počítače, nebo tématu vztahu lidské práce na počítači apod. Dílo zobrazené v SSG má najednou docela jiné vyznění, než mělo v galerii G9. To někdy může autorovi vadit a někdy to naopak vřele uvítá a nechá se inspirovat. Záleží, jak citlivě je schopný vnímat kontext specifického formátu prezentace a jak moc je otevřený s kontexty vznikající prostřednictvím SSG experimentovat.

5. Můžete prozradit, kolik lidí si SSG stáhlo?

Tomáš: Počítá se to spíše na stovky než na tisíce. Není to ovšem přesné, protože to není na žádném storu. Já sám jsem ho stáhl mnohokrát, statistika může být zavádějící. Dá se ale určit, kolik unikátních návštěv se za měsíc odehraje. Standardně máme návštěvnost kolem dvou stovek za měsíc. V rámci Unleashing Screensaveru to byl přibližně dvojnásobek standardní návštěvnosti. Já si slibuji, že když se dostaneme do nějakého storu, tak tam budeme mít lepší metriku (stažení, odinstalace) a také se to dostane k více lidem. Nyní se SSG dostane pouze k lidem, kteří se o to zajímají.

Marie: Dobré ale je, že u lidí, kteří se digitálním uměním ve světě zabývají, jsme celkem známí. Jsme v povědomí lidí, díky tomu, že jsme jediná aktivní galerie tohoto typu. Galerie Idle Screenings fungující na podobném principu ukončila svoji činnost v roce 2014. ScreenSaverGallery je ale myslím o něco víc avantgardní a jde o něco míň divácky populární cestou (smích).

Tomáš: Já bych chtěl galerii ve spořiči obrazovek porovnat s běžnou galerií. Zatímco v online světě se jedná o marginální projekt, v porovnání s běžnou galerií bychom mohli v návštěvnosti předstihnout třeba

i DOX. Tohle porovnání je samozřejmě někde úplně jinde, a navíc dopad SSG je nelokální. Přístupy jsou z celého světa. Náš server je samozřejmě pod neustálým tlakem útoků. Máme tak špatnou ochranu, že je s podivem, že to celé stále funguje. Návštěvnost je zkrátka lepší než v kamenné galerii, ale pro měřítko on-line prostoru by to šlo určitě ještě zlepšit.

Barbora: Nejlepším způsobem, jak tuto návštěvnost zvyšovat, je pokračovat v různě zaměřených projektech. Podobně jako projekt Marie Unleashing Screensaver prorazil SSG cestu na spoustu osobních počítačů i počítačů na univerzitách, kde SSG nadále zůstává nainstalovaná. Pokud budou vznikat další přímo zaměřené projekty, okruh se pomalu rozšíří. A až budeme dělat výstavní projekt pro Mahenovu knihovnu nebo pro banky, tak to hackneme i tam!