

## Art Save the Screen

*ScreenSaverGallery: Nelidské umění.* PAF 2018, Olomouc, 6. – 9. 12. 2018, kurátoři & (Barbora Trnková a Tomáš Javůrek) a Marie Meixnerová.

Olomoucký festival PAF prošel za sedmnáct let své existence pozoruhodným vývojem. Z původní *Přehlídky animovaného filmu* se — pod dramaturgickým vedením Martina Mazance a s aktuálním názvem *Přehlídka filmové animace a současného umění* — proměnil v důležitou událost vyplňující tradiční mezeru, jež (nejen) v českém prostředí vězí jak mezi filmem a výtvarným uměním, tak i mezi platformami pro jejich prezentaci a teoretickou reflexi. Vedle tradičnějších forem animovaného filmu, které byly i letos v programu zastoupeny především prostřednictvím cyklu Anipromítačka, tak na PAFu dostávají plnohodnotný prostor i hraniční formy animace nebo klasické filmové experimenty, ale také další formy pohyblivého obrazu, mediální experimenty a v neposlední řadě rovněž příbuzné zóny stojící možná už za samotnou hranicí pohyblivého obrazu. Právě díky síti paralel, přesahů a aluzí budovaných na tomto půdorysu vzniká na PAFu prostor nejen pro jedinečné směřování programu, ale i pro setkávání příslušníků různých komunit, které láká překračování hranic vlastního oboru, ať už se jedná o film, animaci, výtvarné umění, fotografii, grafický design...

Oproti mnoha jiným filmovým přehlídkám postrádá PAF logiku jednoznačného napojení na určitý okruh filmových festivalů, se kterými by

sdílel programové highlighty konkrétního ročníku, jako tomu je například u festivalů zaměřených v první řadě na klasickou animaci. Vzhledem ke své hraniční pozici má totiž program PAFu výrazně širší spektrum referenčních bodů. Letošní ročník se tak mohl kupříkladu v počítačové 3D animaci coby jednom z těžišť programu zaměřit nejen na tvůrce, jejichž práci jsme i přes širší záběr stále zvyklí vnímat v kontextu filmového média (Jon Rafman), ale i na ty, které sami dramaturgové raději v první řadě označují za „vizuální umělce“ (Jacky Connolly, Jesse Kanda), nebo dokonce za představitele „art brut“ scény (Madcatlady). Ačkoli můžeme polemizovat o tom, do jaké míry je nutné — třeba v zájmu naplnění ústředního tématu *Lapsus* — festivalovým divákům implikovat příslušnost jednotlivých autorů k „nízkému“ či „vysokému“, jedině při takovémto rozpětí lze upozornit i třeba právě na otázku křehkých hranic profesionality a diletantismu, přítomnou dnes snad v kterémkoli tvůrčím odvětví.

Právě logika mísení vysokého a nízkého se promítla i do výstavního projektu s titulem *Nelidské umění*. Ten byl snahou představit festivalovému publiku od roku 2013 fungující online galerii ScreenSaverGallery, jejímiž zakladateli jsou Barbora Trnková a Tomáš Javůrek — dohromady vy-

stupující pod pseudonymem *☼* — společně s dramaturgyní PAFu Marií Meixnerovou. Výchozí ideou této platformy, prezentující se dnes již ne právě vizuálně přitažlivými a uživatelsky funkčními webovými stránkami, je využít potenciálu spořiče obrazovky — šířeného online ke koncovému uživateli kdekoli na světě — pro prezentaci současného umění. Jakkoli mám pocit, že v roce 2019 je éra masového využití spořičů obrazovky již dávno za námi, lze v souladu s vizí autorů projektu vidět jeho smysl ve využití na veřejných počítačích ve školách či knihovnách, kde i dnes na spořiče obrazovky můžeme občas narazit.

Pro festivalovou prezentaci ScreenSaverGallery zvolili kurátoři koncept otevřené výzvy. Ta byla založena na poněkud vágně a dosti stručně deklarovaném zájmu o *nelidské umění*:

Předmětem zájmu výstavního projektu jsou procesy vzniku uměleckého díla v rámci představy, že toto dílo je výsledkem vzájemné spolupráce jak lidských, tak nelidských entit. Takovou entitou může být i médium umělcovy vlastní tvorby. Motiv nelidského se v současnosti objevuje ve vztahu k pomíjivosti počítačových technologií, s nimiž je ScreenSaverGallery spojena. Přijmout výzvu a pochopit vzkazy, jimž jsme také (nejen) díky technologiím vystavování, může být klíčovým zážitkem změny těžiště, rozšíření *lidské* zkušenosti, což by mohlo vést k nutným a nevyhnutelným změnám v přístupu k politickým, etickým a ekologickým otázkám.

Jakkoli se tedy zadání opíralo spíše o otázky spojení lidských a nelidských faktorů v procesu umělecké tvorby, kurátoři nakonec výstavu poněkud nelogicky označovali za „prezentaci uměleckých děl primárně určených nelidskému divákovi“.

V souladu s příslušností ScreenSaverGallery k otevřenému online prostředí bylo sympatické, že mezi více jak čtyřmi desítkami prezentovaných prací obsáhla výstava *Nelidské umění* kromě pra-

cí etablovaných tvůrců rovněž příspěvky začínajících autorů a studentů. I tak se ovšem s ideou otevřenosti a volné přístupnosti obsahu v internetovém prostoru dostává projekt nevyhnutelně do ostrého střetu. Není-li totiž digitální umění ani v rámci online prostředí, které by to bez problému umožňovalo, prezentováno s důrazem na aktivnější roli diváka a vytváří-li ScreenSaverGallery spíše mechanismus, kterým i diváka digitálního umění transformuje do pozice pasivního přihlížejícího, lze to považovat především za podivuhodnou snahu o přenesení mocenských struktur kamenných institucí i do digitální sféry. Zároveň není moc pochopitelné, proč se autoři projektu rozhodli právě pro tuto cestu. Vkrádá se proto dojem, že hlavním důvodem je lpění na médiu, jež se možná v době vzniku platformy zdálo být pro tento účel perspektivní, ale jež se — jak jsem již naznačil výše — s několikaletým odstupem stalo spíše anachronismem.

Fundamentální problémy projektu ScreenSaverGallery pak ještě podtrhovala festivalová instalace v podkroví olomouckého Konviktu. Pro návštěvníky, jimž by výstava existující výhradně v online prostoru a dostupná ke stažení do jejich laptopů mohla zůstat utajena, byly spořiče *Nelidského umění* k dispozici také na několika stolních počítačích, které jsou zde během festivalových dní k volnému využití. Komu by ale ani toto zhmotnění digitální výstavy nestačilo, pro toho kurátoři na stěnu nad monitory nalepili také vysvětlující nápis s názvem galerie i výstavy. Materializace internetového projektu tak na PAFu dosáhla svého vrcholu a dotkla se i skutečných „kamenných“ zdi. Je ale toto opravdu dnes ta pravá cesta pro prezentaci digitálního umění?

**Matěj Forejt**