

Posudek magisterské diplomové práce

autor_ **Bojan Krstić**

název_ **Consciousness Development No.1**

ateliér_ Multimédia, Fakulta výtvarných umění VUT v Brně

oponent práce_ Mgr. **Jan Zálešák** Ph.D. (KVV PdF MU)

Diplomový projekt Bojana Krstiće navazuje na loňskou teoretickou diplomovou práci, v níž se zabýval fenoménem „primitivního vědění“. Hlavním pojítkem mezi oběma pracemi je mýtus, a to především Krstićovo porozumění mýtu, které se opírá o Rolanda Barthesa. Barthes uvažuje o mýtu obecně jako o promluvě, jeho text *Mýtus dnes* otevírá problematiku sémiologie jako vědy, která uvažuje o znakové a diskursivní povaze všech promluv, nezávisle na tom, zda jsou součástí systému přirozeného jazyka, zda jsou to obrazy, filmy, reklamy nebo jídelní lístky a dopravní značení. Krstiće na Barthesovi zaujalo především zdůraznění mýtu jako určité iluze, klamu umožněného tím, že forma mýtu odklání pozornost od jeho skutečného významu, respektive jej neutralizuje. Co je ovšem důležité a co platí pro velké „klasické“ mýty stejně jako pro malé mýty současnosti, je to, že mýtus je záležitost kolektivní, je to záležitost diskursu a ten, kdo chce mýty vytvářet, musí v tomto diskursu mít dostatečně silnou pozici.

Krstić si vybral jako základní rámec svého projektu rozhraní webové aplikace Google map, jež umožňuje spojovat konkrétní body na mapě s individualizovaným obsahem – obrázky, videi nebo texty. Uživatel si tak na pozadí „neutrální“ mapy světa vytváří vlastní mapu. Tento princip je sám o sobě velmi zajímavý – mapa jako mocenský nástroj par excellence je využita jako prostředek budování internetové sociální sítě. Identifikace událostí, míst a časů vytváří vazby, do nichž je možné vstoupit a stát se členem globální komunity. Samotná Google map představuje pozoruhodný mýtus (v barthesovském smyslu), mýtus o otevřeném světě, který je nadosah a v němž je možné s kýmkoli sdílet své zážitky. Tuto rovinu mýtu ovšem autor ve své práci nijak kriticky nerozkrývá, pracuje s mapou jako s nástrojem, který relativně snadno umožnil realizaci záměru.

Jak s konceptem mýtu, tak s internetovým prostředím, s nímž je tento projekt provázán, poněkud koliduje tradičně pojímaná role autora jako na svrchovaného tvůrce (obsah k mapě připojuje pouze autor a i když divákovi nijak nesugeruje pořadí, v kterém by měl mapou procházet nenechává mu prakticky mnoho prostoru uvnitř samotného interaktivního rozhraní). Otázka je, nakolik je tento rozpor spíše kladem, nebo slabou stránkou projektu. Odpověď na ni myslím bude do velké míře záviset na tom, do jaké podoby se může mapa „Consciousness Development No.1“ dostat, protože v tuto chvíli působí ještě pracovním a fragmentárním dojmem. Jednotlivé mýty, ve skutečnosti spíše „příběhy“ o událostech s nádechem tajemnosti a neznáma, tvořící obsah mapy se zatím trochu ztrácejí v závratnosti globálního měřítka, které nabízí samotná Google map.

Rozhodnutí umístit projekt přímo do (virtuálního) veřejného prostoru je dnes jednou ze základních uměleckých strategií. „Veřejné umění“ (public art), za něž by se Krstićův diplomový

projekt dal jistě považovat, musí daleko více než umění určené pro galerijní prostředí reflektovat, kdo budou adresáti, v jakém prostředí budou s dílem konfrontováni, zda je vůbec mohou (mají) vnímat jako něco, co se vymyká z kontinua každodennosti atd. V doprovodném komentáři své práce Krstić naznačuje, že by mohla být prezentována v galerii. Uvažuje i o vlastních webových stránkách nebo webu galerijní instituce. Tyto způsoby prezentace s sebou nesou jiné druhy adresátů s odlišnými intencemi, než jaké lze očekávat mezi náhodnými uživateli internetu. Právě nejasnosti v různých „vnějších“ aspektech práce jsou pro mě její slabší stránkou.

Autorův záměr chápu tak, že chce poukázat na fundamentální nerozlišitelnost „pravdy“ a „mýtu“ (coby de facto lži). Problém tohoto předpokladu podle mého spočívá v tom, že je zde s těmito pojmy nakládáno příliš absolutně a málo pozornosti je věnováno tomu nejzajímavějšímu – celému poli nacházejícímu se mezi dvěma póly. Kontinuum mezi pravdou a mýtem by mělo být zaplněno daleko větším množstvím materiálu, než je tomu nyní, aby mohlo začít žít vlastním životem a získalo na přesvědčivosti. Kombinování textových složek s videi a obrazovým materiálem nalezeným na internetu je samozřejmý a vhodný základní postup, a práce s již hotovým rozhraním hodně limituje nějaké alternativní formy řazení a ukazování webového obsahu. Technická a formální stránka v tomto webovém projektu zjevně nejsou prioritou. O to více pak vyvstávají otázky, které jsem již naznačoval a které se týkají vztahu autora a diváka, možností interaktivnosti nebo případné divácké participace atd. Ty by měly být přinejmenším v rovině určitých hypotéz součástí práce, protože jednoduchý modernistický model, kdy na jedné straně je autor sdělující svůj záměr a na druhé straně je divák, který by se jej měl snažit pochopit, tady zjevně neplatí (a platit by neměl).

Práci **doporučuji k obhajobě** a navrhuji hodnocení **C**.

Otázky k obhajobě:

- 1/ Jaká je vaše představa o reakci modelového diváka?
- 2/ Nakolik pro vás byla důležitá technická a vizuální stránka projektu ve srovnání s jeho konceptuálním obsahem?
- 3/ Uvažujete o své práci jako o net artu?

V Brně dne 18. května 2009

