

## Oponentský posudek k praktické diplomové práci Mladena Bundala

Mladen Bundalo a Dajan Špirić dostáli slovu a společnými silami realizovali virtuální výstavní prostor Art Zeppelin ([www.artzeppelin.com](http://www.artzeppelin.com)). Zadání diplomové práce z doby před dvěma roky tím splnili, technicky náročný úkol řešili intenzivně a ve spolupráci s IT odborníky.

Jako oponent bych k jejich práci chtěl poznamenat následující:

Kybernetická galerie Art Zeppelin je platforma pro prezentaci objektů (artefaktů) konstruovaná jako jednoduchá virtuální realita, která v základní rozvrhu kopíruje charakter reálných výstavních prostorů, avšak v závislosti na náplni se jim může vzdalovat. To konečně ukazuje již první výstava *Imaginární pavilon (The Imaginary Pavilion)*, v níž návštěvník nachází texty levitující ve volném prostoru, nebo otvírá informační tabule. Pohyb návštěvníka galerií je intuitivní, řešený jednoduše čtyřmi klávesami a kurzorem. Přestože z vlastní zkušenosti neznám stejně koncipované kybernetické galerie, dovoluji si tvrdit, že technologické oblasti nenabízí žádná neočekávaná řešení. Ve videonahrávce přednášky k řešení Art Zeppelin umístěné na webových stránkách projektu ovšem v části věnované výstavě *Imaginární pavilon* Mladen Bundalo říká: „*Je to jeden ze způsobů, jak prostor užívat. Nejde o to glorifikovat internet jako médium a být pouze sebereflexivní ve smyslu média, ale zahrnout také citlivější otázky a problematiku reálného života.*“ O *Imaginárním pavilonu* tak lze uvažovat jako o prvním příkladu, jak povahu virtuálního prostředí mohou spojovat s konkrétní kulturní a společenskou problematikou. Zde se konkrétně jedná o hru s prolínáním *imaginárního s reálným* v kulturní identitě Bosny a Hercegoviny. V prostředí internetu a v bublině vzducholodi vznášející se vysoko nad zemí jde o hru promyšlenou, kritickou a zároveň vtipnou. Klasická virtuální realita, napodobující a překonávající realitu „reálnou“, se pro tuto hru s *virtuálně reálnou a reálně virtuální* kulturní identitou této balkánské země hodí.

Mé obavy (nejde ani tak o výhrady) se ovšem týkají dalšího rozvíjení této hry. Tak jako se běžně náš názor na galerii neodvíjí pouze od jejího manifestu a první výstavy, ale až od postupného uskutečňování navržených představ, chybí mi u Art Zeppelin postupné, praktické prohlubování výše uvedené teze o sebereflexi média internetu a vztážením virtuální reality k otázkám a problematice reálného života. To se může uskutečnit až s dalšími uskutečněnými výstavami a akcemi v jejím prostředí.

Mladen Bundalo a Dajan Špirić se v rámci studia umění stali galeristy a z tohoto důvodu nechávám stranou „výbornou“ úroveň angažovaného *Imaginárního pavilonu* i obstojnou úroveň technické realizace galerie a celého webu kvůli nedostatečně rozvinutému obsahu jim navrhuji hodnocení stupněm C.

Závěrečné otázky pro diplomanta pak zní: Jaký je další program Art Zeppelin a jakým způsobem se vztahuje k napětí mezi virtuální realitou a reálným životem? Jací umělci a kurátoři mají být do projektu zahrnuti? Nebo snad Art Zeppelin zůstane platformou pro virtuální výstavy jeho autorů, potažmo skupiny tac.ka?

Jiří Ptáček

