

Univerzita Karlova  
Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Urbanismus a věčné město Řím  
Urbanism and the Eternal City of Rome

Bc. Valentino Mele

Vedoucí práce: MgA. Jan Pfeiffer  
Studijní program: Učitelství pro střední školy (N7504)  
Studijní obor: N PG-VV (7504T223, 7504T228)

2019

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Urbanismus a věčné město Řím* vypracoval pod vedením vedoucí práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 17. 4. 2019

.....

podpis

Mé poděkování patří MgA. Janu Pfeifferovi za vstřícný přístup, cenné a inspirující rady při vedení diplomové práce. Následně bych moc chtěl poděkovat své rodině a přátelům za velkou podporu.

## **ANOTACE**

Diplomová práce je věnována vývoji urbanistického plánování, vývoji urbanizmu v Římě, rozdílů v charakterech, důvodů pro plánování měst v minulosti a dnes, s důrazem na antické základy tohoto tématu. Prozkoumává způsoby zobrazování urbanizmu v současném výtvarném umění, definuje používaná výtvarná média a nejvíce užívaná konkrétní témata, s příklady umělců tvořících na téma antický urbanizmus. V didaktické části definuje postupy jak urbanizmus představit a přibližovat k čtení a plnému vnímání dětí ve škole. Vlastní subjektivní a výtvarné interpretace s využitím podkladů RVP. V praktické části autor pracuje a zkouší možnosti, které nabízí prostorová tvorba, videoart, a vytvoří multimediální objekt, zaznamenávajících prožitky z římských ulic.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

město, urbanizace, architektura, prostor, prostředí, ulice, plánování, stavba, společenství, genius loci, kontinuita, Řím, Římané, antika, Itálie

## **ANNOTATION**

Master's thesis is devoted to the development of urban planning, development of urban planning in Rome, differences in characters and reasons for planning cities in the past and today, with emphasis on the ancient foundations of this topic. Exploring ways of portraying urbanism in contemporary fine arts, define the art media used and the most used specific themes, with examples of artists working on the subject of ancient urbanism. In the didactic part author defines the ways how to present urban planning with a full understanding and perception of children in schools. Presenting own subjective and art interpretations using the Framework Educational Programme materials. In the practical part he takes advantage of the possibilities offered by spatial arts, videoart, and creates a mixed media art object recording the experience of the eternal city of Rome.

## **KEY WORDS**

city, urbanism, architecture, space, environment, streets, planning, building, community, genius loci, continuity, Rome, Romans, antiquity, Italy

## ABSTRAKT

Diplomová práce je věnována tématu urbanizmu a městu Římu. Cílem diplomové práce je v teoretické části práce zkoumat způsoby zobrazování urbanizmu v současném výtvarném umění, formy a témata v jakých se vyskytuje. Dále jsou podstatnou částí práce dějiny urbanizmu, principy a odchylky urbanizmu a především Věčné město (Řím). Co se týče Říma, autor diskutuje o jeho základech, růstu města od úplného začátku založení, vlivy urbanizmu, ukázka charakteristiky antického „urbe“ a jak dnešní současní umělci řeší nové způsoby urbanizace, nebo jak a v čem se inspirojí římskými městy? Důležitým elementem měst, není jen samotné plánování města, ale i jeho Genius loci, duch místa, autor odděluje a zkoumá města za dne a noční města a zkoumá v čem se charakterově liší.

Důležitou částí této práce budou témata: Jak děti v dnešní době vnímají města, co jim říkají? Co je podle nich důležité a jakou má město funkci? Jak může město dítě kulturně vzdělávat? Autor navrhne soubor úkolů pro žáky ZŠ a SŠ, které představí možnosti a proměny urbanizace, strukturu města, jak ho nějakým způsobem vnímat a proměňovat.

V praktické části autor představí svůj multimediální objekt, kde ztvární maketu slavné antické římské čtvrti (Subura) a vytvoří tak noční atmosférické město za pomoci modelovací hlíny, videoartu a zvukového záznamu. Autorovo noční město má zachytit Genia Loci Říma a potvrdit, že starověký Řím s moderním si dále udržuje svůj starý charakter, který je vitální a jak se v tomto bodě urbanistické plány nijak drasticky nezměnili.

## **ABSTRACT**

Master's thesis is devoted to the topic of urban planning and the city of Rome. The aim of the thesis is to explore the ways of depicting urbanism in contemporary fine arts, forms and topics in which it is presented. Furthermore, the essential part of the work is the history of urbanism, the principles and deviations of urbanism and especially the Eternal City (Rome). As far as Rome is concerned, the author discusses her foundations, the growth of the city from the very beginning of the foundation, the influences of urbanism, the demonstration of the characteristics of the ancient "urbe" and how today's contemporary artists solve new ways of urbanization, or how and in what way they are inspired by Roman cities? An important element of the cities is not only the city planning itself, but also its Genius loci, the spirit of the place, the author separates and explores the cities of the day and the night cities and explores what are their differences in character.

An important part of the thesis will be: How do today's children perceive cities, what do they mean to them? What do they think is important and what is the function of a city? How can a city educate a child culturally? The author will propose a set of art assignments for primary and secondary school pupils, which will present the possibilities and transformations of urbanization, the structure of the city, how to perceive and transform it in some way.

In the practical part, the author will present his mixed media art object, where he will create a mock-up of the famous Roman suburb (Subura), creating a night atmospheric city using modeling clay, videoart and a sound recording. This specific night city is supposed to capture Genius Loci of Rome and confirm that Rome's ancient and modern Rome continues to maintain its old, vital character, and how urban planning has not changed drastically at this point.

# OBSAH

<b>1. ÚVOD .....</b>	<b>9</b>
----------------------	----------

## TEORETICKÁ ČÁST

<b>2. Co je to urbanizmus, příklady a vývoj městského plánování v dějinách světa.....</b>	<b>11</b>
---	-----------

2.1 Světové urbanistické anomálie.....	24
--	----

2.1.1 Whittier, Aljaška.....	24
------------------------------	----

2.1.2 Kowloon walled city, Čína.....	27
--------------------------------------	----

2.1.3 Fuggerei, Rakousko.....	31
-------------------------------	----

2.2 Genius Loci.....	32
----------------------	----

2.2.1 Město ve dne.....	35
-------------------------	----

2.2.2 Město v noci.....	35
-------------------------	----

2.3 Mapa Říma.....	39
--------------------	----

2.3.1 Augustův Řím 27 př. n. l. - 14 n. l.....	47
--	----

2.4 Umělci zabývající se tematikou urbanismu.....	51
---	----

2.4.1 Umělci a výstavy.....	51
-----------------------------	----

2.4.2 Současní čeští umělci.....	61
----------------------------------	----

2.4.3 Současní zahraniční umělci.....	67
---------------------------------------	----

2.5 Užitečnost vyučování urbanizmu pro děti.....	73
--	----

2.6 Urbanismus jako vzdělávací prostředek.....	74
--	----

## DIDAKTICKÁ ČÁST

<b>3. Příběh jednoho města.....</b>	<b>85</b>
-------------------------------------	-----------

3.1 Průběh realizace úkolu.....	88
---------------------------------	----

3.2 Šeptající ulice.....	92
3.2.1 Průběh realizace úkolu.....	94
3.3 Cosmopolitan.....	99
3.3.1 Průběh realizace úkolu.....	100
3.4 Duch místa.....	103
3.4.1 Průběh realizace úkolu.....	104
<b>PRAKTICKÁ ČÁST</b>	
<b>4. Proces vzniku.....</b>	<b>110</b>
4.1 Finalizovaný digitální návrh z programu Gimp 2.....	117
4.2 Finalizovaná práce.....	118
4.3 Inspirační východiska.....	121
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>123</b>
<b>Seznam použitých informačních zdrojů .....</b>	<b>125</b>
<b>Seznam vyobrazení .....</b>	<b>128</b>

## ÚVOD

Moje diplomová práce se bude zabírat principy urbanizmu, speciálně urbanizací Říma z období prvního římského císaře Augusta, který, jak uvádí slavný citát, proměnil cihlový Řím na Řím z mramoru. Právě v tomto období vzniklo mnoho proměn Říma, vznikly okresy, tok řeky Tiber byl záměrně upraven kvůli zvětšení oblasti Martova pole, tvary kopců se měnily, umělá jezera ležela na místech, kde už velmi dávno neleží, politika, víra, filozofie, celkový charakter věčného města se měnil a široce obohacoval rychlým tempem, a přitom zachoval svůj charakter či identitu, čímž si vysloužil svůj titul „věčný“. Budu se věnovat otázkám, jak se liší římské Urbs od řeckého Polis, co bylo převzato, jaká byla myšlenka města z obou velkých kultur, co se z Římských stavitelských principů používá dodnes v městském plánování a v architektuře, jak podobný byl stav Říma za Julia Césara, Augusta a Konstantina s dnešním světem. Budu se věnovat otázkám, co vše je podstatné pro plánování města, co vše charakter města vytváří, jeho genius loci, jak ve dne, tak v noci a celkově řešit město Řím jako specifický prostor či svět, který se tak dramaticky liší od ostatních funkcionalisticky-systematicky čistých, ortogonálních římských měst, proč se tak vždy lišil a jak v průběhu času rostl.

Dále uvedu ukázky několika dalších partikulárních případů urbanizace z jiných kultur z různých kontinentů, jak ze starých, tak moderních měst a provedu vás urbanizmem v současném umění, a jak umělci v dnešním světě zobrazují urbanizmus v různých formách a úhlech pohledu, co z tohoto tématu řeší jako podstatné a podobně. Také poukážu na příklady několika anomálií urbanizmu ve světě, abychom viděli, kam až urbanizmus může zajít.

Jedním z hlavních témat této části budou způsoby řešení urbanizace současnými umělci, jakými způsoby se dá s urbanizmem pracovat v malířství, prostorové tvorbě, v performanci atd. Autor zde uvede příklady několika tuzemských či zahraničních umělců, kteří se tématy urbanizmu a lidí žijících ve městě zabývají.

Nakonec se podíváme na téma urbanizmu ve výtvarné výchově a celkově jako prostředek pro vzdělávání. Jak může město učit, jak na nás působí, jak moc ho chápeme, jaký jeho

koncept a proces jeho současného stavu či tvaru. To vše s pomocí zahraničních i českých přednášek o urbanizmu a inspirací současnými umělci.

V empirické části se bude hovořit o didaktických úkolech a výstupech zrealizovaných na 2. stupni v ZŠ Vodičkova a na Soukromé Střední Umělecké Škole Designu. Všechny náměty na didaktické úkoly čerpají z tématu urbanizmu a ze současných umělců, kteří otázky urbanizmu řeší ve svých dílech. Žáci jsou seznámeni s principy urbanizmu, celkovým přirozeným růstem města, s environmentální prací, s konceptem ulic či komunikací, městských center, periferie, a také se zde věnovali genu loci ve městě, imaginaci či rozpomínání na určité ulice, kde žijí. Úkoly jsou rozdělené buď na témata funkce města, nebo na ducha místa, kde jde o imaginativně empatické náměty, podobné artefietickým tvorbám.

Žáci objevují své okolí, město na ně nějak působí, vzdělává je a reagují na něj skrze výtvarné práce, na kterých je vidět, kolik poznatků získali, ale hlavně jak je pochopili při autorově krátké přednášce o principech urbanizmu.

V závěru praktické části se autor věnuje své senzitivní tvorbě vztahující se k městu Římu, kde jsou jeho kořeny. V této části jde o dlouhodobý proces shromažďování informací a natáčení záznamů z Říma od roku 2015 do konce roku 2017. Hlavní finální tvorbou je autorův multimediální objekt, kde se pokusil ztvárnit starověkou Římskou čtvrť Subura z roku 0 a v další půlce ztvárnit to samé místo, ale z roku 2017. Jde přesněji o genia loci z keramického nočního nasvíceného města a o silně fungující koexistenci či splývání dvou velice vzdálených dob. Doprovodem tohoto sochařského díla bude světlo, které nasvítí ulice města a současně zvukový záznam, kde se ozývají zvuky nahrané v Římě, přesněji městský ruch, hlasy lidí, hudba, auta, motorky, vítr, racci apod. Záznam má v sobě zahrnovat zvuky, které by se mohly hodit k oběma dobám. Ne vždy je snadno identifikovatelné, zda by jedna určitá část mohla patřit ke starověku či k současnému Římu, jde zde o splývání dvou dob, o blízkost jazyků, přírody, ruchu, energie, ale i o zjevné kontrasty, jako jsou zvuky motorek, aut a starověká rituální hudba. Celý objekt byl pokrytý černou látkou, aby bylo možno vstoupit do nočního města a dostat se rychlou zkratkou z atmosféry z jednoho města do atmosféry města druhého.

# TEORETICKÁ ČÁST

CO JE TO URBANIZMUS,  
PŘÍKLADY A VÝVOJ  
MĚSTSKÉHO PLÁNOVÁNÍ V DĚJINÁCH SVĚTA

*„Urbanismus jako pojem, odvozený z latinského výrazu pro město, vznikl sám o sobě poměrně nedávno. Sama činnost, tj. plánování a výstavba měst, která se tímto názvem označuje, má naopak velmi staré dějiny. Počíná již před deseti tisíci lety, kdy se lidé rozhodli vytvářet stálá sídla - zprvu zemědělská a brzy poté i městská. To znamená, že urbanistická činnost doprovází celé kulturní dějiny civilizací a národů na všech kontinentech.“<sup>1</sup>*

Urbanistické plánování je technický a politický proces, který se zabývá vývojem a využíváním půdy, územním plánem, ochranou a využíváním životního prostředí, veřejným blahobytem a navrhováním městského prostředí, včetně ovzduší, vody a infrastruktury, městských oblastí, jako jsou dopravní, komunikační a distribuční sítě. Urbanistické plánování je také označováno jako městské a regionální plánování, regionální plánování, městské plánování, územní plánování, plánování venkova nebo nějaká kombinace v různých oblastech po celém světě. To vyžaduje mnoho forem a může sdílet perspektivy a praktiky s urbanistickým designem.

Městské plánování řídí řádný rozvoj v městských, příměstských a venkovských oblastech. Přestože územní plánování je obecně zaměřeno na plánování sídel a obcí, je také zodpovědné za plánování a rozvoj využívání zdrojů vody, venkovské a zemědělské půdy, parků a chráněných území s přirozeným ekologickým významem. Pracovníci urbanizmu se zabývají výzkumem a analýzou, strategickým myšlením, architekturou, urbanizmem, veřejnými konzultacemi, politickými doporučeními, implementací a řízením.

Urbanizátoři pracují s příbuznými obory: architektury, krajinné architektury, stavebnictví a veřejné správy, aby dosáhli strategických, politických a udržitelných cílů. Ranní urbanizátoři byli často členy těchto příbuzných oborů. Dnes je městské plánování

---

<sup>1</sup> HRŮZA, Jiří a Josef ZAJÍC. *Vývoj urbanismu I. díl*. Česká technika - nakladatelství ČVUT. Praha, 2002, s. 1. ISBN 80-01-02551-9.

samostatnou, nezávislou profesní disciplínou. K disciplíně patří širší subkategorie zahrnující různé oblasti, jako je územní plánování, zónování, hospodářský rozvoj, environmentální plánování a plánování dopravy.

Existují důkazy o územním plánování a navrhovaných komunitách pocházejících z období Mezopotámie, Harappské kultury, Minojské a Egyptské civilizace ve třetím tisíciletí před naším letopočtem. Archeologové, kteří studují ruiny měst v těchto oblastech, objevili dlážděné ulice, které byly rozmístěné v pravém úhlu v mřížce. Myšlenka městského plánování se vyvíjela, jak ji přijaly různé civilizace. Počínaje 8. stoletím před naším letopočtem, kdy byly řecké městské státy primárně soustředěny na ortogonální (nebo gridové) plány. Starobylí Římané, inspirovaní Řeckem, také používali ortogonální plány pro svá města. Městské plánování v římském světě bylo vyvinuto pro vojenskou obranu a veřejné pohodlí. Šíření římské říše následně rozšířilo myšlenky městského plánování. Jak římská říše klesla, tyto myšlenky pomalu zmizely. Nicméně, mnoho měst v Evropě si udrželo římský plán města.

Ted' se budeme věnovat historii městského plánování, technického a politického procesu týkajícího se využívání půdy a návrhu městského prostředí, včetně ovzduší, vody a infrastruktury procházející do městských oblastí a mimo ně, jako jsou dopravní a distribuční sítě.

*„Vývoj urbanismu lze chápat buď jako celkové dějiny plánování a stavby měst, nebo - jak se o to pokouší tento učební text - soustředit se v jednotlivých epochách a civilizacích na ty znaky plánování a stavby měst, které našly v dalším vývoji své pokračování a představují určitý přínos a podnět i pro soudobou architektonickou a urbanistickou tvorbu.“<sup>2</sup>*

---

<sup>2</sup> HRŮZA, Jirí a Josef ZAJÍC. *Vývoj urbanismu I. díl. Česká technika - nakladatelství ČVUT*. Praha, 2002, s. 1. ISBN 80-01-02551-9.

V neolitickém období, zemědělství a jiné techniky umožnily větší populaci než velmi malé komunity paleolitu, což vedlo k silnějším vládám, které se v té době objevovaly.

V preklasickém a klasickém období bylo vidět několik měst, která byla rozmístěna podle pevných plánů, ačkoli mnoho z nich mělo tendenci se vyvíjet „organicky“, jinými slovy přirozeným růstem bez dříve navrženého plánu. Navržená města byla charakteristická pro Minojskou kulturu, Mezopotámii, Harappskou kulturu a Egyptské civilizace třetího tisíciletí př.n.l.



*Obrázek 1 „Mohenžodaro“*

První zaznamenaný popis urbanistického plánování se objevuje v Eposu o Gilgamešovi, kde se pravý, jak radní města položili základní kameny. Kniha popisuje infrastrukturu města, přesně vyměřené vzdálenosti mezi okolními důležitými obcemi, což též patří pod základy urbanizmu. Urbanizmus není jen plán jednoho města, je to strategický plán, u kterého je povinností znát i své okolí a umět své okolí využívat, tudíž i jiné města (zda se nalézáme na bezpečné pozici, výhodné pozici pro náš růst a prosperitu apod).

Zřetelné charakteristiky urbanistického plánování z pozůstatků měst Harappa, Lothal, Dholavira a Mohenžodaro v Harappské civilizaci (v dnešní severozápadní Indii a Pákistánu) vedou archeology k jejich interpretaci k nejranějším známým příkladům úmyslně

plánovaných a řízených měst. Ulice mnoha z těchto časných měst byly dlážděny a rozloženy v pravém úhlu v mřížkovém vzorku, s hierarchií ulic od hlavních bulvárů až po obytné aleje.

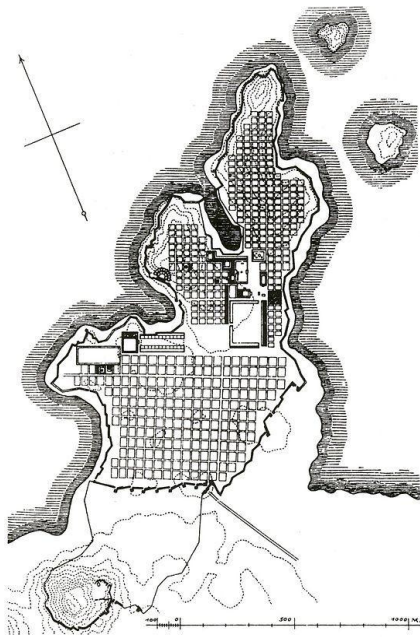
Archeologické důkazy naznačují, že mnoho Harrapanských domů bylo navrženo k ochraně před hlukem a ke zvýšení soukromí; mnozí měli také své vlastní vodní studny, pravděpodobně jak pro sanitární, tak pro rituální účely. Tato starobylá města byla jedinečná tím, že často měla kanalizační systémy, zdánlivě vázané na dobře vyvinutý ideál městské hygieny. Mnoho středoamerických civilizací plánovalo také svá města, včetně kanalizací a tekoucí vody.

V Mexiku, Tenochtitlan, postavený na ostrově v jezeře Texcoca v dnešní době Federální okres ve středním Mexiku, sloužil jako hlavní město Aztécké říše. V jeho vrcholném období byl Tenochtitlan jedním z největších měst na světě s více než 200 000 obyvatel.

Klasická a středověká Evropa:

Tradičně je řecký filozof Hippodamus (5. století před naším letopočtem) považován za prvního urbanistu a "vynálezce" ortogonálního městského uspořádání. Aristoteles ho nazval "otcem urbanizmu" a až do 20. století byl za takového skutečně považován. To je však jen částečně opodstatněné. Hippodamický plán, který byl nazván po něm, je ortogonální městské uspořádání s více či méně čtvercovými pouličními bloky. Archeologické nálezy ze starověkého Egypta - mimo jiné - ukazují, že Hippodamus nemohl být skutečně vynálezcem tohoto uspořádání. Aristotelova kritika a skutečně posměch Hippodamu, který se objevuje v Politice II. VIII., je možná prvním známým příkladem kritiky urbanistického plánování.

Od konce 8. století začaly řecké městské státy tvořit kolonie podél pobřeží Středozemního moře, které se soustředily na nově vzniklá města s více či méně pravidelnými ortogonálními plány. Postupně se nová uspořádání stala pravidelnější. Poté, co bylo město Miletus zničeno Peršany v roce 494 př. n. l., byl přestavěn v pravidelné podobě, která byla podle tradice určována myšlenkami Miléta Hippodama. Zdá se, že pravidelné ortogonální plány byly navrženy pro nová koloniální města a města, která byla přestavěna v krátkém čase po zničení.



Obrázek 2 „Milét, Anatolie“

V návaznosti na tradici Hippodama o století později Alexander pověřil architekta Dinocratese, aby navrhl jeho nové město Alexandrii, největší příklad idealizovaného městského plánování starověkého helenistického světa, kde byla pravidelnost města usnadněna jeho umístěním v blízkosti rovinatého ústí Nilu.

Starověcí Římané také používali pravidelné ortogonální struktury, na kterých formovali své kolonie. Pravděpodobně se inspirovali řeckými a helenistickými příklady, stejně jako pravidelně plánovanými městy, které postavili Etruskové v Toskánsku. Například město Marzabotto.



Obrázek 3 „Marzabotto“

*„MARZABOTTO mělo v etruské době pravidelný šachovnicový půdorys s ulicemi až 15m širokými a s akropolí. Soudí se, že jejich města mohla mít 25 až 50 tisíc obyvatel.*

*Způsob zakládání měst, ovlivněný velkým smyslem Etrusků pro náboženské, věštecké a magické obřady, od nich převzali Římané a nazývali jej proto „etruský ritus“. Spočíval v určení posvátného středu města, který pak nazývali Řekové „mundus“. Okrsek města byl vymezen vyoráním brázdy, symbolizující následně stavěné opevnění. Půdorysy etruských měst byly většinou organicky rostlé. Zakládané město mělo zpravidla dvě hlavní osy - severojižní a západovýchodní, což také pro stavbu svých měst a vojenských táborů převzali Římané. Uvádí se, že podle náboženských předpisů se etruská města skládala ze tří hlavních částí: akropole, nekropole a vlastního města.“<sup>3</sup>*

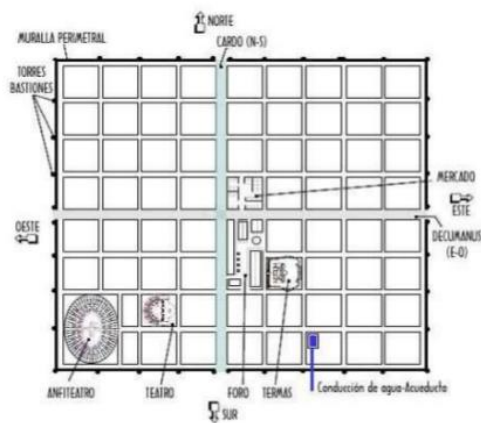
Římané používali konsolidovaný systém plánování měst, který byl vyvinut pro civilní pohodlí. Základní plán se skládal z centrálního fóra s městskými službami, obklopeného kompaktní, přímočarou sítí ulic. V některých případech řeka protékala v blízkosti nebo přes město, poskytovala vodu, dopravu a likvidaci odpadních vod. Stovky měst byly na stejném principu

---

<sup>3</sup> HRŮZA, Jiří a Josef ZAJÍC. *Vývoj urbanismu I. díl*. Česká technika - nakladatelství ČVUT. Praha, 2002, s. 68. 69. ISBN 80-01-02551-9.

postaveny Římany v celé říši. Mnoho evropských měst, jako je Turín, zachovává zbytky těchto schémat, které ukazují, že Římané navrhovali svá města velmi logicky. Ulice rozložili v pravém úhlu ve formě čtvercové mřížky.

## Basic Plan of a Roman City



. Roman civil engineers used a plan like this

. Two main streets at right

. Intersection right in the middle of the town.

. Both streets extend outside the town through four fortified gates.

. Aqueducts provided water to fill the city's cisterns

Obrázek 4 „Římský plán města“

Všechny cesty měly stejnou šířku a délku, s výjimkou dvou, které byly o něco širší než ostatní. Jedna z nich vedla na východ-západ, druhá na sever-jih, protínala se ve středu a vytvořila centrum mřížky. Všechny cesty byly vytvořeny z pečlivě položených dlažebních kamenů a naplněny menšími tvrdými kameny a oblázky. V případě potřeby byly zkonstruovány mosty. Každý čtverec vymezený čtyřmi cestami byl nazýván Insula, římský ekvivalent moderního městského bloku. Každá z insul měla přibližně 80 metrů čtverečních (73 m). Jak se město rozvíjelo, mohlo by se nakonec naplnit budovami různých tvarů a velikostí a překříženými zadními cestami a uličkami.

Město bylo obklopeno zdmi, aby bylo ochráněno před útočníky a současně byly vyznačeny hranice města. Oblasti mimo hranice města zůstaly otevřené a používány jako zemědělská půda. Na konci každé hlavní silnice byla velká brána se strážními věžemi. Při obklíčení města pokrývalo portcullis, a podél městských hradeb byly postaveny další strážní věže. Akvadukt byl postaven mimo městské hradby.

*„Římská města vstoupila do vývoje urbanismu do té doby nebývalou úrovní technického inženýrského vybavení a novými typologickými skupinami budov, při jejichž stavbě uplatnili do té doby neznámé stavební materiály - jako je cement - a konstrukce, jako je oblouk a klenba.“<sup>4</sup>*

Vývoj řecké a římské urbanizace je poměrně dobře známý, protože existuje mnoho písemných pramenů, které dokládají, že byl na jejich urbanismus kladen velký důraz. Římané a Řekové jsou obecně považováni za hlavní předky moderní západní kultury. Nemělo by se však zapomínat, že existují i jiné kultury s více či méně městskými sídly v Evropě, především keltského původu. Mezi nimi jsou i případy, které mají znaky nového plánování, jako je například Lužické město Biskupin v Polsku.

---

<sup>4</sup> HRŮZA, Jiří a Josef ZAJÍC. *Vývoj urbanismu I. díl. Česká technika - nakladatelství ČVUT*. Praha, 2002, s. 71. ISBN 80-01-02551-9.

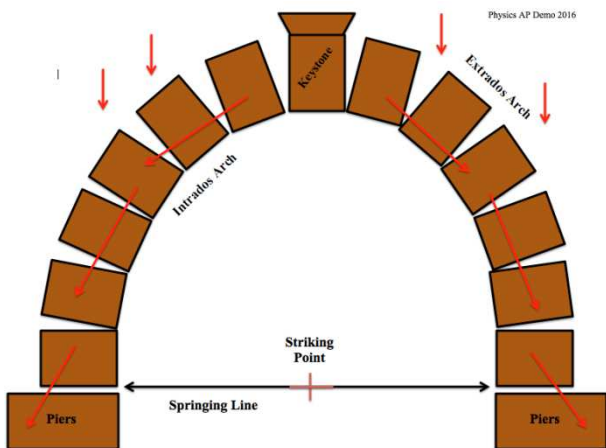


*Obrázek 5 „Cisterny ve městě Fermo“*



*Obrázek 6 „Cisterny ve městě Fermo II“*

Je zde mnoho urbanistických inovací z Říma, jejichž principy se používají dodnes ve stavitelství a mezi těmi hlavními jsou beton, tehdy nazývaný opus caementicium, který byl vynalezen zhruba v druhém století př. n. l. a je známo, že měli sedm druhů betonu, které byly používány na stavbu chrámů, akvaduktů, arén a mnoho jiných. Samozřejmě také jsou důležité vlivy kanalizací, podzemních cisteren, lázní, záchody i sprchové kouty, sít' fontán a kašen po celém městě, tudíž vše propojené s průtokem vody a zacházením s vodou bylo velkým vynálezem, který změnil celý vzhled a strukturu měst. Dále také známé sloupy, v Římě především užívané ionské a korintské sloupy, užívání mramoru v architektuře a sochařině a samozřejmě jeden z nejdůležitějších architektonických prvků, oblouk. Oblouky jsou vskutku fascinujícím prvkem, který byl hodně využíván a stále bude. Jsou fascinující právě kvůli zjištění, jak je fyzicky možné, aby kameny držely na místě - každý kámen silně tlačí proti vedlejším kamenům, což pomáhá udržet oblouk dohromady a klíčovým kamenem oblouku je právě ten vrchní, který umožňuje, aby vše drželo pohromadě.

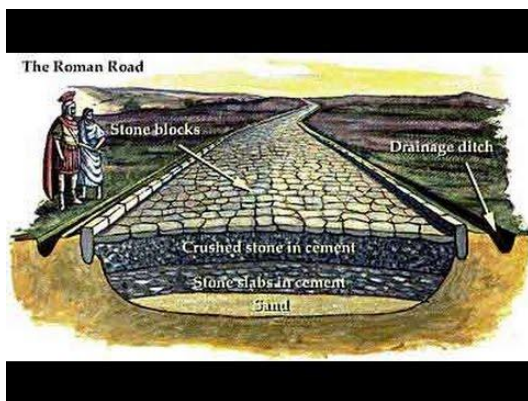


Obrázek 7 „Římský oblouk“

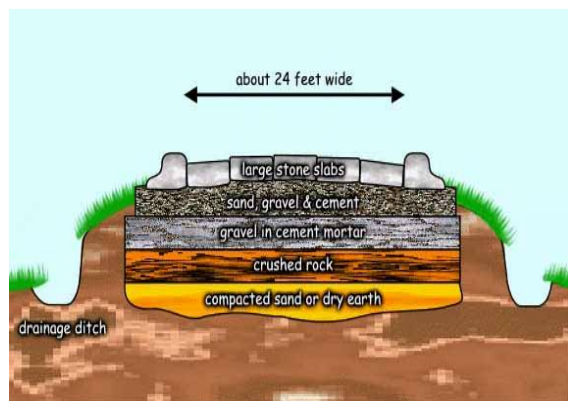


Obrázek 8 „oblouk ze středního východu“

Další důležitou a jednou z nejdůležitějších urbanistických inovací byly silnice a chodníky, jak už jsem výše zmínil, které byly velice kvalitně vytvořené. Tvořily se několika vrstvami kamenných, zemitých a pískových bází pod zemí, aby tak měly co nejpevnější, rovné cesty, kterým by nehrozilo, že by se propadly při jejich užívání. Vedle nich byly i drenážní příkopy. Nesmíme zapomenout, že Řím byl nejrušnějším městem světa ve starověku,



Obrázek 9 „Stavba římských silnic“



Obrázek 10 „Stavba římských silnic II“

velké množství lidí a kočárů po nich jezdilo celý den a celou noc, protože zde neustále přijížděli a odjížděli migranti. Existují literární prameny, kde se praví, že po hlavních ulicích jezdily kočáry bez přestávky a že se v noci dalo těžko spát kvůli velkému ruchu na silnicích. Tudíž tyto hlavní tepny musely být velice pevné. Některé se zachovaly dodnes a jsou stále užívané, což je neuvěřitelné. Po slavné Via Appia dnes projíždí i auta.

Podstatných urbanistických vlivů a architektonických principů pocházejících z Říma je vskutku mnoho a i dnes je kolem sebe vidíme v hojné míře, když se díváme na architekturu a věci, které dennodenně používáme v našich životech. A to mluvíme jen o urbanismu. Velké dědictví Říma shledáváme například i v oblastech práva, našeho kalendáře, starých zvyků, gastronomie, různých vynálezů, číslic, znaků, latinského jazyka a terminologie ve vědě, ve zdravotnictví, na úřadech, v soudnictví, na školách, kostelích a v mnoha jiných.

Po postupném rozpadu a pádu Západořímské říše v 5. století a devastaci následkem vpádů Hunů, germánských národů, Byzantinců, Maurů, Maďarů a Normanů v následujících pěti stoletích, zůstalo malé množství městské kultury v západní a střední Evropě.

V 10. a 11. století se však zdálo, že došlo k obecnému zlepšení politické stability a ekonomiky. To umožnilo růstu obchodu a řemesel a obnovení měnové ekonomiky a městské kultury.

Zpočátku se městská kultura obnovila zejména ve stávajících osadách, často v pozůstatcích římských měst a vesnic, ale později se znovu vytvořilo stále více měst. Zároveň se populace západní Evropy rychle rozrostla a využívaná zemědělská oblast se s ní zvětšila. Byly rozšířeny zemědělské plochy existujících obcí a nové vesnice a města byly vytvořeny v nekultivovaných oblastech jako jádra pro nové rekultivace.

Rozvoj měst v raném středověku, charakteristický pro pevnost, opevněné opatství nebo římské jádro (někdy opuštěné), se objevilo „jako letokruhy“, ať už v rozšířené obci nebo v centru většího města. Vzhledem k tomu, že nové centrum bylo často na vyvýšeném místě, které se dalo lépe hájit, plán města převzal organický charakter, a to po rozdílech výškových obrysů, tvarech kopců, které byly výsledkem zemědělského terasování.

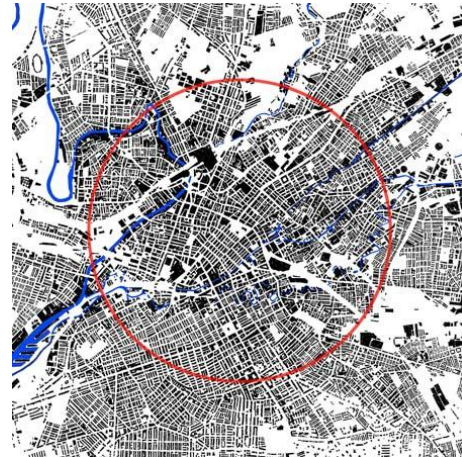
Urbanizmus jednoduše závisí na přírodě, přirozenosti lidí v daném prostředí, jejich spirituální stránce a na typu politiky. Jsou města, která jsou buď určena k vojenským účelům, chráněná kruhovou zdí, města, která spíš než aby přitahovala lidi, se je snaží odradit jako ochrana proti útokům. Dále jsou města, která jsou bez zdí, otevřená lidu, města industriální, kde převažuje hlavně produkce a zpracování surovin, města kulturně založená, s divadly, univerzitami, muzei, města, kde je mnoho domů pro umístění velkého počtu populace atd. Jednoduše řečeno, téměř vše, co lidé tvoří, tvoří v závislosti na svém naturelu a na tom, co

znají z přírody. Město i umění jsou otiskem našeho těla a toho, jak naše příroda a naše těla fungují. Každé město má své centrum neboli „nukleus“, který je mozkiem města, kolem centra se soustředí důležité orgány umožňující fungující chod města (radnice, parlament), hlavní tepny mířící do nejdůležitějších míst obce (radnice, hrad, hlavní nádraží, dálnice), žíly napojující se na tepny (spoje na dálnice, užší než hlavní tepny) a mnoho kapilár, které nejsou u tak podstatných míst (úzké uličky), v Římě také známé jako Isolae (izolované uličky).

Principy urbanizmu spočívají ve strategickém procesu budování usedlostí a jak dobře známe z historie, základními prvky pro stavbu budoucí vesnice je vždy na prvním místě voda (řeky, jezera). Protože jak je známo, tam kde je voda, tam je život. Většina měst má právě řeku z toho důvodu, ne aby měli jen vodu na pití, ale i kvůli rybám a též řeka funguje jako zeď oddělující například nebezpečné území. Nesmíme zapomínat, že dříve nebylo mnoho mostů a na některých místech nebyli vůbec žádné, tudíž řeka působila jako dokonalý ochranný štít proti potencionálním nepřátelům. Pro ochranu samozřejmě umět i strategicky stavět mezi kopce, nebo na kopcích, kde mají osadníci výhodu před útoky a nebo místa, kde mají ideální vzdálenost a snadnou cestu k okolním vesnicím, které potřebují, aby mohli fungovat (obchodování, spojenci). Též strategicky lidé vybírali místa i podle toho, kde se vyskytoval život (zvířata k lovení či na farmaření), plody stromů, plodné země apod. Člověk se postupem času naučil využít krajinu, to, co nabízí a postupem času se doslova sám stane tou krajinou kde žije. Tyto naučené genetické kódy si pak nese celá populace a šíří je dál a pak už hraje roli jen evoluce. A ovšem urbanizmus není jen o vybírání vhodných míst, ale i modelovat je samotně pro jejich vlastní účely (tvarovat řeku, kopce) a i samotná estetika hraje velkou roli, vybírat krásné místo pro krásné město, které vynikne a může tak být oblíbené lidmi, milované, reprezentativní.

Stejně jako města, i domy, obchodní centra, skladiště, tržnice, kláštery, parky, zahrady, náboženské objekty, mají svůj urbanistický systém velice podobný. Také mají centrum, hlavní tepny, podstatná místa, méně podstatná místa. Například obchodní centrum, když budeme konkrétnější, zaměříme se na Pražské obchodní centrum Palladium na náměstí Republiky, vidíme, že hlavním konceptem a katalyzátorem dobře fungujícího obchodního centra je umístění eskalátorů. Chcete-li projít chodby plné obchodů, nastoupíte na eskalátor, který vás přenesení do prvního patra. Rádi byste pokračovali až do posledního

patra, ale další eskalátor je umístěn na opačné straně centra, se záměrem, aby člověk musel projít kolem všech obchodů s nadějí, že ho některé obchody navnadí, aby do nich vstoupil. To je právě ta síla ulic, ve kterých se nehýbeme jen my, ale hlavně samotná ulice hýbe s námi a strká nás do míst, kam chce. Na závěr předkládám jednoduché srovnání organického urbanismu a předem naplánovaného města (projekt). Organicky postavené město roste přirozeně v čase, nové domy vyrůstají vedle starších domů. Domy vznikají na místech, kde je zrovna volný prostor nebo se demolují staré domy a nahrazují se jinými.



Obrázek 11 „Manchester, Spojené Království, 1924“    Obrázek 12 „Austin, Texas, 1873“

Většinou mají taková města území, kde je mnoho domů nashromážděných vedle sebe, mezi nimi je mnoho malých uliček, které se náhodně rozvětvují a třeba i nikam nevedou (slepé uličky). Dobrý příklad takových organických měst jsou středomořská města v Itálii, Španělsku, Řecku a arabských státech. Potom zde máme města, která už mají předem daný plán, jde o projekty. Taková města často mají čisté, racionální uspořádání domů a ulic, podobné řeckořímskému mřížkovému plánu, jde o matematicky precizní strukturu, ostré rohy, obdélníky a opakující se čtverce. Často mají mít i symbolický význam (např. tvoří z ptačí perspektivy nějaký specifický tvar), který má dát najevo charakter a status města, či národa - Davidova hvězda, kříž, zednářské znaky, apod. Dobrým příkladem pro taková města jsou většinou města v severní a jižní Americe, například Washington DC, Austin a Brasilia.

## SVĚTOVÉ URBANISTICKÉ ANOMÁLIE

Po několika příkladech způsobů urbanismu po celém světě by bylo dobré zmínit i určité existující anomálie konceptu města, jisté urbanistické odchylky, při kterých si můžeme lépe uvědomit, co schází městu či jeho funkčnosti.

### WHITTIER, ALIAŠKA

Jedna taková anomálie se vyskytuje na Aljašce ve „městě“ Whittier. „*Město, které zapomělo, jak být městem.*“ Izolované město Whittier má vcelku 220 obyvatel a ti všichni bydlí v jednom širokém čtrnáctipatrovém panelovém domě, který se nazývá Begich Tower. Tento panelový dům v sobě zahrnuje policejní stanici, dvě večerky, kanceláře, školu, interiérové veřejné hřiště, B&B, prádelnu, poštovní kancelář, polikliniku a dokonce i kostel, který se nachází ve sklepení budovy v suterénu.

Jde o silně izolované prostředí, kde jediná exteriérová činnost je hlavně rybaření a lov divoké zvěře. A je zde jen jedna silnice, která vede do města a z města. Ta se na noc zcela zavírá a přes den jsou uvedeny otevírací časy, kdy jen párkrát za den se dá do Whittier dostat. I když se zdá, že toto „město“ působí jako místo pro největší introverty a osamělé lidi, Whittier je naopak velice živé a interaktivní prostředí právě proto, že všichni obyvatelé žijí v jednom společném „koldomě“. Lidé zde žijí velice pohodlný život, chodí po chodbách v pyžamech, i ve spodním prádle, vládne zde velice rodinné a kolegiální vztahy mezi lidmi. Když mají děti problém s domácím úkolem, jednoduše mohou zaklepat na dveře, kde bydlí jejich učitel a ten jim se vším pomůže. Poněvadž obyvatelé mají v Begich Tower vše, co k životu potřebují, nechodí téměř nikdy ven. Obzvláště v zimě, kdy zde napadne až metr sněhu, silný vítr dosahuje rychlosti 60 mil za hodinu a také z obavy před útokem medvědů, kterých je na daném místě relativně vysoký počet. Proto děti mají interiérové veřejné hřiště a používají podzemní tunel, kterým se přes den dostávají do školy.



*Obrázek 13 „Begich Tower“*



*Obrázek 14 „Whittier“*

Děti se naučily pěstovat zeleninu a jiné potraviny díky hydroponickému vybavení, které darovala policie, aby na zimu vyprodukovaly co nejvíc zásob. Otázkou je, proč se lidé rozhodli takto žít? Tito lidé se zde neobjevili jen tak náhodou. Whittier původně vznikla v druhé světové válce jako vojenská základna. Vybrané místo bylo ideální, protože se nachází mezi vysokými horami, tudíž je místo izolované a chráněné. Begich Tower byla každopádně budova určená pro zde pracující vojáky, z nichž někteří zde zůstali nadále a tak

vznikla zdejší komunita. Begich Tower byl majetkem vlády, která v roce 1969 budovu darovala usedlíkům, a tím se z místa stalo oficiálně město.

Je k zamyšlení, jaká jsou vládou daná kritéria, aby místo mohlo být městem. Zde je evidentně daný status, protože v místě žije určitý počet obyvatel a jsou v něm zastoupeny veškeré potřebné služby města. Ale po stránce urbanizmu či nějaké městské struktury místu dost chybí. Krom dvou budov, silnic a přístavu plného lodí oblast nic jiného nemá. Místo není ani vesnice, působí spíš jako přestupní stanice, skladiště či nějaká hranice mezi městy. To co z místa dělá město jsou právě lidé, oni jsou město. Ale pak je zas trochu jiný extrém, a to v malé obci v Nebrasce zvané Minowi, kterou mimochodem založili imigranti z českých zemí v roce 1902. V této obci je populace lidí značená 1 člověk. Toto číslo je zaznamenáno i na hraniční značce Minowi, neboť v USA se na městské značky zapisuje pod název obce počet obyvatel.

## KOWLOON WALLED CITY, ČÍNA

Teď se podíváme na to, co bývalo nejvíce obydlené místo na světě, mluvíme o Hong Kongské čtvrti Kowloon walled city, kde žilo 33 000 obyvatel na pouhých šesti akrech. Momentálně nejlidnatější místo na Zemi je hlavní město Filipín, Manila, ale to jen proto, že Kowloon walled city byla v roce 1994 zbourána. Šlo o velice zajímavou komunitu, město, které nemá řád, je zcela bezzákonné a naprosto soběstačné. V podstatě jako svět ve světě. Vše začalo, když si Britové podrobili Hong Kong v roce 1841 díky dohodě Nanjing, která ukončila Opiovou válku. Ale Čína se nechtěla vzdát své Kowloon čtvrti, tak kolem ní postavili zeď. Místo chtěli využívat pro vojenské potřeby. Tím, že Britové měli nadvládu nad Hong Kongem a toto malé místo zvané Kowloon walled city bylo zjevně neškodné, Britové toto místo považovali za jistou kuriozitu, rádi toto místo zanechali čínským obyvatelům a stalo se jakousi turistickou atrakcí v Číně pro britské kolonialisty. Dokonce ho Britové na mapách pojmenovali na Chinese Town, v překladu Čínské město.

V době druhé světové války, když Japonci okupovali Hong Kong, zeď Kowloon walled city zbořili. Důvodem, proč zde byla tak vysoká populace, bylo to, že Kowloon walled city bylo čínské území obklopené britskými okupanty a nebylo možné, aby Čína měla policejní **dohled** nad daným místem. Protože toto teritorium nepatřilo ani Britům, byl jim jeho osud zcela lhostejný. Díky tomu se z Kowloon walled city stalo naprosto bezzákonné teritorium. Tisíce čínských uprchlíků z občanské války se v roce 1940 usídlily v Kowloon walled city, protože to bylo čínské území a protože kolem tohoto území byla naprostá ochrana Britskými okupanty, tudíž se zde uprchlíci cítili nejvíce v bezpečí.



Obrázek 15 „Kowloon walled city"



Obrázek 16 „Kowloon walled city II"



Obrázek 17 „Kowloon walled city III"

Díky tomu, že místo nebylo vázáno žádnými zákony a pravidly, samotní občané si stavěli vlastní příbytky, kdekoliv našli místo, nehledě na to, jak moc zchátralá místa byla. Když se veškerý horizont zaplnil, začali stavět do výšky. Když našli prázdnou úzkou šachtu, začali stavět do výšky i své byty, klidně až do výšky čtrnácti pater. Místo sice bylo naprosto bez jakéhokoli řádu či pravidel, kdyby mohli, stavěli by i výš, ale kvůli potřebnému vzdušnému prostoru pro letadla už stavění do určitých výšek měli zakázáno.

Kowloon walled city je vskutku impozantní kus inženýrské práce, když si uvědomíme, že byla postavena obyčejnými lidmi, kteří si dokonce vytvořili po celém areálu vlastnoručně vyrobenou síť vodovodu, aby každý byt měl příjem vody. A překvapivě i v takovém anarchistickém světě, kde kriminalita a byznys byly každodenní normou. Město ovládaly skupiny organizovaných zločinců. V tomto brlohu bylo mnoho nevěstinců, strip klubů, hazardních a opiových doupat. A co je horší, kvůli nedostatku místa byly přes den stejné prostory využívány jako školy a kadeřnictví, v noci jako nevěstince a strip kluby. Ale nevládla zde jen kriminalita, ale i dost silná komunita, která měla obrovskou síť obchodů, které prodávaly manufakturní produkty vyrobené na místě. Vše, co by nás napadlo - psí maso, rybí koule, nudle, apod. Dále bylo Kowloon walled city známé i tím, že zde byly ordinace praktikujících zubařů a doktorů bez jediné kvalifikace v daném oboru, a protože Čína celkově v té době neměla dost prostředků na to, aby zajistila zdravotnická centra a mimo Kowloonu byli lékaři poměrně drazí, tak Číňané z jiných oblastí jezdili do Kowloonu, protože věděli, že zde zákroky a kontroly dostanou za velmi nízkou cenu.

V tomto špinavém labyrintu nebyl samozřejmě dostatek komfortu pro všechny přítomné. To, že byl Kowloon stavěn vertikálně hodně nerovnoměrně do značných výšek, způsobilo, že do přízemí nedopadalo nikdy přirozené světlo a mnoho lidí zde žilo 24 hodin denně bez přirozeného světla. Naopak na střeších měly děti prostor na hraní a tam kde byly mezery mezi budovami, připevnili desky, aby se dalo na střeše volně chodit.

V roce 1993 se Čína s Británií dohodly, že celý Kowloon bude zdemolován. Dnes je zde Kowloon walled city veřejný park i s pamětní deskou na dřívějších nejlidnatějších 6 akrů na světě.

Kowloon walled city je vskutku perfektní příklad toho, až do jakých krajností může urbanizmus zajít, když jde doslova o volné – „Freestyle“ - stavění. Také je dokladem toho, že i přes absenci oficiálních zákonů a pravidel jsou lidé schopni si do určité míry tvořit řád sami, aby mohli v daném místě žít.

## FUGGEREI, RAKOUSKO

Poslední příklad není zcela úplně urbanistickou anomálií, spíše přelomovou kuriozitou. Je to historicky nejstarší stále funkční sociální komplex domů v Augsburgu v Rakousku - Fuggerei. Jde o komplex 52 identických domů rozdělených do apartmánů, které se pronajímají za neskutečně nízkou cenu 0,88 euro za rok. V době svého založení byl nájem stanoven na 1 Rheinischer Gulden, což je ekvivalent současné ceny. Tradice se tudíž dodržuje dodnes.



Obrázek 18 „Fuggerei“



Obrázek 19 „Fuggerei II“

Nájem zní lákavě pro všechny, ale samozřejmě je v tom háček, je tu několik podmínek, které musíme splnit, abychom zde mohli žít. V první řadě musíte v Augsburgu žít minimálně dva roky. Dále je třeba vyznávat katolickou víru a být velice chudý, bez příštřeší. Když vás přijmou, musíte se třikrát denně chodit do kostela modlit, děkovat Fuggerově rodině za jejich šlechetnou pomoc a modlit se za jejich duše. Rezidenci založil Jakob Fugger, který pocházel z velice bohaté rodiny bankéřů, kteří překonali i Medicejskou rodinu. Jakob Fugger byl nejbohatší z celé rodiny, také se mu říkalo „Jakob Bohatý“. Fugger začal s textilní výrobou, obchodoval s Itálií a dále investoval do dolování po celé Evropě, vlastnil neskutečně velké zásoby stříbra a mědi. Dokonce měl vlastní banku, kde se vyráběly mince i pro Vatikán. To vše mu umožňovalo mít velký politický vliv a kontrolu nad děním v Evropě i v katolické církvi. Dnes celou rezidenci vlastní potomci rodiny Fugger.

## GENIUS LOCI



Obrázek 20 „Genius Loci“

V předchozí části jsem se zmiňoval o tom, co je urbanismus, o jeho historii a o různých typech stavění měst. V této kapitole budu diskutovat o druhém zásadním elementu, který dělá město městem. V minulé kapitole jsme diskutovali o městě jako o struktuře a hmotě, Nyní se budeme soustředit spíše na jakousi spirituální stránku města. A kde lépe začít než u Genia Loci, skvěle definovaným a zkoumaným jevem norského historika a teoretika architektury Christiana Norberga-Schulze.

Genius Loci v římské kultuře byl bůh, zobrazen buď jako had nebo malý člověk, který jezdí na hadovi. Tato figura má jedno poslání, chránit území, které je něčím zvláštní a výjimečné. Genius Loci znamená „duch místa“. Co přesně myslíme tím výjimečným místem? Města jsou sice jako jednotka, celek, který obklopuje příroda, ale i samotné město má v sobě mnoho světů, které vyzařují odlišné pocity, mají různé energie, charakter, mají odlišnou minulost, traumatické vzpomínky. Většinou o jejich původu moc nevíme, ale nějaké představy o těchto místech máme.

*„Charakter je určen hmotným a formálním uspořádání místa. Musíme se proto ptát, jaká je zem, po které kráčíme, jaké je nebe nad naší hlavou, nebo obecně: jaké hranice jsou „postaveny“. Jestliže se z tohoto zorného úhlu podíváme na nějakou budovu, musíme zvažovat, jakým způsobem spočívá na zemi a jak se zvedá k nebi. Zvláštní pozornost musíme také věnovat bočním hranicím či zdem, které podstatně přispívají k určení charakteru městského prostředí.“<sup>5</sup>*

Takových míst je mnoho a hrají velkou roli v tom, jak na nás města působí, jsou krásná, magická a přitahují návštěvníky z celého světa, což pomáhá růstu města a jeho prosperity. Tento typ turismu, kdy cestujeme, abychom viděli jiná města, je velice starým trendem, který má svoje kořeny už ve starověku. Cílem takové cesty je vidět něco, co jsme ještě neviděli, o čem jsme slyšeli, že stojí za to vidět - jiná architektura, struktura, odlišná krajina, nebe, podnebí, jídlo i lidé. Navíc cestovat pomocí mapy je pro mnoho lidí atraktivní a dobrodružné. Každý individuálně může cítit ze stejného místa odlišné věci, já se často pokouším osobně vcítit do lidí, kteří vidí poprvé Prahu. Procházet se, zkoušet vnímat město tak, že nevím, co mě čeká za rohem a jak na mě zapůsobí otevřený pohled na panoramata.

---

<sup>5</sup> NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius Loci k fenomenologii architektury*. New York: Dokořán, 1979, s. 14. ISBN 978-80-7363-303-5.

První dojmy jsou důležité a silné, později už jsme jen součástí toho města, nevnímáme jej tolik a kouzlo se vytratí.

Tyto různé dimenze či čtvrtě ve městech působí hodně na psychickou stránku člověka, občas jako chodec cítím, že abych se dostal zpět domů, musím volit stejnou trasu a ne využít jiné ulice, protože bych měl pocit, že nejsem zpět ve stejném domově. Když využiji opakovaně stejnou linii ulic, vnímám to jako provázek, který bereme z domova a nesmíme se s ním zamotat, musíme jít osvědčenými cestami. Stejně jako lidé, kteří následují své přátele po městě a raději jdou s nimi v podloubí nebo do stejné mezery sloupů a ne mimo ně, aby věřili, že jsou s nimi ve stejném prostoru. Jsou to vskutku podivné představy, ale faktem je, že to dělá mnoho lidí, tak proto musí být nějaké vysvětlení.

V této krátké kapitole se budu věnovat genu loci města ve dne a genu loci města v noci, jsou totiž dost odlišné a život v něm je také odlišný. Lze to vnímat jako dvě tváře města. Tato hra s podněty a našimi smysly tvoří právě tu atmosféru, kterou vnímáme nějak a poté pak popisujeme, jaké to město je. Jak Norberg-Schulz popisuje ve své knize, například Prahu často lidé vnímají jako město, které vyzařuje mnoho mystérie a Řím má zas sílu působit na lidi svou dlouhou historií, pro někoho věčností. Každé město je odlišné. Atmosféra je tvořena tím, jak vypadá prostor, jak jsou umístěné zdi, uličky, z jakého materiálu jsou, jak jsou osvětlené, zda je na místě hodně lidí nebo naopak, zápach, zvuky, barvy místa a barvy nebe, přítomnost zvířat – to vše tvoří atmosféru místa, stejně jako samotný bůh Genius, který střeží své teritorium. Totéž dělají živí tvorové, dodávají nám ten pocit respektu, že vidíme, že toto místo hlídají oni a dále nemůžeme vkročit.

Proč je pro mě důležitý rozdíl dne a noci? Ve své praktické části se budu věnovat nočnímu Římu, který má v mnoha oblastech silnou a mystickou atmosféru, osobně mě noční města velice přitahují, samotná chůze kolem ulic, kde většina horizontu a okolního prostoru leží v úplné tmě a vnímáme jen malé osvětlené fragmenty, které tvoří ostré stíny podivuhodných tvarů, téměř jako fantomů ulic. I samotný fakt, že si v temnotě ulic uvědomujeme, jaké existovalo minimální osvětlení v dávných dobách, města téměř v úplné tmě, ulice bez umělého světla, to dodává atmosféře ještě větší váhu.

## MĚSTO VE DNE: UKÁZKA MĚSTA LECCE

Město ve dne osvětluje přirozené světlo, vidíme z kopce celé město, každý tvar budov, kouř, vytrácející se budovy v dálce v mlžném oparu, ve dne převládá tvar a struktura města jako celku, ale sledujeme též některé podstatné detaily města, které tvoří celkový charakter města. Oko se zaměřuje na převládající ostré útvary, jako jsou vysoké budovy vedle nízkých budov, více dekorativní budovy mezi strohými budovami, i plochá čistá zeď mezi mnoho zdobenými budovami apod. Autor zde na ukázkou uvádí příklad z jeho cest do Lecce, ojedinělého jihoitalského města s ojedinělým barokním stylem.

## MĚSTO V NOCI: UKÁZKA MĚSTA LECCE

Město v noci osvětluje umělé světlo a odraz světla z měsíce, charakter a podoba města zde otevírá zcela jiný svět plný stínů, ostrých odrazů světla spojených s tmou. Sloupy, sochy, arkády, balkóny a rohy budov tvoří v noci zdeformované útvary, které dovedou být až dramatické. Takto teatrální město je město Lecce z jižní Itálie.



Obrázek 21 „Noční Lecce, Itálie“



Obrázek 22 „Noční Lecce, Itálie II“



Obrázek 23 „Denní Lecce, Itálie“



Obrázek 24 „Denní Lecce, Itálie II“



Obrázek 25 „Noční Lecce, Itálie III”



Obrázek 26 „Noční Lecce, Itálie IV”



Obrázek 27 „Noční Lecce, Itálie V”



Obrázek 28 „Noční Lecce, Itálie VI”

Jako poslední ukázkou si zkusíme porovnat pohled ulice ve dne a v noci z totožného místa:

První pohled bude na Portico d'Ottavia v židovském ghettu Říma a jako druhá ukáзка bude chrám Venuše též v Římě.



Obrázek 29 „Denní Řím“



Obrázek 30 „Noční Řím“



Obrázek 31 „Denní Řím II“



Obrázek 32 „Noční Řím II“

U obou denních fotografií vidíme podobnou chladnou barevnost, bílé, béžové, světle hnědé tóny, budovy jsou jasně vidět, celá struktura i jisté detaily či ornamenty. U nočních fotografií naopak pozorujeme teplejší barvy, hnědé, žluté, oranžové, způsobené světelnými pouličními lampami, struktura budovy se vytrácí do tmy, převládají obrazy osvětlených zdí, světlo s tmou je hodně kontrastní. Ve dne člověk neví, na co se nejdříve zaměřit, v noci většinou vidíme jen několik osvětlených míst, tudíž je zde jednodušší se zaměřit na jednu věc a zkoumat ji. Některé reliéfy, sloupy vystupují ze tmy a tvoří zajímavou atmosféru, jako kdyby to byly jediné věci na prázdné rovné ploše, člověka to přitahuje jako můru, místo je snové, mysteriózní a zdá se nám, že s námi tyto historické budovy téměř až hovoří. Uvědomujeme si jejich stáří a kolik lidí během jejich existence kolem nich prošlo. Kolik kroků, hlasů, vegetace se jich dotýkalo. Paradoxně na to, že je tma, můžeme z města vidět víc než ve dne, protože se pozorně soustředíme na určitá osvětlená místa a jen z reliéfů a částí architektury

můžeme dobře pochopit princip místa a jeho ducha. To je důvod, proč jsem si vybral noční Řím do své praktické části, historie z této metropole sálá velmi intenzivně a duch místa je silně přítomen. Mně samotnému se práce s nočním městem velice osvědčila, co se týče zkoumání Genia Loci, protože jsem začal pracovat jako licencovaný průvodce noční Prahou pro turisty na několika místech Prahy (Staroměstské náměstí, židovské ghetto, Pražský hrad, Bohnický ústavní hřbitov apod.). Více se zaměřuji na podzemní Prahu, v románsko-gotických prostorách pod Pražkou staroměstskou radnicí na Staroměstském náměstí, kde provázím cizince v úplné tmě, jen za pomoci lucerniček kvůli intenzivnější atmosféře. Jelikož jde o prohlídku zahrnující dějiny jednotlivých prostor a Prahy celkově, legendy, duchařské povídky a paranormální investigace, prostředí získává úplně jiný rozměr z hlediska jeho působení na lidi. Člověk je ponořen do středověkých prostor, kde vidí před sebou jen pár osvětlených zdí a sloupů, původní dlažební ulice, zdi, kde jsou vyrytá jména vězňů, škrábance, vyryté letopočty ze sedmnáctého století, člověk si uvědomuje dějiny místa a empaticky se vciňuje do lidí z té doby, silnějšího ducha místa v těchto chvílích člověk jen tak nezažije. Svou roli zde hraje směs mnoha podnětů (ticho, tma, prázdné opuštěné prostory, které zpřístupníme večer jen pro omezený počet lidí). Prohlídky v podobném duchu budu realizovat na Pražském hradě po setmění. Stráže nás uzamknou ve dvorech a prostory budou jen pro nás, což také přidává duchu místa. Být někde ve velkém davu nebo sám je úplně jiný pocit. Místo je vnímáno dost odlišně. Noc má velkou sílu, místa jsou záhadnější, zajímavější, člověk cítí adrenalin z toho, že je obklopen tmou a neví, co může být poblíž, pocit nejistoty a noc nabízí perfektní prostředí pro anamorfózu. Ve tmě náš mozek tvoří obrazce, které nás matou, podivné útvary se mohou proměnit téměř na cokoli, co nás napadne (obličej, siluety, apod.). Tyto všechny elementy, které noc nabízí, tvoří úchvatnou atmosféru a Genia Loci města.

## MAPA ŘÍMA

Mapa Říma je velice rozmanitá, je obtížné zaměřit se jen na jednu věc. Prolíná se zde mnoho urbanistických plánů z různých období, vliv různých náboženských směrů, řady panovníků, kultur atd. Ale přesto zde vše funguje v dokonalé harmonii. Lze pozorovat stopy doby a kultury dávné Etrurie přes období Římské říše, středověku, renesance až po současno. Během své dlouhé historie si Řím vybudoval a ponechal jistý živelný charakter, který na lidi působí nadále velice podobným dojmem. Dá se říct, že jde o komplexní živý organismus, který námi manipuluje, ne jen my jím.

*„Vítř Východu vždy hladil Řím, skutečně zavanul údolím Tibery ještě předtím, než na „sedmi pahorcích“ vzniklo velké město s tímto názvem. Kouzlo a esoterické rituály těch „mysteriózních“ kultů, jak učenci definují starověké východní náboženství založené na „mystériu víry“, jsou typické pro starověkou babylonskou a egyptskou kulturu, ve věčném boji mezi Dobrem a Zlem. Dábel? Ten v Římě existoval ještě před papežstvím. Řím byl od starověku centrem pro šíření magie a astrologie Babyloňanů a Chaldeů. Ve středověku viděl zrod alchymie. Město Romula, cízarů a papežů, konečně učinilo od kolébky k zednářským obřadům, těch, kteří připomínají Egypt, a tudíž Východ. Je dostatečné identifikovat pevnou a neviditelnou šňůru, té magie a ezoteriky, která váže toto město a vzdálené země, jako je Indie véd a Brahmu, Persie, uctívačů hvězd, záhadné kultury Frýgie ve cti Velké Matky, bohyně mnoha tváří a jmen, stvořitelka lidí a zvířat. Řím je to orientální kouzlo plodné lásky.“<sup>6</sup>*

Z hlediska genia loci Říma, ve zdech a vzduchu Říma koluje energie, která v nás vzbuzuje pocity mystérie, skoky do různých dob, vidění mnoha možných událostí ve starých ulicích jako Via Appia, u fór apod. Není se čemu divit, takové pocity jsou pro každého návštěvníka ve věčném městě téměř automatické a přirozené. Autor této práce, který v tomto městě prožil část života, ví, že Řím, stejně jako jeho obyvatelé, má silný a ojedinělý charakter, který se v historii neustále opakuje. Řím je těžké místo na žití, charakter má krutý a jak lidé v

---

<sup>6</sup> SPOTO, Salvatore. *Roma esoterica: Un'affascinante lettura della storia della città eterna dalle origini divine alle influenze magiche orientali, dal misticismo filosofico alle iscrizioni della "Porta magica"*. Newton Compton. Ariccia (Řím): Biblioteca romana, Nr. 14, 2016, s. 9. ISBN 9788854188785.

dějinách Říma často říkávali a stále říkají, Řím je město, které neodpouští. Co učinilo Řím tak tvrdým „ambientem“? Jednoduše řečeno, zkušenosti a častý terč světa. Řím se nedá zcela ve všem oddělovat v lineárním čase, kultura, nikoli kultury tohoto města přetrvává dodnes v mnoha svých zvycích už od doby starověku a dál, až do současného Říma. Za to vděčí především síle tradice a přírodě na daném místě. Sardinie a některé regiony Itálie jako Friuli mají dialekty, které jsou téměř nezdeformovanou latinou, Římský vulgární dialekt je pokračování vulgární antické latiny. Zvyky, komunikace, hudba, gastronomie, celkově kultura není nějak drasticky pozměněna. Pointou je, že Římská historie jako jedna velká kultura dýchá nadále bez větších změn, až mimo čas. To je to, čím si město zasloužilo titul „Věčného“ města. Norberg-Schulz věčnost Říma označuje jako schopnost města sebeobnovování a ponechání si své identity.

*„Prozatím jsme tedy otázku genia loci nezodpověděli. Cítíme jeho silnou a „věčnou“ přítomnost, ale jak jej vysvětlit? Cenný přínos k jeho pochopení podali Kaschnitz von Weinberg a Kähler, kteří ale soustředili pozornost spíš na rozmanité projevy klasické architektury než na zkoumání charakteru Říma jako místa. Hluboký poetický popis Říma z fenomenologického hlediska najdeme v dílech H. P. L'Orange, který se nezabývá jednotlivými budovami, ale snaží se pochopit urbanistické prostředí jako celek. Římskou ulici charakterizuje takto: „...sám se sebou spokojený, uzavřený svět ulice je příznačným rysem starého Říma: ucelený svět, malý vesmír, Eden, z něhož je člověk severu vyhoštěn, řekl bych, idyla ulice. Dále popisuje konkrétní vlastnosti římské ulice, její uzavřenost a kontinuitu, k níž přispívají schodiště, předsazená před domovními vstupy, nepřítomnost chodníků, barvy a pachy i její pulsující a mnohotvárný život. Římská ulice domy neodděluje, ale naopak sjednocuje a vyvolává v člověku pocit, že se nachází uvnitř, byť byl venku. Ulice je „urbanistický interiér“, místo, kde v plném slova smyslu proudí život.“<sup>7</sup>*

Vraťme se zpět k mapě Říma a analyzujme strukturu jako celek. Jako jiná kolonizující římská města s ortogonálním tvarem a čistým řádem, se Řím liší tvarem, rozmanitější architekturou, oddělenými světy všeho možného druhu. Řím má v sobě prvky pohanské, křesťanské, židovské, etruské, arabské, egyptské, řecké, francouzské, zednářské, ezoterické a mnohé jiné. Po důkladných studiích mapy Říma, došel autor k závěru, že Řím je - jak v mapě, tak

---

<sup>7</sup> NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius Loci k fenomenologii architektury*. New York: Dokořán, 1979, s. 140., 142. ISBN 978-80-7363-303-5.

v reálném životě - přehlčen bohatou ezoterikou, symboly z mnoha kultur, zednářskými symboly. Záměrně uspořádané silnice tvořící znaky číslic, kterým mají rozumět jen někteří. Příkladem může být renesanční Náměstí lidu, kde leží kostel dvojčat. Ulice od náměstí směřují do tří delších cest, které v ptačí perspektivě tvoří trojzubec symbolizující Neptunův trojzubec. Každé město je jako kniha, dá se z něj vyčíst podstata, charakter, náboženství apod. Ale jelikož jsou dějiny Říma otázkou období od 21. dubna 753 př. n. l. (historické datum založení Říma) až do konce Římské říše 29. Května 476 n. l., poté nadále pokračující Svátá říše římská až do 6. Srpna 1806 s Františkem II, který se vzdal svého titulu kvůli nátlaku Napoleona, dále království, sjednocená Itálie Garibaldim od roku 1815, až po fašistickou Itálii v první polovině dvacátého století až k její finální Republice od roku 1946 dodnes. Řím je zde 2772 let a je to město s velkým politickým vlivem i v dnešním světě. A protože jsou tyto dějiny tak ohromné a komplikované, budeme se zde zaměřovat hlavně na starověk, kde pramení základy urbanismu, a budeme se věnovat mapě Říma jen v tomto období.

Začneme tedy od úplného počátku. Nejprve se zaměříme na geografické údaje Itálie, abychom správně urbanisticky analyzovali půdu, na které Řím stojí, a postupně se dopracujeme k tomu, jak a proč Řím vznikl a jak celkově postupně rostl.

Itálie se skládá z pohoří, kopců, sopek, údolí, plání, pobřeží jak skalnatých, tak písčinych a nechybí ani řeky a jezera. Když sledujeme mapu Itálie, vidíme, že pohoří se táhne od Alp podél středu celé Itálie, reliéf krajiny je tvořen pyramidovými kopci ve vnitrozemí, které se směrem dolů k moři svažují až do roviny. Což dává smysl. Vidíme tak, jak byla země mořem vytvořena, velké síly z obou stran země proti sobě hromadily písek a horstva se zvyšovala.

A samozřejmě celá země je obklopena mořem, to mělo pro budoucí království a říše velkou strategickou výhodu, co se týče nejen dobývání zemí, ale hlavně mezinárodního obchodování, což Itálii poskytovalo velké bohatství v průběhu velké části jejích dějin. Navíc je důležité konstatovat, že italská půda je velice úrodná, obsahuje mnoho minerálů, hodně za to vděčí sopečné aktivitě, která je produkuje.



Obrázek 33 „Geografická mapa Apeninského poloostrova“

*„co tohle všechno znamená, je to, že díky různorodé krajině Itálie vzešly různorodé komunity lidí. Vesnice vytvořené ranými osadníky využily výhody místního terénu a pozdější jejich vývoj je sjednocoval. Úrodné nížiny z nich mohly udělat farmáře, drsné vysočiny z nich mohly udělat pastevce a přístup k řekám a pobřeží z nich mohl udělat obchodníky. Zrod těchto komunit v tak rozmanité a široké škále prostředí mělo tudíž velký vliv na jejich různorodé kulturní a vojenské aktivity. Dalo by se také konstatovat, že fragmentovaná příroda italské krajiny nejenom pomohla vytvořit různorodost, ale přispěla do jisté míry k jejímu zachování,*

*díky relativně izolovaným komunitám. Například když se podíváme na Itálii v době založení Říma, vidíme širokou škálu kulturních a lingvistických skupin. Během let migrace a kolonizování dále přispěly ke komplexnosti politického prostředí. Z této směsice lidí si Řím vybudoval své impérium. Zaměřím se nyní na hlavní téma této části, jak k tomu došlo. Zprvu byl Řím kolekcí Italických rodin obývajících přístřešky a příbytky, které se rozprostíraly na svazích podél řeky Tibery. Archeologové potvrdili, že zde bylo několik nezávislých vesniček s dřevěnými palisádami, které se pomalu během času rozšiřovaly. Ačkoli evidentně mezi nimi vznikaly konflikty, jejich obyvatelé se naučili rychle spolu koexistovat a navzájem se chránili. Spojení takovýchto vesniček se vyskytovalo poměrně často.”<sup>8</sup>*

Tato kolekce vesnic kolem slavných sedmi pahorků Říma (Aventin, Kapitol, Caelius, Esquilin, Palatin, Kvirinál a Viminál) i dále podél Tibery, začala spolupracovat, obyvatelé začali společně budovat mosty, na místě vzniklo centrum obchodování, vytvořili komunální pohřebiště, sdíleli náboženské ceremonie a byla založena vláda. To samé se dělo v samý čas na mnoha jiných částech Itálie, protože komunit bylo mnoho po celé zemi. Můžeme si vytvořit představu, jak budoucí město nejspíše vypadalo, Řím byl zprvu shluk ve tvaru nudle či jako buňka améby, kvůli všem těm spojeným okolním vesničkám. Postupem času, na začátku šestého a sedmého století před naším letopočtem, se Řím spojoval s dalšími vesnicemi či obcemi. Probíhalo i válčení klanů, toto dobývání se odehrávalo většinou za účelem získání nové půdy a kořisti. Je historicky písemně doloženo, že první obec, která padla a byla dobytá Římem, je nedaleká Caenina, první triumf krále Romula, který zabil krále Caeniny. Poté si podrobili Antemnae a poté Fidenae. Všechny tyto první dobyté obce získaly římské občanství a občanům byly dány také různé výhody, co se týče získání půdy k užívání a jiné.

---

<sup>8</sup> *The Rise of Rome - How Italy Was Conquered* [online]. USA, 2018 [cit. 2018-11-04]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=opT5Ux6pM-8>



Obrázek 34 „Řím a okolní vesnice“



Obrázek 35 „Řím a okolní vesnice II“

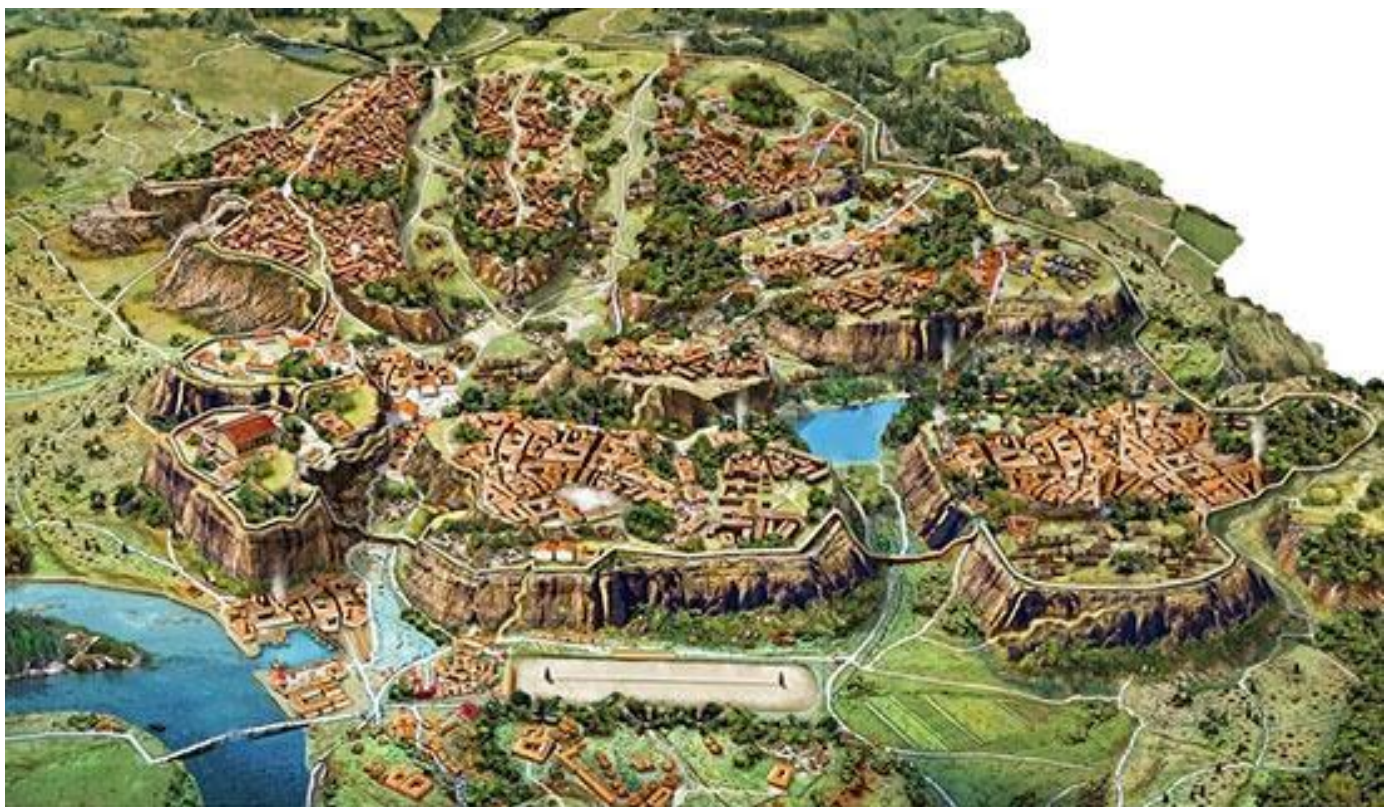


Obrázek 36 „Římské vesnice“

Město Řím prozatím nemělo tu slavnou ortogonální strukturu města, protože zde šlo ještě o pouhé vesnice, které se původně neplánovaly spojit. Co měly ale společné, byl jazyk a tradice. Jelikož nedaleko je Etrurie v Toskánsku, která je velice stará a mocná, Řím převzal mnoho od Etrusků, co se týče urbanismu a architektury, a proto během času mělo město v sobě několik plánů z více civilizací, a proto je tak specifické. Jak je známo, Řím byl



Obrázek 37 „Římské pahorky“



Obrázek 38 „Římské pahorky II“

založen na Palatinu a oblast Říma byla velice strategickým místem, protože na tomto místě šlo přiblížit se k němu jen přes jeden slavný brod, jinak byl Řím ideálně chráněn a izolován všemi pahorky. Řím převzal mnoho od Řeků během dobývání Řecka, a jelikož před Římem Řecko mělo dobyté velké území Středomoří, velkou část Itálie a Sicílie, jejich kultura už tam dávno působila. Nemohu opomenout i legendu o Aeneovi, z eposu Aeneis od Vergilia, kterému bohové nařídili, ať uprchne z Trojské války, nashromáždil skupinu, obecně známou jako Aeneidové, usídlil se v Itálii, kterou objevil a jsou tudíž považováni za předky Římanů. A Trója je považována za město, které bylo v minulosti osídlené jedním z řeckých kmenů, Aiólů.

*„Řím? Trojské děvče, melancholické a romantické, křehké jako mořská lilie, ale natolik silné, že by ovládlo lidi. Ona uměla užívat umění magie, tu magii lásky. Stésichoros je řecko-sicilský básník z VI. století př. n. l., díky některým fragmentům jeho veršů máme možnost opět si prožít dalekou epochu této dívky. Řím je trojské děvče, které ve vleku Aenea a dalších uprchlíků ze zkázy Tróje, plulo mnoho let po moři a hledalo pohostinnou zemi. Jednoho dne uvěřilo, že ji našlo: je to klidná pláž, u ústí řeky, ohraničená zelení lesa a nedaleko od koruny zelených pahorků.“<sup>9</sup>*

Dějiny věčného města jsou velice ohromné a náročné, proto se dále přesuneme o šest set let dále až k císaři Augustovi, abychom zde viděli pravou podstatu a bohatost Římského urbanismu a čím přispěl pro naší současnou společnost.

---

<sup>9</sup> SPOTO, Salvatore. *Roma esoterica: Un'affascinante lettura della storia della città eterna dalle origini divine alle influenze magiche orientali, dal misticismo filosofico alle iscrizioni della "Porta magica"*. Newton Compton. Ariccia (Řím): Biblioteca romana, Nr. 14, 2016, s. 9., 10. ISBN 9788854188785.

## AUGUSTŮV ŘÍM 27 PŘ. N. L. - 14 N. L.

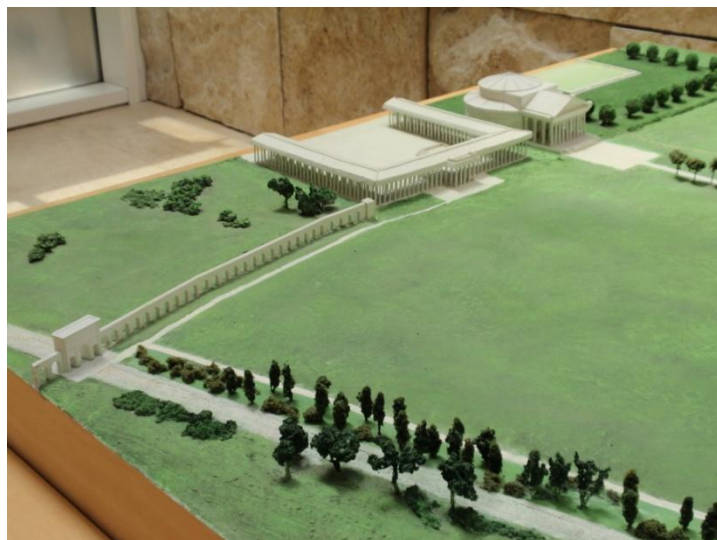
Proč ze všech římských dob se diplomová práce bude věnovat právě době císaře Augusta? Jak už víme, hlavní téma je urbanismus a Řím samotný se v době prvního římského císaře dramaticky proměňoval, jde až o zcela jiný pohled, přestavbu, a dokonce i o lidskou transformaci krajiny, která se ne všude korektně zmiňuje. Tato doba bude ideální k analyzování základních principů urbanizace a jejich možností i vlivů Řecka na Řím. Řím se podle historiků v době během života a smrti Gaia Julia Césara dost vymyká typické představě vzhledu Říma, nešlo v té době o krásné monumentální, ozdobné ani velké město, spíše naopak. Řím v této době nepůsobil velice reprezentativně jako hlavní město republiky. Řím měl zčásti esteticky upravené fórum, hlavní náměstí, které bylo centrálním bodem města, místo, kde se většina občanů scházela a chodila si pro denní novinky. Řím ovládalo několik desítek bohatých římských rodin, které proti sobě soupeřily a válčily, Řím v této době neměl ani arénu, kde by občané mohli chodit za zábavou, přesněji arénu si lidé tvořili kdekoliv, kde byl prostor, tudíž na náměstí a v různých čtvrtích, kde se události místo přizpůsobilo na dočasnou dobu.

*„Snaha o co největší využití území vedla k tomu, že se domy stavěly na jakémkoliv volném místě i podél Tibery a na ostrovech, kde pravidelně trpěly záplavami. Pouze Palatín a fóra byly z požárních důvodů odděleny od běžného zastavění vysokou zdí, avšak jinak se vícepatrové domy tlačily i mezi veřejné budovy, kolem Kapitolu, Pantheonu a všude jinde. Společenským i prostorovým těžištěm Říma byla fóra, mající původně obdobný účel tržního prostoru a shromáždění občanů jako řecké agory. Postupně však se římská fóra na rozdíl od agór měnila v prostory, vyjadřující moc a význam státu a jeho vladařů.“*

Martovo pole, jak už slyšíte v názvu, bylo jen pole, kde synové Marsu (vojsko) chodilo cvičit. Zde ještě před Augustem nestála jediná budova. „*Martovo pole, využívané pro sněmy, závody, hry a další shromáždění.*“



Obrázek 39 „*Martovo pole za císaře Augusta, jeho mauzoleum a Ara Pacis v Muzeu Ara Pacis v Říme*“



Obrázek 40 „*Martovo pole za císaře Augusta, jeho mauzoleum a Ara Pacis v Muzeu Ara Pacis v Říme II*“

Řím se v této době též podstatně lišil tím, že kriminalita byla na ulicích minimální, a to díky centralizaci města, kterou zavedl Julius César. Po jeho smrti se vraždění na ulicích vrátilo, a to i za světla. Augustus je známý svým citátem „*Našel jsem Řím, město cihel a odešel jsem z Říma, z města mramoru*“. Po druhém triumvirátu, při kterém Oktavián (Augustus), Lepidus a Marcus Antonius si rozdělili Řím na tři území (Západ a Řím pro Augusta, Východ pro Antonia a Afrika pro Lepida). Po této dohodě, kdy se Augustus mohl samotně věnovat Římu a kdy porazil svého protivníka Marca Antonia v Alexandrii, začal vládnout celé říši a proměňovat Věčné město. Vizuálně se Řím zcela změnil, zavedl se nový systém okresů, Augustův věrný přítel Agrippa proměnil tvar řeky Tibery, v oblasti od Martova pole k Pantheonu, aby řeku přizpůsobili podle budoucích urbanistických plánů.

*„Bylo by nemožné oddělit starý Řím od římských lázní. Použití veřejných lázní bylo příjemností a odpočinkem, které bylo dostupné pro celou populaci. V roce 33 př. n. l. Agrippa, pravá ruka Augusta, chtěl koncentrovat svou magistraturu budováním těchto lázní a trval na tom, aby vstupy byly zadarmo. Tento princip se od té doby stal pravidlem pro všechny ostatní císařské lázně, které by byly v budoucnu otevřeny. Zde uprostřed obrázku jsou koupele Agrippy a obrovský venkovní bazén v centru vlevo od obrázku.“<sup>10</sup>*



Obrázek 41 „Agrippovi lázně“

V Itálii už od prvních zmínek o usedlostech, například oblast Benátek (Veneto), která se datuje někdy kolem 10 000 let př. n. l., už v té době bylo běžné vysušovat půdu pro budoucí stavby a urbanizaci. Italové praktikovali vysušování země i později v Římě. Důvod proč Benátské náměstí v Římě se jmenuje Benátské, je právě kvůli tomu, že budoucí náměstí byla dříve bažina, kterou lidé vysušili. To samé za doby Vespasiana v roce 72, kdy se začalo poprvé stavět Koloseum, přesněji Flaviiovský amfiteátr. V tomto místě stálo dříve umělé obdélníkové jezírko, které si nechal vytvořit císař Nero. Později za Vespasiána ho vysušili a zbylý důlek byl základní platformou, kde se stavěl budoucí Flaviův Amfiteátr. Ušetřili tím čas na vykopávání země.

Kopce Quirinale a Campidoglio byly původně spojené, ale nechal se mezi nimi vykopat průchod na novou cestu, to samé u kopců Esquilino a Palatino. Mezi nimi si nechal Nero

<sup>10</sup> *Maquettes-historiques* [online]. [cit. 2019-03-03]. Dostupné z: <https://www.maquettes-historiques.net/P23.html>

vykopat prostor na palác. Zavedly se akvadukty, systém celoměstského přívodu vody do kašen, fontán apod. Byly vybudovány nové chrámy, město rychle bohatlo a prosperovalo, stalo se vzorovým hlavním imperiálním městem. Toto vše je jen pár zmínek o způsobech urbanizace v Římě, kde vidíme, jak moc se krajina proměňovala a nelze tedy porovnávat současnou mapu s historickou.

Co se týče mapy, ta se proměňuje neustále i v současné době. Řím prochází jistou renesancí v struktuře města a ne jen novými moderními projekty, ale návratem ke starým palácům, které se momentálně odkrývají. Archeologové dávají dohromady sloupy paláců u Trajánova fóra, pod travou v Benátském náměstí objevili celé auditorium, které se plánuje přivést na světlo a tím se změnil zdejší zelený travnatý prostor, chrám Oktávie se restauruje a dává dohromady u židovského ghetta apod. Podle zpráv archeologů pracujících v Římě se zde nalézají denně prvky v počtu pět tisíc kusů pozůstatků z antických budov. Tudíž jde o Řím, který je neustále vzdělávací, je zde vždy něco k objevení a modeluje se struktura města v takové míře, že brzy prodávané turistické pohledy budou vypadat distinktivně odlišně.

## UMĚLCI ZABÝVAJÍCÍ SE TÉMATIKOU URBANISMU

V této kapitole se budu zaměřovat především na současné umění, umělce, kteří ve svých dílech či námětech pracují s tématem urbanismu, urbanistického plánování, architektury, řeší problematiku současného soužití ve městech, jak v něm fungujeme, jednotlivé charakteristiky města a jejich role, jak se díky věcem, které nás obklopují, chováme - tudíž i psychologickou stránkou města.

V současnosti se toto téma čím dál tím více řeší ve vizuálním umění, příčinou toho je dnešní roztržitá společnost, růst měst, ekonomika, problematika migrantů, ekologické diskuze, regulace EU, mnohá referenda, otázky, jak využívat prostory měst. Například v Praze, zda si má zachovat velké množství zeleně, nebo se má využít k výstavbě nových developerských projektů. Ničíme tím estetiku historického města, je opravdu potřeba zaplnit každé prázdné místo?

V dnešním uměleckém světě můžeme narazit na velký počet umělců, kteří se zajímají o strukturu města, obytnou sociální síť, kde trávíme veškerý náš čas, studují malou obytnou buňku či komplex, kde se nachází velký počet pracovišť, domů, restaurací, institucí hierarchicky seřazených dle jejich důležitosti, obchodních center, ulic, dálnic, míst určených k zábavě apod.

### UMĚLCI A VÝSTAVY

*„Urbanismus je meditace a snění, analýza a argument, prostor pro rozhořčení a rozjímání. Množství uměleckých vizí současně přináší neklidné a oživující pohledy na minulost, přítomnost a budoucnost amerických měst.“*

Tento citát z úvodního textu výstavy Urban Planning: Art and the City 1967 - 2017, která byla zahájena pátého května roku 2017 a zorganizovaná Kelly Shindlerovou v muzeu současného umění v St. Louis v USA, poukazuje na společném náměty urbanismu v USA několika

zúčastněných umělců. Jde zcela o dobrý příklad, jak současní umělci využívají individuálně téma urbanismu skrze několik médií ve vizuálním umění.

*Urban Planning: Art and the City 1967–2017* zahrnuje výtvarná díla následně zmíněných umělců: Robert Adams, Edgar Arcenaux, Mark Bradford, Juan William Chavez, Agnes Denes, Abigail DeVille, Kevin Jerome Everson, Cyprien Gaillard, Theaster Gates, Dan Graham, David Hartt, Zoe Leonard, Glenn Ligon, Josiah McElheny, Catherine Opie, Robert Overby, Michael Rakowitz, Martha Rosler, Ed Ruscha, Gary Simmons, Robert Smithson, Maya Stovall, Oscar Tuazon, and Sara VanDerBeek.

Těchto dvacet čtyři umělců reaguje na sociální, politické, ekonomické a environmentální dopady rozvoje měst ve Spojených státech. „*Městské plánování zkoumá významné sociální změny - hnutí občanských práv, gentrifikaci, postindustrializaci, bílý útěk, vyprazdňování amerických měst a rozšíření předměstí - prostřednictvím různých médií, včetně sochařství, kreslení, fotografování, pohyblivé obrazy, a instalace. Spíše než představovat definitivní historickou trajektorii, výstava zahrnuje ruminativní a introspektivní přístup, který prochází časem a místem k tomu, aby se dotkl situací a témat od sociopolitického až po hluboce osobní, a to skrze objektiv uměleckého pozorování.*“<sup>11</sup>



Obrázek 42 „*Wheatfield - A Confrontation, 1982-7, Agnes Denes*“

<sup>11</sup> *Urban Planning: Art and the City 1967–2017* [online]. , 1 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <https://camstl.org/exhibitions/https://camstl.org/exhibitions/urban-planning-art-and-the-city-1967-2017/-planning-art-and-the-city-1967-2017/>

Z velké části výstavy, umělci používají fotografii jako nástroj pro dokumentování rychle se měnícího národa. Černobílé letecké fotografie Edena Ruscha z parkovišť Los Angeles (1967), stejně jako snímky z řady Freeway (1994) Catherine Opie, chladně odrážejí neomezené násilí na přírodní krajinu díky vzestupu americké automobilové kultury. Naproti tomu Sara VanDerBeek a Edgar Arceneaux transformují obrazy Detroitu – amerického symbolu pro městský úpadek - přepracovávají je do rozsáhlých kompozic (ve fotografii a kresbě), které uvolňují vyvrhelské město a nabízejí čerstvé, dokonce i fantastické perspektivy jeho vyvíjející se sociální struktury.



*Obrázek 43 „Prostory galerie současného umění v St. Louis“*

Sochařina přináší témata výstavy v trojrozměrné podobě. Mnoho z těchto tvrdých kritiků vykazuje materiálovou hravost, jako s revizí studené modernistické architektury Josiahem McElhenyho a rekonstrukcí renomovaného Michaela Rakowitze o neslavném projektu bydlení Pruitt-Igoe, jako obrovské nafukovací interaktivní hračky. Struktura Oscara Tuazona, vytvořená speciálně pro výstavu, poskytuje dočasné bydlení v galeriích a nabízí divákům prostor jak pro kontemplaci, tak pro setkání.

Urbanizmus dále rozpracovává svá různá narativní vlákna prostřednictvím několika pohyblivých obrazových děl. Impozitáž na veřejném bydlení v Glasgowu je vidět a vyslechnout ve videu Pruitt Igoe Falls (2009) od Cypriena Gaillarda, zatímco filmy Emergency Needs (2007) Kevin Jerome Eversona se zmiňují o tiskové konferenci, kterou uspořádal první afroamerický starosta v Clevelandu po vypuknutí nepokojů v roce 1968. Republic (2014), David Hartt, bezproblémově svádí obrazy městského života v Detroitu a Aténách v Řecku, aby prozkoumali jejich spojení v pravém příběhu Constantina Doxiadise, který navrhl nerealizované hlavní plány pro obě města.



Obrázek 44 „Wheatfield - A Confrontation, 1982-7, Agnes Denes II”



Obrázek 45 „Abigail DeVille, St. Louis Blues, pohled na instalaci”

Mnoho z prací na výstavě poskytuje sdělení o tom, kde a jak lidé žijí ve Spojených státech. Mezi první patří Dan Grahamova fotografická typologie příměstských bytů v jeho literatuře Homes for America z roku 1971 a několik fotografií od Roberta Adamsa, které se zabývají psychologickými důsledky rozpadu Colorada v šedesátých a sedmdesátých letech. Glenn Ligonova nástěnná silikonová výstava v New Yorku (2007) odhaluje gentifikaci jako útok na afroamerické čtvrti a Mark Bradford vytváří strašidelné leptání, palimpsest obchodních plakátů pocházejících z Los Angeles, které odrážejí klíčové neformální ekonomiky oblasti.

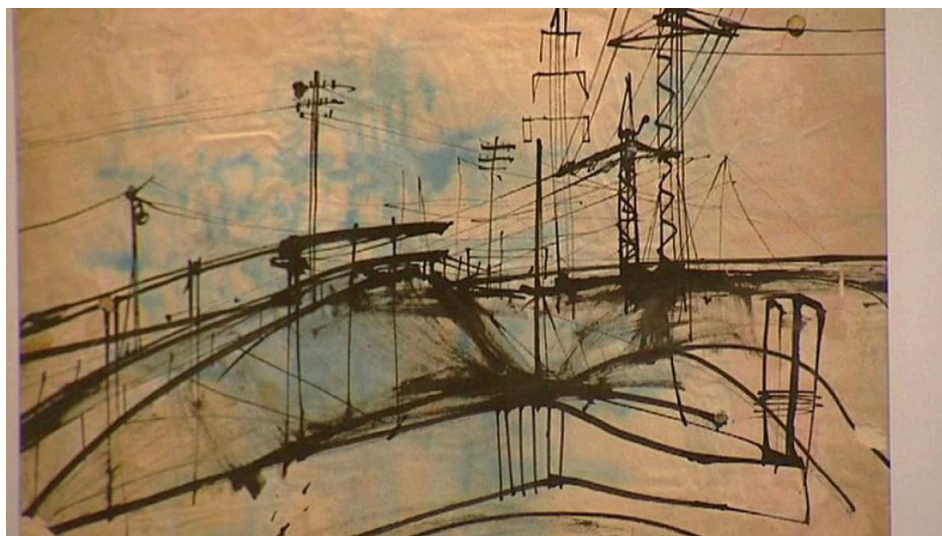
St. Louis poskytuje linku pro plánování měst. Místo narození národního dálničního systému, domov Gateway Arch, město, které nadále prožívá vlastní sociální a ekologické narušení, rasové násilí a hospodářské konflikty - St. Louis se spojuje s analogickými městskými centry v celé zemi. S využitím shromážděných detritus z celého města, Abigail DeVille vytváří monumentální, nové místo-specifické instalace pro muzeum.

Její akt vycytávání, recyklace a transformace slouží jako výrazná metafora celé výstavy - tvůrčí akt vůle a představivosti; obnovovací, nadějná síla.

Jako další příklad výstav, tentokrát v naší domovině, výstava Urbanismus v umění v galerii Beseda v Ostravě v roce 2012 představovala dva umělce, staršího Svatoslava Böhma a mladou umělkyni Lucii Jindrák Skřivánkovou, absolventku pražské výtvarné akademie z ateliéru Michaela Rittsteina. Zajímala se o architekturu v užité malbě, když se k tomu dopracovala, zjistila, jak si architektura s přírodou velice konkurují, což je pro nás nebezpečné. Jeden z jejích souborů děl zvané Brazil, tvoří napětí mezi přírodou a architekturou, což je základní motiv její práce. Materiál k ní nasbírala při svých cestách po Brazílii. Ovlivněna fotografiemi, vzpomínkami a pocity z míst namalovala na plátne svoji vizi.



*Obrázek 46 „Pták, Brazílie, Lucie Jindrák Skřivánková, 2014“*



*Obrázek 47 „Ostravsko, Svatoslav Böhme, cca 60. léta“*

Co se týče Svatoslava Böhma, ten vystavil své kresby zobrazující průmyslové krajiny Ostravska a Karvinska z padesátých a šedesátých let dvacátého století. U jeho prací jsou zde vidět hlavně železné stavby v krajině, černá tuš na tmavším papíře působí dosti ponuře, je zde velice dobře vystižená atmosféra průmyslové Ostravy.

Také nesmím zapomenout zmínit úchvatnou výstavu zvaná MODEL v Rudolfinu z roku 2015, kde zde vystavovali známí zahraniční i čeští umělci světového významu, Thomas Demand, Lorenz Estermann, Antony Gormley, Mariele Neudecker, Julian Opie, Jaroslav Róna, Tom Sachs, Pavla Sceranková, Thomas Schütte a Rachel Whiteread. Výstava byla sestavena hlavně z objektů, fantazijních modelů budov. Měl jsem tu možnost navštívit tuto výstavu dvakrát a díla autorů mě velice inspirovala. Později v didaktické části se ještě vrátím k jednomu ze zmíněných umělců, jehož práce jsem využil jako inspiraci pro didaktické úkoly pro žáky ZŠ a SŠ. Tato výstava nabízela široký pohled na různé architektonické návrhy pozoruhodných budov. Velice zde dobře souzněly fiktivní továrenské budovy Jaroslava Róny a budovy Lorenze Estermana a Thomase Schütteho. Mají velice podobného ducha.

Když se vrátíme zpět k Římu a k jeho důležitosti a vlivu na urbanismus, vidíme, jak je toto město často uváděno v dílech. Jedním takovým příkladem, navíc ze slavné přehlídky současného umění v Benátkách La Biennale z roku 2008, je projekt Roma interotta (Narušený Řím) spravovaný architektem Prof. Arch. Alessandro Camiz, Ph. D., který se tématikou urbanismu zabývá, a psal o ní svojí disertační práci na Univerzitě La Sapienza v Římě. Přesněji se zabýval středověkými městy.

*„O třicet let později Benátská Biennale opět zahájila hru rozšiřující horizont městských hranic na ty metropolitní oblasti: tvůrčí trasa najde představivost. Aaron Betsky, chtěl navrhnout, že by se umístily kresby „Narušeného Říma“ v prvním sále dělostřelectva v Arsenale, jako premise výstavy „Uneternal City“, třicet let poté, kdy byla poprvé výstava „Narušený Řím“ zveřejněna. V této sekci se objevuje dvanáct studií architektury, v nichž je zahrnuto pět Italů, čtyři Evropani a tři Američané. Tito umělci byli vyzváni, aby navrhli nové nástroje či nápady pro urbanistický projekt v metropoli Říma, v duchu výstavy Piera Sartoga v Trajánských tržnicích v Římě z roku 1978. Tato expozice byla zařazena do série výstav, zaměřených na budování dialogu mezi architekturou a současným uměním, navržená Pierem Sartogaem ve spolupráci s Achillem Bonitem Olivou a s mezinárodními uměleckými zasedáními, mezi něž*

patří „Contemporary“ (Řím, 1974 ), „Mio Amore“ (Montepulciano 1970), „Vitalità del Negativo“ (Řím, 1970), a zcela jistě představuje výmluvný příklad moderního projektu se silnou kontinuitou s minulostí. „Chcete-li zjistit nové scénáře, jako je cítit se doma v divokém vývoji, co bylo kdysi město, je dnes zmatené městské teritorium, musíme tak objevit a přehodnotit minulost, ze které se zdánlivě neúprosně, vytvořil“.<sup>12</sup>



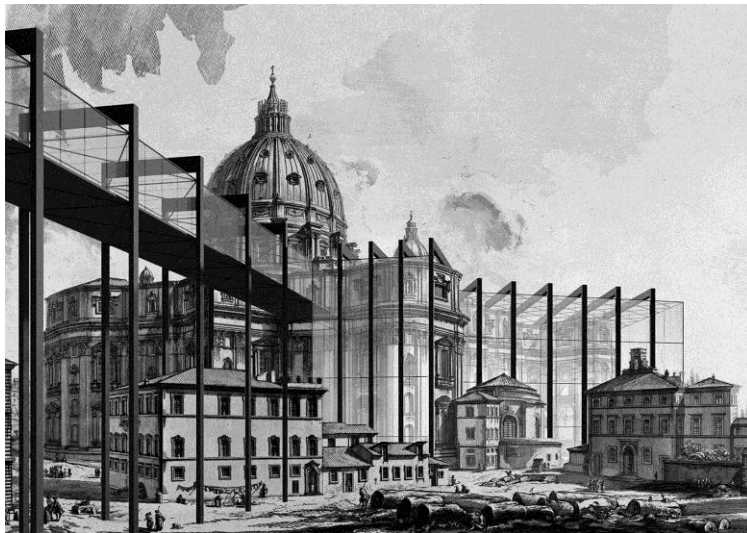
Obrázek 48 „Roma interrotta, Nollho mapa“



Obrázek 49 „Roma interrotta, Colin Rowe a Antoine Grumbach“

---

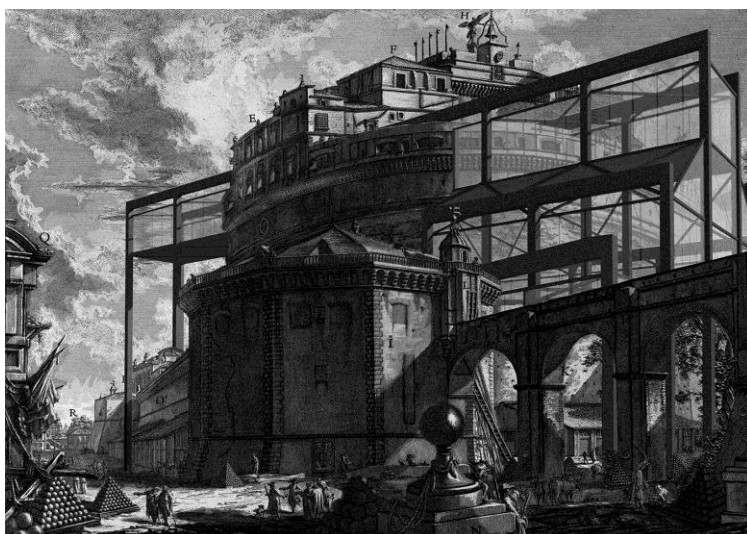
<sup>12</sup> A. Camiz, "Roma interrotta" alla Biennale di Venezia. 11. Mostra Internazionale di Architettura. *Academia* [online]. Benátky, 2008, 2008 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: [http://www.academia.edu/1122422/A.\\_Camiz\\_Roma\\_interrotta\\_alla\\_Biennale\\_di\\_Venezia.\\_11.\\_Mostra\\_Internazionale\\_di\\_Architettura](http://www.academia.edu/1122422/A._Camiz_Roma_interrotta_alla_Biennale_di_Venezia._11._Mostra_Internazionale_di_Architettura)



Obrázek 50 „Veduta Sartoga”



Obrázek 51 „Veduta Sartoga II”



Obrázek 52 „Veduta Sartoga III”

Soubor „Narušený Řím - Uneternal City“, se vrací se silnou myšlenkou „téma uvědomující přidání pre-existující prostorové / figurativní jednoty“. Výstava „Narušený Řím“ se stala opravdovou zakořeněnou ikonou městského projektu v jeho historickém kontextu, byl to inovativní projekt navržený Pierem Sartogou v roce 1978, podporován mezinárodním zasedáním umělců, kterého se zúčastnilo dvanáct významných mezinárodních architektů přizvaných konfigurovat „Nový Řím“ zasahující do historického jádra města.

Projekt z roku 1978 zkoumal mapu Říma od Gianbattisty Nolliho, poslední velkou kresbu urbanismu města a vyzval lidi, aby znovu vytvořili Řím od nuly, jako kdyby nenastala žádná městská transformace a následně sjednocení Itálie, fašistický režim a poválečná spekulace o budovách. Z projektů dvanácti pozvaných architektů: Piero Sartogo, Dardi, Antoine Grumbach, James Stirling, Paul portugalských, Romaldo Giurgola, Robert Venturi, Colin Rowe, Michael Graves, Leon Krier, Aldo Rossi, Robert Krier, byla zřízena v roce 1978 výstava v Trajánských tržnicích v Římě spolu s konferencí nazvanou „Řím-budoucí město“.

„Narušený Řím“ se stal, spolu s mapou Nolliho v průběhu času opravdovým emblemem školy, a to nemluvě o mezinárodní výstavní působnosti, která se dotkla mimo jiné prestižní události, jako jsou Cooper Hewitt Museum v New Yorku, Architectural Association

v Londýně, Centre Georges Pompidou v Paříži a v centru soudobé kultury v Barceloně.

Kombinace těchto dvou výstav, zavedená v Arsenale, je významná pocta výstavy z roku 1978. Po skončení výstavy se díla přesunula do galerie MAXXI, kde jsou nyní stálou sbírkou.

Jako poslední příklad zmíním stručně několik osobností ze současného umění, které se také tematikou urbanismu věnují.

## SOUČASNÍ ČEŠTÍ UMĚLCI

Lukáš Machalický - „V celé řadě svých ranějších projektů Machalický zpracovává svou osobní zkušenost s urbanismem či architekturou. Například v projektu TDK (2008) reflektuje debatu kolem zrušení budovy Ještěd ve prospěch nového obchodu. V díle „Podle plánu“ (2009) navozuje souvislosti mezi herním systémem křížovky a plánováním města. Staví paralelu mezi jazykovým kontextem, či textovou posloupností, a nutností uvědomovat si komplexitu jevů při budování veřejného prostoru. V díle Tetris (2007) použil rozmístění modelu domů jako půdorys pole pro hru tetris. Jeho videoinstalace vnesla do komercí a vizuálními znaky zaneseného prostranství nový obsah.“<sup>13</sup>



Obrázek 53 „Tetris, Machalický“

Matěj Al-Ali - otevírá otázky mimo jiné na kreativní roli současné architektury a naopak, práce s betonem, otázky po fungování plánování urbanistických situací ve městě. Svě vize projektuje skrze performance, multimediální objekty a videa. Věnuje se současné společenské struktuře měst a žití v nich.

---

<sup>13</sup> Lukáš Machalický [online]. 2011 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/lukas-machalicky-4139/>

*„společný projekt Matěje Al-Aliho, Petra Duba a Tomáše Moravce Stezka odvahy (2012) odhaluje vnitřní strukturu problematiky na konkrétních reáliích. Výstupem projektu byla intervence do typického pražského předměstí. Třináct instalovaných tabulí s teoretickými texty o současném urbanismu se spojilo v „naučnou stezku“. Záchytné body architektonické vycházky tak poskytují konfrontaci teoretické roviny s praktickými ukázkami zástavby. Otázkami fungování a plánování urbanistických situací ve městě se zabývají i další Al-Aliho projekty Handle with care and criticism (2014) a Panic room (2014). Panic room sestává z několika soustav šedých betonových tvárníc, které evokují stav staveniště před započítím stavby. I když je to syrový stavební materiál, samotné bloky připomínají architektonické modely. Dají se tedy vnímat jako prostředek i cíl, a tím otevírají otázky mimo jiné na kreativní roli současné architektury a naopak, její standardizaci.“<sup>14</sup>*



**Obrázek 54 „Stezka odvahy, Matěj Al-Ali, 2012**

---

<sup>14</sup> FEKETE, František. *Matěj Al-Ali* [online]. 2015 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/matej-al-ali-108559/>

Tomáš Moravec - Tomáš Moravec se ve svých dílech hodně zabývá novými vizemi prostorových a situačních designů, v práci v prostoru nezasahuje drasticky do vzhledu veřejného prostranství, spíše jde o jemné odchylky v prostoru, které už u něj mění jeho pohled na dané místo. V některých z jeho projektů spolupracuje s Al-Alim. „*Veřejný prostor pro něj reprezentuje myšlenkovou situaci, která je chápána stereotypně ve své neměnné funkci a Moravec ji svými zásahy dekonstruuje. Ve starší práci Nalajnováno (2008) kupříkladu přetvářel slepé a nevyužívané travnaté plochy ve fotbalová hřiště. Performance Situace (2008), kterou Moravec realizoval v rámci své stáže v Bratislavě, spočívala v iluzivní změně prostoru za pomoci maskování světla z projektoru.*“<sup>15</sup>



Obrázek 55 „Performance Situace, Bratislava, 2008“

<sup>15</sup> FEKETE, František. *Tomáš Moravec: O umělci* [online]. 2017 [cit. 2019-03-19]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/tomas-moravec-108656/>

Dominik Lang - Hra s prostorem, mystifikuje jednoduchými zásahy (pomyslným rozšířením profesorského sboru pomocí nových přihrádek na poštu, instalováním retardéru do prostoru vrátnice, nebo sušícího se prádla v okně toalet). Zajímají ho procesy vzniku věcí, které nás obklopují v každodenním životě a ty pak dotváří a proměňuje v podobě instalací a akcí. Pokud jde o prostor, hodně ho přitahuje galerijní prostor a jakými možnými způsoby se dá využívat. To též spadá pod urbanismus, protože zkouší možnosti užívání prostor vytvořených lidmi, které jsou určeny pro lidi a jejich aktivity. Právě ty nečekané či náhodné proměny a „narušení“ míst v nás vzbuzují mnoho otázek a podobně jako u norské umělkyně Marte Eknæsové, o které budu mluvit později, ukazuje naše chování v městském prostředí. To, jak se v prostoru pohybujeme, co za sebou zanecháváme za defekty, části míst, které nás více přitahují než ty druhé apod. *„Jeho nenápadné intervence problematizují samotný prostor galerie (Chatová osada, VAU!, 108,658245 m3), nebo nabourávají divákovo očekávání galerie, jakožto neutrální „vitríny“ na umění (Altán Klamovka, Česká republika). Ve výstavním projektu Udělali jsme téměř všechno pro změnu řeší výstavní proces jako souhru institucionalizovaných rolí (kurátora, architekta výstavy, teoretika atd.).“<sup>16</sup>*



Obrázek 56 „Prostorová představivost, 2006“

<sup>16</sup> ŠTEFKOVÁ, Zuzana. Dominik Lang: O umělci [online]. 2006 [cit. 2019-03-19]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dominik-lang-1403/>

Jan Fabián - Práce s prostorem, s objekty, architekturou, designem a digitálním obrazem. Časté téma je životní prostředí. V mnoha projektech naráží na ekologickou neudržitelnost. Toto téma nejčastěji projektuje do instalací. Mezi takové instalace patří projekt z roku 2008, kdy Fabián jemným zásahem do veřejného prostoru umístil do parku sochu kompostu. Poté využil telefonní budku jako kompostér a vyplnil ji bioodpadem. Bioodpad mohli diváci vidět skrze sklo. Celý tento akt hodnotila veřejnost jako nevhodný, i když šlo o pozitivní a přirozený akt (recyklace). Jako další z Fabiánových děl s ekologickým podtextem byla performance Socha zácpy, kterou realizoval v roce 2009 v Praze v průjezdu Školská 28. Zde vyzval velký počet majitelů automobilů, aby vyplnili vjezd do dvora a simulovali tak skutečné zácpy, včetně běžících motorů.

*„U prostorových věcí mne zajímá otázka prostorů a poloprostorů a jejich úplné vymizení, nejen "do prostoru" ale i "v čase"...“ (Jan Fabián, 2014)<sup>17</sup>*



*Obrázek 57 „Zkušnost s kachnami, slepicemi a prasetem, 2000“*

---

<sup>17</sup> BYTELOVÁ, Denisa. *Jan Fabián: O umělci* [online]. 2014 [cit. 2019-03-19]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/jan-fabian-4983/>

Markéta Kinterová - site specific fotografie, fotky ve městě (nevíme, zda jde o snímky večerních zpráv, průmyslové kamery nebo filmu), v nás vyvolávají nejistotu a znepokojují neschopností rozlišit realitu od fikce. Podobné u Zwakmana v atmosféře. (viz na další stránce) Sleduje všední banální realitu ve městech a tudíž behaviorální stránku lidí ve městech.



Obrázek 58 „Dvě fotky, 2011“



Obrázek 59 „Dvě fotky, 2011 II“



Obrázek 60 „Bez názvu (výběr), 2004“

## ZAHRANIČNÍ UMĚLCI

Lorenz Estermann - Zkoumá opuštěná a zapomenutá místa v urbanistickém prostoru (venkov, úhor). Umělec čerpá motivy pro svou fotografii a jeho architektonické modely hlavně ze svých cest po střední a východní Evropě (často bral inspiraci z předměstí a z industriálních zón). Jeho oblíbené nalezené předměty jsou obvykle většinou zatracené v temnotě: autobusové stanice a chatky, přístřešky. Umělec fotí tyto architektonické předměty, kreslí nebo maluje na ně a později vytvoří trojdimenzionální modely z kartónu, překližky, za použití vodových barev. Tyto práce kolísají mezi malbou, sochařinou, fotografií a architekturou.

Lorenz Estermann vrhá vtípný pohled na naši současnou konzumní a luxusní společnost. Jeho práce jsou místy i vážné, ale také to bere s humorem a analyzuje velké moderní utopie. Jeho práce se také přiklání k Pop Artu, zabývají se zkoumáním masové konzumace a fenoménem každodennosti.

Jeho série prací se nazývají „Instant City“, „Sample Box“ a „Public hyperbinding“, mají ironicky vzdálený původ z existující architektury z 60. a 70. let a přitom tvoří zajímavou spojitost k dnešnímu konzumismu.

Utopické, kosmické ale i industriálně inspirované budovy, města, objekty, hodně i politicky založené, to je třeba podobné u Anriho Saly, který mluví často o politice v Albánii i korupci a spatřuje v nich vinu za zničená města.



Obrázek 61 „Harry's Home I, Estermann“

Thomas Schütte - jeho architektonické práce jsou především utopické stavby, pro utopická města, která mají být spíše funkcionální. Některé výtvořky jsou hodně barevné, někdy jen čisté dřevěné modely. V něčem je to hodně podobné u Estermana, který má také alternativní stavby, které se jeví až kosmicky nebo továrensky. To hlavně odpovídá u Schüttova „One man houses“, což jsou dřevěné modely domů, které vypadají jako plechové rybářské domky. V něčem až futuristické, mají celkově hodně čistý tvar.



Obrázek 62 „Ackersman Tempel wood model, 2011“

Edwin Zwakman - často fotografie Nizozemských modelových periferií a budov, které sám předem postaví, zkoumá interakci mezi realitou a fotografií. Díla jsou velice atmosférická, často až metafyzická, jako kdybych se díval na malby De Chirica. Pocit někdy smutný a existenciální, podobný pocit jako u Anriho Saly, u kterého je to natočeno jako videozáznam.



Obrázek 63 „Constructed Landscape, Zwakman“

Rachel Whiteread - hlavně odlitky domácích potřeb, architektonické detaily, pokoje i budovy. Tyto betonové odlitky z nábytku nazývá „Negative Space“, čili negativní prostor. Definuje je tímto způsobem, protože pod

le ní v sobě nesou zbytky mnoha let užívání. Zkráceně, že jsou opotřebované. Často používaný materiál je beton. Svoje objekty sama vnímá jako mnoho let užívané domácí potřeby. Nejzásadnější částí jejich děl jsou pro ni práce se strukturou betonových budov a celé místnosti.



Obrázek 64 „Bez názvu (schody), Whiteread, 2011“



Obrázek 65 „Místo (Vesnice), Whiteread, 2006-8“

Andrea Zittel - Zittel klame diváky svými obytnými objekty, např koberec, který vypadá jako obraz, klidně by mohl viset na zdi, vypadá jako půdorys domu, ale dá se normálně použít jako koberec či nábytek v domě. Ve svých dílech se věnuje otázkám „Jak žít?“ a „Co dává životu smysl?“



Obrázek 66 „Wagon Station Encampment, Zittel“

R. Tiravanija - častá tématika DEMONSTRACE (v objektech se dá bydlet a využívat ke komunikaci a k tvoření) - podobné jako u Andrei Zittel, ale u Zittel jde spíše o jiné poslání. Tiravanijovy objekty k bydlení nevypadají vůbec jako by se v nich mohlo bydlet, to u Zittely je tomu naopak, tam je vidět, že se tam dá vejít a je to u ní mnohem více útulné prostředí. Tiravanija dává doslova všem návštěvníkům tu možnost, aby řekli světu to, co potřebují říct, protože naše vláda nás často nechce nechat něco říct. Objekty se dají veřejně použít jak v galerii, tak na veřejném prostranství. Tiravanijovy objekty nabízejí možnost použít rádiové vysílání, lze celkově využít prostor k jejich tvorbě nebo fungují jako demonstrační objekty, na které si vylezou a mohou začít vytvářet ruch. Materiály na objektech jsou hlavně dřevo a kov.



Obrázek 67 „Dom-Ino, 1998, Tiravanija“

Anri Sala - Videoart, např. Dammi i colori 2003 (zničené gangsterské a chudé Albánské město Tirana) nabarvil budovy, aby dodal místu pozitivnějšího ducha, video působí hodně existenciálním dojmem, je to město odtržené od světa. Anri Sala začal stavět silnice, školy, hřiště, nové budovy na bydlení, dokonce dodával kabelový a vodní přívod do určitých míst a také naopak ničil budovy a areály, kde se shromažďovali narkomani, kde byla prostituce a dealování drog. Pro mnoho lidí je to hrdina, ale jsou i nepřátelé, kteří se ho snaží zklidivovat.



Obrázek 68 „Dammi i colori, Sala“

Marte Eknæsová - Norská umělkyně na své první samostatné výstavě v Londýně představuje specifickou instalaci, která se skládá ze dvou a tří dimenzionálních děl, které zkoumají a rozšiřují myšlenku sochařství. Práce spojeny prostřednictvím různých projevů kruhových tvarů a pohybu přítomných ve smyčkovém videu a mechanice eskalátoru, se setkávají v mnohostranném formálním vyšetřování. Tím, že Eknæs zahrnuje prvky urbanistického plánování určené pro ochranu a kontrolu našeho pohybu, jako je protiskluzová páska, patník a paniková lišta, vyvolává otázky, jak jsou zařízení a objekty používány k formování chování ve veřejném prostoru. Tyto rysy, které byly vyňaty z jejich původního kontextu, nejsou ve výstavě přítomny jen jako politická poznámka, ale zároveň prohlašují, že jsou přítomny jako sochařské objekty. Zajímá ji současné urbanistické prostředí, otázky jak ho řešit, jak o něm mluvit, něco s ním udělat. Řeší otázky architektury a jejího plánování, které se často nekladou.

Sochy neslouží pouze jako akce, které jsou vyvolávány určitými strukturami, ale slouží také jako zálohy pro lidské zájmy a emoce, čímž vstupují do sféry soukromější a subjektivnější. Práce Enhancement, 2011 - konglomerát objektů představujících touhu, sebezdokonalování a zábavu - působí jako architektonická překážka, čímž omezuje pohyb v prostoru galerie. Tímto způsobem instalace tvoří úplný kruh, ve kterém se Eknæsové vlastní práce stává předmětem stejných otázek, které vyvolává.



Obrázek 69 „Mezi mosty, Eknæsová“

## SHRNUTÍ

Na závěr této kapitoly bych v kostce shrnul, co z této kapitoly vyplývá – to, že urbanismus ve vizuálním umění je velice široké a hodně flexibilní téma, dá se řešit z mnoha úhlů, zasahuje mnoho disciplín a prolíná se jak do sféry architektury, tak filozofie, psychologie, antropologie, sociologie, estetiky a mnoha jiných. Podle zájmů umělce, podle toho, z jakého národa pochází, jaký je momentální stav jeho rodné země, co se řeší ve zprávách, i historie místa, to vše hodně působí na to, jak náš prostor vnímáme a jak bychom si ho představovali ideální k žití. Samozřejmě člověk žijící ve městě má jiné potřeby a jiné starosti než člověk z venkova, ale struktura společnosti, nejen struktura hmotného betonového města, ovlivňuje naše chování a jsme jí podřízeni a tím si budujeme naši každodenní strukturu neboli jinými slovy rutinu. Jak jsme například viděli u mladé české umělkyně Skřivánkové, reagující na cizí města a cizí krajinu, která na ni nějak působila a našla zde konflikt, který v té zemi vyzorovala. U Estermanna zase vidíme fantazijní svět, který zasadil do reálného světa, což je další častá lidská vlastnost, často máme potřebu něco vyplnit, něco nám může chybět v nějakém místě, čímž navážu na Řím, kde daní umělci už nechtějí vnímat dále Řím jako věčný, s jeho obvyklým vzhledem a snaží se místo osvěžit novými současnými sochami, například sochou koně u Kolosea, rekonstruovat celkově mapu. Samozřejmě podobné to bylo u Anriho Sala, který se snažil změnit pohled jeho města, ale za jiným účelem. A u norské Eknæsové nevidíme sice naplnění něčeho nového, spíš se snaží poukázat na detaily urbanismu, které jí přijdou podstatné, které odráží čistě a jasně naše chování ve městech, a to dokonale zobrazuje jen skrze předměty, které používáme v každodenním životě. Město pracuje stejně jako živý organismus, roste, mění se, stárne a komunikuje. My komunikujeme zpátky a dáváme městu, co potřebuje a město nám též poskytuje, co my potřebujeme. A je to jako u živých organismů, čím více komplikovaný nebo variabilní organismus je, tím více problémů a nemocí má, čím větší a variabilnější je město, tím více problémů se v něm vyskytuje.

## UŽITEČNOST VYUČOVÁNÍ URBANIZMU PRO DĚTI

V poslední kapitole teoretické části bych chtěl diskutovat o vlivech urbanismu na dítě, a jak může být užitečný při výchově dítěte. Nechci směřovat slova město a urbanismus, protože zda je pro dítě dobré v rámci výchovy žít spíše ve městě, je velice spekulativní, ale nepopírám, že tomu tak není. Město nabízí velkou škálu podnětů, které nejen dítě musí vnímat, ale i dospělý člověk. Jsme ponořeni do města, velkého betonového labyrintu plného zdí, značek, světel, tmy, obrazů, rychlého pohybu, zvuků, lidí, zvířat, strojů. Je to velký nápor a člověk neví, co vnímat jako první, pokud tedy není už zvyklý a pohybuje se automaticky, kam potřebuje bez toho, aby byl něčím rušen. Zní to, jako velká tíha pro naši mysl, ale určitě nás to učí například multitaskingu, umět reagovat na více podnětů a být produktivní, řešit kreativně problémy. Město je celkově kreativní prostor, protože máme často možnost si v hlavě postavit cestu z bodu „A“ do bodu „B“ z více cest či ulic, které tam také směřují. Například člověk se chce dostat někam, kam jde úplně poprvé, zkusí cestu, kterou v budoucnu trochu změní, protože zjistí, že se mu ta první cesta nevyplatila například časově. Anebo čas od času člověk chce zkusit jiný způsob, jak se někam dostat, například skrze nějaké parky, zahrady, aby měl svou cestu o něco zajímavější, barevnější, veselejší.

Zkratky jsou zajímavé, protože jsou námi vytvořené mimo původní plán města. Zkratky nabourávají strukturu města, ale pomocí nich město také rozšiřujeme a oživujeme. To je pak důležité zjištění pro toho, kdo plán města navrhl, (pokud je to jedno z novějších měst, projekt), protože zjistil, že lidem ne vždy vyhovují ulice takové, jaké jsou a raději využijí nějakou pasáž obchodu nebo překročí zeleň. Dá se říci, že nabízíme nový návrh města každý den naší činností a spolu sdílením ve městě. Z toho vyplývá závěr, že jde o velmi kreativní prostor.

*„Města vždy nabízela anonymitu, rozmanitost a konjunkturu, vlastnosti, které se nejlépe chovají při procházení: člověk nemusí chodit do pekárny nebo k věštkyni, jen aby věděl, že by*

*mohl. Město vždy obsahuje více, než může jakýkoliv obyvatel znát, a velkoměsto vždy dělá z neznáma a možných podnětů fantazii.*<sup>18</sup> — Rebecca Solnit

## URBANISMUS JAKO VZDĚLÁVACÍ PROSTŘEDEK

Dnes mají děti větší možnosti, jak pracovat s tématem urbanismu, máme několik stolních her, stavebnic, ale i počítačových her, které mají za cíl postavit město nebo jen obytný dům, kde mají obyvatelé vše, co potřebují k žití, například Minecraft, ke kterému se ještě vyjádřím. Pak máme například hry jako Arch, jedná se o počítačovou hru, kde spadne z nebe nahý člověk do přírody, nemá nic, má časový limit, může umřít hlady a žízní a má několik hodin k tomu, aby sehnal potravu, kůži, aby měl oděv hlavně během studené noci, aby si vytvořil oheň, a později začne sbírat předměty, ze kterých začne něco stavět a nakonec dojde k bodu, kdy má velkou síť komplexů, kde může pohodlněji žít. Pro dítě je tato virtuální zkušenost zajímavá, protože dítě ví, že jeho postava nemusí přežít a začne zkoušet všelijaké způsoby, jak tomu zabránit.

Hra Minecraft je založena na podobném principu, člověk je náhodně ponořen uprostřed přírody bez ničeho, má pár hodin než bude tma a ta je nebezpečná, musí stihnout postavit obytný dům, než bude noc, což je stresující, v noci se vynořují příšery, které ráno opět zmizí. Většinou také za pomoci jiných hráčů se dá postavit neskutečný komplex měst s vynikajícím systémem. Mám velmi dobré povědomí o tom, čeho jsou děti schopny, jak z urbanismu, tak z architektury dokážou postavit úchvatné věci, je to velice kreativní hra a hodně relaxační. Dovolím si říct, že hodně naučná, dítě se tam naučí řešit mnoho problémů najednou a ze svého vlastního zájmu a nadšení je schopno vytvořit velmi komplexní strukturu města, které může být i velice estetické, protože o to také jde, mít město krásné pro oko a pochlubit se tím před jinými hráči.

---

<sup>18</sup> *Urban Planning quotes* [online]. [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.goodreads.com/quotes/tag/urban-planning>

Je známo, že stavění je pro děti atraktivní, rády tvoří svůj malý svět, kde přebírají roli dospělého (obchodník, řidič auta, starosta apod.). Zde hraje velkou roli napodobování toho, co vidíme a slyšíme (Bandura). Bandurův čtvrtý komponent posílení. „Sebeposílení se vztahuje na situaci, ve které je chování jedince motivováno úsilím dosáhnout vlastní představy, normy, nezávislé na reakcích druhých. Hovoří také o symbolických kognitivních schopnostech - lidé přemění to, co se naučili, nebo kombinují to, co mnohokrát pozorovali do nových schémat chování (např. chlapec pozoruje rodiče, když jsou našťvaní – matka mluví klidným hlasem a vztek potlačuje, otec křičí a používá sarkastické poznámky - chlapec může svůj hněv projevit například klidnými sarkastickými poznámkami apod.). S jeho observačním učením souvisí i pojem triadického recipročního determinismu, který říká, že osoba, chování a prostředí se vzájemně ovlivňují.“<sup>19</sup>

„Sociální identifikace je považována za formu sociálního učení. Jde o ztotožnění se s někým, porovnání se vzorem. Pojem pochází od Freuda, který ho používal pro raný vztah dítěte k rodiči. Imitace je na rozdíl od identifikace pouhé napodobování, vztahuje se k projevům chování, jde o pouhé učení na základě pozorování. U identifikace dochází k úplnému ztotožnění se vzorem.“<sup>20</sup>

Zpět k urbanismu. V České republice momentálně existují různé vzdělávací projekty a programy, které mají žákům představit města, parky a zahrady jako vzdělávací prostředek a zmíním zde několik programů a myšlenky architektky, která urbanismus zasazuje do svého kurikula.

Jeden z těchto projektů se jmenuje Nadace Proměny Karla Komárka. Jedná se o Pražskou soukromou neziskovou organizaci, která se zaměřuje na rozvoj měst v České republice a na širší povědomí o významu architektury, krajinné tvorby a kvalitního prostředí pro život.

„Chceme přispět k tomu, aby se v České republice stal kvalitně řešený veřejný prostor přirozenou součástí života ve městě, aby se do jeho souvisejících proměn více zapojovala

---

<sup>19</sup> ŠÍPOVÁ, Zuzana. *Sociální učení, nápodoba a identifikace* [online]. [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: [https://wikisofia.cz/wiki/Sociální\\_učení,\\_nápodoba\\_a\\_identifikace](https://wikisofia.cz/wiki/Sociální_učení,_nápodoba_a_identifikace)

<sup>20</sup> ŠÍPOVÁ, Zuzana. *Sociální učení, nápodoba a identifikace* [online]. [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: [https://wikisofia.cz/wiki/Sociální\\_učení,\\_nápodoba\\_a\\_identifikace](https://wikisofia.cz/wiki/Sociální_učení,_nápodoba_a_identifikace)

*široká veřejnost a aby městské prostředí nabízelo více vhodných příležitostí pro zdravý a všestranný rozvoj dětí.“<sup>21</sup>*

Ve svých programech zapojují dospělí i děti do rozvoje městského prostředí. Pomáhají rozvíjet veřejné parky po městech, vytvořili program Zahrada hrou, kde se pokouší o proměňování české školní zahrady v inspirativní prostředí, které by mělo přispívat ke zdravému a všestrannému rozvoji dětí. A také program Proměň své město, ve kterém pomáhají neziskovým organizacím a aktivním občanům oživovat místa a vytvářet dobře fungující veřejný prostor v jejich městech. Provozují tematický Portál Proměn.cz, kde pořádají konference, semináře, exkurze a přednášky a kromě toho vydávají vzdělávací materiály. Seznamují děti s architekturou a s principy tvorby městského prostředí. Jejich cílem je podporovat praktické vzdělávání začínajících tvůrců. Organizace zahrnuje též grantové projekty, ve kterých příležitostně zapojují studenty architektury a studenty uměleckých škol. Ti mají díky tomu možnost pracovat na reálném zadání, ověřit si v praxi vědomosti získané při studiu nebo si vyzkoušet přímou komunikaci s klientem. Města a školy díky tomu získávají pro své projekty neotřelé náměty, z nichž se některé dočkají realizace.

Jako příklad uvádím jeden z programů Zahrada hrou, „Obnova zahrady MŠ Petroupim a Církevní ZŠ a MŠ ARCHA v Petroupimi“, který skvěle dětem představuje, jak vnímat, pracovat, stavět a přispívat k veřejnému prostoru, tudíž urbanizmu.

*„Ve společném projektu „Spojené světy“ chtějí obě školy sdílený prostor proměnit v přírodní zahradu – kreativní místo v prostředí blízkém přírodě a se známými hranicemi, kde budou děti denně zažívat radost ze svobodné hry a vzájemného setkávání. Vznikne jeden venkovní prostor pro hru, učení, objevování a experimentování, který dva odlišné světy propojí.*

*V rámci zahrady už dnes funguje velmi silná komunita, která o zahradu pečuje a zapojuje se do jejího dalšího rozvoje. Na zpracování projektu proměny se od začátku podíleli pedagogové a rodiče současně.*

*Krásná líska, erodující svah, pumpa a domeček, který opticky i funkčně zahradu rozděluje, to jsou aktuální témata „Spojených světů“. K projektu byli přizváni architekt Petr Lešek a výtvarník Lukáš Gavlovský“.<sup>22</sup>*

---

<sup>21</sup> Nadace proměny Karla Komárka [online]. [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.nadace-promeny.cz/cz/o-nadaci/poslani.html>

V těchto projektech se děti zapojují do nových projektů, řešících obklopující prostor - jejich prostor a mohou pomocí své fantazie a svých ideálů tvořit nová místa a díky těmto projektům mohou kladným a přirozeným způsobem poznávat přírodu už v raném věku, což je velice důležitá složka těchto programů, protože přírodu musí znát, jsou její součástí a aby člověk mohl pochopit, co je to město a jak se dělá, musí nejprve pochopit přírodu a pochody v přírodě. To je ta nejzásadnější priorita. Proto věřím, že tento typ projektů je výborný způsob, jak děti vzdělávat v oblasti urbanizmu a zastávám názor, že tímto způsobem učit děti je velice užitečné. Člověk si je vědom jistého mechanismu či toku přírody a lidského působení na zemi dohromady a nějak vnímá, jak věci kolem nás fungují. Potom charakteristiky přírody vnější i naší využíváme pro tvorbu složek pro naše žití. Učíme se logiku těchto událostí a poté ji umíme využít.

Jeden z materiálů, které jsou na jejich internetových stránkách dostupné veřejnosti ke stažení, je dokument Memorandum Architektura ve vzdělávání. Šlo o setkání architektů mimo školu, architektů ve školství a řešily se otázky absence vzdělávání v tématech spojených s architekturou a veřejným prostorem, jak poskytnout podporu občanským iniciativám a zaměřit se na strategii a podobu spolupráce zúčastněných stran při realizaci konkrétních projektů. Zabývalo se implementací architektury do vzdělávání, uvažovalo se o revizi rámcových vzdělávacích programů, hlavně pro základní školy, mluvilo se o utváření vztahu k veřejnému prostoru měst a krajiny, o tom, že je nezbytné rozšiřovat povědomí o kulturním (vystavěném) prostředí, které je součástí životního prostředí. *„V současné době žije více než polovina obyvatel ve městech. Děti tráví svůj čas především v interiérech budov a v zastavěném prostředí města. Kvalita životního prostředí má vliv na kvalitu života, u dětí a mladých lidí obzvláště. Přesto děti nejsou na českých školách v dostatečné míře vedeny k rozvoji základního povědomí o kvalitě prostředí, k rozvoji představivosti, estetického a zejména pak prostorového vnímání, pochopení tvorby urbánního prostředí a utváření vztahu k veřejnému prostoru měst a krajiny jako prostoru pro život. Z důvodu nedostatečné informovanosti, osvěty a vzdělávání v této problematice se pak v dospělosti podílejí na rozhodnutích, která negativně ovlivňují životní prostředí, kvalitu života a společenské vztahy (živelné zastavování krajiny, výstavba nekvalitních objektů, zadávání a realizace nekvalitních*

---

<sup>22</sup> *Obnova zahrady MŠ Petroupim a Církevní ZŠ a MŠ ARCHA v Petroupimi* [online]. 2017 [cit. 2019-03-13]. Dostupné z: <https://zahrada-petroupim.nadace-promeny.cz>

*veřejných staveb, netečnost k veřejnému prostoru měst či společnému životnímu rámci a jeho udržitelnosti).*<sup>23</sup>

Zde se uvádí, že zařazení tématu architektury do vzdělávání napomáhá rozvoji:

- *„vnímání prostoru, jeho hodnot a vzájemných vztahů vyžadujících citlivost v přístupu k němu,*
- *prohloubení vztahu k prostoru, kulturnímu prostředí, a pochopení širších souvislostí (včetně kulturně-historických),*
- *hodnotové orientace a smyslového vnímání,*
- *demokracie veřejného prostoru,*
- *spolupráce v péči o životní prostředí (vč. vystavěného) jakožto prostoru sdílené odpovědnosti,*
- *zajišťování udržitelnosti kvality veřejného prostoru,*
- *péče o kvalitu životního prostředí a tedy i kvalitu života občanů České republiky.*<sup>24</sup>

Architektka a urbanistka Ing. arch. Kristýna Stará, která tuto zprávu též formulovala, je architektkou ve školství a je autorka akreditovaného programu Architektura v rámcových vzdělávacích programech, koordinátorka platformy Architekti ve škole. Vnáší obor urbanismu do školského kurikula právě z mnoha už výše zmíněných důvodů a je autorkou článků: Jak se žije dětem na sídlištích? Jak prostředí ovlivňuje jejich chování a jak jej vnímají? a také článku: Jak mohou děti přispět k tvorbě příjemnějších a bezpečnějších měst?

---

<sup>23</sup> STARÁ, Kristýna, Jolana ŘÍHOVÁ, Petr KLÍMA a Marek SIVÁK. *Memorandum Architektura ve vzdělávání* [online]. Plzeň, 2015 [cit. 2019-03-14]. Dostupné z: [https://www.nadace-promeny.cz/userfiles/files/2014/NOVINKY/140703-architektura\\_ve\\_vzdelavani.pdf](https://www.nadace-promeny.cz/userfiles/files/2014/NOVINKY/140703-architektura_ve_vzdelavani.pdf). Zpráva na základě diskuze.

<sup>24</sup> STARÁ, Kristýna, Jolana ŘÍHOVÁ, Petr KLÍMA a Marek SIVÁK. *Memorandum Architektura ve vzdělávání* [online]. Plzeň, 2015 [cit. 2019-03-14]. Dostupné z: [https://www.nadace-promeny.cz/userfiles/files/2014/NOVINKY/140703-architektura\\_ve\\_vzdelavani.pdf](https://www.nadace-promeny.cz/userfiles/files/2014/NOVINKY/140703-architektura_ve_vzdelavani.pdf). Zpráva na základě diskuze.



Obrázek 70 „Jak mohou děti přispět k tvorbě příjemnějších a bezpečnějších měst?, K. Stará“

V tomto druhém zmíněném článku se architektka Stará věnuje otázce, zda je přínosné zapojovat děti do plánování rozvoje města a navrhování veřejných prostranství. Diskutuje o tom, jaké nástroje by byly nutné k této realizaci, a došla k tomu, že při vhodně zvolených metodách participace lze od žáků mateřských, základních a středních škol získat množství cenných informací o vnímání a užívání veřejného prostoru, volnočasových aktivitách, výskytu sociopatologických jevů nebo o dopravní bezpečnosti a využít je v plánovací praxi.

Architektka argumentuje, že mnoho užitečných podnětů pro rozvoj města, které můžeme získat od dětí již od raného věku, je dosti podceňováno a při zábavném a interaktivním způsobu vyučování urbanismu a používání vhodných forem dotazování, můžeme od dětí získat velice zajímavé a užitečné ideje pro budování veřejného prostranství a mohou být mnohdy bohatší a přínosnější než od některých dospělých s povrchnějším zájmem. Důležité je přizpůsobit interaktivní výuku podle jejich věku a podle toho i délku výuky. Má dobrou zkušenost s realizováním různých workshopů a projektových dní podle zaměření.

Využívá také brainstormingy, hraní rolí (inscenační a situační metody), diskuze, individuální práce i práce v malých týmech.

*„Z pedagogické praxe vyplývá, že pro udržení pozornosti a zájmu dětí je nutné zvolit interaktivní kontaktní formát a jejich věku přizpůsobit i délku programu. Osvědčil se nám formát několikahodinových workshopů či projektových dní podle zaměření. Z lektorských metod jsme s úspěchem uplatnili například diskusi, brainstorming, kreativní samostatnou práci v malých týmech nebo hraní rolí. Za důležité považujeme, aby lektory byli cizí lidé, zkušení v oboru a zároveň i práci s dětmi, nikoli pedagogové z domovské školy, před nimiž děti větší tendenci k autocenzuře. Zásadní je, aby lektor pracoval se zvládnutelným počtem dětí. Ani u dospělých by neměla velikost pracovní skupiny přesáhnout dvanáct osob.“<sup>25</sup>*

Dále jsou ve článku uvedeny příklady toho, jak je tato myšlenka přínosná pro pedagogiku, pro rozvoj města a pro prevenci kriminality a sociálně-patologických jevů. Výsledky prací žáků byly velice různorodé a hodnotné. Vytvořili společně s vyučujícím zcela nové ideje pro veřejná prostranství - pro několik parků, silnic, rušných ulic nebo sportovních komplexů v různých českých městech. Tyto výsledky dokázaly: *„zájem dětí o dění v blízkém okolí. Tím, že zapojujeme děti do řešení reálných problémů, vychováváme budoucí aktivní občany; nebo přinejmenším předcházíme tomu, aby se z nich stali lidé rezignovaní, kteří mají pocit, že jakákoliv občanská iniciativa je stejně k ničemu. Kritické myšlení, uvažování v souvislostech, kreativitu a týmovou práci. Děti pracovaly většinu času v malých 3-4 členných týmech a lektor plnil roli průvodce, který moderuje diskusi. Schopnost argumentace, například v rámci prezentace vymyšlených nápadů před spolužáky, ale i v dialogu s lektorem.“<sup>26</sup>*

---

<sup>25</sup> STARÁ, Kristýna. *Jak mohou děti přispět k tvorbě příjemnějších a bezpečnějších měst?* [online]. 1. 6. 2018, , 1 [cit. 2019-03-15]. Dostupné z: <https://www.estav.cz/cz/6290.jak-mohou-deti-prispet-k-tvorbe-prijemnejsich-a-bezpecnejsich-mest>

<sup>26</sup> STARÁ, Kristýna. *Jak mohou děti přispět k tvorbě příjemnějších a bezpečnějších měst?* [online]. 1. 6. 2018, , 1 [cit. 2019-03-15]. Dostupné z: <https://www.estav.cz/cz/6290.jak-mohou-deti-prispet-k-tvorbe-prijemnejsich-a-bezpecnejsich-mest>

Výuka urbanismu napomáhá rozvoji města tím, že tyto práce žáků mohou být inspirativní a využitelné, rodinní příslušníci mohou získat též zájem o toto téma, starší děti mohou získat znalosti, jak zrealizovat tyto projekty se základními znalostmi z oblasti správní, finanční, technické či bezpečnostních limitů tvorby veřejného prostoru. A samozřejmě dospělí lidé mohou pomoci s těmito projekty, tím se může zvýšit produktivita v tomto oboru a zájem pro nové změny.



*Obrázek 71 „Jak mohou děti přispět k tvorbě příjemnějších a bezpečnějších měst?, K. Stará II“*

Na závěr chci zmínit přínos pro prevenci kriminality a sociálně-patologických jevů. Děti dovedou kriticky zhodnotit, které křižovatky a ulice jsou nepřehledné, kapacitně přetížené a z pohledu pěšího účastníka provozu nebezpečné. Děti jsou jedněmi z nejzranitelnějších lidí ve městech, pokud budou mít povědomí o tom, kde jsou nebezpečné a zdraví ohrožující čtvrtě, mohou se vyhnout nebezpečí. Umět zmapovat vlastní prostor a znát urbanistickou podobu či charakter dané ulice může dát dítěti dát cenné znalosti a možnost žít bezpečně.

*„Dětem také nejsou lhostejné stav a údržba veřejných prostranství (což s výskytem sociopatologických jevů úzce souvisí). Jestliže je kvalita veřejného prostoru v okolí školy a bydliště nízká, tráví svůj neorganizovaný volný čas buď doma, nebo konzumním způsobem*

*(typicky návštěvami obchodních center a provozoven rychlého občerstvení). Ne všechny postřehy dětí týkající se výskytu a lokalizace sociopatologického chování ve městě jsou zcela spolehlivé a měly by být ověřeny proškoleným terénním pracovníkem. To ovšem nejsou ani informace od dospělých občanů.*<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> STARÁ, Kristýna. *Jak mohou děti přispět k tvorbě příjemnějších a bezpečnějších měst?* [online]. 1. 6. 2018, , 1 [cit. 2019-03-15]. Dostupné z: <https://www.estav.cz/cz/6290.jak-mohou-deti-prispet-k-tvorbe-prijemnejsich-a-bezpecnejsich-mest>

## SHRNUTÍ

Z této kapitoly vyplývá, že je opravdu velká škála pedagogicky cenných a užitečných podnětů, které z tohoto oboru můžeme využít pro výuku žáků v MŠ, ZŠ a SŠ. Máme zde k dispozici výborné programy, kterých se mohou zúčastnit nejen děti, ale i studenti. V našich dnešních rušných životech, plných technologií, reklam a celkově tlaku společnosti se můžeme opět navrátit k přírodě a učit se od ní a budovat budoucnost od začátku z přirozeného prostředí a děti mohou právě vypomoci odstraňovat nebo snižovat nežádoucí jevy, se kterými se dennodenně potýkáme. Jejich fantazie a nadšení pro tyto otázky jsou užitečné nejen pro jejich vlastní vývoj, ale i pro celou společnost.

# **DIDAKTICKÁ ČÁST**

## ÚVOD

Tato část se bude primárně zaměřovat na zrealizované výtvarné úkoly na druhém stupni ZŠ Vodičkova v Praze a na Soukromé střední umělecké škole designu v Praze (SSUŠD), v Řepích, v ateliéru užité malby. Autor sestavil sedm didaktických úkolů s tematikou urbanizmu, určených pro druhý stupeň a pro střední školy. Z nich vyučoval čtyři během svých pedagogických praxí na navazujícím magisterském studiu. Zkoumal skrze několik úkolů, jak na děti působí město, jeho cílem bylo sestavit úkoly takovým způsobem, aby v nich nebylo zahrnuto jen téma samotného urbanizmu ve smyslu jak třídit racionálně ulice, okrsky, důležité buňky města apod., ale aby se do prací promítalo i osobní vyjádření žáků, aby do nich zahrnuli kus sebe, svých zkušeností a pocitů, které z města mají. Do toho spadá právě genius loci (duch místa) a zeitgeist (duch času).

Didaktické úkoly byly také sestaveny díky několika inspiračním východiskům. Těmi jsou především současní umělci, kterými jsme se zabývali v teoretické části. Tito umělci byli klíčovými k tomu, aby autor našel vhodnou inspiraci a vytvořil tak výtvarné úkoly, které by v sobě zahrnovaly novější myšlenky a nová média, se kterými se dnes setkáváme ve vizuálním umění, což je autorův hlavní záměr v těchto úkolech. Autor těmito úkoly chce nabourat anachronismus a zastaralost v současném vyučování výtvarné výchovy v základních školách a na středních školách. Stále se nekonečně setkáváme s takovou výukou výtvarné výchovy, kde se popírají a ignorují nové tendence v současném umění a velký drtivý počet vyučujících ani neví, co do současného světa umění spadá. Tyto informace jsou pro novou generaci nejenom užitečné, jsou bezvýhradně nezbytné, protože je to jejich doba, ve které žijí, základem by měla být znalost současných trendů a orientace v současné vizuální kultuře.

## **Didaktická příprava na výuku VV**

**Námět hodiny:** PŘÍBĚH JEDNOHO MĚSTA

**Časová dotace úkolu** (počet hodin, dne): 2 hodiny (2x 45 minut)

**Cílová skupina:** žáci 2. stupně ZŠ (6. c)

**Inspirační východiska úkolu** (oblast umění, kultury, přírodních věd atd.): Urbanizmus, inspirace současnými umělci: Marte Eknæs, Lukáš Machalický, Matěj Al-Ali, Jan Pfeiffer, Anri Sala, Markéta Kinterová

### **UČIVO (VZDĚLÁVACÍ OBSAH):**

#### **ROZVÍJENÍ SMYSLOVÉ CITLIVOSTI:**

- prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury; vztahy a uspořádání prvků v ploše, objemu, prostoru a v časovém průběhu (podobnost, kontrast, rytmus, dynamické proměny, struktura), ve statickém i dynamickém vizuálně obrazném vyjádření
- uspořádání objektů do celků v ploše, objemu, prostoru a časovém průběhu – vyjádření vztahů, pohybu a proměn uvnitř a mezi objekty (lineární, světlostní, barevné, plastické a prostorové prostředky a prostředky vyjadřující časový průběh) ve statickém i dynamickém vyjádření
- reflexe a vztahy zrakového vnímání k vnímání ostatními smysly – vědomé vnímání a uplatnění mimo vizuálních podnětů při vlastní tvorbě; reflexe ostatních uměleckých druhů (hudebních, dramatických)

#### **UPLATŇOVÁNÍ SUBJEKTIVITY**

- prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností - manipulace s objekty, pohyb těla a jeho umístění v prostoru, akční tvar malby a kresby, uspořádání prostoru, celku vizuálně obrazných vyjádření a vyjádření proměn; výběr, uplatnění a interpretace
- přístupy k vizuálně obrazným vyjádřením – hledisko jejich vnímání (vizuální, haptické, statické, dynamické), hledisko jejich motivace (fantazijní, symbolická, založená na smyslovém vnímání, racionálně konstruktivní, expresivní); reflexe a vědomé uplatnění při vlastních tvůrčích činnostech

## OVĚŘOVÁNÍ KOMUNIKAČNÍCH ÚČINKŮ

- osobní postoj v komunikaci – jeho utváření a zdůvodňování; důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření (samostatně vytvořených a přejatých), kritéria jejich porovnávání, jejich zdůvodňování
- komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření – utváření a uplatnění komunikačního obsahu; vysvětlování a obhajoba výsledků tvorby s respektováním záměru autora; prezentace ve veřejném prostoru, mediální prezentace
- proměny komunikačního obsahu – záměry tvorby a proměny obsahu vizuálně obrazných vyjádření vlastních děl i děl výtvarného umění; historické, sociální a kulturní souvislosti

**Vzdělávací cíle, očekávané výstupy** (pozn. formulované učitelem i vyplývající z úkolu):

Pochopit principy urbanizmu, vytvořit fantazijní stavbu města z ptačí perspektivy, logicky stavět, aby město rostlo logicky k vzhledem k okolní přírodě a k možnému jednoduchému žití.

**Pomůcky:** Balicí papír, pastely, barevné křídly, ubrousky, čtverec štěstí (herní pomůcka)

### Fáze výtvarného úkolu

**Motivace:** motivace tím, co se z úkolu naučí, formulací cílů, žáci budou všichni společně hrát stolní hru, postaví si volně město podle sebe

**Formulace zadání výtvarného úkolu učitelem** (pozn. s využitím sloves):

1. Dnes si vytvoříme společně jedno velké dílo. Zahrajeme si takovou hru, sedneme si dokola kolem velkého papíru a nakreslíme si pastely město z ptačí perspektivy. Nejprve - než vysvětlím hru - vám řeknu něco o urbanizmu. Už jste zjistili z minulé hodiny, co to slovo znamená? Ukážu vám několik fotografií měst z ptačí perspektivy, kterými se můžete inspirovat, máte tu různé tvary řek, jak vypadají pražské domy a chrámy z ptačí perspektivy, náměstí, parky apod. Máte tu vytisknuté fotografie měst, když budete mít problém něco vymyslet, můžete se na ně podívat a načerpat z nich inspiraci a nápady. Hru budeme hrát

tak, že pojedeme dokola, začne pracovat jeden, pak bude pokračovat druhý a další, dokud nebude papír dostatečně pokreslený.

2. V prvním kole nakreslíte na papír mapu přírody (lesy, hory, řeky apod.), aby bylo na čem stavět město. V druhém kole začnete používat tento čtverec štěstí, kde si hráč roztočí šipku a to, co mu padne, bude muset namalovat. Pamatujte, že budeme malovat z ptačí perspektivy, tak si domyslete, jak budou domy vypadat z tohoto úhlu, jako čtverce, pyramidky, „elka“. Na začátku se dohodnete, co každý zasadí do mapy za přírodninu, abychom neměli na konci jen samé řeky. Poté už nás budete jen překvapovat.

3. U čtverce štěstí to bude fungovat takto:

Možnost „Domy, ulice a mosty“ bude pokrývat padesát procent kola, tím pádem bude nejčastějším výběrem, protože se bude hlavně stavět město. Ti, kteří dostanou „Příroda“, musí do mapy zasadit nové přírodniny (les, hory, jezero, apod.). Ti, kteří dostanou „Zkázu“, musí na nějaké určené místo namalovat jakoukoliv přírodní katastrofu a zasáhnout domy (zemětřesení, erupci či povodně). Zkázu budete kreslit naslepo, abyste nevěděli, že zasahujete omylem vaše domy, které byste určitě jinak neradi zasáhli. Ti, kteří dostanou možnost „Zemědělec“, mají možnost manipulovat s existující přírodou, mohou pokácet lesy, vytvořit nové území, aby bylo více místa pro růst většího města, vytvářet obilná pole, farmy, apod. Při stavbě města/domů může žák do mapy zasadit jednu až pět staveb v jediném tahu. Zemědělec může pokácet les buď tím, že existující les rozmaže hadrem, nebo může gesty naznačit sekání do dřeva rychlými tahy a více méně je možná jakákoli představa, fantazie.



Obrázek 72 „Čtverec štěstí“

### **Průběh realizace úkolu:**

1. Žákyním jsem na začátku hodiny zadal úkol, aby si dokončily malby z minulé hodiny, to trvalo zhruba třicet minut, poté jsem patnáct posledních minut hodiny začal přednášet o principech urbanizmu, žákyně dostaly na konci minulé hodiny úkol zjistit si, co to slovo znamená, upřesnil jsem jim tento pojem a začal jsem jim představovat hru, kterou budeme v druhé hodině hrát. Promítl jsem jim fotografie měst, kde jsou dobře vidět různé tvary řek, domů, chrámů, ulic, náměstí, vše v ptačí perspektivě. Občas jsem zařadil fotografii známé památky (např. sv. Vít v Praze, Kulaté náměstí v Dejvicích) z ptačí perspektivy a žákyně zkoušely hádat, o jakou stavbu se jedná.
2. Před začátkem druhé hodiny začaly žákyně pomalu hrát stolní hru, bylo jich patnáct u jednoho stolu. Nejprve začaly budovat okolní přírodu, a když začaly hrát se čtvercem štěstí, bylo vidět, jak jsou hodně pečlivé, vše kreslily dlouho, takže se nečekalo, až jedna dokončí tah a na řadu šla hned další. Hra trvala zhruba třicet pět minut.
3. Když se blížil konec hodiny, položili jsme si balicí papír s novým městem na zem a zahájili jsme skupinovou reflexi. Žákyně vysvětlovaly jejich logiku stavby města, kde co je, proč to tak je a jak se jim s kolegyněmi pracovalo.

**Reflexe:** Podle mého názoru se výtvarný úkol velmi povedl, tato třída opět ukázala své vynikající schopnosti, co se týče zapálení pro práci, soustředěnosti, společné kooperace, talentu v kresebné formě, ale také zajímavého výběru barevnosti. Rád bych tuto třídu někdy v budoucnu chtěl ještě vyučovat, protože dokázala naplno spolupracovat, bylo pro mě příjemné zde pracovat, je to příjemný kolektiv.

**Hodnocení:** Celou třídu jsem klasifikoval známkou jedna, práce vyšla hodně kvalitní, hodnotil jsem píli, nasazení a soustředění na hru, která je hodně bavila a kdybych jim hru neuzavřel, tak by žákyně pokračovaly ve stavbě dál. Nešlo jen o samostatné výtvarné vyjadřování, ale také o vzájemnou spolupráci ve skupině a podle výsledného díla je vidět, že při snaze město logicky stavět kooperace fungovala. Z finálního výtvaru je patrné, že město opravdu rostlo přirozeně tak, jak jsem jim o plánování města přednášel.

**Transfer:** Urbanizmus, architektura



Obrázek 73 „Benátky“

### Myšlenková mapa



Obrázek 74 „Meandry“

### ÚKOL:

#### PŘÍBĚH JEDNOHO MĚSTA

**CÍL:** Pochopit principy urbanizmu, vytvořit fantazijní stavbu města z ptačí perspektivy

**VÝTVARNÝ ÚKOL:** Třída si nakreslí pastely stavbu nového města na velký balicí papír.

Nejprve si poslechnou přednášku o principech urbanizmu, budou se moci inspirovat fotografiemi měst z ptačí perspektivy, které jim promítnu na interaktivní tabuli, a poté začne hra. Hru budou hrát dokola, dokud papír nebude dostatečně zaplněn. Půjde čistě o fantazijní tvorbu mapy, kde bude smyšlená příroda, vesnice, města, farmy a budou do toho zasahovat neustále změny, zkázy, konstrukce, demolice, tak jak to v historii obvykle probíhá.

#### FÁZE VÝTVARNÉHO ÚKOLU:

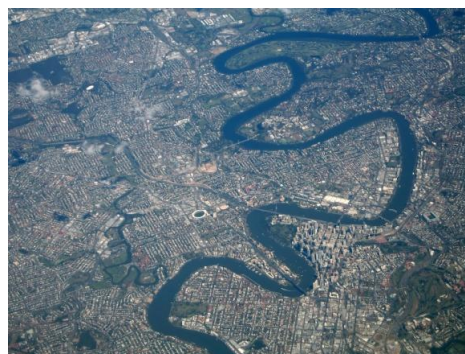
**MOTIVACE:** Na začátku hodiny namotivovat žáky tím, co se z úkolu naučí, žáci budou všichni společně hrát stolní hru.

**REALIZACE:** Při stolní hře postavit ve skupině stavbu nového města.

**REFLEXE:** Skupinová reflexe s žáky nad jejich společnou tvorbou.



Obrázek 75 „Praha“



Obrázek 76 „Meandry II“



Obrázek 77 „Kresba města“



Obrázek 78 „Kresba města II“



Obrázek 79 „Kresba města III“



Obrázek 80 „Kresba města IV“



Obrázek 81 „Kresba města V“

## **Didaktická příprava na výuku VV**

**Námět hodiny:** ŠEPTAJÍCÍ ULICE (EXKURZE)

**Časová dotace úkolu** (počet hodin, dne): 2 hodiny (2x 45 minut)

**Cílová skupina:** žáci 2. stupně ZŠ (6. c)

**Inspirační východiska úkolu** (oblast umění, kultury, přírodních věd atd.): Urbanizmus, genius loci, inspirace současnými umělci: Marte Eknæs, Lukáš Machalický, Matěj Al-Ali, Jan Pfeiffer, Anri Sala, Markéta Kinterová

### **UČIVO (VZDĚLÁVACÍ OBSAH):**

#### **ROZVÍJENÍ SMYSLOVÉ CITLIVOSTI:**

- prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury; vztahy a uspořádání prvků v ploše, objemu, prostoru a v časovém průběhu (podobnost, kontrast, rytmus, dynamické proměny, struktura), ve statickém i dynamickém vizuálně obrazném vyjádření
- uspořádání objektů do celků v ploše, objemu, prostoru a časovém průběhu – vyjádření vztahů, pohybu a proměn uvnitř a mezi objekty (lineární, světlostní, barevné, plastické a prostorové prostředky a prostředky vyjadřující časový průběh) ve statickém i dynamickém vyjádření
- reflexe a vztahy zrakového vnímání k vnímání ostatními smysly – vědomé vnímání a uplatnění mimovizuálních podnětů při vlastní tvorbě; reflexe ostatních uměleckých druhů (hudebních, dramatických)

#### **UPLATŇOVÁNÍ SUBJEKTIVITY**

- prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností - manipulace s objekty, pohyb těla a jeho umístění v prostoru, akční tvar malby a kresby, uspořádání prostoru, celku vizuálně obrazných vyjádření a vyjádření proměn; výběr, uplatnění a interpretace
- přístupy k vizuálně obrazným vyjádřením – hledisko jejich vnímání (vizuální, haptické, statické, dynamické), hledisko jejich motivace (fantazijní, symbolická, založená na smyslovém vnímání, racionálně konstruktivní, expresivní); reflexe a vědomé uplatnění při vlastních tvůrčích činnostech

## OVĚŘOVÁNÍ KOMUNIKAČNÍCH ÚČINKŮ

- osobní postoj v komunikaci – jeho utváření a zdůvodňování; důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření (samostatně vytvořených a přejatých), kritéria jejich porovnávání, jejich zdůvodňování
- komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření – utváření a uplatnění komunikačního obsahu; vysvětlování a obhajoba výsledků tvorby s respektováním záměru autora; prezentace ve veřejném prostoru, mediální prezentace
- proměny komunikačního obsahu – záměry tvorby a proměny obsahu vizuálně obrazných vyjádření vlastních děl i děl výtvarného umění; historické, sociální a kulturní souvislosti

**Vzdělávací cíle, očekávané výstupy** (pozn. formulované učitelem i vyplývající z úkolu):

Sledovat, jakým způsobem děti individuálně vnímají město, kterým jsou obklopeny, jaké detaily či podněty je přitahují. Trénování ruky při skicování, vybírání podstatných detailů ulice a prožitková práce s barvou. Nacvičit si obrazovou paměť.

**Pomůcky:** A4 papíry, skicáky, tužky, A3 papíry, štětce, temperové tekuté barvy, kelímek s vodou

### Fáze výtvarného úkolu

**Motivace:** Na začátku hodiny namotivovat žáky tím, co se z úkolu naučí, žáci povedou volně skupinu a učitele, volně budou poznávat neznámé části ulic, budou mít volný výběr toho, co nakreslí, namalují.

**Formulace zadání výtvarného úkolu učitelem** (pozn. s využitím sloves):

1. Dnes vyrazíme do centra Prahy a váš úkol proběhne na místě, které ukazují na mapě. Znáte toto místo? Říká vám něco? Dnes neřídíme cestu my učitelé, ale vy sami si vyberete lokalitu, která vás bude něčím přitahovat. Vyberete si ulici, která vás zajímá, neřeknete nám hned, proč vás zajímá, to si sdělíme až na konci druhé hodiny. Vaším úkolem bude zkoumat a poznávat město a každá ulice vám bude otevřená. Budete pracovat ve třech skupinách,

z důvodu bezpečnosti se nebude nikdo samostatně vzdalovat. Kdyby zbyl čas a někdo z vás chtěl jít ještě do jiné ulice, někdo určený se tam s vámi na chvíli vypraví.

2. Až budete v ulicích, tak naskicujte několik míst v ulici, která vás tak zajímala, která vás svým způsobem donutila do ní vstoupit, která vám přišla zvláštní. Naskicujte spíše detaily míst. Důležitá poznámka, nechci, abyste kreslili dlouho jednu skicu, nemusíte se zabývat každým sebemenším detailem a stínem, dělejte spíše rychlé a svižné skici a udělejte jich víc. Nemusí to být jen hmotné věci, ale například pomocí linií zaznamenejte zvuky ulice, světla, stíny, vůni, pohyb lidí, charakter chodníku (hrubý, měkký), můžete udělat i frotáž na chodnících, je to vše na vás, co si zvolíte. Máte na to 20 minut a nejpozději v 8:35 se sejdeme všichni u kašny a vyrazíme zpět do školy.

3. Po návratu do školy bude vaším úkolem převést tyto kresby do malby na větší formát. Chtěl bych po vás, abyste barvou vyjádřili pocit či atmosféru, která na vás v té konkrétní ulici působila, či z ní vyzařovala. Stačí, když namalujete jen určitý detail ulice, ale můžete nakombinovat více detailů ze skic do jedné malby. Později domalujte kolem detailu ulici tak, jak si ji pamatujete, procvičíme si tím vaši vizuální paměť.

### **Průběh realizace úkolu:**

1. Nejprve jsme se sešli o deset minut dřív ve vestibulu školy, kde jsem žákyním popsal dnešní úkol. Poté jsme vyrazili pěšky z Vodičkovy ulice až k Wimmerově kašně a u ní jsem dodal pár poznámek o úkolu a vyzval je, ať si vyberou ulici, která je v něčem zajímavá, měly na výběr ulice zhruba pět minut. Byli jsme rozdělení do tří skupin, každá skupina měla svého učitele.

2. Děti vyšly s vyučujícími do ulic a začaly si vybírat zajímavé detaily, tvořily skici více detailů, bylo vidět, že na kresbu jsou hodně zvyklé a že jsou zvyklé hlavně na realismus, který hodně řeší, některá děvčata se dlouho zabývala jednou skicou, aby to měla dokonalé, realistické. Na skicování měly dívky kolem dvaceti minut času.

3. Kolem 8:35 jsme se sešli u kašny a vraceli jsme se do školy, kde jsem všem rozdál materiály na malbu. Žákyně si motiv nejdřív skicovaly tužkou, takže jen zhruba dvacet minut

zbylo na malbu, všechny byly velmi pečlivé a chtěly mít obrázek perfektní. Pět minut před koncem jsem v zadní části třídy položil všechna díla na zem a začali jsme se skupinovou reflexí. Ne všechny měly malbu hotovou, tu si dokončily na další hodině, kterou jsem vedl.

**Reflexe:** Překvapilo mě, že úkol dopadl s tak dobrým výsledkem, jak skici, tak malby byly od každého zajímavé, co se týče atmosféry, překvapilo mě, že tak mladé žáčky byly schopny vybrat detaily ulic a vytvořit z nich kompozici, ze které je opravdu cítit duch místa. Bylo znát, že na kresbu jsou dost zvyklé, ale u malby to bylo spíše naopak, barvu se často bály používat, ale z toho, co mi vysvětlila jejich učitelka, tak na ni ještě nejsou zvyklé, s malbou prý teprve nedávno začaly, ale o to víc obdivuji, že se s ní tímto způsobem vypořádaly.

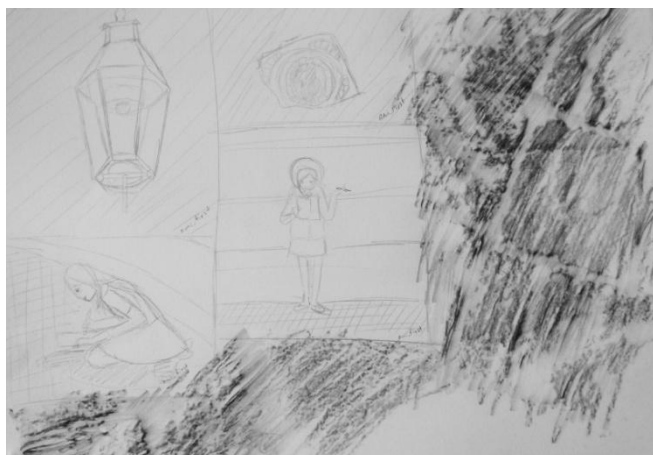
**Hodnocení:** Celou třídu jsem hodnotil známkou jedna, ocenil jsem nejen výborná díla, ale i jejich soustředěnost, chuť do práce, velkou snahu. Po celou dobu přednášení a práce se všechny žákyně plně soustředily, nenarušovaly hodinu, vše respektovaly. Skici i malby mě hodně nadchly, zajímavé bylo, jak je každý zcela odlišný ve svém vyjadřování. Barevnost, výběr kompozice a detailů tvořily často zajímavou atmosféru a nečekal jsem, že výsledkem budou tak kvalitní a zajímavé práce.

**Transfer:** Urbanizmus, architektura

## Myšlenková mapa



Obrázek 82 „Kresba ulic“



Obrázek 83 „Kresba ulic II“

### ÚKOL:

#### ŠEPTAJÍCÍ ULICE (EXKURZE)

.....  
.

**CÍL:** Sledovat, jakým způsobem děti individuálně vnímají město, kterým jsou obklopené

**VÝTVARNÝ ÚKOL:** S žákyněmi půjdeme na exkurzi do centra Prahy, kde budou mít za úkol si zvolit ulici, která je v něčem přitahuje, ve zvolené ulici naskicují podstatné detaily, které je v nějakém způsobu donutily do ulice vstoupit. Ve škole převedou skici do prožitkové malby, kde musí skrze barvu vyjádřit ducha či atmosféru místa. Kolem detailů namalují díky paměti okolní ulici tak, jak si na ni vzpomínají.

#### **FÁZE VÝTVARNÉHO ÚKOLU:**

**MOTIVACE:** Na začátku hodiny namotivovat žáky tím, co se z úkolu naučí, žáci povedou volně skupinu, budou volně poznávat neznámé části ulic

**REALIZACE:** Skicování podstatných detailů ulic, které je do ní vtáhly. Později skici převést do prožitkové malby a dotvořit pomocí paměti okolní ulici

**REFLEXE:** Skupinová reflexe s žákyněmi nad jejich tvorbami



Obrázek 84 „kresba ulic III”



Obrázek 85 „kresba ulic IV”



Obrázek 86 „Malba ulic”



Obrázek 87 „Malba ulic II”



Obrázek 88 „Malba ulic III”



Obrázek 89 „Malba ulic IV”



Obrázek 90 „Malba ulic V”



Obrázek 91 „Malba ulic VI”

## **Didaktická příprava na výuku VV**

**Námět hodiny:** COSMOPOLITAN

Přetvořit (reagovat) předešle na namalované město podle svých představ (v kruhu v podobné formě Openform)

**Časová dotace úkolu** (počet hodin, dne): 50 minut, 15. 11. 2016

**Cílová skupina:** 1. – 3. ročníky SŠ (Ateliér užité malby)

**Inspirační východiska úkolu** (oblast umění, kultury, přírodních věd atd.): Openform, gestická malba, Marte Eknæs

**Vzdělávací cíle, očekávané výstupy** (pozn. formulované učitelem i vyplývající z úkolu):  
vyzkoušet si pohrát s prostorem, zapojit veškeré vnější podněty, imaginaci, přetvářet jak prostor, tak barevnost, atmosféru, ducha místa

**Pomůcky:** A3 kreslicí karton, akrylové barvy, tuš, kelímky s vodou, tužky, uhly

### **Fáze výtvarného úkolu**

**Motivace:** seznámení žáků se současným uměním, konkrétněji s Openform, přednášení o této tendenci, v čem spočívá, kde je populární, vyzkoušet si společně Openform ve formě společné malby

**Formulace zadání výtvarného úkolu učitelem** (pozn. s využitím sloves):

1. Dnes si spolu zkusíme něco nového, na co nejste úplně zvyklí. Zahrajeme si při tom didaktickou hru, ale nejprve Vám představím jednu současnou tendenci, která je dnes velice populární, jedná se o Openform, což je něco podobného, jako je performance. Víte, co je to performance art? (krátké přednášení)

2. Teď začneme hrát hru. Nejprve si sedněte si do kruhu a vezměte si barvy a desky, na které si opřete vaše kreslicí čtvrtky. Vaším úkolem bude to, abyste si namalovali nějakou určitou ulici, která byla pro vás příjemná či harmonická, celkově ve které by se Vám líbilo pobývat,

kdybyste byli ve městě. Na to budete mít dvacet minut. Až budete hotoví, hra bude pokračovat.

3. Teď máte vaše malby hotové, přesuňte svou malbu sousedovi tak, aby se obrazy točily po směru hodinových ručiček. Každý se teď podívejte na dílo vašeho souseda a popřemýšlejte, jak byste jeho ulici proměnili tak, aby to opět byla ideální ulice pro vás samotné. Začněte malovat, máte na to dvě - tři minuty, pak vás zastavím a přesunete své malby opět o souseda dál. Tato hra bude ukončena, až malby proputují celým kruhem, respektive až měl každý v rukou malbu všech spolužáků. Můžete jak přidávat, tak i odstraňovat předměty v malbě, můžete reagovat na nepříjemná místa tím, že je přemalujete, roztrhnete, nebo jinak narušíte. To je několik příkladů, ale můžete v podstatě libovolným způsobem na ulice sousedů reagovat, jen nesmíte práce totálně ničit, aby z obrazů něco zbylo.

#### **Průběh realizace úkolu:**

1. Seznámení s Openform, vysvětlení principů, krátká diskuze s žáky (cca 8 minut)
2. Zadání úkolu, seznámení s požadavky a cíli (cca 5 minut)
3. Zahájení hry, malba ideální ulice (cca 20 minut), poté dvouminutové malby, které se pak přesouvají ke druhým a tvoří další dvou minutové malby (cca 15 minut)
4. Reflexe, skupinová diskuze, hromadné hodnocení (cca 10 minut)

**Reflexe:** V tomto úkolu mi šlo hlavně o tyto věci – seznámit žáky s nějakou současnou tendencí, kterou by bylo dobré znát. Pokusit si s nimi zrealizovat typ úkolu, na který nejsou zvyklí, práce ve skupině, zapojit veškeré vnější podněty, imaginaci, spontánnost, dynamičnost. Šlo o ne příliš obtížný úkol a rozhodně se má skupina do úkolu plně ponořila, jen bylo u některých vidět, že při společné diskuzi se spolužáky se ne vždy plně soustředili, nedávali do úkolu vše a často z toho měli jen legraci, tudíž u několika maleb se objevují až infantilní výjevy, které nebyly zcela nutné. Rozhodně ale využívali více prostředků, nevěnovali se jen malbě, ale i stříhání, namáčení a trhání. Myslím, že úkol skončil v ideální čas, malby byly přeplněné výjevy. Žákům se úkol celkově líbil, někteří byli vděční, že si mohli zkusit něco nového. I když někteří žáci měli na víc, i tak hodnotím tento úkol jako zdařilý,

protože mi nešlo o nějaký realismus či skvěle vypadající líbivé malby, ale šlo mi hlavně o prožitek, expresivitu a dynamičnost maleb, které tyto výtvary podle mě určitě splňují.

**Hodnocení:** Skupinová reflexe nad hotovými pracemi, dojmy z úkolu, diskuze, (otázky: proč jste si zvolili vytvořit takovou ulici? proč jste jí vy ostatní tímto způsobem pozměnili? jaký jste měli z její ulice dojem? apod.).

**Transfer:** Urbanizmus, architektura

## Myšlenková mapa

### Úkol:

\*\*\*\*\*

# Cosmopolitan

\*\*\*\*\*

**CÍL:** Pomocí imaginace a pocitů proměnit už dané prostředí na prostředí, které by se žákovi více zamlouvalo, které by mu bylo příjemnější a pro něj harmonické.

**VÝTVARNÝ ÚKOL:** Třída si sedne do kruhu a každý začne kreslit své vymyšlené prostředí ve městě, ulici, která by jim byla příjemná. Po dokreslení ulice začne hra, každý přesune svou kresbu či malbu o jednoho souseda dál a všichni, kteří mají dílo svého kolegy, ho začnou proměňovat tak, aby opět ulice byla pro danou osobu ideální a harmonická. Tato hra potrvá tak dlouho, dokud každý pozmění dílo každého ve třídě.

#### **FÁZE VÝTVARNÉHO ÚKOLU:**

**MOTIVACE:** Na začátku hodiny namotivovat žáky tím, že si zkusí techniku, kterou ještě nedělali, poznají něco nového ze současné umělecké scény (Openform), zjistí, co se tímto úkolem naučí, společně si zahrají hru.

**REALIZACE:** Žáci sedící v kruhu budou svým sousedům přeorganizovávat jejich město, aby bylo pro ně osobně příjemnější a harmoničtější.

**REFLEXE:** Skupinová reflexe s žáky nad jejich pracemi – proč zasazovali do děl konkrétní předměty a jak na to reagují původní autoři prací.



Obrázek 92 „Cosmopolitan“



Obrázek 93 „Cosmopolitan II“

### **Didaktická příprava na výuku VV**

#### **Námět hodiny: DUCH MÍSTA**

Empatická imaginativní hra v párech, nakreslit a namalovat prostředí/ulici druhého skrze naslouchání (zachytit místo, emoce druhého v daném místě, atmosféru)

**Časová dotace úkolu** (počet hodin, dne): 40 minut, 15.11.2016

**Cílová skupina:** 1 - 3 ročníky SŠ (Ateliér užité malby)

**Inspirační východiska úkolu** (oblast umění, kultury, přírodních věd atd.): gestická malba

**Vzdělávací cíle, očekávané výstupy** (pozn. formulované učitelem i vyplývající z úkolu): očekávaná empatie a kooperace v párech, imaginace, jeden si musí rozpomínat na své prostředí a co nejpřesněji jej popsat druhému, druhý musí naslouchat a zachytit barvou i způsobem malby, jak se ten druhý na daném místě cítí

**Pomůcky:** A3 kreslicí karton, akrylové barvy/olejové barvy, tuš, kelímky s vodou, tužky, uhly

#### **Fáze výtvarného úkolu**

**Motivace:** seznámení žáků s něčím novým, kresbou a malbou, kterou zachycujeme ne zrakem, ale jinými smysly

**Formulace zadání výtvarného úkolu učitelem** (pozn. s využitím sloves):

1. Dnes si zahrajeme takovou empatickou hru v párech, vyberte si partnera, se kterým budete kreslit a malovat a sedněte si naproti sobě. Budete opět potřebovat A3 kreslicí karton, dřevěné desky a volba typu barev je na vás. Tento úkol bude spočívat v tom, aby jeden z vás druhému popisoval jedno vaše místo, kterým procházíte, když každý den cestujete z domova do školy. To místo musí být pro vás důležité, musí to být místo, které se vám líbí, je pro vás něčím zvláštní, je to místo, kde se cítíte dobře. Váš partner se pokusí co nejpřesněji místo zachytit na papír. Budete na tom mít deset minut a pak si vyměníte role.

2. Až budete hotoví s pracemi, převedte tyto kresby do malby takovým způsobem, že se pokusíte hlavně zachytit atmosféru místa, tudíž tam už nemusíte pracovat s nějakým realismem i když drobné náznaky domů určitě můžete využít. Opět budete v párech, své zkušenosti budete slovně popisovat druhému, popište jim, jak na vás to místo působí, jak se tam většinou cítíte, klidně můžete popsat zkušenost z jednoho konkrétního dne.

#### **Průběh realizace úkolu:**

1. Zadání úkolu, seznámení s požadavky a cíli (cca 5 minut)
2. Kresba ulice, interval jednoho popisu a zaznamenání (cca 10 minut) 2x (cca 20 minut)
3. Pocitová malba, interval jednoho popisu a zaznamenání (cca 10 minut) 2x (cca 20 minut)
4. Reflexe nad hotovými pracemi, skupinová diskuze (cca 5 minut)

**Reflexe:** V tomto úkolu mi šlo především o to, aby si žáci zkusili ztvárnit něco, co nevidí, co není jejich zkušenost ani emoce, ale přesto to ztvárnit prostřednictvím diskuze s druhým, který jim popíše něco ze svého světa a života, tudíž šlo velice empatický a imaginativní úkol. Výhodou tohoto úkolu je, že si každý natrénuje nejen vizuální paměť z toho, co si pamatuje o místě, aby to výstižně popsal, ale že se také pokusí naslouchat druhému a během této spolupráce, kde není žádný obraz, si skrz fantazii představit popsany svět, jeho vzhled, atmosféru, pohyb v prostoru, vítr, teplotu a celkově veškeré vnější podněty. Žačky skvěle popisovaly své vybrané prostředí, jako kdyby vyprávěly pohádku. Druzí poslouchali a následně začali na papír malovat to, co slyší, a rovnou malovali, i když v plánu byla ze začátku jen kresba. Je to kvůli tomu, že žáci v této třídě téměř vždy rovnou používají barvu, protože ji mají přímo při ruce. Jen jedna žačka kreslila tužkou, ale to nevidím jako

problém. Spíš co nebylo ideální, bylo to, že v tento den jsem měl ve třídě jen čtyři žačky, tím pádem finálních výstupů není mnoho, navíc jsem vyučoval v posledních čtyřiceti minutách, než končila škola, takže to bylo velice hektické a práce byly vytvořené hodně narychlo, což je na nich vidět.

Celkově bych tento úkol ohodnotil jako za ne zcela zdařilý, protože žákyně se nesoustředily moc na první úkol, kde měly zaznamenat výstižně ulice, spíš byly v rychlosti jen naznačené, což mi ještě úplně nevadilo, ale některé práce se mi zdály odbyté. Druhý úkol byl lepší, pocitové malby vypadají zajímavě, jen opět někteří z toho měli chvíli jen legraci, tak se nesoustředili na to hlavní. Ale jak už jsem řekl dřív, čas a počet žáků ve třídě byl problém. Navíc když už bylo chvíli před koncem školy, tak už se žáci začali uvolňovat a moc se nesoustředili.

**Hodnocení:** Skupinová reflexe nad hotovými pracemi, dojmy z úkolu, diskuze, (otázky: Co mají znázorňovat tyto tahy, cákance? Jak se vám s tím pracovalo? jaký jsi měla z její ulice dojem? Jaký jste měli celkově dojem z tohoto úkolu? apod.).

**Transfer:** Urbanizmus, architektura

# Myšlenková mapa

## Úkol:

\*\*\*\*\*

## Duch Místa

\*\*\*\*\*

**CÍL:** empatie a kooperace v párech, imaginace, jeden si musí rozpomínat na své prostředí a co nejpřesněji jej popsat druhému, druhý musí naslouchat a zachytit barvou i způsobem malby celkovou atmosféru místa a jak se ten druhý na daném místě cítí.

**VÝTVARNÝ ÚKOL:** Žáci si vyberou jednoho partnera a sednou si naproti sobě. Jeden začne druhému popisovat ulici, kterou často prochází během své každodenní cesty do školy a posluchač jí kreslí na papír. Poté si vyměňují role. V další fázi si popisují pocity, které mají v té ulici, jak na ně působí, jaká je atmosféra toho místa. Toto ztvární jako pocitovou malbu.

### FÁZE VÝTVARNÉHO ÚKOLU:

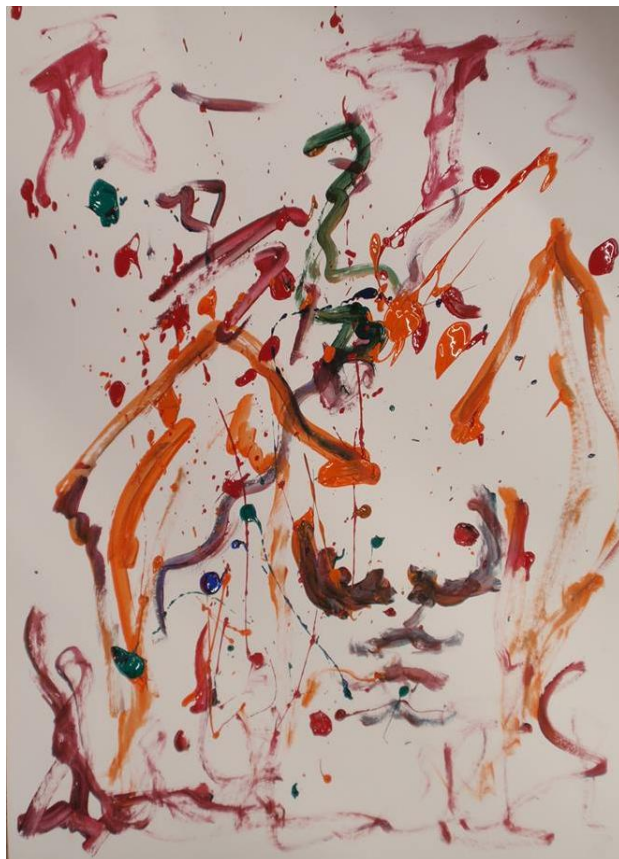
**MOTIVACE:** Na začátku hodiny namotivovat žáky tím, že si zkusí techniku, kterou ještě nezkusili, poznají něco nového, zjistí, co se tímto úkolem naučí a že si společně zahrají hru.

**REALIZACE:** Žáci sedící naproti sobě si budou popisovat jejich vybranou ulici z jejich cesty do školy a druhí se jí pokusí výstižně nakreslit na papír. Poté si budou popisovat atmosféru místa, pocity, kterou z ní mají, a to ztvární pocitovou malbou.

**REFLEXE:** Skupinová reflexe s žáky nad jejich pracemi, ptát se jich, co znázorňuje jimi vybraná barevnost, tahy, jaký mají z úkolu dojem apod.



Obrázek 94 „Duch místa“



Obrázek 95 „Duch místa II“

## SHRnutí

Po uskutečnění pedagogických praxí ve výše zmíněných školách bylo bez pochyb znát, že pro žáky byly tyto výtvarné úkoly něčím úplně novým a nezažitým. Úkoly by ale mohly určitě dopadnout úplně jinak, kdybych je vyzkoušel na jiné třídě, nebo ve vyšších ročnících. Vše záleželo na sestavě třídy, charakteru žáků, s kterými jsem se potkal. Šestá třída byl kolektiv velice bystrých a zvědavých děvčat, které se do práce plně ponořily a daly do děl občas i dost osobní příběhy, což bylo to, co jsem přesně potřeboval, aby díla byla upřímná a popsaly tak svou vlastní zkušenost se životem ve městech. Podle mého názoru se určitě nejlépe povedl úkol, kde děti společně postavili město na balicím papíru. Projevila se zde určitá synchronie, spolupráce, společný zájem, nadšení pro vyplňování prázdných ploch či přírody a opět zde daly otisk sebe a toho, jak samy města znají, co je jejich účelem a jak má ideální město vypadat. Právě proto je tematika urbanizmu tak zajímavá, urbanizmus je jak lidská anatomie, je to otisk člověka, tudíž jeho těla a město zahrnuje vše, co zahrnuje lidské tělo. Vše co tvoříme, přizpůsobujeme podle naší přírody, protože je to to jediné co známe.

# **PRAKTICKÁ ČÁST**

## ÚVOD

Po prostudování římského urbanizmu a urbanizmu jako takového, jsem se rozhodl pracovat se strukturou města, s městem jako s jedinečným organizmem, jak se proměňuje v čase, jak se projevuje ve dne a v noci, jak spolupracuje a funguje s obklopující přírodou, a jak manipuluje s námi lidmi, nikoli mi jak manipulujeme s ním.

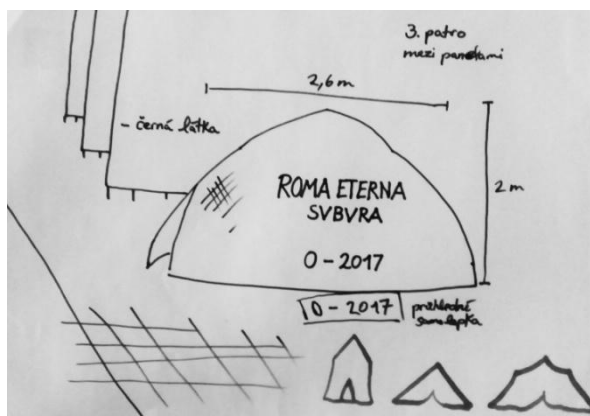
Rozhodl jsem se vytvořit multimedialní objekt, kterým by se stala vymodelovaná čtvrť města Říma, přesněji slavná antická čtvrť Subura, kde za doby Julia Cézara pobývalo přes milion a půl obyvatel. Tuto čtvrť bych vytvořil z dvou částí, jedna část bude z roku 320 n. l. a druhá bude současná Subura. Obě poloviny spojím a přirozeně splynou jako jedno neoddělitelné těleso, které bude spolu úspěšně koexistovat. Jde tu stále o věčné město, které si v sobě uchovalo mnoho zvyků, tradic, kultury, mentality. Charakter původního Říma přetrvává, stále žije a jeho duch, patron, duch neboli bůh je dominantnější než čas. Jeho Genius Loci, přesněji had, který střeží něčím významné, hodnotné území, syčí, leží na vybouleném kameni a pozoruje.

Objekt bude vystaven v tmavém černém stanu, položen na průhledném plexiskle a bude podsvícen projektorem, který bude přehrávat videozáznam se snímky momentů z Římských ulic. Tudiž půjde o noční město, město na plexiskle bude položeno na soklu a bude možné ho pozorovat ze všech stran, pracuji zde už s hmotou, se světlem, s obrazem a posledním podnětem bude zvuk. Město bude vydávat zvuky, které jsem nahrál a přestříhal do jednoho zvukového záznamu v římských ulicích (současné Subury) v roce 2016 se záměrem jej použít do této práce. Záznam obsahuje zvuky přírody, racků, hlasy lidí, aut, motocyklů, větru, autentického zpěvu a křiku a celkově pouličního ruchu. Namixoval jsem do záznamu co nejpřesnější starověkou římskou hudbu, která byla používána k náboženským rituálům a splývá zde Římský latinský dialekt se současným Římským dialektem, oba jazyky spolu komunikují, intonace a hlasy jsou podobné. Video bude obsahovat především ulice, zdi a přírodu, nikoli lidi. Bezčasové město má značit fungující urbanizmus nehledě na vzdálenost v čase, jeho logické navazování smyslu. Objekt má diváka dostat do instantního nočního města, kde může procítit jedinečnou atmosféru, se kterou se můžete setkat ve skutečném městě.

## PROCES VZNIKU

Finální vzhled objektu byl vskutku dlouhým procesem. Promýšlel jsem mnoho nápadů – jaké materiály použít, jaký by měl být tvar stanu, vzhled domů apod. Během psaní této práce vzniklo mnoho variant multimediálního objektu a napříč těmito myšlenkovými mapami vás zde provedu, abyste viděli samotný příběh vzniku tohoto objektu.

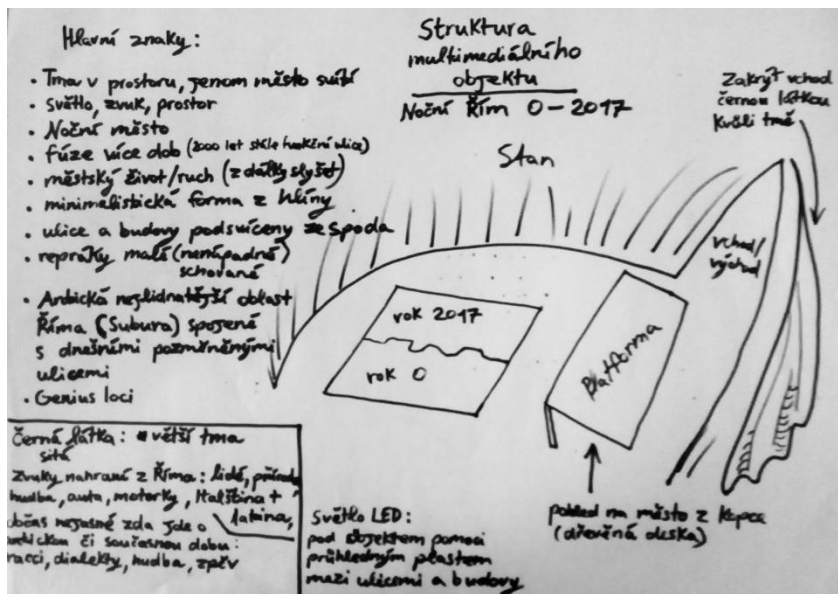
Jediné, co vždy zůstalo stejné, byl koncept objektu, noční město, černý stan, starý a nový Řím, iluze atmosféry a zvuky Říma. Zpočátku měla modelace města být z bílého papíru a mělo jít o čistě minimalistický tvar. To se změnilo na modelovací hlinu, protože s ní mám více zkušeností. A na druhou polovinu objektu jsem použil klasické červené děrované cihly, které mají barvu typickou pro Řím a také by bylo zajímavější, kdyby druhá polovina byla z jiného materiálu. Postupem času se změnilo i datování staré části Říma. Původně to měl být rok 0, ale autentické mapy z tohoto období nebyly nikde k nalezení, tudíž jsem využil maketu z 20. století, kde je zobrazen Konstantinův Řím z roku 320 n. l. Také jsem na začátku koncipoval noční město tak, aby se před modelem dalo stát na zvýšené platformě, aby to působilo tak, že se díváme na noční město z kopce. Též video a deska z plexiskla neměla být součástí prvotního návrhu. Zde je pár ukázek prvních návrhů objektu a plánů pro zvukovou nahrávku.



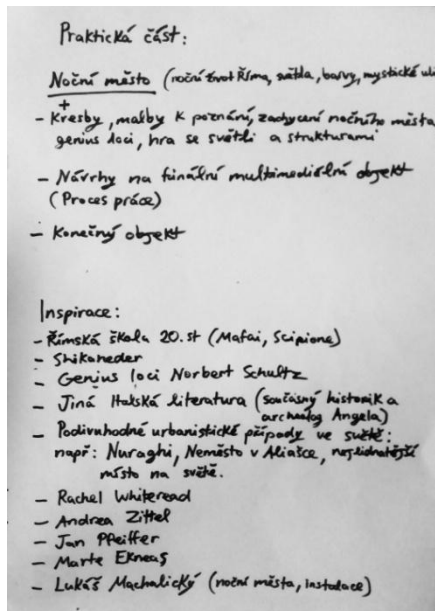
Obrázek 96 „Návrh multimediálního objektu, Roma Eterna“



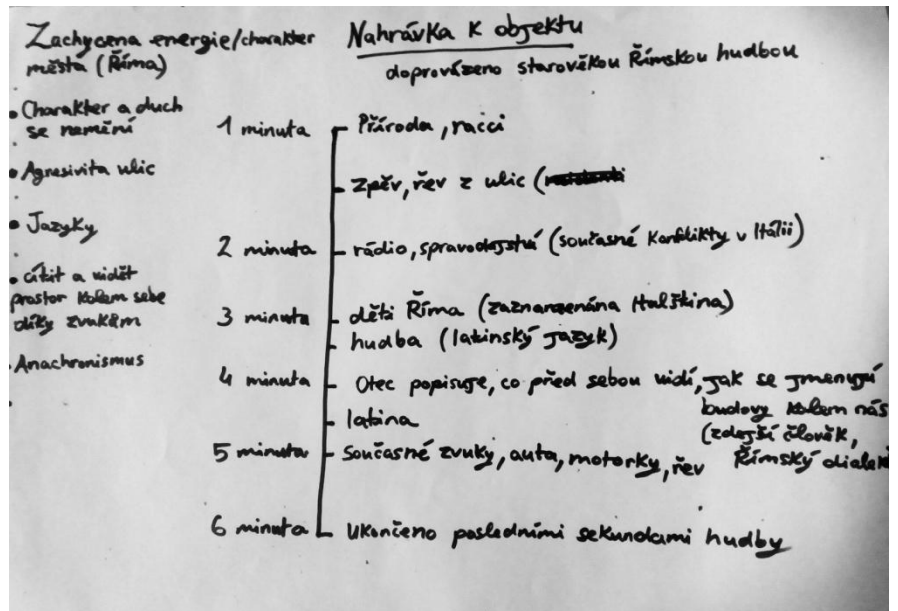
Obrázek 97 „Návrh multimediálního objektu, Roma Eterna II“



Obrázek 98 „Návrh multimediálního objektu, Roma Eterna III“



Obrázek 99 „Návrh multimediálního objektu, Roma Eterna IV“



Obrázek 100 „Návrh multimediálního objektu, Roma Eterna V“

Jelikož jsem v rámci programu Erasmus+ odcestoval do zahraničí, přesněji do Portugalska, nemohl jsem nevyužít šance a pracovat dál na této práci v jiném prostředí a zkusit své limity. Jeden z novějších limitů je práce s materiálem mého objektu, objekt jsem musel úspěšně dovést zpět na fakultu a to letadlem. To mě přivedlo k nápadu pokusit se vytvořit jakési „mobilní neboli Nomádké město“, „Město v kufří“, které se dá zabalit a otevřít kdekoli, skutečně instantní město. Město v kufří by přesně vystihovalo dnešní světovou situaci, migrace, cestování, hledání nového domova. Dnešním trendem už není usadit se

na jednom místě a zůstat. Naopak lidé se nezastavují, neustále cestují, mění často zaměstnání, zkouší nové věci, objevují a cestují, protože je to atraktivní, dnes relativně jednoduché a tvoří si tím nové zkušenosti jak pro své budoucí povolání, tak pro své duševní uspokojení. Nechci zde otevírat téma domov, protože je velice široké a až moc abstraktní jako pojem, jen chci podotknout, že dnes domov mnoho lidí vnímá jinak, vzdálenost dnes téměř neexistuje, někteří domov spojují s místem, kde se narodili a kde mají rodinu, někteří domov spojují s blízkými lidmi nehledě na to, kde jsou, někteří neví, kde domov je, a hledají ho.

Kvůli této migrační situaci se nedá opomenout práce Čínského současného umělce Ai Wei Wei, který svá díla v poslední době vztahuje na migranty a pracuje s nimi.

Původní materiál mého objektu měla být hlína, ale jelikož transfer letadlem takto těžkého objektu nebyl pro mě možný, musel jsem se přizpůsobit a přijít na mnohem lehčí materiál, zbýval zde papír, kartón. Nakonec myšlenka s městem v kufru nebyla zrealizovaná a modelování probíhalo opět v České Republice.

Proč Řím roku 0 a 2018? Řím, stejně jako většina italských měst, které jsou pokračování původních usedlostí Etrusků, Latinů, Řeků a jiných kmenů a etnik, zanechal po sobě mnoho viditelných, zrekonstruovaných silnic, obcí, chrámů, které jsou dnes stále vidět a hlavně jsou stále používány. Mluvíme tu o městech, které mají počátky před dvěma tisíci až deseti tisíci lety a stále fungují. Právě pro tyto viditelné stopy je vskutku zajímavé sledovat pokrok dvou tisíců let a stále porovnávat souvislosti, co je jiné, co zůstalo doposud nedotčené a jak mentalita člověka ze starověku a člověka z 21. století tvoří společně skvěle fungující urbs, které má logiku, jak nadčasový byl urbanizmus i architektura. Jak bylo město v mnoha ohledech pokročilejší, impozantně a chytře vymyšlené a vytvořené. Dvě poloviny Říma, které spojují, jsou si v mnoha věcech podobné nejen urbanisticky a architektonicky, ale i počtem obyvatel, kulturou, jazykem, charakterem a energií. Právě tím získává město označení „věčné“.

Samozřejmě tato tematika byla a je stále v umění opakovaně používána, například na Benátském Bienále. Je využívána umělci, jako je Sartogo a Nollí, který jsem už zmínil v kapitole o umělcích zabývajících se urbanizmem Říma. Umělci, kteří s růstem města Řím pracovali, dokonce s představami, jak by město mohlo růst jiným směrem za pomoci

umělcovy fantazie apod. Mým záměrem není tyto myšlenky a nápady opakovat, zajímá mě jednoduše jen atmosféra, energie a duch nočního Říma, který na mě vždy silně působil prostřednictvím osvěcených budov, které se ztrácí ve tmě a tvoří až teatrální, dramatické útvary, entity, které šeptají, kde historie je cítit intenzivněji. Objekt znázorňující čtvrť Subura je zhotoven podle mé vlastní studie růstu Říma. Zde jsem pracoval s co největší přesností, abych měl čtvrť takovou, jaká mohla být. S tím jsem spojil expresivně objekt osvětlením a zvuky města, které jsem nahrál v téže oblasti. To má objektu také přidat na atmosféře a genia loci Subury.

Jeden z důvodů proč jsem se rozhodl pracovat pouze se čtvrtí Subura byl, že bych nemohl vymodelovat celé město jako menší model, bylo by to moc složité a nebylo by to ani tak zajímavé. Model Říma, především ten, který reprezentuje rok 320 n. l., je poměrně známý a šlo mi spíše o to, představit jen pár ulic a jejich genius loci. Suburu jsem si vybral především pro její různorodost a zajímavou historii. Nežili zde šlechtici, žila zde střední třída a mnoho chudých občanů, velkou část plochy zde obklopovaly slamy, bylo zde mnoho obchodů, ruchu, kriminalita, počet obyvatel bylo zde mnohonásobně více než v současnosti a kupodivu se v této chudé části narodil i slavný vojevůdce Julius Cézár. Podle jména této čtvrti se dodnes definují pojmy suburbánní, suburbs, suburbia, v překladu předměstí. V prvním století př. n. l. to stále bylo předměstí Říma.

V polovině druhého století př. n. l. se populace Říma přibližovala k jednomu a půl milionu obyvatel, z nichž většina se soustředila v centrálních okresech. Tam bylo asi 46 000 insul - průměrná hustota 102 insul na hektar - některé budovy byly docela vysoké kvůli nárůstu cen pozemků. Císař Augustus musel stanovit limity stavění budov na sedmdesát stop, cca jedenadvacet metrů, zatímco Tacitus zmiňuje domy, které měli třicet metrů. I přes omezení však budovy rostly do výšky. Řím přijal vzhled starého New Yorku. Zavedení cihel dodalo budovám větší pevnost a bylo možné tak spotřebovat méně surovin. Tahle skutečnost umožnila stavbu těchto kolosálních staveb.

Subura, Argilentum a Velabrum byly nejlidnatější čtvrtě. Bydleli zde obuvníci, knihkupci, pouliční prodavači, kouzelníci, lupiči, dobrodruzi, šarlatáni atd. Jak je logické, domy byly stavěny anarchicky a jejich ulice byly úzké, rozdělovaly obchody a dílny řemesel. Většina domů byla pronajata a dále pronajata, čímž se ceny zvýšily.

Předměstí Subury se nacházelo mezi kopci Viminal a Esquilino, obklopené Argiletem a římským fórem. Byla to hlučná a špinavá oblast, ve které se nacházely četné obchody a továrny, která ukrývala v ulicích značné množství zločinců, prostitutek a chudých lidí. Nápisy svědčí o existenci synagogy. Polyhistor Suetonius zaznamenal, že Julius César žil v této obydlené čtvrti.

Polovina objektu zobrazuje Řím z roku 320, sedm let po ediktu Milánském, mezníku, kdy končí pohanský Řím a začíná vzrůstat vliv křesťanství. Řím je zároveň na svém vrcholu vzrostlého města se všemi slavnými pohanskými a vysoce technicky pokročilými budovami a zároveň zažívá úpadek velké klasické civilizace, kdy mnoho soch a chrámů je nahrazováno křesťanskými institucemi (v západní Římské říši). Druhá polovina Říma vychází ze současného světa. Hlavním důvodem, proč jsem zvolil jako konečné datum 320 je dostupnost starých map, které jsou zachovalé a přístupné. Pracoval jsem s několika mapami a studoval jsem, kde jsou zhruba přesné hranice čtvrti Subura, trvalo to několik dní, ale nakonec se mi podařilo najít hlavní záchytné body, na kterých jsem stavěl své budovy z hlíny. Inspiroval jsem se maketou antického města z Museo della civiltà romana (Muzeum římské civilizace) v Římě, kde se dá nalézt více 3D maket či modelů města. Podle jejich velké makety Říma jsem našel čtvrt Subura. Z mnoha jiných internetových zdrojů jsem dostal stejnou odpověď, Subura je přesně mezi Viminálským kopcem a Eskvilinským kopcem, hranice mé zvolené čtvrti, kterou potřebuji vymodelovat, je slavná ulice Via Cavour, která existovala i ve starověku a dodnes je stále používaná, ve starověkém Římě se tato ulice jmenovala Argiletum (překvapivě se zde narodil Julius César, i když byl součástí šlechty, v dětství vyrůstal v plebejské části). Čtvrt byla blízko k Eskvilínské bráně, kde se nacházely ty nejchudší slamy a z levé strany končila u Augustových a Trajánových fór.

Ulici Argiletum jsem měl potvrzenou. Dál bylo důležité najít střed, kterým chci stanovit hranici starověké a současné poloviny. Ideální k tomuto řezu by byla nějaká existující ulice směřující na východ. S tou jsem měl největší problém, protože ulice se během času často měnily, některé zůstávají až dodnes a jiné menší ulice se proměňovaly závisle na rozhodnutí císařů, když rostla fóra, domy chátraly, například kvůli požárům nebo vznikaly nové budovy různých slohů. Nakonec jsem se rozhodl vybrat ulici, která mi přišla nejbližší ke středu Subury. Neustále jsem pozoroval maketu a srovnával ji s mapou současného Říma z často používaných internetových zdrojů Google maps a Mapy.cz. Jednu věc, kterou mohu určitě

zaručit je, že Argiletum stojí na místě a že obě poloviny Říma také stojí správně na svém místě, jedině střed je spekulativní, ale je buď na původním místě, nebo je jen o pár metrů posunut. S tím jsem osobně spokojen. Podstata je, že jedna část je starší, druhá nová a jsou spojené a nějak zde funguje kontinuita ulic, starých a nových budov.

Výhodou práce s takovou mapou, obzvláště v případě Říma, je ta, že je na aktuálních mapách vždy vidět několik ruin z fór a zachovalých budov, díky tomu se dalo snadněji orientovat. Základem je vždy orientovat se podle sedmi kopců, fór, velkých paláců, chrámů, ovšem i Tibery a Kolosea, které je epicentrem města.



Obrázek 101  
„Maketa Říma, rok  
320 n. l.“



Obrázek 102 „Současný Řím,  
Subura“

Samozřejmě ten fakt, že jsem se snažil být co nejpřesnější v umístění sousedících budov a ulic, dodává objektu větší váhu a atmosféru. Důležité je toto tvrzení sdělit divákům, aby to měli při pozorování na mysli. Osvícené noční ulice také často působí silněji, je to proto, že vidíme něco, co je vidět jen z části, co se vytrácí do tmy, něco jako přízrak. V takovýchto

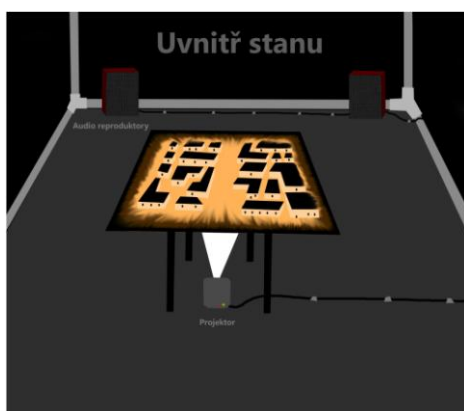
případech když je něco vidět méně, tak se to paradoxně snažíme pozorovat hlouběji, z důvodu že jsme zvědaví a nejistí. Je to rozhodně zajímavější, když víme, že zde něco je, ale můžeme jen tušit. Pro mě osobně je noční město vždy zajímavější, to už jsem výše zmínil, hra se světly a stíny. Jak už jsem výše zmínil, domy umístěné na plexiskle by měla být spíše minimalistická, důležitý je dát důraz na tvar, nikoli na detaily. Přišlo mi to zpočátku jako vhodný krok, protože objekt má být umístěn ve tmavém prostředí, tudíž detaily domů nemohou být dominantou objektu, naopak dominantou bude samotný čistý tvar. Proto jsem se rozhodl neztvárnit každý sebemenší detail budov, naopak je dokonce nepatrným zásahem spojit a získat ty nejostřejší viditelné rysy z map, které jsem nastudoval. Kvůli tomu jsem i jako druhý materiál pro moderní část Říma zvolil děrované cihly, protože na pohled mají čisté a jednoduché tvary. Samotné mezery cihel mi připomínají okenice budov a už samy o sobě vypadají jako miniatury domů. Samozřejmě domy byly i záměrně zjednodušeny a sjednoceny z toho důvodu, aby na plexiskle zbyl prostor pro video projekci, která hraje též důležitou roli v mém objektu. Stan jako takový má sloužit jen jako tmavý úkryt pro můj světlený objekt. Uvažoval jsem, že by se dal koncipovat, jako římský legionářský stan, ale nakonec jsem dal přednost jednoduchému stanu ve tvaru krychle. Je elegantní a vhodný pro pohyb diváků. Tudíž samotný tvar nakonec nic neznázorňuje, může ale někomu připomínat Mekku.

## FINALIZOVANÝ DIGITÁLNÍ NÁVRH Z PROGRAMU GIMP 2

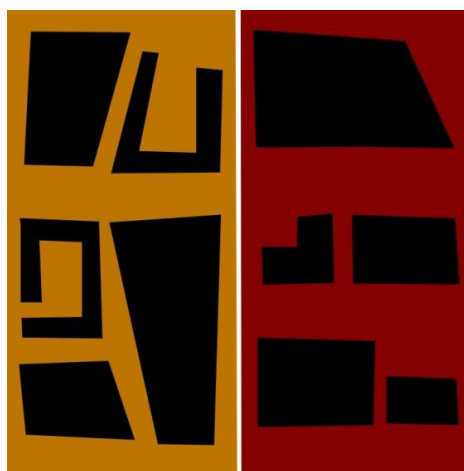
První schéma zobrazuje konečný tvar stanu s nápisem Roma Eterna Subura (v překladu Věčné město), a letopočty. Na druhém je vnitřek stanu a návrh, jak vše ve stanu uspořádat a jak budou materiály společně fungovat. Pro stavbu stanu jsem využil lehké PVC trubky a spojky, protože s nimi se dá lehce a dobře postavit stabilní objekt, kde nehrozí, že by stavba mohla spadnout. Látko samozřejmě musí být černá, aby dovnitř nevnikalo téměř žádné světlo. Třetí návrh zobrazuje starý a moderní Řím z ptáčích perspektivy a zobrazuje přesné umístění domů dle mých studií starých a současných map.



Obrázek 103 „Digitální návrh stanu“



Obrázek 104 „Digitální návrh vnitřku stanu“



Obrázek 105 „Digitální návrh makety Říma“

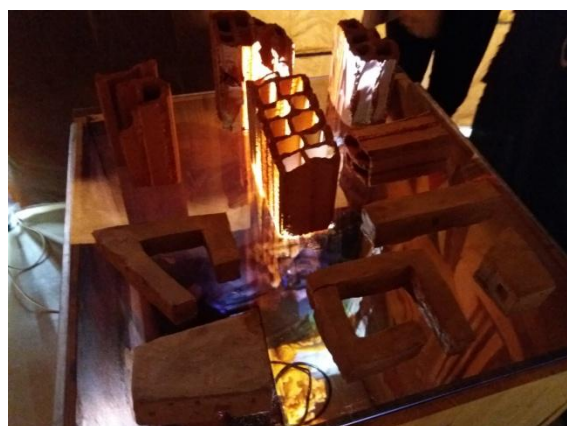
FINALIZOVANÁ PRÁCE



Obrázek 106 „Finalizovaný objekt“



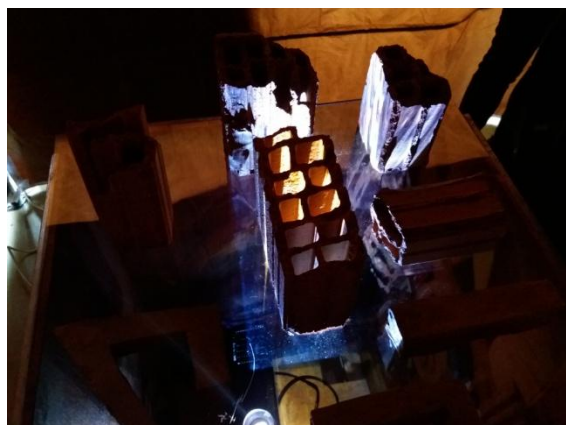
Obrázek 107 „Finalizovaný objekt II“



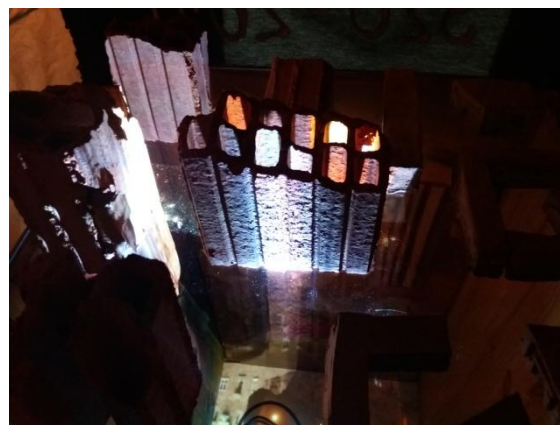
Obrázek 108 „Finalizovaný objekt III“



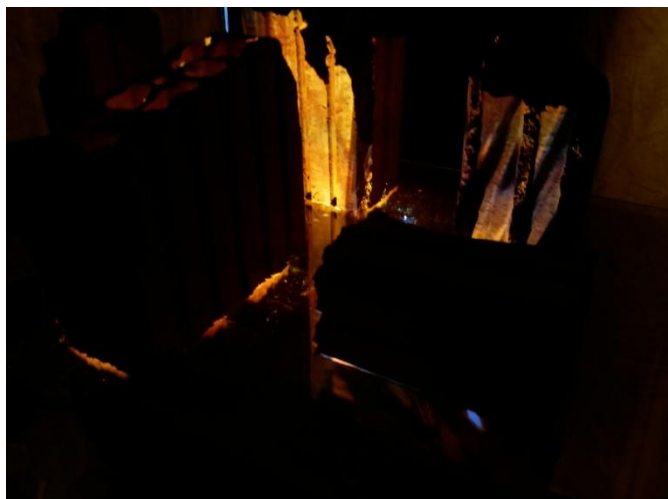
Obrázek 109 „Finalizovaný objekt IV“



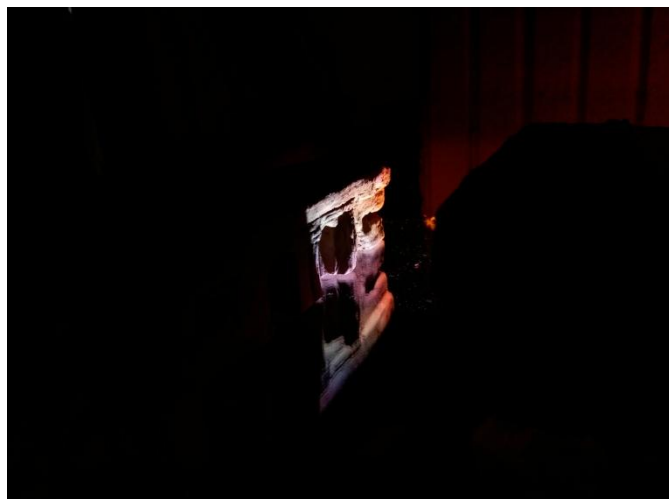
Obrázek 110 „Finalizovaný objekt V“



Obrázek 111 „Finalizovaný objekt VI“



Obrázek 112 „Finalizovaný objekt VII“



Obrázek 113 „Finalizovaný objekt VIII“



Obrázek 114 „Finalizovaný objekt IX“



Obrázek 115 „Finalizovaný objekt X“



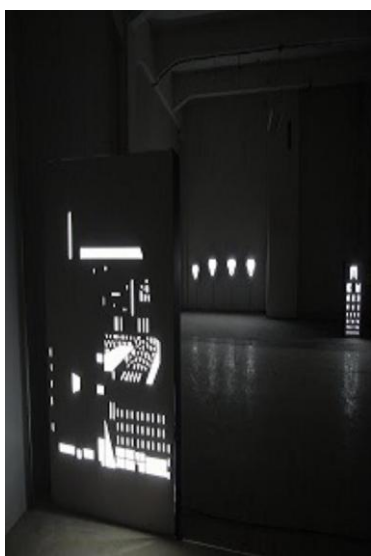
Obrázek 116 „Finalizovaný objekt XI“

Po několika denním trávení v ateliérech jsem objekt dokončil a jak často bývá normou tvoření, naskytly se některé nečekané změny týkající se vzhledu objektu. Podle výše uvedeným návrhům měl být celý stan černý a postaven pomocí PVC plastových trubek a spojek. Ty nakonec nebyli lehce k sehnání, protože trubice, které jsem nutně potřeboval, jsou spíše typické v USA a zde konkrétní spojky, které byli nutné ke stavbě kostry stanu, nebyli k sehnání. Tudíž jsem sháněl jiné materiály (dřevo, železo). Nakonec jsem objevil k prodeji velký stan, ve tvaru krychle (2x2m), formát, který jsem potřeboval (s výbornou železnou kosterou). Bohužel byla momentálně k sehnání jen hnědá varianta, ale to nutně nemuselo být na škodu. Přední část jsem nabarvil na černo a pořídil látku navíc, díky které jsem vytvořil dva vchody do stanu. Hnědá barva z bočních stran nepůsobí rušivým dojmem. Na přední část stanu jsem nasprejoval bílou barvou titulní nápis. Předem jsem pro nápis vytvořil šablonu, kterou jsem nalepil na látku, abych mohl začít barvit. Zpočátku jsem měl s graffiti sprejem komplikace, protože z něj tekla barva a ta se chytla i na jiné nechtěné části látky. Musel jsem několik poškozených míst nabarvit na černo a úpravy jsem vyřešil fixem určen pro látky obsahující černý lak. Šablony způsobily, že barva kolem nich kapala na zbytek látky, tudíž jsem šablony nakonec vyjmul a nasprejoval jsem nápis nanečisto. Font nevypadá tak, jak jsem zpočátku chtěl, ale volně ruční nápis působí nakonec živěji, než kdyby byl přesný a čistý. Černá s bílou tvoří dobrý kontrast. Sotk jsem nakonec vytvořil ze dřevěných desek určeny pro regály, mám jich doma mnoho a využívám je k malbě. Mají perfektní výšku a šířku (85x50cm), přesné rozměry pro udržení mého plexiskla pro konečný objekt. Dřevěné desky jsem spojil pomocí hřebíků a mají i praktické mezery v dolních částech, které jsou ideální pro umístění kabelů dataprojektoru. Finální test zvuku jsem nakonec uskutečnil jen skrze audia mého notebooku, nikoli reproduktorů.

Co mě mile překvapilo, byla atmosféra objektu s videem a hudbou. Video se projektovalo na stěny keramických a cihlových domů a tvořili tak úchvatné rychle měnící se barevné mlhovaté a mystické scény. A to i na stěně stanu. Získal jsem atmosférické noční město, přesně tak, jak jsem chtěl a to i intenzivnější než jsem zamýšlel. Skvěle zde vynikl Genius Loci nočního Říma. Též jsem byl také spokojen s tím, že jsem jako druhý materiál zvolil cihly, protože děrované cihly tvoří pěkné barevné efekty a objekt je díky jejich mezerám barevnější, prostorovější a živější. Jelikož by bylo nutné, aby plexisklo s objektem bylo umístěno hodně vysoko, aby video obklopovalo celou plochu 50cm plexiskla, tudíž celého

objektu, video neobklopovalo celou plochu, ale objekt by musel vsutku být v takové výšce, že bychom ho už neměli v rovině očí. Ne všechny tvary domů a umístění domů jsou stoprocentně podle mého návrhu, důvodem proto je, že bylo nutné mít užší domy, aby byl nějaký prostor pro projekci videa, ale základ zde stále zůstává. Každopádně jsem s výsledkem mé práce velice spokojen a vytvářet uzavřené objekty mají opravdu velký vliv na atmosféru, člověk je náhle v jiném světě a není rušen okolním prostředím. Pro práci s videem, hudbou a světlem je to dokonalou základnou a téma urbanizmu zde výborně vyniklo.

Celá tato myšlenka má počátek v prvních inspiracích, když jsem s touto prací začínal. První inspirací byla pro mě instalace Lukáše Machalického, s názvem Soukromá vzdálenost z roku 2009, kde vycházel z dojmu noční svítící architektury. Zářící objekt, v němž diváci nacházeli podobnost s tvary domů, se stal zároveň sochou s abstrahujícím tvaroslovím. Celkově mě inspirovaly jeho nápady související s tematikou urbanizmu, kterou se často zabývá. Dál musím zmínit Andreu Zittel a její objekty, kde znázorňuje též půdorysy budov, samozřejmě i umělkyni Rachel Whiteread a její objekty, například Embankment/Nábřeží, kde vytvořila jakýsi labyrint z kartonových krabic. Také mě inspirovala norská umělkyně Marte Eknæs, její objekty a sochy znázorňující urbanistické plánování, městské objekty vytvořené pro naše běžné a bezpečné pohybování, její řešení otázky běžných zařízení a objektů, které nás nutí chovat se určitým způsobem ve městě. Nemohu říci, že můj námět na objekt je inspirací jedné osoby, použil jsem trochu od každého z děl těchto umělců. Díky tomu je i můj objekt více kombinovaná technika.



Obrázek 117 „Soukromá vzdálenost, Machalický“



Obrázek 118 „Embankment, Whiteread“

Pozorování objektu ze všech stran, v tmavém prostředí a se zvukovým doprovodem je něco, co se v současném umění vyskytuje velice často. Jedná se o můj vlastní pokus zkusit něco nového, dát své vlastní tvorbě možnost na chvíli se oprostit od plátna a olejomalby a využít své zážitky a zkušenosti z Benátského Biennale 2015 a 2017 a mnoha jiných výstav současného umění, zkusit vytvořit nějaký vlastní multimediální objekt.

Mnoho současných umělců mě inspirovalo způsoby realizace některých děl a současných tématik, kterými jsou například ekologie, migrace, politika. Velice se mi líbilo, jak je ztvárňují, reprezentují a jak tyto zprávy sdělují. Tato díla vždy vyžadují pozornost svého okolí a očekávají jeho reakci. Jakákoli reakce je dobrá, rozesmát, pobouřit atd. hlavně, že tam nějaká reakce je. Tyto nové netradiční způsoby komunikace se mi zamlouvají především kvůli tomu, jak jsou netradiční, že jejich zprávy jsou o to víc intenzivní a motivující, ale také proto, že to občas chvíli trvá, než pochopíme zprávu.

## ZÁVĚR

V této práci jsme měli možnost vidět, jak urbanismus jako téma má velký potenciál pro výchovu dětí a jejich rozvoj. Mohli jsme pozorovat, jak bohaté náměty ve výtvarné výchově mohou být, když se do ní zakomponují urbanistické otázky. Není divu, že toto téma je velice atraktivní pro současné umělce. S dnešními technickými možnostmi a přístroji, jako jsou 3D tiskárny, které jsou dnes i žákům finančně dostupné, mnoho studentů a architektů experimentuje, tvoří modely všech možných struktur, i modely nových měst. Pomocí tiskárny lze dokonce vytisknout celé obytné domy a mosty. V Číně dokážou vytisknout deset obytných domů za jeden den a v Šanghaji koncem roku 2018 už vytiskli dokonce i most, který je momentálně v provozu.

Mojí pointou je, že zprostředkováním nových námětů ve výtvarné výchově, přesněji v současném umění a s dnešními novými médii, můžeme žákům poskytnout solidní základ, když jim budeme představovat hlavně současné tendence ve vizuálním umění, nikoli jen samotné klasické umění, které ve výtvarných hodinách převažuje. Samozřejmě v rovnováze se starým uměním, které je nutným základem. Naši žáci se zajímají o prostředí, ve kterém žijí a právě oni mohou být autory budoucích projektů a urbanistických nápadů. Abychom to ale dokázali uskutečnit, musíme se my pedagogové sami vzdělávat, být aktivní a neustále sledovat nové trendy.

Téměř ve všech kapitolách byl zmíněn Řím a jeho urbanistické dědictví, tudíž základy urbanizmu. Já, jakožto rodilý Říman, mám k tomuto městu silný cit. Je mojí vášní a nepřestává mě udivovat, kolik nových věcí se pokaždé o tomto městě dovídám, protože nové objevy a další technologie ze starověku se nám odhalují téměř každý rok. Sám se stále učím a pro studium urbanizmu a obecně starověké evropské kultury je Řím ideálním prostředím pro získávání edukačního materiálu. I proto jsem ho zakomponoval do této práce. Nejen proto, že mě Řím neustále zajímá, ale i proto, že má stále co nabídnout. Jak jsem už v teoretické části zmínil, mapa historického Říma se bude dále měnit a poskytuje nám opravdu mnoho inspirace.

Se svým osobním projektem multimedialního objektu jsem též zjistil funkci urbanizmu, protože při svých studiích v mapách jsem byl svědkem, jak se ulice mění či nemění a jak charakter města ovlivňuje osud města a jeho vzhled. Poté co města vybudujeme, získají svůj vlastní život, jako Golem a pak řídí ono nás, což je fascinující, možná až znepokojující fakt.

## Seznam použitých informačních zdrojů

ANGELA, Alberto. *Impero: Viaggio nell'impero di Roma seguendo una moneta*. 2010. Itálie: ELCOGRAF, 2010. ISBN 978-88-04-65541-1.

ANGELA, Alberto. *I tre giorni di Pompei: 23-25 ottobre 79 d.C. : ora per ora, la più grande tragedia dell'antichità*. Itálie: RCS Libri, 2015. ISBN 978-88-17-08440-6.

DELLA PORTELLA, Ivana a Mark SMITH. *Roma sotterranea*. Venezia: Arsenale, 1999. Grandi libri (Arsenale editrice). ISBN 978-887-7431-882.

DE SANTIS, Leonella a Francesco DEL CANUTO. *Le osterie romane: Storia, costume e curiosità delle antiche taverne cittadine*. Březen 1997. Italia: Newton & Compton Editori, 1997. ISBN 88-8183-633-5.

DEVOTI, Luigi. *Circhi e stadi di Roma antica*. Září 1997. Milano: Newton & Compton Editori, 1997. ISBN 88-8183-828-1.

DEVOTI, Luigi. *Teatri e anfiteatri di Roma antica: Alla scoperta dei monumenti più suggestivi dell'antichità*. Květen 1997. Italia: Newton & Compton Editori, 1997. ISBN 88-8183-711-0.

FISCHER-LICHTE, Erika. *Eстетika performativity*. Mníšek pod Brdy: Na konáři, 2011. Teorie (Na konáři). ISBN 978-80-904487-2-8.

GIZZI, Federico. *I sette colli: Un viaggio nella storia, nel mito e nella leggenda di Roma*. Červen 1999. Italia: Newton & Compton Editori, 1999. ISBN 88-8289-177-1.

HORSKÁ, P., MAUR, E., MUSIL, J. (2002): Zrod velkoměsta - Urbanizace českých zemí a Evropa. Paseka, Litomyšl.

HRŮZA, J., ZAJÍC, J. (2002): Vývoj urbanismu 1. díl. ČVUT, Praha.

HRŮZA, Jiří. Svět měst. Praha: Academia, 2014. ISBN 978-80-200-1808-3. Kevin Lynch, Obraz města

KOUCKÝ, Roman. Elementární urbanismus. Zlatý řez, 2006. ISBN 80-902810-7-9. Hrůza, Jiří – Zajíc, Jiří: Dějiny urbanismu I-II; ČVUT; Praha 2003 (aktuální znění)

KRATOCHVÍL, Petr; Halík, Pavel, Nový, Otokar: Město a architektura; Academia; Praha 2001

KRAUS, B.; POLÁČKOVÁ, V. a kol. Člověk-prostředí-výchova. Brno: Paldo, 2001. ISBN 80-7315-004-2.

LA BIENNALE DI VENEZIA: 38. Esposizione Internazionale d'Arte: dalla natura all'arte dall'arte alla natura. Venezia: La Biennale di Venezia, realizzazione editoriale Gruppo Editoriale Electa S.p.A., Mestre-Venezia, 1978.

LA BIENNALE DI VENEZIA: 11. Mostra internazionale di Architettura. Out There: Architecture Beyond Building. Venezia: Marsilio Editori. Catalogo della mostra (Venezia, 2008). ISBN 978-8831795579

LA BIENNALE DI VENEZIA: 56th International Art Exhibition All the World's Futures. Venice: in.pagina s.r.l., Mestre-Venice, 2015.

LA BIENNALE DI VENEZIA: 57th International Art Exhibition Viva Arte Viva. Volume II. Venice: Fondazione la Biennale di Venezia, Mestre-Venice, 2017.

LOKŠOVÁ, Irena a Jozef LOKŠA. Tvořivé vyučování. Vyd. 1. Praha: Grada, 2003 208 s. ISBN 80-247-0374-2.

NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius loci: krajina, místo, architektura*. 2. vyd. Praha: Dokořán, 2010. ISBN 978-80-7363-303-5.

POCINO, Willy. *Le fontanelle di Roma: Un insolito itinerario alla scoperta di uno degli elementi più caratteristici dell'arredo urbano*. Prosinec 1997. Italia: Newton & Compton Editori, 1997. ISBN 88-8183-892-3.

POSPISZYL, Tomáš. *Před obrazem: antologie americké výtvarné teorie a kritiky*. Praha: Občanské sdružení pro podporu výtvarného umění, 1998. ISBN 9788023812862.

RENDINA, Claudio. *Guida insolita ai misteri, ai segreti, alle leggende e alle curiosità di Roma*. 2. ed. Roma: Newton, 1999. ISBN 88-828-9049-X.

ROESELOVÁ, V. Řady a projekty ve výtvarné výchově. Praha: Sarah 1997. ISBN 80-902267-2-8.

SITTE, Camillo. *Stavba měst podle uměleckých zásad*. Rakousko: Arch, 1995. ISBN 80-901608-1-6. Leonardo Benevolo, historie moderní architektury

ŠÉPKA, Jan a Mirka TŮMOVÁ. *Jak se dělá město*. Praha: Prostor - architektura, interiér, design, 2015. ISBN 978-80-87064-15-3.

SPOTO, Salvatore. *Roma esoterica: Un'affascinante lettura della storia della città eterna dalle origini divine alle influenze magiche orientali, dal misticismo filosofico alle iscrizioni della "Porta magica"*. Newton Compton. Ariccia (Řím): Biblioteca romana, Nr. 14, 2016. ISBN 9788854188785.

TONUCCI, Francesco. *Vyučovat nebo naučit?*. Praha: Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 1991, 65 s. Informační bulletin, 69. ISBN 80-901-0651-X.

VERVOORDT, Axel. *Proportio*. 2015. Cassochrome, Waregem: MER. Paper Kunsthalle & Axel and May Vervoordt Foundation, 2015. ISBN 978-949-1775-833.

VYGOTSKIJ, Lev Semenovič. *Psychologie myšlení a řeči*. Vyd. 1. (jako komentovaný výbor, celkově v češtině 3.). Praha: Portál, 2004, 135 s. Psychologie (Portál). ISBN 80-717-8943-7.

## Elektronické zdroje

The Rise of Rome - How Italy Was Conquered [online]. USA, 2018 [cit. 2018-11-04]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=opT5Ux6pM-8>

Maquettes-historiques [online]. [cit. 2019-03-03]. Dostupné z: <https://www.maquettes-historiques.net/P23.html>

*Urban Planning: Art and the City 1967–2017* [online]. , 1 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <https://camstl.org/exhibitions/https://camstl.org/exhibitions/urban-planning-art-and-the-city-1967-2017/-planning-art-and-the-city-1967-2017/>

A. Camiz, "Roma interrotta" alla Biennale di Venezia. 11. Mostra Internazionale di Architettura. *Accademia* [online]. Benátky, 2008, 2008 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: [http://www.academia.edu/1122422/A.\\_Camiz\\_Roma\\_interrotta\\_alla\\_Biennale\\_di\\_Venezia.\\_11.\\_Mostra\\_Internazionale\\_di\\_Architettura](http://www.academia.edu/1122422/A._Camiz_Roma_interrotta_alla_Biennale_di_Venezia._11._Mostra_Internazionale_di_Architettura)

Lukáš Machalický [online]. 2011 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/lukas-machalicky-4139/>

FEKETE, František. *Matěj Al-Ali* [online]. 2015 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/matej-al-ali-108559/>

FEKETE, František. *Tomáš Moravec: O umělci* [online]. 2017 [cit. 2019-03-19]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/tomas-moravec-108656/>

ŠTEFKOVÁ, Zuzana. *Dominik Lang: O umělci* [online]. 2006 [cit. 2019-03-19]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dominik-lang-1403/>

BYTELOVÁ, Denisa. *Jan Fabián: O umělci* [online]. 2014 [cit. 2019-03-19]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/jan-fabian-4983/>

*Urban Planning quotes* [online]. [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.goodreads.com/quotes/tag/urban-planning>

ŠÍPOVÁ, Zuzana. *Sociální učení, nápodoba a identifikace* [online]. [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: [https://wikisofia.cz/wiki/Sociální\\_učení,\\_nápodoba\\_a\\_identifikace](https://wikisofia.cz/wiki/Sociální_učení,_nápodoba_a_identifikace)

*Nadace proměny Karla Komárka* [online]. [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.nadace-promeny.cz/cz/o-nadaci/poslani.html>

Obnova zahrady MŠ Petroupim a Církevní ZŠ a MŠ ARCHA v Petroupimi [online]. 2017 [cit. 2019-03-13].

Dostupné z: <https://zahrada-petroupim.nadace-promeny.cz>

STARÁ, Kristýna, Jolana ŘÍHOVÁ, Petr KLÍMA a Marek SIVÁK. *Memorandum Architektura ve vzdělávání* [online].

Plzeň, 2015 [cit. 2019-03-14]. Dostupné z: [https://www.nadace-](https://www.nadace-promeny.cz/userfiles/files/2014/NOVINKY/140703-architektura_ve_vzdelavani.pdf)

[promeny.cz/userfiles/files/2014/NOVINKY/140703-architektura\\_ve\\_vzdelavani.pdf](https://www.nadace-promeny.cz/userfiles/files/2014/NOVINKY/140703-architektura_ve_vzdelavani.pdf). Zpráva na základě diskuze.

STARÁ, Kristýna. *Jak mohou děti přispět k tvorbě příjemnějších a bezpečnějších měst?* [online]. 1. 6. 2018, , 1

[cit. 2019-03-15]. Dostupné z: [https://www.estav.cz/cz/6290.jak-mohou-deti-prispet-k-tvorbe-prijemnejsich-a-](https://www.estav.cz/cz/6290.jak-mohou-deti-prispet-k-tvorbe-prijemnejsich-a-bezpecnejsich-mest)

[bezpecnejsich-mest](https://www.estav.cz/cz/6290.jak-mohou-deti-prispet-k-tvorbe-prijemnejsich-a-bezpecnejsich-mest)

## Seznam vyobrazení

Pokud není uvedeno jinak, fotografie pocházejí z vlastních zdrojů.

**Obr. 1 Mohendžodaro** The Harappan Civilization. *megankianaanjaliayla.weebly.com* [online]. [cit. 2019-04-06]. Dostupné z: <http://megankianaanjaliayla.weebly.com/harappan-civilization.html>

.....13

**Obr. 2 Milét, Anatólie** Diarc: Dipartimento di Architettura. *diarc.unina.it* [online]. 2018, 9.2.2018 [cit. 2019-04-06]. Dostupné z: <http://www.diacr.unina.it/index.php/20-in-evidenza/1736-phd-presentazione-la-citta-di-fondazione-nell-antica-grecia>

.....15

**Obr. 3 Marzabotto** Museo Nazionale Etrusco di Marzabotto L'area archeologica. *Archeobologna.beniculturali.it*[online]. [cit. 2019-04-06]. Dostupné z: <http://www.archeobologna.beniculturali.it/marzabotto/area.htm>

.....16

**Obr. 4 Římský plán města** Basic Plan of a Roman City. *Pt.slideshare.net* [online]. 8.4.2014 [cit. 2019-04-06]. Dostupné z: <https://pt.slideshare.net/pedrote22/a-roman-city/2>

.....17

**Obr. 5 Římské cisterny ve městě Fermo**.....19

**Obr. 6 Římské cisterny ve městě Fermo II**.....19

**Obr. 7 Římský oblouk** Roman Arch: A study on the physics of statics. *Hoffnerphysics.weebly.com* [online]. [cit. 2019-04-06]. Dostupné z: <http://hoffnerphysics.weebly.com/roman-arch.html>

.....20

<b>Obr. 8 Oblouk ze středního východu</b> Middle East Arch. <i>Asergeev.com</i> [online]. 15.2.2001 [cit. 2019-04-06]. Dostupné z: <a href="http://www.asergeev.com/pictures/k/Middle_East_Arch.htm">http://www.asergeev.com/pictures/k/Middle_East_Arch.htm</a>	20
<b>Obr. 9 Stavba římských silnic</b> <i>Roman Roads - How Were They Made?</i> [online]. Metatron, 2016 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZR6QgxasOlo">https://www.youtube.com/watch?v=ZR6QgxasOlo</a>	20
<b>Obr. 10 Stavba římských silnic II</b> <i>Roads in Ancient Rome</i> [online]. 2017 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.crystalinks.com/romeroads.html">https://www.crystalinks.com/romeroads.html</a>	20
<b>Obr. 11 Manchester, Spojené Království, 1924</b> <i>Urbed (Urbanism Environment Design): Organic Cities</i> [online]. North West England: CUBE (Centre for the Urban and Built Environment), 2000 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://urbed.coop/projects/organic-cities">http://urbed.coop/projects/organic-cities</a>	23
<b>Obr. 12 Austin, Texas, 1873</b> <i>Austin, Texas 1873 Bird's Eye View</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://shop.old-maps.com/texas/birds-eyes/austin-texas-1873-birds-eye-view/">http://shop.old-maps.com/texas/birds-eyes/austin-texas-1873-birds-eye-view/</a>	23
<b>Obr. 13 Begich Tower</b> <i>Begich Towers</i> [online]. Whittier, Alaska [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://www.juneswhittiercondosuites.com/our-historical-building.html">http://www.juneswhittiercondosuites.com/our-historical-building.html</a>	25
<b>Obr. 14 Whittier</b> <i>Whittier Alaska in 4K, 5/11/17</i> [online]. Whittier, Alaska: Edward Smith, 2017 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pBhauQaLQm0">https://www.youtube.com/watch?v=pBhauQaLQm0</a>	25
<b>Obr. 15 Kowloon walled city</b> <i>Úzké chodbičky, tajné místnosti a kriminalita. Jak se žilo v hongkongském Kowloon Walled City</i> Více na <a href="https://www.e15.cz/magazin/uzke-chodbicky-tajne-mistnosti-a-kriminalita-jak-se-zilo-v-hongkongskem-kowloon-walled-city-1330286">https://www.e15.cz/magazin/uzke-chodbicky-tajne-mistnosti-a-kriminalita-jak-se-zilo-v-hongkongskem-kowloon-walled-city-1330286</a> [online]. Arsen Lazarevič, 2017 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.e15.cz/magazin/uzke-chodbicky-tajne-mistnosti-a-kriminalita-jak-se-zilo-v-hongkongskem-kowloon-walled-city-1330286">https://www.e15.cz/magazin/uzke-chodbicky-tajne-mistnosti-a-kriminalita-jak-se-zilo-v-hongkongskem-kowloon-walled-city-1330286</a>	28
<b>Obr. 16 Kowloon walled city II</b> <i>Kowloon Walled City</i> [online]. Massachusetts Institute of Technology: Massachusetts Institute of Technology [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://densityatlas.org/casestudies/profile.php?id=110">http://densityatlas.org/casestudies/profile.php?id=110</a>	28
<b>Obr. 17 Kowloon walled city III</b> <i>Kowloon Walled City</i> [online]. DailyFacts, 2019 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://imgur.com/gallery/CoWfAaM">https://imgur.com/gallery/CoWfAaM</a>	28

<b>Obr. 18 Fuggerei</b> <i>Fuggerei: In this truly magical place, rent hasn't been raised since the year 1520.</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.atlasobscura.com/places/fuggerei">https://www.atlasobscura.com/places/fuggerei</a>	31
<b>Obr. 19 Fuggerei II</b> <i>Fugger Fuggerei-Markuskirche+Herrengasse</i> [online]. Augsburg: Martin Kluger, 2009 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.google.com/search?q=Fugger+Fuggerei-Markuskirche&amp;source=Inms&amp;tbm=isch&amp;sa=X&amp;ved=0ahUKEwjs0Jfr69XhAhUwyaYKHbGoDIgQ_AUIDygC&amp;biw=1326&amp;bih=627#imgrc=36mxNMLZVVj4HM">https://www.google.com/search?q=Fugger+Fuggerei-Markuskirche&amp;source=Inms&amp;tbm=isch&amp;sa=X&amp;ved=0ahUKEwjs0Jfr69XhAhUwyaYKHbGoDIgQ_AUIDygC&amp;biw=1326&amp;bih=627#imgrc=36mxNMLZVVj4HM</a> :	31
<b>Obr. 20 Genius Loci</b> <i>Dionysos and Agathos Daimon ("Good Spirit"), genius of the soil around Vesuvius, Pompeii.</i> [online]. Augsburg: Naya Mauricio, 2009 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://cz.pinterest.com/pin/279926933063642819/">https://cz.pinterest.com/pin/279926933063642819/</a>	32
<b>Obr. 21 Noční Lecce, Itálie</b>	35
<b>Obr. 22 Noční Lecce, Itálie II</b>	35
<b>Obr. 23 Denní Lecce, Itálie</b> <i>La città del futuro. Al Paisiello il nuovo Piano urbanistico di Lecce</i> [online]. Salentolive24, 2017 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://www.salentolive24.com/2017/01/18/la-citta-del-futuro-al-paisiello-il-nuovo-piano-urbanistico-di-lecce/amp=1">http://www.salentolive24.com/2017/01/18/la-citta-del-futuro-al-paisiello-il-nuovo-piano-urbanistico-di-lecce/amp=1</a>	35
<b>Obr. 24 Denní Lecce, Itálie II</b> <i>Lecce: La città dorata</i> [online]. Elisa Go, 2012 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://turistipercaso.it/lecce/image/85680/la-citta-dorata.html">https://turistipercaso.it/lecce/image/85680/la-citta-dorata.html</a>	35
<b>Obr. 25 Noční Lecce, Itálie III</b>	36
<b>Obr. 26 Noční Lecce, Itálie IV</b>	36
<b>Obr. 27 Noční Lecce, Itálie V</b>	36
<b>Obr. 28 Noční Lecce, Itálie VI</b>	36
<b>Obr. 29 Denní Řím</b> <i>Portico di Ottavia – Quartiere Ebraico</i> [online]. Pro Loco Roma Capitale [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://www.prolocoroma.it/portico-di-ottavia/">http://www.prolocoroma.it/portico-di-ottavia/</a>	37
<b>Obr. 30 Noční Řím</b> <i>Portico D'Ottavia</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://www.turismoroma.it/cosa-fare/portico-dottavia">http://www.turismoroma.it/cosa-fare/portico-dottavia</a>	37
<b>Obr. 31 Denní Řím II</b> <i>TEMPIO DI VENERE E ROMA</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.romanoimpero.com/2009/12/tempio-di-venere-e-roma.html">https://www.romanoimpero.com/2009/12/tempio-di-venere-e-roma.html</a>	37

<b>Obr. 32 Noční Řím II</b> <i>Tempio di Venere a Roma: riapertura al pubblico dopo 26 anni di restauri</i> [online]. Grazia Di Pierro, 2010 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://viaggi.nanopress.it/news/tempio-di-venere-a-roma-riapertura-al-pubblico-dopo-26-anni-di-restauri/P64021/">https://viaggi.nanopress.it/news/tempio-di-venere-a-roma-riapertura-al-pubblico-dopo-26-anni-di-restauri/P64021/</a>	37
<b>Obr. 33 Geografická mapa Apeninského poloostrova</b> <i>Campi Flegrei</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.google.com/search?biw=1326&amp;bih=627&amp;tbm=isch&amp;sa=1&amp;ei=vHq2XOTWGO6zgwfbpa_IBg&amp;q=geografická+mapa+italie&amp;oq=ge&amp;gs_l=img.1.1.35i39l2j0i67j0j0i67l5j0.13633.13884..15935...0.0..0.76.148.2.....1....1..gws-wiz-img.8JOhdkUCDzE#imgdii=o7JJdK78wUCEeM:&amp;imgsrc=MTX1EfmyzU_x2M:">https://www.google.com/search?biw=1326&amp;bih=627&amp;tbm=isch&amp;sa=1&amp;ei=vHq2XOTWGO6zgwfbpa_IBg&amp;q=geografická+mapa+italie&amp;oq=ge&amp;gs_l=img.1.1.35i39l2j0i67j0j0i67l5j0.13633.13884..15935...0.0..0.76.148.2.....1....1..gws-wiz-img.8JOhdkUCDzE#imgdii=o7JJdK78wUCEeM:&amp;imgsrc=MTX1EfmyzU_x2M:</a>	42
<b>Obr. 34 Řím a okolní vesnice</b> <i>Storie dimenticate: CRUSTUMERIUM. Arsinurbe.org</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://www.arsinurbe.org/pdf/7.storiedimenticate_crustumerium.pdf">http://www.arsinurbe.org/pdf/7.storiedimenticate_crustumerium.pdf</a>	44
<b>Obr. 35 Řím a okolní vesnice II</b> <i>Volsci Roman Republic Sabine Map. Cellcode.us</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://cellcode.us/quotes/volsci-roman-republic-sabine-map.html">https://cellcode.us/quotes/volsci-roman-republic-sabine-map.html</a>	44
<b>Obr. 36 Římské vesnice</b> <i>A fundación da cidade. Sites.google.com</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://sites.google.com/a/iesgarciabarros.org/latin1bac/monarquia/a-fundacion-da-cidade?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&amp;showPrintDialog=1">https://sites.google.com/a/iesgarciabarros.org/latin1bac/monarquia/a-fundacion-da-cidade?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&amp;showPrintDialog=1</a>	44
<b>Obr. 37 Římské pahorky</b> <i>Gli inizi dell'influenza ellenica e Roma arcaica. Controhistoria.wordpress.com</i> [online]. Massimo Vassallo, 6.5.2017 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://controhistoria.wordpress.com/2017/05/06/gli-inizi-dellinfluenza-ellenica-e-roma-arcaica/">https://controhistoria.wordpress.com/2017/05/06/gli-inizi-dellinfluenza-ellenica-e-roma-arcaica/</a>	45
<b>Obr. 38 Římské pahorky II</b> <i>Riscoprendo Roma: Conoscere e scoprire Roma nei secoli. Riscoprendoroma.altervista.org</i> [online]. 2017, 23.7.2017 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://riscoprendoroma.altervista.org/page/8/">http://riscoprendoroma.altervista.org/page/8/</a>	45
<b>Obr. 39 Model Martova pole v Muzeu Ara Pacis v Římě</b>	48
<b>Obr. 40 Model Martova pole v Muzeu Ara Pacis v Římě II</b>	48
<b>Obr. 41 Agrippovi lázně</b> <i>Baths of Agrippa. Sites.google.com</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://sites.google.com/site/theancientromantourguide/baths-of-agrippa">https://sites.google.com/site/theancientromantourguide/baths-of-agrippa</a>	49
<b>Obr. 42 Wheatfield - A Confrontation, 1982-7, Agnes Denes</b> <i>Urban Planning: Art and the City 1967–2017</i> [online]. , 1 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <a href="https://camstl.org/exhibitions/https://camstl.org/exhibitions/urban-planning-art-and-the-city-1967-2017/-planning-art-and-the-city-1967-2017/">https://camstl.org/exhibitions/https://camstl.org/exhibitions/urban-planning-art-and-the-city-1967-2017/-planning-art-and-the-city-1967-2017/</a>	

.....	52
<b>Obr. 43 Prostory galerie současného umění v St. Louis</b> <i>Urban Planning: Art and the City 1967–2017</i> [online]. , 1 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <a href="https://camstl.org/exhibitions/https://camstl.org/exhibitions/urban-planning-art-and-the-city-1967-2017/-planning-art-and-the-city-1967-2017/">https://camstl.org/exhibitions/https://camstl.org/exhibitions/urban-planning-art-and-the-city-1967-2017/-planning-art-and-the-city-1967-2017/</a>	
.....	53
<b>Obr. 44 Wheatfield - A Confrontation, 1982-7, Agnes Denes II</b> <i>Urban Planning: Art and the City 1967–2017</i> [online]. , 1 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <a href="https://camstl.org/exhibitions/https://camstl.org/exhibitions/urban-planning-art-and-the-city-1967-2017/-planning-art-and-the-city-1967-2017/">https://camstl.org/exhibitions/https://camstl.org/exhibitions/urban-planning-art-and-the-city-1967-2017/-planning-art-and-the-city-1967-2017/</a>	
.....	54
<b>Obr. 45 Abigail DeVille, St. Louis Blues, pohled na instalaci</b> <i>Urban Planning: Art and the City 1967–2017</i> [online]. , 1 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <a href="https://camstl.org/exhibitions/https://camstl.org/exhibitions/urban-planning-art-and-the-city-1967-2017/-planning-art-and-the-city-1967-2017/">https://camstl.org/exhibitions/https://camstl.org/exhibitions/urban-planning-art-and-the-city-1967-2017/-planning-art-and-the-city-1967-2017/</a>	
.....	54
<b>Obr. 46 Pták, Brazílie, Lucie Jindrák Skřivánková, 2014</b> SKŘIVÁNKOVÁ, Lucie. ARTWORKS 2014: ARTWORKS. <i>Lucieskrivankova.com</i> [online]. Praha: Lucie Jindrák Skřivánková, 2014, 2014 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://www.lucieskrivankova.com/?project=artworks-2014">http://www.lucieskrivankova.com/?project=artworks-2014</a>	
.....	56
<b>Obr. 47 Ostravsko, Svatoslav Böhm, cca 60. léta</b> Ostravsko se s Brazílií dobře doplňuje. <a href="https://ct24.ceskatelevize.cz">https://ct24.ceskatelevize.cz</a> [online]. 11. 6. 2012 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://ct24.ceskatelevize.cz/kultura/1165287-ostravsko-se-s-brazilii-dobre-doplnuje">https://ct24.ceskatelevize.cz/kultura/1165287-ostravsko-se-s-brazilii-dobre-doplnuje</a>	
.....	56
<b>Obr. 48 Roma interrotta, Nollho mapa</b> "Roma interrotta" alla Biennale di Venezia: 11. Mostra Internazionale di Architettura. <i>Vg-hortus.it</i> [online]. Alessandro Camiz, 2.10.2008 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://www.vg-hortus.it/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=361:qroma-interrottaq-alla-biennale-di-venezia-&amp;catid=11:eventi&amp;Itemid=13">http://www.vg-hortus.it/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=361:qroma-interrottaq-alla-biennale-di-venezia-&amp;catid=11:eventi&amp;Itemid=13</a>	
.....	58
<b>Obr. 49 Roma interrotta, Colin Rowe a Antoine Grumbach</b> "Roma interrotta" alla Biennale di Venezia: 11. Mostra Internazionale di Architettura. <i>Vg-hortus.it</i> [online]. Alessandro Camiz, 2.10.2008 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://www.vg-hortus.it/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=361:qroma-interrottaq-alla-biennale-di-venezia-&amp;catid=11:eventi&amp;Itemid=13">http://www.vg-hortus.it/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=361:qroma-interrottaq-alla-biennale-di-venezia-&amp;catid=11:eventi&amp;Itemid=13</a>	
.....	58
<b>Obr. 50 Veduta Sartoga</b> Pasquale Iaconantonio: ROMA INTERROTTA: Pasquale Iaconantonio. <a href="https://thearchiologist.com">https://thearchiologist.com</a> [online]. Roma: Pasquale Iaconantonio, 2016, 2016 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://thearchiologist.com/student/pasquale-iaconantonio">https://thearchiologist.com/student/pasquale-iaconantonio</a>	
.....	59

<b>Obr. 51 Veduta Sartoga II</b> Pasquale Iaconantonio: ROMA INTERROTTA: Pasquale Iaconantonio. <a href="https://thearchiologist.com">https://thearchiologist.com</a> [online]. Roma: Pasquale Iaconantonio, 2016, 2016 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://thearchiologist.com/student/pasquale-iaconantonio">https://thearchiologist.com/student/pasquale-iaconantonio</a>	59
<b>Obr. 52 Veduta Sartoga III</b> Pasquale Iaconantonio: ROMA INTERROTTA: Pasquale Iaconantonio. <a href="https://thearchiologist.com">https://thearchiologist.com</a> [online]. Roma: Pasquale Iaconantonio, 2016, 2016 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://thearchiologist.com/student/pasquale-iaconantonio">https://thearchiologist.com/student/pasquale-iaconantonio</a>	59
<b>Obr. 53 Tetris, Machalický</b> Lukáš Machalický. <i>Artlist.cz</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.artlist.cz/lukas-machalicky-4139/">https://www.artlist.cz/lukas-machalicky-4139/</a>	61
<b>Obr. 54 Stezka odvahy, Matěj Al-Ali, 2012</b> Matěj Al-Ali. <i>Artlist.cz</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.artlist.cz/matej-al-ali-108559/">https://www.artlist.cz/matej-al-ali-108559/</a>	62
<b>Obr. 55 Performance Situace, Bratislava, 2008</b> Tomáš Moravec. <i>Artlist.cz</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.artlist.cz/tomas-moravec-108656/">https://www.artlist.cz/tomas-moravec-108656/</a>	63
<b>Obr. 56 Prostorová představivost, 2006</b> Dominik Lang. <i>Artlist.cz</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.artlist.cz/dominik-lang-1403/">https://www.artlist.cz/dominik-lang-1403/</a>	64
<b>Obr. 57 Zkušenost s kachnami, slepicemi a prasetem, 2000</b> Jan Fabián. <i>Artlist.cz</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.artlist.cz/jan-fabian-4983/">https://www.artlist.cz/jan-fabian-4983/</a>	65
<b>Obr. 58 Dvě fotky, 2011</b> Markéta Kinterová. <i>Artlist.cz</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.artlist.cz/marketa-kinterova-2568/">https://www.artlist.cz/marketa-kinterova-2568/</a>	66
<b>Obr. 59 Dvě fotky, 2011 II</b> Markéta Kinterová. <i>Artlist.cz</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.artlist.cz/marketa-kinterova-2568/">https://www.artlist.cz/marketa-kinterova-2568/</a>	66
<b>Obr. 60 Bez názvu (výběr), 2004</b> Markéta Kinterová. <i>Artlist.cz</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.artlist.cz/marketa-kinterova-2568/">https://www.artlist.cz/marketa-kinterova-2568/</a>	66
<b>Obr. 61 Harry's Home I, Estermann</b> Lorenz Estermann Harry's Home I. <i>Artsation.com</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://artsation.com/en/lorenz-estermann-harrys-home-i?switch_language=1">https://artsation.com/en/lorenz-estermann-harrys-home-i?switch_language=1</a>	

.....	67
<b>Obr. 62 Ackersman Tempel wood model, 2011</b> Thomas Schütte: Houses. <i>Domusweb.it</i> [online]. Monaco: Marco Rainò, 2012, 8.8.2012 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.domusweb.it/en/art/2012/08/08/thomas-schutte-houses.html">https://www.domusweb.it/en/art/2012/08/08/thomas-schutte-houses.html</a>	
.....	68
<b>Obr. 63 Constructed Landscape, Zwakman</b> Constructed Landscapes. <i>Pforphoto.com</i> [online]. 2012, 2012 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://www.pforphoto.com/constructed-landscapes/">http://www.pforphoto.com/constructed-landscapes/</a>	
.....	68
<b>Obr. 64 Bez názvu (schody), Whiteread, 2011</b> Rachel Whiteread: Untitled (Stairs). <i>Tate.org.uk</i> [online]. 2001 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.tate.org.uk/art/artworks/whiteread-untitled-stairs-t07939">https://www.tate.org.uk/art/artworks/whiteread-untitled-stairs-t07939</a>	
.....	69
<b>Obr. 65 Místo (Vesnice), Whiteread, 2006-8</b> <i>Hidden Corners of the Neighborhood</i> [online]. KAREN ROSENBERG, 2008, 2008 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.nytimes.com/2008/10/17/arts/design/17Whit.html">https://www.nytimes.com/2008/10/17/arts/design/17Whit.html</a>	
.....	69
<b>Obr. 66 Wagon Station Encampment, Zittel</b> "How to Live?": Artist Andrea Zittel on the Experiment of Living, October 20 at Otis College of Art and Design. <i>Prweb.com</i> [online]. LOS ANGELES, CA, 2016, 2016 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.prweb.com/releases/2016/10/prweb13743900.htm">https://www.prweb.com/releases/2016/10/prweb13743900.htm</a>	
.....	69
<b>Obr. 67 Dom-Ino, 1998, Tiravanija</b> Transactional Aesthetics, Or The Highly Collectable Rirkrit Tiravanija. <i>Greg.org</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://greg.org/archive/2011/10/30/transactional-aesthetics-or-the-highly-collectable-rirkrit-tiravanija.html">https://greg.org/archive/2011/10/30/transactional-aesthetics-or-the-highly-collectable-rirkrit-tiravanija.html</a>	
.....	70
<b>Obr. 68 Dammi i colori, Sala</b> Anri Sala: Dammi i Colori. <i>Tate.org.uk</i> [online]. 2003 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.tate.org.uk/art/artworks/sala-dammi-i-colori-t11813">https://www.tate.org.uk/art/artworks/sala-dammi-i-colori-t11813</a>	
.....	70
<b>Obr. 69 Mezi mosty, Eknæsová</b> EKNÆS, Marte. <i>Marte Eknæs at Between Bridges</i> [online]. 2011 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://www.contemporaryartdaily.com/2011/11/marte-eknaes-at-between-bridges/36-8/">http://www.contemporaryartdaily.com/2011/11/marte-eknaes-at-between-bridges/36-8/</a>	
.....	71
<b>Obr. 70 Jak mohou děti přispět k tvorbě příjemnějších a bezpečnějších měst?, K. Stará</b> STARÁ, Kristýna. <i>Jak mohou děti přispět k tvorbě příjemnějších a bezpečnějších měst?</i> [online]. 1.6.2018, , 1 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.estav.cz/cz/6290.jak-mohou-deti-prispet-k-tvorbe-prijemnejsich-a-bezpecnejsich-mest">https://www.estav.cz/cz/6290.jak-mohou-deti-prispet-k-tvorbe-prijemnejsich-a-bezpecnejsich-mest</a>	
.....	79
<b>Obr. 71 Jak mohou děti přispět k tvorbě příjemnějších a bezpečnějších měst?, K. Stará II</b> STARÁ, Kristýna. <i>Jak mohou děti přispět k tvorbě příjemnějších a bezpečnějších měst?</i> [online]. 1.6.2018, , 1 [cit. 2019-04-17].	

Dostupné z: <https://www.estav.cz/cz/6290.jak-mohou-deti-prispet-k-tvorbe-prijemnejsich-a-bezpecnejsich-mest>

.....	81
<b>Obr. 72 Čtverec štěstí</b> .....	87
<b>Obr. 73 Benátky</b> <i>Venezia: Regione Veneto sblocca fondi per oltre 41,5 milioni di euro</i> [online]. Venezia: Il Nordest Quotidiano, 2018 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://www.ilnordestquotidiano.it/2018/07/19/regione-veneto-sblocca-fondi-per-oltre-415-milioni-di-euro/">http://www.ilnordestquotidiano.it/2018/07/19/regione-veneto-sblocca-fondi-per-oltre-415-milioni-di-euro/</a>	89
<b>Obr. 74 Meandry</b> <i>Aerial view of Cape Tribulation, Tropical North Queensland</i> . [online]. 2016 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://www.google.com/search?biw=1326&amp;bih=627&amp;tbm=isch&amp;sa=1&amp;ei=A1K3XLy-NaW0lwSvh6e4AQ&amp;q=lloyd+capetrib+river&amp;oq=lloyd+capetrib+river&amp;gs_l=img.3...10852.11616..11846...0.0..0.136.609.4j2.....1....1..gws-wiz-img.O6lQW9O-9rk#imgrc=YwY5QuH8mMwidM:">https://www.google.com/search?biw=1326&amp;bih=627&amp;tbm=isch&amp;sa=1&amp;ei=A1K3XLy-NaW0lwSvh6e4AQ&amp;q=lloyd+capetrib+river&amp;oq=lloyd+capetrib+river&amp;gs_l=img.3...10852.11616..11846...0.0..0.136.609.4j2.....1....1..gws-wiz-img.O6lQW9O-9rk#imgrc=YwY5QuH8mMwidM:</a>	89
<b>Obr. 75 Praha</b> <i>Praha</i> [online]. Praha, 2016 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://mapy.cz/zakladni?x=14.4230881&amp;y=50.0673293&amp;z=14">https://mapy.cz/zakladni?x=14.4230881&amp;y=50.0673293&amp;z=14</a>	89
<b>Obr. 76 Meandry II</b> <i>Brisbane Australia: city, brisbane, australia</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="https://photorator.com/photo/61265/brisbane-australia-">https://photorator.com/photo/61265/brisbane-australia-</a>	89
<b>Obr. 77 Kresba města</b> .....	90
<b>Obr. 78 Kresba města II</b> .....	90
<b>Obr. 79 Kresba města III</b> .....	90
<b>Obr. 80 Kresba města IV</b> .....	91
<b>Obr. 81 Kresba města V</b> .....	91
<b>Obr. 82 Kresba ulic</b> .....	96
<b>Obr. 83 Kresba ulic II</b> .....	96
<b>Obr. 84 Kresba ulic III</b> .....	97
<b>Obr. 85 Kresba ulic IV</b> .....	97
<b>Obr. 86 Malba ulic</b> .....	97
<b>Obr. 87 Malba ulic II</b> .....	97
<b>Obr. 88 Malba ulic III</b> .....	98
<b>Obr. 89 Malba ulic IV</b> .....	98

<b>Obr. 90 Malba ulic V.....</b>	<b>98</b>
<b>Obr. 91 Malba ulic VI.....</b>	<b>98</b>
<b>Obr. 92 Cosmopolitan.....</b>	<b>103</b>
<b>Obr. 93 Cosmopolitan II.....</b>	<b>103</b>
<b>Obr. 94 Duch místa.....</b>	<b>107</b>
<b>Obr. 95 Duch místa II.....</b>	<b>107</b>
<b>Obr. 96 Návrh multimediálního objektu, Roma Eterna.....</b>	<b>110</b>
<b>Obr. 97 Návrh multimediálního objektu, Roma Eterna II.....</b>	<b>110</b>
<b>Obr. 98 Návrh multimediálního objektu, Roma Eterna III.....</b>	<b>111</b>
<b>Obr. 99 Návrh multimediálního objektu, Roma Eterna IV.....</b>	<b>111</b>
<b>Obr. 100 Návrh multimediálního objektu, Roma Eterna V.....</b>	<b>111</b>
<b>Obr. 101 Maketa Říma, rok 320 n. l. Scale model ancient rome. <i>Http://myelection.info</i> [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <a href="http://myelection.info/guide/s/scale-model-ancient-rome.html">http://myelection.info/guide/s/scale-model-ancient-rome.html</a></b>	
.....	<b>115</b>
<b>Obr. 102 Současný Řím, Subura.....</b>	<b>115</b>
<b>Obr. 103 Digitální návrh stanu.....</b>	<b>117</b>
<b>Obr. 104 Digitální návrh vnitřku stanu.....</b>	<b>117</b>
<b>Obr. 105 Digitální návrh makety Říma.....</b>	<b>117</b>
<b>Obr. 106 Finalizovaný objekt.....</b>	<b>118</b>
<b>Obr. 107 Finalizovaný objekt II.....</b>	<b>118</b>
<b>Obr. 108 Finalizovaný objekt III.....</b>	<b>118</b>
<b>Obr. 109 Finalizovaný objekt IV.....</b>	<b>118</b>
<b>Obr. 110 Finalizovaný objekt V.....</b>	<b>118</b>
<b>Obr. 111 Finalizovaný objekt VI.....</b>	<b>118</b>
<b>Obr. 112 Finalizovaný objekt VII.....</b>	<b>119</b>
<b>Obr. 113 Finalizovaný objekt VIII.....</b>	<b>119</b>
<b>Obr. 114 Finalizovaný objekt IX.....</b>	<b>119</b>
<b>Obr. 115 Finalizovaný objekt X.....</b>	<b>119</b>
<b>Obr. 116 Finalizovaný objekt XI.....</b>	<b>119</b>

**Obr. 117 Soukromá vzdálenost, Machalický** Soukromá vzdálenost. *Meet Factory* [online]. Praha: Meet Factory, 2009, 2009 [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <http://www.meetfactory.cz/cs/program/detail/soukroma-vzdalenost>

.....121

**Obr. 118 Embankment, Whiteread** Rachel Whiteread, Embankment. *Ecosia.org* [online]. [cit. 2019-04-17]. Dostupné z: <https://www.ecosia.org/images?c=es&p=4&q=rachel+whiteread+embankment>

.....121