Univerzita Karlova v Praze
Filozofická fakulta
Katedra filmových studií

Mgr. Sylva Poláková

Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy

The convergence of film and architecture.
The case of Prague

Disertační práce
vedoucí práce – PhDr. Petra Hanáková, Ph.D.
Praha 2015

„Prohlašuji, že jsem disertační práci napsala samostatně s využitím pouze uvedených a řádně citovaných pramenů a literatury a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.“

Sylva Poláková

Poděkování

Tato práce by nevznikla bez podpory a spolupráce řady lidí, kterým bych na tomto místě chtěla poděkovat. V průběhu samotného výzkumu i jeho dokončování mě trpělivě vedla PhDr. Petra Hanáková, Ph.D., jejíž rady, komentáře a doporučení mi byly vždy cennou zpětnou vazbou, vodítkem i povzbuzením k dalším krokům.

Za ochotu sdílet své vzpomínky a umělecké koncepce rovněž děkuji všem tvůrcům filmově-architektonických konvergencí, s nimiž jsem mohla realizovat rozhovory, které se staly klíčovými pro případovou studii. Děkuji zejména Prokopu Bartoníčkovi, Lindě Čihařové, Jiřímu Davidovi, Veronice Drahotové, Janu Fabiánovi, Danu Gregorovi, Krištofu Kinterovi, Lukáši Machalickému, Janu Matouškovi, Amaru Mulabegoviči, Jakubu Neprašovi a Blance Neprašové, Radku Rubášovi, Pavlu Smetanovi, Romanu Týcovi, Petru Závorkovi, Richardu Wiesnerovi a dalším.

Po celou dobu mi poskytovala bezmeznou podporu moje rodina – především maminka Kateřina Nováková a můj manžel Martin Odehnal a dcera Emma, kterým jsem velmi vděčná.

Obsah

1. Prolog: Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy 9
1.1 Cíle práce 10
1.1.1 Východiska a metody 11
1.1.2 Struktura práce 12
1.2 Revize terminologického pole 14
1.2.1 Film 14
1.2.2 Architektura 18
1.2.3 Konvergence 21
1.2.4 Veřejný městský prostor 22
1.2.5 Klíčová slova 25
1.3 Širší debaty o podobě současných měst 30
1.3.1 Potenciál(y) filmově-architektonických konvergencí 31
1.4 Použité zdroje 32

2. Kde je dnes film? 36
2.1 Je film mrtvý, rozšířený nebo relokovaný? 36
2.2 Archeologie možných budoucností a film ve veřejném městském prostoru 45
2.3 Film jako všudypřítomný kulturní interfejs 49
2.4 Digitální paranoia a digitální mimikry 54
2.5 Filmová relokace a otázka místa v případě filmově-architektonických konvergencí 57

3. Dědictví modernistické architektury a požadavky na současnou architekturu a architekturu budoucnosti 59
3.1 Charakter a problémy současných globalizovaných měst a jejich architektury 59
3.2 Dědictví modernity a modernistické architektury z pohledu archeologie možných budoucností 64
3.2.1 Období modernity jako transdisciplinární prostředí 65
3.2.2 Hlavní rysy poválečné architektury a urbanismu 68
3.3 Kritika „velkých“ teorií, nutnost revitalizace a poučení pro „proměnlivou“ architekturu 76
3.3.1 Dozvuky komplexu „pokrokové“ společnosti. Terrain vague, stavitelská bulimie a brandismus 79
3.3.2 Ohrožení tradičního statutu a funkcí architektury. *11. září* jako nový mýtus 83
3.4 Požadavky na současnou architekturu a architektura budoucnosti 84
3.5 Konvergence „solidního“ a „prchavého“ média 88

3.5.1 Filmově-architekotnické konvergence pomocí *pláště* (urban screens, mediální fasády ad.) 90
3.5.2 Film jako *smysl* („inteligentní“ proměnlivá architektura) 93
3.5.3 Film jako *nástroj* v procesu navrhování (parametrická „tekutá“ architektura) 95

4. Rezonance filmově-architektonických konvergencí v oblasti výtvarného umění a prolamování do veřejného městského prostoru 101
4.1 Světelný kinetismus Zdeňka Pešánka v architektuře a urbanismu 104
4.1.1 Potenciál světelného kinetismu a jeho naplňování 113
4.2 Rozvoj a útlum českého světelného kinetismu 118
4.3 Prolamování uměleckých praxí do veřejného městského prostoru 127
4.3.1 Kritika uměleckého provozu a hledání alternativních distribučních platforem 128
4.3.2 Rozšíření a relokace uměleckých praxí za přispění „prchavých médií“ 131
4.3.3 Pokusy o začlenění pohyblivého obrazu do českého uměleckého provozu 134

5. Klasifikace konvergencí filmu a architektury 138
5.1 Klasifikační řady jako analytické nástroje 138
5.1.1 Plurality klasifikačních řad a badatelských perspektiv (formální, obsahová, intencionální) 139
5.2 Klasifikace světelného kinetismu podle Zdeňka Pešánka 142
5.3 Formální klasifikace z filmové perspektivy 152
5.3.1 Filmově-architektonické konvergence v ploše 153
5.3.2 Filmově-architektonické konvergence v prostoru 156
5.3.3 Film jako architektonický nástroj 158

6. Případ Prahy 160
6.1 Plošné konvergence. Projekce a obrazovky 164
6.1.1 Digitální obrazovky a světelná reklama 164
6.1.2 Projekce – pokusy o veřejné vysílání, začleňování kolemjdoucích a re-relokace filmové zkušenosti „chození do kina“ 170
6.1.3 Genius loci – přitažlivost konkrétních architektonických objektů a urbanistických situací 175
6.2 Prostorové konvergence. Iluze prostorovosti a objekty 182
6.2.1 Videomapping – monumentalita a iluze prostorovosti, simulace obrazové reprezentace a inklinování k naraci 183

6.2.2 Objekty a reliéfy v rámci uměleckého provozu a parazitní narušování městského mobiliáře 188
6.3 Film jako architektonický nástroj 205
6.3.1 Systémy a materiály simulující organické vnímání 206
6.3.2 V procesu navrhování 211

7. Závěr – síla slabých pozic 216
8. Zdroje 221
9. Abstrakt 229

Klíčová slova

Film
Architektura
Veřejný městský prostor
Mediální konvergence
Relokace
Umělecký provoz
Zdeněk Pešánek
Světelný kinetismus
Urban screen
Praha

Keywords

Film
Architecture
Public municipal spaces
Media convergence
Relocation
Contemporary art
Zdeněk Pešánek
Lumino kinetic art
Urban screen
Prague

1. Prolog: Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy

Film ve své rozšířené podobě, díky rozvoji komunikačních a mobilních digitálních technologií, vstupuje do bezpočtu vztahů s dalšími médii včetně architektury. V konvergenci se „solidním“ médiem multiplikují „prchavé“ filmové obrazy vizuální podobu a vlastnosti prostředí, v němž se pohybujeme. V této práci jsem se zaměřila na filmově-architektonické konvergence ve veřejném městském prostoru v kontextu proměny statutu a funkcí filmu a architektury jako komplexních sociokulturních praxí. Výchozí perspektivou pro tuto práci je filmové hledisko, které je doplněno o reflexi odborné debaty architektů a teoretiků architektury a urbanismu a rovněž o kunsthistorický kontext. Teoretické koncepce jsou porovnávány s historickými studiemi na dané téma a s vlastním lokálním výzkumem, v němž jsem se zaměřila na pražské filmově-architektonické konvergence od devadesátých let minulého století po současnost.

Komunikaci mezi lidmi a městským prostředím čím dál tím intenzivněji ovlivňuje integrace nových technologií. Přibývá projekčních ploch, obrazovek a displejů (od velkoplošných *urban screens* až po osobní mobilní zařízení). Narůstá počet míst sledovaných kamerovým systémem (*CCTV – Closed Circuit Television*). Rozvíjí se globální satelitní snímání, které v přítomném čase umožňuje rozeznat pozici dotazovaného subjektu (*GPS – Global Positioning Systems*) a například v kombinaci se službou *street view* je využíváno pro navigaci.

Film, jenž se znovu ukazuje ve své heterogenní podstatě, může sloužit jako klíčový model k pochopení stávajících mediálních konvergencí, které se dějí na základě digitálních technologií schopných simulovat téměř jakékoli médium. Filmově-architektonické konvergence představují jednu z mnoha příležitostí pro relokovaný pohyblivý obraz. Zároveň jsou jednou z variant, jakými se v současné architektonické praxi odpovídá na požadavky proměnlivosti. Odehrávají se na úrovni pláště budov (tzv. urban screens), v jejích vnitřních mechanismech (např. kamerový systém) i v samotném procesu navrhování (např. parametrická architektura). Ovlivňují podobu městské krajiny. Podílejí se na komunikaci mezi prostředím a lidmi a na formování zkušenosti a způsobu obývání a užívání městského veřejného prostoru. V neposlední řadě poskytují nové příležitosti pro různorodé intervence, jejichž význam se pohybuje na celé informačně-kulturní škále.

Analýza současných konvergencí filmu a architektury v širším historickém kontextu příbuzných praxí má přispět k osvětlení sítě vztahů, pro mnohost a neukotvenost málo čitelné, jež se podílejí na vyjednávání o současný městský veřejný prostor.

Ačkoli městské prostředí vždy dotvářely různé vizuální mediální konvergence (např. reliéfy, ornamenty, intervence grafického designu, ale i veřejné osvětlení), dnešní podoba měst je „nová“ v integraci filmu jako kulturního interfejsu. Filmově-architektonické konvergence chápu jako klíčový referenční rámec této práce, v níž jsem se pokusila myšlenku filmu jako kulturního interfejsu ve spojení s architekturou propojit s tématy, která souběžně rezonují v interdisciplinárních debatách o současném a budoucím veřejném městském prostoru.

Pražská situace je v této práci pojednána jako případová studie, která je zaměřena na porovnávání, do jaké míry se v lokálních specifikách uplatňují obecné hypotézy týkající se potenciálu filmově-architektonických konvergencí a jak se liší od výsledků výzkumů zabývajících se převážně situací světových metropolí. V souvislosti s případovou studií orientovanou na pražské prostředí je zvláštní pozornost věnována tvorbě a odkazu Zdeňka Pešánka a jeho pojetí kinetismu jako jednoho z předchůdců městských světelných intervencí. Pešánka, který je dnes označován za anticipátora českého programovatelného umění, nahlížím i v kontextu dalších trajektorií, na nichž koncipoval svou tvorbu. Tedy na trajektorii filmu a světelné reklamy a kulturně-společenských dynamik. Přímý vliv jeho autorské osobnosti na umění ve veřejném městském prostoru doplníme o Pešánkovy následovníky, kteří tvořili v šedesátých letech v tehdejším Československu v duchu světelného kinetismu. Na základě vypozorovaných podobností a odlišností jsou soudobé filmově-architektonické konvergence vsazeny do kunsthistorického rámce, což poskytuje klasifikační nástroje pro systematičtější mapování této interdisciplinární praxe.

Volba „malého“ města, v porovnání se světovými megapolemi, může přinést střízlivější a především přesnější poznatky o povaze a dopadu filmově-architektonických konvergencí na městskou krajinu a zažívání veřejného městského prostoru. Tento lokálně orientovaný výzkum má především poskytnout komplexnější pohled na velmi specifickou praxi, která pro svůj interdisciplinární a „prchavý“ charakter uniká badatelskému zájmu. V nespolední řadě tato práce slouží jako kontextuální mapa konkrétních konvergencí filmu a architektury v pražském prostředí, které mohou zasahovat, ovlivňovat či inspirovat další podobné projevy v současnosti i v budoucnu.

1.1 Cíle práce

Klíčovým cílem této práce je analýza konvergencí filmu a architektury jako fenoménu, jež se aktuálně formuje a vyjednává se o něm mezi praktiky a teoretiky v oblasti architektury, filmu a výtvarného umění a rovněž mezi státní a městskou správou i soukromým komerčním sektorem. Získané poznatky mají pomoci odhalit, do jaké míry tato síť vztahů zodpovídá za stávající podobu (formální i obsahovou) daných konvergencí, jakou roli v těchto vztazích hraje otázka místa (v relokačním smyslu návaznosti na jiné praxe spojené s určitým místem předvádění, ale také v urbanistickém smyslu centra a periferie, pěších či dopravních zón apod.), a jak se fenomén filmově-architektonických konvergencí odráží v „užívání“ veřejného městského prostoru a jak proměňuje modely divácké (uživatelské) zkušenosti s danými médii. Paralelně se v této práci vyskytuje téma vlivu na redefinování pohyblivého obrazu: zda se jedná o jeho další rozšíření či naopak rozmělnění, jaké automatismy jsou relokovány a jakým vizuálním strategiím to odpovídá.

1.1.1 Východiska a metody

Uplatňovaná série otázek *kdo – co – kde – jak* vychází z kontextuálního přístupu ke kinematografii, v němž je film chápán jako instituce, jež má svou, jak zdůrazňuje Ian C. Jarvie, prehistorii, historii a strukturu a je jednou z klíčových institucí naší společnosti a zároveň velmi živou uměleckou formou naší doby.[1] Za relevantní považuji rovněž postupy takzvané nové filmové historie, které vděčíme za rozšíření poznatků z prekinematografické a rané fáze filmu a rovněž za pojetí filmu jako komplexní sociokulturní praxe.[2] Zvláštní pozornost je věnována otázce *kde*, kterou zdůrazňují soudobé studie o filmové relokaci:[3] ta může vést k hlubšímu poznání vztahu mezi filmem jako kulturním interfejsem a stávající podobou měst a jejich „užíváním". Filmově-architektonické konvergence tedy nahlížím nejen jako kulturní „objekty" vyzývající k interpretaci, ale hlavně jako procesy komunikace, v nichž se mohou rýsovat vztahy mezi strategiemi a taktikami, jak je pojímá Michel de Certeau.[4] Systém zvolených otázek rovněž odpovídá situaci, kterou tento francouzský sociolog popisuje jako oblast, jež prozatím postrádá diskurz. Jinými slovy nedisponuje jazykovým základem, protože to, co zkoumáme, není symbolizováno v jazyce. Teprve po aplikování „mřížky hypotéz" na zvolenou problematiku můžeme toto téma artikulovat jazykem.[5] Oblasti bádání, které nejsou artikulované diskurzivním jazykem, odpovídají podle de Certeaua takzvané „každodenní praxi" (*les pratiques ordinaires*).[6] Domnívám se, že právě integrace filmově-architektonických konvergencí do každodenního městského provozu znesnadňuje vymezení této praxe a její jasné diskurzivní orámování.

Abych se vyhnula zobecňování a banalizování, rozhodlia jsme se pro časové a lokální vymezení případové studie. V primárním výzkumu tedy volím vzorek příkladů filmově-architektonických konvergencí, které byly realizovány na území Prahy od devadesátých let minulého století. Tento orientační časový rámec odpovídá celosvětově nastupujícímu trendu rozšiřujících se digitálních technologií a horní hranice výzkumu je volně lemována rokem 2010 s přiznaným vědomím, že každá další realizace může více či méně pozměnit nebo rozvíjet naše závěry.

---

1. Ian C. Jarvie je autorem jedné ze základních knih zahrnujících sociologický přístup ke kinematografii, která byla poprvé vydána roku 1970 ve Velké Británii pod názvem *Towards a Sociology of the Cinema*. V této práci však cituji z mladšího přetisku s upraveným titulem, viz Ian C. Jarvie, *Movies and Society*, Garland Publishing, Inc. New York & London, 1986, s. 5.
2. Seznámení se základními texty nové filmové historie umožnila překladová antologie textů zahraničních autorek a autorů, viz Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*, Praha: Hermann & synové, 2004.
3. Otázce filmové relokace bylo v českém odborném tisku věnováno speciální tematické číslo časopisu *Iluminace* „Film je jinde / Mimo prostor kina", viz *Iluminace, r.* 23, 2011, č. 1.
4. Kniha Michela de Certeau s interdisciplinárním dopadem především v oblasti uměnovědných oborů, která vznikla na základě delšího sociologického výzkumu, jenž probíhal v letech 1974 až 1978, vyšla poprvé v roce 1980. V této práci se odkazuji na pozdější vydání z roku 1990, viz Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paříž, Éditions Gallimard, 1990.
5. Tamtéž, s. 97.
6. Tamtéž.

1.1.2 Struktura práce

Témata, která se dotýkají formální charakteristiky dané praxe, jejích institucionálních vazeb, stávajících využití a potenciálů, jsou pojednána v sedmi kapitolách včetně závěru. Intermediální charakter filmově-architektonických konvergencí a sociální kontext městského veřejného prostoru jsou reflektovány na základě příslušných odborných textů.

První z výzkumných kapitol, v celkovém pořadí tedy kapitola **druhá**, nabízí diskurzivní analýzu proměny filmové praxe, kterou vztahuji ke zvolenému předmětu zájmu. Vycházím z Manovichova konceptu filmu jako kulturního interfejsu, který ve smyslu překonání „dogmatu" o specifičnosti médií rozvíjí David N. Rodowick. Další koncept, v jehož rámci se pohybuji, je již zmiňovaná filmová relokace, která je jednou z aktuálních badatelských oblastí filmových studií. Z teoretiků, kteří se jí věnují, odkazuji na Francesca Casettiho, Malte Hagenera či Philippa Duboise. Částečně uplatňuji koncepty kinematografie atrakcí a archeologie možných budoucností, jimiž někteří filmoví historikové vysvětlují „staro-nové" filmové praxe včetně filmově-architektonických konvergencí.[7]

Navazuji historicko-metodologickým kontextem soudobého architektonického diskurzu. **Třetí** kapitola je tedy věnována výčtu a popisu hlavních problémů současných globalizovaných měst a jejich architektury, které teoretici a historici architektury stejně jako praktikující architekti často spojují mimo jiné s dědictvím moderny a s dozvuky komplexu „pokrokové" společnosti. Zvláštní pozornost věnuji silně rezonujícímu tématu proměny statutu architektury, která má své opodstatnění v nedávných historických událostech i v technologickém vývoji. Pokouším se rovněž analyzovat a klasifikovat, jak se požadavek po proměnlivé architektuře odráží v různých typech filmově-architektonických konvergencí, a ilustrovat to zahraničními příklady, které v případové studii doplňuji o lokální kontext.

Jak již bylo řečeno, filmově-architektonické konvergence jsou iniciovány a realizovány nejen různými způsoby, ale také z různých důvodů a pozic. Vizuální umělci v nich vidí formu intervence do veřejného městského prostoru: právě z jejich intence vzniká velká část filmově-architektonických konvergencí, které překračují informační charakter. Ve čtvrté kapitole se proto zaměřuji na kunsthistorický rámec fenoménu světelně-kinetických intervencí. Zvláštní pozornost je věnována tvorbě a odkazu Zdeňka Pešánka. Volba této osobnosti souvisí se snahou o lokální historickou kontextualizaci našeho tématu a zároveň o překlenutí interdisciplinárních vzdáleností

---

7. Kinematografie atrakcí je společným konceptem Toma Gunninga a Andrého Gaudreaua, viz např. Tom Gunning, Film atrakcí: raný film, jeho diváci a avantgarda, *Iluminace*, r. 13, 2001, č. 2, s. 51–57. O archeologii možných budoucností hovoří Thomas Elsaesser, viz např. Thomas Elsaesser, Historie rané kinematografie a multimédia: Archeologie možných budoucností?, in Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie*, s. 113–131.

mezi filmem, výtvarným uměním, architekturou a také světelnou reklamou, které Pešánek vědomě reflektoval a spojoval. Rovinu světelného kinetismu doplňuji o popis dalších uměleckých praxí orientovaných na veřejný prostor, diváckou interaktivitu a integraci světla jako pohyblivého obrazu.

Následující **pátá** kapitola se týká již vlastní klasifikaci konvergencí filmu a architektury. Pokus o roztřídění doposud neinstitucionalizované praxe má sloužit jako analytický nástroj, s jehož pomocí jsou klasifikovány konkrétní příklady v případové studii. S vědomím plurality alternativních klasifikačních stupnic odrážejících pluralitu badatelských zájmů jsem vzhledem k primární filmové perspektivě zvolila formální dělení, které tento fenomén reflektuje jako (audio)vizuální komunikační systém. Vysvětluji zde, proč konvergence filmu a architektury dělím na plošné, prostorové a na takové, kde se filmové automatismy a filmový interfejs prosazují/využívají jako architektonické nástroje (jako integrální součást architektury nebo v procesu navrhování). Každá z těchto skupin obsahuje ještě „podmnožiny" doplněné o vybrané příklady, které – podobně jako ve třetí kapitole, věnované architektonickému kontextu – porovnávám v rámci případové studie s českými (respektive pražskými) realizacemi.

Šestá kapitola naplňuje podtitul práce „Případ Prahy". Lokální vymezení na pražskou oblast jsem zvolila pragmaticky, z důvodu dobré obeznámenosti se zdejším prostředím, což je vzhledem k dočasnosti a také často nízké sekundární reflexi (např. kritické články, rozhovory, reportáže) velice podstatné. Časový rámec souvisí s rozšiřováním digitálních technologií (např. LED obrazovky, pokročilé kamerové systémy či softwary určené k navrhování architektury) do „každodenní" praxe obývání veřejného městského prostoru právě od poloviny devadesátých let minulého století, ačkoli mají v oblasti výzkumu daleko delší historii. V případě Prahy je tato dekáda rovněž zajímavým transformačním obdobím směrem ke globalizovanému kapitalistickému modelu města, jež se v případě proměny městské krajiny projevilo mimo jiné i rychlým nárůstem informačních (s trhem spjatých) sdělení. Lemující rok 2010 je zvolen s vědomím, že závěry by mohly být vzhledem k aktuálnímu tématu neustále upravovány a doplňovány o další příklady, ale raději než „neměnnost" textu jsem zvolila pionýrskou pozici, která sice bude podléhat změnám, ale na jejím zmapování ještě neukotvené praxe budou moci později stavět další.

Výsledky výzkumu předložené v případové studii budou v závěrečné **sedmé** kapitole využity k porovnání s interdisciplinárními debatami o potenciálu konvergencí filmu a architektury. „Efekty" tohoto nového fenoménu, jako je virtualizace prostoru a zdůraznění interaktivity a proměnlivosti, mohou být podle různých sociologů, architektů a filmových teoretiků využity

nejen pro komerční, navigační, technologické či estetické, ale i pro demokratizační účely.[8] Na základě poznatků z předchozí kapitoly se pokusíme vyvodit závěry pro pražskou situaci a míru naplnění těchto ideálů. S odkazem na zmiňovanou interdisciplinární debatu, v níž do značné míry rezonuje předpoklad, že nepředvídatelnost je základní taktickou kvalitou, jíž mohou filmově-architektonické konvergence disponovat, jsem se v případové studii rovněž soustředila na tento aspekt.

Vedle vytvoření „pionýrské“ mapy pražských filmově-architektonických konvergencí a interdisciplinárního pohledu na tento fenomén je jedním z výsledků předkládané práce vsazení této praxe do lokálního historického kontextu a naznačení vlivu vztahů mezi realizátory (architekty, výtvarnými a filmovými umělci a dalšími) a dalšími subjekty (uměleckými institucemi, státní správou i soukromým sektorem). Z hlediska filmové perspektivy mohou výsledky této práce přispět k zesílení debaty o relokovaných podobách rozšířeného filmu, která je na českých univerzitách prozatím spíše okrajovou badatelskou oblastí.

1.2 Revize terminologického pole

Tuto interdisciplinární práci lemují pojmy film, architektura, konvergence a veřejný prostor, které jsou samy v neustálém procesu obměny. Pokusila jsem se vyvarovat hierarchizovaní jednotlivých příkladů s ohledem na to, že se jedná o ještě nediskurzivní oblast. Statut takové neukotvené praxe je – jak říká de Certeau[9] – těžko uchopitelný, což ale neznamená, že není spjat minimálně s ekonomickými i dalšími strukturami. Bude se, řečeno Certeauovými slovy, *„vzpírat vědeckému psaní, bude iritovat i stimulovat nástroje jazyka“*.[10] Proto jsou také následující stránky věnovány obšírnější revizi terminologického pole této práce.

1.2.1 Film

Označení *film* v době rozšíření digitálních technologií přestává být používáno pouze ve významu analogového média, který však zároveň neztrácí. Zda je dílo analogové, elektronické nebo digitální ani zda je jeho jeho autorem (filmař, výtvarný umělec, architekt, VJ, nadšený „laik“…),

---

8. Demokratizační potenciál spatřuje v současném obohacení veřejného městského prostoru s filmovým interfejsem socioložka Saskia Sassen. Za filmové teoretiky jmenujme především Scotta McQuirea, jenž v roce 2008 předsedal konferenci *Urban Screens: Mobile Publics* v Melbourne. Mezi umělce, kteří pracují s filmovými intervencemi do městské architektury a vědomě přiznávají ambici využít tento potenciál, patří např. Rafael Lozano-Hemmer. O proměně architektury směrem k tomu, aby byla mobilní a schopná reagovat v čase (mimo jiné za přispění filmu v jeho širší definici pohyblivého obrazu) mluví rovněž praktikující i teoretizující architekti Rem Koolhaas či Ignasi de Solà-Morales.
9. Michel de Certeau, *L’invention du quotidien*, s. 103.
10. Tamtéž.

nemá už dnes ve většině případů zásadní vliv na to, kde bude prezentováno (v kině, v galerii, v soukromém bytě, na internetu, na fasádě domu…). Digitální technologie dokážou převodem na binární kód simulovat jakékoli médium, a tak samy o sobě nejsou specifické. V této práci budeme film spolu se Lvem Manovichem chápat jako dominantní kulturní interfejs dvacátého století, jehož intenzitu a záběr dokládá převaha informací prezentovaných audiovizuální formou a převzetí mechanismů filmového jazyka počítači.[11] Rovněž podle Davida N. Rodowicka byla naše kulturní zkušenost „sledování filmu" nevratně transformována nejprve do televize a videa, a poté do počítačů a počítačových sítí.[12] S tím, jak jsou zmíněná média a technologie integrovány do veřejného městského prostoru, směřuje za nimi i filmová divácká zkušenost a další filmové automatismy.

S praxemi sledování filmu a chození do kina souvisejí dvě základní filmologické otázky. První z nich – *Co je to film?* – se po odmlce opět vrací. Od dvacátých po sedmdesátá léta dvacátého století, ve snaze najít nějakou esenci nebo specifikum filmu, se nejen filmoví teoretikové ptali *Co je to film?* (protože alespoň stopy debat o povaze tohoto média nalezneme ve zcela odlišných oborech stejně jako mezi laickou veřejností).[13] Pomáhali tak budovat identitu filmového média, nicméně vždy na úkor mnoha dalších kinematografických praxí. Na začátku sedmdesátých let, spolu s obratem k nové filmové historii a zájmem o pre- a ranou kinematografii, se otázka změnila na *Kdy je to film?.* Nejživější debaty o počátku kinematografie se vedly v roce 1995 kolem stého výročí takzvaného „prvního" veřejného filmového představení bratří Lumièrů 28. prosince 1895 v pařížském Grand Café, které se týkaly původu a oprávněnosti tohoto data. Výsledkem byla změna a především znásobení hodnotících kritérií, kterým dlouho dominovala estetická interpretace zaměřená na filmové dílo, a nikoli na film jako komplexní sociokulturní instituci zahrnující např. ekonomickou infrastrukturu, technologii, distribuci, prostředí projekce či diváctví. Otázka *Kdy je to film?* naznačuje historické zpochybnění původu filmu jako média i kulturního vyjádření. Tato otázka otřásá specifičností filmového média ještě před masivním rozšířením digitálních technologií.

Podle Rodowicka je jedním ze znaků permanentní krize identity filmu po celou dobu jeho existence fakt, že se filmová teorie nikdy obecně neshodla na ontologické podstatě filmového média.[14] V reakci na každé další filmové „dobytí nových území" (především díky technickému vývoji v oblasti vizuální reprezentace) se znovu rozvířily debaty o povaze filmu a jeho osudu a možném zániku. „Starostlivé" komentáře však vypovídaly jen o jedné z filmových praxí, o praxi filmu-kina, která se od svého symbolického vítězství v zimě roku 1895 stala

---

11. Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001 nebo dostupné online: <http://www.manovich.net/LNM/index.html> (cit. 26. 1. 2011).
12. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 28.
13. Připomínám zde některé z navrhovaných identifikačních specifik filmu: *fotogenie* (Delluc, Epstein), *obrana detailu* (Béla Balász), *rytmická cinégraphie* (fr. impresionisté), *debata o montáži* (sovětský film), *mechanická reprodukce* a *ztráta aury* (Benjamin), *fotografická afinita* (Kracauer), *hloubka pole* (Bazin).
14. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 28.

dominantní. Rozšířenou definici filmu nabízejí koncepty, jimiž se někteří filmoví teoretikové a historici pokoušejí vyrovnat s tendencí filmové teorie definovat film jako specifické médium na základě materiální či estetické kvality. Pojem rozšířený film neboli expanded cinema sahá až do šedesátých let dvacátého století, kdy se používání filmu v uměleckém prostředí znásobilo o možnosti videa a tvůrci pracující s pohyblivým obrazem začali pojímat své audiovizuální projekty jako intervence do daného prostoru neomezené na projekční plochu či obrazovku.[15] Obecný termín *pohyblivý obraz* (*moving images*), zaměřený proti ontologické specifičnosti fotografického obrazu, zavedl koncem devadesátých let Noël Carroll.[16] Ten navrhoval, abychom začali mluvit o dějinách pohyblivého obrazu, kde by film představoval jen jednu z etap.[17] Jako „fluidní" označuje film v éře digitálních technologií Malte Hagener, který v duchu teorie filmové relokace zdůrazňuje význam místa, kde se odehrává daná filmová prezentace.[18] Podobně jako v teorii relokace, která mluví o přemístění filmové zkušenosti, také David N. Rodowick, ačkoli Carrollův termín oceňuje, sám volí „senzitivnější" označení „film ve svém virtuálním věku", které zahrnuje dosavadní zkušenost i její transformace a může jej chápat jako nekonkrétní abstraktní reprezentační systém, s nímž pracuje i televize, video nebo počítačově generované obrazy.[19]

Důležitým krokem k přijetí rozšířených definic filmu bylo revidování ontologického odvozování filmu z fotografické reality. Na konci sedmdesátých let, kdy už se televize dávno a video relativně čerstvě staly součástí každodenní praxe, se Stanley Cavell vrací k pracím kanonických filmových teoretiků, jako byli Erwin Panofsky a André Bazin, kteří ve svých textech tvrdili, že film je realita.[20] Opravuje je, že onou realitou měli vlastně na mysli fotografickou realitu, protože fyzickou realitu v pravém smyslu slova můžeme najít jen v takových dílech, jako jsou například živé obrazy (*tableaux vivants*) a architektonicky koncipované zahrady. Panofsky a Bazin tedy měli na mysli fotografickou podstatu filmového média. Stanley Cavell navrhl koncept definování automatismů médií namísto jejich fyzického (materiálního) základu, který může být v rozporu s historicky doloženými formami dané mediální praxe, jak například prokázaly výzkumy prekinematografického období filmu. Proto je nutné pokusit se každé médium definovat v jeho ontologické i historické komplexitě.[21] Cavell, podobně jako Rodowick či Hagener, říká o médiích, že nemají jednohlasnou identitu, která může

---

15. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York: E. P. Dutton, 1970.
16. Noël Carroll, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
17. Tamtéž, s. xiii.
18. Malte Hagener, Where Is Cinema (Today)? The Cinema in the Age of Media Immanence, *Cinema & Cie,* r. 11, 2008, č. 3, s. 15–22, nebo v českém překladu Malte Hagener, Kde je (dnes) film? Film ve věku imanence médií, *Iluminace,* r. 23, 2011, č. 1, s. 79–88.
19. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film,* s. 30.
20. Viz André Bazin, *Co je to film?*, ČFÚ, 1979. Erwin Panofsky, Style and Medium in the Moving Picture, in Daniel Talbot (ed.), *Film*, New York: Simon and Schuster, 1959, s. 151–169 nebo dostupné online: < http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic235120.files/PanofskyStyle.pdf > (cit. 27. 7. 2011).
21. Stanley Cavell, *The World Viewed: Reflections on The Ontology of Film*, Cambridge, Massachusetts and London, England: Harvard University Press, 1979, s. 105–106.

být částečně materiální, instrumentální, nebo formální.[22] Jejich pravou ontologickou podstatou je vytváření automatismů, které spolu s Rodowickovým čtením Cavella chápu jako jednu z možností, jimiž může být realizován nějaký tvůrčí záměr.[23]

Filmovými automatismy je tedy např. technologické vymezení použití čoček, fotosenzitivní chemický proces a použití clon, sled definovaný jako serialita sekvence samostatných záběrů a ontologická situace projekce. Podle Rodowicka je médium z hlediska automatismů daleko méně substancí či materiálem než horizontem či teritoriem obývaným automatismy.[24] Technologická umění, ať už fotografická, videografická, či digitální, dokládají mnoho způsobů automatismů.[25] Rodowickovo pojetí filmu vychází výrazně z Cavellova konceptu automatismů a blízké je i relokační teorii, s níž se prolíná v pojmové rovině, ve které dominují různá synonyma pro „přemístění" (např. *relocation*, *displacement*). Média se podle Rodowicka jeví aktuálními či přítomnými podle toho, jak jsou „nově" sestavovány dané automatismy.[26] Nové médium tedy nemusí vznikat změnou formy či substance, ale překvapivým *přemístěním* určitých elementů. A tak ani digitální film není „nový" proto, že postrádá analogickou substanci, ale protože se opírá o odlišnou sestavu automatismů. Elektronický obraz nevznikl sám o sobě jen na základě vynálezu zpracovávání digitálních dat, ale pomocí řady přemístění ve vztahu k formativním a konstitutivním elementům médií pohyblivých obrazů (tj. jak je obraz tvořen, uchován, uváděn do pohybu, jak vyjadřuje čas a jak je prezentován na oddělených displejích).[27] Takže z hlediska automatismu posloupnosti (*automatism of succession*) se elektronický obraz (vyjadřující změny v přítomnosti) liší od filmu (jenž dosvědčuje minulé trvání / *witnessing of past duration*) v relaci k času.[28]

Nové médium se podle Rodowicka i Cavella pozná tak, že v nás neustále provokuje otázky, co je vlastně zač.[29] Pocit zakoušený na základě tohoto dotazování je Cavellem nazýván ontologickým znepokojením (*ontologically restless*).[30] Fotografický obraz charakterizovala tenze k minulosti a fyzické realitě v ní, kdežto digitální obraz spíše než k fyzické realitě odkazuje k mentální události v přítomnosti. Simulované efekty dokážou napodobovat zákonitosti fyzikálního světa (gravitace, tření, kauzalita) a dovedou je také překračovat. Zatímco analogový automatismus je závislý na fyzickém místě a čase, z něhož zaznamenává určité elementy, které pak může i kombinovat, aby vytvořil imaginativní svět, digitální syntéza na fyzickém světě, z nějž by čerpala prostředky k vytvoření prostorové podobnosti, naopak závislá není. Digitální

---

22. Rodowick dále říká, že médium je vždy pluralitní, nikoli jediné. Viz D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 84.
23. Tamtéž, s. 45.
24. Tamtéž, s. 85–86.
25. Tamtéž.
26. Tamtéž.
27. Tamtéž, s. 86.
28. Tamtéž.
29. Stanley Cavell, *The World Viewed*, s. 17, nebo D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 63.
30. Tamtéž.

automatismy se řídí kognitivními pravidly vnímání a utváření prostoru, které jsou ale právě přejímané z dominantního kulturního interfejsu, jímž je prozatím film.

Film (filmová zkušenost), schopný překlenout odlišné automatismy, je spojujícím článkem (překlenujícím interfejsem) mezi dvěma způsoby ontologického vztahování se k zobrazování a tudíž ke světu. Zatímco fotografický obraz odkazuje k minulosti, ten elektronický nás udržuje ve vztahu k přítomnosti, protože obrazy jsou v něm prezentovány ve formě konstantního a repetitivního procesu skenování. Světlo se v analogových médiích projevuje jako temporalizované místo, zatímco v digitálních je abstraktním symbolickým systémem kontinuálně generovaným a dynamickým v čase. Novost elektronické projekční plochy je tedy ve schopnosti vyjádřit změnu v reálném čase.[31] Digitální média, která vznikají na základě algoritmických funkcí, jsou bez substance. Jejich jediným základem je právě virtualita, tedy matematická abstrakce, která *renderuje* (vykonává) všechny znaky jako ekvivalentní bez ohledu na jejich výchozí médium. Digitální média nejsou ani vizuální, ani textuální, ani hudební – jsou to simulace.[32] Digitální film tedy může mít simulovanou podobu analogového filmu. Ztráta substance však neznamená *smrt filmu*. Přemisťování elementů a kombinace automatismů dokazují, že médium není nic víc ani míň než suma potenciálních forem (materiálních, instrumentálních i formálních) více či méně kreativně rozvinutých. Jedinečnost každé z kombinací stojí proti definování jakéhokoli média na základě celistvé a soudržné substance. Média tedy dnes mohou konvergovat pomocí různých komponentů, jako jsou materiál, nástroj či forma.[33]

Film jako médium, které není neměnné a může mít různé hybridní formy, nenahlížím jako pasivní materiál nebo substanci, ale jako formulování určité myšlenky (konceptu), jako estetickou zkušenost a v širším kontextu také jako nástroj určitých praxí a procesů. Film v této práci chápu jako především obecně srozumitelný komunikační kanál mezi lidmi a lidmi a prostředím, v němž žijí, který může být využit k vyprávění příběhů, upoutávání i odpoutávání pozornosti nebo k nejrůzněji motivovanému informování.

1.2.2 Architektura

Architektura, ve smyslu budování a užívání obydlí a vytváření a zakoušení sociálního prostoru, je oproti filmu mnohonásobně déle ukotvenou praxí. V době, kdy se historicky vynořoval film, však také v oblasti architektury probíhaly zásadní změny spojené s rozvojem měst a celospolečenskou transformací, které ovlivnily její symbolický jazyk, funkce a stavební postupy. Stejně tak v současnosti a nedávné minulosti podléhají architektura a film změnám,

---

31. D. N. Rodowick používá označení elektronická projekční plocha nebo obraz, protože nezahrnuje pouze počítač, ale také televizi a video. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 136.
32. Tamtéž, s. 10.
33. Tamtéž.

jež pozměňují jejich statut. Vlivem digitálních technologií, rozšiřováním telekomunikačních zařízení a řadou komplexních globálních vlivů (klimatických i sociopolitických) a jejich lokálních variací je původní statut architektury jako stabilního média oslabován. Architektonická obec se dnes mimo jiné zabývá tím, jak tento rozviklaný statut znovu ukotvit.

V nejobecnějším pojetí se architekturou myslí stavitelství a urbanismus, v užším významu slova pak architektura označuje konstrukční a estetickou realizaci určitého konceptu stavby. Historicky se v architektuře odráží technický vývoj (v oblasti výpočtů a navrhování a také vyvíjení nových materiálů) a rovněž střídání estetických koncepcí. Mluvím-li o architektuře jako o sociokulturní praxi, pak musím opět určit, v jakém časovém a prostorovém horizontu se pohybuji. Proto připomínám, že obecně hovořím o architektuře v prostoru euroamerické kultury a zároveň že se v této práci nepokouším o encyklopedický přehled dějin teorie architektury, ale pouze vyjímám několik stěžejních konceptů relevantních pro téma konvergence s filmem ve vztahu k veřejnému městskému prostoru.

Ačkoli se v evropské architektuře vystřídalo několik slohů a ještě více směrů a škol, po dlouhou dobu převládal úzus o účelu a cílech architektury, jež má svoje kořeny v antickém Římě prvního století před naším letopočtem. Ve své době nijak proslulý Pollio Marcus Vitruvius na sklonku svého života sepsal encyklopedicky laděný spis o stavitelských principech.[34] Rukopis byl pak v patnáctém století nalezen a značně ovlivnil středověké architekty a poté i renesanční, barokní a neoklasicistní architekturu. Trojice základních vlastností, takzvaná *formula vitruvia*, ale i další ponaučení jsou podřízeny principu *harmonie*. Vitruvius zapsal řadu konkrétních poměrů, které se v praxi antické architektury dodržovaly a v pozdějších dobách, kdy antická kultura sloužila jako vzor, byly tyto poměry, ale především Vitruviova formule hojně uplatňovány. *Firmitas*, první z vlastností, vyjadřovala funkci budovy jako pevného a trvalého „úkrytu“ schopného odolávat klimatickým a jiným změnám. Zvládnout tento stupeň znamenalo schopnost postavit budovu staticky pevnou a stabilní vzhledem k technickým a materiálovým znalostem dané doby a konkrétního prostředí. *Utilitas* odkazovala k praktickému účelu stavby, jemuž se musely podřídit také stavební plány, a závisela na zadavatelově přání. Poslední z trojice vlastností, *venostas*, hovořila o naplnění estetické působivosti zpravidla poplatné estetickým názorům doby vzniku. Všechny tři základní vlastnosti, které jsou i dnes citovány jako základní charakteristiky funkcí architektury, podléhají různým proměnlivým faktorům. Z toho lze odvodit, že ani architektura, k jejímž strategiím patří vzbuzovat dojem stability, není „pevným“, neměnným médiem.

Od poloviny osmnáctého století je možné pozorovat, jak v určitých ohledech začíná nad *venostas* převažovat *utilitas*, protože si to situace rychle se zalidňujících měst vyžaduje. Je nutné vyhovět nárokům na bydlení, hygienu, dopravu spojeným s nárůstem industriálních staveb. Účelnost má vliv na výběr stavebního materiálu, formu i rozměr a pozornost se soustředí na

---

34. Pollio Marcus Vitruvius, *Deset knih o architektuře*, BASET, Praha, 2006.

vývoje nových konstrukčních materiálů i nástrojů včetně implementace kovu a skla mezi dřívější přírodní materiály. Využití železných kolejnic, rotačního parního pohonu a železné rámové konstrukce, o něco později kabely z tažených drátů a nakonec železobeton jsou jen některými dobovými obohaceními architektury, jejichž prvotní funkcí bylo zefektivnit a zúčelnit moderní stavění. To však neznamená, že by se architektura vymanila ze vztahů, které jsou výsledkem konkrétních zájmových dynamik. Již v druhé polovině devatenáctého století se mezi architekty, zároveň obyvateli měst opojenými novými výzvami, ozývají kritické hlasy vůči ornamentu jako jednomu ze základních prvků *venostas*. Například Louis Henry Sullivan píše v roce 1892 v textu *Ornament v architektuře*, že ornament je pouze mentální luxus.[35] On je také autorem výroku „forma následuje funkci", jež jasně vyjadřuje upřednostnění *utilitas* před *venostas*.[36] Ale už Sullivanovo prosazování výtahu jako vertikální dopravy pro obnovené Chicago po rozsáhlých požárech v roce 1871 se brzy stává atributem, jenž je vykládán jako symbol pokroku, který si však mohou dovolit opět jen klienti s dostatečným kapitálem.[37] Architektura se znovu stává symbolickým systémem a to i díky modernistickým konceptům, které se stavěly kriticky vůči ornamentu a nahradily jej symbolikou modernosti.[38]

Podle Lva Manoviche je architektura ikonografickou informační vrstvou, která pokrývá městskou krajinu, a je možné vysledovat dlouhou historii a řadu možností, jak byla architektura propojována s vizuálními informacemi za účelem synergie symbolického a ekonomického kapitálu prostoru.[39] Z tohoto pohledu byl i funkcionalistický odpor k dekoru vlastně informací o určitém stanovisku vyjádřeném na „čistém" plášti budovy. Další z podobných odsudků, jakým byl i proslulý Loosův výrok „ornament je zločin", se tak stal další vlivnou komunikační strategií moderní architektury.[40]

Rovněž současná architektura se proměňuje na základě integrace nových poznatků v oblasti navrhování, konstruování i následného provozu budovy. Nejen z hlediska užitkovosti, ale také v rovině estetického a komunikačního potenciálu reaguje na soudobé požadavky městského života. Zatímco v modernistické architektuře byla zdánlivě upozaděna estetická funkce stavby před užitkovou, dnes se architekti a teoretikové architektury zabývají oslabením vitruviovské *firmitas*, která je zřejmě novými technologiemi a požadavky zasažena nejvíce. Tak jako se vedou debaty o možném konci filmu, tak se i mezi architekty a teoretiky architektury hovoří o aktuálním smyslu, funkci a podobě této praxe. Vzniká řada textů, které jsou motivované

---

35. Louis Henry Sullivan, *Ornament in Architecture*, Chicago, 1892.
36. Týž, The Tall Office Building Artistically Considered, *Lippincott's Magazine*, březen 1896, s. 403–409.
37. Více o nových materiálech a konstrukčních inovacích ve stavitelství na přelomu osmnáctého a devatenáctého století popisuje např. Kenneth Frampton, *Moderní architektura. Kritické dějiny*, Academia, 2005.
38. Anthony Vidler ve svém textu o transparenci v architektuře píše o estetickém a etickém významu prosklených stěn modernistické architektury např. již u domů Le Corbusiera. Viz Anthony Vidler, Transparence, in Jana Tichá (ed.), *Architektura na prahu informačního věku*, Zlatý řez, 2001, s. 15–24.
39. Lev Manovich, The poetics of urban media surfaces, *First Monday*, 2006, č. 4. Dostupné online: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/1545/1460> (cit. 14. 7. 2011).
40. Manovich se zde odkazuje na knihu Adolfa Loose, která poprvé vyšla roku 1909. České vydání viz např. Adolf Loos, *Řeči do prázdna*, Praha, Orbis 1929.

znejistěnou situací architektury, již se pokoušejí analyzovat, zhodnotit a navrhnout možná východiska.[41] V této práci se soustředím na požadavek proměnlivosti a schopnost městské architektury reagovat v čase a místě na základě konvergencí s automatismy filmu v jeho rozšířené podobě.

1.2.3 Konvergence

Propojování médií formou přemístění sestavy určitých automatismů má v teoriích z oblasti audiovizuální kultury mnoho pojmových variací. Mutace a fúze médií získávají označení jako transmediální, multimediální, mixed-media, hypermediální či intermediální.[42] Označení konvergence, pro které jsem se rozhodla, vyhovuje orientaci této práce na studium propojování mediálních sociokulturních praxí. Konvergence označuje totiž proces, nikoli pouze výsledný mediální tvar.[43] Henry Jenkins, autor knihy o kulturní logice mediálních konvergencí v americkém mediálním prostředí, chápe procesy propojování médií jako hlavní rys utvářející mediální prostředí nastupující dekády.[44] V jeho pojetí není konvergence pouze technologickou změnou, ale odráží i vztahy mezi stávajícími technologiemi, průmyslem, trhem, žánry a publikem.[45] Dvě panující protichůdná stanoviska – že média jsou příliš kontrolovaná, nebo se naopak kontrole vymkla – smiřuje tvrzením, že obojí se děje zároveň.[46] Konvergence totiž mohou být řízeny shora (např. mediálními korporacemi), ale také zdola přímo samotnými uživateli. Sám Jenkins se optimisticky přiklání k názoru, že v dohledné době budou konvergence spíše účinnou improvizací a alternativním slepencem vztahů mezi odlišnými mediálními technologiemi než plně integrovaným systémem.[47] Podle Jenkinse nejsou konvergence pouhou brandingovou strategií, ale odrážejí proměnu v rozložení sil v mediálním prostředí.[48] V této práci tedy přeneseme Jenkinsovo pojetí konvergencí z amerického mediálního prostředí (ve smyslu masových médií televize, rozhlasu, novin a internetu) do městského veřejného prostoru a na filmově-architektonické konvergence, což nám umožní zabývat se nejen nástrojovým propojením dvou médií, ale také komplexností kulturní logiky této situace.

---

41. V českém překladu vyšlo např. Petr Kratochvíl (ed.), *O smyslu a interpretaci architektury. Sborník textů zahraničních autorů*, Vysoká škola umělecko-průmyslová v Praze, 2005.
42. Více o těchto kategoriích např. Petr Szczepanik, *Filmy, které vidí vlastní vidění*, Brno 2002; Jay David Bolter a Richard Grusin, Imediace, hypermediace, remediace, *Teorie vědy*, 2005, č. 2, s. 5–40; Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, London, 2006.
43. Používá jej také Malte Hagener ve své knize o intervencích filmu do evropské avantgardy v kapitole o povaze výstav, kde se mísily různé umělecké formy a moderní technologie za různými účely, viz Malte Hagener, *Moving Forward looking Back: The European Avant-garde and the Invention of Film Culture, 1919–1939*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2007.
44. Henry Jenkins, *The cultural logic of media konvergence*, s. 33–43.
45. Tamtéž, s. 33.
46. Tamtéž.
47. Tamtéž, s. 34.
48. Tamtéž, s. 35.

Konvergenci filmu a architektury v této práci pojímám jako spojení dvou médií na základě přemístění některých nástrojů a automatismů filmu v jeho rozšířené definici, které ovlivňují všechny tři základní vitruviovské vlastnosti směrem k proměnlivosti a schopnosti reagovat v čase. Případy, kdy dochází „pouze" k citaci nebo inspiraci filmem v architektuře, se nezabývám, protože se dotýkají pouze *venostas* a nemusí mít žádný vliv na proměnlivost stavby. Na základě takto vymezené konvergence architektury a filmu rozlišuji tři základní způsoby propojování těchto médií, a to v rovině pláště budov (tzv. urban screens), v jejich vnitřních mechanismech (např. kamerový systém) i v samotném procesu navrhování (např. parametrická architektura). Ve čtvrté kapitole věnované kunsthistorické kontextualizaci přidávám ještě prostorové světelné intervence do urbánních situací, které nejsou fyzicky vázané ke konkrétnímu architektonickému objektu. Zajímala jsem se rovněž o vztahy, motivace a způsoby vyjednávání mezi dominantními iniciativami i drobnými uživatelskými zásahy, které formují současný veřejný městský prostor.

1.2.4 Veřejný městský prostor

Diskuse o veřejném prostoru se vztahuje k současné debatě o veřejné sféře, jelikož veřejný prostor je prostorovou realizací veřejné sféry. Definice míst, která lidé mohou v městském prostředí společně a svobodně užívat, je jednou ze základních podmínek demokratické společnosti, již zdůrazňovala celá řada filozofů, politologů a sociologů. „Městská anonymita", na kterou upozorňovala Hannah Arendtová, či „otevřená komunikace", v níž spatřoval hlavní potenciál Jürgen Habermas, nejsou již hlavními charakteristikami veřejného prostoru.[49] Proti koncepci veřejné sféry a veřejného městského prostoru Jürgena Habermase lze rovněž namítnout, že optimisticky pojatý veřejný prostor otevřený všem bez rozdílu často v realitě podléhal diskriminačním praktikám založeným na třídě, genderu či rase, jež výrazně limitovaly definici „veřejného" jako otevřeného celé společnosti.[50] Tato a další témata, jež souvisí s postmoderním pojetím veřejné sféry, reflektují čelní představitelé takzvané frankfurtské školy Oskar Negt a Alexander Kluge. Jejich pojetí veřejné sféry se od předchozích definic liší především v interdisciplinárním rozsahu, jenž nezahrnuje pouze sociologické, filozofické či politologické koncepty, nýbrž neomezeně všechny praxe a dynamiky, které se podílejí na formování *horizontu*

---

49. Např. Hannah Arendtová, *Vita activa neboli O činném životě*, OIKOYMENH 2007 (v originále vyšlo jako *Vita activa oder Vom tätigen Leben*, 1958); Jürgen Habermas, *Strukturální přeměna veřejnosti*, Filozofia, 2000 (v originále vyšlo jako *Strukturwandel der Öffentlichkeit* roku 1962).
50. Nancy Fraser, Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy, *Social Text*, 1990, č. 25/26, s. 56–80. Dostupné online: <URL:http://www.jstor.org/stable/466240> (cit. 26. 7. 2011).

společenské zkušenosti (*social horizon of experience*).[51] V této práci byly vzhledem ke zvolenému tématu při posuzování veřejného městského prostoru kombinovány urbanistické koncepce s filmovou perspektivou, jež měly pomoci rozkrýt soudobé reprezentační strategie a percepční návyky i taktiky.

V postkapitalistické globalizované společnosti, kde je diskriminace na základě rasy, genderu či příslušnosti k náboženské víře právně napadnutelná, je otevřenost veřejného prostoru opět limitována různými lokálními praktikami, kterým je však obtížné jednoznačně přisoudit konkrétní diskriminační motivaci. Veřejný městský prostor ve dvacátém a jednadvacátém století, viděno ze skeptické perspektivy, hraje ve prospěch konzumace, specifické segregace, monitorování a kontroly.[52] O naplnění optimistické funkce demokratického veřejného prostoru jako společenského katalyzátoru usilují aktivně jen některé společenské skupiny a jedinci. Vyjednávání o veřejný městský prostor se komplikuje vlivem privatizace a fragmentarizace. Můžeme jej dělit minimálně na dva typy: první spadá do majetků státní a městské správy (většina ulic, náměstí a parků), druhý tvoří prostory patřící soukromým vlastníkům, kteří veřejnosti umožňují do nich vstoupit a užívat je (kavárny, kina, nákupní centra, zábavní parky). A jak upozorňuje český architekt a komentátor dění na poli stavění a urbanismu Adam Gebrian, právě tyto „ ‚privátní veřejné destinace' se stávají čím dál více opravdovým centrem veřejného života, a to na úkor těch prvních. Na rozdíl od nich však podléhají určitým pravidlům."[53] Podmínky (poplatek, časové omezení, předpokládaný účel návštěvy apod.) privátně veřejných prostředí disciplinují kolektivní zkušenost.

Prolínání veřejné a soukromé sféry a jejich prostorové realizace znesnadňují definování veřejného městského prostoru, kterými v této práci zabývám. Jedná se především o konvergence na základě vývoje telekomunikačních technologií, které určité praxe přenášejí z veřejného městského prostoru do privátního prostředí a obráceně. Díky masovému rozšíření počítačů a internetu se veřejné aktivity odehrávají v našich domovech, a naopak mobilní telefony přenášejí naše intimní vztahy do veřejného městského prostoru. Jak poznamenává americký sociolog Richard Sennet, specializující se na problematiku veřejného prostoru, díky rozvoji komunikačních technologií se dnešní veřejný prostor nachází „právě tak v kyberprostoru jako ve fyzické realitě".[54] Hranice mezi soukromým a veřejným v městském prostoru ale nebyla nikdy jednoznačně definovaná, o čemž svědčí například využití ulice jako prodloužení domácího prostředí, kde si hrají děti, diskutuje se se sousedy a je provozován maloobchod; tento popis

---

51. Např. Oskar Negt a Alexander Kluge, *Public Sphere and Experience. Toward an Analysis of the Bourgeois and Proletarian Public Spere*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1993 (v originále vyšlo jako *Öffentlichkeit und Erfahrung: Zur Organisationsanalyse von bürgerlicher und proletarischer Öffentlichkeit*, 1972).
52. Karel Schmeidler, Habitus 2000 − význam místa, *Urbanismus a územní rozvoj. Odborný časopis o územním plánování*, r. IV, 2001, č. 1. Dostupné online: <http://www.uur.cz/images/publikace/uur/2001/2001-01/14_habitus.pdf> (cit. 21. 7. 2011).
53. Adam Gebrian, Veřejný, nebo zbytkový prostor?, *Era 21,* r. 9, 2009, č. 2, s. 12–19.
54. Richard Sennett, The Public Realm, *Zlatý řez*, r. 32, 2009 / 2010, č. 1/2, s. 5.

ulice platil před industriálním rozvojem nejen pro malá města či odlehlé čtvrtě. Od poloviny devatenáctého století se vlivem zalidňování prohlubuje anonymita. Komunitní charakter ulice ustupuje dopravní a transportní funkci. V této době také přebírají starost o ulice od jejich uživatelů (lidí, kteří zde bydlí) městské úřady.[55] Tato „přináležitost" se vizuálně projevuje v dělbě ulice na chodníky a jízdní pruhy, v doplnění kanalizací, dláždění, osvětlení a také zavedení cedulí s názvy ulic. Tyto „projevy" však můžeme interpretovat i jako domestifikační praktiky. Například Walter Benjamin píše o čtvrtích, kterými je možné procházet jako pokoji, o obydlování ulic kavárenskými stolky a lavičkami.[56] Benjaminova charakteristika veřejného městského prostoru však odpovídá výlučně individualistické postavě flâneura, která předpokládá určité sociální, rasové i genderové předpoklady, jakkoli mohou být subverzivně obcházeny (jako například v případě ženské flâneuse převlékající se do mužských šatů).[57] Proto je nutné mít na paměti, že zkušenost s užíváním veřejného městského prostoru se liší na základě mnoha společenských i individuálních faktorů a není možné tuto zkušenost jednoznačně paušalizovat. Tak například v souvislosti s teoretickými koncepty „občanské veřejnosti" a „proletářské veřejnosti" Oskara Negta a Alexandra Klugeho můžeme popsat dvě zcela jiné zkušenosti s veřejným městským prostorem v devatenáctém století.[58] Zatímco proletářská veřejnost ve svém obytném prostředí do značné míry přesouvala svůj sociální život na ulici, o čemž svědčí například dobové fotografie hrajících si dětí, buržoazie naproti tomu ustupovala z ulic do soukromých domů a její pobyt ve veřejném městském prostoru se zaměřil na reprezentaci. Odkazy těchto dvou linií pak můžeme rozeznávat i ve dvacátém století v sociálně a tržně laděných konceptech bydlení, které preferují buď sociální bydlení inspirované komunitním fungováním proletářské veřejnosti, nebo naopak „soběstačnost" nukleární rodiny s vlastní televizí a domácími spotřebiči.[59]

V oblasti architektury nabývá problematika veřejných prostorů znovu na významu.[60] Tento trend souvisí s požadavkem revitalizace starých částí měst a nápravy urbanistických neuváženostní (např. upřednostňování dopravy či odsouvání služeb na okraje měst). Navrhování

---

55. Karel Schmeidler, *Habitus 2000 – význam místa*.
56. Walter Benjamin, *The Arcades Project*, First Harvard University Press paperback edition, 2002.
57. Více o podobách ženské flâneurie viz Janet Wolff, Neviditelná flâneuse, in Martina Pachmanová (ed.), *Neviditelná žena: Antologie současného amerického myšlení o feminismu, dějinách a vizualitě*. One Woman Press, 2002, s. 91–114, nebo Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema And The Postmodern*, University Presses of California, Columbia And Princeton, 1994. Friedberg zde mimo jiné spojuje počátky emancipace žen se vznikem obchodních domů, filmového diváctví a mobilního pohledu.
58. Oskar Negt a Alexander Kluge, *Public Sphere and Experience: Toward an Analysis of the Bourgeois and Proletarian Public Spere*, University of Minnessota Press, 1993.
59. O proletářském modelu bydlení a užívání veřejného městského prostoru viz např. Karel Teige, Minimální byt a kolektivní dům, *Stavba,* r. IX, 1930–1931, s. 28–29, 47–49, 65–68. Dostupné online: <http://www.archiweb.cz/salon.php?action=show&id=2952&type=17> (cit. 26. 7. 2011).
O buržoazním modelu rozdělení veřejného a soukromého prostoru ve Spojených státech amerických viz Joan Ockman, Zrcadlové obrazy: technologie, spotřeba a zobrazení genderu v americké architektuře po druhé světové válce, in Jana Tichá (ed.), *Architektura na prahu informačního věku*, Zlatý řez, 2001, s. 25–38.
60. Viz např. tematická čísla věnovaná veřejnému prostoru a městskému urbanismu českých architektonických časopisů *Era* (*Era 21,* r. 9, 2009, č. 2) a *Zlatý řez* (*Zlatý řez*, r. 32, 2009/2010, č. ½).

veřejných prostorů ve spolupráci s místními obyvateli (pomocí sociologických metod, neziskových organizací a občanských sdružení) je diskutováno jako jeden ze stěžejních úkolů architektury. Dobré životní podmínky města do značné míry závisejí na tom, jak je možné v rámci veřejného prostoru interagovat a kooperovat s okolím, na což již v šedesátých letech upozorňovala například kanadská spisovatelka a aktivistka zabývající se urbánním plánováním Jane Jacobs.[61] Podle ní takzvaná „sousedská veřejnost" zrcadlí a pomáhá rozvíjet na každodenní úrovni veřejného života schopnost kontroly, odpovědnosti a tolerance v rámci velkoměstské existence.[62] Zvláštní důraz kladla na výchovu městských dětí, které se ve veřejných prostranstvích (ulice, náměstí apod.) učí od dospělých primární zkušenosti městského života, jíž je míra veřejné odpovědnosti k sobě navzájem navzdory anonymitě.[63] Veřejný prostor chápaný jako „cvičiště" mezilidských a společenských vztahů však nemá dopad pouze na nejmladší členy společnosti. Hra je určitou formou nenuceného pobytu ve veřejném prostoru a podporuje multifunkční využití konkrétního místa mimo jeho primární určení. Formou hry může být zcela nečekaně a maximálně využit komunikační potenciál prostoru, a to i navzdory jeho původní funkci. Taková místa jsou, jak zjistila Jacobs, pro děti a mládež daleko atraktivnější nežli separovaná hřiště.[64] Tato poznámka je obzvlášť patřičná vůči filmově-architektonickým konvergencím, které často dodávají místům sekundární a překvapivý význam, i když je třeba dočasný a předem nepředvídatelný.

Podle českého architekta a sociologa Karla Schmeidlera, který se mimo jiné zabývá infrastrukturou měst, se význam ulice jako primárního místa socializace v naší době zmenšil, přesto ho však není možné podceňovat.[65] Obytná funkce ulice a veřejného městského prostoru se postupně znovu stává programem přestavby, revitalizace či temporálních zásahů, které mohou mít také podobu filmově-architektonických konvergencí. Revitalizace, v doslovném smyslu navracení života do určitého místa, stojí na principu multifunkčnosti, proměnlivosti a přitažlivosti za přispění sociálních aktivit. Ve vztahu k soudobému veřejnému městskému prostoru mě tudíž filmově-architektonické konvergence zajímájí rovněž jako proměnná, jež může (a nemusí) měnit genia loci místa a jeho potenciál.

1.2.5 Klíčová slova

Poté co jsem objasnila, jakým způsobem chápu základní terminologické pole, v němž se v této práci pohybuji, alespoň stručně definuji několik klíčových slov, s nimiž pracuji.

---

61. Jane Jacobs, *The Death and Life of Great American Cities*, New York: Random House, 1993. Poprvé vydáno roku 1961.
62. Tamtéž.
63. Tamtéž.
64. Tamtéž.
65. Karel Schmeidler, *Habitus 2000 − význam místa*.

Půjde o *Estetickou zkušenost*, *Mediální událost*, *Kulturní interfejs*, *Interaktivitu*, *Temporálnost*, *Lokálnost*, *Relokaci*, *Simulaci*, *Vyjednávání* a *disciplinaci*, *Strategie a taktiky.*

Jak již bylo řečeno v oddíle věnovaném pojetí pojmu film, je pro tuto práci důležitá ***estetická zkušenost***. Různé způsoby estetické zkušenosti chápu v duchu Cavellova konceptu automatismů, který mimo jiné umožňuje překlenout terminologické i historické hranice médií.[66] Vede nás k tomu rovněž Rodowickovo rozvedení Cavellovy koncepce, které spočívá v označení pojmu automatismus jako obecného principu moderního umění. Z tohoto úhlu pohledu už například nemusíme chápat modernismus jako fázi či periodu dějin umění, nýbrž jako jistý model zkušenosti, v níž prožíváme trvání jako probíhající přítomnost (*duration as the passing of present time*).[67] Vytyčený časový a lokální rámec práce tedy nenahlížím jako pouze další periodu na lineární přímce dějin umění, kinematografie a architektury, ale v perspektivě estetických zkušeností (automatismů), které se přemisťují v „nové" formace. Konkrétněji k relokované filmové zkušenosti se vracím v druhé kapitole věnované filmovému historicko-metodologickému kontextu, kde v podkapitole o filmové relokaci mimo jiné resumuji teze o filmové zkušenosti Francesca Casettiho a polemizuji s nimi.[68]

Protože mě zajímají konvergence filmu a architektury jako komplexní procesy, nikoli pouze jako výsledné produkty, a zároveň se nezaměřuji pouze na umělecky motivované projekty, volím jako zastřešující výraz pro dílo, produkt, projekt či realizaci právě ***mediální událost***. Ta v sobě spojuje časové, místní i „aktivní" specifikum. V souvislosti s umělci iniciujícími filmově-architektonické konvergence hovořím rovněž o intervenci do veřejného prostoru či instalaci nebo o performanci a happeningu. Těmto a dalším pojmům se věnuji ve čtvrté kapitole zaměřené na kunsthistorický kontext.

Událost (jež se *u-děje*) chápu tedy jako probíhající proces na určitém místě v určitém čase. V době digitální simulace médií, jejichž ontologická podstata se na rozdíl od fotografického obrazu vztahuje k právě probíhající přítomnosti, je událost adekvátním popisem procesu, který není nikdy „hotov". Podobně D. N. Rodowick hovoří o „digitální události" ve spojení se základními procesy digitálních médií, které jsou rovněž jejich základními kreativními postupy (tj. nahrávání, syntéza a skládání).[69]

Film v jeho rozšířeném pojetí považuji spolu se Lvem Manovichem za ***kulturní interfejs*** dvacátého století. Interfejs je prostředkem pro dosažení informací, které by jinak nebyly lidskému zraku a sluchu percepčně dostupné.[70] Podle Manoviche se kulturním interfejsem století

---

66. Stanley Cavell, *The World Viewed*.
67. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 74.
68. Francesco Casetti, Filmová zkušenost, *Iluminace,* r. 23, 2011, č. 1, s. 67–77.
69. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 165.
70. Tamtéž, s. 113.

jednadvacátého stane virtuální realita,[71] ale spolu s Malte Hagenerem a D. N. Rodowickem se domnívám, že film je stále ještě „linguou francou“[72] a že nám může posloužit minimálně jako model pro studia nových médií.[73]

Interaktivitou v této práci nemyslím pouze variantu vyžadující počítač. Přesto se však interaktivita na bázi počítače jeví jako důležitá vzhledem k rozšíření digitálních technologií a jejich konvergencí s dalšími médii.

V obecném významu se jedná o vztahové relace a aktivní komunikaci mezi dvěma a více subjekty – počítač začal být „pouze“ velmi výhodným nástrojem pro vytváření nebo simulaci těchto vzájemných vztahů. ***Interaktivita*** je tedy zpětnou vazbou, pro niž může a nemusí být zvoleným interfejsem jako komunikačním rozhraním počítač. Například v oblasti výtvarného umění má kořeny v praxi videoartistů, kteří se postupně odpoutávali od vazby na televizi a začali rozvíjet otevřenější zapojení diváka jako přímého účastníka procesu. Interaktivní událost, jež počítá s přímým zapojením diváka, lze považovat za systém, který se skládá ze vstupu, řídicí jednotky a výstupu (akce – proces – reakce). Počítačová varianta pracuje většinou s rozhraním *HCI* (*Human Computer Interface*), které je rovněž častým rozhraním ve filmově-architektonických konvergencích. Vstup (akce) je to, co můžeme sejmout snímačem (např. dotykovým, zvukovým či obrazovým) z akce, kterou provede divák-uživatel. Snímač slouží k získávání informací od diváka-uživatele, které pak můžeme dále aplikovat v dalších elementárních procesech celého systému. Řídicí jednotka (procesy) je více méně software s algoritmy, které se starají o zpracování vstupních informací ze snímače. Výstupem (reakcí) je odezva vygenerovaná aplikovanými algoritmy daného softwaru. Pracuje-li systém instalace v reálném čase, je divák-uživatel v jednu chvíli jak zdrojem informací pro proces, tak i zároveň příjemcem výsledných výstupních informací. Tyto tři prvky řetězce akce – proces – reakce tvoří základní anatomii vzájemných vztahů celého systému, který může být vytvořen s využitím počítačových technologií a může být definován jako interaktivní.[74]

Událost a interaktivita se vyznačují temporálními a lokálními rysy, které jsou zároveň jejich podmínkou. A jak jsem již uvedla dříve v textu, ***temporálnost*** a ***lokálnost*** mají zároveň vztah k ontologické proměně filmového obrazu díky přechodu na digitální technologie, pro něž už

---

71. Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 88–89. Manovich ale zároveň dodává, co všechno virtuální realita, jíž je myšleno třídimenzionální počítačem generované interaktivní prostředí, z vyjadřovacích způsobů filmu přejímá, včetně simulování fotografického realismu. Potvrzuje tak nakonec, že film je stále vlivnou komunikační platformou i ve století jednadvacátém.
72. Malte Hagener, *Kde je (dnes) film?*, s. 82.
73. Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 35.
74. Data byla převzata z diplomové práce umělce Tomáše Hrůzy, specializujícího se ve své tvorbě na využití počítače k interaktivním procesům. Viz Tomáš Hrůza, *Aplikace intermediality v interaktivním umění* (diplomová práce, Fakulta výtvarných umění, Vysoké učení technické v Brně, Atelier Video, 2004). Dostupné online: <http://www.v2atelier.com/ht/data/text/aplikace_intermediality_v_interaktivnim_umeni_tomas_hruza_2004.pdf> (cit. 24. 1. 2011)

není reprezentace ve smyslu fotografické reality základní a určující, nýbrž pouze vzorem pro simulování. Rovněž v oblasti architektury, opět díky integraci digitálních technologií, ale také v odpovědi na soudobé požadavky po funkcích budovy a městské architektury, je schopnost reagování v čase a na konkrétním místě klíčová. K dosažení této schopnosti, jak už bylo rovněž mnohokrát řečeno, vstupuje médium architektury do konvergencí s filmem jako kulturním interfejsem, jehož automatismy jsou do „nového" prostředí relokovány a zde simulovány.

Relokace a ***simulace*** jsou blízkými „operacemi", které opět mají svůj odraz v digitálních technologiích (přeskupování dat a simulování určitých mediálních automatismů) a přitom, z obecného hlediska, mají své předchůdce rovněž ve starších praxích. Francesco Casetti například hovoří o filmové relokaci v souvislosti s mediální relokací, která v oblasti výtvarného umění není žádnou novinkou. Vždy tu byly případy umění, které bylo přemístěno ze sakrálního prostředí do světského, z veřejné sféry do soukromé a obráceně, a tyto procesy se pak znásobily o možnosti technické reprodukovatelnosti uměleckého díla.[75] V případě digitálních technologií už však nehovoříme o reprodukci, ale o simulaci neboli virtualizaci. Tato operace může, díky abstraktnímu matematickému renderování (vykonávání) znaků (které jsou všechny ekvivalentní bez ohledu na své výchozí médium), množit a variovat jakoukoli představu.

V momentě, kdy se přemisťují a přeskupují navyklé automatismy, vzniká prostor pro uvolnění pravidel pracujících ve prospěch nějaké síly (sociální, politické či ekonomické dynamiky). Podle Casettiho může relokace představovat určitou komplikaci či rozrušení, nebo dokonce blokovat systém.[76] Pochopitelně se pak ptám, jakou formu subverze může relokace přinést, a to zvláště v případě filmové relokace ve vztahu ke konvergencím s městskou architekturou.[77] Na této situaci si všímám projevů ***vyjednávání*** (negotiation) a opětné ***disciplinace*** – tedy konceptů distribuce moci jak je pojednává Michel Foucault.[78] Tyto koncepty můžeme rovněž spatřovat v rozlišení mezi otevřeným užíváním veřejného prostoru mimo jeho primární funkce (např. formou hry) a reprezentativním užíváním, které jsem popsala v části věnované veřejnému městskému prostoru.

Způsoby, jakým jsou vyjednávání a disciplinace vedeny, oznauji jako *taktiky* a *strategie*. Vyhovuje mi právě tato dvojice pojmů Michela de Certeau, jelikož se obrací také na každodenní praxe užívání veřejného městského prostoru. A to na rozdíl od Foucaultova výběru specifických

---

75. Francesco Casetti, Elsewhere. The relocation of art, in Consuelo Císcar Casabán a Vincezo Trione (eds.), *Valencia09/Confines*, Valencia: INVAM, 2009, s. 350.
76. Tamtéž.
77. Francesco Casetti, The last supper in Piazza della scala, *Cinéma & Cie / International Film Studies Journal*, r. 11, 2008, č. 4, s. 7–14. Dostupné online: < http://francescocasetti.files.wordpress.com/2011/03/relocations-lastsupper.pdf > (cit. 4. 4. 2011).
78. Michel Foucault, *Dohlížet a trestat. Kniha o zrodu vězení*, Nakladatelství Dauphin, Praha, 2000.

prostředí věznice a praxe trestání a dohledu. ***Strategie*** a ***taktiky*** jsou procesy, které se neustále střídají v závislosti na mnoha okolnostech. Certeau se shoduje s Foucaultem, že stane-li se jedna praxe příliš dominantní, bude pomalu ztrácet přidružené praxe, které ji tiše podporovaly, a brzy začne být sama „vysávána" jinými praxemi.[79]

Strategie jsou akce, jejichž síla je stvrzována místem (fyzickým i diskurzivním). Privilegovanost strategie se opírá o toto své místní zakotvení. Naproti tomu taktikám dodává hodnotu jejich časová příhodnost a to, jak dokážou využít situace v určitém momentě.[80] Certeau soustředí svou analýzu těchto mechanismů na každodenní praxe, v nichž vidí potenciál individuálního sebevyjádření. Uvádí dvojici praktik, kde první představuje spíše strategii a druhá taktiku – jsou jimi psaní a čtení, protože psaní je součástí určitého diskurzu, tj. má určitý statut a pravidla a je součástí celého řetězce disciplinovaných úkonů, kdežto nad čtením lze jen těžko udržet dohled. To samé platí pro tvorbu a recepci filmu, stejně jako pro stavění a bydlení (nebo jiné užívání architektury) či urbanistické plánování a užívání veřejného prostoru.

Strategie je kalkul, který se uskutečňuje v momentě, kdy je předmět touhy nebo přání izolovatelný v ohraničeném „prostoru" (např. podnik, armáda, město, vědecká instituce), odkud jsou rozvíjeny vztahy s vnějškem cíleně nebo nepřátelsky (klienti, konkurenti, spojenci).[81] Autonomní prostor umožňuje strategiím rozvinout schopnost transformovat nejistoty v pozorovatelné objekty (tj. panoptická praktika).[82]

Taktika je podle Certeaua „vykalkulovanou akcí".[83] Nemá žádné autonomní místo, jen to cizí, a tak se jeví jako nepůvodní a nemá panoptický záběr schopný předložit celkový plán. Nezávislost na místě jí přináší mobilitu. Taktika je akcí uplatňovanou v trhlinách (nedostatcích, slepých místech) celkového strategického plánu. Lstivost (*la ruse*) taktiky přirovnává Michel de Certeau k důvtipu (*l'esprit*), a tak je pro taktiku typický úskok, ironie a nadsázka. Zdání slabosti, o níž taktika dbá, je opět zase taktikou, jak zůstat mimo zájem strategie. Certeau vypozoroval pravidlo úměry, že čím menší úsilí je v taktice vynaloženo, tím většího efektu se dosáhne.[84] Méně prostředků však na druhou stranu vyžaduje více znalostí o daném prostoru. Čím více takových znalostí, tím kratší bude doba potřebná k realizaci samotné akce. Čím je akce rychlejší, tím je také efektivnější.[85]

---

79. Michel de Certeau, *L'invention du quotidien*, s. 80.
80. Tamtéž, s. 62–63.
81. Tamtéž, s. 59.
82. Tamtéž.
83. Tamtéž, s. 125.
84. Tamtéž.
85. Tamtéž, s. 127.

1.3 Širší debaty o podobě současných měst a městské zkušenosti

Po delší odmlce, které dominoval zájem o nová virtuální prostředí a sociální interakci, se město v posledních letech opět stává důležitým subjektem zájmu sociologů, antropologů, geografů a mnoha dalších. Zájem odborníků souvisí s novými poznatky o globalizaci a virtualizaci prostoru a času a také o sociálních vazbách a vztazích. Dnešní města jsou poznávána jako globalizovaná a virtualizovaná místa, uzle široké a komplexní sítě. Důležitým tématem těchto studií je vznik a výskyt nových dynamik a autorit, které v rámci takové společnosti operují.

Do městského prostředí se také znatelně přelévá určitá část uměleckých intervencí, často napojených na lokální komunitní život, které odrážejí zvýšení zájmu o město jako místo k životu a snahy o emancipaci (probuzení z letargie) občanské společnosti. Do jisté míry se může jednat o sebezáchovná opatření reagující na odtrženost od fyzické, sociální a prostorové interakce. Některé takové události mohou vznikat spíše nahodile a nekontrolovaně.

Virtuální prostor a komunikace simulují modely a praxe „reálného" světa, ale postupně přidávají určité inovace a zvláštnosti, které se naopak zpětně mohou promítat ve fyzickém žitém prostoru. Každá masově rozšířená mediální praxe ovlivňuje společenskou interakci a způsoby vztahování se ke světu. Na příkladu televize a televizního vysílání můžeme vidět, jak se na jedné straně pozice kina oslabila, ale filmový průmysl odpověděl téměř demonstrativně řadou protikroků zdůrazňujících přednosti filmového zážitku v kině.[86] Zkušenost sledování televize zároveň zpětně ovlivnila nejen film, ale i způsob orientace a komunikace s žitým prostředím. S rozšířením dálkového ovládání televize vzniká takzvané *zapperství* (z anglického výrazu *zapping*, užívaného pro přepínání mezi kanály).[87] Taktiku přepínání jako kreativního selektování, díky níž si mohl každý divák a divačka televizní vysílání přizpůsobit, si brzy osvojili umělci i filmoví tvůrci.[88] Postupem času, jak už je osudem každé taktiky, se efekt rychlého selektování a skládání do ještě heterogennějšího celku stal obvyklým i pro mainstreemové vysílání a filmový průmysl. Efekt zapperské práce vykonává za diváky například klipová estetika, která však nemůže nahradit zkušenost z procesu selektování.

Z hlediska prolamování praxe sledování filmu či televize do způsobu obývání veřejného městského prostoru je pro tuto práci zajímavý koncept Wandy Strauven, v němž rozděluje filmovou zkušenost (v rozšířeném ne-esencialistickém pojetí filmu) podle základních pohybů kamery, které ovlivňovaly (ovlivňují) naraci i diváckou praxi a odrážely (odrážejí) se

---

86. O vlivu televize na praxi kina v německém kontextu viz Knut Hickethier, O dějinách televize jako dějinách sledování. Příklad Německa. Předběžné úvahy, in Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie*, s. 485–500.
87. V sedmdesátých letech je zaveden dálkový ovladač. Z diváka se stává „tele-tulák", viz Knut Hickethier, O dějinách televize jako dějinách sledování, s. 497.
88. Mezi videoartisty se pro práce, které vznikaly na základě selekce z televizního vysílání, používalo „žánrové" označení *TV poetry* nebo také *video poetry*. Odraz zappingu ve filmové tvorbě popisuje např. Wanda Strauven v textu analyzujícím film Jeana-Luca Godarda *Karabiniéři* (1963), viz Wanda Strauven, Re-disciplining the Audience. Godard's Rube-Carabinier, in Marijke de Valck a Malte Hagener (eds.), *Cinephilia. Movies, Love and Memory,* Amsterdam University Press, 2005, s. 125–133.

i v „uchopování“ fyzického prostoru pohledem. K zapperskému selektování, které je pojítkem mezi městskou zkušeností, způsobem aktivního diváctví (sledování) a mediálními technologiemi přidává Wanda Strauven ještě *treking* a *zooming*.[89] *Treking*, filmová jízda, byla charakteristickým rysem rané kinematografie, o čemž svědčí i speciální žánr travellogů. Tento rys odrážel mimo jiné dobovou městskou zkušenost nárůstu dopravy (osobní i hromadné). Ve filmové teorii a historii zde mluvíme o mobilním diváctví.[90] Zapperskou pozici vysvětluje Wanda Strauven jako alternativní městskou imaginaci charakterizovanou permanentní de- a re-kontextualizací.[91]

Jako poslední a nejaktuálnější filmový „pohyb“ popisuje Wanda Strauven *zooming*, který je podle ní díky rozšíření digitálních technologií a filmového interfejsu všudypřítomný. Je pravou každodenní praxí (např. vyhledávání místa pomocí digitálních map na internetu nebo používání zoomu na fotoaparátu, který je součástí mobilního telefonu), jež díky speciálním monitorům (např. iPhone) zahrnuje nově také dotyk. Právě maximální zooming odráží efekt globalizované společnosti, kde je vše „téměř na dosah“, a tato zkušenost mění náš vztah k prostoru i času. Právě ono „téměř“ však prozrazuje, že fyzický prostor a přírodní čas v tomto ohledu zaostávají za virtualizovaným prostorem a časem, a tak se rozvíjejí praktiky, jak tuto schopnost (tady a teď, nadosah) implementovat do hmotného světa. Jako jeden z příkladů můžeme uvést právě filmově-architektonické konvergence, jež využívají digitálních technologií, které dnes, slovy Lva Manoviche, výrazně ovlivňují podobu, ale i „splavnost“ městského prostoru.[92] Požadavek „tady a teď“ odráží touhu a potřebu ovládat prostředí, v němž se pohybujeme. Nebo mít alespoň dojem, že tomu tak je. V tom nám vychází vstříc opět virtuální prostředí, kde se zdá náš pohyb hladký, a městské prostředí některé z těchto operací přejímá.

1.3.1 Potenciál(y) filmově-architektonických konvergencí

Současná městská zkušenost je komplexem vzájemně se ustanovujících sociálních praxí městského prostředí spolu s architektonickými strukturami a mediálním zázemím. Závislost na přístupu k informačním a telekomunikačním technologiím se projevuje na každém kroku individualizovaně (lidé při sobě permanentně nosí svá mobilní telekomunikační zařízení) i centralizovaně (např. městskou správou instalované informační světelné tabule). Městský veřejný prostor si už nevystačí se starým navigačním modelem na plechových cedulích. Informace o čase, počasí, dopravní situaci nebo kulturní, reklamní a další oznámení jsou

---

89. Wanda Strauven, *Tracking, Zapping, Zooming* (konferenční příspěvek), Urban mediation / NECS 4th Annual Conference, 24.–27. 6. 2010.
90. O mobilním diváctví např. Jonathan Crary, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge: The MIT Press, 1999.
91. Wanda Strauven, *Tracking, Zapping, Zooming*.
92. Splavným prostorem (*Navigable Space*) myslí Manovich ovladatelné prostředí na základě matematických výpočtů různých dat. Podle Manoviche je splavný (ovladatelný) prostor jedním z klíčových rysů digitalizovaných médií, protože je jedním z hlavních způsobů interakce s daty. Viz Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 213–218.

městským obyvatelům čím dál tím častěji sdělována pomocí interfejsů, jimž náleží různá označení jako city light, digitální billboard, projekční plocha, LED obrazovka, monitor ad. Potřeba být neustále v kontaktu a informován stojí ale rovněž za nárůstem kamerového dozoru a vyhodnocování pořízených dat k různým účelům. Digitálnímu nahrávání, uchovávání, vyhodnocování a multikanálové distribuci vděčíme za nepřetržité mapování přítomnosti a také její sdílení.[93]

Konvergence filmu a architektury mohou mít různé potenciály. Zmínila jsem zde informační potenciál, který může být dále různě využit ke komerčním, obecně prospěšným, ale i zábavním účelům. Tyto potenciály se dozajista prolínají. Situace, v níž nejsou zatím přesně vymezené „výhody“ a „nevýhody“, vyvolává ve společnosti protichůdné reakce. Na konferencích pořádaných k městskému tématu (napříč filmovým, architektonickým a také sociologickým spektrem) zaznívá otázka, a v ní obsažené přání a snad i ambice, jaké jsou možnosti *demokratizačního potenciálu* filmově-architektonických konvergencí ve veřejném městském prostoru.[94] Podle filmového badatele Ruggera Eugeniho a mnoha dalších teoretiků a samozřejmě i praktiků dokážou právě některé umělecké intervence do městského prostoru tyto procesy citlivým způsobem reflektovat.[95] I tyto projekty a události se můžeme pokoušet interpretovat jako odraz veřejného mínění, které se neformuluje pouze verbálně, ale také ve svých zvyklostech, jimž právě umělecké intervence (včetně filmově-architektonických konvergencí) mohou poskytovat kritickou reflexi.

1.4 Použité zdroje

Existuje mnoho populárních článků i odborných studií, které se zabývají dopadem digitálních a telekomunikačních technologií na proměnu starších médií, společnosti i jedince. Mezi častá témata patří virtualizace společnosti a komunikace na úkor fyzického veřejného prostoru a fyzické blízkosti. V této práci jsem se však zaměřila na protilehlou tendenci, jíž se vyznačují filmově-architektonické konvergence, a to na navracení pozornosti k fyzickému veřejnému městskému prostoru.

V oblasti filmových studií (především v hermeneutických přístupech) byl vztah filmu a architektury popisován na základě filmové mizanscény, reprezentace měst a architektury

---

93. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 150.
94. Mediacity (Výmar, 2010), Media Facade Festival (Berlin, 2008–2011), Urban Screen (Melbourne, 2008 a Amsterdam, 2005), Urban Mediation (Istanbul, 2010) ad.
95. Ruggero Eugeni, Nikeplazz. The Urban Space as a New Medium, in Elena Biserna a Precious Brown (eds.), *Cinema, Architecture, Diapositiv*, Campanotto Editore, 2011, s. 54.

v kinematografii nebo také z hlediska filmových inspirací v práci konkrétních architektů.[96] V souvislosti s rozvojem festivalových studií přibývá rovněž výzkumů, které se věnují vlivu filmových festivalů na konkrétní územní celky.[97] Tyto práce odrážejí dlouhodobý zájem filmových studií o architekturu a městské prostředí, které je do značné míry spjato s vývojem filmu (např. blízkost praxe sledování filmu a městské zkušenosti). Výzkum v oblasti konvergencí filmu a architektury se tak může odvolávat na některé již popsané aspekty vztahu těchto dvou médií, ale především v rovině estetické reprezentace a inspirace.

Hlavním filmovým badatelem v oblasti takzvaných urban screens, které jsou jednou z možných současných konvergencí filmu a architektury, je Scott McQuire, působící na School of Culture and Communication v Melbourne, kde spolu s kolegou Nikosem Papastergiadisem založili výzkumnou skupinu věnující se „prostorové estetice" (Spatial Aesthetics). Je rovněž vedoucím výzkumů „Large Screens and the Transnational Public Spere", „Spatial Impact of Digital Technology on Contemporary Art and New Art Institutions" a „Public Screens and the Transformation of Public Space". McQuire se zajímá o interdisciplinární výzkum nových médií, současného umění, urbanismu a kritických sociálních teorií. V roce 2005 přednesl úvodní přednášku na konferenci pojmenované Urban Screens v Amsterdamu a v roce 2008 spoluorganizoval obdobnou konferenci v Melbourne (Urban Screens: Mobile Publics). Byl také jedním z editorů sborníku *Urban Screens Reader* (2009).[98] Ačkoli je výzkum Scotta McQuirea pro tuto práci velice inspirativní a svou perspektivou z existujících (českých i zahraničních) publikovaných výzkumů mému předmětu zájmu nejbližší, přesto se liší v několika významných bodech.

Především se orientuje pouze na takzvané urban screens, kam se řadí digitální obrazovky i projekce. Zatímco v této práci pracuji s označením konvergence filmu a architektury záměrně, abych zdůraznila nástrojové propojení dvou médií, dvou praxí, které má různé podoby, jež však spolu úzce souvisejí. Pokusila jsem se nejprve o obecnou klasifikaci těchto mediálních konvergencí, jež se neodehrávají pouze v rovině pláště budov, ale také v jejich „útrobách" (viz kamerový systém) či v procesu navrhování (viz parametrická architektura) a mohou být i prostorové v rámci urbánní situace. Od tohoto komplexnějšího přístupu jsem očekávala

---

96. Např. Mark Shiel a Tony Fitzmaurice, *Screening the City*, London, 2003; James Sanders, *Celluloid Skyline: New York and the Movies*, New York, 2001; Dietrich Neumann, *Film Architecture: From Metropolis to Bladerunne,* Munich, 1996; Juhani Pallasmaa, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Helsinki, 2007.
97. Např. Hans Hurch, The Film Festival as a Space of Experience, *Schnitt*, r. 54, 2009, s. 28–33; Janet Harbord, Film Festivals: Media Events and the Spaces of Flow, *Film Cultures*, 2002. s. 59–75; Julian Stringer, Global Cities and International Film Festival Ekonomy, in Mark Shodl a Tony Fitzmaurice (eds.), *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, Oxford: Blackwell, 2001, s. 134–144; Ros Derrett, Festivals & Regional Destinations: How Festivals Demonstrate a Sense of Community & Place, *Rural Society*, r. 13, 2003, č. 1, s. 35–53; John Robert Gold a Margaret M. Gold, *Cities of Culture: Staging International Festivals and the Urban Agenda, 1851–2000*, Aldershot: Ashgate Publ, 2004.
98. Scott McQuire, Meredith Martin a Sabine Niederer (eds.), *Urban Screens reader,* Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.

přesnější objasnění vztahů mezi filmem, architekturou a veřejným městským prostředím, které nezahrnují už pouze estetický rozměr konvergence (jako v případě McQuirea), ale zasahují rovněž do hlubší provázanosti tohoto trojúhelníku (ze sociokulturního, technického i ontologického pohledu).

Lišíme se rovněž v lokálním vymezení výzkumu. Volba poměrně malého místního i časového výseku vyrovnává širší záběr mých otázek. Specifika pražské situace přinášejí výrazně odlišné interpretační impulzy nežli metropole typu New York, Tokio nebo Melbourne, na něž se zaměřuje McQuire a jež se vyznačují spektakulárními virtuálními panoramaty. Lokální podrobná perspektiva může přesto (nebo právě proto) poskytnout „střízlivější" zprávu o vlivu filmového interfejsu na současnou městskou architekturu na základě komplexnějšího rozkrytí podloží vztahů a konkrétních příkladů analyzovaných v případové studii.

Větší zřetel jsem rovněž kladla na srovnání a poučení s kontextem výtvarného umění, z jehož výrazových prostředků čerpají i dnešní iniciátoři a tvůrci filmově-architektonických konvergencí. Umělecký provoz je také další dynamikou, která promlouvá do vyjednávání o soudobý veřejný městský prostor včetně propojování filmového interfejsu a architektury.

V českém prostředí je téma filmově-architektonických konvergencí prozatím spíše představováno než reflektováno a analyzováno, a to v oblasti architektury, výtvarného umění i filmu.[99] Výjimku tvoří odborné publikace týkající se tvorby Zdeňka Pešánka a práce z oblasti světelného kinetismu Víta Havránka a Andrey Sloupové.[100] V tomto směru tato disertační práce téměř kontinuálně navazuje na mapovanou tematiku českého světelného kinetismu, kterou však obohacuje o soudobé interdisciplinární rozšíření o další praxe.

V obecné historicko-teoretické části jsou zdrojem především zahraniční studie a publikace, které porovnávám s pražskými případy. Vycházím z teoretického konceptuálního korpusu, který jsem představila v podkapitole prologu věnované terminologickému poli.

V případové studii představuji výsledky dlouhodobého výzkumu (jenž probíhal průběžně od září roku 2006 do ledna roku 2015), v němž jsem mapovala konkrétní případy jako původní události (kde svou roli sehrála také výhoda vlastní autentické, i když tudíž nutně subjektivní zkušenosti s danými případy pražských filmově-architektonických konvergencí), rovněž jsem studovala primární prameny a pořizovala vlastní rozhovory s tvůrci těchto projektů a událostí.

---

99. Do jisté míry kurátorsky-průkopnickou práci v tomto směru odvedli v českém prostředí teoretici nových médií Denisa Kera a Pavel Sedlák, kteří v době svého společného působení v organizaci CIANT představili např. berlínské architektonické studio realities:united, jež patří mezi významné propagátory revitalizace stávajících budov pomocí nové mediální fasády. Denisa Kera a Pavel Sedlák rovněž přispěli svými texty do tematického čísla architektonického časopisu *Zlatý řez* o fenoménu mediálních fasád, který editorsky připravila šéfredaktorka Jana Tichá.

100. Vít Havránek, *Český kinetismus 1956–1970 a skupina Syntéza* (diplomová práce, Filozofická fakulta, Univerzita Karlova v Praze, 1997); Andrea Sloupová, *syntéza po Syntéze: české kinetické umění 60. let a pozdější tvůrčí postupy jeho protagonistů* (diplomová práce, Ústav pro dějiny umění, Filozofická fakulta, Univerzita Karlova v Praze, 2008). Dostupné online: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/68814/?lang=cs> (cit. 16. 11. 2014).

Vzhledem ke krátkodobému charakteru velké části zmiňovaných příkladů jsem podnikla rešerše autorských vyjádření, anotací a kritických textů, a také obrazových (fotografických i filmových) záznamů a reportáží. Rešerše byly zacíleny na internetové databáze (např. *mediabaze.cz*, *artlist.cz*) a webové stránky umělců, festivalů a institucí a rovněž specializovaná periodika (např. *Ateliér*, *Flash Art* a *Umělec* z uměleckých periodik, *Cinepur*, *Film a doba* a *Iluminace* z filmových, *Zlatý řez* a *Era 21* z architektonických a *Connect* z oblasti informačních technologií). Dílčím zdrojem pramenů byly rovněž archivy VVP AVU a GHMP (Veletržní palác).

2. Kde je dnes film?

Konvergence filmu a architektury jsou z hlediska filmových studií fenoménem, který se vzpírá a zároveň láká k uchopení filmovým diskurzem, jenž pro ně hledá vhodná pojmenování a zařazení do historického a teoretického kontextu. První krok ve snaze popsat a analyzovat tyto konvergence na základě filmového diskurzu vede k definování, jak je v této práci chápán film a zdali je tedy filmová perspektiva relevantní a jakými dalšími perspektivami je vhodné ji doplnit.

V podkapitole prologu věnované filmu jsem již částečně odkryla, jakým způsobem chápu v této práci film. Shrnula jsem, že pokusy o definování filmu na základě jeho materiální či estetické substance jsou podnětným zdrojem informací o tom, jak a kým byl film v určitých časových a lokálních kontextech vnímán a spoluutvářen. Vzhledem k tomu, že každý takový koncept opomíjel nějakou část filmové historie a myšlení o filmu, nemohla se filmová studia nikdy shodnout v odpovědi na otázku *Co je to film?.* Ontologická filmová otázka se vrací pokaždé, kdy se otřásá stávající dominantní statut filmu, či jinak řečeno s jeho diskurzivním vymezením opírajícím se o preferovanou filmovou zkušenost. Jakmile této zkušenosti začínají konkurovat jiné praxe sledování a užívání filmu, včetně současné proměny městské zkušenosti obohacené o filmově-architektonické konvergence, musí se pak nutně proměnit také filmový diskurz.

2.1 Je film mrtvý, rozšířený, nebo relokovaný?

Co se děje s filmem a s filmovým diskurzem v momentě, kdy se mění materiální a s ní související estetická substance média? Jaký má vliv na tvorbu filmu a myšlení o něm, změní-li se jeho působiště? Jaký je film mimo kino a je to ještě film? Znamená tato proměna či dokonce „ztráta“ smrt filmu?

Takto se ptali různí zástupci filmové obce především v druhé polovině devadesátých let dvacátého století, kdy dochází k masivnímu rozšiřování digitálních technologií, které znamenají materiální, estetickou i místní proměnu filmu takového, jak jsme ho znali z „éry kina“.[101]

---

101. Např. Peter Greenaway v několika svých masterclass konaných u příležitosti různých lokálních premiér jeho snímku *Rembrandtova noční hlídka* (česká premiéra proběhla 16. října 2008 a rovněž jí předcházela režisérova masterclass) a v rámci několika filmových konferencí prohlásil, že „film je mrtvý“ („cinema is death“) a to od zavedení dálkového ovladače, který nevratně změnil diváckou zkušenost: „Cinema‘s death date was 31 September 1983, when the remote-control zapper was introduced to the living room, because now cinema has to be interactive, multi-media art.“ Tento Greenawayův výrok, včetně chybného uvedení, že září má jednatřicet dnů, je citován ve festivalové reportáži Clifforda Coonana, *Greenaway announces the death of cinema - and blames the remote-control zapper*, Pusan, South Korea, 10. 10. 2007. Dostupné online: <http://www.independent.co.uk/news/world/asia/greenaway-announces-the-death-of-cinema--and-blames-the-remotecontrol-zapper-394546.html > (cit 11. 9. 2011).

Pokusíme se tyto otázky prověřit tak, že je obrátíme směrem k těm, kteří je kladou, tedy: proč se část filmové obce tak těžko smiřuje s rozšířením filmových praxí, proč ji opanovává taková nostalgie a dokonce ji vede k závěrům, že film je mrtev?

V roce 1996 píše Susan Sontag článek o konci filmu.[102] Na počátku nového milénia je totéž téma aktuální i pro Paola Cherchi Usaie, který v nakladatelství Britského filmového institutu vydává knihu s nekompromisním titulem *The Death of Cinema*.[103] Proč se takové hlasy ozývají právě koncem devadesátých let? Souvislost hledejme v rozšíření digitálních technologií, které ještě zdůraznily změny v produkci, distribuci a percepci filmu, jež předznamenaly už praxe televize a videa.

Televize, video a následně filmový interfejs relokovaný do digitálních médií umožnily rozvolnění hranic mezi tím, kdo a jak se podílí na celém procesu tvorby. Kritici digitalizovaného filmu, jako byli Sontag či Cherchi Usai, pranýřovali především změnu výrazových prostředků kinematografie a s nimi spojených také filmových žánrů a syžetů. Upozorňovali zároveň na problematiku celkového tvaru filmového díla, které díky divácké postprodukci ztrácí svou finalitu. Spíše než projevem „konce“ jednoho média ale jsou tyto změny výsledkem vstřebávání automatismů jiných médií, které aktuálně vyhovují dobové poptávce po jisté formě zážitku.

Když Susan Sontag prohlásila film za mrtvý, upozornila vlastně na neschopnost části filmové obce, která vyznávala „klasickou cinefilii“, reagovat na soudobou proměnu filmu.[104] Vzpomíná téměř nostalgicky na časy, kdy každý pravý cinefil (Sontag píše „cinefil na plný úvazek“ / „the full-time cinephile“) přesně věděl, ze kterého sedadla bude mít zaručen nejlepší pohled na filmové plátno (sama uvádí třetí řadu uprostřed).[105] Tato americká literátka a filmařka nespojuje cinefilii s „obyčejnou“ láskou k filmu, ale spíše s uměleckým vkusem („certain taste“), což ukazuje tento filmový postoj v elitářském světle.[106] Z těchto a dalších drobných textových nuancí vyvozují rovněž filmoví badatelé Marijke de Valch a Malte Hagener, kteří se kriticky zabývají fenoménem cinefilie, jistou nadřazenost takového postoje, který se staví odmítavě k jakýmkoli odchylkám od cinefilského vkusu.[107]

Podobně nepřímé, ale zřejmé reference ke klasické cinefilii vykazuje také způsob psaní Paola Cherchi Usaie. Kritizuje mimo jiné „diváckou morálku“ v éře, kdy díky technologickým inovacím můžeme měnit filmový čas (přetáčením, zastavováním), a dokonce zasahovat do

---

102. Susan Sontag, The Decay of Cinema, *New York Times*, 25. 2. 1996. Dostupné online: <http://www.nytimes.com/1996/02/25/magazine/the-decay-of-cinema.html?src=pm> (cit. 11. 9. 2011).
103. Paolo Cherchi Usai, *The Death of Cinema: History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*, London: British Film Institute, 2001.
104. „Klasickou“ nebo také „archetypální“ cinefilií se myslí model osobního vztahování se k filmu, jak jej popsal např. François Trufffaut v manifestu „Jistá tendence francouzského filmu“, viz François Truffaut, A Certain Tendency of the French Cinema, *Cahiers du Cinéma*, 1954, č. 31, s. 15–28.
105. Susan Sontag, *The Decay of Cinema*.
106. Tamtéž.
107. Marijke de Valch a Malte Hagener (eds.), *Cinephilia. Movies, Love and Memory*, Amsterdam University Press, 2005, s. 11.

samotného tvaru (pomocí střihačských funkcí videa a počítačů).[108] Odmítá tedy akceptovat navyšující se možnosti divácké interakce, která podle něj vede ke snížení filmové „aury".[109] Hovoříme tedy o určitém *vkusu* a *morálce*, které se proměňují v souvislosti s rozšířenými možnostmi filmového interfejsu.

O této změně, odehrávající se v delším horizontu, hovoří rovněž D. N. Rodowick. V momentě, kdy se vydávání, půjčování a sledování filmů na videokazetách stalo každodenní praxí, došlo podle něj k decentralizaci „filmové kino-zkušenosti" a k „přemístění ‚média'".[110] Film, stejně jako rozličné modely cinefilie, je dnes rozvětvenou praxí, která zahrnuje různá využití stávajících technologií fungujících na bázi filmu jako kulturního interfejsu. Využívání nových technologií i nostalgického uchovávání starších mediálních formátů a s nimi spjatých zkušeností se děje současně a jen za určitých okolností nebo ve specifických divácko-uživatelských komunitách nabývá jeden typ silnější pozici než druhý.

Vedle videa, internetu, DVD a dalších nosičů umožňujících rychlý, levný a i kvalitní přenos (distribuci) dat, jsou součástí globálního cinefilského fóra také filmové festivaly, filmové konference či filmová muzea. Klasická cinefilie odkazovala především na zkušenost „chození do kina", dnes už však zahrnuje i filmovou recepci mimo kino (u videa, počítače), kde může docházet k narušování původně zamýšleného tvaru filmu. Stávající cinefilové kombinují obě filmové zkušenosti, privatizované i kolektivní.[111]

V souvislosti s filmovou expanzí do veřejného prostoru se oba modely a jejich propojování odrážejí i v soudobých filmově-architektonických konvergencích. Ty mohou mít celistvou podobu, do níž už kolemjdoucí jako diváci nezasahují, ale zároveň tento „filmový" tvar není izolován od dalších audiovizuálních městských stimulů a informací, tak jako je tomu během projekce v kině. Časté jsou však i filmové intervence, které naopak vybízejí k interakci, a to vědomé (např. pomocí zasílání dat textovými sms zprávami) i nevědomé (rozličné nakládání s daty pořízenými pomocí kamerových systémů a dalších snímačů).

Filmová studia jako akademický obor se etablovala ve stejné době, kdy bylo dominantní filmovou praxí „chození do kina". Není tedy divu, že se dnes mnoho filmových teoretiků a teoretiček ptá: *co se stane s filmovými studii, změní-li se jejich předmět zájmu*? Takto se tážou například Francesco Casetti, David N. Rodowick či Philippe Dubois.

Na malé ploše editorialu ke konferenčnímu sborníku s proklamativním názvem *Oui, c'est du cinéma / Yes, It's Cinema* se Philippe Dubois omezil na stručné konstatování, že film se objevuje mimo kinosál a svůj původní dispozitiv. Na základě ve sborníku publikovaných příspěvků, které byly v roce 2008 prezentovány na „jarních školách" (Spring School) v Paříži

---

108. Paolo Cherchi Usai, *The Death of Cinema*.
109. Tamtéž.
110. Tamtéž, s. 27–28.
111. Marijke de Valch a Malte Hagener (eds.), *Cinephilia*, s. 11.

a Gradisce a z valné části reflektovaly film mimo prostředí kina, Dubois prohlásil: „Ano, toto je film – film tisíce míst. Film mimo ‚zákon'. Nespoutaný, neuspořádaný, spíše rozbujelý než vytrácející se. (…) Mnohonásobný a různorodý."[112] Multiplikování *místa*, kde se může film a filmová zkušenost uplatnit a projevit, je klíčové také pro jeho kolegy Casettiho a Rodowicka, kteří otázku místa rozvinuli ve vlastních teoretických konceptech. Zatímco Francesco Casetti se věnuje problematice „relokace" ve svých seminářích a na konferenčních fórech a své příspěvky publikuje formou článků,[113] David N. Rodowick svůj koncept „virtuálního života filmu" publikoval v kompaktní knižní podobě.[114]

Rozkročení mezi cinefilskou nostalgií upozorňující v krajním případě na „smrt" filmu a mezi optimističtější perspektivou, která je ochotna přijmout film i v jeho relokované podobě, zřetelně odrážejí texty italského teoretika filmu Francesca Casettiho. Ten ve svém „relokačním" výzkumu sleduje především variabilitu filmové zkušenosti na základě proměny situace a místa, kde se odehrává. Pro tuto problematiku volí kunsthistorický termín „relokace", který označuje strategii přemisťování umění do nových míst prezentace. Historickými příklady z oblasti uměleckého provozu tak mohou být přemístění estetických objektů ze sakrálních prostor do světských či z veřejných míst do soukromých. Casetti popisuje relokaci (týkající se médií obecně) jako „proud, v němž média migrují do nových prostředí pomocí nových zařízení, kde znovu nastolují své základní mody zkušenosti."[115]

Ústup filmu spjatého se zkušeností chození do kina vnímá Casetti na jedné straně nostalgicky, ale zároveň je schopen v tomto pohybu spatřovat výzvu k novému pohledu na film a myšlení o něm. Upozorňuje, že na základě změny předmětu zájmu se bude muset změnit také filmový diskurz. Narozdíl od Cherchi Usaie nebo Susan Sontag však tuto situaci nereflektuje

---

112. Philippe Dubois, Lúcia Ramos Monteiro a Alessandro Bordina (eds.), *Oui, c'est du cinéma / Yes, It's Cinema, Formes et espaces de l'image en mouvement / Forms and Spaces of the Moving Image*, Campanotto Editore, 2009. Filmu mimo kinosál byla věnována první část knihy *Hors-salle / architectures*, kde tuto problematiku řešila Elena Marcheschi v textu o „smyslovém prostředí" milánské umělecké skupiny Studio Azzuro, Antonio Somaini analyzoval vnitřní vztah mezi filmem a architekturou na základě dvou osobností světového filmu a architektury, Sergeje Eisensteina a Bernarda Tschumiho, a také můj příspěvek referující o fenoménu městských mediálních fasád.
113. Francesco Casetti, Back to the Motherland: the film theatre in the postmedia age, *Screen*, No. 52 (1), Spring 2011, s. 1–12; týž, The Last Supper in Piazza della Scala, *Cinéma&Cie*, č. 11, podzim 2008, s. 7–14.; týž, Filmic experience, *Screen*, č. 50 (1), jaro 2009, s. 56–66.; týž, Elsewhere. The Relocation of Art. In *Valencia09/Confines*, Valencia: INVAM, 2009, s. 348–351.; týž, *The Filmic Experience: An Introduction*, (seminar „Experience and Reflexivity"), Yale, Spring Semester – March, 2007. Všechny citované texty jsou dostupné na jeho vlastních internetových stránkách *francescocasetti.wordpress.com*. Dostupné online: <http://francescocasetti.wordpress.com/research/> (cit. 29. 1. 2015).
114. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, London: Harvard University Press, 2007. Jeho pojetí „virtuálního života filmu" využívám v závěru této kapitoly.
115. Francesco Casetti, úvod do předmětu zájmu relokačního výzkumu, *francescocasetti.wordpress.com*. Dostupné online: <http://francescocasetti.wordpress.com/research/> (cit. 29. 1. 2015).

jako zánik, nýbrž pouze jako zdánlivý konec.[116] Zdánlivý proto, že film má: „vícero kořenů (…), může procházet různými kanály (obraz promítaný na plátno, videokazeta, digitální disk…), je součástí různých komunit, kde hraje různou roli (objekt zábavy, pronájmu a prodeje, součást sbírky, umělecká instalace, objekt touhy…). Měl-li film po dlouhou dobu jednu tvář, násobí tato nová scenérie jeho vlastnosti a každý znak spojuje se širší globální situací, která rozšiřuje a mate identitu, jež se po léta zdála být stabilní. Co bývalo filmem – hraný celovečerní film na fotografickém obraze promítaný v kině a sledovaný v rámci publika –, se dnes o svůj statut filmu dělí s dalšími formami.“[117]

Přijetí filmu v relokovaných podobách vychází u Casettiho z jeho vlastního předcházejícího výzkumu, v němž se věnoval filmu a televizi jako komunikačním strategiím a jejich společenskému dopadu.[118] Filmovou relokaci odvíjí od konceptu filmové zkušenosti a její proměny. Rozlišuje tři klíčové prvky, na jejichž základě se filmová zkušenost konstituuje. Jsou to zkušenost *prostoru*, *situace* a zkušenost *s diegetickým světem*.[119] Například pro kino platí, že není ani soukromím domova, ani otevřeným světem metropole, nýbrž místem, kde je možné se shromažďovat a sdílet emocionální zkušenost. Rovněž zkušenost této situace charakterizuje mezistupňovost, protože se při sledování filmu mísí „reálná“ situace kina s „nereálnou“ situací filmu promítaného na plátno, v němž se pak začíná odvíjet komunikace s diegetickým světem.[120]

Za domovské místo filmu označuje Casetti jednoznačně kino, čímž dává najevo především svou vlastní cinefilní náklonnost ke klasické filmové zkušenosti chození do kina a opomíjí pre-, rané a paralelní filmové praxe, na které se dnes navazuje. Soustředí se na takovou filmovou zkušenost, která je spjatá na jedné straně s prostředím kina (celovečerní hraný film) a na straně druhé s „obývacím pokojem“ (televize). Další soudobá působiště relokovaného filmu, ať už fixní (např. osobní počítače, urban screens), nebo mobilní (osobní telekomunikační zařízení), které filmovou zkušenost činí nezávislou na prostředí kina či obývacího pokoje, zmiňuje pouze v obecných výčtech.[121] Ačkoli se tento teoretik dotýká filmové relokace do veřejného městského prostoru jen v drobných zmínkách, je pro tuto práci podstatné, jakým způsobem definuje relokaci obecně.

---

116. Francesco Casetti říká: „Od druhé poloviny devadesátých let se krajina filmu natolik změnila, že to vypadá, jako by se film vypařil.“ A také: „Film už není, co býval, a změny jsou tak velké, že se téměř rovnají ‚smrti‘ filmu.“ Viz Francesco Casetti, Theory, Post-theory, Neo-theories: Changes in Discourses, Changes in Objects, Cinémas : revue d‘études cinématographiques. *Cinémas: Journal of Film Studies*, r. 17, č. 2–3, 2007, s. 38 a 41. Dostupné online: < http://www.erudit.org/revue/cine/2007/v17/n2-3/016749ar.pdf> (cit. 20. 8. 2011).
117. Tamtéž, s. 36.
118. Např. Francesco Casetti, *L´occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005 (anglicky jako *Eye of the Century. Film, Experience, Modernity*, New York, Columbia University Press, 2008); týž*, Communicative Negotiation in Cinema and Television*, Milano, Vita e Pensiero, 2002; týž, *Analisti della televisione. Strumenti, metodi e pratiche di ricerca*, Milano, Bompiano, 1998.
119. Francesco Casetti, Filmová zkušenost, *Iluminace*, č. 1, 2011, s. 71.
120. Tamtéž.
121. Francesco Casetti, *Back to the Motherland*, s. 1–12.

Současný stav kinematografie Casetti charakterizuje pomocí dvou paralelních strategií, *relokace* a *re-relokace*, z nichž první směřuje k hledání nových působišť a druhá usiluje o zakonzervování „tradičního“ diváctví (např. domácí kina simulující zážitek z klasického kina). Motivací k *relokaci* má podle něj být snaha vyhovět potřebám sebeprezence a vztahování se k okolnímu dění, důvodem k *re-relokaci* má být potřeba prostorového vymezení – teritorializace, domestikace a potřeba instituce. Casetti tyto potřeby spojuje s diváckým subjektem, který sice může film sledovat například ve vlaku na svém počítači a se sluchátky odtržen od okolního světa (v „existenciální bublině“), ale tyto dnešní mody sledování filmu nemohou podle něj nahradit solidnější, bezpečnější a lépe definované sledování filmu v kině.[122] Kino také stále představuje určitý „životní prostor“, jenž zastřešuje společenskou interakci, kterou podle Casettiho diváci stále vyhledávají.[123] A nakonec, sledování filmu na počítači (obecněji mimo kino) nás přivádí do prostředí jiných institucí (rádio, televize, internet atd.), a tak se přesouváme ze sféry filmu do sféry médií obecně a film se v tom momentě stává pouze jedním z audiovizuálních produktů.

Co se tedy děje s filmovou zkušeností, změní-li se její ritualizované náležitosti? Casetti filmovou relokaci popisuje od osmdesátých let dvacátého století, kdy se rozšiřují specializovaná kina (např. multiplexy a pornokina) a tradičnímu kinu začíná silně konkurovat televize (protože pravidelně uvádí dlouhometrážní filmy a dokonce je vyrábí) a následně rozvoj videa (jež filmovou zkušenost ještě více privatizuje). Z hlediska prostředí se tedy ke kinu připojuje obývací pokoj a kinematografie se začíná oddělovat, jak říká Casetti, „od exkluzivity média (film – projektor – plátno) a od toho, co bylo dlouho jejím privilegovaným prostorem (kino).“[124] Rozšíření filmové zkušenosti do jiných médií a prostorových situací (mimo kino i mimo „obývací pokoj“) souvisí podle něj nejen s tlakem „technologické revoluce“, ale také s „novým dějištěm kultury, do nějž se musí kinematografie zapojit“. Toto nové dějiště kultury podle něj charakterizuje nástup dvou významných potřeb, kterými jsou „expresivita“ a „vztahování s okolnímu dění“ neboli „provázanost“ („relationality“). Na tyto potřeby prý jiná média odpověděla daleko lépe než kinematografie (např. sebeprezentace – video, provázanost – internet a mobilní telefon), a tak s nimi film začíná konvergovat, aby tuto situaci překlenul.[125] Tím, že se film díky konvergencím s jinými médii dostává na další a další místa, prohlubuje se také jeho propojení s každodenním životem. Podle Casettiho se tak filmová zkušenost individualizuje (v tom smyslu, že už nepodléhá natolik zvyklostem spojených s érou kina) a stále více se stává soukromou. Jinými slovy, stává se čím dál tím více personalizovanou a zároveň stále aktivnější. Na základě argumentu „vyhovění potřebám sebeprezentace a provázanosti“ chápe Casetti současnou podobu filmové zkušenosti jako performanci, která je založena spíše na jednání než na momentu účasti.[126]

---

122. Francesco Casetti, *Back to the Motherland*, s. 10.
123. Tamtéž, s. 11.
124. Francesco Casetti, *Filmová zkušenost*, s. 73.
125. Tamtéž, s. 73–74.
126. Tamtéž, s. 74.

Pro něhož, jenž chápe film jako estetizovanou komunikaci mezi divákem filmu a světem, a tudíž filmu přisuzuje téměř eticko-existenciální rozměr, je přetrvání filmové kino-zkušenosti (jako způsobu vnímání a chápání světa) zásadní. Takto nostalgicky motivovaná relokace se stává re-relokací. Zažitými podmínkami kino-zkušenosti jsou podle Casettiho „kinematografický aparát", „možný svět" vytvořený obrazem (a zvukem) a odkazující na svět reálný, „sdílení divácké zkušenosti v kolektivním sledování" a také „zpoplatnění zážitku".

Je zřejmé, že ptaní se po ontologické podstatě filmu (*Co je to film?*) spojuje Casetti ve svém relokačním výzkumu s otázkou místa. Zdůrazňuje, že média jsou se svým prostředím pevně propojena a mohou jej významně ovlivnit, stejně jako prostředí ovlivňuje místo produkce i prezentovaný „text".[127] Zatímco re-relokační procesy „nepodezírá" z podléhání institucionálním tlakům, u relokace je obezřetnější. V tomto bodě opět preferuje filmovou zkušenost kina před ostatními místy a mody zakoušení filmového zážitku. Zdůrazňuje totiž, že za dynamickým šířením relokace stojí různé sociální praxe, které jsou často institucionálně regulované. Jinými slovy, filmová relokace do veřejného městského prostoru je podle něj problematická, jelikož si zadává s konzumním charakterem města. To podle něj totiž ovládají procesy ekonomicko-komunikačních systémů.[128] Můžeme namítnout, že stejně motivovaným dynamikám podléhá i filmová produkce zaměřená na kino distribuci. Přesto Casetti označuje tuto domnělou náklonnost relokovaných podob filmu ke konzumerismu jako jeden z důvodů, proč je film paralelně re-relokován do uzavřeného interiéru.[129]

Uvádí však i další relevantnější motivace, jako je přetrvání divácké potřeby sledování filmu za daných pravidel, která podporují vidění (např. pomocí velkého ústředního plátna s promítaným obrazem, do něhož jako diváci nemůžeme přímo zasahovat). Současné filmové praxe totiž preferují aktivní zapojení diváka (pomocí internetu, mobilních telekomunikačních přístrojů apod.) a podporují tak namísto „vidění" spíše „konání" („doing"). Právě v těchto dvou odlišných potřebách spatřuje Casetti nejmarkantnější rozdíl mezi filmem relokovaným a tím, který je sledován v kině.[130]

Cílem této práce není vyzdvihovat nebo upozaďovat jednu variantu soudobé filmové zkušenosti nad druhou. V Casettiho kritickém konceptu relokace a re-relokace nacházím užitečné analytické nástroje, jak k otázce místa přiřazovat dílčí automatismy filmové zkušenosti. Tímto způsobem mohu lépe rozkrýt, jaké divácké strategie konkrétní typy filmově-architektonických konvergencí užívají. Pokud bychom měli chápat relokaci a re-relokaci skrze automatismy zkušenosti, jak je popisuje Casetti, mohli bychom například za projevy re-relokace považovat i ty filmové konvergence, které se neodehrávají v uzavřeném prostoru, ale právě i na

---

127. Francesco Casetti, *Filmová zkušenost*, s. 77.
128. Týž, *The last supper in Piazza della scala*, s. 12.
129. Tamtéž.
130. Tamtéž, s. 13.

otevřených prostranstvích, kde je divákům prezentován „filmový“ zážitek v celistvé podobě bez možnosti interakce a tudíž je preferováno ono „vidění“ před „konáním“.

Koncept relokace je tedy kromě kontextu digitální revoluce důležitý nejméně ze tří důvodů: 1. vedle značných *procesů změny* upozorňuje také na *permanenci*; 2. oproti *technologické dimenzi* zdůrazňuje *dimenzi zkušenosti*; 3. odhaluje význam *prostorové dimenze* – v níž prostor hraje roli jak fyzického prostředí, tak technicko-virtuálního nastavení. Ačkoli se tedy díky konvergencím na bázi digitálního kódu média překrývají a splývají, přetrvávají „stará“ média ve formě zkušenosti (Casetti toto uvádí na příkladech: *sledování* – film a televize, čtení – noviny, *poslouchání* – rádio).[131] Tímto způsobem koncept filmové relokace překonává „trauma“ z domnělého konce jedné etapy, která se ocitá v konkurenci dalších situací filmu. Zároveň však doplněním o koncept re-relokace získává přetrvávající nostalgie (vyhlížející filmovou kino-zkušenost) nástroj, jak se navracet ke starším diváckým potřebám.

Koncept filmové relokace může podle další filmového historika a teoretika Malte Hagenera nabídnout nástroje k uchopení aktuální kinematografie, která má podle něj otevírat „cestu k porozumění současné konfiguraci naší mediální kultury“.[132] Proti nostalgii po filmové kino-zkušenosti staví koncept „věku mediální imanence“. Klade si otázku *Kde je film?* v době, kdy kinematografie přestává být vázána na dominantní architektonickou jednotku kina. Toto téma dělí na tři podotázky. Zajímá ho materiální, kulturní i metaforické „umístění“ kinematografie, jejíž statut už není svázán v podobě zboží a textuálního objektu, protože je daleko více rozptýlený a prchavý.[133]

Film však v současné kultuře není „jen“ rozšiřující se platformou pro různé synergie. Prorůstání filmu do všech oblastí kultury i každodenního života se projevuje evokováním kinematografie jako způsobu poskytujícího „emocionální setkání a silné vjemy“.[134] Z tohoto důvodu nehovoří Hagener například o „rozptýleném“ filmu, nýbrž právě o relokovaném. Film se podle něj více než kdykoli dříve stává „linguou francou“, která je srozumitelná celému globalizovanému světu.[135] Je kontaktním prostředkem, s jehož pomocí různé komunity navazují kontakt mezi sebou i s ostatními. Podle Hagenera nás film ovlivňuje na každé úrovni, od každodenních úkonů a chování až po způsob, jakým vnímáme a chápeme obrazy.[136] Současnou filmovou zkušenost nahlíží v komplexnější perspektivě a méně subjektivně zatíženou náklonností k dřívějšímu statutu filmu, než jak jsme to viděli u Casettiho.

---

131. Francesco Casetti, *Filmová zkušenost*, s. 77.
132. Malte Hagener, Kde je (dnes) film? Film ve věku imanence médií, *Iluminace*, r. 23, 2011, č. 1, s. 79. Původně publikováno v anglickém originále, viz Malte Hagener, Where Is Cinema (Today)? The Cinema in the Age of Media Immanence, *Cinéma & Cie,* r. 10, 2008, č. 11, s. 15–22.
133. Tamtéž, s. 80.
134. Tamtéž, s. 82
135. Tamtéž, s. 80.
136. Tamtéž.

Hagener přichází s postřehem, který filmovou relokaci zbavuje nostalgie a především odvozování kinematografie od fotografického automatismu reprezentace reálného světa. Je-li „pravda, že film ztratil velkou část své materiální, textuální, ekonomické a kulturní stability a byl nahrazen mlhavou nestabilní všudypřítomností (pak), pronikla kinematografie strukturou každodenního života do té míry, že už zřejmě není smysluplné mluvit o vztahu mezi realitou a kinematografií v tradičním smyslu. Nelze už tvrdit, že na jedné straně existuje realita, která je skutečná a nedotčená médii, a na druhé straně jsou média, která zobrazují nebo reprezentují tento svět. Žijeme ve světě imanence médií, což znamená, že neexistuje žádný transcendentální horizont, z něhož bychom mohli posuzovat všudypřítomné medializované vyjadřování.“[137]

Všeprostupnost a všudypřítomnost audiovizuálního světa znemožňuje podle Hagenera „uniknout“ zprostředkovaným obrazům, kterým do značné míry dominuje film.[138] Argument ztráty horizontu (či vnější pozice) opírá o pojetí imanence Gillese Deleuze a Félixe Guattariho jako opačného konceptu transcendence.[139] Hagener tento pojem volí proto, že prolamuje binární logiku subjektivity a objektivity, vjemu a vnímatele, vnitřku a vnějšku. Můžeme hovořit o věku mediální imanence, protože nelze myslet vnějšek, který by média obklopoval. Hagener spolu s teoretičkou mediálních studií Patricií Pisters parafrázují Gillese Deleuze, když charakterizují dnešní svět, jako „metafilmové universum“, které „volá po imanentní koncepci audiovizuality, v níž do našeho vnímání vstoupilo kamerové vědomí (camera consciousness)“.[140] Podle Hagenera se hroutí dialektika mezi aktem percepce a vnímajícím subjektem a tomuto tradičnímu rozlišení odpovídá „imanence medializovaných obrazů v nás a imanence nás v těchto obrazech“.[141] Obraz, který byl převážně chápán jako reprezentace, se totiž, jak se Hagener domnívá, stává sebou samým.[142] Obraz v podobě dnes obvyklé může být podle něj „(re)konstituovaný v reálném čase, může se skládat z několika rámů směšujících nejrůznější obrazy, text a data“.[143] Věří, že film je více současný než kdykoli předtím, ačkoli je rozptýlený a flexibilní, modulární a prchavý, populární i vrcholně umělecký. V této perspektivě je zřejmé, že názory, v nichž film figuruje jako mizející umělecká forma, prozrazují své esencialistické založení, protože film definují na základě specifičnosti nebo indexikality.

Souhlasíme-li s touto charajteristkou Malte Hagenera, jenž vychází z badatelských konceptů a metod nové filmové historie, budeme muset přijmout, že zabývat se pouze filmovou relokací s vazbou ke kinu by vedlo k zploštění představy o filmu. Proto připomínáme nutnost reflexe

---

137. Malte Hagener, Kde je (dnes) film?, s. 83.
138. Tamtéž.
139. Např. Gilles Deleuze a Félix Guattari, *Tisíc plošin*, Herrmann & synové, Praha, 2011.
140. Malte Hagener, Kde je (dnes) film?, s. 83, a Patricia Pisters, *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory*, Standford. Standford University Press, 2003, s. 16.
141. Malte Hagener, Kde je (dnes) film?, s. 83.
142. Tamtéž.
143. Tamtéž, s. 85. Více o tomto pojetí obrazu viz Malte Hagener, The Aesthetics of Displays. From the Window on the World to the Logic of the Screen, in Leonardo Quaresima, Laura Ester Sangalli a Federico Zecca (eds.), *Cinema e fumetto / Cinema and Comics*, Udine: Forum, 2009, s. 145–155.

již mnohem starších extenzí pohyblivého obrazu, které se realizovaly v různých zábavních a kulturních prostředích, ale také v rámci vědeckých výzkumů (např. v optice a fyziologii) či ve vývoji komunikačních a dozorčích technologiích. Toto rozšíření předmětu zájmu filmových studií obstarali již zástupci takzvané nové filmové historie. Po otázce *Kdy je kinematografie?*, kterou kladli a kladou vůči dějinám filmu, následovalo přijetí mnohačetného původu kinematografie napříč uměleckými a vědeckými disciplinami. Právě na základě nových historiografických poznatků se kinematografie projevila jako roztříštěné pole.

Éra digitálních technologií, které znovu znásobily možnosti nejen médií pracujících s pohyblivým obrazem a komunikačních systémů, vyvolala nová očekávání a iniciovala řadu debat na téma, k čemu tento stav povede. V momentě, kdy digitální technologie dovedou díky principu binárního kódu simulovat jakékoli médium, rozpouští se disciplinované dominantní praxe do dalších oblastí a ztrácejí své jasné vymezení.

Procesy změny, kterou je i filmová relokace, však nevylučují permanenci. Obdobnou myšlenku vyzvedl rovněž Thomas Elsaesser pro novou filmovou historii. Technicky pokročilé mody mediální praxe subsumují předchozí a reprezentují nikoli realitu, nýbrž takovou reprezentaci reality, která se ustálila během dřívější dominantní technologie.[144] Z tohoto důvodu můžeme i u současného filmu spatřovat silnou snahu nadále udržovat zdání fotografické reprezentace „přirozeného“ světa, a to i přesto, že ve věku imanence médií se rozmělňuje rozdíl mezi přirozeným a reprezentovaným, jelikož obraz se stal sebou samým.

Koncept relokace zapadá do dalších konceptů rozšířeného pole dějin a teorie filmu, jako jsou expanded cinema nebo obecný historiografický přístup paralelních a parallaxových dějin. Zohledňuje totiž nejen aktuální změny, ale také simulace předchozí zkušenosti a oživení upozaděných praxí, které byly součástí kinematografie. Studium filmové relokace zbavené nánosu nostalgie se může stát součástí „rozšířených“ filmových studií, kam lze zahrnout rovněž filmově-architektonické konvergence.

2.2 Archeologie možných budoucností a film ve veřejném městském prostoru

Neukotvená situace, jakou je každá mediální „výměna“, dává prostor k bujení různorodých motivací, intencí, vytváření poptávky a odpovídání na ni, které vzájemně soupeří o co nejlepší a nejstabilnější pozici. V oblasti filmově-architektonických konvergencí, do jejichž variací promlouvá technický vývoj a různorodé názory na podobu a povahu žitého městského prostředí, vzniká množství projektů, jejichž modelové uplatnění nelze prozatím předpovědět. Důvody, proč jsou některé upozaděny, nebo naopak preferovány, se navíc mohou lišit regionálně.

---

144. Thomas Elsaesser, Historie rané kinematografie a multimédia: Archeologie možných budoucností?, in Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie*, s. 120.

Odstup, který je vůči právě probíhajícím jevům obtížné zaujmout, lze suplovat „poučením“ z minulosti, například porovnáním společných rysů se staršími mediálními praxemi a jejich zdůvodněním. Z filmové perspektivy tak může být přínosné studovat filmově-architektonické konvergence pomocí archeologie možných budoucností.[145] O této metodě hovoří Thomas Elsaesser vycházeje z archeologie médií, která spočívá právě ve studiu stávajících a novějších médií v porovnání s dějinami těch starších.[146]

Jako jeden z opakujících se topoi v dějinách kinematografie označuje Elsaesser právě výskyt filmu mimo kinosál. V rané fázi souviselo místo prezentace a způsobu percepce filmového tvaru se starší „hostitelskou“ praxí a jejím zaměřením (nejen esteticko-zábavním). Zatímco se však filmová zkušenost postupně ustanovovala v souvislosti s kinem, dnešní „multimediální elektronické“ formy pohyblivého obrazu pozici kina oslabují.[147] Z tohoto hlediska by bylo možné přeformulovat koncept relokace, který už by nevycházel z filmové kino-zkušenosti, nýbrž z mnohočetných filmových zkušeností rané kinematografie. Pak bychom o dnešní situaci „opouštění“ kina směrem k individuálnímu nebo mobilnímu diváctví nemluvili jako o relokaci, nýbrž o re-relokaci.[148] Nebo ještě lépe řečeno, pravděpodobně bychom pak mluvili o jakési „poly-lokaci“ či „multi-lokaci“.

Nicméně nestačí obracet se pouze do období modernity a k pre- a rané etapě kinematografie, jelikož i další mediální praxe se prolínají do současného pojetí pohyblivého obrazu. Dnešním „novým“ médiím totiž těsně předcházela televize, video nebo walkman a to nelze opomenout, ani kdybychom předložili sebevíc argumentů dokazujících, že i tato média mají své kořeny v modernitě. Proto je podnětné porovnávat automatismy předcházejících médií také v jejich

---

145. Mediální archeologové kladou oproti chronologicky orientované historiografii důraz nikoli na hledání „počátků“, ale spíše na rozplétání jednotlivých vztahů a souvislostí, které médium ukazují ve světle širšího diskurzu (napříč různými disciplinami) a které se mohou cyklicky opakovat. Archeologie možných budoucností jako jeden ze směrů archeologie médií označuje badatelský směr, jehož zastánci se zaměřují na definování nových médií v kontextu historických zobrazovacích praxí a různých percepčních modů.
146. Např. Thomas Elsaesser, Historie rané kinematografie a multimédia: Archeologie možných budoucností?, in Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie*, s. 113–131.
147. Tamtéž, s. 123.
148. Např. takzvané „pocket movies“, které jsou natáčené a někdy i sledované na mobilním telefonu, pokračují v méně známé linii individuálního filmového diváctví, kterou razil Edison se svým kinetoskopem. Městské světelně-kinetické scenérie utvářené kombinacemi urban screens a dalších městských světelných praxí zas navazují na panoramy a další obrazové instalace, které počítají s divákem v pohybu.

„silném“, nikoli pouze „přípravném“ období. A to především z toho důvodu, že v této fázi značně ovlivňovaly percepční mechanismy, na něž se dnes plynule navazuje.[149]

Dnešní publikum (a mám na mysli i uživatele městského prostředí, které je „zanesené“ rozličnými podobami filmového interfejsu) se podobně jako první filmové publikum setkává se zdánlivě novou formou pohyblivého obrazu. Jeho „novost“ spočívá nejen v technologických inovacích, nýbrž právě i ve výskytu ve veřejném městském prostoru. Reakce publika na raný film byla před novou filmovou historií popisována jako „úžas na pokraji zděšení“, což uvedl na pravou míru Tom Gunning, když „zděšení“ nahradil „rozhořčením“.[150] Gunning za účelem pochopení těchto reakcí studoval žánr estetické iluze *trompe l´oeil*, kam patří nejrůznější optické klamy způsobující optickou iluzi prostorovosti, k nimž film přidal kvalitu náhlé proměny (v extrémní poloze docilující „šoku“) a které vyvolávají ambivalentní odezvu v lidském vnímání (anglicky *uncanny*, německy *unheimlich*).[151] Sem totiž spadají i produkce pohyblivého obrazu, které předvádějí atrakci za účelem vyvolání údivu. V raném filmu to byly nehody vlaků, srážky vozidel a další traumatická témata inspirovaná městskou zkušeností publika. V době rané kinematografie, jak poukazuje Tom Gunning, kdy určitá část kinematografie navazovala na umění jevištních kouzel z konce devatenáctého století, spadal film do praxe ovládnutí iluzionistické hry s běžnými očekáváními danými logikou a zkušeností.[152]

Tuto praxi nazvali filmoví historici Tom Gunning a André Gaudreau „kinematografií atrakcí“.[153] Gunning upozorňoval, že se tento koncept vztahuje nejen na pohyblivý obraz samotný, nýbrž i jeho prezentaci: „Kinematografii atrakcí vládne konfrontace, a to jak v rovině

---

149. Příkladem takového postupného sledování filmových automatismů napříč technickými změnami je koncept tří základních pohybů kamery (*traking-zapping-zooming*) ve vztahu k tomu, jak je chápán virtuální prostor. Jeho autorkou je Wanda Strauven. Zkušenost sledování televize (*zapperství)* nebo zkušenost s „hladkým“ pohybem v informačním toku (např. *zooming*), které se promítají ve způsobech obývání veřejného městského prostoru zaplněného všudypřítomným filmovým interfejsem, jsme se věnovali záměrně již v prologu této práce v nástinu širší debaty o podobě současných měst. Wanda Strauven ve svém výkladu základních pohybů kamery jako automatismů určitých kinematografických etap (*traking* – raná kinematografie, *zapping* – televize, *zooming* – digitální technologie) ukazuje, jak relativní je naše vnímání vzdáleností nebo časové (dějové) linearity. *Zooming*, který se stal díky nejprve satelitním vizualizacím a o něco později dotykovým displejům naší každodenní praxí, odráží mimo jiné, jak je možné proměnit a adaptovat naši zkušenost a schopnosti ovládání prostředí, v němž se pohybujeme. Viz Wanda Strauven, *Tracking, Zapping, Zooming (konferenční příspěvek)*, Urban mediation / NECS 4th Annual Conference / 24.–27. 2010. K praxi zappingu se Strauven vyjadřuje také v článku o redisciplinaci diváctví, viz táž, Re-disciplining the Audience. Godard's Rube-Carabinier, in Marijke de Valck a Malte Hagener (eds.), *Cinephilia (...)*, s. 125–133.
150. Tom Gunning, Estetika úžasu: raný film a (ne)důvěřivý divák, in Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie,* s. 151.
151. Více o efektu *tromp l´oeil* viz Martin Battersby, *Trompe l´Oeil: The Eye Deceived*, London: Academy Editions 1974.
152. Tom Gunning, Estetika úžasu (…), s. 149–166.
153. Tento společný koncept přednesli Tom Gunning a André Gaudreault v polovině osmdesátých let na přednášce s názvem *Cinéma des premiers temps: un défi à l´histoire du cinéma?* v rámci kolokvia Nouvelle Approches de l´histoire du cinéma (Cerisy, 1985). V podobě studie byl publikován v roce 1989, viz André Gaudreault a Tom Gunning, Le cinéma des premiers temps, un défi a l`histoire du cinéma?, in Jacquest Aumont, André Gaudreault a Michel Marie (ed.), *Histoire du cinéma. Nouvelles approches*, Paris: Sorbonne, 1989, s. 49–63.

filmové formy, tak ve způsobu předvádění filmů."[154] Posuzování praxe jako komplexní události, na níž se podílejí tvůrci, realizátoři (či prezentující), diváci i konkrétní čas a prostor prezentace, je zásadní i pro studium filmově-architektonických konvergencí, které se odehrávají v městském prostoru ovlivňovaném neustálou změnou.

Stejně jako bylo publikum rané kinematografie připraveno na film skrze paralelní praxe zábavních parků a iluzionistických představení, ani pro současné publikum neplatí, že by mohlo být skutečně šokováno nějakou novou formou pohyblivého obrazu. Spíše je vizuální atrakce využívána ve formě náhlého prostorového znejistění.[155]

Samotnou „atrakci" jako určitý rys filmového tvaru je možné vztáhnout nejen na období kinematografií atrakcí, které trvalo zhruba jedno desetiletí až do roku 1903 až 1904.[156] Odkazuje k pre-kinematografickým praxím (např. výstavy, karnevaly, zábavní parky) i k avantgardě, kde přetrvala jako paralelní alternativní strategie zaměřená na podvracení reprezentačních mechanismů.[157] Podle radikálních teoretických stanovisek avantgardy měla atrakce jako taková schopnost podkopávat konvence buržoazního realismu.[158] Atrakce tedy s převahou narativní formy z filmového rejstříku nezmizela, ale na jistou dobu se přesunula (relokovala) do sféry alternativní estetiky experimentujících umělců. Stala se součástí uměleckých „událostí" jako výrazový prostředek, který využívali především performeři včetně těch, kteří pracovali s pohyblivým obrazem ve veřejném městském prostoru. Také na jejich podání filmové atrakce dnes navazují tvůrci filmově-architektonických konvergencí.

Nelze však opominout ani pokusy o naraci. Například v rámci videomappingu hovoří někteří tvůrci o snaze přiblížit se filmovému narativu.[159] V případech, kdy dochází k relokaci již existujícího narativního snímku formou projekce na fasádu architektury, je zážitek spojený se sledováním děje rovněž zastoupen.[160] Obdobně ani po upřednostnění narace nevymizela z kinematografie filmová atrakce, která se mohla uplatnit například ve specifických žánrech

---

154. Tom Gunning, Estetika úžasu (…), s. 157.
155. Na návaznost mezi soudobou praxí *urban screens* a filmem atrakcí upozorňuje rovněž Scott McQuire. Viz Scott McQuire, *Urban Screens and Participatory Public Space (konferenční příspěvek)*. Urban mediation / NECS 4th Annual Conference, 24.–27.6, 2010.
156. Tom Gunning, Estetika úžasu (…), s. 155–156. Podle Thomase Elsaessera však narativní formy převládají zhruba až od roku 1912, viz Thomas Elsaesser, Archeologies of Interactivity: Early Cinema, Narrative and Spectatorship, in Annemone Ligensa a Klaus Kreimer (eds.), *Film 1900: Technology, Perception, Culture*, New Barnet: John Lingey Publishing 2009, s. 14.
157. T. Gunning, Estetika úžasu (…), s. 156, poznámka 11.
158. Např. teorie montáže atrakcí Sergeje Ejzenštejna, viz Sergej Ejzenštejn, Montáž atrakcií, in *Umenie mizanscény*, Bratislava: Divadelný ústav, 1999, s. 123–128.
159. Např. některé projekty skupiny Macula zabývající se videomappingem, o kterých bude ještě řeč v případové části této práce, vykazují rysy dějové linie. O ambicích dosáhnout čitelné narativní struktury v rámci videomappingu hovoří člen skupiny a vizuální umělec Amar Mulabegovič. Rozhovor s Amarem Mulabegovičem vedla Sylva Poláková, 1. 12. 2010.
160. Tzv. praxe Film Walk, v Čechách např. *Fresh Walk* (při festivalu Fresh Film Fest). Viz Adam Martinec, Fresh Walk, in Sylva Poláková a Martin Mazanec, *Katalog událostí českého pohyblivého obrazu II. (Jiné vize 2000–2010)*, Pastiche Filmz, Olomouc, 2012, s. 14–23.

(Gunning jmenuje muzikál),[161] pro které byla a je charakteristická excesivita tělesnosti (např. erotika, násilí) či spektakulárnost (velkofilmy, speciální efekty) a také obecně v dějových filmech ve formě „ohraničeného čísla".[162]

Počítačové hry, internet a simulace reality, které se staly mimo jiné díky filmovému interfejsu součástí našeho každodenního života, využívají forem jak atrakce, tak narace. Infiltrují se do jakéhokoli prostředí, včetně veřejného městského prostoru, kde je možné filmový interfejs aplikovat. O soudobých vizuálních strategiích platí spíše tvrzení, že se snaží vyhovět pestřejším diváckým potřebám, které jsou ovlivněny užíváním dalších médií. Díky nim narůstá obecné vědomí, že to, co jsme schopni vnímat jen na základě našich smyslů, je značně omezené. Zároveň jsme si již zvykli akceptovat obrazy nikoli jako reprezentace, ale jako integrální součást reality (např. Street View, Google Earth). Zvykli jsme si také na přítomnost technických vylepšení, která nám mohou propůjčit speciální schopnosti (např. navigace GPS a další aplikace pro mobilní telekomunikační zařízení). Vědomí diváka při iluzionistickém představení nebo raném filmovém představení, které Gunning popisuje jako „vím, ale přesto vidím"[163] se od dnešního „vím, co sám nevidím" značně liší. Posedlost realismem na přelomu devatenáctého a dvacátého století se obrátila v nedůvěru v lidské poznání a vnímání světa jen na základě vlastních nedostatečných schopností a toto „nové" trauma je možná překonáváno právě pomocí interakce s „chytrými" přístroji, které se stávají součástí našeho každodenního života. Filmově-architektonické konvergence, odehrávající se v rovině pláště, v urbánních situacích i v roli nástroje samotné architektury, jsou součástí této globálně zažívané změny ve vnímání a ovládání prostoru. Vizuální strategie atrakce (optické klamy) a narace (vtažení do obrazu dějem) jsou jen několika možnostmi, které jsou v této praxi uplatňovány; k nim se přidává především interaktivita.

2.3 Film jako všudypřítomný kulturní interfejs

Interaktivita jako zpětná vazba na bázi počítače, vzhledem k rozšíření digitálních technologií a jejich konvergencí s dalšími médii (včetně architektury), zasahuje dnes celé spektrum lidských činností. Od devadesátých let dvacátého století jsou součástí našeho každodenního života digitální zařízení (počítač, mobilní telefon), s jejichž pomocí získáváme a předáváme si informace (nejrůznějšího druhu a účelu) a které nám propůjčují určité schopnosti nebo umožňují jejich zintenzivnění (např. smyslové, komunikační, tvůrčí). Většina z nich navíc dovoluje používat a kombinovat tyto funkce zároveň. Spolu s tím je mediální percepce vydatně posilována

161. Tom Gunning, Estetika úžasu (…), s. 158.
162. Aktuálnosti filmu atrakcí věnovala zvláštní sborník také Wanda Strauven, viz Wanda Strauven (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
163. Tom Gunning, Estetika úžasu (…).

o další úrovně participace. Jakou roli ale v tomto spojení hraje film? Proč nemluvíme rovnou o počítači jako o specifickém médiu?

Podle Lva Manoviche můžeme díky interfejsům a počítači interagovat s „kulturními daty“, tedy informacemi všeho druhu převedenými na digitální kód.[164] Převedením jakýchkoli výstupů existujících médií na numerická data dostupná skrze počítač vznikají takzvaná „nová média“, která mohou mít mnoho podob (např. grafika, pohyblivý obraz, zvuk, tvar, prostor, text). Nová média vznikla podle Manoviche na základě protnutí dvou historických trajektorií: výpočetních a mediálních.[165] Schylovalo se k tomu zhruba od třicátých let devatenáctého století, kdy byla vyvinuta výpočetní zařízení Analytical Engine (Charles Babbage) a daguerrotypie (Louis Daguerre), jež můžeme považovat za základy výpočetních technologií a fotografického obrazu.[166] Samotní Babbage i Daguerre však navazovali opět na starší praxe. Daugerre mimo jiné na panoramata a Babbage na Jacquardův vynález tkalcovského stavu určeného k automaticky řízenému děrování papírových karet. Stav měl sloužit ke tkaní složitých figurativních obrazů, ale principiálně se jednalo o pokročilý specializovaný grafický stroj založený na číselných datech. Babbagea tento princip inspiroval k vytvoření obecného počítače pro numerické kalkulace.[167] A právě Jacquardův stav jako programovatelný stroj určený k tvorbě obrazu je pro Manoviche tím bodem, v němž se poprvé setkává obraz jako médium s výpočetní technikou.[168] Pak se ale jejich cesty na čas rozdělily ve snaze najít vhodný způsob kódování dat a jejich uchování. Pro fotografickou linii byl zvolen materiálně-chemický způsob (celuloid) a pro výpočetní linii elektronická cesta binárního kódu.[169] V devadesátých letech minulého století se tyto cesty opět sešly díky propojení počítačových technologií s filmovým interfejsem elektronické obrazovky (skrze niž sem vstupuje ještě historie elektronicky scanovaných obrazů).

Manovich vyvozuje dominantní pozici filmového interfejsu (jako převodníku mezi člověkem, počítačem a kulturou) ze zřetelného otisku filmových automatismů v ostatních médiích.[170] Film subsumoval automatismy předchozích praxí a ty jsou dnes patrné také v digitálních médiích. Manovich hovoří například o sekvenčním automatismu pohyblivého obrazu, o rektangulárním rámu a o integraci textu a grafických značek.[171]

Narážíme tedy na další rozpor: proč se tedy hovoří o „nových médiích“, když jsou ve své podstatě vlastně všechna „stará“? Fázi, v níž je médium nazýváno „nové“, označuje

---

164. Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001, s. 80. Dostupné online: <http://www.manovich.net/LNM/index.html> (cit. 26. 1. 2011).
165. Tamtéž, s. 44.
166. Tamtéž.
167. Více o vývoji počítače viz Charles Eames, *A Computer Perspective: Background To The Computer Age*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1990.
168. Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 45.
169. Tamtéž, s. 47.
170. Tamtéž.
171. Tamtéž, s. 84.

Manovich „výzkumným paradigmatem“ („research paradigma“).[172] Tehdy má médium podobu tolika „jazyků“, kolik může přejímat z předchozích praxí, imaginuje a zkoumá možnosti své budoucnosti.[173] Podle Manoviche tak virtuální realita, jíž je myšleno třídimenzionální, počítačem generované interaktivní prostředí, přejímá vše z vyjadřovacích způsobů filmu, včetně simulování fotografického realismu.[174]

Jak jsme již uvedli v prologu práce, fotografický obraz charakterizovala tenze k minulosti a fyzické realitě v ní, zatímco digitální obraz spíše než k fyzické realitě odkazuje k mentální události v přítomnosti. Digitální automatismy se však, alespoň prozatím, řídí kognitivními pravidly vnímání a utváření prostoru, které jsou přejímané právě z filmu.[175] Jsou to *mobilní kamera*, *pravoúhlý rám*, *montáž*, *lineární perspektiva* utvářející prostor a nakonec i *charaktery* ztvárňované herci, které ve virtuální realitě suplují avataři.[176] Poslední automatismus („charakterový“) naznačuje, že filmový „jazyk“ se obzvlášť výrazně objevuje v počítačových hrách.[177] Dodejme ale, že pod označením počítačové hry si nemusíme představit jen situaci, v níž je hra hrána pomocí osobního počítače jedním či vícero hráči. Patří sem i případy filmově-architektonických konvergencí, které staví na interaktivitě ve veřejném fyzickém prostoru a „městským hráčům“ umožňují určitou míru antropomorfizované participace.[178]

Tam, kde filmová historie v rámci archeologie médií upřednostňovala trajektorii filmu, doplňuje Manovich trajektorii výpočetních technologií. Podle Manoviche se média stávají novými v momentě, kdy jsou převoditelná na kód, který je poté libovolně transformovatelný.[179] Takzvaná „nová média“ tedy pro něj nejsou ničím víc ani míň než syntézou fotografie a výpočetní technologie, lze je převádět do numerických dat manipulovatelných počítači a dostupných skrze elektronické obrazovky.[180]

Manovich vyjmenovává pět základních automatismů, jež jsou vlastní výpočetnímu vyjadřování. *Numerická reprezentace* se týká všech mediálních objektů, které jsou založeny na digitálním kódu a jsou tudíž číselně reprezentovatelné (vztahuje se i na analogová

---

172. Manovich si vypůjčuje tento termín od amerického filozofa, fyzika a teoretika vědy Thomase Samuela Kuhna, viz Thomas S. Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions*, Chicago: University of Chicago Press, 1970.
173. Lev Manovich, *The Language of New Media*, s 34.
174. Tamtéž, s. 279. Více o virtuální realitě viz rovněž Thomas S. Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions*.
175. V této práci hovořím místo o operacích o automatismech. Na blízkost Manovichova a Cavellova pojetí výrazových postupů, které nevycházejí nutně z technické specifikace média, upozorňuje D. N. Rodowick, viz D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 129.
176. Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 91–92.
177. Tamtéž, s. 90.
178. Výmluvný je například projekt *Tetris* španělské umělecké skupiny Lummo Blocks, který spočívá v převedení jedné z prvních počítačových her do „nadměrné“ velikosti pomocí projekce na fasádu libovolného domu s dostatečným prostranstvím, aby se na něm mohli dva hráči opatření senzory jako dvě hrací figury na imaginární šachovnici pohybovat s hracími „kameny“ zobrazenými na fasádě. Videozáznam je dostupný online: <http://es.engadget.com/2010/10/08/lummo-blocks-el-tetris-cooperativo-que-te-hace-mover-el-esquele/> (cit. 9. 1. 2012).
179. Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 84.
180. Tamtéž s. 36.

média konvertovaná na digitální kód). Díky své numerické podstatě mohou být nová média konvertována v rámci jiných médií (včetně starších).[181] O „řád“ výš je *modularita*, jež se týká manipulace s jednotlivými vzory (sampel) a skupinami vzorů (např. pixely, polygony, voxely, znaky a skripty), a to především v programátorské rovině.[182] Vzhledem k obrovskému množství dat, s nimiž je potřeba pracovat, se vyvíjejí další a další *automatizace* operací. Pokročilé automatizované operace jsou interpretovány jako simulace určité formy inteligence, protože vytvářejí dojem adekvátní autentické reakce, ale ve skutečnosti jde o analyzování velkého množství procesů a výběr toho nejadekvátnějšího.[183]

Žádný výstup nových médií přitom není jediný a finální: zcela naopak. Variace jsou díky numerickému kódování a modulovatelné struktuře mnohočetné. *Variabilita* nových médií je napříč obory (včetně architektury) označována různými synonymy a expresivnějšími výrazy jako proměnlivost či tekutost.[184] A nakonec překódování, které jsme již zmínili, se vztahuje k samotným výstupům, jež se díky numerickému základu mohou obměňovat.[185]

Principy některých operací, které rozvádějí základní Manovichovo schéma novomediálních automatismů, můžeme pozorovat i na filmu. Například multimedialita raného filmového představení, avantgardní filmy na bázi koláže „převzatých“ obrazů nebo „samplování“ času čtyřiadvaceti okénky za vteřinu – to je jen několik příkladů, jež Manovich zmiňuje v souvislosti s modulárností, variabilitou a automatizací.[186] Hlavní rozdíl tedy spočívá v numerické bázi. A i tam, kde počítačový interfejs virtuální reality překračuje automatismy fotografického realismu, existují důkazy, že tyto snahy byly započaty mnohem dříve.

V souvislosti s filmově-architektonickými konvergencemi zmiňuji dlouhou historii snah o oproštění od plošného rektangulárního rámu. Z pre-kinematografického období sem patří praxe dioram, panoramat a fantasmagorií. Posílení těchto snah je patrné také v době, kdy začíná dominantní praxi kina a jediného plátna ohrožovat televize. Filmový průmysl čelil této konkurenci vedle jiných strategií (např. žánrových) umocňováním velkoformátového spektáklu (např. předvádění stereoskopického filmu).[187] Filmovou projekci vystupující z praxe jediného, standardizovaného statického plátna využívali také čeští scéničtí tvůrci jako Josef Svoboda a před ním již ve třicátých letech například E. F. Burian s dalšími spolupracovníky v Divadle

---

181. Konvertování dat do numerické reprezentace (řekněme podoby) se nazývá *digitalizace* (*digitization*). Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 49.
182. Tamtéž, s. 51–52.
183. Tamtéž, s. 54–55.
184. Tamtéž, s. 56. V oblasti architektury se používají např. označení, která se mnohdy překrývají a jsou často spíše marketingovými „nálepkami“ jednotlivých architektonických kanceláří: variabilní, inteligentní, fluidní, hybridní, animovaná, performativní, generativní, parametrická architektura či nepřekládané Hyper-surface architecture, Trans-architecture a Swarm architecture. Více o těchto označení v souvislosti se soudobou architekturou viz Kas Oosterhuis, Architektura roje II, *Zlatý řez*, r. 28, 2006, č. 3, s. 40.
185. Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 63.
186. Tamtéž, s. 68.
187. Více informací o snahách, jak překročit dvourozměrné rektangulární omezení filmového plátna viz Kateřina Svatoňová, Od panoramatu k IMAXu. Divák jako cestující ve virtuálním světě, *Dějiny a současnost*, 29, č. 6, 2007, s. 37–40.

D 34.[188] V oblasti architektury a vystavování lze jmenovat práci manželů Ray a Charlese Eamesových, kteří od padesátých let soustavně zkoumali možnosti obrazu, filmu a různých kombinovaných obrazových technik pro tvorbu architektury a žitého prostředí.[189] Film využívali například k vytváření výstavních pavilonů, kde kombinovali architekturu, design, film, a dokonce již i počítač.[190] Ve své práci se opírali o teorie komunikace, které se rozšířily po válce a byly založeny na válečných výzkumných projektech (zohledňovaly poznatky z komunikačních technologií, balistiky a experimentálních počítačů).[191] Také umělci začali v šedesátých letech využívat možností „překračování" plošného rektangulárního plátna (tzv. *expanded cinema*), když spojili film (ať už na bázi projekce či obrazovky) s instalací (např. Bruce Neumann) a plastickým uměním (např. Nam June Paik). I v oblasti architektury, i když se nejedná o pravoúhlý rám, můžeme hovořit o překračování „rámu" s ohledem na prostorové efekty *trompe l´oeil*, jako byla malba předstírající prostorový reliéf, oživení fasády i interiérové omítky s iluzivními scénami, falešná okna apod. S elektrifikací měst vstupuje do architektury také světlo jako principiální součást pohyblivého obrazu, který přesahuje tvar architektonického objektu. Za filmově-architektonické konvergence můžeme považovat již světelně-kinetické projekty Zdeňka Pešánka z dvacátých let dvacátého století, které předcházejí praxi luminokinetismu rozšířené v padesátých a šedesátých letech.[192]

Ať se podíváme kamkoli, většina ze současných obrazů je spojena s počítačem. A přesto podle mnohých může film i ve století jednadvacátém posloužit jako model pro pochopení nových médií a jejich extenze do dalších praxí. Podle D. N. Rodowicka, který na rozdíl od výše jmenovaného Manoviche nechápe digitální obraz jako nereprezentativní a přitom souhlasí s jeho pojetím filmu jako dominantního kulturního interfejsu, má film nadále podstatný vliv na soudobý obraz.[193] Důležitou roli v jeho přístupu k novým médiím hraje subjektivní soud uplatňovaný ve fázi ukotvování nových praxí: „Fotografie a film jako kulturní interfejsy nám pomohou pochopit, co je na nových médiích nového. Když se nová média vynořují, vždy nejprve nastane přechodná

---

188. Více o scénografické práci Josefa Svobody ve vztahu k pohyblivému obrazu uvádí Vít Havránek ve své studii v katalogu výstavy Future Cinema (ZKM Karlsruhe, 16. 11. 2002 – 30. 3. 2003), viz Vít Havránek, Laterna Magika, Polyekran, Kinoautomat. Media. Technology and Interaction in the Works of Set Designers Josef Svoboda, Alfred Radok and Radúz Činčera, in Jeffrey Shaw a Peter Weibel (eds.), *Future Cinema. The cinematic Imaginary after Film*, London: The MIT Press, Cambridge Mass, 2003, s. 102–108.
189. Více informací o využití informačních technologií ve spojení s architekturou a také filmem u Eamesových viz Beatriz Colomina, Posedlost informacemi, in Jana Tichá (ed.), *Architektura v informačním věku*, Zlatý řez, Praha, 2006, s. 39–53.
190. Např. v kupoli výstavního pavilonu v Moskvě, který je celý dílem Eamesových, byla kombinována architektonická konstrukce, film a projekce na sedm pláten včetně počítače, jenž byl naprogramován na 3500 možných otázek ohledně života v USA (Moskva, Sokolniki Park, 1959).
191. Základy teorie informací položil Claude Shannon, viz Claudie Shannon, *The Mathematical Theory of Communication*, University of Illinois Press, 1949.
192. Rezonancím tvorby Zdeňka Pešánka a světelného kinetismu v současné praxi filmově-architektonických konvergencí se věnuji ve čtvrté kapitole této disertační práce.
193. Petr Szczepanik a Jakub Kučera, Virtuální život filmu. Rozhovor s Davidem Normanem Rodowickem, *Iluminace*, r. 15, 2003, č. 2, s. 97 a 99.

fáze, kdy hledají svou identitu ve starých médiích. Digitální média se obracejí k filmu jako ke svému modelu. (…) Dominantním kulturním interfejsem 20. století jsou kinematografické artefakty, které uvádějí prostor do pohybu a transformují jej temporálně.“[194] Tato citace připomíná Elsaesserovo vysvětlení předpokladu, proč je dobré začít studium soudobých praxí pohledem do minulosti. Pro tuto práci je však podstatná druhá část výroku, v níž zaznívá přímá vazba mezi relokovaným filmem a prostorem, který spoluutváří.

Rozhodování (ve smyslu pojmenování média), o jaké dílo se bude po takovém přemístění jednat, se stává složitým procesem vyjednávání mezi obeznámeností se zavedenými praxemi a schopností subjektivně posoudit každou takovou událost zvlášť. Specifičnost získává každé dílo až konkrétním kontextem aktuální prezentace, tedy danou událostí. *Simulace*, *subjektivnost* a *temporální transformace v prostoru* jsou klíčovými charakteristikami dnešních forem pohyblivého obrazu a myšlení o něm, včetně konvergencí mezi filmem a architekturou.

2.4 Digitální paranoia a digitální mimikry

Ačkoli Manovich na počátku nového milénia predikoval, že filmový interfejs nahradí virtuální realita s vlastním jazykem, který načrtl pomocí pěti hlavních automatismů (numerizace, modalarita, automatizace, variabilita, překódování), ještě o dekádu později má filmový interfejs stále velký vliv.[195] Reprezentační automatismy filmu jsou nadále napodobovány digitálními technologiemi (*simulace*), ačkoli jsou přemisťovány (*relokace*) do různých prostředí, kde vstupují do rozličných aliancí (*konvergence*).

Je zajímavé, jak poukazuje I. C. Jarvie, že zatímco praxe kina postupem času (především s nástupem zvuku) „vyhladila“ vaudevilly (v USA) a music hally (v GB), s nástupem televize – a můžeme dodat také videa – došlo sice ke snížení počtu kin, nikoli však k fatálnímu ústupu. Jarvie vysvětluje ze sociologické perspektivy, že rivalství televize a kina se časem proměnilo v symbiotický vztah dvou praxí, které se vzájemně nevytlačují, ale spíše doplňují a protínají, protože z hlediska sociálních aktivit si nekonkurují.[196] Podobnou situaci můžeme sledovat i ve vztahu virtuální reality, filmu a architektury. Přesto musíme namítnout, že nazývat tyto vztahy symbiotickými je nadnesené: spíše bychom mohli hovořit o motivačním prostředí.

Rodowick upozorňuje na četná období, kdy film vytvářel vůči „novým“ reprezentačním technologiím demonstrativní strategie, jako byla padesátá (televize), osmdesátá (video) a nakonec devadesátá léta (výpočetní technologie).[197] Jmenuje několik filmů, které na tuto situaci reagovaly

194. Petr Szczepanik a Jakub Kučera, Virtuální život filmu, s. 99.
195. Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 89.
196. I. C. Jarvie, *Movies and Society*, Garland Publishing, Inc. New York & London, 1986, s. 101–102.
197. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 3–4.

již ke konci devadesátých let zobrazením „nebezpečného“ virtuálního světa.[198] Všechny tyto filmy pracovaly s atraktivitou digitálních technologií, zatímco v dějové linii výpočetní technologie budoucnosti ohrožovaly kladné hrdiny, kteří se jim vzpírali. Tento rozpor Rodowick nazývá „digitální paranoiou“.[199] Během devadesátých let se stává velmi úspěšným další trend, který charakterizuje simulování fotografické uvěřitelnosti umělého obrazu.[200] Následovala celá řada filmů využívajících možností reprezentovat možné světy, a to výrazně v žánrech scif-fi, fantasy či v reprezentaci minulosti.[201] Postprodukční práce, jimž výpočetní simulace dominují, se stávají čím dál vlivnější částí procesu filmové tvorby a zasahují film napříč žánry a tvůrčími přístupy.

Kvalitativní hodnotou, kterou jsou prověřovány současné digitální obrazy, je *simulace fotografičnosti* a *filmovosti*. Realismus, o nějž se takto usiluje, stojí mimo jiné na dodržování standardů lineární perspektivy, která i ve fotografii a filmu fungovala jako percepční a prostorový standard.[202] Z tohoto úhlu pohledu je digitální film další v řadě fotografické a filmové genealogie, což jednoznačně souvisí s filmovou zkušeností a konvencí fotografického automatismu. Americký filmový teoretik zabývající se mimo jiné digitálními médii, Philip Rosen, pracuje dokonce s označením „digitální mimikry“.[203] Jedná se o snahu zastřít, že vizuální média, která byla dříve reprezentační, jsou dnes především informační (datová).[204] Rozdíl mezi číselnou podobou skriptovacích jazyků a formami výstupu, je překonáván pomocí fotografických a filmových automatismů. Z toho vyplývá, že fotografie a film jsou nadále základními percepčními zkušenostmi (i když ve formě simulovaných automatismů).

Na příkladu výpočetních technologií pracujících s filmovým interfejsem vidíme, že nové médium nemusí vznikat změnou formy či substance, ale *překvapivým přemístěním* určitých automatismů.[205] Automatismy obecně jsou matematickým principem, který umožňuje relativní nezávislost na individuální intenci.[206] Matematický princip je skrytou sémantickou jednotou všech „moderních“ médií. V tomto světle se transkripce vstupních dat do výstupních v analogickém procesu jeví podle Rodowicka principiálně příbuznou s transkripcí digitální.[207]

---

198. Např. *Johnny Mnemonic*, r. Robert Longo, Kanada-USA, 1995; *Dark City*, r. Alex Propas, Austrálie-USA, 1998; *Matrix*, r. Andy Wachowski, Lana Wachowski, USA-Austrálie, 1999; *Thirteenth Floor*, r. Josef Rusnak, Německo-USA, 1999; *eXistenz*, r. David Cronenberg, Kanada-UK, 1999). D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 3–4.
199. Tamtéž, s. 7–8.
200. V tomto směru je za průkopnický označován snímek Jurský park (r. Steven Spielberg, USA, 1993). Dále sumarizaci vývoje počítačově-generovaných obrazů ve filmu uvádí např. D. N. Rodowick. Tamtéž, s. 7–8.
201. Např. trilogie *Pán prstenů*, r. Peter Jackson, Nový Zéland-USA, 2001–2003 a *Titanik*, r. James Cameron, USA, 1997. Tamtéž.
202. Tamtéž, s. 101.
203. Philip Rosen, *Change Mummified: Cinema, Historicity*, *Theory*, University of Minnessota Press, 2001, s. 309.
204. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 126.
205. Tamtéž, s. 86.
206. Stanley Cavell, *The World Viewed: Reflections on The Ontology of Film*, Cambridge, Massachusetts and London, England: Harvard University Press, 1979.
207. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 126.

Tato argumentace oslabuje Manovichovo tvrzení, že digitální média se od analogových liší vlivem procesu numeralizace. Rodowick shledává novost „až“ v procesu přemístění jednotlivých postupů z konvečního do „překvapivého“ kontextu.[208] Právě spojení elektronického displeje s výpočetními technologiemi vystavilo film a filmová studia nutnosti vlastního redefinování. Toto spojení signalizuje přemístění filmu a decentralizaci filmové zkušenosti, ale zároveň upozorňuje, že film nemizí, nýbrž přetrvává, ačkoli na jiném místě a v jiném kontextu.[209]

Podstatu filmu v digitální éře připodobňuje Rodowick k virtuálnímu životu. Hovoří o jeho znovuzrození v roli estetické formy, která dominuje výpočetním interfejsům a projektům.[210] Vyvozuje, že naše audiovizuální kultura zůstává filmovou z toho důvodu, že myšlenka filmu přetrvává jako způsob modelování časoprostorových struktur, a to i přesto, že film je jen jednou z myriád funkcí, které mohou počítače simulovat nebo modelovat.[211] Zřetelně říká, že audiovizuální kultura je dnes kulturou digitální, ale s filmovou podobou.[212] Heterogenní a variabilní existence filmu napříč různými médii zapříčiňuje, že jsme konfrontováni s obrazem, který vypadá jako fotografický, ale zároveň cítíme, že se v něm něco změnilo. Toto „něco“ zapříčiňuje narušování percepčních zvyklostí spojených s vnímáním chemicky založeného analogového obrazu. Zatímco analogová média nahrávají průběh událostí, digitální média produkují znaky čísel. Ontologie analogových médií se vztahovala k minulosti, ale k digitálnímu obrazu se vztahujeme jako k mentální události v přítomnosti. Tento rozdíl podle Rodowicka zásadně ovlivňuje náš fenomenologický vztah k obrazům, který se projevuje pozměněnou tvůrčí i percepční zkušeností, jež se mohou propojovat intenzivněji než dříve. Součástí naší ontologie, vztahu ke světu a k ostatním v rámci technologicky produkovaných obrazů se stává důvtipné, ostražité a cílené „přemisťování“.[213]

Této pozměněné tvůrčí a percepční zkušenosti odpovídá volné nakládání s médii a přemisťování jednotlivých automatismů, které je již delší dobu součástí postmoderního uměleckého paradigmatu. Souběžně s oslabováním pozice kina začíná film dominovat v uměleckém provozu – v galeriích, muzeích, uměleckých přehlídkách; uplatňuje se rovněž v architektuře v podobě různých filmově-architektonických konvergencí. Je ale také součástí komunitně a individuálně laděných událostí a projektů, jako je klubová scéna nebo „každodenní“ sdílení zážitků, zkušeností a názorů pomocí videí vystavených na sociálních sítích. Všechna tato přemístění se navíc mohou prolínat nebo navazovat libovolné vztahy (konkurence, tolerance, parazitování apod.).

---

208. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, s. 126.
209. Tamtéž, s. 99.
210. Tamtéž, s. 126.
211. Tamtéž, s. 133.
212. Tamtéž.
213. Tamtéž, s. 98.

2.5 Filmová relokace a otázka místa v případě filmově-architektonických konvergencí

Na předchozích řádcích jsme narazili na problém digitální paranoii a digitálních mimikry, které je možné spatřovat i v případech filmově-architektonických konvergencí. V souvislosti s oslabením kina jako kolektivní zkušenosti sledování filmu, mohou být „projekce“ ve veřejném městském prostoru nahlíženy jako reakce na ubývání společného sdílení.

Přemisťování filmových automatismů a kinematografických artefaktů může být v jednotlivých případech inovativní stejně jako konzervativní. Prostor, v němž k této situaci dochází, může být nově sémantizován (např. galerie, v níž je simulována situace kinosálu nebo fasáda domu využitá jako projekční plocha), podobně jako jím může být resémantizováno samo dílo (např. „klasický“ film fragmentarizovaný prostorem instalace nebo kontextualizovaný dalšími obrazy a stimuly městské scenérie).

Provázanost filmu s každodenní praxí, jakou je i obývání veřejného prostoru s jeho architekturou a urbanistickým plánem, je zapříčiněna právě variabilitou konvergencí a přemístění.

Na základě výše popsané filmové relokace uplatňuji tento koncept v nahlížení na fenomén konvergencí filmu a architektury ve veřejném městském prostoru. Z hlediska filmové perspektivy se koncept filmové relokace zdá být přínosný, protože generuje specifické otázky spjaté s pozicí filmu v naší každodenní zkušenosti vnímání, vztahování se k okolnímu dění a orientace ve světě, jaký obýváme. Film se stal obecně srozumitelným komunikačním systémem mezi lidmi a lidmi a prostředím. Může být využit k vyprávění příběhů, upoutávání i odpoutávání pozornosti nebo k nejrůzněji motivovanému informování. Dnešní filmově-architektonické konvergence dokládají využitelnost filmu jako takto pojímaného komunikačního systému. Některé případy přispívají k orientaci v prostoru, jiné vybízejí ke kolektivnímu i individuálnímu sledování (letmému a anonymnímu i cílenému a soustředěnému) stejně jako k tvůrčí spoluúčasti. Velká část filmově-architektonických konvergencí plní technicky sofistikovanější roli poutače, ale jiné existují jako obraz sám o sobě a spoluutvářejí ráz místa, jemuž propůjčují novou identitu.

Spolu s Malte Hagenerem chápu filmově-architektonické konvergence jako součást imanence filmového média, v němž filmový obraz může být sám sebou a nikoli pouze reprezentací. Jeho potenciál utvářet prostor, v němž žijeme, je tak mnohem větší. Zkušenost, jakou diváci zažívali při sledování filmu, jehož automatismy souvisely s reprezentací, se tak nutně musí také měnit. Tuto teoretickou hypotézu dokládá množství zmínek a postřehů na adresu podoby současných měst, která zaplavují další a další projekční plochy a obrazovky, virtuální fragmenty, jejichž účast na městské zkušenosti ale není o nic menší než u systému chodníků a ulic nebo náměstí a pasáží. Takovéto úvahy nás přivádějí do oblastí, v nichž filmová studia musí komunikovat s dalšími obory a studovat problematiky, které se vymykají esteticko-zábavnímu potenciálu filmu. Proto není možné vyjmout z reflexe soudobých filmově-architektonických konvergencí například

praxi světelné reklamy, disciplinační strategie uplatňované ve veřejném městském prostoru nebo praktické požadavky na současnou architekturu a urbanistická řešení.

3. Dědictví modernity a modernistické architektury

Film se jako kulturní interfejs zprostředkovávající komunikovatelná data stává součástí také architektury a to na různých úrovních od procesu navrhování až po samotnou interakci s jejími uživateli. Díky rychlému a mohutnému rozšíření digitálních technologií jsme dnes již plně obklopeni virtuální realitou simulující filmový (fotografický) obraz, z jejíhož dosahu není téměř úniku. Film v této podobě posiluje svou účast v našich každodenních životech do té míry, že se stává vhodným klíčem ke zkoumání nejrůznějších sociokulturních oblastí včetně současného městského veřejného prostoru a architektury. Filmově-architektonické konvergence se podílejí na formování podoby a povahy městské krajiny a městského života, a jsou tudíž podrobovány nejen estetickým, ale také etickým nárokům a kritice. V této souvislosti se vynořuje množství komentářů, které se pokoušejí reflektovat tuto stále ještě čerstvou situaci nebo navrhovat konkrétní řešení. Na straně druhé jsou filmově-architektonické konvergence ještě neukotvenou praxí, která tudíž umožňuje vzniknout různě motivovaným projektům bez ohledu na estetické a etické zadání. A zároveň tato situace, jako každá nová nedisciplinovaná praxe, nabízí prostor k nabourávání stávajících konvencí.

V této kapitole vsázím konvergence architektury a filmu do kontextu městské architektury, její historie, dřívějších a současných ideových koncepcí, a tento kontext se pokouším vztahovat k filmové relokací. Na základě získaných poznatků nabízí tato kapitola jednu z možných klasifikací filmově-architektonických konvergencí, kterou uplatňuji v případové studii.

3.1 Charakter a problémy současných globalizovaných měst a jejich architektury

Nejprve je nutné porozumět charakteru a problémům současných měst, v nichž se filmově-architektonické konvergence objevují. Poznatky reflektující globální fenomény a problematiky vztahuji ke středoevropskému prostoru, jenž v případové studii konkretizuji na Prahu posledních dvou dekád. Z hlediska měřítka, jak o něm v souvislosti s globalizací a digitalizací hovoří socioložka Saskia Sassen, postupuji od mezinárodního k místnímu rámci.[214]

„Současnost“ volně rámuji koncem první dekády nového milénia a spodní hranici vidím v rozšiřování digitálních technologií. Vzhledem k povaze měst, jež jsou jakýmsi vrstevnatým svědectvím minulosti, současnosti i imaginací budoucnosti, se zabývám především odkazem modernistické a poválečné architektury a vizemi dnešních pojetí architektury, které vzájemně kontextualizuji.

---

214. Saskia Sassen, Měřítko a rozpětí v globalizovaném světě, in Jana Tichá (ed.), *Architektura v informačním věku*, Zlatý řez, Praha 2006, s. 29–37.

Z těchto „vymezujících“ řádků je zřejmé, že současná města ovlivňuje řada dynamik. Jsou to především globální a lokální tendence a setkávání „zděděných“ městských zásahů s novými, pro které jsou charakteristické mimo jiné digitalizace a filmový interfejs. Setkávaní těchto dynamik může mít podobu konfliktu, ale i chytrého konsenzu, v němž do sebe jednotlivá řešení zapadnou jako dvě části skládačky a vytvoří specifickou situaci.[215]

Nicméně dynamiky, které vedly k transformaci měst a městské zkušenosti, nelze přičítat pouze digitalizaci. Postmoderní dobu, jak ji popisuje Wael Salah Fahmi – egyptský architekt a profesor urbanismu na Helwan University v Káhiře –, charakterizuje „virtualizace prostoru“ a „privatizace veřejného prostoru“, „globalizace lokálních kultur“ a s tím spojená „fragmentace prostorové zkušenosti“.[216] Kořeny těchto „tlaků“ můžeme spatřovat už ve městech industriální a moderní společnosti.[217] Hovoříme o postupném rozšíření a nárůstu „mobility“ a „telekomunikačních technologií“, o „podílu médií na utváření městského prostoru“ a celkově „o změně zkušenosti času, prostoru a identity místa“.[218]

V debatách o současné městské architektuře a urbanismu zaznívá rovněž strach z dopadů digitální transformace na architekturu a na městský život obecně. V popisech dnešní městské praxe se často objevují destabilizující příměry jako *vyprázdnění*, *privatizace*, *individualizace*, *fragmentarizace*, *proměnlivost*, *simultaneita*, *pluralita*, *konvergence*, *rozptýlení* či *relokace*. V době, kdy se média stala mobilními, všeprostupnými a okamžitými, se současná města stala „mediálně-architektonickým komplexem“.[219] Život v „media-polis“, jak dnešní města nazývá architekt věnující se mimo jiné kritické teorii a digitálnímu navrhování Neil Leach, je protkaný virtuální reprezentací a informacemi zprostředkovávanými médii.[220] To dodává městům dematerializovanou, „fantasmagorickou“ atmosféru.[221]

---

215. O chytrém propojení globálního s lokálním („glokální“) a imaginárního s reálným píše např. historik a filozof Paul Patton, Imaginary Cities: Images of Postmodernity, in Sophie Watson a Katherine Gibson (eds.), *Postmodern Cities and Spaces*, Oxford: Blackwell, 1995, s. 112–121.
216. Wael Salah Fahmi, The urban incubator: (De)constructive (re)presentation of heterotopian spatiality and virtual image(ries), *First Monday*, (zvláštní číslo zaměřené na téma Urban Screens: Discovering the potential of outdoor screens for urban society), č. 4, 2006. Dostupné online: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/1548/1463> (cit. 15. 1. 2012).
217. Již na přelomu osmnáctého a devatenáctého století vznikají urbanistické koncepce, které reagují na transformaci historických měst (mnohdy ještě „obehnaných“ fortifikačními systémy) v moderní průmyslová města rozpínající se do okolí. O „lineárním městě“ Soria y Maty, „zahradním městě“ Ebenezera Howarda či „městě průmyslovém“ Tonyho Garniera, která našla odezvu i v druhé polovině dvacátého století, hovoří např. Jan Koutný, Moderní urbanistické koncepce (Vývoj urbanistických koncepcí), vydal Ústav územního rozvoje jako přílohu časopisu *Urbanismus a územní rozvoj*, r. vii, č. 6, 2004, s. 6–7.
218. Marc Augé, *Non-Places: Introduction to Anthropology of Supermodernity*, New York: Verso, 1995.
219. Scott McQuire, Mobility, Cosmopolitanism and Public Space in the Media City, in Scott McQuire, Meredith Martin a Sabine Niederer (eds.), *Urban Screens Reader*, s. 47.
220. Neil Leach, Introduction, in týž (ed.), *The Hieroglyphics of Space: Reading and Experiencing the Modern Metropolis*, London: Routledge, 2002, s. 1–11.
221. Tsung-yi Huang, Hong Kong Blue: Flâneurie with the Camera’s Eye in a Phantasmagoric Global City, *Journal Of Narrative Theory*, r. 30, č. 3, 2000, s. 385–402.

O pozitivní konvergenci architektury a výpočetních technologií se uvažovalo již od šedesátých let. Například celosvětově vlivná skupina Archigram považovala účast výpočetních technologií v procesu transformace měst za nezbytnou. Jejich role podle členů skupiny spočívala v cíleném oslabení rozhodující pozice architekta ve prospěch uživatelů, kteří díky výpočetním technologiím měli získat možnost více ovlivňovat celkovou podobu a fungování města. Nicméně i v tomto pojetí si architekt ve skutečnosti ponechával svou fundamentální pozici, neboť to byl stále on, kdo navrhl základní nastavení. Principiálně se tudíž tato etika příliš neliší od běžného navrhování. Tyto teoretické koncepty ze šedesátých let, kdy se ještě stavěly pouze velké sálové počítače, byly však namířeny do budoucnosti a na tehdejší praxi neměly reálný dopad.

Naopak v proocesu nekontrolovaného nárůstu symbolických vrstev (např. neonových nápisů a obrazů) v úrovni pláště, tedy nejsnadněji modifikovatelné části budovy, se architekti vždy cítili poněkud obcházeni. Podle velké části architektonické obce tyto sekundární vrstvy parazitují na budovách a podílejí se na nepřehlednosti, fragmentaci a dematerializaci měst. V souvislosti s digitálními technologiemi, které tento trend posílily, se mezi architekty ještě nedávno hovořilo o *zbanalizování fasád* a o *degradaci budov* na pouhé nosné konstrukce jiných, převážně reklamních sdělení. Tyto varovné signály zaznívaly na architektonických konferencích a sympoziích, jako byla řada vídeňských setkání architektů s názvem *Virtual dschungle*. V roce 2006 zde přední rakouský teoretik architektury Oliver Shürer shrnul význam mediálních fasád jako výzvu, které by se architekti měli chopit: „Téma mediálních fasád v architektuře není pouhým dalším trendem, ale reprezentuje důležitý krok v technologickém vývoji, který bude mít široký dopad. Tento trend ovlivní město ať už ve spolupráci s architekty nebo bez ní. Proto musíme převzít sociální zodpovědnost a integrovat nové technologie v kulturně vyspělé formě.“[222]

Architekti se tedy možná oprávněně obávali a obávají, že může být oslaben jejich vliv na podobu městské architektury expandujícím grafickým designem a digitálními médii. O krizi architektury se však hovoří i v rámci hlubších konsekvencích, které souvisí s pozměněným statutem místa.

---

222. Citace pochází z průvodního textu Olivera Schürera k pátému panelu série *Virtual dschungle*, který se věnoval problematice mediálních fasád, viz *Virtual dschungle 5, Media Facades* Symposium in Vienna, 5. 4. 2006. Více o programu viz *www.azw.at*. Dostupné online: <http://www.azw.at/event.php?event_id=565&text_id=772> (cit. 17. 1. 2012). První setkání ze série panelových diskuzí *Virtual dschungle* se uskutečnilo 19. 11. 2003 v Museumsquartier Vienna; ostatní panely se odehrály ve vídeňském Architekturzentrum. Koncept a moderování panelů obstaral Oliver Schürer, který zval vždy několik hostů, především architektů a architektek a také osobností z prostředí současného výtvarného umění či filmu, a další odborníky a odbornice z přilehlých oblastí. (Chronologický přehled témat: *Virtual dschungle 1*, 19. 11. 2003; *Virtual dschungle 2*, *Continual Forms – Networked Building*, 23. 6. 2004; *Virtual dschungle 3*, *Shopping – The Precise Control over Seduction and Indulgence*, 1. 12. 2004; *Virtual dschungle 4*, *Architecture Animations*, 20. 4. 2005; *Virtual dschungle 5*, *Media facades*, 5. 4. 2006; *Virtual dschungle 6*, *e-motion @ e-home?, A panel discussion for cineastes*, 13. 6. 2007.).

Prostor, v němž se díky globalizaci a digitalizaci stírají hranice mezi globálním a lokálním, soukromým a veřejným, fyzickým a imaginárním, dává vzniknout takzvaným *ne-místům*, které podle francouzského antropologa Marca Augé nemají identitu, protože se symbolicky nevztahují ke svému bezprostřednímu okolí a historii.[223] V globalizovaném hypermediálním světě mohou být kdekoli. Na jejich vzniku se podle Marca Augé podílela a podílí takzvaná „supermodernita", charakterizovaná univerzálním estetickým jazykem a sebezahleděností, která fragmentarizuje prostředí.[224] Tato *ne-místa* mohou mít podobu letišť, dopravních uzlů a jiných tranzitních míst nebo korporátních budov. Augé je popisuje jako „urbánní prázdno", které již není tak úzce spjato se sociální organizací a mezilidskými vztahy.[225]

Architekt a teoretik Kenneth Frampton činí tuto situaci narůstajících počtů *ne-míst* (tranzitních a informačních) dokonce zodpovědnou za ztrátu smyslu místa jako takového.[226] S takto radikálními závěry ale nemusíme souhlasit. Sám Augé připouští, že označení místa za *ne-místo* je do jisté míry subjektivní, neboť vždy je obývá určitá skupina lidí, kteří zde kooperují v sociálních vazbách (např. uvádí personál letiště).[227] Také socioložka Saskia Sassen pochybuje o tom, že by digitalizace a globalizace vedly k naprostému odtržení od materiálního světa a tím pádem ke ztrátě smyslu místa. Své pochybnosti rozvíjí na příkladu světového globalizovaného trhu, který těží ze symboliky reprezentativních korporátních budov. Sassen rozlišuje mezi měřítky od mezinárodního k národnímu, regionálnímu, městskému až k místnímu.[228] Každé místo (budova), i když mají širší měřítko, v němž operují, je zároveň obyvateli města bezprostředně vnímáno jako materiální entita. V souvislosti se současnými městy tedy můžeme hovořit o digitálně propojeném prostoru s „velmi vybranými a velmi fixními entitami".[229] Právě *ne-místa* jsou zároveň pro svou oslabenou identitu vhodnými kandidáty pro filmově-architektonické konvergence, které jim tak dočasně mohou propůjčit postrádaný význam a vybízet k interakcím s okolím.

---

223. Marc Augé, *Non-Places*.
224. Supermodernismem je nazývána architektura, která ve svém neutrálním abstraktním projevu navázala na architekturu modernismu a poválečného mezinárodního stylu. Projekty známých architektů a kanceláří, které jsou takto označovány, se vyznačují přitakáním globální kultuře ovládané tržními dynamikami (např. OMA, Jean Nouvel, Dominique Perrault, Herzog & de Meuron, Toyo Ito). O architektuře supermodernismu pojednává Hans Ibelings, *Supermodernism: Architecture in the Age of Globalization*, Rotterdam: NAJ Publisher, 1998.
225. Marc Augé*, Non-places*, s. 53, 787–80, 94, 101, 103.
226. Kenneth Frampton, O kritické situaci architektury na přelomu tisíciletí, in Petr Kratochvíl (ed.), *O smyslu a interpretaci architektury. Sborník textů zahraničních autorů*, Vysoká škola umělecko-průmyslová v Praze, 2005, s. 46. Anglicky vyšlo jako Kenneth Frampton, On the Predicament of Architecture at the Turn Century, in týž, *Labour, Work and Architecture*, Phaidon, 2002.
227. Viz rozhovor s Marcem Augé, Places and non-places, *OntheMove*, 26. 1. 2009. Dostupné online: <http://onthemove.autogrill.com/gen/lieux-non-lieux/news/2009-01-26/places-and-non-places-a-conversation-with-marc-auge> (cit. 17. 1. 2012)
228. Saskia Sassen, Měřítko a rozpětí v globalizovaném světě, s. 33.
229. Tamtéž, s. 35–36.

Kritické úvahy o místě a městském prostoru nás přivádějí k pochopení, které nebylo pro architekty a urbanisty prozatím příliš žádoucí: navzdory všem dosavadním snahám neexistuje modelové ideální město. Utopie o vizuálním nazření rozporuplné povahy města mají dlouhou tradici. Mezi městy a městskými koncepcemi však existuje vazba, která přispívá k rozvoji měst. Urbánní plánování je svým způsobem „pluralitním myšlením", v němž se prosazují schopnosti a moc artikulovat určité cíle různách zájmových skupin a subjektů.

Všem utopickým urbanistickým koncepcím jsou podle sociologa a filozofa Michela de Certeau společné tři operace. Zaprvé „produkce správného místa", zadruhé „nahrazení bezčasí nějakým synchronním systémem", který navodí všudypřítomnou historickou opacitu, a nakonec „vytvoření univerzálního a anonymního symbolického předmětu" (syžetu), pod nímž bude chápáno město samo.[230] Společným rysem urbánních konceptů je pak podle Certeauova kritického úsudku „přehnaná míra racionálního kalkulu", jež hraničí s kvazimytickou strategií udržující vybrané socio-ekonomické a politické dynamiky.[231] Definování *ne-místa*, jak jsme viděli u Marca Augé, předjímá první „operaci" vytváření ideálního města. Znovu bychom mohli spolu se Certeauem namítnout, že ve snaze popsat *ne-místo* jako odtržené od fyzických prostorových vztahů se pohybujeme pouze v abstraktní utopické rovině. Certeau definuje *místo* (*lieux*) jako okamžitou konfiguraci vhodných pozic v rámci *prostoru* (*espaces*), který je utvářen vektory pohybů s rychlostní a časovou variabilitou.[232] Budeme-li parafrázovat Certeauovy příměry „prostor je praktikovaným místem" a „místa jsou fragmentarizovanými příběhy",[233] pak se můžeme po městě pohybovat jako po scéně a uvádět tak do pohybu různé narativy. To se podobá Hagenerově myšlence imanence filmu a obývámní současných měst filmovým způsobem.[234] Přičemž filmově-architektonické konvergence filmovou zkušenost vnímání audiovizuálních stimulů posilují.

Jelikož jsou „digitalizovaná města" příliš mladým fenoménem, aby již měla pevné místo v paradigmatu architektury a urbánního plánování, pokouším se na ně aplikovat koncept filmu jako modelu pro digitální média. Zaměřuji se tedy na období, v němž film v podobě neukotvené praxe interagoval s městským prostředím a později zaujal také architektonickou obec. Podnětné je rovněž to, jaké zdroje myšlení o konvergencích s filmem (dnes filmovým interfejsem digitálních technologií) byly považovány za relevantní, stejně jako to, ke kterým z nich se současní architekti a architektky vztahují a vůči kterým se naopak kriticky vymezují.

---

230. Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire,* Paříž, Éditions Gallimard, 1990, s. 143.
231. Tamtéž, s. 144.
232. Tamtéž, s. 172–173.
233. Tamtéž, s. 173 a 163.
234. O filmové imanenci viz Malte Hagener, Kde je (dnes) film? Film ve věku imanence médií, *Iluminace*, r. 23, 2011, č. 1 (81), s. 7. V souvislosti s filmovou relokací do veřejného městského prostoru jsem se Hagenerovým konceptem „věku mediální imanence" zabývala v druhé kapitole této práce.

3.2 Dědictví modernity a modernistické architektury z pohledu archeologie možných budoucností

V souvislosti s městskými koncepty se zaměřuji na dobové představy, jaké o městech modernismu měla avantgarda, která se v nich vyvíjela, odehrávala a mnohdy se jimi inspirovala. Města modernismu byla podle spisovatele a profesora literatury Malcolma Bradburyho, jenž se zabýval mimo jiné literární avantgardou tohoto období, a také podle Malte Hagenera místem „kosmopolitní komunikace".[235] Bradbury i Hagener hovoří nejen o Paříži, Berlíně, Londýně či Amsterdamu, ale také o „regionálních" variacích modernistických měst, jaké byly v Americe (severní i latinské), Sovětském svazu nebo v „perifernějších" oblastech tehdejšího evropského kulturního života (např. Stockholmu, Lublani a Varšavě, Římě nebo Praze s vazbou na Vídeň).[236] Tato města a „jejich" avantgardy (nebo avantgardy a „jejich" města) vycházela ze zásadní sociální, politické a ekonomické transformace, jíž byly aktivní součástí a která se promítla rovněž do proměny městské zkušenosti.

Architektura dvacátého století reagovala na impulzy modernity, které charakterizoval požadavek po časové a prostorové mobilitě obsažené v nových způsobech přepravy, urbánním plánování i ve formách zábavy, které silně ovlivnil technologický vývoj obrazové reprezentace (fotografie a následně film). V architektuře se tento trend naplňoval v projektování výstavních hal, železničních nádraží, zimních zahrad, arkád, muzeí a obchodních domů. K tomu se využívaly nové stavební postupy a materiály, jako byly železo, transparentní sklo, posléze železobeton a také rámové, zavěšené a ohnivzdorné konstrukce, kolejnice či výtahy. Velký podíl na časoprostorovém zahuštění moderních měst měla též elektrifikace. Tyto nové typy budov, díky své konstrukci a použitým materiálům a technologiím, popíraly změny ročních i denních dob a rozšiřovaly možnosti a schopnosti svých uživatelů (např. urychlený vertikální pohyb pomocí výtahu). Spotřebně laděné představy o městech, které můžeme ve výsledku chápat jako dominantní, se částečně realizovaly v obchodních domech, v nichž se eliminují všechny nepříjemné vnější vlivy, jako je proměnlivé počasí, dopravní zácpa či chudoba, a tak simulují „ideální" město. Ztělesňují nikdy nenaplněný obrázek města čistého, bohatého, bezpečného a přehledného.[237] Současná nákupní centra s eskalátory, klimatizací a bezpečnostními kamerami tuto strategii jen zdokonalují. Otázkou, která tendence, zda strojová, informační, nebo komunikační a spotřebitelská, byla ve skutečnosti tou dominantní, se zabývám dále v textu.

---

235. Malcolm Bradbury a James McFarlane (eds.), *Modernism. A Guide to European Literature 1890–1930*, Harmondsworth, New York, Penguin, 1978; Malte Hagener, *Moving Forvard looking Back: The European Avant-garde and the Invention of Film Culture, 1919–1939*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2007.
236. James McFarlane, Vienna and Prague 1890–1928, in Malcolm Bradbury a James McFarlane (eds.), *Modernism*, s. 120–133.
237. Více o obchodních domech viz Sylva Poláková, Nákupní centrum, in Zbyněk Baladrán, Vít Havránek, a Věra Krejčová (eds.), *Atlas transformace*, tranzit, Praha 2009, s. 336–338.

3.2.1 Období modernity jako transdisciplinární prostředí

Města modernismu hostila velké výstavy, festivaly a kongresy, kde se předváděly „novinky“ a hovořilo se o nich na transdicplinární úrovni. Film, architektura a výtvarné umění se díky společnému zájmu o nové tvůrčí technické metody během těchto událostí setkávaly a vzájemně se tak mohly ovlivňovat. Z hlediska archeologie možných budoucností můžeme dnešní velké výstavy typu Ars Elektronica, festivaly, jako jsou Media Fasade či Mapping Festival, a architektonické a filmové konference (např. Media City a Urban Screens) chápat jako cyklické opakování transdisciplinárních a transmediálních konvergencí, které se odehrávají v momentě destabilizace starých a vyjevování nových praxí souvisejících mimo jiné i s technologickými inovacemi.[238]

Výstavy, jak byly koncipovány na přelomu devatenáctého a dvacátého století, kombinovaly technické, ekonomické, sociální, vzdělávací i umělecké zájmy. Podle Malte Hagenera vděčily za svůj úspěch právě tomuto širokému záběru (Hagener uvádí, že např. dvoutýdenní výstava měla sto tisíc návštěvníků).[239] Průmysl a avantgarda nebyly zpočátku separované – především na výstavách a festivalech participovaly společně. Mnohé reklamní spoty na tyto výstavy byly vlastně avantgardními snímky.[240] Z hlediska obsahu i formy se velmi podobaly takzvaným „městským symfoniím“ oslavujícím moderní život.[241] O působení avantgardních filmařů v rámci propagace takových dobových událostí hovoří Malte Hagener ve své knize věnované vlivu evropské avantgardy na utváření filmové kultury.[242] Zmiňuje rovněž další události, během nichž se film prezentoval společně s jinými tvůrčími oblastmi. Německý festival obrazu a hudby Festspiele Deutsche Kammermusik v Baden-Badenu byl v oblibě u filmové avantgardy pro „otevřené“ publikum příznivců takzvané „nové hudby“. Zdejší hudební komunita se zase zajímala o mechanicky reprodukovanou hudbu v rádiu a ve filmu: například v roce 1928 tu začala spolupráce mezi Hansem Richterem a hudebním skladatelem a teoretikem hudby Paulem

---

238. Ars Elektronica v Linci (*aec.at*); MediaFasade Festival, původně berlínský nyní evropský festival (*mediafacades.eu*); Mapping Festival v Ženěvě (*mappingfestival.com*); 3. mezinárodní konference Media City ve Výmaru na téma MediaArchitecture, Urban Context and Social Practices (*mediacityproject.org*); konference Urban Screens v Melbourne (*urbanscreens08.net*).
239. Malte Hagener, *Moving Forward looking Back* (…), s. 138.
240. Tamtéž, s. 139.
241. „Městské symfonie“ jsou jakýmsi kvazi žánrem kombinujícím dokumentární a experimentální postupy, pro něž je charakteristické portrétování moderního města a života. Většina z těchto filmů byla natočena ve dvacátých letech minulého století (např. *Manhattan – New York the Magnificent*, r. Paul Strand, USA, 1921; *Berlín, symfonie velkoměsta*, r. Walter Ruttmann, Německo, 1927). Například o Praze dvacátých let vzniklo hned několik filmů. Zatímco Hackenschmiedova *Bezúčelná procházka* je „čistě“ avantgardním snímkem (Československo, 1930), Innemannova *Praha v záři světel* vznikla na objednávku Elektrických podniků hlavního města Prahy (Československo, 1928).
242. Např. Walter Ruttmann, Hans Richter, Wilhelm Prager, Fritz Lang nebo F. W. Murnau. Viz Malte Hagener, *Moving Forvard looking Back* (…), s. 139.

Hindemithem.[243] Propojování experimentálně vyhraněné filmové (či vizuální) a hudební komunity má velké zastoupení i dnes na takzvaných klubových scénách, kde se kombinuje VJing s DJingem. Mnohé z těchto projektů, ať už formou hudebně-laserové show nebo videomappingu (o nichž bude řeč později), dnes navíc probíhají mimo klubové stěny ve veřejném městském prostoru.

K propojování hudby a filmu Hagener uvádí, že filmové společnosti zabývající se v druhé polovině dvacátých let zvukem našly u avantgardy odezvu, protože v komerčním filmu měl málokdo zájem experimentovat.[244] Stejně jako ve dvacátých letech i dnes hraje alternativní hudební a filmová komunita a místa, kde se mohou jejich tvůrčí ambice protínat, roli jakési laboratoře, jejíž výsledky mají posléze potenciál prosadit se v hlavním proudu.

V průběhu etablování vlastní přehlídkové a konferenční platformy se podle Hagenera avantgarda snažila odtrhnout od průmyslu a brojila proti každému tvůrci, který se s filmovým průmyslem „zapletl".[245]

Mezi přehlídky, které byly na průmyslu více méně nezávislé, patřily ty, které se uskutečňovaly za podpory mecenášky Hélène de Mandrot na zámku La Sarraz ve Švýcarsku. Roku 1928 zde Le Corbusier, historik a teoretik architektury Sigfried Giedion a Hélène de Mandrot založili CIAM (Congrès International d'Architecture Moderne), který až do roku 1959, kdy byl rozpuštěn, působil jako vlivné mezinárodní fórum soudobé architektury. Na stejném místě, ale o rok později, kdy už se CIAM konal ve Frankfurtu nad Mohanem, se odehrála filmová přehlídka „nejlepších z nejlepších" („crème de la crème") z evropské filmové avantgardy.[246] Po setkání v La Sarraz se druhý ročník filmového kongresu (CICI, Congrès international du cinéma independent) uskutečnil v Bruselu, kde se odehrála kritická debata na téma politické angažovanosti.[247] Na rozdíl od CIAMu se tak CICI již po druhém ročníku rozpadl. Snahy avantgardistů odpoutat film od průmyslu tedy vyvrcholily požadavkem „politické angažovanosti".[248] Ačkoli se už přehlídky a kongresy odehrávaly oficiálně odděleně od průmyslu, zůstala s ním avantgarda ve skutečnosti nadále spjata, jak dokládá Hagener.[249] Nakonec shrnuje: „Blízkost technologického a estetického novátorství (avantgardy) trvala přinejmenším do vypuknutí druhé světové války."[250] K vážnému oddělení tedy došlo spíše na

---

243. Malte Hagener, *Moving Forvard looking Back* (…), s. 139.
244. Tamtéž, s. 142–145.
245. Tamtéž, s. 146.
246. Týž, Sítě umění, filmová avantgarda a nástup zvuku, *Iluminace*, r. 15, č. 2, 2003, s. 36.
247. Malte Hagener, *Moving Forvard looking Back* (…), s. 146.
248. Tamtéž, s. 146–148.
249. Tamtéž, s. 148.
250. Malte Hagener, Sítě umění (…), s. 45. Hagener zde ve vzorku společností, které pokračovaly ve spolupráci s avantgardními umělci až do konce třicátých let, zmiňuje rovněž Baťův obuvnický koncern ve Zlíně. K filmovému studiu, které fungovalo pod záštitou tohoto průmyslového koncernu, můžeme přidat také architektonické a urbanistické ambice vedení firmy. Více o baťovském Zlíně viz Petr Szczepanik, Modernism, Industry, Film: A Network of Media in the Baťa Corporation and the Town of Zlín in the 1930s, in Vinzenz Hediger a Patrick Vonderau (eds.), *Films that Work. Industrial Film and the Productivity of Media (Film Culture in Transition),* Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009, s. 349–376.

transdisciplinární úrovni. Architekti a filmoví tvůrci již měli svá vlastní fóra, ačkoli ta původně vzešla z konkrétních časoprostorových a osobních konstelací.

Architektonické kongresy organizované pod značkou CIAM sdružovaly avantgardu západoevropskou (především funkcionalistickou) a sovětskou (konstruktivistickou), které se zvlášť dobře shodovaly v názoru na urbánní koncepci moderních měst. Na IV. kongresu CIAM pod vedením Le Corbusiera byla představena a mnohými architekty podepsána takzvaná Athénská charta (1933), která vyjadřovala zásady pojetí města na základě jeho hlavních funkcí, za které byly stanoveny bydlení, práce, rekreace a doprava. Těmto funkcím měly odpovídat jednotlivé městské zóny, čímž se měl městský „provoz" vyvarovat „kolizních střetů".[251] Hlavními předměty urbanismu se podle Athénské charty měly stát tři oblasti a zároveň úkoly: *využití území*, *organizace dopravy* a *legislativa* (především úprava stavebního zákona).[252] Zřetelný dopad na formulování těchto závěrů měly rovněž Le Corbusierovy vlastní koncepce, které artikuloval v řadě teoretických prací v meziválečném i v poválečném období.[253] Podle něj by mělo mít moderní město „tři sídelní formy": „zemědělské sídliště", „lineární průmyslové město" a „centrální město jako středisko směny".[254]

Funkcionalistické urbanistické koncepce byly však částečně naplňovány až od poloviny dvacátého století a snahy konstruktivistů v Sovětském svazu byly zmraženy už ve třicátých letech za Stalinovy éry. Nadcházející válka znamenala buď úplný zákaz, nebo pozastavení modernistických architektonických vizí.

Třicátá léta dvacátého století byla v architektuře i ve filmu obdobím, v němž se ustanovovala avantgarda jako moderní hnutí, internacionální a univerzální, ale zároveň se ozývaly i hlasy apelující na politickou, sociální a národní angažovanost, které sílily s blížící se válkou. Spolupráci mezi různými uměleckými obory včetně filmu se dařilo v období, které charakterizovalo *integrování technologických a systémových inovací*, *institucionální neukotvenost* a *volné hranice*. Jakmile se jednotlivé země začaly vzájemně politicky vyhraňovat, průmysl absorboval nové technologie a postupy a v neposlední řadě každá disciplína upevnila svou vnitřní hierarchii, utlumila se i intenzita vzájemné spolupráce.

---

251. Jan Koutný, Moderní urbanistické koncepce (…), s. 9.
252. Tamtéž, s. 9.
253. Např. Le Corbusier, *Vers une architecture*, Éditions Crès, Collection de „L'Esprit Nouveau", Paris, 1923; týž, *Urbanisme*, Éditions Crès, Collection de „L'Esprit Nouveau", Paris, 1924; týž, *La Ville radieuse*, Éditions de l'Architecture d'Aujourd'hui, Collection de l'équipement de la civilisation machiniste, Boulogne-sur-Seine, 1935; týž, *Le Modulor*, Éditions de l'Architecture d'Aujourd'hui, Collection ASCORAL, Boulogne-sur-Seine, 1950.
254. Jan Koutný, Moderní urbanistické koncepce (…), s. 8.

3.2.2 Hlavní rysy poválečné architektury a urbanismu

Léta po druhé světové válce v západní Evropě a Americe jsou charakteristká snahou o obnovení modernistcké architektury. „Zlaté“ meziválečné období velkých výstav, přehlídek a kongresů s průmyslovým charakterem a transoborovým záběrem, v němž se ustanovovaly institucionální vztahy jednotlivých disciplín, bývá označováno jako „strojový věk“. Výrok „dům jako stroj na bydlení“ je přisuzován právě Le Corbusierovi.[255] Výraz „machine age“ se však poprvé objevil v roce 1927 v souvislosti se stejnojmennou výstavou pořádanou časopisem *Little Review* v New Yorku s cílem představit ve Spojených státech koncentrovaně evropské modernistické umělecké tendence. Teprve dodatečně tato událost dala vzniknout tomuto mýtotvornému označení pro celé jedno období.

Transformační meziválečnou éru, stejně jako práci Le Corbusiera, bychom měli, jak podotýká Beatrize Colomina, nazírat spíše v souvislosti se spotřební silou a komunikačními médii.[256] Projevy těchto dynamik sledovala Betriz Colomina v pětiletém Corbusierově působení v roli šéfredaktora časopisu *L'Esprit Nouveau*, na jehož stránkách se odehrával podobný transoborový dialog jako na světových výstavách, přehlídkách a kongresech. Byl to dialog mezi spotřební kulturou a kulturním průmyslem, kterému vévodila nová komunikační média filmu a rádia.[257]

Jednotlivé prvky modernistické architektury, jako byla „transparence“ či „odsouzení dekoru“,[258] měly zásadní vliv i na architekturu těsně poválečnou (především severoamerickou v podobě formalistního navázání na takzvaný mezinárodní styl),[259] ale jednalo se spíše o vnější následování. Evropská města se v poválečných letech nejprve zotavovala, stejně jako jejich ekonomiky. Způsoby revitalizace měst byly různorodé a některé problémy zůstaly nevyřešeny ještě velmi dlouho (dokonce celá desetiletí).[260] Poválečný urbanismus, který měl vyhovět dalšímu

---

255. Někdy se též uvádí „město je stroj na bydlení“, viz Jan Koutný, Moderní urbanistické koncepce (…), s. 7. Le Corbusier tento výrok uvedl v rámci popisu svého nerealizovaného projektu *Maison Citronan* z roku 1922, kde uvedl: „Dům je třeba pojímat jako stroj na bydlení.“ / „Il faut considérer la maison comme une machine à habiter.“ Dostupné online: <http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=5950&sysLanguage=en-en&itemPos=97&itemSort=en-en_sort_string1%20&itemCount=215&sysParentName=&sysParentId=65> (cit. 23. 1. 2012).
256. Beatriz Colomina, L'Esprit Nouveau: architektura a reklama, in Jana Tichá (ed.), *Architektura na prahu informačního věku*, Zlatý řez, Praha, 2001, s. 39–60.
257. Tamtéž, s. 43.
258. Texty jako *Ornament a zločin* Adolfa Loose (1909), Sullivanův výrok „forma následuje funkci“ (Louis Sullivan, *Systém architektonického ornamentu podle filozofie lidských sil*, 1924) nebo Le Corbusierův „dům jako stroj na bydlení“ (1927) jsou i nadále opěrnými ideami soudobých architektonických projektů.
259. Toto označení modernistické architektury projevující se jako formální styl poprvé použili architekti Henry-Russell Hitchcock a Philip Johnson ve své kriticko-historické publikaci, viz Henry-Russell Hitchcock a Philip Johnson, *The International Style*, W. W. Norton & Company, 1997.
260. Viz nezastavěné prázdné parcely po stržených bombardovaných domech, které získaly novou zástavbu mnohdy až v devadesátých letech, např. parcela na pražském Rašínově nábřeží, kde nyní stojí *Tančící dům* (1996) architektů Franka O'Gehryho a Vlada Miluniće.

hutnění a rozšiřování měst, s čímž úzce souvisel nárůst dopravy, směřoval k funkcionalistickým urbánním koncepcím uplatňujícím funkční zónování. V tomto období vznikla řada městských sídlišť a ojediněle i celá nová města.[261] Jak resumuje architekt a profesor z Ústavu teorie urbanismu (FA VUT Brno) Jan Koutný, sídliště byla „koncipována v duchu Athénské charty, často s důrazem na dopravní řešení a bezkoliznost provozu, se zahuštěním (hlavně výškovým) v hlavních provozních trasách".[262]

Modernistické vize městského prostoru spojené s moderními technologiemi se znovu přihlásily o slovo až v šedesátých letech, kdy se začalo hovořit o počítačích v podobných futuristických rozměrech, jako se dříve smýšlelo o filmu, rádiu a televizi, tedy reprezentačních a komunikačních médiích. Technický rozvoj v šedesátých a sedmdesátých letech spočíval v automatizaci, robotizaci, rozvoji výpočetní techniky a v počátcích rozvoje genetiky, o něž se architekti zajímali v souvislosti s možnými řešeními problematických urbanistických otázek. Tento trend dokládají především futuristické technicistní vize. Jednou z nejvýraznějších skupin byl v tomto směru londýnský Archigram.

Archigram původně sdružoval architekty z redakce stejnojmenného specializovaného časopisu. Podobně jako v případě *L'Esprit Nouveau* šlo do jisté míry o hlásný a sebeprezentační kanál mladých architektů, kteří se později stali velmi vlivnými. Architekti Peter Cook, David Greene a Mike Webb se poprvé setkali při spolupráci na prvním vydání *Archigramu* v roce 1961. Nedlouho poté, co se přidali Ron Herron, Warren Chalk a Dennis Crompton, byla v Londýně založena stejnojmenná skupina, jejíž charakter byl však otevřený další spolupráci. V letech 1961 až 1974 měla tato skupina značný vliv na formování dobového architektonického paradigmatu, což se zpětně prokázalo díky prestižním oceněním (např. RIBA Royal Gold Medal 1992 od The Royal Institute of British Architects) a retrospektivním výstavám, které od devadesátých let putovaly po mnoha důležitých architektonických a uměleckých institucích.[263] A to přesto, že většina z těchto vizionářských konceptů (především urbanistických) nebyla nikdy ve své komplexnosti a komplikovanosti realizována.

Plug-in-City architekta Petera Cooka z roku 1964 bylo jakousi „mega-strukturou" bez tradičně chápaných budov. Tato „skládačková" nebo také „zásuvková" města, jak bychom mohli *Plug-in-City* překládat, byla koncipována jako masivní konstrukce s jednotlivými bytovými a dalšími účelovými buňkami, které tvořily přeskládatelné standardizované komponenty. Klíčovou myšlenkou bylo, že lidé dostanou k dispozici pouze základní komponenty s určitým

---

261. V této době se také Le Corbusier podílí na plánování nového indického města Chandigarh (1952), v němž bylo uplatněno zónování.
262. Jan Koutný, Moderní urbanistické koncepce, s. 10.
263. Systematickému dokumentování a zpřístupňování všech možných projektů a působení skupiny Archigram se věnuje zvláštní tým westminsterské univerzity (Research Centre for Experimental Practice). Výstup projektu *AAP* (*The Archigram Archival Project*) má podobu elektronické databáze *archigram.westminster.ac.uk*, která čítá přes deset tisíc položek zahrnujících digitální verze kreseb, koláží, maleb, fotografií, jednotlivá čísla časopisu, články a další textové a multimediální materiály. Dostupné online: <http://archigram.westminster.ac.uk/about.php> (cit. 14. 1. 2012).

omezením variabilnosti, které si přetvoří podle vlastního subjektivního uvážení a potřeb. Na rozdíl od sociálních konceptů městských sídlišť dbal Cook ve svém návrhu o větší míru individuality a především proměnlivosti podle měnících se potřeb.

Pohyb a variabilnost byly důležitými kritérii i v o poznání futurističtějším konceptu Rona Herrona s názvem *The Walking City* z téhož roku. Herron již chtěl určitou „herní pozici" svěřit také samotným počítačovým technologiím, které měly budovám vtisknout charakter „inteligentních budov" nebo dokonce „gigantických robotů", které by se samostatně pohybovaly po městě.[264] Jejich podoba se měla odvíjet od kombinace hmyzích kokonů a strojů. Herron se ve svém konceptu „chodících měst" inspiroval v Corbusierově aforismu domu (města) jako stroje na bydlení. Kokony měly být více méně nezávislé a pouze měly doplňovat zdroje a vzájemně si vyměňovat obyvatele na jakýchsi „čerpacích stanicích", na které se jednoduše napojily.[265] Jejich obyvatele a další uživatele Herron chápal jako „opatrované nomády", čemuž se nejvíc přiblížil pokročilý automobilový průmysl ve spojení s moderními komunikačními technologiemi (např. samoparkující auta-kanceláře) nebo velké výletní lodě.[266] Tento koncept, který vlastně nepočítal s obýváním vnějšího prostředí (krajiny), můžeme do jisté míry interpretovat jako reakci na postapokalyptické vize po nukleární válce.

Postapokalyptická hrozba a inspirace dopravním průmyslem, inovovaným komunikačními a počítačovými technologiemi, je čitelná také ve společném skupinovém projektu „proměnlivých měst" neboli *Instant City*.[267] Takové město je definované jako „mobilní technologická událost", kterou uvádějí do pohybu vzájemně propojitelné „balóny" plující mezi „šedými zaostalými městy".[268] Důsledkem těchto „odpoutaných měst" mělo být vymanění se z všudypřítomné a všeprostupující masové kultury ztělesněné reklamní estetikou. Cílem bylo vytvořit alternativní nezávislé „město", které se eventuálně mohlo přemisťovat. Například *Tuned City* byla koncipováno jako určité infrastrukturní a prostorové nastavení vzájemně propojené s existujícími městy v takových místech, které nemají k předcházejícímu vývoji zvláštní vazbu.[269]

Koncepce Archigramu pro města budoucnosti se vyznačují upřednostněním soběstačných „měst". Jejich projekty nenaznačují vůli aktivně participovat na revitalizaci stávajících měst s chybami zděděnými po předchozích generacích a tento generační rozkol šikovně zastírají mýtem postapokalyptické hrozby. Idea odpoutání se, soběstačnosti a novodobého nomádství se odrazila také v navrhování „mobilních domů" (např. *Living Pod*, *Capsules*, *Cuishicle*),[270] jimiž

---

264. Charakteristiky jednotlivých urbánních konceptů skupiny Archigram jsou převzaty z elektronické databáze *AAP*. Dostupné online: <http://archigram.westminster.ac.uk/about.php> (cit. 14. 1. 2012).
265. Tamtéž.
266. Také Le Corbusier svůj výrok o domu jako stroji na bydlení usouvztažnil s automobilem jako obytným strojem. A k obytnému parníku je mimochodem přirovnávána také první poválečná Le Corbusierova „budova-město" *Unité d'habitation* v Marseille (1946–1952).
267. Viz databáze *AAP*. Dostupné online: <http://archigram.westminster.ac.uk/about.php> (cit. 14. 1. 2012).
268. Tamtéž.
269. Tamtéž.
270. Více o jednotlivých mobilních domech skupiny Archigram viz její webové stránky *archigram.net*. Dostupné online: <http://www.archigram.net> (cit. 21. 1. 2012).

se zabývali nejen členové Archigramu – byly populární i u jiných architektů (např. na konci šedesátých let průmyslově vyráběné *Futuro* finského architekta Matti Suuronena).

Archigram jako avantgardní futuristická skupina načrtl ve svých hypotetických projektech technologickou budoucnost. Projekty Archigramu spojovaly ideje, které skupina představila již v roce 1961 formou pamfletu,[271] v němž se zavazovala k *high tech* odhmotněné a provázané architektuře. Byla fascinovaná „strojovým věkem" modernismu a varovala před úpadkem stylu do sterilní, bezpečně ortodoxní podoby, k čemuž vedl takzvaný „mezinárodní styl".[272] Na počátku sedmdesátých let se strategie skupiny proměnila. V roce 1973 oznámil Theo Crosby obrat v programu Archigramu a to v reakci na „neuvážené" architektonické vize, které právě v Anglii, kde měla skupina jádro, generovaly údajné architektonické a urbanistické prohřešky.[273] Skupina se tedy od sedmdesátých let měla více zaměřit na méně nápadnou „infiltraci" prostředí technologiemi.[274] Nový program stavěl do popředí „nomadismus". „Proměnlivost prostoru v čase", „konzumpce", „životní styl" a „pomíjivost" se staly klíčovými pro veřejnou sféru, kterou členové Archigramu pojímali jako všeobjímající „elektronický povrch".[275] Skupina Archirgram zůstala se svými velkolepými projekty u vizí. Teprve poté, co se její členové obrátili k navrhování konkrétních řešení (ve smyslu budov) namísto univerzálních urbánních konceptů, mohly být jejich další projekty realizovány. Jejich futuristické vize předznamenaly spíše imaginaci kyberprostoru.

V této době, kdy Archigram pomalu mění svůj program, se mění paradigma pojetí města, jeho uspořádání a formování obecně. Athénská charta je kritizována za vytváření odosobněných funkčních zón, které zastírají charakteristické znaky městského života, jako je užívání ulice, role náměstí apod. Nové architektonické a urbanistické snahy měly usilovat o rehumanizaci města, čehož se mělo dosáhnout smíšenými (nikoli oddělenými) funkcemi zón.[276] Jedním z efektů měla být také větší soběstačnost městských čtvrtí s menším podílem přemisťování obyvatel (např. za prací, za vzděláním a obecně za službami mimo lokalitu vlastního bydlení). **Odklon od technicismu a návrat k hledání tradičnějšího pojetí měst bývá v souvislosti s architekturou druhé poloviny dvacátého století spojován s obecným odklonem od modernistické architektury**, široce označovaným jako postmoderní. Nicméně nadále vedle sebe existovaly a existují spíše oba přístupy, ať v oblasti urbanismu, tak v architektuře. Nadále se stavěly a stavějí budovy vyznávající modernistický formalismus (například zmiňovaný supermodernismus) stejně jako historií nebo organickým tvaroslovím inspirované stavby. Snahy o multifunkční, tudíž soběstačnější městské části a s tím spojené zvolnění dopravního provozu v mnohém případě

---

271. *archigram.net*. Dostupné online: <http://www.archigram.net> (cit. 21. 1. 2012).
272. Tamtéž.
273. Theo Crosby, *How to Play the Environment Game*, Penguin Books Ltd, 1973, s. 49.
274. Tamtéž.
275. O nomádismu ve spojení s novými technologiemi hovořil člen Archigramu David Greene, viz David Greene, Prologue, in Dennis Crompton (ed.), *Concerning Archigram...*, London: Archigram Archives, 1999.
276. Jan Koutný, Moderní urbanistické koncepce, s. 10–11.

zastínil zónový systém a tlak způsobený rostoucím dopravním (především automobilovým) průmyslem.[277]

Vedle hmotných dopadů architektonických a urbanistických teorií a vizí je podstatné, že vždy odrážejí nějaký širší *sociální projekt*. *Strojový – informační – komunikační* či *spotřební věk* bychom neměli vnímat jako střídající se koncepty, ale spíše vzájemně propojenou strukturu dynamik, kdy každá z nich poháněla jinou část procesu utváření moderních měst, ať už dostala popularizující, intelektuální, nebo tržně motivovanou dobovou „nálepku". Současná moderní města odrážejí zintenzivněný nárůst informačních technologií. V architektuře se však již mnohem dříve, a snad můžeme dokonce říci vždy, pracovalo s vizuálními informacemi, které byly zprostředkovávány nejrůznějšími způsoby. Dokonce funkcionalistické odmítnutí ornamentu nebo transparence je rovněž informací (odmítnutí estetiky je také estetickým názorem). Proto je možné na městkou architekturu nazírat jako na „ikonografický informační povrch", jak to navrhuje Lev Manovich.[278] Ta se tudíž otevírá multimediálním konvergencím.

Mnohé z komunikace mezi budovou (potažmo městem) a městskými obyvateli se odehrává na úrovni povrchu. Plášť budovy můžeme chápat nejen jako „krycí vrstvu", nýbrž také jako komunikační kanál. Je také jednou z „vrstev", v nichž nejčastěji dochází k filmově-architektonickým konvergencím. V kontextu možných podob fasády vede v moderní architektuře obliba skla a celoskleněných fasád, která v různých obměnách trvá dodnes. Skleněné pavilony určené ke společenskému setkávání během veřejných událostí, třeba světových výstav, byly samy o sobě atrakcí, jež lákala široké publikum.[279] Ve dvacátých letech dvacátého století se sklo rozšířilo z veřejných také na privátní stavby, což někteří teoretikové architektury přisuzují intenzivnímu prolínání hranic mezi veřejným a soukromým. Například Anthony Vidler, historik a teoretik architektury zabývající se psychologickými aspekty architektury, přisuzuje transparenci modernistické architektury zhmotnění dobové společenské morálky.[280] Podle něj transparentní fasády moderní architektury vyhovovaly novému společenskému požadavku, který před osobním bezpečím upřednostňoval touhu po odhalování tajemství, pozorování a voyerismu.[281]

Ve dvacátých letech se Le Corbusier ptá, jak smířit soukromou zónu moderního pohodlí s architektonickým řádem veřejného průčelí.[282] A řešení nachází v „pěti bodech moderní

---

277. Více o moderní architektuře a jejím historiografickém členění viz Panayotis Tournikiotis, The Historiography of Modern Architecture, in Hebert-Jan Henket a Hilde Heynen (eds.), *Back from Utopia*, Rotterdam, 010 Publishers, 2003, s. 290–297.
278. Lev Manovich, The poetics of urban media surfaces, *First Monday.*
279. Např. takzvaný *Křišťálový palác*, který byl postaven v roce 1851 v Hyde Parku architektem Josephem Paxtonem pro účely první mezinárodní výstavy pořádané v Londýně, nebo *Grand* a *Petit Palais* v Paříži rovněž postavené jako pavilony světové výstavy (Paříž, 1900).
280. Anthony Vidler, Transparence, in Jana Tichá (ed.), *Architektura na prahu informačního věku*, s. 15–24.
281. Tamtéž.
282. Le Corbusier a Pierre Jeanneret, *Les cinq points de l'architecture moderne*, 1927. Dostupné online, např. <http://www.fondationsuisse.fr/FR/architecture2D.html> (cit. 23. 1. 2012).

architektury“ – např. ve „volném plánu“, kdy jsou nosné sloupy odděleny od stěn, takže je možné pohybovat příčkami podle potřeb nočního a denního provozu, v „pilotech“, které dodávají budově vzdušnost, a také ve „volném pojetí fasády“ (*façade libre*), která už není chápána jako pevná hranice mezi exteriérem a interiérem s několika otvory (okna a dveře).[283] Jako další bod Le Corbusier navrhuje „horizontální pásové okno“ (*fenêtre bandeau*).[284] Podle Rosalind Krauss přináší horizontální pásové okno do architektury „obrazovou frontalitu“ a podporuje povrchovost: „Vzdálenost či hloubka v obraze již není věc zobrazení prostoru, který odděluje ve skutečném světě jeden předmět od druhého. Vzdálenost je místo toho transformována do zobrazení césury mezi tím, jak se předmět jeví, a předmětem samotným.“[285] V pohledu dovnitř i ven je tak stírána prostorovost, pocit hmatatelnosti ustupuje čistě vizuální zkušenosti. Virtualitu v plášti architektury tak můžeme znovu pozorovat ještě před konvergencemi s digitálními plochami. Zatímco se Albert Speer dotkl virtuální imaginace za pomoci světelného designu, Le Corbusier virtualitu simuluje popřením hmotných vlastností a konvencí konstrukce i materiálů.

Na adresu takto Le Corbusierem koncipovaného domu „zvolal“ v roce 1928 Siegfrid Giedion: „Hranice mezi interiérem a exteriérem mizí!“[286] Reakce na toto setření hranic se projevila v mobiliáři městského prostoru. V poetizujících postřezích jej Walter Benjamin připodobnil domácímu prostředí: lavičky, venkovní kavárny, lucerny a detemporalizované obchodní pasáže a domy nabízející po celý rok stejné klima a úkryt před přírodními živly, byly podle Benjamina „domestifikačními opatřeními“, jež měly městským masám nabídnout dojem čtyř pevných stěn.[287] Transparenci týž autor vysvětloval jako „symptom“ architektury, která přestala klást důraz na svou funkci poskytování bezpečného úkrytu a místo toho zdůraznila „přechodnost“ a „proměnlivost“ městského života.[288] **Zájem o transparenci a modernistický subjekt vede od univerzálních urbanistických koncepcí k reflexi samotné moderní zkušenosti vnímání a užívání prostoru (fyzického a virtuálního). Tak jako skleněná fasáda symbolizovala moderní transparentní subjekt, mediální fasáda, jejíž součástí může být také pohyblivý obraz, symbolizuje virtualizaci prostoru i lidské zkušenosti.**

V reakci na rozpuštění tradičních vymezení mezi veřejným a soukromým, změnu statutu architektury a narůstající podíl nových technologií (dopravních, informačních, komunikačních)

---

283. Le Corbusier a Pierre Jeanneret, *Les cinq points de l‘architecture moderne*.
284. Mezi pět bodů moderní architektury řadil Le Corbusier ještě *„střešní terasy“*. Tamtéž.
285. Rosalind Krauss, Léger, Le Corbusier and Purism, *Artforum*, č. 4, 1972, s. 52–53.
286. Sigfrid Giedion, *Baune in Frankreich*, Berlin 1928, s. 85. Citováno in Anthony Vidler, Transparence, s. 17.
287. Walter Benjamin, *The Arcades Project*, First Harvard University Press paperback edition, 2002, str. 423.
288. Týž, Die Wiederkehr des Flaneurs, in Rolf Tiedemann a Hermann Schweppenhauser (ed.), *Gesammelte Schriften*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1972, s. 168. Citováno in Anthony Vidler, Transparence, s. 17.

lze vypozorovat jak snahu o regulaci tak i vítané přijímání hyperstimulačního prostředí.[289] Vedle urbanistických strategií usilujících o jistou míru řádu jsou v nepřehledné městské krajině hledány a vyvíjeny taktiky, jak se zorientovat a z města profitovat.

Kvalit hyperstimulačního prostředí a nutnosti spíše adaptace než regulace si byli vědomi například manželé Ray a Charles Eamesovi, kteří svou prací předznamenali propojování architektury, filmu jako kulturního interfejsu a počítačových technologií. Sami transdisciplinárně orientovaní tvůrci, kteří dalece překročili svou původní designérskou profesi směrem k architektuře a k filmu, se odvolávali na „komunikační teorie".[290] Jejich ústřední myšlenkou bylo sjednotit architekturu a tok informací, a toho bylo podle nich možné dosáhnout právě konvergencemi s filmovým interfejsem a výpočetními technologiemi generujícími data a umožňujícími interaktivitu.[291] Ve svých prezentacích a realizacích (přednáškových a výstavních) už v padesátých letech často využívali multiscreenové instalace, které až později využívali také videoartisté. Velkoplošné projekce tvořené filmy, fotografiemi, kresbami, plány a dalšími vizuálními materiály a zvukovou „stopou" (reprodukovanou i živou), dokonce doplněné o pachy, atakovaly diváky způsobem, který kladl na publikum jiné nároky, než je koncentrace na „jednokanálový" přísun informací.[292]

Eamesovým šlo o podpoření schopnosti vnímat v souvislostech, tedy vjemy přicházející z různých směrů selektovat a znovu je syntetizovat.[293] Percepční zkušenost, kterou chtěli u publika rozvíjet, nebyla nová. Velmi se podobala divácké praxi obvyklé v době velkých světových výstav a smíšených přehlídek. Samotné procházení instalací a vnímání různých podnětů „jdoucích přes sebe" odpovídá kreativní selekci, tedy formě, která se začala používat v umělecké praxi šedesátých let.[294] V rámci historie filmového interfejsu byla selekce a syntetizace „objevena" televizními diváky v sedmdesátých letech se zavedením dálkového

---

289. Profitování z městského hyperstimulačního prostředí je charakteristické např. pro koncept *flânerie*. Více o *flânerii* např. Walter Benjamin, The Arcades Project; Susan Buck-Morss, The Flaneur, the Sandwichman and the Whore: The Politics of Loitering, *New German Critique*, č. 39, Zvláštní druhé číslo o Walteru Benjaminovi, 1986, s. 99–140.
290. O „komunikačních teoriích" viz Claudie Shannon, *The Mathematical Theory of Communication*, University of Illinois Press, 1949.
291. Beatriz Colomina, Posedlost informacemi, in Jana Tichá (ed.), *Architektura v informačním věku*, s. 47.
292. Např. přednáška Ray a Charlese Eamesových a Alexandra Girarda pro Katedru výtvarných umění na University of Georgia v roce 1952. Eamesovi tuto přednášku označili jako „hrubou skicu pro vzorovou lekci hypotetického kurzu". Viz tamtéž, s. 45.
293. Tamtéž, s. 49.
294. O procházení instalací jako o způsobu selektování, které je obdobou filmové montáže, viz Jennifer Steetskamp, Moving images and visual art: revisiting the space criterion, *Cinema & Cie*, r. 9, č. 12, 2009, s. 65–70.

ovladače.[295] Selektování se následně stalo jednou z nejdůležitějších uživatelských schopností v interakci s počítačovými technologiemi.[296]

Projekty Eamesových je možné chápat v různých kontextech, a to zejména ve filmovém, architektonickém a výpočetním, přičemž každý z nich je součástí určitého komunikačního procesu. Beatriz Colomina popsala jejich multiscreenové instalace na příkladu projekce filmu *Glimpses of the USA* (*Pohledy na USA*).[297] Podle ní vytvořili prostor, který „můžeme pochopit pomocí vyspělé technologie teleskopů, objektivů s proměnlivou ohniskovou vzdáleností, letadel, kamer s nočním viděním atd. a kde není žádný privilegovaný zorný úhel. Není to pouze o tom, že mnohé z jednotlivých obrazů, které tvoří *Pohledy*, byly zachyceny pomocí těchto přístrojů. Důležitější je, že vztah mezi těmito obrazy znovu přibližuje činnost těchto technologií. (…) Prostor ve filmu na několika plátnech, stejně jako prostor počítače, stlačuje fyzický prostor. (…) Takový je prostor médií.“[298] Dodává, že prostor, jak jej utváří média novin, časopisů nebo televize, je sítí, „ve které se informace po vstupu uskupují a přeskupují: prostor, kterým čtenář pluje tak, jak chce on, jen se tak letmo rozhlíží či vstoupí do určitého příběhu. Čtenář, divák, spotřebitel utváří prostor, má aktivní podíl na designu. Je to prostor, kde jsou souvislosti utvářeny ‚střihem‘. (…) Logika Eamesových, spočívající v použití několika pláten najednou, je zkrátka také logikou masových médií. (…) Multiobrazové projekty Eamesových už vyjadřují logiku internetu.“[299] Spolu se Lvem Manovichem bychom mohli dodat, že prostor je v projektech tohoto typu stlačován i překračován zároveň.[300]

Eamesovi již v roce 1950 hovořili o éře komunikací: „V posledních padesáti letech svět postupně objevuje něco, co architekti po celou dobu věděli, a sice že všechno je architektura. Problémy prostředí jsou více a více provázané.“[301] Zaujímali tak v poválečném chápání architektury a městského prostředí ojedinělé stanovisko. Navíc prosazovali znovupropojení disciplín, účelů a cílů, které byly postupně modernistickou avantgardou separovány. Ačkoli nevytvořili žádný „všeobjímající“ urbánní koncept pro moderní město, jejich nezastírané a naopak zdůrazňované propojování strojového, informačního, komunikačního a spotřebního, odráželo pravou tvář poválečného rozvoje měst a městské společnosti. Jejich perspektiva

---

295. O vlivu dálkového ovladače nejen na televizní diváctví viz Wanda Strauven, Re-disciplining the Audience. Godard’s Rube-Carabinier, in Marijke de Valck a Malte Hagener (eds.), *Cinephilia. Movies, Love and Memory,* Amsterdam University Press, 2005, s. 125–133.
296. O selektování jako tvůrčí operaci viz Lev Manovich, *The Language of New Media,* Cambridge: MIT Press, 2001, nebo dostupné online: <http://www.manovich.net/LNM/index.html> (cit. 26. 1. 2011), s. 120–129.
297. Konkrétně se jednalo o projekci filmu Ray a Charlese Eamesových (*Glimpses of the USA*, USA, 1959) na sedm pláten (každé 6 × 9 m velké) spuštěných ve výstavní kupoli navržené architektem Buckminsterem Fullerem pro americkou výstavu v Moskvě (1959).
298. Beatriz Colomina, Posedlost informacemi, s. 43–44, 48.
299. Tamtéž, s. 50–51.
300. Lev Manovich, The poetics of urban media surfaces.
301. *Powers of Ten – Gregotti*, rukou psané poznámky, Eames Archives, Library of Congress. Citováno in Beatriz Colomina, Posedlost informacemi, s. 50.

je aplikovatelná i na dnešní stav, který je spoluutvářen stejnými dynamikami, jen ještě intenzivnějšími v sebeprosazování.

3.3 Kritika „velkých“ teorií, nutnost revitalizace a poučení pro „proměnlivou“ architekturu

Upřednostňování technicistního étosu (byť jen rétoricky například v marketingové rovině), ať už „strojového“ (např. Le Corbusier), nebo „informačního“ (např. Archigram), které zastírá další, neméně podstatné dynamiky moderní společnosti, jako je komunikace a trh, vedlo k falešným a těžko realizovatelným představám a rovněž k malému pochopení detailů a individuálních potřeb městského života. Jakmile byla modernistická architektura odhalena jako systém arbitrárních znaků, začalo být její tvarosloví v praxi využíváno ve prospěch korporační nebo administrativní identity a marketingových strategií.[302] Co mělo být univerzálním přístupem v oblasti architektury a urbanismu, stalo se do jisté míry dalším historickým stylem. Modernistická estetika minimalismu vyjádřená „jazykem základních forem a gest se stává symbolem bez významu, konzumním a eticky prázdným, jakmile je komercializována trhem“.[303] Architektura minimalismu, jak charakterizuje v předchozí citaci modernistickou estetiku Ignasi de Solà-Morales, selhala proto, že obelhávala samu sebe. Žádné estetické propozice totiž „nejsou neutrální a ideologická poselství, která vyjadřují, nemusí být ani v souladu s účelem dosažení cílů, které si zjevně samy nastavují“.[304]

Příkladem vyprázdnění modernistického tvarosloví může být použití skla jako symbolického transparentního materiálu, což mělo vyhovět požadavku stírání hranic mezi veřejným a soukromým a vést k vyjádření univerzálního subjektu. To se ale v podobě skleněných zavěšených fasád mrakodrapů změnilo v opakní hru reflexí – taková fasáda naopak utužuje bariéru mezi obyčejnými kolemjdoucími a těmi, jež budova reprezentuje. Hra transparencí se podle Anthony Vidlera projevuje v modernismu „reflexivitou ploch, v postmoderně povrchovou hrou simultaneity a svádění – architekt nedovoluje proniknout povrchem a udržuje nás ve stavu úzkostí“.[305] Opětovné oddělování veřejné a soukromé sféry, které se odráželo především v poválečné americké architektuře a urbanismu, mělo za cíl i následek podpoření dřívějších

302. K tomuto čtení poválečného směřování modernistické architektury přispěli rovněž autorky a autoři zabývající se genderovými studii, např. Joan Ockman, Zrcadlové obrazy: technologie, spotřeba a zobrazení genderu v americké architektuře po druhé světové válce, in Jana Tichá (ed.), *Architektura na prahu informačního věku*, s. 25–38.
303. Ignasi de Solà-Morales, Zápisy do povrchu, in Jana Tichá (ed.), *Architektura v informačním věku*, s. 59.
304. Tamtéž.
305. Anthony Vidler, Transparence, in Jana Tichá (ed.), *Architektura na prahu informačního věku,* s. 22.

třídních a genderových separací.[306] V Evropě dostala transparence slovo ještě v devadesátých letech dvacátého století. Tehdy bylo využito jejího symbolického významu jako progresivní modernosti. Podle Vidlera posloužila v této době „falešná“ transparence k utváření státní identity, která v symbolické rovině hovořila o univerzálnosti „technologické modernosti“ v protikladu k „městské identit(ě)“, jež byla z kritického úhlu pohledu „uvězněn(a) v ošidném památkářském historicismu“.[307]

Modernistické vize, které s sebou nesly utopický prvek osvobození a emancipace vyrovnávající ztrátu některých prvků městské zkušenosti kvůli rozmachu urbanizace, se rozplynuly nebo přetavily v symbolickou služebnost tržní a státní moci.[308]

Příklad transparence ukazuje, jak se arbitrární systém architektury může podílet na imaginaci moci, přestože ideály byly původně zcela jiné. Právě toto „zpronevěření“ a klamné, čistě vnější navazování na modernistickou architekturu je klíčovým kritickým bodem velkých teorií, který s sebou nese dědictví meziválečné avantgardy. Obdobným případem je používání pokročilé technologie jako sofistikovaného prostředku reprezentace suverenity, podobně jako se dříve nakládalo s luxusními materiály a precizní umělecko-řemeslnou prací.[309] Mezi mramorovým schodištěm, venkovním skleněným výtahem a parametricky navrženou „inteligentní“ budovou, jejíž charakteristice se věnuji v druhé části kapitoly, není v symbolické rovině valný rozdíl. Podle Ignasi de Solà-Moralese, architekta a teoretika architektury s přesahem k filozofii, se architektura šedesátých let, která svým technicistním étosem navázala na modernistické vize, stala „lokajem mýtotvorných sil ve společnosti“.[310] Takzvaná *high-tech* architektura, jejíž strategie tkví v paralele inovací v architektuře a v technologiích, není podle Solà-Moralese nic nového. Symbolickým úkolem takto profilovaných projektů není nic víc ani míň než „modernizace moderního projektu“, tedy jeho oživování, protože optimistické, racionální a vědecké paradigma se v kontextu západní kultury nadále uchovává jako progresivní.[311]

Na adresu modernistických urbanistických koncepcí, částečně realizovaných v poválečných letech, se z odstupu několika desetiletí rovněž snesla kritika. Sídlištní komplexy se v mnoha případech ukázaly jako rychle zastarávající, nesoběstačné a sociálně frustrující. Richard

---

306. O poválečné americké architektuře a jejím vlivu na genderové rozdělení společnosti viz Joan Ockman, Zrcadlové obrazy (…). Tamtéž, s. 25–38.
307. Anthony Vidler, Transparence, s. 20.
308. Podobně shrnující pohled na transformaci modernistického projektu předkládá například architektka a teoretička architektury Hilde Heynenv, viz Hilde Heynen, Architecture Facing Modernity, in táž, *Architecture and Modernity. A Critique*, Cambridge, MIT Press 1999, s. 8–25.
309. O technologii jako symbolické formě v architektuře pojednává architekt Alan Colquhoun v eseji Symbolic and Literal Aspects of Technology, poprvé vydané již roku 1962, viz Alan Colquhoun, Symbolic and Literal Aspects of Technology, in týž, *Essay in Architectural Criticisme: Modern Architecture and Historical Change*, The MIT Press, Cambridge, Mass., 1981, s. 26–30.
310. Ignasi de Solà-Morales, *Diference. Topografie současné architektury*, Zlatý řez, 1999, s. 17.
311. Tamtéž.

Sennett, který pracuje v intencích etnografie, historie a sociologie, jejich působení shrnul kritickými slovy: „Spíš baráky pro uskladnění chudiny, než lidská obydlí.“[312] Nechci tu hanit všechna sídliště, která vznikla, ani kulturu bydlení a životní styl, který je s nimi spjat. Každé by si zasloužilo zvláštní hodnocení. Subjektivně laděný závěr, že příliš velká a přesto unifikovaná struktura s nadměrnou regulací prostoru neslouží ke svobodnému, emancipovanému a individualizovanému rozvoji městské společnosti, si na tomto místě dovolím.

Vlivným příkladem nadměrné regulace je Corbusierův *Plan Voisin*. Nerealizovaný návrh pro přebudování pařížské čtvrti Marais se stal prototypem sídlišť, která vyrostla v průběhu dvacátého století. Charakteristickým rysem sídlištních bloků je smrštění funkce „otevřené“ ulice do uzavřených areálů (nákupního a kulturního střediska, nemocnice, školy). Takto striktně definovaná místa však postrádají schopnost vyhovět změnám, které jsou nepředvídatelné a nevyhnutelné zároveň, natož individuálnímu názoru. Výsledkem nadměrné determinace je tedy skutečnost, že moderní čtvrti zastarávají mnohem rychleji než čtvrti, které jsme „zdědili“. Nadměrná specifikace stavby (přesný účel a tomu podřízená celá budova) ji po změně její funkce odsuzuje k degradaci nebo dokonce zániku. Postoupí-li proces determinace příliš daleko, je to podle Richarda Sennetta na úkor „adaptability“ a „životaschopnosti“ prostředí.[313]

Přílišná determinovanost uzavírá prostor a život v něm do sebe. Taková urbanistická strategie slouží nejlépe tomu systému, který usiluje o kontrolu, takže, jak podotýká Richard Sennett, je snadno zneužitelná ve prospěch mocenských režimů.[314] Upozorňuje, že podmínkou dobrého pochopení současných měst je pochopení rozdílu mezi hranicemi a „rozhraním“. Zatímco v modernistické meziválečné architektuře převládalo přesvědčení o zmizení hranic, na příkladu vývoje použití prosklené fasády směrem od transparence k opacitě a reflexivitě jsme mohli vidět, jak zdánlivě otevřený prostor opět buduje vymezující hranice. Ačkoli skutečně ve velké míře dochází k prolínání veřejné a soukromé sféry, a to rovněž s velkým přičiněním digitálních a komunikačních technologií, nadále v městském prostoru hrají důležitou roli především „tranzitní“ místa, tedy ona „rozhraní“, o nichž hovoří Richard Sennett. S filmově-architektonickými konvergencemi sdílí rozhraní „sympatie“ k proměnlivému prostoru.

Rozhraní není pevnou stěnou, charakterizuje jej prostupnost i odolnost zároveň. V Sennettově pojetí je rozhraní otevřenou situací, v rámci níž se odehrává bezpočet událostí.[315] Dobrým příkladem místa, jehož funkce a podoba se proměňuje na základě řady faktorů (a to i neočekávaných), jsou hradby středověkých měst, které sloužily k ochraně, ale také k regulaci obchodu, k výběru daní atd. Na rozdíl od množství aktivit, které se v jejich blízkosti odehrávaly, vzbuzují v nás dnes hradby klamný vizuální dojem pevnosti, stálosti a trvání.[316] Oproti

---

312. Richard Sennett, The Public Realm, *Zlatý řez*, r. 32, č. zima 2009 / jaro 2010, s. 6.
313. Tamtéž, s. 7.
314. Tamtéž.
315. Richard Sennett, The Public Realm, s. 7.
316. Tamtéž.

městským hradbám, kdysi rušným a dnes poněkud těžkopádným artefaktům minulosti, jsou reflexní zavěšené fasády odrážející jen vnější „proměnné“ naopak návratem k odtržení veřejného od privátního prostoru. Některá místa nebo jednotlivé architektonické prvky, jež vypadají jako ztělesnění komunikace, jsou tedy ve skutečnosti bariérou. A platí to i pro „dopravní komunikační uzly“.[317]

Vnímání časoprostoru jako situace či události se rovněž věnuji ve čtvrté kapitole, kde uvidíme, jak tento koncept nejméně od padesátých let dvacátého století (např. situacionismus a akční malířství) ovlivňuje proměnu umělecké praxe, ale kořeny má již v dadaistických kabaretech. S přijetím pohyblivého obrazu a performance jako vyjadřovacích způsobů, které se odehrálo v šedesátých letech minulého století, se v uměleckém provozu mění postoj k proměnlivosti uměleckého díla. Tato změna zasahuje mimo jiné i do sféry kontroly nad místem umělecké produkce (např. intervence do veřejného městského prostoru), což znesnadňuje rovněž obchodovatelnost volného umění. Umělecký provoz je v té době podrobován systémové kritice a veřejný prostor (a s ním ti, kteří jej obývají/užívají) je obohacován o impulz k uvědomělé reflexi.

3.3.1 Dozvuky komplexu „pokrokové“ společnosti. *Terrain vague*, *stavitelská bulimie* a *brandismus*

Charakteristika hranice, která neumožňuje volný komunikační tok, odpovídá rovněž termínu ***terrain vague***, který používá Ignasi de Solà-Morales jako jeden z argumentů své kritiky negativních dopadů soudobé architektury, jež využívá modernistickou topografii pod záminkou oživení modernistického étosu pokrokové společnosti.[318] Morales se odvolává na koncept *ne-místa* Marca Augého, který jsem zmiňovala již v úvodu kapitoly. *Ne-místo* je podle Augého prostorem, kde nejsou symbolizovány ani identita, ani vztah, ani dějiny. Je urbánním prázdnem a zároveň zónou tření. Podobně jako Morales se svým *terrain vague*, také Augé označením *ne-místo* kriticky reflektoval architekturu supermodernity. Prostory jako různé tranzity či unifikované korporátní budovy pak postrádají statut pevného místa, které symbolizuje stabilní vztahování se k minulosti.[319] Rovněž Lev Manovich, jenž se rovněž zajímá o vztahy mezi fyzickým a virtuálním prostorem, tuto situaci utváření prostoru chápe jako nahrazování tradičních míst institucionalizovanými *ne-místy*, která odrážejí povahu supermodnistické architektury – zaměnitelné, přechodné a pomíjivé. Uvádí příklady *ne-míst*, které vyjadřují normu

---

317. Jako nástroj fragmentace prostoru spíš než jeho propojování chápe dopravu rovněž Richard Sennett:„Obecně vzato, doprava sloužila ve dvacátém století spíše jako nástroj vytváření hranic, než rozhraní.“ Tamtéž.
318. Ignasi de Solà-Morales, *Diference. Topografie současné architektury*, s. 17.
319. Marc Augé, *Non-places*.

pro způsob naší neukotvené existence: hotelové řetězce, squaty, prázdninové kluby, uprchlické tábory, supermarkety, letiště, dálnice a další subtilnější prostory.[320]

Z hlediska rozlišování mezi veřejnou a privátní sférou zastávají *ne-místa* typickou nevyhraněnou pozici hybridních prostor. Uvažování o veřejném prostoru se komplikuje soudobými městskými trendy, jimiž jsou mimo jiné privatizace a fragmentarizace. Ty zapříčiňují rozdělení veřejného prostoru na dva typy, kdy první spadá do majetků státní a městské správy (většina ulic, náměstí a parků). Druhý tvoří prostory patřící soukromým vlastníkům, kteří veřejnosti umožňují do nich vstoupit a užívat je (kavárny, kina, nákupní centra, zábavní parky).[321] Marc Augé tvrdí, že povaha daného *místa/ne-místa* se odvíjí od individuálních smluv jedince s prostředím a také mezi tím, kdo nebo co je v tomto prostředí symbolizován/o.[322] Shrnuje, že „tak jako antropologická místa vytvářejí organickou společnost, ne-místa vytvářejí smlouvy poznamenané osamocením".[323] Ačkoli v tomto argumentu převažuje kritický apel, spolu s námitkou Sasskie Sassen upozorňující, že takto definovaná konkrétní místa mají dvojí povahu díky několikerému měřítku, jež můžeme vůči takovému místu zaujmout (obecné-globální nebo naopak konkrétní-lokální), lze také v samotných *ne-místech* spatřovat byť nejistý potenciál stát se opět místem. Stejnou šanci takto transformovanému prostředí přiznává také Lev Manovich. Podle něj totiž (někteří) architekti již akceptovali, že jsou jejich stavby následně modifikovány uživateli, a tudíž se touto možností cíleně zabývají, nebo ji dokonce podporují.[324] V tomto bodě můžeme předznamenat, že právě v rámci praxe filmově-architektonických konvergencí nacházejí podobně koncipované projekty místo. Architekti či umělci sami sebe staví do role iniciátorů interakce mezi daným prostředím a lidmi.

Dalšími kritizovanými oblastmi poválečného vývoje architektury, úzce souvisejícími se soudobými terrain vague, jsou takzvané ***stavitelská bulimie*** a *brandismus*, které odrážejí spotřební povahu této doby. Stavitelskou bulimií jsou označovány architektonické a urbánní projekty bující rychle a bez dlouhodobé rozvahy a ohleduplnosti ke krajině a možné proměnlivosti lokálních potřeb. Atraktivní a výnosné jsou z krátkodobého hlediska. Tímto duchem byla poznamenána města dvacáté století, jejichž nejvýraznějšími rysy byly *nárůst suburbií*, *rozvoj automobilismu* a *komunikačních technologií*. Trend, v němž byl každodenní život odsunut z center měst na předměstí, byl nastartován po druhé světové válce nejprve v severní Americe. Satelitní bydlení vyžadovalo rovněž výstavbu příměstských nákupních center. V Evropě se tyto komplexy začaly otevírat až v šedesátých letech. K obchodům, restauracím a kosmetickým salónům přibyla kina, fitness centra, bazény a další atrakce. Až na výjimky se však jedná o architekturu spotřebního charakteru bez větší stavitelské a urbanistické invence

---

320. Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 239.
321. Adam Gebrian, Veřejný, nebo zbytkový prostor?, *Era 21,* r. 9, 2009, č. 2, s. 12–19.
322. Marc Augé, *Non-places*, s. 94.
323. Tamtéž.
324. Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 239–240.

a prozřetelnosti. Boom ve výstavbě těchto megacenter zažily Spojené státy americké v době svého největšího ekonomického růstu v osmdesátých letech. Během posledních dvou dekád však v severní Americe a Evropě sílil zájem o revitalizaci měst a s tím souvisí také vzrůstající kritika „bulimických" architektonických a urbanistických excesů. Země bývalého východního bloku, včetně České republiky, procházejí tímto překotným stavitelským vývojem od devadesátých let, a tak jsou snahy o revitalizaci prozatím méně hlasité nebo se týkají specifických oblastí, jako jsou revitalizace nepoužívaných průmyslových objektů. Ty se často stávají novodobými kulturními stánky, v nichž je podporován mezioborový dialog včetně prolínání s filmem.

V momentě, kdy byl jazyk modernistické architektury rozpoznán jako symbolický systém, začíná se v mnoha případech, jak upozorňuje již citovaná americká teoretička architektury Joan Ockman, používat pro účely „korporační identity" a „marketingové strategie".[325] Propojením modernistické symboliky a komerčních zájmů v kapitalistickém prostředí docházelo ve dvacátém století k posilování takzvané brandingové architektury. Označení ***brandismus*** vychází z marketingového slovníku, v něm odpovídá strategii vytváření identity obchodních subjektů. Těmi mohou být velké i malé firmy a stejnou strategii mohou uplatnit dokonce jednotlivé městské části, popřípadě i celá města usilující o prohlubování své image za účelem znásobení atraktivity s vidinou zisku. Podle architekty Anny Klingmann zabývající se brandismem v architektuře „vnímání architektury coby předmětu spotřeby převážně souvisí s realitou globálního kapitalismu, v němž se obchodní společnosti, města či dokonce národy pokoušejí dostat do výhodné pozice na světovém trhu ve snaze přivábit kapitál."[326] Branding je vytváření obchodní značky v tom nejširším významu. Z této perspektivy už budovy nejsou posuzovány podle toho, jak plní své architektonické funkce, dokonce ani jako symboly určitého místa, ale podle své schopnosti podnítit transformaci (např. ekonomický růst a obrodu města). Každá budova zamýšlená jako součást brandingové strategie v sobě snoubí užitnou, směnnou a transformační hodnotu. Slovy Anny Klingmann: „Architektura se v ekonomice založené na hromadném přizpůsobení potřebám zákazníka posunula od důrazu na to ‚čím je' (objekt) a ‚co umí' (funkce a program), k tomu, ‚jaké pocity v člověku vyvolá' a ‚jak člověka utváří' (dojem a identita). To znamená, že pozornost je odvedena od objektu a zaměřuje se na účinky objektu na subjekt. Zatímco se posouváme od konfekčního hospodářství směrem k postfordistické společnosti masové výroby na míru, pozornost architektury se posunula od modelu charakterizovaného vztahem mezi formou, funkcí a programem k modelu vjemu a identifikace."[327]

Společnosti a jejich obchodní domy typu Apple Store začaly přistupovat k vlastním budovám nikoli pouze jako k místu určenému k prodeji svých produktů, nýbrž jako ke komunikačnímu kanálu se svými klienty, v jehož rámci se zákazníci mohou identifikovat

---

325. Joan Ockman, Zrcadlové obrazy: technologie, spotřeba…, s. 35.
326. Anna Klingmann, Brandismus, *Era 21*, r. 10, 2010, č. 10, s. 40.
327. Tamtéž, s. 41.

s určitým životním stylem. Nejen v souvislosti se značkou, která se stala průkopnickou na poli osobních výpočetních technologií, je podstatné zmínit, že během posledních dvou dekád minulého století se staly znamením progresu právě nové technologie a obecněji sofistikované prostředky vymykající se hmotné formě, tedy kybernetické procesy, softwarové systémy, miniaturizovaná elektronika, umělá inteligence, telekomunikace a podobně. V oblasti integrování pohyblivého obrazu (především pomocí LCD displejů) do reprezentativních budov některých značek (např. Prada, Mandarina Duck, Hermes) od výrazných soudobých architektů a jejich kanceláří (jako jsou Droog/NL, Marc Newson, Herzog & de Meuron, Renzo Piano či Rem Koolhaas) to platí od poloviny devadesátých let čím dál tím častěji.

Zážitky a zkušenost, které umožňuje brandingová architektura, jsou tvořeny souhrnem intelektuálních, smyslových a emocionálních podnětů. Tuto praxi nazývá Klingmann metaforicky „celostní choreografií", jež se skládá z hardwaru (architektonický prostor), softwaru (jedinečné naprogramování tohoto prostoru v čase) a humanwaru (lidský faktor, který se soustředí na služby a osobní interakce).[328] Počítačovou analogií Klingmann trefně zdůrazňuje podíl výpočetních a komunikačních technologií na současné architektuře.[329] Neméně podstatný je akcent na interakci mezi budovou a jejími uživateli. Nicméně individualizace architektury a jejího vnímání je v pojetí brandingových budov spíše zdánlivá. Tato architektura málo reflektuje lokální odlišnosti a namísto toho čerpá z tržně orientované kultury franšízingu.[330] Využití potenciálu „celostní choreografie" je tak opět spíše v rukou subjektů, které nemají globální, nýbrž lokální zájmy, a tudíž vnímavěji reflektují bezprostřední okolí.

Filmově-architektonické konvergence nacházejí uplatnění v těchto třech projevech architektury ve formě jakéhosi „tmelu", jež odvádí pozornost od neatraktivních *ne-míst*. Mohou vyprázdněné i přebujelé architektuře a urbanistickým celkům propůjčit nový statut. V rámci brandigové architektury mohou být využity jako jedna z atrakcí. Ve všech případech mohou přispívat k emancipaci bezprostředního okolí, stejně jako jej přehlušovat.

Film jako kulturní interfejs dvacátého století se brzy stal součástí vytváření tohoto prostředí a mohutně tak přispívá k dematerializaci a virtualizaci architektury.[331]

---

328. Anna Klingmann, Brandismus, s. 41.
329. Více o technologii jako symbolické formě v architektuře také esej Alana Colquhouna z roku 1962 Symbolic and Literal Aspects of Technology, viz Alan Colquhoun, *Essay in Architectural Criticisme: Modern Architecture and Historical Change,* The MIT Press, Cambridge, Mass., 1981, s. 26–30.
330. Anna Klingmann, Brandismus.
331. V souvislosti s brandigovým prostředím, tzv. brandscaping, hovoří o využití filmového interfejsu Lev Manovich, *The poetics of urban media surfaces*.

3.3.2 Ohrožení tradičního statutu a funkcí architektury. *11. září* jako nový mýtus

Politika strachu, která podnítila podporu nového militarismu, získala oporu v událostech *11. září* a promítla se rovněž do architektury, která tak „oprášila“ svou tradiční ochrannou funkci. Musely se však začít hledat jiné cesty, jak tento požadavek naplnit nebo alespoň symbolizovat.[332] Rezonance útoku z *11. září* ve společnosti a médiích ukázala, že symbolismus architektury je stále mocný.

Projekt architektů Minoru Yamasakiho a Antonia Brittiochiho měl představovat globální tržiště (v podobě dvou obřích mrakodrapů jako pevných „těl“ na prominentním místě dematerializovaného neviditelného trhu). Po pádu *Světového obchodního centra* se mnoho architektonických kanceláří chopilo překonávání traumatu z ohrožení ve výškové městské zástavbě jako výzvy a začalo ještě intenzivněji pracovat na vyvíjení nových materiálů, konstrukcí i způsobu navrhování, které pomocí speciálních softwarů umožňuje analyzování velkého množství dat koexistujících s budovou v síti interních i externích vztahů. Konstatování Marka Wigleye, jednoho ze zakladatelů mezinárodního architektonického časopisu *Volume Magazine*, že „architekti jsou dobří v oboru zvládání hrozeb“, je lakonické i výstižné.[333] Zároveň složitý vztah architektury a traumatu prozrazuje, že architektura naplňuje svou roli „ochránce“ spíše symbolicky. Její vývoj a uplatnění jsou motivovány spíše ekonomikou, která může být podporována militarismem. Trauma z ohrožení, jež je identifikováno s teroristickou hrozbou, můžeme chápat obecně jako úzkost z ohrožení lidské tělesnosti jako takové. A v této obecné podobě je hledání způsobů, jak učinit architekturu opět „bezpečnou“ a „solidní“, platné i pro evropský region, kde trauma z *11. září* rezonuje méně než ve Spojených státech. Podle Marka Wigleye má potenciál překonat jmenované úzkosti taková architektura, která počítá s „křehkostí a zvláštností našich těl a identit, architektura zranitelná, citlivosti a perverze“.“[334] Jinými slovy mu jde o architekturu, která nebude vytvářet především symbolická místa, ale bude schopna nabízet individuální, tudíž proměnlivý a přizpůsobivý prostor.

Dojem prosperity, který byl ještě v devadesátých letech vyvoláván výškovými budovami modernistického typu a okázalými materiály v interiéru, se v současném stavitelství objevuje spíše v přidaných vlastnostech budovy (např. *v použití inteligentních materiálů*, v *parametrickém navrhováním* a *v začlenění komunikačních interfejsů*), které činí budovu schopnou mimo jiné

---

332. V roce 2004 byla v Melbourne uspořádána konference věnovaná tématu pozice umění ve světě, který byl cíleně rozdělen strachem z terorismu. Konference The Empires conference proběhla od 2. do 4. dubna 2004 v Australian Center for the Moving Image. O rok později byl vydán konferenční sborník shrnující některé poznatky prezentované v rámci konference, viz Scott McQuire a Nikos Papastergiadis (eds.), *Empires, ruins + networks: the transcultural agenda in art Carlton*, Melbourne University Press, 2005.
333. Mark Wigley, Navržená nejistota, in Jana Tichá (ed.), *Architektura v informačním věku*, s. 28. Časopis *Volume Magazine* založila v roce 2005 tři architektonická pracoviště: amsterodamský Archis, OMA se sídlem v Rotterdamu a C-Lab na Columbia University v New Yorku, kde působí rovněž Mark Wigley, původem Novozélanďan.
334. Mark Wiegley, Navržená nejistota, s. 28.

reagovat v čase. Požadavek transformovatelné architektury je jednou z reakcí na nepříliš úspěšné unifikované modernistické plánování. Pád newyorského *Světového obchodního centra*, které bylo vrcholem obecného stavebního typu poválečné kancelářské výškové budovy, se stal symbolickou událostí, jež otřásla modernistickým funkcionalismem i rolí architektury v symbolickém systému prezentujícím pevnost a stálost jako známku bezpečí. **Proměnlivost a schopnost reagovat v čase se postupně stala aktuální ctižádostí architektů, a právě zapojení nových médií včetně těch, která pracují s pohyblivým obrazem, je jedním z projevů, jak architekturu učinit schopnou transformace, nebo alespoň vyvolat takové zdání.**

3.4 Požadavky na současnou architekturu a architektura budoucnosti

Rozvoj měst, jak jsme ho mohli sledovat ke konci dvacátého století, je provázán se snahou o eliminaci negativních dopadů předchozích urbánních trendů, z nichž se architekti pokoušejí s pomocí detailní kritiky poučit. Soudobým urbanistickým a architektonickým programům, které už nevytvářejí megalomanská univerzální řešení, ale naopak razí *lokální porozumění*, dominuje *snaha o revitalizaci stávajícího městského prostředí*, do něhož mají být *aktivněji zapojeni samotní obyvatelé*. Vzniká méně celkových vizionářských plánů a více drobných intervencí, které jsou iniciovány dílem architekty a dílem dalšími účastníky každodenního městského života (umělci, aktivisty, občany atd.). Pro tento trend je typické sociologické hledisko zdůrazňující znalost daného prostředí a konkrétní (lokální) zkušenost, které do jisté míry převažuje nad technicistním étosem. V souvislosti s konkrétní časoprostorovou artikulací místa jsou architekti nuceni akceptovat proměnlivost a nezavršenost jako kvalitu, nikoli nevýhodu svých projektů.

Mnozí architekti navazují na poznatky amerického urbanisty Williama H. Whytea, který v rámci práce pro New York City Planning Commission rozvíjel od roku 1969 metodu „přímého pozorování života v městských ulicích a na náměstích“.[335] Své poznatky shrnul v knize *City: Rediscovering the Center*.[336] Důležitou pomůckou jeho pozorování bylo kamerové snímání a následná analýza těchto „filmů“, které opatřoval komentářem: jakým způsobem například stín vrhaný budovami ovlivňuje, kam a kdy si lidé sedají, nebo v čem se liší „prázdná“ a „aktivní“ veřejná prostranství, která lidé buď jen rychle přejdou, nebo je naopak využívají ke konverzaci, odpočinku, slunění, svačení nebo „pouhému“ pozorování ostatních.[337] Z Whyteova filmu z roku 1988 *The Social Life of Small Urban Spaces – The Street Corner* je zřejmé, jak efektně může

---

335. Na poznatcích Williama H. Whytea staví svou metodu například nezisková organizace PPS (Project Public Space) se sídlem v New Yorku, která se od svého založení roku 1975 věnuje přetváření míst ve vitální prostředí na základě výzkumu veřejného městského prostoru. Vydává publikace, pořádá konference, školení a mnoho dalšího. Více o PPS viz *pps.org*. Dostupné online: <http://www.pps.org/> (cit. 7. 5. 2012).
336. William H. Whyte, *City – Rediscovering the Center William*, Doubleday, New York, 1988.
337. *The Social Life of Small Urban Spaces – The Street Corner*, r. William H. Whyte, USA, 1979. Dostupné online: <http://vimeo.com/6821934> (cit. 27. 1. 2012). Whyteův padesáti osmi minutový film vydala v roce 1988 společnost The Municipal Art Society of New York na VHS.

diferencovaný městský veřejný prostor podporovat sociální interakci a individuální zkušenost zažívání takového prostoru, nebo dokonce chování na samé hraně „legitimity“ (pouliční prodejci s pojízdnými stánky, ježdění po zábradlí, poslouchání cizích rozhovorů apod.), zatímco například ona modernistická prostranství pod betonovými piloty „odtažitých“ korporačních budov zůstávají prázdná. Analogickým případem k Whytem zkoumanému newyorskému náměstí před *Seagram Building* od architektů Ludwiga Miese van der Roheho a Philipa Johnsona z roku 1958 je v případové studii o Praze piazzetta budovy *Nové scény*, která se v mnou sledovaném období stala již poněkolikáté cílem pokusů o oživení a navázání kontaktu s kolemjdoucími.

K nejznámějším evropským realizacím inspirovaných přístupem Williama H. Whytea patří revitalizace městských center jako nikdy „hotových“ míst od dánského architekta a urbanisty Jana Gehla a jeho ateliéru Gehl Architects – Urban Quality Consultants.[338] Jeho metoda spočívá rovněž ve studiu konkrétního místa, pro které může díky detailním znalostem získaným empirickým výzkumem navrhnout citlivé nejen architektonické a urbanistické, ale i organizační řešení. Příkladnou revitalizací postupně prováděnou Gehlovým ateliérem je současná Kodaň, kde se podařilo oživit multifunkčnost ulice a dalších veřejných prostranství, odvést dopravu mimo centrum a zmírnit její rušivé důsledky návratem k pěšímu a cyklo provozu. Svá pojetí veřejného městského prostoru pojednal Gehl v mnoha publikacích, které ovlivňují mladší generaci architektů a urbanistů.[339] Jako iniciační fázi, která předcházela jeho urbanistickým realizacím, jež spadají většinou již do nového milénia, sám Gehl uvádí své architektonické začátky, kdy pracoval jako řadový architekt na kodaňském předměstí. Tehdy se seznámil se svou budoucí ženou, profesí psycholožkou, s níž začali vést debaty na téma veřejného městského prostoru.[340] Prvním výstupem těchto rozhovorů, kterých se zúčastnili i další odborníci a odbornice, byla Gehlova publikace Život mezi budovami a kniha Ingrid Gehl o psychologických aspektech bydlení.[341] Pro Gehla se stali ústředními činiteli městského prostoru lidé ve své diverzifikovanosti s odlišnými zvyklostmi a potřebami.

Městský design, struktura veřejného prostoru nebo souhrnně řečeno urbanismus zásadně ovlivňuje naše životy. Mezi současné urbanistické trendy patří rovněž *apelování na širší veřejnost*. Klíčovým aspektem dnešních urbanistických projektů je *oživování*, *emancipace* a *angažování občanské společnosti*. Součástí snahy o uvolnění městského prostoru z rukou

---

338. O jednotlivých projektech viz vlastní webové stránky studia *gehlarchitects.com*. Dostupné online: <http://www.gehlarchitects.com/#/159110/> (cit. 27. 1. 2012).
339. Jan Gehl, Život mezi budovami, Nadace Partnerství, 2000; Jan Gehl a Lars Gemzoe, *Nové městské prostory*, Era, 2003; Jan Gehl a kol., *New City Life*, The Danish Architectural Press, 2006.
340. Viz rozhovor s Janem Gehlem, Paul Makovsky, Pedestrian Cities. An interview with Danish architect Jan Gehl on how public spaces work, *Metropolis Magazine*, r. 21, srpen–září, 2002. Dostupné online: <http://www.metropolismag.com/html/content_0802/ped/index_b.html> (cit. 27. 1. 2012).
341. Kniha Život mezi budovami Jana Gehla vyšla poprvé jako *Life Between Buildings*, The Danish Architectural Press, 1971; Ingrid Gehl, *Bo-miljø. Living Environment-Psychological Aspects of Housing*, Danish Building Research Institute, report 71. Copenhagen: Teknisk Forlag, 1971.

architektů, urbanistů, zástupců městské správy nebo soukromých investorů je chápání místa v určitém časovém horizontu – jinými slovy jako *událost*. Jak jsem již zmínila v prologu, *událost* (jež se u-děje) označuje probíhající proces na určitém místě v určitém čase a jako kriticko-analytický termín se objevuje rovněž v současných architektonických přístupech. *Událost* je adekvátním popisem procesu, který není nikdy „hotov". Lze ji charakterizovat pomocí časoprostorových vztahů, které jsou dočasné a lokální, což mimo jiné vede i k rychlejšímu „poločasu rozpadu" v historickém kontextu a nutí architekty k zaujmutí skromnější pozice. Pojem *událost* se jako kriticko-analytický termín poprvé objevil v kunsthistorickém slovníku a jeho proměnám se věnuji v následující kapitole. Na tomto místě zmíním význam *události* u avantgardních hnutí a jejich praxe, které bývají tímto termínem retrospektivně označovány. V avantgardě obecně byla *událost* jedním z prostředků vymaňování se z omezujících pravidel, která byla nastavena konvenčním uměním a kulturou. Jako druh umělecko-estetické aktivity skýtala navíc *sociálně-transformační potenciál*. *Událost* jako kombinace estetických a performativních praxí a procesů měla provokovat, šokovat a odvádět od „doktrinálního somnambulismu" nejen v avantgardních hnutích.[342] Napříč historií svého využití plnil pojem *událost* roli kriticko-analytickou, a to vůči všem složkám umělecké praxe (tedy vůči procesu tvorby i způsobu prezentace, které se mohou dít také souběžně, vůči dílu, tvůrcům i recipientům).

Rozměr *události* je z této perspektivy inspirativní i pro současnou architekturu a urbanismus. Například obdobně Richard Sennett, kladoucí ve své praktické spolupráci s architekty a urbanisty důraz na zkušenost a aktuální časoprostorové nastavení místa, zjistil, že „je možné vytvářet taková místa a prostory, které umožňují postupný vývoj a uvolňování rituálů chování, takže lidé zažívají formu i změnu zároveň".[343] Také u Ignasi de Solà-Moralese hraje *událost* klíčovou roli v novém, „skromnějším" a přitom efektním pojetí architektury. Architektura a urbanismus, které se nezabývají *prostorem*, jenž je podle Solà-Moralese abstraktní (tudíž takové uvažování vede k vytváření univerzalistických urbánních konceptů), nýbrž *místem*, které je dílem fyzické a dílem mentální a vždy (časoprostorově) konkrétní, přispívají k oživení městského prostoru a života.[344] Navrhování *události* jako do jisté míry fenomenologického hledání genia loci je podle Solà-Moralese plnohodnotnou náhradou tradičního architektonického směřování ke klasické kráse a stálosti.[345]

Zatímco tématem modernistické avantgardy bylo plánování, bytová výstavba, masová produkce a industrializace, současná architektonická avantgarda si klade „menší", konkrétnější cíle, které souvisejí s vytvářením časo*prostorově ukotvené události*. Tento vědomý „ústup" ke

---

342. Roberto Kutcher, *Event. Keywords Glossary*, The University of Chicago: Theories of Media, 2003. Dostupné online: <http://humanities.uchicago.edu/faculty/mitchell/glossary2004/event.htm> (cit. 7. 2. 2012).
343. Richard Sennett, The Public Realm, s. 6.
344. Viz Ignasi de Solà-Morales, *Diference. Topografie současné architektury.*
345. Tamtéž.

skromnější pozici vychází ze zmiňované oslabené identity.[346] Obdobný trend je například ve výtvarném umění pozorovatelný již v šedesátých letech, kdy umění jako takové přestává reprezentovat a začíná se zabývat problémem reprezentace. V teoriích o architektonické moderně a supermoderně byla rovněž ústředním tématem reprezentace časoprostorového kontinua. Architektura byla považována za „reprezentaci světového názoru a za výraz časoprostorové struktury fyzické a empirické skutečnosti."[347] Narozdíl od uměleckého provozu prochází architektonická teorie a praxe obdobnou transformací identity teprve od devadesátých let. To má podle některých teoretiků souviset s proměnou prostoru (a vztahování se člověka vůči němu), zapříčiněnou zejména rozšiřováním digitálních technologií, které vede k narůstajícímu vlivu informačních a komunikačních médií. Frustrace z architektonické reprezentace se projevuje v aktuální časoprostorové zkušenosti, kterou utváří fragmentarizace prostoru, rozmělnění hranic mezi veřejným a privátním, hmotným a virtuálním. Předchozí vitruviovské pilíře (*firmitas*, *utilitas* a *venostas*) jsou upozaďovány novými nároky proměnlivosti, jež zasahuje formální i obsahovou rovinu budovy či urbánní situace jako takové.

Příkladnou koncepcí, v níž se počítá s nezavršeností, proměnlivostí a vůči ostatním činitelům veřejného prostoru druhotnou pozicí je „slabá architektura" již zmiňovaného Ignasi de Solà-Moralese (1942–2001). Tento katalánský filozof, teoretik a historik architektury se jako praktikující architekt věnoval především *empatickým revitalizacím* historických budov.[348] Na základě této zkušenosti odvodil své vnímavé pojetí architektonické profese. Myšlení o architektuře, jež ztratila pevnou oporu v tradičních funkcích, otevírá obzor otázek posilující vědomí o vlastní proměnlivosti. „Slabou architekturu", jejíž síla spočívá ve výhodě akceptování druhotné pozice, charakterizuje preference pluralismu a mnohotvárné, komplexní zkušenosti. V tomto přístupu tkví jediná monumentalita „slabého" přístupu: „Monumentalita slabé architektury není pokračováním monumentality klasické éry ve smyslu geometrické ani ideologické hodnoty, ale pouze ve smyslu toho, co zůstává v dnešním kontextu z klíčového slova *monitu*; tedy ve smyslu rozpomínání."[349] Zmíněným rozpomínáním myslí Ignasi de Solà-Morales cílené vyhledávání, navazování na a transformování předchozích, pozapomenutých či upozaďovaných praxí obývání veřejného městského prostoru. Podle něj se takto *ponaučená architektura* dostává do podobné fáze jako časová umění, v nichž se dílo transformuje v *událost*: „Časovost se nejeví jako systém, nýbrž jako náhodný okamžik, který vzniká na nepředvídatelném místě a v nepředvídatelnou chvíli. V určitých dílech současného umění, v tanci, hudbě či instalaci, je obsažena zkušenost časového jako události, jež se stane a pak

346. Např. Juhani Pallasmaa, finský architekt, historik a teoretik architektury hovoří v tomto smyslu o „ztrátě jistoty v sebe sama", in Juhani Pallasmaa, Six Themes For the Next Millenium, *Architectural Review*, sv. 196, červenec 1994, s. 74–79.
347. Tamtéž, s. 76.
348. Více o architektonických projektech Ignasi de Solà-Moralese viz jeho portfolio *ignasisolamorales.org*. Dostupné online: <http://www.ignasisolamorales.org/> (cit. 4. 2. 2015).
349. Ignasi de Solà-Morales, *Diference. Topografie současné architektury*, s. 42.

navždy pomíjí, a tato zkušenost příhodně vysvětluje pojem časovosti, který nachází v události svou nejplnější výrazovou formu. (…) Díky vratké povaze události a tomuto nevčasnému záhybu reality je slabá architektura vždy dekorativní.“[350]

Vedle zdůraznění významu *události* v oblasti architektury je pro tuto práci významné rovněž Moralesovo *valorizování dekorativnosti* – termínu, který napadli modernisté a ještě dnes slouží jako argument odpůrců sekundárních konvergencí (včetně světelných) do pláště budov. V intencích „slabé architektury“ však dekorativnost příznačně naplňuje onu druhotnou pozici s přiznaným proměnlivým statutem, jež umožňuje rozličná čtení v daném okamžiku.[351]

3.5 Konvergence „solidního“ a „prchavého“ média

Krize kanonických funkcí architektury přispívá k rozšíření transoborového dialogu a vědomému oživení spolupráce s dalšími praxemi. **Právě *událost* a *dekorativnost* úzce souvisejí s filmově-architektonickými konvergencemi, v nichž se spojuje pevné médium s prchavým.**

Architektura asimiluje film, film participuje na architektuře. Společně vytvářejí další kanál komunikace mezi lidmi a lidmi a prostředím. Skrze tento kanál, v němž dochází k prolínání starších i nových prostorových modů, se projevuje a prosazuje řada dynamik, které vzájemně vyjednávají o veřejný prostor. Prolínání „analogového“ a „digitálního“ prostředí skýtá živnou půdu pro rozvoj městských dynamik ovlivňujících danou kulturu a artikulaci městského prostoru.[352] V současné architektuře a urbánních projektech, které zahrnují řadu oblastí lidských činností, převládá paradigma, v němž řešení problémů zděděných více či méně po modernistickém plánování a budování pokrokové společnosti netkví v digitálních technologiích, nýbrž v *principu proměnlivosti*. Požadavek proměnlivosti umožňuje architektonické obci a zároveň ji nutí, aby upustila od tradičního statutu stálosti ve prospěch interakce s časem a konkrétním místem. Z hlediska filmově-architektonických konvergencí se časovost stává vlastností architektury díky akceptování pohyblivého obrazu, který recipročně získává ve spojení s architekturou specifický lokální význam, jež posiluje jeho roztříštěnou identitu.

Se vstupem pohyblivého obrazu do veřejného městského prostoru pronikají do architektury a do urbánních situací aspekty filmové zkušenosti. Této výzvy jsou si vědomi nejen teoretikové filmové relokace, jíž jsme se věnovali v druhé kapitole této práce, nýbrž i architekti. Britský architekt a profesor architektury na University of Liverpool Robert Kronenburg chápe devizy

350. Ignasi de Solà-Morales, *Diference. Topografie současné architektury*, s. 41.
351. Tamtéž, s. 42.
352. O předpokladu „prolínání“ spíše než vytěsňování mezi digitálním a analogovým prostředím hovoří například Saskia Sassen, Měřítko a rozpětí v globalizovaném světě, s. 37, poznámka č. 2.

filmové zkušenosti, jichž může architektura konvergencí s pohyblivým obrazem ještě nabýt.[353] Spatřuje je ve „virtuálním cestování“ a projikování se do fiktivních rolí, v nichž zažíváme jinak těžko dosažitelné (či obecně jiné) zážitky.[354] Uvědomuje si rovněž význam filmu jako komunikačního systému, který by mohl být využíván k lepší interakci mezi uživateli, budovou i jejími tvůrci. Kronenberg považuje film za interfejs, jež by se mohl stát nástrojem ke zdokonalení fyzického světa a života, který se v něm odehrává.[355]

Film se ve své rozšířené působnosti spolupodílí na sekundární podobě i na samotném navrhování architektury a urbánních situací. Architektura dnes může být vytvářena v nekonečném trojdimenzionálním prostoru, který je konstruován s pomocí virtuálních počítačových modelů, jimiž pak designer (klient či potenciální uživatel) může virtuálně procházet. Lehkost, s jakou se lidé přizpůsobují takto simulovanému prostoru, souvisí s filmovými percepčními návyky. Simulování budov ve virtuálním prostoru totiž vzniká analogicky k filmové zkušenosti a percepci filmového prostoru.

Konvergence pohyblivého obrazu s architekturou ve veřejném městském prostoru vnášejí nové podněty do uvažování o podobě, obsahu i vzájemném ovlivňování mezi architekturou, urbánními situacemi a městskými obyvateli. V předchozích řádcích jsem se snažila objasnit, čím je motivováno začleňování pohyblivého obrazu ve smyslu časového média do architektury. Zmínila jsem hlubší, principiální otázky, jež se týkaly proměněného a proměnlivého statutu architektury vyvolaného řadou faktorů. Vedle této teoretické roviny vytvářejí tlak na aktuální stav měst a jejich „tvářnost“ také další, pragmatičtější vlivy, mezi něž patří hnací síla stavebního průmyslu a dalších zapojovaných dynamik (například developerská činnost, politika a různé iniciativy zabývající se trvale udržitelným rozvojem, emancipací čtvrtí a obyvatel).

Konvergence s filmem v jeho rozšířeném smyslu, který zahrnuje prekinematografické praxe světelných médií i rozptýlenou virtualizovanou (digitalizovanou) podobu, jsou jednou z možností soudobé proměnlivé architektury a urbánních situací.

Film (či pohyblivý obraz) konverguje s architekturou na několika úrovních. V následujících oddílech pracuji se zástupnými označeními pro tři základní roviny, v nichž dochází k filmově-architektonickým konvergencím a které se mohou vzájemně prolínat. Budu se ubírat směrem od viditelného pláště budov (takzvané *urban screens*) přes integrování pohyblivého obrazu jako komunikačního rozhraní (v podobě „čidel“ takzvané *inteligentní architektury*) až po zahrnutí počítačových *skriptovacích programů* do samotného projektování budov a urbánních situací.

---

353. Robert Kronenburg, Architecture and Film: Developing Architectural Design and Place-Making Using Filmic Experience (konferenční příspěvek), Mapping, Memory and the City: International Interdisciplinary Conference 2010, Conference Proceedings CD-ROM, University of Liverpool.
354. Tamtéž.
355. Tamtéž.

3.5.1 Filmově-architektonické konvergence pomocí *pláště* (urban screens, mediální fasády ad.)

Označení *plášť* pro vnější „obal“ budovy je používáno od devatenáctého století a je přičítáno německému architektovi, teoretikovi umění a jednomu z hlavních představitelů evropské neorenesance Gottfriedovi Semperovi.[356] Slovo *plášť* odkazuje k odívání, které svého nositele chrání před nepříznivými vlivy a zároveň komunikuje s vnějším prostředím. Dává najevo jeho status, charakter i momentální náladu. V symbolické rovině tenduje toto architektonické označení k antropomorfizování budov, což opět souvisí s požadavkem proměnlivosti. Budovy, ulice, čtvrti dnes mění svou vnější podobu někdy i ze dne na den, z minuty na minutu. V některých případech stojí za těmito „změnami nálad“ architekti, v daleko větší míře se však týkají sekundárních intervencí, které jsou iniciativou umělců, obchodníků, aktivistů a jinak motivovaných „kolemjdoucích“.

V posledních letech roste teoretický zájem o problematiku pláště ve spojení s různými interfejsy nebo speciálními materiály umožňujícími proměnu. Pro tyto konvergence se užívá řada atraktivních označení, jako jsou „mediální fasády“ nebo „urban screens“. Architektura byla vždy multimediální aktivitou a tření mezi zúčastněnými disciplínami vytvářelo napětí a rivalitu. Nejinak je tomu i v případě přijímání prchavého média pohyblivého obrazu.

V roce 2006 na sympoziu ve Vídni apeloval přední rakouský teoretik Oliver Shürer na architektonickou obec: „Téma mediálních fasád v architektuře není pouhým dalším trendem, ale reprezentuje důležitý krok v technologickém vývoji, který bude mít široký dopad. Tento trend ovlivní město ať už ve spolupráci s architekty, nebo bez ní. Proto musíme převzít sociální zodpovědnost a integrovat nové technologie v kulturně vyspělé formě.“[357]

Podobně o rok později varovali obhájci mediálních konvergencí bratři Edlerové z berlínské architektonické kanceláře Realities:united: „Architektura je vždy médium, přesto mají architekti obecně malý zájem o začleňování obrazů a reklamních nápisů do své práce. Takové budovy většinou nebývají považovány za dobrou architekturu. Vývoj nových technologií však v blízké budoucnosti umožní integraci celoplošných mediálních prvků do povrchu budov a zatím úspěšná snaha architektů a urbanistů tomuto trendu bránit bude muset ustoupit. (…) Pokud se architektura nových médií nezmocní, bude na poli navrhování fasád vytlačena jinými obory.“[358]

Z těchto výroků je patrné, že ani filmově-architektonické konvergence v této době nepatří k dobře akceptovaným formám. Tuto „opatrnost“ můžeme přičítat zmiňovanému oslabování původní pozice architektury jako stabilního média. Přitom se ale nejedná o „novátorskou“ disciplínu – na vzniku a podobě architektonických objektů se vždy podílela další média. Budovy

---

356. Gottfried Semper, *Der Stil in den technischen und tektonischen Künsten oder Praktische Ästhetik. Ein Handbuch für Künstler und Kunstfreunde*, Mnichov, svazek první 1860, svazek druhý 1863.
357. Oliver Shürer, Virtual dschungle 5.
358. Jan a Tim Edlerovi o mediálních fasádách, *Zlatý řez*, č. 29, 2007, s. 16.

vždy svým pláštěm tlumočily změny, které se odehrávaly ve vlastnických poměrech nebo ve funkčním určení, a to i ve vztahu k širší sociokulturní situaci.

Domovní znamení, vývěsní štíty, reliéfy a další podoby fasádního dekoru komunikovaly obsah příslušných budov, které tak získávaly značnou individuální výpovědní hodnotu. Pod vlivem modernistů se étos vnějšího obalu architektonických objektů unifikoval na hesla *pokrok*, *rychlost*, *hygiena* ad.[359] V době, kdy se moderní projekt stal předmětem kritiky, se rozpadá i idea univerzální podoby a funkčnosti moderního města. Prostor je fragmentarizován a pluralizován a platí to i pro ideje, jež v něm cirkulují. Příležitost i rizika, jaká z této situace pro městské prostředí pramení, vystihla Jana Tichá v editorialu k tematickému číslu o mediálních fasádách domácího časopisu pro architekturu a urbanismus *Zlatý řez*: „Architektura může spolupracovat jako nositelka komerčního sdělení, může vnášet poetický impulz do veřejného prostředí a může se chovat i subverzivně, tvůrčím způsobem podrývat status quo. Všechny tyto strategie se málokdy vyskytují v krystalicky čisté formě: obvykle najdeme nějakou kombinaci nejméně dvou z nich. Otevírá se tu široké pole pro spolupráci architektů a tvůrců z jiných oborů, kteří mohou svým dílem dočasně animovat architekturu a přinášet do veřejného prostoru nové estetické i informační podněty.“[360]

Široké chápání mediálních fasád, tedy filmově-architektonických konvergencí odehrávajících se v rovině „pláště“, zahrnuje fasády založené na digitálních i analogových médiích, přičemž příslušnost k jednomu nebo druhému typu zobrazování není vždy předmětem reprezentace. Fasády mohou pohyb vytvářet nebo simulovat mechanicky, projekcí (přední i zadní a za použití různých světelných zdrojů) či integrováním formátově bohatých obrazovek a displejů (včetně dotykových).[361] V architektonickém diskurzu se obecně předpokládá, že kvality mediálních fasád, jejich „senzorické“ schopnosti a perceptivní fascinace, již dokážou vyvolat, závisí na dvou možnostech: zda je fasáda integrována do budovy ve smyslu funkce a konstrukce, nebo jedná-li se „pouze“ o obrazovou reprezentaci.[362] V druhém případě čelí takové mediální konvergence kritice vycházející z přetrvávajícího modernistického odmítnutí dekoru.

Trefně a bez hodnotících kritérií rozlišuje mezi obsahem a funkcí *konstrukce* a *pláště* španělský architekt a teoretik Bernard Tschumi, podle něhož se vektory tvořící *konstrukci* vztahují k programu, zatímco *plášť* ke kontextu (ať už sociálnímu, kulturnímu, politickému, nebo geografickému). Podle něj patří k hlavní funkci *pláště* vymezovat hranice mezi veřejným a soukromým, jelikož „může oddělovat i spojovat, být militaristický i erotický, opevňovat nebo budit exhibicionistické a voyeurské choutky“ a může také obelhávat a skrývat mnohem větší

---

359. Jana Tichá, Mediální fasády (editorial), *Zlatý řez*, č. 29, 2007, s. I.
360. Tamtéž.
361. Podle technického nastavení klasifikuje tzv. mediální fasády např. M. Hank Haeusler, *Media Facades: History, Technology, Content*, Ludwigsburg: AVEdition, 2009.
362. Uta Caspary, Digital Media as Ornament in Contemporary Architecture Facades: Its Historical Dimension, in Scott McQuire, Meredith Martin a Sabine Niederer (eds.), *Urban Screens Reader,* s. 66.

složitosti.[363] *Plášť* tedy skrývá širokou škálu intencí, jež mohou dané architektuře v souladu s její konstrukcí a primární funkcí nebo jim navzdory vnuknout specifický symbolický význam.

Jak uvidíme dále, obzvlášť kombinace tvořivého potenciálu se subverzivními či emancipačními potenciály patří k častým motivacím, strategiím i cílům řady konkrétních projektů filmově-architektonických konvergencí, které se odehrávají v rovině pláště.

K jedněm z nejcitovanějších architektonických ateliérů zabývajících se mediálními fasádami patří zmiňované berlínské studio Realities:united. Jeho zakladatelé, Tim a Jan Edlerovi (*1965, *1970, Německo), nedisponují finančními a technickými možnostmi velkých kanceláří, které se zabývají vývojem a aplikací speciálních materiálů a programovatelné architektury, jimž se budu věnovat v následujících oddílech.[364] Bratři Edlerové přicházejí k již postaveným budovám, které opatřují sekundární mediální fasádou, řešenou za pomoci méně sofistikovaných a finančně dostupnějších technologií. Své realizace charakterizují jako „hledání ještě legálních limitů architektury".[365] Jejich práce stojí na pomezí architektury, komunikace, technologie a umění. V technickém provedení kladou důraz na propojení digitálních (v programovacím procesu) a osvětlovacích technologií. Neusilují o vyvíjení nových materiálů, protože tvrdí, že nové technologie rychle zastarávají a pro samotnou budovu je pak lepší mít plášť např. z „nostalgického" zářivkového materiálu.[366] Proto přišli s klasickými neonovými trubicemi, s nimiž pracují jako s pixely. Počítačově animované rozsvěcování a zhasínání jednotlivých neonových trubek/pixelů vytváří pohyblivý obraz. Spoty, které pak svěřují video a VJ umělcům, nazývají „inteligentní součástí architektury", protože se vztahují k nějaké konkrétní události spojené s daným místem nebo dokážou odpovídat i na reakce kolemjdoucích v reálném čase.[367]

Takto osvítili a naanimovali fasádu *Kunsthausu* v Grazu, biomorfní budovu Petera Cooka a Colina Fourniera (2003), tedy členů legendárního uskupení Archigram, které mělo vlastní představy o konvergencích architektury s počítačovými technologiemi. Studio Realities:united pomocí prstencových zářivek vytvořilo permanentní instalaci s proměnlivým obsahem nazvanou *BIX*, integrovanou do východní fasády budovy, která působí jako displej nízkého rozlišení viditelný z větší vzdálenosti, což umožňuje orientace fasády k protějšímu břehu řeky. Edlerovi se svým pojetím mediální fasády nabízené dalším tvůrcům prorazili také do sféry klasických korporátních budov. Jednalo se o projekt *SPOTS*, jejž tvořila soustava 1774 zářivek (prstencových i tyčových) vestavěných do skleněného pláště jedenáctipodlažní rohové administrativní budovy na Postupimském náměstí v Berlíně. Rozloha Postupimského náměstí umožnila opět práci s hrubým rozlišením, použité již u *BIX*. Od úterý do neděle byla tato „světelná galerie"

---

363. Bernard Tschumi, Vektory a pláště, in Jana Tichá (ed.), *Architektura v informačním věku*, s. 76.
364. Např. architektonické kanceláře a laboratoře Kase Oosterhuise, Rema Koolhaase, Zahy Hadid či Franka O´Gehryho.
365. Jan a Tim Edlerovi o mediálních fasádách, s. 16.
366. Tamtéž.
367. Tamtéž.

věnována uměleckým projektům a jen jeden den v týdnu reklamní prezentaci, která na projekt vydělávala.[368] Fasáda korporátní budovy na náměstí, jež bylo během bombardování za druhé světové války takřka zničeno a později na něm vyrostly modernisticky sebevědomé budovy s unifikovanými, reflexními zavěšenými fasádami, byla díky této revitalizaci obdařena novými vyjadřovacími schopnostmi. Patřilo mezi ně například i zapojení kolemjdoucích, kteří mohli pomocí veřejně přístupných panelů na fasádu umisťovat vlastní texty.

V rovině pláště nabízí architektura prostor, v němž se realizuje řada profesí a dochází k početným mediálním konvergencím s výrazným podílem pohyblivého obrazu. Takzvané *mediální fasády* či obecněji *urban screens* jsou soudobou komunikační platformou, v níž se prosazují a prolínají různé dynamiky – komerční, politické i umělecké.[369] Nepřehlédnutelný je rovněž emancipační étos, který se jim přisuzuje ve vztahu k oživení veřejného prostoru. V následujících oddílech se zaměřuji na filmově-architektonické konvergence integrované přímo do konstrukce budov, jako by to byla její „smyslová čidla“, a poté na využívání pohyblivého obrazu v samotném procesu navrhování. Vzhledem k technické náročnosti obou typů konvergencí, které překračují rámec i ambice této práce, jsem se pokousila předložit základní charakteristiku uvedenou do estetického kontextu. Rovněž mě zajímalo ideové zázemí, podobně jako jsem v případě *pláště* poodhalila myšlenky emancipace veřejného prostoru jako jistého komunikačního katalyzátoru.

3.5.2 Film jako *smysl* („inteligentní“ proměnlivá architektura)

Uvažování o *inteligenci*, *chování* či *vnímání smysly* v rámci soudobé architektury se odehrává v symbolické rovině, stejně jako tomu bylo v případě jejího *pláště*. V předchozím oddíle jsem hovořila o vnějšímu obalu architektonického objektu jako o oděvu a v antropocentrické symbolice pokračuji i nadále. Architektura je paralelně se svými praktickými využitími rovněž silným symbolickým systémem a tělesné metafory to potvrzují. O fasádách, jež funkčně integrují mediální interfejsy a nové technologie již ve svém primárním užití, tj. neprojevují se pouze v rovině reprezentace, se někdy hovoří jako o „pokožce“.[370] Jelikož jsou tyto participanty úzce vázány na dění uvnitř, hůře se také rozlišuje mezi interiérem a exteriérem budovy. Filmově-architektonické konvergence, které fungují v rámci budovy formou *receptorů*, jsou oproti výše popsaným konvergencím v rovině *pláště* s architektonickým objektem konstrukčně provázanější.

---

368. Více o projektech tohoto studia viz webové stránky *realities-united.de*. Dostupné online: <http://realities-united.de/> (cit. 25. 8. 2014).
369. Obsáhlejšímu definování významu *urban screens* a *mediálních fasád* se věnuji v páté kapitole této disertační práce.
370. Tuto a další tělesné metafory související s architekturou používá např. Mark Wigley, Navržená nejistota, in Jana Tichá (ed.), *Architektura v informačním věku*, s. 21–28.

Ve většině případů můžeme hovořit o specifických aplikacích či nových materiálech, které architektonickým objektům propůjčují další schopnosti.

Ve stavitelské praxi předchází těmto mediálním konvergencím řada obohacení, které vyšly z vývoje materiálů, stavebních postupů a technologických inovací zejména na přelomu devatenáctého a dvacátého století.[371] *Mechanické ovládání* osvětlení, vertikálního i horizontálního transportu nebo automatizovaného otevírání a zavírání vstupů do budovy postupně nahradila *elektrifikace*, ke které se přidává *programování* simulující zpětnou vazbu mezi částí budovy a jejím uživatelem. Počítačové technologie rozšířily informační pole, na němž se tato oboustranná komunikace odvíjí, s pomocí simulace všech pěti humanoidních smyslových schopností.

Od devadesátých let se nedílnou součástí městského mobiliáře staly průmyslové neboli bezpečnostní kamery, které metaforicky propůjčují architektonickým objektům schopnost „vidět". Do řady budov nebo veřejných prostranství vstupujeme takříkajíc „očekávaní". Tento systém, technicky označovaný jako *uzavřený televizní okruh* (*CCTV – Closed Circuit Television*), je založen na struktuře kamer, hardwarového vybavení (hard disku, monitoru) a softwaru za účelem sledování prostor, zobrazování záběrů z kamer na monitorech a archivaci natočených záběrů. Může být doplněn také o mikrofony a reproduktory, a téměř vždy o záznamové médium pro ukládání pořízených dat. Záznamy z analogových kamer podléhaly nejprve analýze zapojující lidský faktor.[372] O „chování" architektonických objektů se však píše až v souvislosti s digitálními kamerami, které mohou mít zabudované speciální funkce a lidskou schopnost analýzy informací (z hlediska množství zpracovávaných dat v co nejkratším čase) výrazně upozadily.[373]

Obsažnou skupinu možných architektonických zdokonalení tvoří takzvané „smart materials", známé rovněž pod českým ekvivalentem „inteligentní materiály".[374] Přívlastkem *inteligentní* se v této souvislosti myslí schopnost reagovat na podněty v příhodném čase. Příkladem takových podnětů jsou tlak, napětí, teplota, chemické látky, elektrické pole, magnetické pole, hydrostatický tlak, různé druhy záření a mnohé další. Produkovaným efektem

---

371. Více o zavádění těchto inovací viz Kenneth Frampton, *Moderní architektura*.
372. Inga Kroener a Daniel Neyland, New technologies, security and surveillance, in Kirstie Ball, Kevin Haggerty, David Lyon (eds.), *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, Routledge, 2012, s. 141–148.
373. Např. rozeznávání poznávacích značek vozidel, což je software založený na optickém rozpoznávání písmen, počítání osob, monitorování finančních transakcí, detekce zapomenutých předmětů, vybočení ze směru nebo pohyb v protisměru apod. Více např. Jan Markus, Lidé pod dohledem. Inteligentní videosystémy v akci, *Connect!*, r. XIII, 2008, č. 6, s. 58–59.
374. Více o *inteligentních materiálech* a *strukturách* včetně jejich klasifikace a analýzy např. Miroslav Brabec, *Inteligentní materiály a jejich použití*, (bakalářská práce, Technická fakulta, Katedra elektrotechniky a automatizace, Česká zemědělská univerzita v Praze), Praha, 2012; D. Michelle Addington a Daniel L. Schodek, *Smart Materials and New Technologies. For architecture and design professions*, Harvard University. Architectural Press, 2005. Dostupné online: <http://bintian.files.wordpress.com/2013/01/smart-materials-new-technologies-for-the-architecture-design-professions.pdf> (cit. 9. 9. 2014).

může být změna barvy, skupenství, indexu lomu, vodivosti, rozdělení tlaku i napětí nebo změna objemu. Vyhodnocení „vjemu“ a reakce pak probíhá v návaznosti na komplexní strukturu budovy, jejímž příkazovým centrem může být opět počítač. V souvislosti s lidskými smysly se v tomto případě nabízí podobnost s „hmatem“.

V oblasti architektury se výzkum a aplikace těchto materiálů zaměřují především na schopnost reagovat na změnu tvaru (ohebnost) či světla. Využití se týká například zateplení, osvětlení a z hlediska relokace filmové zkušenosti také zobrazení pohyblivého obrazu. Filmový interfejs může mít displejovou i projekční formu a díky novým materiálům může i druhý typ být viditelný v denních hodinách.[375] Produkce pohyblivého obrazu se už navíc neomezuje na plošný rektangulární povrch, ale díky ohebným materiálům nebo videomappingu může „kopírovat“ téměř jakýkoli tvar. Velký zájem budí rovněž možnosti dotykových obrazovek a displejů, které ještě více posilují domnělou intimitu nastolenou mezi lidmi a technologiemi. Schopnost okamžitě generovat reakci, jež se velmi často využívá pro interakci s lidmi, je základem antropocentrické rétoriky, v níž se hovoří o „inteligentních budovách“ nebo o jejich „chování“.[376]

Podle Michelle Addington a Daniela Schodeka, architektů a profesorů architektury specializujících se na pokročilé materiály, je možné architektonické struktury aplikující tyto materiály klasifikovat na *světelný*, *energetický* a *strukturální systém* a *systém fasády*.[377] Nedílnou součástí takzvané inteligentní architektury zahrnující tyto systémy je futuristická rétorika, jež byla přítomna rovněž v modernistickém konceptu, a nově také podíl architektury na trvale udržitelném rozvoji. Právě tyto materiály mají přispět k výstavbě ekologických nebo dokonce soběstačných domů.[378] Na této úrovni plní filmový interfejs, vedle estetické „dekorační“ funkce, také roli komunikačního kanálu mezi uživateli budov a jejími systémy.

3.5.3 Film jako *nástroj* v procesu navrhování (parametrická „tekutá“ architektura)

Praxe architektury a urbanismu konvergují s pohyblivým obrazem rovněž v rovině samotného navrhování. Výsledný architektonický objekt pak nemusí vykazovat pro laika viditelné stopy tohoto mediálního průniku. Přesto hovoříme o jedné ze zásadních proměn architektury z pevného média na médium přiznávající a dokonce využívající časoprostorovou proměnlivost. Tento typ konvergence prakticky probíhá díky digitalizovanému způsobu projektování, k němuž jsou využívány obdobné softwary a jejich funkce (animační, střihové apod.), jaké se vyskytují

375. Ve stadiu vývoje jsou folie, které dokáží zachytit i denní projekci.
376. O těchto problematických přívlastcích soudobé architektury se zmiňuje například Jaroslav Hulín v sérii článků o programovatelné architektuře. Viz Jaroslav Hulín, Analýza a simulace aneb jednoduché modely a nástroje, *Era 21*, r. 9, 2009, č. 3, s. 62–65.
377. D. Michelle Addington a Daniel L. Schodek, *Smart Materials and New Technologies*.
378. Václav Aulický, Samuel Burian, Zdeněk Fránek, Pavel Halík, Miloslav Jokl, Jiří Plch, Karel Srdečný a další, *Inteligentní budovy a ekologické stavby*, Nakladatelství Dr. Josef Raabe, 2008.

v práci s pohyblivým obrazem. V obecné rovině se jedná o aplikování filmové zkušenosti, do níž zahrnuji simulaci časoprostorových vztahů.

Architektura, která vzniká na základě zpracovávání komplexních dat, na jejichž základě mohou architekti predikovat vhodné a nevhodné postupy při navrhování, se nazývá *programovatelnou* nebo častěji *parametrickou*. Bazální funkcí těchto programů je *automatizace* zpracování informací a dále jejich *diferenciace*, *simulace*, *samoorganizace* nebo *soběpodobnost*.[379] K *parametrickému navrhování* se používají tzv. *skriptovací jazyky*,[380] jejichž výstupy jsou virtuální trojrozměrné modely, s nimiž architekt dál pracuje jako s možnými variantami.[381] *Parametrické navrhování* je založeno na možnosti odvozovat drobné variace na jedno téma. Překročilo omezené možnosti pracovat jen se standardními geometrickými prvky. Jaroslav Hulín, architekt zabývající se v rámci akademického provozu na ČVUT (Fakulta architektury, Praha) *programovatelnou architekturou*, k tomu uvádí: „Nestandardní prvky, definovatelné a vyrobitelné díky digitálním technologiím, dovolují navrhovat a realizovat stavby volných forem. Tato nestandardní architektura je pak příčinou a zároveň důsledkem stále většího uplatnění digitálních technologií v architektuře a stavebnictví. Jakýkoli proces navrhování založený na práci s proměnnými hodnotami s možností tyto hodnoty plynule měnit lze nazvat parametrický.“[382] Podle něj lze hovořit o jakémsi ustanovujícím se architektonickém směru, „parametricismu“, který má ambice stát se globálním a mezioborovým stylem, jenž „vychází ze současné postindustriální společnosti a reflektuje její požadavky, ať už je to ekologie, jedinečnost (ve smyslu zakázkové výroby), hybridizace, nebo flexibilita budov a měst“.[383] Hulín hovoří o *směru* či *stylu*, jelikož tyto programy a skripty umožňují zmiňované uvolňování forem, přesto je parametrické navrhování především označením pro soubor softwarových nástrojů. Cílená a vědomá konceptuální spojitost však mezi architekty využívajícími tyto nástroje nepanuje.

Parametrická architektura uvolněných forem, kde bychom už spíše mohli uvažovat o jistém příbuzném konceptuálním směřování, bývá někdy označována za „tekutou architekturu“.[384] Spíše než k výsledné podobě se však tento přívlastek váže k procesu „skicování“, kdy se analýzy průběhů sil, teplot, rychlostí, vlnové délky nebo pohybu osob plynule mění tak, že připomínají „tok“. Architekt a designer Gregg Lynn, jenž se specializuje na možnosti animačních softwarů

---

379. Definicemi těchto funkcí se mimo jiné zabývá Jaroslav Hulín v sérii článků publikovaných v časopise *Era 21*, r. 9, 2009.
380. Jako obecný název se pro systémy navrhování a konstruování budov v architektonické praxi používá označení *BIM systém = Building Information Modeling* (např. *Archicad*, který je soustředěn na rychlost, design a zpracování dokumentace. Mezi nástroje, jež obsahuje, patří například: „zavěšená fasáda/zeď“ a „3D výkres“).
381. Jaroslav Hulín, Analýza a simulace aneb jednoduché modely a nástroje, *Era 21*, r. 9, 2009, č. 3, s. 63.
382. Týž, Diferenciace aneb proměnné, funkce a parametry, *Era 21*, r. 9, 2009, č. 2, s. 58.
383. Tamtéž.
384. S charakteristikou *„tekutosti“* pracuje také Ignasi de Solà-Morales, pro kterého tato „vlastnost“ implikuje změnu namísto stability a tudíž je v souladu s „tekoucí a proměnlivou povahou veškeré skutečnosti“. Ignasi de Solà-Morales, Tekutá architektura, in Jana Tichá (ed.), *Architektura na prahu informačního věku*, s. 64.

v navrhování architektonických i jiných objektů, vysvětluje princip tekuté architektury na základě přechodu od *linearity* ke *kurvilinearitě*: „Geometrie založená na vektorech a splinech umožňuje geometrický popis času a síly pomocí zakřivení a ohýbání.“[385] Zatímco v karteziánské geometrii byly objekty chápány jako složené z přímek a bodů, v rámci *kurvilinearity* se pracuje se zakřivením v časovém prostředí. Na rozdíl od karteziánské geometrie tato *„akční“ geometrie* nedefinuje formu pomocí pevně stanovených souřadnic *x*, *y*, *z*, nýbrž pomocí *vektorů* a *splinů*. *Spliny* označují *vektorové toky*, *seriální sekvenci bodů* neboli *tok souřadnic*. Protože jsou definovány tokem, směrem, pohybem, je možné pomocí nich modelovat čas. K jejich definování se používají parametry, které kontrolují změny tvaru, směrové síly, tíže, zbortění a částice. Samotné modelování formy v čase je prakticky umožněno *formální transformací* (*morfingem*) a *nelineární interakcí objektů*.[386] Dynamika se stává pro architekta stejně důležitou jako statika. Prostor je namísto fixních pozic objektů definován pomocí toků a událostí. Nejen budovy, ale i celá města jsou chápány jako organismy propojené toky událostí.

Kořeny vize mobilní proměnlivé architektury a urbanismu tu byly již dříve. Například ve futuristickém manifestu italského architekta Antonia Sant'Elia (1888–1916), vydaného na počátku první světové války v roce 1914, snili avantgardní architekti o městech budoucnosti, která by vyhovovala novým nárokům rychlosti a mobility. Oživení zájmu o tyto ideje pak nastalo v šedesátých letech dvacátého století v souvislosti s produkcí flexibilního žitého prostoru, který byl čím dál více chápán jako spojování modernistických principů modulárních konstrukcí s novými médii včetně počítačů. Řada vlivných urbanistů, architektů a architektonických skupin předjímala vliv počítačových technologií na vytváření architektury a každodenního provozu měst.[387] Ačkoli měli odlišné cíle a politické ambice, byli jednotní v zastávání optimistického pohledu na technologie, v nichž neviděli pouze možnosti osvobození od ekonomického nedostatku. Spatřovali v nich především klíč k nastavení obousměrného vztahu mezi architekturou a jejími uživateli. Spíše než architektuře jako formotvorné síle optimálního žitého prostoru měla být významná role přidělena samotným uživatelům.

Skupiny Archigram nebo Media Lab Nicholase Negroponta vyzdvihly *potenciál počítačových sítí* k přednastavení městského prostoru. Projekty Archigramu jako *Plug-in City*, *Computer City* a *Instant City* se dovolávají modernismu Miese van der Roheho, Waltera

---

385. Greg Lynn, Geometrie v čase, in Jana Tichá (ed.), *Architektura na prahu informačního věku*, s. 83–84.
386. Tamtéž, s. 84.
387. Např. Yona Friedman, Constant či skupiny Archigram s centrem ve Velké Británii a Machine Architecture Nicholase Negroponta v USA se sídlem na Massachusetts Institute of Technology, která se později proměnila v Media Lab.
Více o těchto myšlenkových konceptech viz Scott McQuire, Mobility, Cosmopolitanism and Public Space in the Media City, in Scott McQuire, Meredith Martin a Sabine Niederer (eds.), Urban Screens Reader; Ulrich Conrads (ed.) *Programs and Manifestoes on 20th Century Architecture*, Cambridge, MA: MIT Press, 1971; Mark Wigley, *Constant's New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire,* Rotterdam: Witte de With, Centre for Contemporary Art, 1998.

Gropia a Le Corbusiera, tentokrát ale ve jménu individuálního přizpůsobování. Například *Control and Choice* (1968), navržený Archigramem jako architektonická metoda, kombinoval standardizované prvky v masové produkci s novými možnostmi decentralizované kontroly umožněné počítači.[388] Ve stejné době Negroponte vybízel ve svém konceptu „architektonického stroje" k upozadění role architekta ve prospěch uživatelsky řízené zpětné vazby.[389]

Využívání počítačů k vytváření architektury a ke komunikaci mezi architekturou a jejími uživateli předznamenávali Negroponte i Archigram ještě v době, kdy něco takového bylo z hlediska dostupnosti počítačových technologií sotva možné. Naopak později, když se díky internetu (od osmdesátých let) a rozvoji webových stránek (World Wide Web v devadesátých letech) začaly počítačové sítě více rozšiřovat, se zdálo, že architekti ztrácejí o síťovou komunikaci zájem. Namísto uživatelsko-konfiguračních ambicí vůči navrhování budov se daleko více projevovala fascinace zmiňovaným „tekutým prostorem" vytvářeným sofistikovanou počítačovou grafikou (např. simulace kamerových průletů a morfing). V průběhu devadesátých let dvacátého století se tak parametrická architektura projevovala spíše změnami vnějšího tvarosloví osvobozeného od rektangulární závislosti.

Mezi nejznámější průkopníky tohoto směru parametrické architektury patří například Frank O´Gehry (*1929, Toronto), tvůrce budov *Guggenheimova muzea* v New Yorku a *Bilbaa* ve Španělsku, které se začaly stavět v roce 1993 a v roce 1997 byly otevřeny. Ve stejné době projektoval Gehry, společně s Vladem Milunićem (*1941, Záhřeb), *Tančící dům* v Praze, který je vůbec první budovou ve střední Evropě navrženou pomocí počítačových softwarů.[390] V Gehryho experimentální laboratoři šlo v devadesátých letech především o hledání řešení komplexních designových problémů, jako je „kresba obloukových tvarů", nikoli o navazování interakce mezi budovou a lidmi.[391]

Uvolněným tvaroslovím a zároveň interaktivitou, jež je dalším stupněm schopnosti reagovat v čase, se zabývá například Kas Oosterhuis (*1951, Holandsko). Symbolický jazyk, který aplikuje ve své praxi, navazuje na modernisty preferovanou neochvějnou pozici architekta jako autora ikonických budov. Přesto v teoretické rovině přináší podnětné myšlenky týkající požadavků proměnlivosti a interaktivity. Jeho koncepce soudobé architektury, ať už ji budeme vnímat v určitých směrech jako navázání, nebo naopak odtržení od modernistického projektu, je založena na počítačových technologiích, které umožňují pracovat s virtuálním pohybem. Oosterhuis ve vytváření proměnlivého prostoru vychází z praxe „psaní" počítačových

---

388. Archigram, Control and Choice [1968], in Peter Cook a Michael Webb (eds.), *Archigram,* New York: Princeton Architectural Press, 1999.
389. Nicholas Negroponte, *The Architecture Machine: Toward a More Human Environment*, Cambridge, MA: MIT Press, 1970.
390. Jaroslav Hulín, Automatizace aneb rutiny, cykly, podmínky, algoritmy, *Era 21*, r. 9, 2009, č. 1, s. 59. Historii projektování *Tančícího domu* se podrobněji věnuji v případové studii zaměřené na pražskou situaci (viz šestá kapitola této práce).
391. Wael Salah Fahmi, The urban incubator: (De)constructive (re)presentation of heterotopian spatiality and virtual image(ries), *First Monday.*

her. Kancelář, již provozuje s vizuální umělkyní Ilonou Lénard, je zaměřená na vývoj programovatelných struktur, které reagují na podněty a mění tvar v reálném čase. Prostor se „chová a jedná podle toho, jak jej řídí jeho programy“, tvrdí Oosterhuis, který za „aktuátory“ jednotlivých akcí a reakcí považuje nejen lidské účastníky „provozu“, nýbrž i kompletní itinerář budovy (např. žárovky, lednice, potraviny, vysavače, pohovky, knihovny, stoly a židle). Úkolem architekta je podle Oosterhuise stanovit jednoduchá pravidla, podle kterých se budou všichni tito činitelé pohybovat (nebo budou pohybováni) v daném prostoru a ve vzájemném propojení.[392] Tato pravidla hry mohou být komplexní právě díky počítačům a jejich výpočtům. V programovatelné architektuře se už nedělají výkresy, ale píší skripta pro chování všech uzlových bodů. Vedle 3D modelovacích programů, které se obecně užívají v parametrické architektuře, Oosterhuis pracuje rovněž s herními programy.[393] Svůj koncept architektury proměnlivé v reálném čase nazývá „Architekturou roje“, v níž je každá budova specifickou aktivní instalací: „Reálný čas je implicitně obsažený v probíhajících procesech. Instalace běží v reálném čase, lidé běží v reálném čase a teorie Architektury roje, podle níž jsou budovy navržené a prožívané jako aktivní instalace, je také probíhající proces, který se odvíjí v reálném čase.“[394] Oosterhuisovo označení vychází z nového tvarosloví, inspirace organickou sférou a především z chápání prostoru v relaci k proměnlivému toku času.[395]

S požadavkem proměnlivosti se chápání prostoru blíží filmovému utváření prostoru. Filmovou montáž, která může nabízet bohatou představu o místě, uspořádání věcí a situací, porovnává již zmiňovaný architekt a profesor architektury Robert Kronenburg se skicováním v architektuře. Kresba zaznamenává vznik budovy, která je sice realistická, ale pouze dvourozměrná – postrádá základní informace a musí projít „závěrečným střihem“.[396] Kvalitu tohoto rozhodování nebo, jak říká Kronenburg, „střihu“ je možné pozvednout právě pomocí „virtuální prostorové simulace“, díky níž si můžeme zamýšlenou budovu prohlížet zdálky i zblízka, přemisťovat se uvnitř z místa na místo, z místnosti do místnosti, a to způsobem, který odpovídá „filmové sekvenci“.[397] Tyto vizualizace „možných scénářů“ za pomoci animačních softwarů umožňují pochopit, oč se jedná ve složitých matematických výstupech počítačových analýz.[398]

---

392. Kas Oosterhuis, Architektura roje II, s. 36.
393. Oosterhuis tento způsob navrhování architektury nazývá „dynamickou behaviorální navrhovací metodou“. Tamtéž, s. 44.
394. Tamtéž, s. 37.
395. V konceptu „Architektury roje“ se Oosterhuis dovolává kolektivní inteligence, jakou vykazuje i včelí roj nebo hejno stěhovavého ptactva.
396. Robert Kronenburg, Architecture and Film: Developing Architectural Design and Place-Making Using Filmic Experience.
397. Tamtéž.
398. Branko Kolarević, Computing the performative, in Branko Kolarević a Ali M. Malkawi (eds.), *Performative architecture: beyond instrumentality,* New York, 2005, s. 198.

Filmová zkušenost vytváření a percepce prostoru a automatismy pohyblivého obrazu ve formě programovatelných algoritmů umožňují modelovat časoprostorové struktury. Dochází tak ke konvergenci dvou médií, přičemž film se zde nachází v relokované podobě nástroje a zároveň v roli srozumitelného kontaktního prostředku.

4. Rezonance filmově-architektonických konvergencí v oblasti výtvarného umění a prolamování do veřejného městského prostoru

Definování filmově-architektonických konvergencí, které jsou realizovány v rovině pláště budovy nebo jako intervence do veřejného městského prostoru, hraničí s uměleckým provozem a protíná se s dějinami umění. V této kapitole se zaměřuji na kunsthistorický rámec, v rámci něhož jsem se pokusila porovnat zavedené formáty těch uměleckých forem, jež charakterizuji jako intervence do veřejného městského prostoru se soudobými filmově-architektonickými konvergencemi. Pohyblivý obraz chápu v rozšířeném smyslu jako médium světla, jež se projevuje skrze různé světelné zdroje. V souvislosti s případovou studií zaměřenou na pražské prostředí jsem věnovala zvláštní pozornost tvorbě a odkazu Zdeňka Pešánka a jeho pojetí *kinetismu* jako jednoho z předchůdců městských světelných intervencí. Mým úmyslem nebylo pouhé resumování, nýbrž rozkrývání ideových i praktických analogií mezi zažitými a teprve se modelujícími praxemi, z nichž jsem pak mohla odvodit odpovědi týkající se smyslu, uplatnění, potenciálu či příslušnosti soudobých průniků mezi filmem, architekturou a veřejným městským prostorem.

Výchozí analogií, kterou spatřuji jako relevantní, jsou vzájemně provázané ontologické „krize“ filmu, architektury a výtvarného umění, jež se projevují mimo jiné v hledání nových či staronových působišť těchto praxí. Podstata umění se odvíjí od jeho společenského smyslu. K oscilování mezi zkrášlovací (dekorativní) a povznášející (spirituální) funkcí výtvarného umění přibývají s každou společenskou změnou další úkoly. Řešení problému ontologie umění není předmětem této práce, přesto jsem se chtěla v úvodu této kapitoly pozastavit nad obdobím, které znovu rozšířilo chápání umění na širokou škálu oblastí, v nichž dochází k mezioborovým průnikům a relokacím. Krize identity moderního umění všestranně souvisí s krizí moderní společnosti související s oběma světovými válkami a jejich dopadem na celosvětové společenské uskupení v druhé polovině dvacátého století.

Z hlediska mediálních konvergencí je zajímavé sledovat také stopu, která souvisí s obrazovou reprezentací reality a odpoutáváním se od tohoto úkolu. „Osvobození“ výtvarných technik od reprezentační funkce, byť se vždy jedná o stylově a autorsky interpretovaný obraz světa, bývá přičítáno rovněž fotografii a filmu, které převzaly reprezentační schopnost obrazu. Tyto dynamiky, společensko-politické a esteticko-technologické, ovlivnily umělecké směry devatenáctého a dvacátého století počínaje *impresionismem* a *fauvismem*, *kubismem* a *futurismem*, *dada* nebo *surrealismem* až po *geometrickou abstrakci*, která se projevila rovněž v podobě *světelného kinetismu*. Během druhé světové války a po ní dochází k rozštěpení estetických paradigmat v souvislosti s geo-politickým rozdělením na „západní“ země a „východní“ blok. V kontrastu k oficiálnímu umění, jako byl *socialistický realismus*, se ze západní avantgardy vytrácí sociální entuziasmus a nahrazuje jej obrat k introspekci, jež zároveň vyzvedává význam samotného procesu tvorby. Zatímco v případě avantgardních umělců působících ve východním bloku souvisela jejich „vynucená“ introspekce s tamním totalitním

systémem, v západních zemích se jednalo o uměleckou strategii, jež byla poměrně záhy institucionalizována a komercionalizována. Následující řádky věnuji popisu právě západního modelu uměleckého provozu, jehož prvky byly v neoficiálních uměleckých kruzích lokálně reinterpretovány také v totalitních zemích včetně tehdejšího Československa.

Zárodky západní skepse týkající se tržně orientovaných dynamik a uměleckého elitářství, sahají až k projevům *pop artu* a také *vizualismu* a *kinetismu*. *Pop art* přispěl k znejasnění hranic mezi takzvaným vysokým a nízkým uměním a *vizualismus* a *kinetismus*, v rámci kterých se usilovalo o rozšíření optických možností obrazu, zas překračovaly tradičně akceptovaný a obchodovatelný rektangulární rám obrazu jako ideálního uzavřeného artefaktu

Dnešní *filmově-architektonické konvergence* odehrávající se *v rovině pláště*, které se podílejí na tvářnosti měst, bychom mohli z pohledu dějin umění chápat jako projev *pop artu*. Tedy *pop artu* v jeho původním významu „velkoměstského folkloru", jak jej označil Lawrence Alloway z anglické skupiny Independent Group, jež v druhé polovině padesátých let minulého století let vnesla do výtvarného umění artikulovaný zájem o velkoměstské vizuální prostředí. V Allowayově pojetí, které české odborné i laické veřejnosti zprostředkoval v šedesátých letech Jindřich Chalupecký, zahrnoval původní *pop art* „sestavu vizuálních sdělení: z plakátových ploch, světelných reklam a z výkladů, ze stránek novin a magacínů, z filmu a z televize, z tvarů aut i bytového zařízení, z obalů potravin a z nápadů a nálad oděvní módy".[399] Tento původní význam *pop artu* přesahoval zájem galerií, muzeí, uměleckých periodik a sběratelských akvizic, respektive do něho nespadal. Jako umělecký směr, tedy *„umělý" pop art*, později nesl specifické pnutí mezi obdivem i kritikou, lhostejností k povaze a materiálům tohoto prostředí a zároveň fascinací jimi.[400] Rovněž soudobé světelné intervence do veřejného městského prostoru spadají do výše shrnuté plejády vizuálních sdělení. Stejně tak je u filmově-architektonických konvergencí, které vznikají na bázi umělecké intence, patrná obdobná ambivalence mezi opovržením a fascinací, mezi obavami a ambiciózními vizemi.

Směry jako byl *pop art*, *vizualismus* a *kinetismus*, které vzešly z poválečné geometrické abstrakce, vykazují jistou podobnost ve snaze působit na zrakové vnímání a zrakovou orientaci publika a dále v zájmu o interakci s diváky, jejichž aktivní podíl se může odrážet v rámci živého procesu tvorby v konkrétním neopakovatelném čase a místě.[401] *Vizualismus* a *kinetismus*, o nichž se ve světovém kontextu hovoří od padesátých let a především v letech šedesátých, měly své předchůdce, kteří obdobné myšlenky prosazovali již od druhé poloviny dvacátých let. Patří k nim především Zdeněk Pešánek s jeho úsilím o překonávání polarit, jejichž vyhrocování naopak charakterizovalo modernistické programy. Z toho důvodu se nikdy nestal klíčovým členem české meziválečné avantgardy a zaujímal spíše solitérskou pozici. Dobové paradigma modernistického

---

399. Jindřich Chalupecký, *Umění dnes*, NČSVU, Praha, 1966, s. 29.
400. Tamtéž, s. 30.
401. Tamtéž, s. 34.

umění spočívalo v ideálním, uzavřeném, autonomním uměleckém díle nesvázaném ani s časem, ani s místem prezentace a v předpokladu univerzálního diváckého subjektu. Naproti tomu Pešánkovy kinetické plastiky, fasády, fontány, pomníky, městské environmenty i návrhy komplexního světelného urbanismu byly zamýšleny pro konkrétní lokace. Jejich aktuální podoba a vyznění závisely na denní době a rozmarech počasí i operatéra ovládajícího variabilní „živé" prvky, stejně jako na momentálním rozpoložení konkrétního diváka pohybujícího se podle vlastního „scénáře".

Kinetismus, který Pešánek definoval ve svém stejnojmenném spise, akcentoval princip živé, tedy v přítomném čase se odehrávající a zároveň v kontaktu s participujícími diváky vznikající události na konkrétním místě. Obrazy, které promítal na vodní stěny fontán či na fragmenty svých plastik, nebo dokonce světlo působící samo za sebe bez reprezentačního obsahu (například pomocí neonů či barevných žárovek), překračovaly v Pešánkových projektech rektangulární plošný rám.

V době, kdy *vizualismus* a *kinestismus* zažívaly v mezinárodním měřítku již značný rozmach, se také v tehdejším socialistickém Československu probouzí zájem o meziválečnou uměleckou i teoretickou práci Zdeňka Pešánka. Za svého patrona si jej zvolila skupina Syntéza, jež vznikla v roce 1966, tedy rok po Pešánkově úmrtí. Jejími členy byli například Vladislav Čáp, Stanislav Zippe, Stanislav Toman, Jan Slavík, Lubomír Beneš a Jan Halada, kteří navázali na Pešánkovy světelně-kinetické intervence do veřejného městského prostoru laserovými akcemi počínaje a ucelenými koncepcemi pražského světelného urbanismu konče.

V širokém spektru možností kinetiky (mechanicky s divákovou pomocí, za přičinění přírodních živlů, magnetismu, elektřiny ad.) zaujímá Pešánek a jeho následovníci specifické místo dané právě volbou „kinetického prvku", jímž je v tomto případě světlo, a to světlo programovatelné. Právě v souvislosti s programovatelností se v době pešánkovského „boomu" v devadesátých letech, jímž vrcholila postupná valorizace Pešánkovy umělecké osobnosti, začala objevovat analogie mezi jeho tvorbou a „novými médii", která byla v téže době rovněž v kurzu.

Vlastnosti Pešánkových světelně-kinetických plastik i komplexně pojatých urbanistických environmentů, jako jsou *programovatelnost*, *interaktivita* a *multimedialita*, předjímaly totiž charakteristické rysy i ambice takzvaných nových médií.

Definování nových médií se opírá o výklad několika historických trajektorií, jež se protly v počítačových technologiích a jejichž pole působnosti dnes proniká do všech oblastí každodenního života. Především se jedná o trajektorii obrazové reprezentace a výpočetní technologie, k nimž je možné dále přiřadit telekomunikační média či dozorčí a navigační systémy. Všechny tyto linie měly podíl rovněž na utváření forem městského osvětlování.

U Zdeňka Pešánka vychází princip programování a multimediálnosti ještě z tradice barevné hudby a pneumatického klavíru (včetně elektrické energie). Právě preferování klávesnice umožňující interaktivitu, v níž spatřoval velkou přednost barevného klavíru před filmem prezentovaným v kině, ho staví do role anticipátora současné metody interaktivně programovaného umění. Rezonance Pešánkova pojetí „umění budoucnosti", které je dnes

v různých obměnách naplňováno, se však netýká pouze digitalizovaného obrazu. Právě ve spojení s varhanářskou tradicí, v níž je nástroj chápán jako součást určité synestézie s hudbou, s plastickým uměním a v neposlední řadě s architekturou (v případě varhan většinou chrámovou), tkví řada dalších překvapivých analogií s dnešními uměleckými vyjadřovacími metodami a procesy.

Spojování tvorby Zdeňka Pešánka s novomediálními projekty na bázi digitálního kódu se tak nutně ukazuje jako příliš zúžené. Technologie a média, s nimiž Pešánek tvořil v duchu synestézie uměleckých druhů, nevylučují ani analogovou linii. Daleko podstatnější roli, než je uchování a utváření obrazu (nebo dat), hraje v Pešánkově *kinetismu* otázka jedinečného propojení času a místa. **V souvislosti s konkrétním místem je právě ono „živé" (které charakterizuje pozdější praxe *site specific*, *Live Cinema* či *real-time*) základem Pešánkova *kinetického umění* a výrazným rysem také dnešních vizuálních uměleckých praxí, v nichž se používá obrazovek, projekcí nebo zdrojů světla jako samostatně působících vizuálních prvků.**

4.1 Světelný kinetismus Zdeňka Pešánka v architektuře a urbanismu

Formální kořeny *kinetismu* odvozuje Zdeněk Pešánek od návaznosti na moderní směry výtvarného umění. Upozorňuje na vzdalování od realistické reprezentace ve prospěch zjednodušování „prvků výtvarných až na tvary geometrické".[402] K tomu směřovaly a o to usilovaly směry jako *impresionismus*, *kubismus* a konečně i *konstruktivismus*. Formální blízkost spatřuje Pešánek především s *impresionismem*, v jehož rámci dochází k osamostatňování barvy od tvaru.[403] Již v *impresionistické malbě*, stejně jako později v *kinetismu*, může barva na sebe brát stěžejní významovou a emocionální působivost díla. S *kubismem* pojí *kinetické umění* snaha o celkovou prostorovou koncepci díla a o záměrnou multiplikaci možných úhlů pohledu. Od *konstruktivistů* přebírá Pešánek valorizaci a přiznání zvolené techniky a materiálů a rovněž ideu sblížení volného a průmyslového odvětví umění. Tyto směry ovlivnila rovněž tehdy relativně nová a populární myšlenka čtvrtého prostoru. Vývoj moderních směrů zasáhla tato teorie především tím, že znejistila víru v celistvost lidského vnímání a schopnosti vizuální reprezentace reality.[404] Čtvrtá dimenze byla tehdy interpretována jako čas, který uvádí ostatní tři vektory v otáčivý pohyb, jež vytváří dojem zrcadlení. Zobrazovací formy tak začaly být podrobovány experimentům s vyjádřením času. Dělo se tak příznačně pomocí konvergencí s časovými médii, přičemž stěžejní roli zde hrály především „výpůjčky" či řekněme *relokace*

---

402. V této disertační práci cituji z reprintu původního vydání z roku 1941, který vydalo Nakladatelství AMU v roce 2013. Viz Zdeněk Pešánek, *Kinetismus. Kinetika ve výtvarnictví – barevná hudba*, Akademie výtvarných umění v Praze (Nakladatelství AMU), Praha, 2013, s. 14.
403. Tamtéž, s. 12–20.
404. Linda Dalrymple Henderson, *Overview of The Fourth Dimension And Non-Euclidean Geometry In Modern Art*, revidované vydání (první vydání 1983), MIT Press, 2013.

aparátových automatismů těchto médií. V případě Zdeňka Pešánka se jednalo o *mechanismus klaviatury*, *notový zápis* a *různé formy světelných zdrojů a projekcí*.

Solitérská pozice Zdeňka Pešánka v rámci české meziválečné avantgardy byla do značné míry zapříčiněna jeho představou o smíření tradičních a nových forem umění a také o prolínání volného umění s průmyslovými odvětvími. Ačkoli navazoval na domácí avantgardní hnutí a byl členem Devětsilu, vyhýbal se „nesmiřitelným" avantgardním tezím, jež brojily proti přetrvání tradičních uměleckých forem a žánrů. Na jedné straně byl ovlivněn devětsilským programem stavby a básně, konstruktivismu a poetismu, inspirovaly ho nové žánry obrazové básně, typografické kompozice, koláže a fotomontáže. K těmto formám se hlásil i po odeznění programu Devětsilu, jehož členové v období těsně před druhou světovou válkou přesedlali k *funkcionalismu* a *surrealismu*.[405] Na straně druhé jej oslovovala monumentální sochařská tradice, jež ho spojovala s uměním devatenáctého století včetně charakteristického spirituálního a melancholického étosu. Oslavu dávných mýtů transformoval v oslavu budoucnosti a moderních technologií, ale na rozdíl od futuristů stále ve spojení s člověkem a s přírodou. Jak poznamenává přední český odborník na Pešánkovo dílo Jiří Zemánek, je v jeho tvorbě patrná snaha o smíření minulosti a přítomnosti, tradice a inovace, figurace a abstrakce, umění a techniky, přírody a civilizace.[406]

S předmoderním uměním devatenáctého století pojí Pešánka rovněž návaznost na tradici barevné hudby, barevného klavíru a varhanářství, kterou preferoval před filmem. Vůči avantgardním soukmenovcům z okruhu Devětsilu tak prosazoval alternativní koncepci *kinetického* a *opticko-fonetického* umění. Zatímco Teige se v úvahách o *kinetickém umění* odvolával k filmové řeči, Pešánek své pojetí *kinetismu* spíše uváděl do souvislosti s hudebními aparáty klavíru a varhan.[407] Potenciál filmu v rámci výtvarné praxe nepopíral ani neodmítal, pouze upozorňoval na zkreslené představy o skutečných možnostech kinematografie, zapříčiněné standardní dobovou kinodistribucí. Chápal film jako světelně-kinetickou výtvarnou techniku a zajímal se o dílčí využití filmového dispozitivu počínaje fotografickým aparátem, chemickými procesy, využitím žárovek jako světelného zdroje až po samotné projekční plochy a projekční aparáty.[408] Oceňoval především téměř neomezenou filmovou kompozici, která se na rozdíl od statického obrazu odvíjí v čase. Jedinou technickou nevýhodu spatřoval v omezení na pevné obrazové plochy: ty mu ve své době připadaly příliš malé, a tudíž nevyhovující monumentální tvorbě. Z toho

---

405. Jaroslav Anděl, Kontexty a rezonance, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, Prague: National Gallery & Gema Art, 1999, s. xiv.
406. Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek*, s. xv.
407. Jiří Zemánek, Melancholický vizionář „umění zítřka" a básník světelného města, in Jiří Zemánek, ed. (1999), *Zdeněk Pešánek*, s. xviii.
408. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 21.

důvodu film označoval za „salonní kinetickou techniku“.[409] Film ve fázi kina, jaká panovala ještě v předválečné době, během níž si Pešánek vytvářel názor na kinematografii, nenabízel možnosti monumentality, proměnlivosti zorného pole, pocitu obklopení obrazem nebo dokonce živé interakce, o nichž ve svém *kinetismu* snil a které jsou dostupné právě dnes v éře relokovaného a heterogenního statutu filmu. Tyto percepční strategie však dovedl přejímat z příkladu kostelní architektury.[410] Proto si zvolil varhany, jež pro něj symbolizovaly ideální příklad *gesamtkunstwerku*. Pneumatický klávesový mechanismus varhan, který v devatenáctém století inspiroval experimenty s barevnou hudbou a barevným klavírem, přivedl Pešánka k ideji jeho vlastního hudebně-světelně-kinetického instrumentu *Spektrofonu*. Vyvíjel jej během dvacátých a třicátých let, poté co akceptoval pozici solitéra vně okruhu české avantgardy, kdy svoje úsilí vložil rovněž do formulování vlastních postojů a vizí ve spisu *Kinetismus*.[411]

Pešánek dále srovnává, jakým způsobem je evokován pohyb ve filmu a u barevného klavíru. Ve filmu se pohyb evokuje promítáním v řadě po sobě rychle jdoucích statických obrázků, zatímco u barevného klavíru je pohyb vyvoláván stisknutím klávesy, pod níž je kontakt, takže je možné „rychle a libovolně měnit vyvolané světelné obrazy“.[412] Okamžitá a svévolná změna implikuje výhodu improvizace posilující autentický, živý a do jisté míry neopakovatelný zážitek. Uvědomoval si i další možnosti obdobného synchronního ovládání obrazu a zvuku: „Je lhostejno, je-li to klaviatura varhan, klavíru, psacího stroje nebo plocha jakési šachovnice, s kontakty seřazenými nejen vedle sebe, ale též nad sebou.“[413] Sám sice navázal na hudební tradici, a to především kvůli ustálenému notovému zápisu a snad i vlivu varhanářského rodu Mölzerů z matčiny strany, který působil v jeho rodné Kutné Hoře, ale ostatní možnosti neopomíjel.[414] Právě preferování klávesnice, v níž spatřoval velkou přednost barevného klavíru před filmem, stojí za jeho pozdějším „jmenováním“ anticipátorem interaktivně programovaného umění.[415]

Pešánkův *Spektrofon* byl přijat poměrně kriticky a nepodařilo se ho prosadit ani jako finančně dostupný domácí hudební nástroj. Teige obecně kritizoval pokusy o syntézu obrazu a hudby: „Orfismus právě jako barevná hudba (Skrjabin, László) je vlastně právě tak nečistým útvarem jako wagnerovský Gesamtkunstwerk, je sepětím malířství s hudbou, uvedením barevné tvorby pod diktát rytmu a melodie… a to způsobem zcela individuálně libovolným

---

409. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 28.
410. Tamtéž.
411. Jednotlivé části *Kinetismu* Pešánek prezentoval časopisecky či v přednáškách. Rukopis byl po několika nezdařených pokusech vydán až roku 1941 v nákladu České grafické unie. Do této verze přibyl úvodní text Františka Kalivody, který autora publikace představil v souvislosti s Vávrovým a Pilátovým filmem *Světlo proniká tmou* (1931), v němž hrála prominentní roli Pešánkova světelně-kinetická plastika pro *Edisonovu transformační stanici* z roku (1930).
412. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 34.
413. Tamtéž.
414. O tomto vlivu se zmiňuje například Jiří Zemánek, Melancholický vizionář „umění zítřka“ a básník světelného města, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. ixx.
415. Tamtéž.

a náladovým… Spojení hudby a malířství neděje se tu způsobem absolutně současným, je to směs, nikoli identifikace, je to ilustrace, a nikoli interpretace, nikoli plnoprávná ryzí tvorba.“[416] Pešánkovu ideu *Spektrofonu* kritizoval také hudební kritik K. B. Jirák, který tento vynález sledoval už od počátku. Mechanický princip „pouhého“ spojování barev s klávesami hodnotil jako pochybnou ideu.[417]

A tak autor *Spektrofonu* v rámci své další tvorby vývoj a propagaci tohoto vynálezu upozadil a obrátil svou pozornost ke světelné reklamě – nově se prosazujícímu průmyslovému uměleckému odvětví, které se výrazně podílelo na utváření noční městské scenérie, tolik inspirativní pro tehdejší avantgardu.

Pešánkova první realizovaná světelně-kinetická plastika, takzvaná *Edisonka*, byla však po technické stránce založena ještě na mechanismu *Spektrofonu*, který v tomto projektu obstál v konvergenci s již existující architekturou. Hodinová *světelně-kinetická show*, která se odehrávala pravidelně od sedmé do osmé večerní, „oslovovala“ kolemjdoucí ze střechy přístavku stanice. Skladby byly programované pomocí aparátu pneumatického klavíru.[418] Klávesy byly napojeny na 420 žárovek různých tvarů proměnlivé barevnosti a intenzity jasu, které se mohly střídat ve čtyřech směrech. Další Pešánkovy plastiky pro exteriér už tak úzce s hudbou spjaté nebyly. Vedle kritiky směřované proti pokusům o syntézu obrazu a hudby mohly být dalším důvodem upuštění od hudební (zvukové) složky světelně-kinetických plastik praktické problémy s přehlušením každodenního městského ruchu, s nimiž se potýkají rovněž soudobí autoři a realizátoři filmově-architektonických konvergencí.

Přesto jádro Pešánkovy tvorby spadá právě do oblasti veřejného městského prostoru, který generuje řadu problémů – technických, legislativních i finančních. S některými těmito peripetiemi se Pešánek dovedl vypořádat díky zaštítění Elektrickými podniky Hlavního města Prahy, s nimiž začal spolupracovat na počátku roku 1928. Třiadvacetiletý student Akademie výtvarných umění se zúčastnil soutěže na návrh stožárů pražského veřejného osvětlení. Ačkoli nevyhrál, následná spolupráce trvala dalších patnáct let. V té době Pešánek realizoval nejcitovanější zástupce své tvorby a českého kinetického umění obecně: již zmiňovanou světelně-kinetickou plastiku pro *Edisonovu transformační stanici* v Jeruzalémské ulici v Praze (1930) a čtyři plastiky pro *Zengerovu transformační stanici* na Klárově, rovněž světelně-kinetické, nazvané *Sto let elektřiny* (1936). V obou projektech kombinoval více materiálů (např. kov, sklo, umělou hmotu, dřevo) a technických prvků (elektrické obvody, barevné žárovky, u *Edisonky* pneumatický klavír a v případě *Zengerovy transformační stanice* neonové trubice). Dále navrhl

---

416. Karel Teige, Manifest poetismu, *Red*, 1927–1928, s. 331.
417. K. B. Jirák, Pešánkův barevný klavír, *Národní osvobození*, 17. 4. 1928.
418. Programovatelnost skladeb pomocí pneumatického aparátu řešil s ing. Aloisem Zaklem z firmy Petrof. Jejich korespondence je součástí pozůstalosti Zdeňka Pešánka uložené v Národním technickém muzeu. Ačkoli skladeb bylo více, podle zaznamenaných Pešánkových stížností je personál obsluhy neobměňoval. Jednotlivé partitury nejsou dochované.

slavnostní osvětlení elektrárny na Štvanici s nerealizovanou světelně-kinetickou fontánou, k jejímuž plovoucímu konceptu se vrátil v padesátých letech. Elektrárna na Štvanici byla osvětlena v rámci velkolepé akce Hold světla Praze, organizované Elektrickými podniky v říjnu 1928 k desátému výročí republiky.[419] V těchto případech šlo – řečeno dnešní reklamní terminologií – o brandingové kampaně. Podobně i dnes vzniká řada filmově-architektonických konvergencí na základě obdobných dohod mezi zadavateli financujícími projekt a jeho autory. Ve spojení s Elektrickými podniky našel Pešánek příhodné tematické propojení týkající se oslavy elektřiny jako symbolu pokroku a naději pro novou budoucí společnost. Pro elektrické podniky plnily tyto projekty víceúčelovou službu: zvelebovaly jejich sídla, obracely na ně pozornost a zároveň propagovaly světelnou reklamu na bázi elektrické energie, z níž měly Elektrické podniky zisk.

Zdeněk Pešánek rovněž doceňoval světelnou reklamu jako neprávem přehlíženou oblast působení světelně-kinetického umění, které příkladně nakládalo se světelnou rytmikou a přibližovalo tak vizuální vnímání hudebnímu.[420] Varoval například před popíráním významu světelné reklamy jako „nového, tvárného, světelného prvku v uličním prostoru".[421] Považoval ji za vzor aparátu pro mechanickou kinetiku, která existovala ještě před samotným kinetickým uměním.[422]

Adorace světelné reklamy souvisí s avantgardní fascinací městským itinerářem. Světlo se zde oprošťuje od osvětlovací funkce, aby se mohlo stát samostatným výrazem. Pešánek rozlišoval mezi veřejným osvětlením vyskytujícím se před světelnou reklamou a světelnou technikou, jež pracuje se světelnými zdroji jako s „tvárnými prvky, které nahradily zcela barvu a formu tradičně docilovanou štětcem a barvou anebo skládáním obrazu z různých barevných materiálů".[423] V tomto smyslu navazoval světelný *kinetismus* na moderní směry, především *impresionismus*, které se pokoušely vymanit z reprezentační funkce obrazu. Dnešní situace poznamenaná možnostmi digitální simulace reality naopak vede ke zmožení dojmu realistického zobrazení, které je ale zároveň díky řadě efektů obohacováno o virtuální vlastnosti digitálních technologií (morfing, průlety, zoomování ad.).

Světelná reklama se na území Prahy začala výrazněji prosazovat ve dvacátých letech minulého století. Cílovými lokacemi se zpočátku staly především obchodní třídy jako Václavské náměstí, Národní třída, Na příkopě, Na poříčí, Vodičkova, Spálená či Rytířská. Uplatňovala se ve výkladech, svítících firemních tabulích, na reklamních praporech, vyráběny byly také jakési svítící obrazy konkrétního nabízeného zboží a samozřejmě svítící firemní loga. Brzy se začaly

---

419. J. Jíra, O světle v ulicích v cizině a u nás, in *Světlo a výtvarné umění v díle Zdeňka a Jöny Pešánkových*, Praha 1930, s. 11.
420. Pešánek například píše: „Melodii umožňuje teprve kinetika." Viz Zdeněk Pešánek, *Kinetismus,* s. 17.
421. Tamtéž, s. 11.
422. Tamtéž, s. 47–61.
423. Tamtéž, s. 47.

ozývat hlasy požadující *regulaci* světelné reklamy – neblahými dopady této praxe na život ve městě se zabýval Klub za starou Prahu.[424] V sebeobranné taktice založily samotné Elektrické podniky hned roku 1927 Světelnou poradnu, ale nadále světelnou reklamu propagovaly ve svých časopisech Nová Praha (revue vydávaná Pražskými vzorkovými veletrhy) a ZEPOP (Zprávy El. podniků obce pražské). Centralizovanou podobu kontroly měla obstarat reklamní komise založená roku 1929 při pražském magistrátu, která mimo jiné měla zamezit „návrhům amerického slohu".[425] Oním „americkým slohem" byla myšlena chaotická, neorganizovaná, nahodile vznikající světelná reklama.[426] Další podobný pokus se objevil z popudu Pražského stavebního úřadu, kde v roce 1932 vznikla poradní komise pro reklamy s cílem zušlechtění a zkulturnění reklamy. Také Pešánek i další členové Devětsilu brzy pozměnili své původně nekritické nadšení ze spontánně vznikající noční městské scenérie. Zatímco pokusy o uměleckou kultivaci reklamy byly ještě na počátku dvacátých let posměšně označovány za projev „zastaralého umprumáctví", stačily další dva roky bujení světelné reklamy a začalo se vynořovat volání po její estetické regulaci.[427] Karel Teige zvažoval speciální zábavní městský distrikt, *Magic-City*, v němž by byly soustředěny všechny typy relaxace velebené poetisty včetně spektakulárního městského osvětlení.[428] Ostatní devětsilští architekti a s nimi i Pešánek vítali vitální atmosféru *Magic-City*, která by však mohla procházet městem jako celkem, nikoli pouze ohraničeným územím funkčně určeným k zábavě.[429] Pešánek spatřoval řešení spíše v zavedení této praxe jako uměleckoprůmyslového nebo uměleckého oboru včetně zakotvení v uměleckém školství.[430]

Rozvoj světelného urbanismu Prahy souvisel s obchodním rozvojem hlavního města mladé republiky na konci dvacátých let minulého století, včetně výstavby prvních pražských obchodních domů na Václavském náměstí.[431] Jednalo se například o dvě funkcionalistické

---

424. Viz Jaroslav Patera, *Reklama v prostoru*, Praha, 1934. Zaznamenává vývoj stanovisek pražské obce ke světelné reklamě – cituje debaty o neblahém vlivu světelné reklamy v rámci Klubu za starou Prahu už z roku 1926.
425. Tamtéž.
426. Rostislav Švácha, Plánovité, nenáhodné, výtvarné. Pešánkovy návrhy světelných reklam, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. 154.
427. J. Šíma, Reklama, Život II, 1922, s. 102–103.
428. K. Teige, O humoru, clownech a dadaistech, *Sršatec*, r. IV, č. 38–40, červenec–srpen 1924. Dále o *Magic-City* viz týž, *Stavba a báseň*, Praha, 1927.
429. Např. Vít Obrtel (1901–1988). *Architektura – typografie – nábytek* (katalog výstavy), Galerie hlavního města Prahy, Praha, 1992.
430. Rostislav Švácha, Plánovité, nenáhodné, výtvarné. Pešánkovy návrhy světelných reklam, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. 155.
Za Pešánkova života podobný samostatný obor nevznikl. Podařilo se mu však od roku 1931 pod záštitou svého zaměstnavatele zorganizovat cyklus veřejných přednášek i praktických kurzů s obecným názvem *O světle*, které se odehrávaly v Městské knihovně hl. města Prahy a v poradně Elektrických podniků na Těšňově. V rámci těchto přednášek si formou anket rovněž ověřoval své hypotézy o srozumitelnosti, efektivitě a možném využití *světelně-kinetického umění*.
431. Josef Chochol, Světelná architektura Prahy, *Věstník inženýrské komory*, r. VIII, 1929, s. 120.

světelné architektury, *Lindtův palác* a *Baťův obchodní dům* od Františka Kysely. Světelná reklama měla manifestovat „ekonomický rozmach mladého československého státu“.[432] Realizována však byla bez ucelené koncepce, která by vedla k dílčímu povznesení světelné městské scenérie srovnatelné s zahraničními metropolemi. Jak poznamenává Jiří Zemánek, dobové ohlasy týkající se světelného urbanismu byly nadnesené, což přičítá optimistickému poválečnému naladění avantgardy.[433] Pražská noční atmosféra, jak už jsem zmínila, byla samotnými členy tehdejších „oslavovatelů“ později přehodnocena. Například podle Jaroslava Seiferta byla ve srovnání s obdivovanými americkými a evropskými metropolemi na „optické senzace příliš chudá“.[434] Seifertova kritická zmínka se týká spíše celkového charakteru pražského osvětlení, které vyjma Václavského náměstí nevytvářelo specifickou „světelnou“ lokalitu a nepodléhalo ucelené estetické koncepci.

Již v roce 1926 Pešánek pracoval na kinetickém osvětlení *Pražského hradu*, které mělo být spojeno s hudbou a spuštěno v rámci dnů Všesokolského sletu.[435] Obdobné projekty, které se rozšířily až v polovině padesátých let, vešly ve známost pod francouzským názvem *Son et Lumière*.[436] V rovině návrhu zůstaly také rytmické osvětlení Václavského náměstí pomocí neonových trubic a světelně-kinetický reklamní štít pro nespecifikovanou kavárnu s použitím *Spektrofonu* (obojí kolem roku 1928). Pešánkův případ tvůrce, který pro Prahu opakovaně navrhoval světelné environmenty a většinou neúspěšně pro ně hledal donátory, potvrzuje Seifertova slova o „chudé“ pražské světelné scenérii.

V představě světelného urbanismu se završoval Pešánkův koncept *kinetismu*, a to především v myšlence „utváření, komponování a ovládání všech světelných dějů nočního velkoměsta“.[437] Promítal se sem jeho zájem o architekturu, který jej provázel už od studií na Akademii výtvarných umění, kde neoficiálně a paralelně se studiem sochařství u Jana Štursy docházel do ateliéru architektury Jana Kotěry. Později se pak jako laický architekt věnoval urbanistickým návrhům městských čtvrtí (většinou v souvislosti s plánováním vlastních světelně-kinetických environmentů). Navrhl most přes Nuselské údolí a spolu se svým devětsilským kolegou Josefem Chocholem vypracoval v roce 1928 návrh pro regulaci Kutné Hory, na němž se odrazil dobový vliv monofunkčního zónování i Pešánkův cit pro zachování původního genia loci historického města.[438] Pešánek se musel avantgardním architektům jevit jako zkostnatělý patriot, když vyzýval: „Nebořme staré, správně restaurujme poškozené. Nové slučujme se starým

---

432. Rostislav Švácha, Plánovité, nenáhodné, výtvarné. Pešánkovy návrhy světelných reklam, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. 152.
433. Jiří Zemánek, *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. 112–113.
434. Jaroslav Seifert, *Všecky krásy světa, příběhy a vzpomínky*, Index 1981, s. 38.
435. Viz Pešánkův dopis správě Pražského hradu, 20. 4. 1926, archiv Národního technického muzea v Praze, fond 136 – Z. Pešánek.
436. V. Görner, 12 let „Son et Lumière“, *Acta scaenographica*, r. V, 1964–1965, č. 2, s. 36.
437. Jiří Zemánek, Melancholický vizionář „umění zítřka“ a básník světelného města, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. ixx. (cit. v poznámce č. 12, s. xviii).
438. Více o tomto projektu viz Rostislav Švácha, Josef Chochol 1880–1980, *Umění*, r. XVIII, 1980, s. 545–552.

vždy s největší pietou a za vedení opravdových umělců.“[439] Takové prohlášení však rezonuje s dnešními výzvami balancujícími mezi rozvojem a zachováním starších městských čtvrtí v duchu citlivé a lokálně pojímané revitalizace.

Jistou střídmost prokazoval také v začleňování světelné reklamy do architektonických objektů. Zdůrazňoval, že světelná kinetika včetně reklamy má značný vliv na architekturu. Pozitivně hodnotil ty konvergence, v nichž bylo v samotném navrhování budovy počítáno se světelně-kinetickým zpracováním průčelí, jako tomu bylo u *Baťova paláce* či Janákova *Juliše*.[440] Naopak kritizoval nepromyšlené konstrukce světelných reklam připevněných ke střechám domů: „Tyto reklamy netvoří již jenom prvky fasádní, nýbrž mění poměry hmot, a to nejen večer, ale též i ve dne. Projektanti nemyslí na hrůzu denního výrazu, v němž se úplně ztrácí vlastní reklama a působí jen nosná konstrukce, o jejíž formě nebylo uvažováno ani samostatně, ani v souvislosti s okolím. Naproti tomu je jisto, že i po této stránce dalo by se při dobré vůli mnoho napraviti, kdyby konstrukci nenavrhoval technik, nýbrž architekt, zvláště kdyby byl k tomu školený. (…) vidíme, jaká mezera zeje v našem uměleckém a umělecko-průmyslovém školství.“[441]

Jeho Edisonka naopak představovala příkladnou konvergenci s již existujícím architektonickým objektem: „V řešení půdorysně diagonálním na rohu rovné střechy vyvinuly se nakonec dvě horizontály jako průsečnice tvarů stavební architektury. (Teprve několikaletý odstup ukazuje zajímavost, původně snad ani vědomě nezamýšlenou. Neboť v době, kdy se architektura usilovně bránila sochařské výzdobě, bylo zde reagováno úplným vklíněním plastiky do architektury, takže vlastně zcela tvoří její součást.)“[442] Pro soudobé filmově-architektonické konvergence je podstatná především poznámka v závorce, která poukazuje na přetrvávající problém začlenění sekundárního obsahu do pláště či konstrukce budovy.

Vedle jisté střídmosti, kterou Pešánek projevoval například ve vlastních architektonických návrzích budov (byť nerealizovaných), které začleňovaly světelnou reklamu, či velké míry ohleduplnosti vůči již existující architektuře a jejímu bezprostřednímu okolí (viz případ *Edisonky*) charakterizuje jeho intervence do veřejného městského prostoru snaha o integraci městských obyvatel a každodenního městského ruchu do celkové režie dané „show“.[443]

Přes spolupráci s divadly, pro která navrhoval scény integrující hlediště do jeviště ve prospěch navýšení diváckého podílu na představení (např. pro Osvobozené divadlo)[444], se do Pešánkovy

---

439. Zdeněk Pešánek, Chraňme starý ráz Kutné Hory, *Posázavský kraj*, 8. 9. 1922, č. 36.
440. Týž, *Kinetismus*, s. 52.
441. Tamtéž, s. 61.
442. Tamtéž, s. 82–83.
443. Střídmosti ve vlastních architektonických návrzích zahrnujících *světelný kinetimus* se zmiňuje rovněž architekt Rostislav Švácha, který upozorňuje například na návrh věžovitého pavilonu *Dům světla* pro Elektrické podniky a návrh pavilonu pro firmu Eisner (1935). Rostislav Švácha, Architekt-umělec. Pešánkovy projekty a stavby, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. 201.
444. Jiří Zemánek, Zdeněk Pešánek a divadlo, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. 70.

tvorby pro veřejný městský prostor dostávaly prvky divadelní scénickosti.[445] Tyto prostorové strategie souvisely s požadavky multimediálnosti, masového oslovování kolektivního diváka a s vyjadřováním sociálních idejí a obsahů. Například otáčivé kruhové jeviště, jímž chtěl docílit pocitu obklopení, které postrádal v kinematografii a spatřoval v chrámové architektuře, se objevuje také v koncepcích některých Pešánkových pomníků.

Pomník znamenal pro meziválečnou avantgardu jednu z mála možností uměleckého projevu architektury překračující naplňování funkčních kritérií. Proto o tento žánr jevili velký zájem i čeští avantgardní architekti (např. Jaromír Krejcar, Josef Chochola, Karel Honzík, Vít Obrtel, Josef Havlíček nebo František M. Černý) včetně Zdeňka Pešánka. Debaty na toto téma se vedly hlavně v časopise *Stavba* v letech 1924–1925, kdy byl jeho výkonným redaktorem Karel Teige. Zdeněk Pešánek pak pomník či jiné městské monumenty obhajoval také jako součásti samotného městského navrhování: podle něj měly být zahrnovány do úvah o generálním územním plánu. Této vizi se přibližoval i ve vlastních koncepcích pomníků. V jeho pojetí se jednalo o jakýsi druh syntetického enviromentálního projektu, který zasahoval do regulace blízkého urbanistického okolí a jehož součástí byly i účinky barevného kinetického světla.[446]

Obdobně *světelný urbanismus*, který završoval Pešánkovy ideje *světelného kinetismu*, měl být ve své komplexnosti monumentálním a proměnlivým uměleckým environmentem, ale zároveň neměl přehlušit historický odkaz města. Proto jej Pešánek vnímal také jako nástroj k regulaci jinak spontánně vzniklého osvětlení a světelné reklamy.[447] Cesta k celkově programovatelné světelné scenérii, o níž Pešánek snil například ve svém libretu *Světla velkoměsta*,[448] podle něj narážela na nedostatečnou spolupráci techniků, architektů a výtvarníků. Podotýkal, že iluminaci architektury u nás neprováděl výtvarník, nýbrž pouze technik.[449] Navíc tito technici sledovali především úspornost a zároveň rovnoměrnost osvětlení, a tak některá osvětlená architektura mohla ztratit na plastičnosti a působit jako pouhá plošná kulisa, což se týkalo například tehdejšího osvětlení *Pražského hradu*.[450] Technici tak podle něj při osvětlování opomíjeli projektantovy záměry zdůrazněných částí fasády, tedy toho, co má být viditelné a kde má být naopak stín, na co se upozorňuje a co je upozaďováno. Osvětlování městského celku mělo být v budoucnu založeno „na plánovitém nenáhodném užívání tvárných prvků, jež poskytuje světelná technika umělci – nikoli technikovi“.[451]

---

445. Jiří Zemánek, Zdeněk Pešánek a divadlo, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. 66.
446. Většina těchto návrhů však nebyla nikdy realizována, včetně několika verzí ambiciózního projektu *Pomníku letcům* z dvacátých a třicátých let.
447. Jiří Zemánek, Melancholický vizionář „umění zítřka“ a básník světelného města, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. xviii (cit. v poznámce č. 12).
448. Pešánkem zkomponovaná skladba pro jeho druhý *Spektrofon*. Např. postava hráče na barevný klavír, který prostřednictvím energetické sítě ovládá světelnou kompozici metropole. Viz Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, Praha 1941, s. 51.
449. Tamtéž, s. 111.
450. Tamtéž, s. 112.
451. Tamtéž, s. 113.

Úvahy o *světelném urbanismu* patří k inspirativním vizím, které dodnes nedošly naplnění a zaostává za nimi i teoretická debata, jež se zúžila na téma světelného smogu dotýkající se dodržování či překračování norem použití světelných zdrojů v konkrétních lokalitách. Ačkoli se i v Pešánkově případě celkové pojetí městské světelné scenérie odehrávalo spíše v teoretické rovině, bylo pro něj zároveň charakteristické, jak k teoretickým úvahám přičleňoval i velmi praktické poznámky a řešení. Zvažoval a vybízel k reflexi, jaký má stávající světelná reklama jako jeden z typů světelné kinetiky vliv na vzhled městského prostoru. Dokládal, jaký je množstevní nepoměr mezi počtem instalovaných světelných reklam a sochařských děl (údajně 500 ku 3 až 5).[452]

Ačkoli se může zdát, že kritické poznámky vůči tehdejšímu stavu městského osvětlení padají na hlavy techniků, Pešánek technickou stránku neupozaďoval. Varoval se uměleckého elitářství a naopak prosazoval přijetí průmyslových odvětví (jako například světelné reklamy) mezi umělecké praxe. **V klasifikaci *světelného kinetismu* se pohyboval na poli technických parametrů doplněných spíše o *sociální apel*, který by měl rezonovat v „umění budoucnosti", než o estetické návrhy.**

4.1.1 Potenciál světelného kinetismu a jeho naplňování

Zdeněk Pešánek předpovídal výtvarnému umění změny podobné těm, jež se odehrávaly v meziválečných letech v architektuře. Klíčové pro ně mělo být stírání hranice mezi uměním, technikou a vědou: „Umění výtvarné bude vystaveno proměnám, které již prodělává moderní architektura. Nevíme, kde dnes v architektuře přestává umění a kde začíná technika a věda. S uměním výtvarným to zakrátko bude také tak. A v této chvíli: nepotřebujeme umělců v starém slova smyslu! Potřebujeme mladé výtvarné techniky, ovládající materiál a nástroje a kteří rozumí mechanismům. Nové formy umění jim porostou samy z rukou!"[453]

Tyto úvahy mají jádro ve skutečnosti, v níž technika *světelného kinetismu* tu byla díky expandující praxi světelné reklamy dříve než samotné představy o *světelném kinetismu* jako uměleckém druhu. Pešánkovy komentáře na adresu světelné reklamy oscilují mezi nadšením z potenciálních možností nové techniky a kritikou tehdejšího neregulovaného stavu. Například ve své klasifikační řadě *světelného kinetismu* světelnou reklamu a světelně-kinetickou plastiku navzdory technické shodě rozlišuje: „Poněvadž se v případě světelně kinetické plastiky a světelné reklamy shodují techniky, volba materiálu i tvarující funkce – a rozdílný je pouze účel tvorby, podle něhož je reklamní těleso tvořeno pro reklamu a světelně kinetická plastika pro umění – zdálo by se, že je zbytečné oddělovati při popisování tyto dvě techniky."[454] Důvodem, proč tedy tyto dva případy *světelné kinetiky* rozděluje do dvou kapitol, je jeho zkušenost, že pro umělecké

452. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 51.
453. František Kalivoda, předmluva, in Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 7.
454. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 74.

účely jsou kladeny daleko větší požadavky a nároky na techniku.[455] Později rozdíl znovu vysvětluje: „Obě techniky, původní světelná technika i technika výtvarná, mají jen společné základny. Slouží však jiným cílům. Proto také např. několikabarevnou iluminaci výstavišť nenavrhuje technik, nýbrž výtvarník. Jen u nás je to často obráceně.“[456]

Odpovědnost za bujení umělecky banální nebo vůči architektuře dokonce parazitní světelné reklamy a dalších typů městského osvětlení neslo podle Pešánka umělecké školství, které nevytvářelo žádné studijní podmínky pro tuto novou praxi, a tudíž se jí zabývali především technici. Téměř po celý život se Pešánek marně snažil přesvědčit uměleckou obec, aby jeho vizi nového umění vzala za svou. Ve svých představách *o světelném kinetismu* jako o umění budoucnosti zůstával solitérem. Vedle zmiňovaných rozporů s jádrem české meziválečné avantgardy, jejichž zdrojem bylo Pešánkovo smiřování tradičního s pokrokovým, čelil také praktickým problémům, jež souvisely s prací ve veřejném městském prostoru. Navzdory dlouholeté spolupráci s Elektrickými podniky hlavního města Prahy byla realizována jen malá část projektů, které pro ně připravil. Důvodem byly především rozpory s Františkem Perglerem, kterému zde byly svěřeny rozhodující kompetence v otázkách práce se světlem v architektuře. Proti jeho námitkám se nemohl odvolávat ani Pešánkův strýc Eustach Mölzer, který byl předsedou Elektrických podniků již od r. 1923 a svému synovci jako první otevřel dveře do této instituce. Spor mezi Pešánkem a Perglerem začal při předkládání návrhů na osvětlení elektrárny na Štvanici pro akci Hold světla Praze, jejíž součástí měla být i plovoucí světelně-kinetická fontána. Umělec svého oponenta nařkl z maření rozvoje *světelně-kinetického umění* v architektuře, a tak Pergler, jenž byl rovněž redaktorem podnikového časopisu ZEPOP, zabránil postupně Pešánkovi publikovat v jednom z mála dobových periodik specializovaných na problematiku světelné praxe.[457] Pešánek se proto musel poohlížet po alternativních zdrojích, jak a kde uplatnit své projekty a jejich teoretické explikace.[458]

---

455. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 74.
456. Tamtéž, s. 98.
457. Více o této kauze viz F. Pergler, *O světelnou fontánu pro Prahu*, Praha 1934, s. 4,. a dopis Pešánka adresovaný Františku Perglerovi, archiv architektury NTM v Praze, fond 136 – Zdeněk Pešánek.
458. O vyvolání zájmu o *světelný kinetismus* se pokoušel doma i v zahraničí, o čemž svědčí například jeho účast na kongresu psychologicko-estetické společnosti v Hamburku v roce 1930 s referátem *Od impresionismu po kinetismus*. Uceleně pak přednesl svoje hypotézy a poznatky o *světelném kinetismu* ve spisu *Kinetismus*, na jehož rukopisu pracoval v letech 1924–1927. Pešánek si uvědomoval nutnost teoretické kontextualizace svojí tvorby a nového umění. Proto také přednášel a psal, i když v druhém neměl zrovna velké uplatnění. Bylo velmi obtížné *Kinetismus* vydat. Jedním z pokusů byla i nakonec nerealizovaná výstava společně se Štýrským a Toyen. Odmítlo jej například i nakladatelství ARS, Odeon, časopis *Přítel hluchých, hluchoněmých a nedoslýchavých* (s jehož vedením jednal o využití světelného klavíru). Stručné Pešánkovo shrnutí vlastního *Kinetismu* vyšlo ve sborníku *Světlo a výtvarné umění v díle Zdenka a Jöny Pešánkových* ku příležitosti realizace kineticko-světelné plastiky pro *Edisonovu transformační stanici*. Další fragment byl publikován ve stati Světlo ve výstavnictví v časopise *Výtvarná výchova*. *Kinetismus* byl nakonec vydán v České grafické unii roku 1941. Tato verze byla od původního rukopisu z roku 1927 přepracována, opatřena o nové poznatky a uvedena již zmiňovanou předmluvou Františka Kalivody.

Za protektorátu, ale ani v první polovině padesátých let vinou socrealistické doktríny odmítající světelný kinetismus, nemohl Pešánek ve svých záměrech pokračovat takřka vůbec. Po roce 1948 se jej dotklo ideologicky motivované omezení světelně-kinetických intervencí do veřejného městského prostoru, který souvisel s dobovým odmítnutím světelné reklamy jako kapitalistického tržního nástroje.[459] Nicméně ještě v témže roce stihl Pešánek realizovat dva monumentální světelně-kinetické projekty: reklamní výzdobu věže nakladatelství Svoboda, která v jeho pojetí naplňovala funkci informačního majáku, a fontánu na pražském Výstavišti u příležitosti Slovanské zemědělské výstavy.[460] Na vodní stěnu fontány byly dokonce promítány obrazy, což bylo v českém prostředí doposud nevídané.[461] Teprve po roce 1956 získal státní zakázky na monumentální projekty, v nichž mohl dát průchod svým představám o „novém umění" pro „novou epochu".[462] Jeho víra v harmonii člověka a techniky, civilizace a přírody i ve zušlechťující moc a funkci umění ve službě sociálním ideálům jej tématicky přivedla až na hranici politizovaného umění. V rámci hodnocení jeho tvorby a odkazu se tudíž generace mladých neoficiálních umělců začínajících autorskou tvorbu v šedesátých letech vztahovala spíše k jeho předválečné etapě. Přesto je pro Pešánkovu uměleckou osobnost charakteristická právě pevná vnitřní názorová kontinuita, patrná například na tematických okruzích, mezi něž patřily *kultovní památníky*, *světelné město* a *environment oslavující vstup lidstva do nové éry*, kterou v předválečném období charakterizovalo letectví a po válce vstup člověka do vesmíru.[463] Nepřestal se věnovat ani reklamnímu odvětví. V roce 1956 například navrhl světelně-kinetický poutač k propagaci výrobků do výloh obchodů. Měl podobu vnitřně osvětleného globu s černou mapou kontinentů, jako by šlo o stínohru, a za ním byla umístěna kosodélníková projekční plocha s promítanými rozmlženými mraky, na niž měl být promítán ještě název či značka výrobku umístěného na vysutém soklu z boku glóbu.

Pozice Zdeňka Pešánka se tedy výrazněji nezměnila ani v padesátých letech, a to především z toho důvodu, že *usiloval o další smíření a to avantgardních metod a žánrů se sociálním obsahem*, což však bylo v nastupujícím socialistickém realismu jako oficiálního směru nepřijatelné.

Pešánek rozlišoval mezi zřetelně technickým a uměleckým pojetím *světelného kinetismu*. Klíčovou se ukázala intence: *světelná technika* směřuje k naplnění *funkčnosti a požadavků*

---

459. Více o pozici praxe světelné reklamy a světelné techniky v socialistickém Československu viz Klára Žaludová, Architektura v záři světel, in Vladimír 51, Jan Matoušek a Markéta Vinglerová (eds.), *Město=Médium*, VŠUP a Bigg Boss, 2012, s. 25–26.
460. O konceptu věže Svoboda viz Zdeněk Pešánek, Poznámky k estetice světelné kinetiky, *Výtvarné umění*, r. IX, 1959, č. 5, s. 220–227.
461. Mrk, Budujeme naši největší fontánu, *Svobodné noviny*, 14. 4. 1948.
462. V druhé polovině padesátých let je z světelná technika valorizována a stává se propagačním nástrojem socialismu. V tehdejším Československu se neuplatňovala ve sféře hospodářské reklamy, nýbrž v rovině propagandy a výchovy spotřebitele. Víz Josef Raban, Reklama a užité umění, in *Reklama*, 1956, s. 97.
463. Vít Havránek a Jiří Zemánek, Paradoxy Pešánkovy cesty k nové epoše, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. 206.

klienta (např. upoutání pozornosti), zatímco *světelný kinetismus* v uměleckém pojetí skýtá *potenciál sociálního apelu a osvěty.* Vedle obecného rámce umění, které mělo podporovat novou socialistickou společnost, artikuloval Pešánek zcela konkrétní *obsahové okruhy* kombinující prvky *pokroku* (pohyb, elektrické světlo, velkoměsto, letectví, ve třicátých letech také světelnou reklamu) a *melancholického romantismu* (např. téma oběti ve smyslu martyrské tradice, jež rezonovalo především v jeho projektech pomníků). V představě umělecké intence, jež má povznášet techniku a každodennost, se Pešánek projevuje jako naivní modernista.[464] Toto uvažování spadá spíše do období devatenáctého století, které jej vyčleňovalo z české avantgardy pro známky tradicionalismu.

Na rozdíl od typických modernistů řešil problémy nikoli pouze na teoretické bázi, nýbrž především v praxi: „V tom se projevovalo jeho bytostné kutilské vynálezcovství, spojené s étosem pravého výzkumníka a vědce.“[465] Tato slova, jimiž Pešánka charakterizoval jeho monografista Jiří Zemánek, dokládají také vlastní Pešánkovy komentáře: „Od okamžiku, kdy se počala formovat teorie o užití světla umělého a kinetického v umění a uměleckém průmyslu, objevila se nutnost doprovázet ji pokusy.“[466]

Světelný kinetismus jako již existující techniku Pešánek vnímal jako *nový progresivní pracovní obor* a navíc do něj vkládal *ambice nového uměleckého druhu*.[467] Jeho vlastní úspěšnost spočívala spíše v oblasti propagace, zatímco na poli volného umění se musel opakovaně smiřovat s tím, že jeho projekty nebyly realizovány.

Na přelomu padesátých a šedesátých let se rozpoutal valorizační proces Pešánkovy tvorby, který se vztahoval především k jeho meziválečné umělecké i teoretické práci. Prvním krokem k akceptování Zdeňka Pešánka mezi české modernisty byla výstava *Umění bojující* (Praha, Střelecký ostrov, 1958), která se soustředila jak na výtvarné umění, tak na architekturu, literaturu, divadlo a hudbu. Pešánek zde poprvé vystavil fosforeskující modely plastik *Sto let elektřiny* a v rámci repríz v Karlových Varech a Bratislavě připojil ještě návrhy pomníku *K nové epoše*.

Téhož roku začal rovněž znovu publikovat své statě v několika dobových specializovaných časopisech (např. *Výtvarné umění*, *Kultura*, Československý architekt, *Literární noviny*).[468] Stěžejní však byla jeho publikační činnost pro časopis *Acta scaenographica*, jehož šéfredaktorem

---

464. Pešánek například píše, že světelně-kinetické umění „téměř vzniklo ze světelné reklamy“ a jedním z jeho úkolu je ji „povznášeti a vyváděti ze šablon“. Viz Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 148.
Podle Rostislava Šváchy by Pešánkův až „naivní modernismus“ odpovídal spíše přelomu 19. a 20. století (ve smyslu vědomí inspirativní síly nových civilizačních skutečností, které je ale potřeba rukou umělce „zkulturnit a zušlechtit jejich prvotní syrovost“). Viz Rostislav Švácha, Architekt-umělec. Pešánkovy projekty a stavby, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. 196.
465. Jiří Zemánek, Melancholický vizionář „umění zítřka“ a básník světelného města, Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. ixx. (cit. v poznámce č. 12, s. xviii).
466. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 75.
467. Tamtéž, s. 10.
468. Např. Zdeněk Pešánek, Poznámky k estetice světelné kinetiky, *Výtvarné umění*, r. IX, 1959, č. 5, s. 220–227.

byl Miroslav Kouřil, scénograf předválečného Burianova divadla D 34 a jeden z budoucích Pešánkových následovníků. Kouřilovi a jeho redakci, která byla díky úzké specializaci mimo hlavní zřetel, se podařilo kontinuálně navázat na předválečný avantgardní vývoj, včetně informování o kinetickém umění či o světelném divadle jako českém fenoménu uznávaném rovněž v zahraničí. Konkrétně v letech 1964 až 1966 zde byla publikována série článků o kinetickém umění, jak je pojímal Zdeněk Pešánek, včetně přetisků některých kapitol ze spisu *Kinetismus*. Pro *Acta scaenographica* napsal Pešánek ještě nový text o *Světelně kinetickém objektu*, který zároveň sloužil k vysvětlení záměrů a podoby nerealizovaného environmentu *K nové epoše*.[469] Jeho tvorba byla v *Acta scaenographica* glosována také v textu tehdy největšího zahraničního odborníka na *kinetické umění* Franka Poppera.[470]

Rok po Pešánkově úmrtí (†1965), mu byla uspořádána samostatná výstava v Galerii na pražském Karlově náměstí, jejímž kurátorem byl Petr Hartmann.[471] Ve stejné době také vznikla skupina Syntéza hlásící se ke koncepcím kinetického a optického umění. Její členové, jimiž byli například Vladislav Čáp, Stanislav Zippe, Stanislav Toman, Jan Slavík, Lubomír Beneš či Jan Halada, ctili Pěšánka jako patrona a průkopníka nového umění, které předznamenal v meziválečném období. Vladislav Čáp se věnoval osvěcování historických a přírodních památek. V bezprostřední návaznosti na Pešánkovu ideu programovaného světelného urbanismu vypracoval v letech 1965–1966 s Miroslavem Kouřilem projekt generelu světelné kompozice panoramatu Prahy.[472] Stanislav Zippe se zabýval například kinetickým objektem kombinovaným s hudbou, podobně jako o to ve svém *Spektrofonu* usiloval patron Syntézy.

Vzhledem k sociálně-kulturní ruptuře, která se mezi takzvanými západními zeměmi a východním blokem začala vydatně prohlubovat, nemohlo dojít k Pešánkově úplné valorizaci ani k navázání na jím definované a předznamené *kinetické umění*.[473] Výjimkou byla právě skupina Syntéza, jejíž členové rovněž nebyli zástupci oficiálního umění a někteří své projekty mohli plně realizovat teprve mimo tehdejší Československo. Stejná překážka platila i pro rozvoj technického procesování uměleckého výrazu (který anticipoval rovněž Pešánek) za využití nových odvětví elektroniky a kybernetiky.[474] Touto oblastí, jež byla rozeznána v devadesátých letech minulého století a jíž vrcholila pozdější valorizace Pešánkova odkazu, se zabývám ještě dále v textu

---

469. Zdeněk Pešánek, Světelně kinetický objekt, *Acta scaenographica*, r. V, 1964–1965, č. 5, s. 81–82.
470. D. Konečný, Zdeněk Pešánek a kinetismus v Československu, *Acta scaenographica*, r. VI, 1965–1966, č. 11, s. 210–212, F. Popper, Pohyb světla ve výtvarném umění, *Acta scaenographica*, r. VI, 1965–1966, č. 8, s. 145–147.
471. V souvislosti s výstavou vyšla ve Výtvarném umění monografická studie Petra Hartmanna, Kinetická tvorba Zdeňka Pešánka, *Výtvarné umění*, r. XVI, 1966, č. 3, s. 424–433.
472. Miroslav Kouřil a Vladislav Čáp, Světelná kompozice panoramatu Prahy, *Acta scaenografica*, r. VI, 1965–1966, č. 1, s. 3.
473. Vít Havránek, *Český kinetismus 1956–1970 a skupina Syntéza* (diplomová práce, Filozofická fakulta, Univerzita Karlova v Praze), Praha, 1997.
474. O překážkách spojených s oficiálním socrealistickým uměním a o nemožnosti docenění Pešánkových uměleckých počinů a vizí píší Vít Havránek a Jiří Zemánek, Paradoxy Pešánkovy cesty k nové epoše, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. 228.

v souvislosti s definováním vlivu takzvaných nových médií na soudobé filmově-architektonické konvergence.

4.2 Rozvoj a útlum českého světelného kinetismu

První uvědomělé snahy o kinetické umění lze vypozorovat již u futuristů. Pokračují přes definování pohybu ve výtvarném umění konstruktivisty (např. Naum Gabo), instalace a performance dadaistů (např. Marcela Duchampa) až k průkopníkům samotného *kinetismu* Zdeňkovi Pešánkovi a jeho maďarskému názorovému soukmenovci a příslušníkovi hnutí Bauhaus László Moholy-Nagymu.

Ve svých počátcích byl tento umělecký směr pojímán v kontextu galerijního umění orientovaného na ideální uzavřený umělecký objekt; tak byly kinetické artefakty rovněž prezentovány. Pešánek, inspirován světelnou reklamou a gesamkunstwerkem chrámové architektury, však usiloval o vstup do veřejného městského prostoru. *Kinetismus* jako mezinárodní směr zažíval rozkvět v padesátých letech v USA i v Evropě, ale jednalo se právě o ty umělecké projevy, které byly součástí tradičního uměleckého provozu včetně možnosti galerijní prezentace a zahrnování do soukromých sbírek.

Usilování o expanzi do veřejného městského prostoru, jaké měl Zdeněk Pešánek se svým *kinetismem* již v meziválečné době, se začalo na mezinárodním poli více prosazovat až v šedesátých a sedmdesátých letech. V této době se řada umělců začala zajímat o intervence do veřejného městského prostoru a dále o dematerializaci a krátkodobost uměleckého projevu. Roli v tom sehrála *institucionální kritika* namířená mimo jiné proti galerijní prezentaci umění, jež byla uzpůsobená obchodovatelnosti uměleckých děl. V prvních poválečných dekádách bylo avantgardní umění postupně zahrnováno do institucionalizované praxe výtvarného provozu, a právě proti této disciplinaci byla zmíněná *institucionální kritika* zamýšlena. Avantgardy východních zemí Evropy, kde naopak oficiální doktríny vytěsňovaly avantgardní umělecké projevy z veřejného života, však strategie disciplinace ani následné kritiky téměř nepostihla – alespoň ne v takové míře, jaká se rozmohla na Západě. Tyto rozdílné situace porovnává například Tomáš Pospiszyl, který upozorňuje: „Pokud ve východní Evropě k institucionalizaci avantgardy přece jen docházelo, tak pouze na dálku, skrze instituce západního uměleckého provozu.“[475]

Západní kinetisté, kteří své *mobily* realizovali již ve dvacátých a třicátých letech minulého století v menších, pro interiér určených formátech, znásobili v této době měřítko, aby jejich dynamické plastiky a instalace obstály v exteriéru.[476] To platí například pro Alexandra Caldera i Nauma Gabo jako jedny z mezinárodně uznávaných průkopníků *kinetismu*, kteří se tímto směrem zabývali ve stejné době jako jejich český kolega, jenž ale do uličního prostoru

475. Tomáš Pospiszyl, *Asociativní dějepis umění*, tranzit.cz, Praha, 2014, s. 10.
476. Kinetické plastiky a instalace nazýval *mobily* Marcel Duchamp již v roce 1932.

expandoval daleko dříve a rozmáchleji. Tyto realizace bychom měli řadit spíše k tradičnímu pojetí sochařských žánrů určených pro veřejná prostranství (například pomník, fontána). Patří sem rovněž různé varianty *kinetismu*, jež můžeme dělit podle povahy „pohonu", který kinetické dílo uvádí do pohybu v reálném čase. Motorem poháněné *mobily* vytvářeli například manželé Niki de Saint-Phalle a Jean Tinguely, jehož „mechanické happeningy" končily autodestrukcí těchto „plastik". Calder pokračoval ve své kritice mechanicky pojatého *kinetismu* a nadále dával přednost pohonu větrem. Blíž k celkovému pojetí a vytěžení potenciálu veřejného prostoru jako časoprostorové události mají kinetické realizace pracující s dynamikou pomocí světla, které může být případně programovatelně řízené. Tímto směrem světelně-kinetického umění se zabývali například Nicolas Schöffer, maďarský sochař působící v Paříži, proslavený takzvanými „kybernetickými sochami",[477] či Otto Piene, který jako člen skupiny ZERO podnikal experimenty se *světelným kinetismem* ve veřejném prostoru formou *happeningů*.[478]

Tinguelyho, Schöfferovy a Pieneovy světelně-kinetické události už bychom mohli nahlížet v souvislosti s uměleckými praxemi *performance*, *happeningu* a *environmentu*, které absorbovaly dobový kritický étos. **Zdeněk Pešánek, ačkoli terminologicky vycházel ze sochařských žánrů pomníku, plastiky a fontány jako jeho generační soukmenovci, inklinoval k celkovému pojetí dané urbánní situace a většímu angažování diváků. Umělecká syntéza, veřejný městský prostor, proměnlivost a možnost improvizace a interaktivity přibližuje jeho pojetí *světelného kinetismu* praxi *environmentu*.** Právě pod vlivem těchto principů Pešánkovy tvorby a lokální interpretace západního uměleckého dění se v šedesátých letech utvořila také v Československu skupina umělců a umělkyň, kteří se hlásili ke *světelnému kinetismu*. „Vnitřní" uměleckou kritiku namířenou proti zavedeným pravidlům chápu v této práci obecněji jako projev odporu proti jakékoli disciplinaci. Rozdíl mezi institucionální kritikou západního umění a apolitickou angažovaností neoficiálních uměleckých komunit zemí východní Evropy spočívá mimo jiné v praktických okolnostech. Zatímco se západní umělci záměrně „vyřazovali" ze zaběhnutého uměleckého provozu, jejich východní protějšky se naučily využívat neoficiálních prostor z nezbytnosti. Formy intervencí do veřejného městského prostoru (míněno performance, hapenningy, environmenty ad.) však byly obdobné. Více se fenoménu institucionální kritiky a na ni napojených „žánrů" věnuji dále v této kapitole, v oddíle zaměřeném na prolamování uměleckých praxí do veřejného městského prostoru. Pokouším se ji vztáhnout k evropským (západním i východním) modelům odporu proti disciplinaci umění, ať už byla motivována tržní či politickou dynamikou. V neposlední řadě porovnávám principy těchto strategií a taktik s dnešními filmově-architektonickými konvergencemi a jejich potenciálem ovlivňovat společenské klima přímo ve veřejném městském prostoru.

---

477. Např. *Tour Lumiére Cybernétique*, monumentální věž, která měla být instalována v Paříži a světlem a pohybem měla reagovat na městské podněty.
478. Např. *Lite Line Experiment* z roku 1968.

Ke *světelnému kinetismu* neboli *luminodynamismu* či *luminokinetismu*, jak se v šedesátých letech začal označovat, patří formálně rovněž tvorba Zdeňka Pešánka. Ten předpověděl, že kinetická výtvarná díla, ať už plošná nebo prostorová, budou probíhat především v čase, a zároveň kladl důraz na genia loci konkrétní lokace, v níž se tak bude dít.[479] Různé formy *světelného kinetismu* určeného pro městský exteriér můžeme chápat jako předchůdce soudobých filmově-architektonických konvergencí. Formální, obsahová i provozní charakteristika tohoto uměleckého směru nám pomůže lépe porozumět současným luminokinetickým intervencím do veřejného městského prostoru a odhalit, v jakých ohledech se tyto praxe liší a kde můžeme najít podobnost.

Pešánkova slova o více jak dvacet let později potvrdil teoretik František Šmejkal, jenž na stránkách časopisu *Acta scaenographica* definoval podstatu *kinetického umění* spočívající v reálném pohybu neboli dynamismu, který „patří k nejcharakterističtějším rysům dnešní civilizace."[480] Z toho Šmejkal vyvozoval, že se „kinetická díla realizují v čase, že mají proměnlivou, rytmicky organizovanou strukturu a že vyžadují zcela nový způsob percepce. Pohyb, jehož zdrojem je v mnoha případech elektrická energie, je jediným společným jmenovatelem kinetického umění, které se projevuje v bohatě diferencovaných formách, založených na nejrůznějších technických principech, mezi nimiž nechybí ani systém kybernetického řízení a programování."[481] S touto definicí je po doplnění prostorového aspektu (v případě této práce orientovaného na veřejný městský prostor) možné ztotožnit rovněž filmově-architektonické konvergence odehrávající v rovině pláště, jak jsem je definovala v předchozí kapitole.

Zatímco *kinetismus* jako umělecký směr v západních zemích vrcholil v padesátých a první polovině šedesátých let, ve východním bloku mu v rozvoji bránily politické tlaky, které požadovaly dodržování oficiálně vymezeného umění a byly zaměřené proti skupinovým hnutím, pro *kinetismus* kvůli mezioborovým konvergencím typickým.

V Československu došlo k částečnému uvolnění po roce 1956 v souvislosti s takzvaným odhalením stalinského kultu. Pro dobový výtvarný provoz znamenaly tyto změny možnost realizovat několik souborných výstav orientovaných mimo oficiální umělecké směrnice (např. přehlídka Umění mladých výtvarníků Československa v Brně roku 1958), a především příležitost zúčastnit se příprav a samotné světové výstavy EXPO 1958 v Bruselu. Klíčové rovněž bylo povolení Svazu československých výtvarných umělců zakládat umělecká seskupení, které prošlo v roce 1964, kdy byl předsedou zvolen Adolf Hoffmeister a do užšího vedení se dostal rovněž Jindřich Chalupecký.[482] Z hlediska mezioborového propojování tvůrců, které bylo důležité například pro zahraniční kinetisty, sehrál důležitou roli Koordinační výbor tvůrčích svazů,

---

479. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 146.
480. František Šmejkal, Předchůdci a předpoklady kinetismu, *Acta scaenographica*, r. VI, 1966, č. 11, s. 212–218.
481. Tamtéž.
482. Andrea Sloupová, *syntéza po Syntéze: české kinetické umění 60. let a pozdější tvůrčí postupy jeho protagonistů* (diplomová práce, Ústav pro dějiny umění, Filozofická fakulta, Univerzita Karlova v Praze), Praha, 2008. Dostupné online: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/68814/?lang=cs> (cit. 16. 11. 2014).

jenž zajišťoval mezioborovou spolupráci výtvarníků, hudebníků, spisovatelů, divadelníků a filmových tvůrců i vědců z různých oborů. Patrné uvolnění nastalo také v činnosti svazových nakladatelství a jejich časopisů *Výtvarné práce*, *Výtvarného umění* a *Tvaru*, které začaly přinášet zprávy o aktuálním dění na domácí i zahraniční umělecké scéně.[483] Další časopisy, které tohoto uvolnění využily a referovaly například o konstruktivistických a kinetických tendencích nejen ve výtvarném umění, ale rovněž v souvislosti s architekturou, urbanismem a scénografií, byly *Architektura ČSR*, *Architekt* či již zmiňovaný *Acta scaenographica*.[484]

Všechny tyto okolnosti připravily příznivou půdu pro založení skupiny Syntéza, jejíž členové, jak upozorňuje například Vít Havránek, přicházeli z různých oborů s různými zkušenostmi.[485] Stanislav Zippe (*1943) před neúspěšnými přijímacími zkouškami na AVU navštěvoval kamenickou školu v Hořicích a velký vliv na něj mělo přátelství s Karlem Malichem, jehož „stopy“ můžeme rozpoznat v tématu kosmismu a v drátěných konstrukcích, jež Zippe vytvářel ještě před členstvím ve skupině Syntéza. Pohyb vždy spojoval se světlem: v počátcích svých experimentů využíval přirozené světlo, teprve později upřednostnil umělé zdroje.[486] Pracoval rovněž s programovatelnou světelnou hrou (od osmdesátých let dokonce s počítačově programovaným světelným prostředím) a experimentoval s kombinacemi různých materiálů (sklo, zrcadla, fluoerescentní barvy a ultrafialový světelný zdroj, dráty, špendlíkové hlavičky atd.). Veřejnému městskému prostoru se paradoxně začal věnovat až v sedmdesátých letech, kdy se kvůli politickým podmínkám musel stáhnout do soukromí ateliéru. V této době se zabýval laserovým propojením konkrétních lokací.[487] V modelových instalacích laser nahrazoval

---

483. O pronikání zpráv z globálního uměleckého kontextu píše například Tomáš Pospiszyl. Viz Tomáš Pospiszyl, *Asociativní dějepis umění*, tranzit.cz, Praha, 2014, s. 51–58. Zmiňuje oficiální umělecká periodika, zájezdy na světovou výstavu Expo ’58 v Bruselu a také osobní styky a „možnosti získat zahraniční časopisy nebo katalogy“. Tyto materiály pak bylo možné sdílet v „přátelských komunitách“. Tamtéž, s. 51.
484. Bibliografický přehled článků na téma *kinetismus*, které vyšly v dobových periodicích v letech 1956–1970, předkládá Vít Havránek ve své diplomové práci. Vít Havránek, *Český kinetismus 1956–1970 a skupina Syntéza*, s. 108–117.
485. Tamtéž.
S takzvanými mobily experimentoval architekt Stanislav Toman. Další členové Syntézy se zabývali možnostmi kinetického filmu: například Lubomír Beneš, jenž se orientoval na takzvaný *„zvukofilm“* (tj. zvukem kreslený obraz přímo do zvukové stopy, případně kopírovaný fotografickou cestou), nebo Jan Slávik a Ladislav Halada, kteří rytmizovali geometrické struktury. Z *geometrické abstrakce*, kterou převáděli na hranice *op artu* a vlastního *kinetismu*, vycházeli rovněž Michal Čihák, kostýmní výtvarnice Helena Dubová, výtvarník a hudebník Jan Antonín Pacák, Robert Pelouch, textilní výtvarnice Ludmila Kaprasová, sochař Luboš Růžička, který se Syntézou vystavoval plastiky z kovu, skla a betonu. Členem skupiny byl i hudební skladatel a teoretik Václav Kučera, zabývající se mimo jiné syntetickou hudbou.
486. Např. plastika pro areál tehdejší Vysoké školy zemědělské v Praze-Suchdole z roku 1966. Pohyb zde vytvářelo světlo, konkrétně odrážející se hladina na reflexním povrchu z oceli a leštěného hliníku samotné plastiky umístěné na stropě areálu.
487. V exteriéru provedl jedinou realizaci na sympoziu v Mutějovicích, kde vlákny vymezil linie pole chmelnice (*Vymezení chmelnice*, Mutějovice, 1983).

luminiscenčními vlákny, aktivovanými ultrafialovým světlem.[488] Vzájemné vztahy světelných paprsků studoval na fotografiích konkrétního místa, do kterých je zakresloval.[489]

Spolu se Stanislavem Zippem můžeme k nejdůslednějším zástupcům *luminokinetismu* řadit také Vladislava Čápa, jenž vystudoval silnoproud na ČVUT a tato odbornost ho přivedla k experimentování se světelnou technikou a možnostmi osvětlování. Oba tito kinetisté vyvíjeli své světelné environmenty a objekty na bázi laboratorních experimentů. Čáp pracoval od počátku šedesátých let ve výzkumném týmu pod vedením Miroslava Kouřila ve Scénografické laboratoři Divadelního ústavu, která se zabývala výrobou osvětlovací techniky i vývojem inscenačních osvětlovacích metod.[490] Své luminodynamické objekty sestrojoval za pomoci skla, čoček, elektromotoru a různých typů světelných zdrojů. Vytvářel je především pro divadelní performance a výstavní prezentace.[491] Pro kontext této disertační práce je zajímavé především to, že se Vladislav Čáp soustředil rovněž na osvětlování architektury, čímž navazoval na vize *kinetismu* Zdeňka Pešánka a dále například na praxi *Son et Lumière*. Vytvořil návrhy, jež zůstaly ve formě plánů, pro zámek Šternberk, jeskyni Mladeč a zejména světelnou kompozici *Panoramatu Prahy* ve spolupráci s Miroslavem Kouřilem (na všech třech projektech pracoval v roce 1966).[492] Poslední zmiňovaný, ač nebyl realizován, je zajímavá mimo jiné proto, že v něm přetrvávají umělecké ambice a snahy o *estetickou regulaci* městského osvětlení – tedy témata, která se objevovala ještě před druhou světovou válkou v avantgardních kruzích i u Zdeňka Pešánka.

Kinetismus nadále zůstával okrajovou součástí dobového uměleckého výrazu. Předcházela mu sice teoretická debata odehrávající se především ve zmiňovaných periodicích, nicméně do obecného kulturního povědomí směr nepronikl a tudíž ani nevznikla poptávka po větších kinetických projektech srovnatelných se zahraničím. Většina z projektů se tak odehrávala v ateliérových experimentálních „laboratořích“ a měla spíše podobu modelů, jelikož se jejich autorům nedostávalo dostatečného finančního a technického zázemí.[493] S tím souvisí rovněž skutečnost, že Syntéza se během svého relativně krátkého působení prezentovala pouze dvěma

---

488. Tyto instalace v zatemněném interiéru, tedy pojaté jako protiklad galerijního principu tzv. bílé kostky, vystavil např. v roce 1977 v ateliéru Josefa Mžyka Na Mlynářce (jednalo se o neoficiální výstavní sérii nazvanou Konfrontace) a následujícího roku v Divadle v Nerudovce na Malé Straně.
489. Více o Zippeho tvorbě např. Karel Srp, *Stanislav Zippe*, katalog k výstavě GHMP na Staroměstské radnici, Praha, 1996.
490. Laboratoř sídlila v komplexu dílen Národního divadla na Vinohradské třídě, hned vedle ateliéru Josefa Svobody.
491. Z performancí jmenujme např. objekt *Mozek* prezentovaný za doprovodu recitace básní Antonína Bartušky, (pražská Viola, 1966). Z výstavně prezentovaných objektů např. *Fokus* pro výstavu Syntézy v rámci přehlídky *Interscéna* (1966).
492. Miroslav Kouřil a Vladislav Čáp, Světelná kompozice panoramatu Prahy, *Acta scaenografica*, r. VI, 1965–1966, č. 1, s. 3.
493. Andrea Sloupová*, syntéza po Syntéze*, s. 24.

společnými výstavami.[494] Kromě nich tvořily skupinové výstupy především kinetická představení (konkrétně kinetické balety), kde se propojovaly profese tanečníků (choreografů), výtvarníků, hudebníků a scénografů (resp. světelných režisérů).[495]

Programové prohlášení Syntézy i další dochovaná vyjádření umělců odkazují nejen k vlivu západního *kinetismu*, ale především k programu sovětské skupiny Dviženije, jež v šedesátých letech představila svou tvorbu také v Československu a čeští umělci se tak mohli seznámit s úvahami a metodami jejích členů přímo, a nikoli, jako v případě západních kinetistů, pouze zprostředkovaně skrze recenze zahraničních výstav a překládané programy západních skupin v domácích periodicích. S moskevskou skupinou měli společné přesvědčení o výhodách mezioborové umělecké spolupráce spojené s využíváním poznatků z experimentální estetiky, psychologie, fyziologie a sociologie umění. Vyznávali rovněž humanizaci moderní techniky uměním, což vyzdvihl také František Šmejkal ve své charakteristice *kinetismu*.[496] Tohoto úkolu mělo být dosaženo také díky prezentaci umění v takzvaném živém prostředí, což české kinetisty vedlo rovněž k navrhování urbanistických projektů, environmentů začleňujících luminodynamické efekty, film či pyrometody. Formálně se hlásili ke *geometrické abstrakci* a z předchůdců kinetismu uznávali hnutí Bauhaus a meziválečnou tvorbu Zdeňka Pešánka. Pod vedením skupinového teoretika Dušana Konečného se vymezovali vůči Pešánkově poválečné práci, která byla politicky zatížená, a hlásili se k jeho myšlence syntézy umění prezentované ve veřejném městském prostoru.[497] Jádrem úsilí Syntézy tedy nebyly mobilní objekty instalované uvnitř uzavřeného galerijního prostoru, jimiž se vzhledem k praktickým okolnostem členové převážně prezentovali, nýbrž kinetická představení (v divadle i v alternativních prostředích) a utopické architektonické projekty.[498]

V souvislosti s divadelní prezentací je vhodné zmínit další domácí vliv na vznik českého *kinetismu* v šedesátých letech, který vzešel z praxe scénografie a konkrétně z tvorby Josefa Svobody.[499] *Scénické výtvarnictví* a *světelné umění* prodělávalo v padesátých letech velké změny vyvolané inovacemi, jež vyvedly scénografii z tradice iluzivního malířství převažujícího od

---

494. První společná výstava, z níž nejsou dochovány žádné dokumentační fotografie ani soupis děl, proběhla jako doplněk mezinárodní scénografické výstavy *Interscéna* v pražské výstavní síni ÚLUVu, 1966. Druhá a poslední se odehrála v pražském Divadle hudby, 1968. Konec skupiny zapříčinilo opětovné politické zostření dohledu nad kulturou, které započalo již roku 1970. Viz stanovy Svazu českých výtvarných umělců 21. prosince 1970. Stanovisko umělců a kulturních pracovníků, *Výtvarná práce,* r. XIX, 1970, č. 1, s. 1.
495. O těchto výstavách a představeních více viz Andrea Sloupová*, syntéza po Syntéze*, s. 37.
496. František Šmejkal, Předchůdci a předpoklady kinetismu, s. 212–218.
497. O vztahu k Pešánkovi a jeho tvorbě se vyjádřil např. Dušan Konečný. Viz Dušan Konečný, Světlo a pohyb – zárodek nové syntézy umění, *Architektura ČSSR*, 1969, č. 4, s. 247–249.
498. Andrea Sloupová*, syntéza po Syntéze*, s. 27.
499. Opomíjení tohoto vlivu zdůrazňuje např. Vít Havránek. Viz Vít Havránek, Český kinetismus 1956–1970 a skupina Syntéza. Nebo týž, Laterna Magika, Polyekran, Kinoautomat. Media. Technology and Interaction in the Works of Set Designers Josef Svoboda, Alfred Radok and Radúz Činčera, in Jeffrey Shaw, Peter Weibel (eds.), *Future Cinema. The cinematic Imaginary after Film*, London: The MIT Press, Cambridge Mass, 2003, s. 102–108.

renesance k využití elektrické energie (ve formě světla i pohonu jevištních prostorových forem) a projekčních ploch (např. ve formě *polyekránu*, jejž Svoboda prezentoval v Bruselu 1958).[500] Neopominutelným předchůdcem *Laterny magiky*, kterou tyto tendence vyvrcholily, bylo *světelné umění* v D 34, kde Miroslav Kouřil přispěl ke koncipování takzvaného *theatergrafu*. Ten spočíval v promítnutí fotografického nebo filmového snímku na tylovou oponu zavěšenou před jevištěm, takže obraz byl částečně transparentní a zároveň vytvářel dojem jemného oparu. Pohyb herců na jevišti splýval s tímto „virtuálním" prostředím.[501]

Pro tuto práci je podstatný také Havránkův postřeh, jímž upozorňil na *relokaci* praxe *polyekránu* ze scénografického prostředí do volného výtvarného umění, konkrétně mezi videoartisty. Také mezi dnešními autory a realizátory filmově-architektonických konvergencí najdeme řadu příslušníků takzvaného videoartu i v jeho digitalizované podobě, kdy je namístě hovořit spíše o pohyblivém obrazu v rámci výtvarného provozu. V době, kdy se označení videoart vztahovalo skutečně k médiu videa (tj. materiálně a technologicky), pracovali s principem *polyekránu* Nam June Paik, Woody Vasulka, Krysztof Wodiczko, Bruce Nauman a mnozí další. Celkově princip *Laterny* spočívá v kinezi – nikoli abstraktních výtvarných elementů (tvarů, barvy, forem), nýbrž předmětných jevů zaznamenaných fotografií. Zatímco podle Havránka vychází *film* a *Laterna* z „reinterpretace fotografie", *kinetismus* vychází z „oživené abstrakce".[502] *Elektronické umění* či *nová média* tkví tedy podle něj někde mezi těmito třemi trajektoriemi.[503]

Obzvláště podstatný vliv, na nějž Havránek poukázal ve své diplomové práci, se dotýká dobové praxe *výstavnictví*, jež byla na velmi dobré úrovni a pronikala do různých uměleckých sfér počínaje řešením pavilonů pro světové výstavy. V této oblasti nacházela uplatnění řada výrazných umělců, kteří se nemohli věnovat volné tvorbě z politických důvodů. Například Mikuláš Medek či Hugo Demartini spolupracovali v rámci výstavní praxe s progresivními architekty Františkem Trosterem či Jindřichem Santarem. Havránek píše, že jejich společné cítění výstavního prostoru ovlivnilo environmenty a instalace českého moderního umění.[504] Tomuto tématu se rovněž věnoval Rostislav Švácha, který hovoří o klíčových vlivech na tzv. „bruselský styl".[505] Z dobových textů reflektoval úroveň v podstatě čerstvé umělecké disciplíny Miroslav Lamač, což přikládal vlivu českého pavilonu na Expu 58.[506] Popisuje zde světelně-kinetické výstavní instalace, které připomínají Pešánkův výstavní přístup, a tudíž dokládají, že v této době

---

500. O vztahu výtvarného a jevištního *kinetismu* pojednává dobová teoretická studie Miroslava Malíka. Viz Miroslav Malík, Vztah výtvarného *kinetismu* a scénografie, *Acta scaenographica,* r. VI, 1965/66, s. 147–148.
501. J. Grossman, Výtvarné hledisko Laterny magiky a polyekránu, *Výtvarné umění*, 1961, č. 5.
502. Vít Havránek, *Český kinetismus 1956–1970 a skupina Syntéza*, s. 62.
503. Tamtéž
504. Tamtéž, s. 63.
505. Rostislav Švácha, Česká architektura v letech 1956–1963, in Marie Judlová (ed.), *Ohniska znovuzrození České umění 1956–1963*, Galerie hlavního města Prahy, 1994.
506. Miroslav Lamač, Umění vystavovat, *Výtvarné umění*, 1960, č. 7.

již nebyl ojedinělým v podobném směru uvažování.[507] Ve světovém kontextu připomíná česká výstavní praxe kombinující různé umělecké druhy přístup manželů Eamesových, jejichž tvorbě jsem se věnovala v předchozí kapitole zaměřené na kontextualizaci filmově-architektonických konvergencí v oblasti architektury a urbanismu. Havránek shrnuje, na základě dobových popisů a dochovaných fotografických dokumentací, že geometrická abstrakce, která se vzhledem k oficiálním uměleckým směrnicím těžko prosazovala ve volném umění, nacházela uplatnění právě ve výstavnictví či užitém umění.[508]

Sociokulturní klima vzniku kinetismu vycházelo podle Františka Šmejkala ze „scientistního zaměření naší civilizace", jež tehdejší společnost stavělo před „nové technické a vědecké objevy, které rozšiřuje naše poznání mikrokosmu a kosmu, mění naše představy o hmotě, času a prostoru, zavaluje nás nadměrným množstvím informací, neúměrně násobí rytmus našeho života atd."[509] Šmejkal varoval před bezuzdnou adorací pokroku a upozorňoval na omezený proces adaptability na tyto nové zkušenosti, jenž „probíhá většinou jednostranně po koleji racionálního a praktického osvojení, které stále více porušuje rovnováhu našeho duchovního života a směřuje postupně k emocionální, imaginativní a kontemplativní atrofii".[510] Kinetické umění pak mělo být podle Šmejkala jakýmsi „mezičlánkem, harmonizačním průsečíkem" mezi současným světem a člověkem.[511] Kinetismus se tak svým étosem nejvíce nepodobal ani futurismu, jež adoroval technický pokrok, ani dadaismu, jež takovou civilizaci karikoval, ale konstruktivismu a Bauhausu, které usilovaly o syntézu umění a rovněž civilizace.

Havránkův přínos k charakteristice kořenů českého *kinetismu* spočívá v porovnání možného potenciálu tohoto směru či spíše umělecké praxe s jejími předchůdci. Tuzemskému *kinetismu*, který se podobně jako světový rozrostl do řady podob a poloh, dominoval takzvaný *luminokinetismus*, který evokuje téma ikonografie světla, jež má v českém moderním umění silné zastoupení (např. tvorba Františka Bílka, Jana Zrzavého, Bohumila Kubišty, Josefa Váchala či Josefa Šímy).[512] Je možné zvažovat i široký až nepřeberný kontext výkladů významu světla z historické i regionální perspektivy, kde se potkávají především spirituální, filozofické a sociokulturní aspekty. Otázkou však zůstává, nakolik samotní autoři luminokinetických děl o těchto kontextech vědomě uvažovali a začleňovali je do svých konceptů.

---

507. Zmiňoval například instalaci architekta Františka Trostera *Síň pětiletky* a Zubrovu a Švecovu *Expozici chemie* (obojí bylo součástí výstavy Československo 1960 v převezeném bruselském pavilonu v Praze). Další výraznou výstavou byla z hlediska světelně-kinetického výstavnictví výstava *Sny a skutečnost*, 1960, jíž předcházely *Vývoj vesmíru* a *Země a člověk*, kterou pod vedením Jindřicha Santara realizovali umělci jako H. Demartini, J. Kolář, R. Remund, T. Pištěk. Viz recenze výstavy Vladislav Čáp, Výstava Sny a skutečnost, *Acta scaenographica*, 1960, č. 8.
508. Vít Havránek, *Český kinetismus 1956–1970 a skupina Syntéza*, s. 63.
509. František Šmejkal, Předchůdci a předpoklady kinetismu.
510. Tamtéž.
511. Tamtéž.
512. Vít Havránek, *Český kinetismus 1956–1970 a skupina Syntéza*, s. 106.

Havránek oproti těmto možným interpretacím zdůrazňuje potenciál tehdejších filmově-architektonických konvergencí, jak z pohledu relokovaných automatismů můžeme označovat luminokitecké realizace, který spočívá v oživení veřejného městského prostoru. Mohly se podle něj stát „sociálně společenským jevem“ a opanovat „zónu nikoho, rozprostírající se mezi nebem, střechami a chodníkem“.[513] To se však nepodařilo naplnit z jichž zmíněných politicko-tržních důvodů, které zamezily vytvoření veřejné poptávky po těchto dílech.

Odklon je patrný rovněž od meziválečné generace modernistů, kteří pojímali metaforu světla jako spiritualizující a oduševňující a vedoucí diváka ke kontemplaci. *Luminokinetismus*, jak jej provozovali členové Syntézy, se podle Víta Havránka stavěl k médiu světla jako ke hře, k prostému „dívání se, vystavení se objektu jako slunci“.[514] Tento posun dává do souvislosti s tématy psychedelie a elektronických médií, jež pronikly i do východních zemí: „Umění slevilo z nároků duchovních a nahrazuje je požadavky volně-psychickými, jako je uvolnění, otevřenost, reaktivnost, schopnost aktivovat fantazii, snít, asociovat až k halucinaci.“[515] Rezonuje zde *impresionistické* a *postromantické* cítění, ale na rozdíl od těchto směrů luminokinetická díla neodrážejí stav mysli svého autora, nýbrž odkazují zpět ke svému médiu, k dynamismu elektronických médií. Tento dynamismus uvádí Havránek do souvislosti s tématem „kosmismu“, jež je zřetelný rovněž u Pešánka. Nicméně u jeho následovníků, kteří sáhli po elektronických médiích, nelze opomenout také onen *demokratizační potenciál*, jež provází technologický vývoj a souvisí se zpřístupněním technologií, laickým osvojováním výrazových metod odpoutaných od elitarizovaného uměleckého školství a rovněž otevírá volný horizont prezentace těchto projektů mimo systematizovaný umělecký provoz.

V normalizační éře, kdy byla znovu postavena mimo zákon spolková hnutí a omezena činnost odborných periodik, řada umělců emigrovala, stáhla se do ústraní, nebo volila takové oblasti umělecké praxe, které nepodmiňovaly politický obsah (např. abstraktní plastiky pro městská sídliště a restaurátorská činnost). Vedle Zippeho setrvala u *světelného kinetismu* jen hrstka umělců. Formou pouhého výčtu těchto umělců, a to vzhledem k tomu, že většina z nich tvořila mimo Prahu, na niž se soustředím v případové studii,[516] zde jmenuji jen další dva autory, kteří se ve svém portfoliu přibližují charakteristice *luminodynamismu*: Vratislav Karel Novák (*1942–†2014), autor řady monumentálních světelně-kinetických objektů určených pro exteriér i interiér, které od devadesátých let obohacoval také o zvuk, a Václav Cígler (*1929), sklář a designer osvětlovacích těles, která vytvářel pro architekturu.[517] **Omezení, která zapříčinila**

---

513. Vít Havránek, *Český kinetismus 1956–1970 a skupina Syntéza*, s. 105.
514. Tamtéž, s. 107.
515. Tamtéž.
516. Například Václav Cígler působil řadu let v Bratislavě. O rozdílné situaci týkající se uměleckých omezení v Čechách a na Slovensku píše např. Jirí Šetlík, Léta sedmdesátá a osmdesátá, in Rostislav Švácha, Marie Platovská (eds.), *Dějiny českého výtvarného umění* VI/1, Praha, 2007, s. 371.
517. Např. *Světelný objekt*, vestibul stanice metra na Náměstí míru, programovatelná světelně-kinetická site specific instalace, 1979, v devadesátých letech deinstalováno ve prospěch trafiky a sázkové kanceláře.

marginalizaci českého *světelného kinetismu* ideálně určeného pro konkrétní exteriérovou lokaci, zahrnovala nejen politické tlaky a sankce, nýbrž i okolnosti praktické a provozní. Stejné důvody, například náročná údržba nebo vandalismus, negativně postihly i ty projekty, které byly přes prvotní nesnáze nakonec realizovány.

4.3 Prolamování uměleckých praxí do veřejného městského prostoru

Principy, jež charakterizovaly umění v šedesátých letech a jak je vystihl Josef Hlaváček, tedy *otevřenost díla*, jeho *procesuálnost*, *participující divák* a rovněž *princip anticipující hledání a étos demonstrace svobody* projevující se například v *nespoutané hravosti*,[518] se odrážely v českém *luminokinetismu* i v dalších praxích, s nimiž se tento směr potkával v rovině *relokace do veřejného městského prostoru* a v *užití světla jako kinetického prvku*. Na cestě za těmito principy se umění začalo vymaňovat z galerijního provozu, který byl v případě Západu značně orientován tržně a v domácím kontextu zas podléhal politickým tlakům. Tyto tendence předznamenalo již *dada* a poté *pop-art*. Naplno se projevily v hnutích *veřejného umění*, *environmentu* a *land artu*. Tyto praxe přesahují veřejný městský prostor, protože se vztahují na žitý prostor obecně včetně krajiny. I v tomto směru je však srovnání s těmito praxemi pro soudobé filmově-architektonické konvergence relevantní, jelikož i zde v řadě případů dochází k opouštění městského prostředí, které mě v této disertační práci zajímá především, aby takové projekty oživily mimo jiné komunitní setkávání v kontaktu s přírodou. Od padesátých let a především v šedesátých a sedmdesátých letech šlo však takzvanému hnutí *veřejného umění* především o přiblížení se běžnému občanovi. Tato intence předčila formální požadavky.

Odrážela se zde také autokritická snaha o *dematerializaci uměleckého díla* související rovněž s *odpoutáním se od disciplinovaného uměleckého provozu*. Ta vedla rovněž k upřednostnění *konceptu*, tedy autonomní myšlenky autora a procesu tvoření před samotným výstupem. Vedle sochy tak přicházely v úvahu i neetablované praxe *happeningu*, *performance*, *instalace* a dalších forem intervencí, včetně konvergencí s médii jiných uměleckých druhů, zejména divadla, hudby či filmu. Některým těmto projevům se vzhledem k místu prezentace začalo přezdívat *street art*. Tomu blízká je i takzvaná praxe *site specific*, která klade důraz na jedinečnost konkrétního místa, s nímž je vázán obsah události v daném okamžiku. Spojujícím prvkem mezi těmito uměleckými praxemi byl étos *institucionální kritiky* a hledání „únikových“ cest ze zavedeného uměleckého provozu.

---

518. Josef Hlaváček, Krásné staré stroje Václava Jíry, in týž (ed.), *Václav Jíra*. Katalog k výstavě konané 1. 12. 2001 – 27. 1. 2002 v Galerii Benedikta Rejta v Lounech, Louny 2001, nestr.

4.3.1 Kritika uměleckého provozu a hledání alternativních distribučních platforem

Koncem šedesátých a počátkem sedmdesátých let zviklala díla minimalistů,[519] záměrně pracujících s kontextem konkrétního prostředí, v němž byla realizována a prezentována, paradigma modernistického umění. To spočívalo v ideálním uzavřeném autonomním uměleckém díle nesvázaném ani s časem, ani s místem prezentace a předpokládalo se v něm s univerzálním diváckým subjektem.[520] Etickou motivací změny estetického paradigmatu tu byla snaha o překročení institucionálních limitů, jejich kritika a snaha o vymanění se z kapitalistické tržní ekonomiky ovládající umělecký provoz.[521] Během sedmdesátých let byly myšlenky minimalismu rozvíjeny umělci pracujícími v intencích již zmiňované *institucionální kritiky* a *konceptuálního umění*.[522] Elitně orientovaný statut výtvarného umění začal být relativizován jednak expanzí (můžeme říci také relokací) z galerijního a muzejního prostředí, dále integrováním aktuálních sociálních témat a také nahrazováním tradičních uměleckých vyjádření, jako byly malba a socha, „prchavějšími" formami (např. *performance*, *hapenning*, *video*) nebo předměty každodenního užití (tzv. *ready made*). *Site specific umění*, ve kterém je obecně preferována autentičnost a proměnlivost umělecké intervence, bylo v šedesátých a sedmdesátých letech taktikou zaměřenou na podvracení uměleckého provozu i pronikání do veřejného prostoru, kde naplňovalo roli společenského katalyzátoru a mělo umělcům umožnit důrazněji promlouvat k aktuálním společenským problémům.

Institucionální kritika se rozpoutává koncem šedesátých a počátkem sedmdesátých let. Nejprve byla namířena proti hegemonii newyorského uměleckého provozu, proti níž nebylo vzhledem k provázanosti kurátorské, kritické, obchodní a nakonec i autorské obce snadné vyrukovat s jakoukoli kritikou. Nakonec se jí odvážily umělecké skupiny (např. Art Workers' Coalition, Guerrilla Art Action Group) či skupiny teoretiků jako byla Art & Language. Postupně se rozkrýváním disciplinovaného uměleckého provozu začali zabývat také jednotlivci (Martha Rosler, Theodor Adorno ad.).[523]

Myšlenka odporu proti autoritářské tržní společnosti, jež obsadila i oblast umění, rezonovala rovněž v Evropě, kde se nejvýrazněji projevila v *situacionalistickém hnutí*. Autoři programu

---

519. Např. Robert Barry (*1936), Richard Serra (*1939).
520. Douglas Crimp, *On the Museum's Ruins*, Cambridge: MIT Press, 1993, s. 17.
521. Miwon Kwon, One Place after Another: Notes on Site Specificity, *October,* r. 80, 1997, č. 1, s. 86.
522. Tamtéž, s. 87.
523. Historii a reflexi institucionální kritiky bylo věnováno mnoho kunsthistorických studií. Z nich vybírám antologii původních dobových textů umělců a umělkyň s několika teoretickými studiemi reflektujícími toto období z aktuální perspektivy, viz Alexander Alberro, Blake Stimson (eds.*), Institutional Critique: An Anthology of Artists' Writings*, Cambridge, MA: MIT Press, 2009.
Relevantním zdrojem jsou také např. statě Benjamina H. D. Buchloha, jenž přispěl k pojmenování těchto tendencí výrazem „institucionální kritika". Viz Benjamin H. D. Buchloh, Conceptual Art: 1962–1969: From the Aesthetic of Administration to the Critique of Institutions, *October,* r. 55, zima 1990, s. 105–143, nebo týž, *Neo-Avantgarde and Culture Industry: Essays on European and American Art from 1955 to 1975*, Cambridge, MA: MIT Press, 2000.

Situacionalistické internacionály v čele s Guy Debordem tento stav spojovali s masovými médii a jejich rostoucím vlivem na utváření společnosti.[524] Další fenomén, s nímž situacionalisté spojovali přílišnou disciplinaci, byla městská společnost, a proto navrhovali směřovat umělecké kritické intervence především do veřejného urbánního prostředí. Tyto akce měly inervovat obecné vědomí a chování.

Stejný potenciál vkládán někteří teoretikové a umělci i do soudobých filmově-architektonických konvergencí.[525] S pomocí nástrojů, jež umožňují zapojení diváka (kolemjdoucího) do procesu tvoření, dochází v současné době k oživení situacionalistických vizí aktivní proměny městské společnosti. Liliana Bounegru, badatelka v oblasti interaktivních médií, upozorňuje, že pokud byla situacionalisty za epicentrum „spektáklu" považována televize, pak dnešní expanze takzvaných *urban screens* s mnohačetně znásobeným měřítkem vyžaduje přesun kritického pohledu zpět k veřejnému městskému prostoru.[526] Vzhledem ke stírání hranic mezi veřejným a soukromým, díky čemuž se dostává fragmentarizovaný veřejný městský prostor do stínu bujícího virtualizovaného privátně-veřejného prostoru, se tento apel jeví obzvláště příhodný.

Snaha o vybuzení městských obyvatel k aktivnímu podílení se na podobě místa, kde žijí, byla a je jednou z výrazných uměleckých intencí, které mají historické a teoretické kořeny právě v šedesátých letech a v hnutích *institucionální kritiky* a *situacionalismu*. Proti racionalistické a funkčně orientované modernistické architektuře nabídly oba kriticky vymezené směry spontánní, imaginativní a hravé taktiky, jež měly vést k oživení autentického každodenního života. Hravost a imaginativnost se projevila rovněž v českém *luminokinetismu*, který na tyto myšlenkové směry navazoval, ačkoli se prosazoval v prostředí charakterizovaném jinými architektonickými a urbánními tradicemi a tendencemi. **Spřízněnost můžeme nalézt především ve zdůraznění konkrétní lokace v konkrétním čase, která pozměňuje tradiční chápání uměleckého díla jako homogenní entity směrem k prchavé události.** Tu lze charakterizovat pomocí časoprostorových vztahů, které jsou dočasné a lokální, což mimo jiné vede i k rychlejšímu „poločasu rozpadu" v historickém kontextu.

Pojem *událost* se jako kriticko-analytický termín v kunsthistorickém slovníku objevil poprvé v esejích Harolda Rosenberga věnovaných pozdně modernistickým uměleckým praxím

---

524. Základním textem pro situacionistický program je kniha *Společnost spektáklu* Guy Deborda, která poprvé vyšla v roce 1967 (Guy Debord, *La Société du spectacle*, Buchet-Chastel, Paris, 1967) a v anglickém překladu jako *Society of the Spectacle*, Black & Red, 1977. Antologii dalších situacionalistických textů a jejich analýzu přináší např. Ken Knabb (ed.), *Situationist International Anthology*, Berkeley: Bureau of Public Secrets, 1981.
525. O kvazi-situacionalistické kritice urbánního prostoru, kterou lze vyčíst z filmově-architektonických konvergencí, jež pomocí komunikačních médií emancipují vliv obyvatel města na prostředí, v němž žijí, píše např. Liliana Bounegru, Interactive Media Artworks for Public Space The Potential of Ar t to Influence Consciousness and Behaviour in Relation to Public Spaces, in Scott McQuire, Meredith Martin, Sabine Niederer (eds.), *Urban Screens Reader*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009, s. 200.
526. „Spektáklem" myslí Guy Debord soubor mediálních atrakcí, jejichž cílem je kolonizovat sféru veřejného života tržními zájmy (viz Guy Debord, *The Society of the Spectacle*).

(především akční malbě), které zřetelně tematizují temporalitu uměleckého objektu i divácké percepce. Proto je na místě v souvislosti s taktikami a metodami umění od šedesátých let (např. dematerializace, temporálnost, site specific) hovořit spíše o *umělecké události* nežli o uměleckém artefaktu.[527]

Retrospektivně bývá označení *událost* uplatňováno v souvislosti se staršími uměleckými projevy, jako byl například dadaistický kabaret.[528] Myšlenková kontinuita moderních uměleckých projevů namířených proti systémovému diktátu vede právě až k dadaistickému pojetí umělecké prezentace. V avantgardě obecně byla *událost* jedním z prostředků k překonání omezení, která byla nastavena konvenčním uměním a kulturou. Například avantgardní „rytmické" filmy Hanse Richtera, Vikinga Eggelinga či Waltera Ruttmanna z dvacátých let minulého století narušovaly představu o filmu s narativní linií nebo referenčním vztahem k „fotografované" realitě. Právě k jejich tvorbě se odkazoval rovněž Zdeněk Pešánek, když kritizoval falešnou představu o možnostech kinematografie vyvolanou dominantní kino-distribucí.[529]

Jako druh umělecko-estetické aktivity skýtala *událost* podle avantgardních tvůrců navíc *sociálně-transformační potenciál*, s nímž se pracovalo například v rámci legendárního berlínského matiné *Der absolute Film*.[530] *Událost* jako kombinace estetických a performativních praxí a procesů měla provokovat, šokovat a odvádět od „doktrinálního somnambulismu" nejen v avantgardních hnutích.[531] V podobných intencích s formátem *události* nakládali později členové hnutí Fluxus, pro které byla událost z určitého pohledu médiem očišťujícím jiná média. *Časo-prostorově vymezená událost* se totiž vymyká „předpojatému" reflektování a ideologické podřízenosti a může skrze vzájemnou komunikaci mezi autorem a publikem aktualizovat aspekty jiného média.[532] Napříč historií svého využití plnil pojem *událost* roli kriticko-analytickou, a to vůči všem složkám umělecké praxe (tedy vůči procesu tvorby i způsobu prezentace, které se mohou dít také souběžně, vůči dílu, tvůrcům i recipientům).[533] Pomocí tohoto pojmu přistupuji k soudobým filmově-architektonickým konvergencím, jejichž statut (vzhledem k začlenění proměnlivého světelného prvku, legislativním a dalším provozním urbánním nárokům) bývá většinou časově striktně omezen nebo permanentně znejišťován.

Situacionalistické metody a *nástroje institucionální kritiky*, které jsem se právě pokusila „sblížit" pomocí *umělecké události*, se staly součástí uměleckého provozu, jakmile byly rozpoznány

---

527. Harold Rosenberg, The American Action Painters, *ARTnews,* r. 51/8, č. 12, 1952, s. 22.
528. Harriet Watts, The Dada Event. From Transsubtantiation to Bones and Barking, in Stephen C. Foster (ed.), *„Event" arts and art events*, UMI Research Press, 1988, s. 119.
529. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 21–23.
530. Holger Wilmesmeier, *Deutsche Avantgarde und Film: Die Filmmatinee „Der Absolute Film"*, Münster/Hamburg, 1994.
531. Roberto Kutcher, *Event. Keywords Glossary*, The University of Chicago: Theories of Media, 2003. Dostupné online: <http://humanities.uchicago.edu/faculty/mitchell/glossary2004/event.htm> (cit. 7. 2. 2012).
532. George Maciunas, *Fluxus Manifesto*, 1963. Dostupné online: <http://www.artnotart.com/fluxus/gmaciunas-manifesto.html> (cit. 7. 2. 2012)
533. Stephen C. Foster (ed.), *„Event" arts and art events*, UMI Research Press, 1988, s. 119.

jako obsahově a částečně i formálně vyhraněné konceptuální taktiky. Je nezbytné přijmout fakt, že tyto taktiky se postupem času staly etablovanou uměleckou strategií akceptovanou systematizovaným uměleckým provozem. V soudobých kunsthistorických textech se hovoří o *institucionalizaci institucionální kritiky*.[534] Postupně, jak se *aktuální sociální náměty*, *angažování publika* a *každodenní prostředí* staly běžnými a rozeznatelnými, otupila se kritičnost namířená proti uměleckému provozu. Emancipační potenciál se vyprázdnil. V galerijní a muzejní praxi se po valorizaci proměnlivosti díla vyvinuly strategie, jak taková umělecká vyjádření reinstitucionalizovat a opět komercializovat. Spočívají v akceptování možnosti každé další vystavení přizpůsobit daným podmínkám, což umožňuje tato díla převážet a vystavovat více než jednou. Akceptování reinstalace jako jedné z muzejních a galerijních vystavovacích strategií uvádí do pohybu díla i jejich autory a napomáhá k cirkulaci, jež je příznačným rysem globální společnosti s lokálními diferenciacemi, pro niž se vžilo označení glokální.

Také v oblasti filmově-architektonických konvergencí, kde bychom předpokládali poměrně pevnou vazbu k dané architektuře, se lze setkat s reinstalací například v obdobné urbánní situaci, ale v jiném městě (či dokonce zemi), kde projekt nabude nových konotací. Nebo je dílo dokonce přeneseno do galerijního prostředí, kde ztrácí svůj původní potenciál zaujmout náhodné kolemjdoucí.[535]

Praxi reinstalace však také můžeme číst jako *projev stírání rozdílů mezi různými místy*, čehož si všímá teoretička výtvarného umění Miwon Kwon.[536] Takové potlačení významu místa přispívá k obecné banalizaci hmotného žitého prostoru jako takového. Zdůrazňování významu místa badatelkami, jako jsou Miwon Kwon či Lilian Bounegru, tak paradoxně odráží jeho skutečné oslabování, které je zapříčiněno obecnými faktory fragmentarizace a virtualizace prostoru za přispění „prchavých médií“, digitálních a telekomunikačních technologií.

4.3.2 Rozšíření a relokace uměleckých praxí za přispění „prchavých médií“

Luminokinetismus, jeho myšlenky a metody se postupně prolínaly s dalšími praxemi, které využívaly vědecké poznatky a technické inovace z oblasti nových médií – videa, laseru, holografie, telekomunikačních systémů a digitální animace. Dnes se již s pojmenováními *světelný kinetismus* či *luminokinetismus* (a *luminodynamismus*) v kunsthistorickém slovníku nepracuje, ačkoli by mohly nadále zastřešovat praxe, jež využívají princip umělecké a mediální syntézy s důrazem na pohyb, světlo, temporálnost a volbu konkrétní lokace ve veřejném prostoru. Od devadesátých let převažuje souhrnné označení *nová média*, které odkazuje k syntéze umění

534. Alexander Alberro, Blake Stimson, Preface, in tíž (eds.), *Institutional Critique: An Anthology of Artists' Writings*, Cambridge, MA: MIT Press, 2009, nečíslováno.
535. Jako příklad mohu uvést projekty Krištofa Kintery či Jakuba Nepraše, jejichž světelně-kinetické objekty a projekce vytvořené pro konkrétní pražské lokace byly s autorským přičiněním reinstalovány v zahraničních uměleckých institucích, na festivalech a veletrzích.
536. Miwon Kwon, One Place after Another, s. 106.

a vědecko-technologických poznatků. Jedná se však o svým způsobem zavádějící a nečitelné označení, a to přinejmenším vzhledem k rychlému zastarávání technologií.

Tato takzvaná *nová média* jsou odvozována z *výpočetní* a *mediální trajektorie*. Vzhledem k tématu světla jako časovému a pohybovému tvárnému prvku *kinetismu* i filmově-architektonických konvergencí připomínám rovinu *trajektorie pohyblivého obrazu*, jenž se během své historie rozšířil o další technologické inovace a expandoval do řady odlišných prostředí.

S *filmem* jako mechanickým pohyblivým obrazem, který funguje na principu sekvenčního záznamu na celuloidovém pásu, se pojí společensky konvencionalizovaná zkušenost s prezentací pohyblivých obrazů, kterou simulují i média elektronická. Ta byla postupně formována vztahem technologie filmu k historicky definovanému prostoru projekce, kterým je komplexní aparát praxe kina. *Video* (elektronický pohyblivý obraz) je naopak simultánní, nefotografickou, záznamovou technologií, jež svým rozšířením v šedesátých letech dvacátého století umožnila širokou škálu snáze využitelných postprodukčních postupů, které přinesla nejprve analogová a posléze digitální elektronizace pohyblivého obrazu. *Analogové i digitální video* je typické specifickou vizualitou a její estetikou, ale i zmíněnou proměnou prezentace a distribuce pohyblivých obrazů. *Televize*, *video* a posléze *počítač* a další *informačně-komunikační média* jsou praxemi, které subsumují předchozí média (film, ale také rádio, noviny apod.) a relokují filmovou kino-zkušenost do dalších prostředí: například do privátní oblasti domova, veřejně soukromého prostoru galerie a v souvislosti s filmově-architektonickými konvergencemi také do veřejného městského prostoru.

Užití *pohyblivého obrazu* ve výtvarných praxích se rozšířilo především v šedesátých letech se zmiňovaným nástupem *videa*. Do stejné doby sahá rovněž pojem *rozšířený film* neboli *expanded cinema*, kdy se používání filmu v uměleckém prostředí galerií a site specific projektů znásobilo i o možnosti *videa*.[537]

Portapak, ruční kamera, jejíž uvedení na trh bývá dáváno do souvislosti s počátky samotné praxe *videoartu*, se rozšířil nejprve ve Spojených státech jako jeden z nástrojů odporu proti válce ve Vietnamu, jejím politicko-ekonomickým vazbám, ale také reprezentaci v médiích. *Video* se tak v USA prosadilo nejprve jako alternativní médium a umožnilo vznik prvních guerillových televizí.[538] Po úspěšném přijetí *videa* v druhé polovině šedesátých let ve Spojených státech začali také evropští umělci experimentovat s tímto novým médiem jako s uměleckou

---

537. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., Inc., New York 1970. Dostupné online: <http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf> (cit. 1. 12. 2011). A dále např. Jonathan Walley, Identity Crisis: Experimental Film and Artistic Expansion, *October*, 2011, č. 137, s. 23–50 nebo Chrissie Iles, *Inside Out: Expanded Cinema and Its Relationship to the Gallery in the 1970s*. Dostupné online <http://www.rewind.ac.uk/expanded/Narrative/Tate_Doc_Session_2_-CI.htmll> (cit. 8. 12. 2011).
538. Českým pokusem o alternativní zpravodajský dramaturgický celek byl *Originální videojournal*, jenž vznikal v disidentské komunitě od poloviny osmdesátých let a kladl si za cíl přinášet zprávy o aktuálním dění v zahraničí i doma.

výzvou. Od sedmdesátých do poloviny osmdesátých let se *videoart* vyvíjel jako nová umělecká forma čerpající z lokálních i mezinárodních témat a uměleckých tendencí. V Čechách jsou počátky *videoartu* uvozovány jmény průkopníků a solitérů experimentujícími od sedmdesátých let s *videem* a *televizní technikou*, na jejich tvorbu však nikdo čitelně nenavázal (např. Radek Pilař, Petr Skala). Naopak prudké zvýšení zájmu o *videoart* nastalo po roce 1989 s návratem *videoartistů*-exulantů (např. Woody Vasulka, Michael Bielický).[539]

Heterogennost *videoartu* se neprojevuje jen v nemožnosti vytvořit určitý umělecký kánon, ale také v rozdílných okolnostech, které vedly k jeho rozšíření v jednotlivých oblastech. *Videoart*, viděný z perspektivy institucionální kritiky, byl považován za finančně nenáročné a přitom mediálně dobře šiřitelné umění či médium umožňující alternativu nejen vůči masovým médiím, jako je *televize*, ale také vůči institucionalizovanému západnímu pojetí umění. Hlavními tématy, která se vyskytují v historii *videoartu*, jsou *kritika médií a umění*, *nástroje a jazyk videoartu*, *statut autora a participujícího diváka*, *video-dozor*, *koláž* či *hybridizace médií*.[540] Součástí soudobé praxe *videa* jsou konvergence s dalšími uměleckými druhy a médii (především formou *instalace*), které pronikají rovněž do veřejného městského prostoru. **V této podobě se rovněž *videoart* stává součástí filmově-architektonických konvergencí a tedy přivádí do veřejného městského prostoru výtvarné umělce, jejich zkušenosti a témata rezonující v uměleckém provozu.** Řada autorů světelných intervencí v pražském prostředí, které jmenuji v následujících kapitolách, přichází z ateliérů českých vysokých uměleckých škol, které se zabývají novými médii a prezentací ve veřejném prostoru.

Další oblast, z níž se rekrutují potenciální tvůrci filmově-architektonických konvergencí a kterou subsumoval již český *luminokinetismus*, je hudební klubová scéna a s ní spojená praxe *VJingu* a dalších forem živé audiovizuální projekce.[541] Jako živá multimediální performance začal být *VJing* provozován v sedmdesátých letech newyorskou klubovou scénou.[542] Koncem šedesátých let je vlivem například Warholových párty známých pod názvem *The Exploding Plastic Inevitable*

---

539. Martin Mazanec, Výzkumný projekt: český videoart, *Kulturní týdeník A2*. Dostupný online: <http://www.advojka.cz/archiv/2008/49/vyzkumny-projekt-cesky-videoart> (cit. 30. 7. 2010). Nebo Lenka Dolanová (ed.), Woody Vasulka a tradice českého umění elektronického obrazu (tematické číslo), *Iluminace*, r. 18, 2006, č. 2.
540. Michael Rush, *L'Art vidéo*, Thames&Hudson Ltd, Londýn, 2003. Nathalie Mangan, *La vidéo, entre art et communication*, École nationale supérieure des Beaux-Art, Paris, 1997. Doug Hall, Sally Jo Figer (eds.), *Illuminating video. An Essential Guide to Video Art*, New Persey, 1990.
541. Dalším typem živé audiovizuální projekce je tzv. živá animace vycházející z koncepce *barevné hudby* a barevného slyšení. Označení živá animace lze chápat jako obecné pojmenovávání pro různé varianty *real time projekcí*, ale také jako specifickou metodu, v níž se pracuje s efektem odhalení „pracovního animačního pultu", na kterém tvůrce (animátor/performer) manipuluje s různými objekty a natočené sekvence, které může ještě synteticky upravovat pomocí počítače, promítá na projekční plochu. Více o živé animaci viz Martin Mazanec (ed.), *Sborník barevné hudby,* Pastiche Filmz, 2010.
542. Historií *VJingu* a vlivem klubové scény na formování této praxe se zabývá např. Annet Dekker, *Synaesthetic Performance in the Club Scene*. Dostupné online: <http://www.cosignconference.org/downloads/papers/dekker_cosign_2003.pdf > (cit. 18. 2. 2011).

povýšeno komunitní setkávání umělců na experimentování se syntetickou hudbou a obrazem v reálném čase. V osmdesátých a devadesátých letech je již *VJing*, vzešlý z newyorských klubových párty, široce rozšířenou audiovizuální praxí přesahující hranice umělecké komunity. **Klubová scéna na jedné straně popularizuje nové umělecké postupy a další inovace v oblasti audiovizuální produkce, ale zároveň se podílela a podílí na jejich vytváření.** Součástí těchto klubových experimentů bylo osvojení *laseru* a různých druhů *animace* včetně *počítačových softwarů*. Tyto zkušenosti potom mohly být přeneseny do veřejného městského prostoru v sebevědomé, ozkoušené formě – tedy takové, která dokáže konkurovat dalším městským stimulům i praktickým omezením.

4.3.3 Pokusy o začlenění pohyblivého obrazu do českého uměleckého provozu

Akceptování různých forem pohyblivých obrazů se odehrává v závislosti na průsečících mezi uměleckými školami, institucemi a organizacemi a s nimi spojenými konkrétními osobami umělců, kritiků, kurátorů, teoretiků a historiků. Od dob prvních českých videoartistů působících zcela na okraji tehdejšího uměleckého provozu byly od počátku devadesátých let na uměleckých školách po celé republice zakládány ateliéry či instituty, pro které již nebyla práce s pohyblivým obrazem okrajovou záležitostí. Naopak již zmiňovaný návrat českých umělců například Woodyho Vasulky či Michaela Bielického působících před rokem 1989 v emigraci a příchod zahraničních lektorů, kteří byli na uměleckých školách obzvláště vítáni, učinil z práce s audiovizuálními nahrávacími technologiemi výzvu. Během transformačního období vysokého uměleckého školství v devadesátých letech se objevilo hned několik uměleckých „líhní“, odkud vzešli mnohé umělkyně a umělci, pro něž se stala práce s pohyblivým obrazem charakteristickou.[543] Mluvíme tu především o pražské Akademii výtvarných umění poté, co zde bývalý asistent Nama June Paika Michael Bielický zakládá v roce 1991 Školu nových médií. Nebo o intermediálním ateliéru Václava Stratila a Keiko Sei na Fakultě výtvarného umění v Brně, založené v roce 1993 při Vysokém učení technickém. Klauzurní a diplomové práce integrující pohyblivý obraz se na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze vedle tradičního ateliéru filmové a televizní tvorby objevovaly rovněž v ateliéru konceptuální a intermediální tvorby vedeném nejprve Adélou Matasovou a Pavlem Kopřivou a poté Jiřím Davidem a Milanem Salákem.[544] V druhé dekádě po roce 1989 se etablují další regionální umělecké fakulty. Pavel Kopřiva odchází učit na Fakultu umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem, kde již působí Jiří

---

543. Michal Koleček, České vysoké umělecké školství. Jeden z hybatelů transformace soudobé české výtvarné scény, *Flash Art*, 2009, č. 13, s. 46–47.
544. Jiří David ateliér později přejmenoval na Ateliér intermédií a konfrontace. Práce s pohyblivým obrazem na VŠUP však nikdy nebyla otázkou jediného ateliéru. Takto pojednaná díla se čas od času objevila nejen na katedře volného umění, ale i na ostatních katedrách. V září roku 2008 byl otevřen Ateliér supermédií, vedený Federicem Díazem, zaměřený na nová média (o této tzv. *multidisciplinární laboratoři* viz webové stránky VŠUP. Dostupné online: <http://www.vsup.cz/cs/volne-umeni/atelier-supermedii> cit. 30. 7. 2010).

Kovanda nebo Svatopluk Klimeš, oba významní zástupci české performance. Adéla Matasová se připojuje k pedagogickému týmu Institutu umění a designu Západočeské univerzity v Plzni, jehož členy byli až do srpna 2009 také Michal Pěchouček a Dušan Zahoranský. Další umělecké okruhy vznikaly okolo samotných studentů (např. studenti z FaVU zabývající se animací pod vlivem Filipa Cenka, který se později stal asistentem Václava Stratila).

Rovněž ve vlastní tvorbě všech těchto umělců-pedagogů vysledujeme zájem o pohyblivé obrazy, ať už je používají jako záznamový materiál, součást instalace, nebo je zajímají konceptuálně jako takové. Někteří z těchto umělců řešili či řeší mnohé své projekty ve veřejném městském prostoru. Jejich konkrétní projekty a události můžeme zařadit mezi filmově-architektonické konvergence. Jedná se například o pyrodynamické performance a environmenty Svatopluka Klimeše (*1944), projekce na městské fasády Michaela Bielického (*1954) či světelné plastiky Jiřího Davida (*1956).

Ještě během devadesátých let, kdy dochází k postupnému rozšiřování digitálních technologií, však byly na území Čech v oblasti uměleckého provozu charakteristické galerijní převaha a ostych z veřejného prostoru.[545] Jak resumoval Tomáš Pospiszyl, ambice i praktické snahy o expanzi z institucionálního prostředí se začaly objevovat teprve okolo roku 2000. Po dekádě, kterou charakterizovaly vnitřní umělecké introspekce, opět přišla ke slovu společenská témata týkající se emancipace městských obyvatel a příslušné praxe site specific, performance apod.[546] Emancipační potenciál těchto událostí vychází z předpokladu, že jsou zakoušeny jedinečně, tady a teď, skrze fyzickou přítomnost každého vnímajícího subjektu. Obdobnou etickou motivaci přikládají soudobým intervencím pohyblivého obrazu také někteří sociologové, architekti a filmoví teoretikové, kteří poukazují na výhody virtualizace prostoru či využívání interaktivity a proměnlivosti, kdy se opět uplatňuje jedinečná a neopakovatelná percepce. Podle nich mohou být využity nejen pro komerční, navigační, technologické či estetické účely, nýbrž také pro „demokratizační“ záměry.[547] Nově vyhlížející mediální situace filmově-architektonických konvergencí budí optimisticky laděná očekávání, která svým étosem připomínají naladění poválečné avantgardy, jaké sdílel i Zdeněk Pešánek ve svých vizích *světelného kinetismu* jako umění budoucnosti.

---

545. O preferenci vystavování v nově vznikajících galeriích v devadesátých letech na úkor vstupu výtvarného umění do veřejného městského prostoru se zmiňuje Tomáš Pospiszyl, Umění světla – historie a současnost. Vybrané domácí realizace ve veřejném prostoru, in Vladimír 51, Jan Matoušek a Markéta Vinglerová (eds.), *Město=Médium*, VŠUP a Bigg Boss, 2012, s. 114.
546. Tamtéž, s. 114.
547. *Demokratizační potenciál* spatřuje v současném obohacení veřejného městského prostoru s filmovým interfejsem socioložka Saskia Sassen. Za filmové teoretiky jmenujme především Scotta McQuirea, jenž v roce 2008 předsedal konferenci Urban Screens: Mobile Publics v Melbourne. Mezi zahraniční umělce, kteří pracují s filmovými intervencemi do městské architektury a vědomě přiznávají ambici využít tento potenciál, patří např. Rafael Lozano-Hemmer. O významu proměny architektury v mobilní a schopnou reagovat v čase za podpory filmu v jeho širší definici pohyblivého obrazu mluví rovněž praktikující i teoretizující architekti Rem Koolhaas či Ignasi de Solà-Morales.

Ve stejné době, kdy se čeští umělci a umělkyně seznamovali s digitálními technologiemi umožňujícími programovatelnost, interaktivitu a multimediálnost (nebo spíše simulaci jakéhokoli média), začal být Zdeněk Pešánek označován za anticipátora *novomediálního* umění. Formální i tematické rezonance jeho tvorby v tehdejším uměleckém dění shrnul například Jaroslav Anděl: „Nejvýznamnější z hlediska rezonance Pešánkova díla je nedávný překotný vývoj nových technologií, zejména počítačů a komunikačních médií, s nimi spojený rozvoj principů multimediálnosti a interaktivity. Tyto trendy vytvářejí nový důležitý kontext pro Pešánkovo dílo, které v uvedených souvislostech dostává nečekaně aktuální význam. Pešánek svá díla totiž nejen programoval, ale také důsledně koncipoval na multimediálním principu, který obsahoval i některé prvky interaktivity a vyjadřoval také vizi globální komunikace. Spojením těchto tří principů zdá se Pešánkovo dílo vykazovat překvapující afinitu s tvorbou celé řady současných umělců, kteří objevují tvořivý potenciál nejnovějších technologií."[548]

Vrchol valorizace Pešánkovy umělecké osobnosti se váže k uspořádání jeho monografické výstavy ve Veletržním paláci Národní galerie v roce 1996, z jejíhož katalogu pochází rovněž tato citace Jaroslava Anděla.[549] Mezi umělci, kteří se na rekonstrukci Pešánkových světelně-kinetických plastik podíleli, se objevili i tací, kteří posléze ozkoušeli možnosti *luminokinetismu* ve vlastní tvorbě (zejména Federico Díaz). Nicméně, jak už jsem zmínila v první polovině této kapitoly věnované kontextualizaci Pešánkovy tvorby, bylo by poněkud zjednodušující spatřovat Pešánkův odkaz pouze ve vztahu k trajektorii programovatelného umění. Jeho myšlenková osa, která vykazovala nebývalou kontinuitu napříč změnami v estetických i politických paradigmatech, zahrnovala rovněž celkové pojetí světelného urbanismu, emancipaci městských obyvatel jako součinitelů jejich životního prostředí, dematerializaci uměleckého díla a jeho nové pojetí jako komplexně pojaté temporálně a lokálně ukotvené události, a navíc celoživotní snahu o etablování *světelného kinetismu* v rámci uměleckého školství jako vhodného nástroje k regulaci této umělecké praxe. Žádná z těchto vizí a ambicí nebyla dodnes naplněna v plném rozsahu, ale dílčími prvky nadále rezonuje v soudobém uměleckém provozu i aktuální městské tvářnosti. Pomyslnému mezigeneračnímu dialogu mezi dnešními zástupci filmově-architektonických konvergencí a Zdeňka Pešánka se věnuji v následujících kapitolách.

O *světelném kinetismu* či filmově-architektonických konvergencích lze hovořit jako o nestabilní vizuální praxi, v rámci níž se uplatňují požadavky užitého i volného umění, spíše než jako o novém uměleckém druhu. Filmově-architektonické konvergence dnes vznikají formou solitérních projektů nebo v rámci specifických festivalů, přehlídek, občanských aktivit a kulturních institucí. Pro analýzu soudobých světelně-kinetických intervencí se dnes jako klíčová jeví lokace, která je sama o sobě již součástí určité kulturní praxe, s jejímiž technickými, estetickými a zvykovými specifiky se musejí realizátoři těchto událostí vyrovnávat.

---

548. Jaroslav Anděl, Kontexty a rezonance, in Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. xii.
549. *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, (výstava) Veletržní palác, GHMP, 1996, kurátor Jiří Zemánek.

Následující pátou kapitolu jsem věnovala klasifikaci konvergencí filmu a architektury, v níž jsem se zaměřila na přípravu analytického nástroje pro lepší orientaci v třídění konkrétních filmově-architektonických konvergencí na území Prahy od počátku devadesátých let.

5. Klasifikace konvergencí filmu a architektury

Tato kapitola je pokusem o funkční roztřídění doposud neinstitucionalizované mediální praxe, již charakterizuje infiltrace, prolamování a integrace pohyblivého obrazu do architektury a urbanismu veřejného městského prostoru. Předpokladem této kapitoly je získání klasifikačního nástroje k usnadnění a zpřehlednění analýz konkrétních výskytů této praxe v časově a lokálně vymezeném výseku této práce, jež je orientován na pražské prostředí od devadesátých let po rok 2010.

5.1 Klasifikační řady jako analytické nástroje

S vědomím šíře možných klasifikačních řad, která odráží pluralitu badatelských zájmů, jsem zvolila formální dělení, jež tento fenomén reflektuje jako (audio)vizuální komunikační systém. Vzhledem k časově relativně krátkému úseku nepostupuji v případové studii lineárně. Namísto toho jsem ve svém výzkumu upřednila dělení pomocí zjevného kritéria, kterým je *místo* (*prostor*, *lokace*), kde se v rámci architektury uplatňuje a projevuje pohyblivý obraz: **v ploše** (**2D**) nebo **v prostoru** (**3D**); a kde se film prosazuje/využívá jako **procesuální nástroj** při navrhování architektury, nebo jako její **integrální funkční součást**.

Při stanování této pracovní klasifikační mřížky jsem vycházela především ze dvou zdrojů. Za prvé z rozdělení, s nímž jsem pracovala již v kapitole nahlížené z architektonické perspektivy (tj. roztřídění na konvergence *v oblasti pláště*, *ve funkční smyslové rovině* a *v samotném procesu navrhování*), a dále z klasifikační řady, již pro takzvaný *světelný kinetismus* navrhl Zdeněk Pešánek ve dvacátých letech minulého století. Spojení těchto dvou perspektiv mi mělo pomoci překlenout široké mezioborové rozpětí, v jehož rámci jsou filmově-architektonické konvergence koncipovány. Vzhledem k tomu, že světelné intervence jsou ve veřejném městském prostoru z velké části vůči architektuře v sekundárním postavení a tudíž se v českém prostředí daleko méně realizací odehrává přímo ve funkční nebo v procesuální úrovni architektonického objektu či urbánní situace, zaměřila jsem se právě na oblast „dodatečných“ filmově-architektonických konvergencí.

Před vlastním definováním klasifikačního klíče, zde shrnu alternativní klasifikační řady, jejichž koncepce jsem měla rovněž na paměti jako jistý sebereflexivní ukazatel. Jakýkoli pokus o klasifikaci je přece pouze pracovním zjednodušením, jak nakládat s materiály nabytými formou heuristického výzkumu. Pokoušela jsem se tak vyvarovat samoúčelnému zobecňování, jež vede k nepropustnosti mezi jednotlivými řadami. Především u interdisciplinárních praxí, navíc ve spojení s heterogenní povahou veřejného městského prostoru, nepřipadá v úvahu jakákoli snaha o obecnou klasifikaci, která by pravděpodobně inklinovala k omezujícím až vylučujícím závěrům. Mým záměrem bylo pochopit a zmapovat fenomén filmově-

architektonických konvergencí na území Prahy a navr klasifikační řady mělo být podpůrným nástrojem, nikoli výsledkem samotného výzkumu.

5.1.1 Plurality klasifikačních řad a badatelských perspektiv (formální, obsahová, intencionální)

Jedním z možných vodítek, jak postupovat v případové studii byla mediální klasifikace. Film, který nahlížím jako (audio)vizuální komunikační systém, jehož forma začíná již u samotného zobrazování pomocí světla, nechápu jako jednoznačně vymezené médium či umělecký druh. ***Film* považuji za výchozí perspektivu pro uvažování o *kinetickém světle* jako o *pohyblivém obraze*.** Volba této heterogenní a fluidní praxe slouží zároveň jako jisté vymezení, které usměrňuje uvažování o architektonických konvergencích, jež samozřejmě přesahuje světelně-kinetickou formu. Označení *konvergence*, pro které jsem se rozhodla, má průběžně připomínat, že jsem tento problém studovala jako *soubor mediálních sociokulturních praxí*, které jsou *utvářeny různou skladbou mediálních automatismů*. Konvergence totiž označuje proces, nikoli pouze výsledný mediální tvar, a tak zároveň legitimizuje mé interdisciplinární zaměření.

Pokusy o klasifikaci intervencí pohyblivého obrazu do městského prostředí souvisejí s rozšířením digitálních technologií v architektuře. To se na jedné straně projevilo nárůstem takzvaných *mediálních fasád* či *urban screens*, které jsem v této práci pojmula jako jednu z možností filmově-architektonických konvergencí, a poté i v teoretické reflexi architektů a badatelů v oblasti mediálních studií. Speciálně orientované obory a týmy začaly vznikat například v rámci architektonického vysokého školství či vně akademické obce při specifických festivalech. Uvádím například Institut mediální architektury,[550] na jehož založení roku 2009 se podílel v této práci již zmiňovaný rakouský architekt a teoretik Oliver Schürer. Institut nazírá mediální architekturu jako proměnlivou oblast, v níž se protíná fyzický a digitální prostor. Projevy takové mediální architektury, které se vymykají tradičním teoretickým nástrojům architektury a mediálního umění či designu, mohou mít řadu podob, jež navíc kombinují různé technologie, metody a estetické názory. M. Hank Haeusler, jeden z vedoucích členů tohoto institutu, se zabývá především mediálními fasádami. Tuto praxi člení ***na základě technologického klíče*** na sedm kategorií: *přední a zadní projekce na fasády*, *animace za využití oken budovy*, *displejové fasády*,

550. Sídlo Institutu mediální architektury (MAI) pro euro-americký prostor se nachází ve Vídni a pro australsko-asijský region byla založena roku 2011 pobočka v Sydney. Institut svým programem navázal na Media Architecture Group, která organizovala londýnskou konferenci Media Architecture Conference London 2007 nebo o rok později festival Media Facades Festival Berlin 2008. MAI dále uspořádal Media Facades Summit 2010 ve Frankfurtu a Media Architecture Biennale 2010 ve Vídni. V dubnu 2012 byl svolán druhý ročník summitu o mediálních fasádách. Poté ve spolupráci s University's CAVI v Aarhus proběhlo bienále Mediální architektury (Media Architecture Biennale 2012 v Aarhus). Více informací o MAI je dostupné online: <mediaarchitecture.org> (cit. 7. 1. 2015).

osvětlení fasád, *mechanické* a *voxelové fasády*,[551] a každou z těchto kategorií detailně představuje po technické stránce a přibližuje několika příklady realizací z celého světa. Pro účel této práce se jeví obdobné dělení poněkud úzce profilové a pro jeho technické vymezení jej nelze zobecnit na celou oblast filmově-architektonických konvergencí.

Obsahově zaměřenou klasifikaci, která už pracuje s jistým zobecněním, předkládá Mirjam Struppek. Tato urbanistka se dlouhodobě zabývá vlivem médií a uměleckých intervencí na veřejný městský prostor. Jako jedna z iniciátorek mezinárodní diskuze na téma *urban screens* a organizátorka řady konferencí a festivalů obdobné problematiky kombinuje badatelskou a kurátorskou pozici.[552] Pomocí kritických otázek, díky široké spolupríci s umělci pohyblivého obrazu i vlastní urbanistické zkušenosti mapuje možnosti pohyblivého obrazu ve veřejném městském prostoru. Vychází z rozdělení na *umělecký* a *informační kulturní model*[553] a vědoma si křehkého rozdílu mezi nimi, podrobuje konkrétní realizace otázkám typu: *co je umění*, *kde jej nalézáme*, *kdo jej platí*, *jak se liší od zábavy a volného času*, *může/nemůže legálně a oficiálně zasahovat do komerční sféry*, *do jaké míry je takové umění využíváno (vědomě i nevědomě) komerčními zájmy* apod.[554] Jako další nástroj k rozkrývání sociokulturní sítě vztahů této praxe ji zajímá, jaké povahy je subjekt (zastoupený určitým architektonickým objektem či urbánní situací), který realizaci umožnil, tedy zda se jedná o *komerční*, *umělecký* či *státní subjekt* (např. o korporátní budovu, galerii, divadlo, kino, muzeum či radnici). Způsob klasifikace filmově-architektonických konvergencí, jak jej aplikuje Mirjam Struppek, je zatížen hodnotícím kurátorským hlediskem. To je patrné například v kvalitativním hodnocení způsobu, jakým jsou realizace integrovány do městského prostředí (do konkrétní architektury, lokální urbánní strategie, ostatní světelné scenérie, do časového harmonogramu města či do dopravního systému).[555]

V českém prostředí se o definici mediálních fasád pokouší pomocí rozkrývání jejich účelu a étosu teoretička architektury Jana Tichá, jež působí jako ředitelka nakladatelství a vydavatelství Zlatý řez a jako šéfredaktorka stejnojmenného časopisu. Ve svém kriticko-analytickém náhledu na problematiku soudobých mediálních fasád se opírá o historická

---

551. V anglickém originále to jsou: *projection facades*, *rear projection facades*, *window raster animation*, *display facades*, *illuminated facades*, *mechanical facades* a *voxel facades*. Viz M. Hank Haeusler, *Media Facades – History, Technology, Content*, AVedition, Ludwigsburg, 2009.
552. Mirjam Struppek organizovala v Berlíně již v letech 2005–2008 pravidelné debaty pod názvem Urban Media Salon. V roce 2007 iniciovala založení mezinárodní společnosti Urban Screens Association (IUSA). V roce 2005 uspořádala první konferenci na téma Urban Screens (Berlín), kterou posléze rozšířila ne mezinárodní pole (následně se konala v Manchesteru 2007 a v Melbourne 2008). Založila Media Facades Festival (poprvé konaný v Berlíně 2008), jenž se díky internetovému živému propojení rozrostl do dalších evropských měst (Brusel, Budapešť, Helsinky, Linz, Liverpool, Madrid). Výsledky svého výzkumu publikovala v řadě sborníků a odborných periodicích. Více informací o Mirjam Struppek je dostupné online: < urbanmediaresearch.org > (cit. 8. 1. 2015).
553. Viz Mirjam Struppek, Keynote speach přednesená 30. 10. 2010 na 3. mezinárodní konferenci Media City (téma ročníku: MediaArchitecture, Urban Context and Social Practices), Výmar, 2010.
554. Mirjam Struppek, Přísně veřejné, *Umělec*, č. 3 (Umění ve veřejném prostoru), 2005, s. 60–63.
555. Viz Mirjam Struppek, Keynote speach přednesená 30. 10. 2010 na 3. mezinárodní konferenci Media City.

srovnání s předchozími praxemi dobových mediálních konvergencí s architektonickými objekty. Na základě těchto analogií (např. mezi chrámovými vitrážemi, slunečními hodinami, domovními znameními, vývěsními štíty nebo sgrafity) se dobírá ke klasifikaci funkcí, mezi něž řadí *funkci estetickou*, *informační*, *reklamní*, *ideologickou* a *interaktivní*.[556] Rozlišování mediálních fasád podle funkce by mohlo být aplikováno na celou oblast filmově-architektonických konvergencí. Historické ukotvení v předchozích praxích odhaluje zajímavé analogie, které dokládají, že mediální fasády jako jeden z typů mediálních konvergencí s architekturou nejsou závislé na digitálních technologiích. Toto rozdělování nicméně opět inklinuje k hodnotícím závěrům. Janě Tiché sloužilo především ke kontextovému představení této problematiky širší veřejnosti.[557]

Mým cílem bylo kontextualizovat filmově-architektonické konvergence v komplexnější perspektivě, která přesahuje prezentaci „nového" trendu. Co nejjednodušší **rozdělení na *plošné*, *prostorové* a *nástrojové* propojení médií pohyblivého obrazu, architektury a urbanismu umožňuje zahrnout perspektivu architektonické praxe i teorie, kunsthistorické hledisko a hledisko uměleckého provozu, rovněž jako perspektivu rozšířených filmových studií, z níž vychází má primární badatelská pozice.** V oblasti výtvarného umění jsem se opírala o výzkum *světelného kinetismu*, který mi zároveň umožnil zohlednit specifičnost českého prostředí.

Kunsthistorické klasifikace začínají u definice *kinetismu* a následně je tento umělecký směr rozlišen podle povahy dynamického prvku. Ten může být do kinetických realizací implikován pomocí světla, mechanicky (kam spadá celá řada možností „pohonu" včetně zapojení diváka jako iniciátora pohybu), nebo „pouhým" tematizováním pohybu, které však nebývá řazeno k hlavním, nýbrž pouze k příbuzným nebo předznamenávajícím projevům *kinetismu*.[558] Komplexní klasifikaci *světelného kinetismu* předložil již ve dvacátých letech minulého století Zdeněk Pešánek, který se tak pokoušel ustanovit tento způsob uměleckého vyjadřování jako svébytné umělecko-průmyslové odvětví. V následujícím oddíle jsem se pokusila vytěžit z Pešánkova

---

556. Jana Tichá své chápání mediálních fasád prezentovala formou přednášek i publikací, např. Jana Tichá, Mediální fasády (editorial), *Zlatý řez*, č. 29, 2007, s. I. Nebo táž, Mediální fasáda (přednáška), VŠUP, Praha, 28. 11. 2006.
557. Klasifikaci mediálních fasád se ve své bakalářské práci věnovala Simona Ušelová, absolventka Ústavu hudební vědy - Teorie interaktivních médií (FFMU). Ušelová vychází z poznatků Jany Tiché, klasifikační řady M. Hanka Haeuslera a hojně cituje rovněž dílčí výstupy, které předcházely této disertační práci. Jelikož se jedná o kompozit přejatých prací, nebudu se zde této bakalářské práci více věnovat. Simona Ušelová, *Nová média v architektuře – mediální fasády* (bakalářská práce, Filozofická fakulta, Masarykova univerzita v Brně), Brno, 2012.
558. Vít Havránek například rozlišuje *kinetismus* na *luminokinetismus* a *kinetismus forem*, viz Vít Havránek, Č*eský kinetismus 1956 – 1970 a skupina Syntéza* (diplomová práce, Filozofická fakulta, Univerzita Karlova v Praze), Praha, 1997.
František Šmejkal ještě odlišoval *„pravý" kinetismus*, u kterého spočíval pohyb *„sám o sobě"* na základě fyzikálních vlastností, nikoli pouze za účasti diváka (kdy je vyvolávána iluze pohybu na základě pohybu diváka). Úplné naplnění *kinetismu* podle něj spočívalo v kombinaci reálného pohybu s pohybem světla, viz František Šmejkal, Předchůdci a předpoklady kinetismu, *Acta scaenographica*, 1965–1966, č. 11.

přehledu postřehy a principy, které je možné aplikovat i na dnešní filmově-architektonické konvergence, nebo je s nimi alespoň porovnávat a z rozdílů pak vyvodit další závěry. Tímto krokem jsem se pokusila narušit představu o filmově-architektonických konvergencích jako o „trendu“ spojeném výhradně s *novými médii* a technologiemi. Pešánek zároveň ve svém přehledu uvádí i řadu praktických postřehů, které se vážou ke specifickému prostředí města Prahy. V tomto směru mi srovnání s Pešánkovým odkazem pomáhá udržet si lokální perspektivu i při hledání klasifikačního klíče.

5.2 Klasifikace světelného kinetismu podle Zdeňka Pešánka

Zdeněk Pešánek ve svém spisu *Kinetismus. Kinetika ve výtvarnictví – barevná hudba* rozlišuje světelně-kinetické realizace na ty, které se odehrávají *v ploše*, a na ty, které jsou realizovány *v prostoru*.[559] V základním rozdělení tedy volí stejné kritérium. Logicky se nezabývá rolí digitálně modifikovaného pohyblivého obrazu v procesu navrhování architektury a urbanismu, jako to činím já o řadu dekád později. Dvě základní kategorie Pešánek naplňuje detailními technickými popisy, ilustrovanými vlastními projekty a metodami, které byly v jeho době technicky možné, ačkoli se některými z nich v českém prostředí zabýval téměř výhradně on sám. Ke klíčovým Pešánkovým úvahám patří pokusy o zasazení světelně-kinetické praxe do tehdejšího výtvarného provozu. Provázely je otázky, jež se podobají těm, které si klade v současnosti Mirjam Struppek ohledně mediálních průniků do veřejného městského prostoru v podobě pohyblivého obrazu.

Pešánek se již ve dvacátých letech ptal, jestli může být světelně-kinetické umění považováno za nový druh umění, nebo se jedná pouze o novou techniku, a zda je vizuální kinetický jev výtvarnictvím. V zapálené argumentaci obhajující dobovou světelně-kinetickou praxi je čitelná pozice průkopníka této umělecké disciplíny. A přesto tento průkopník přinesl i střízlivé a kritické komentáře tehdejšího stavu světelné kinetiky, k nimž dokládal konkrétní příčiny. Volal po proměně vysokého uměleckého školství, které podle něj zaostávalo za dobovou uměleckou praxí, jež aktuálně reflektovala a absorbovala technologický vývoj. V tomto ohledu spatřoval velkou podobnost mezi situací ve výtvarném umění a v architektuře, kde již delší dobu probíhaly změny dané vývojem v oblasti techniky.[560]

---

559. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus. Kinetika ve výtvarnictví – barevná hudba*, Akademie výtvarných umění v Praze (Nakladatelství AMU), Praha 2013.
560. V Pešánkově *Kinetismu* se stejného tématu dotýká hned v prologu František Kalivoda: „Nevíme, kde dnes v architektuře přestává umění a kde začíná technika a věda. S uměním výtvarným to zakrátko bude také tak. A v této chvíli: nepotřebujeme umělců v starém slova smyslu! Potřebujeme mladé výtvarné techniky, ovládající materiál a nástroje, kteří rozumí mechanismům. Nové formy umění jim porostou samy z rukou!“ Viz František Kalivoda, předmluva, in Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 7.

Kritizoval nedostatečnou (nebo dokonce zcela chybějící) spolupráci mezi techniky a výtvarníky například v oblasti světelného urbanismu. Všímal si, že městské osvětlení (veřejné i reklamní) spadá téměř výhradně do kompetence technických profesionálů a umělecky zdařilých realizací je poskrovnu. Kritizoval, jak je k architektonickým objektům bez konzultace s jejich architekty dosazován sekundární „obal". Uvědomoval si, že bez spolupráce mezi výtvarníky a techniky mohou těžko vznikat takové světelně-kinetické intervence, aby mohly být vnímány jako umělecké prvky v městské krajině. Proto se přikláněl k jisté formě regulace v podobě zavedení nového uměleckého oboru: „Není těžší zvládnouti světelnou techniku než zvládnout techniku malířskou, sochařskou, kovotepeckou, litografii aneb kteroukoli ze známých technik používaných ve výtvarnictví. Naproti tomu nesmíme se domnívati, že světelná technika je dosažitelná snadněji než ostatní techniky výtvarného umění a že se jí bez speciálního školení může zabývat každý, kdo dobře kreslí. Uvědomíme-li si produkci světelnou, poznáme, že by bylo na místě speciální odborné školení výtvarníků i po této stránce."[561]

Pešánek zároveň reflektoval skutečnost, že *světelný kinetismus* byl tehdy v experimentální, ba téměř kutilské fázi, protože pokusy o něj probíhaly nekoordinovaně v poloprofesionálních podmínkách a pomocí soukromých zdrojů.[562] Dokládala to i jeho vlastní praxe. Díky ní však získal velmi komplexní zkušenost, která se týkala nejen konceptuálního, formálního a konstrukčního procesu, nýbrž i produkčních záležitostí. To vše je patrné v popisech jeho jedenácti variant výtvarné kinetiky. Uvažuje v nich totiž také o technické či finanční náročnosti vzhledem k celkovému vyznění, k estetickému efektu i sociálnímu dopadu.

Podobnými otázkami, které jsem rozebírala podrobněji v předchozí kapitole v oddílech věnovaných právě Pešánkově pojetí světelného kinetismu, a které jsem v předchozích řádcích shrnula, se zabýval rovněž ve své lektorské činnosti. V rámci jedné z přednášek předložil posluchačům dotazník,[563] jehož úkolem bylo zjistit, jestli světelná technika dokáže vzbudit srovnatelné (nebo menší, či dokonce větší) emoce jako techniky malířské či sochařské.[564] Vzhledem k tomu, že otázky prokazovaly prvky předjímání a vybízely k nepodloženým dohadům (ptaly se totiž po zkušenosti třetích osob, např. jak působí světelná technika a kinetika na primitivy, na osoby se zájmem o umění, na jiné kultury…), nemohl dotazník splnit předpokládaný účel.[565] Na základě takto předpojatého dotazníku nezískal Pešánek relevantní odpovědi, které by mohly zviklat jeho někdy až utopickou představu o kinetismu jako novém umění pro novou epochu, pro novou společnost. V Pešánkově osobě se pojila praktická zkušenost

561. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 114–115.
562. Tamtéž, s. 75.
563. Dotazník předložil studentům psychotechnického semináře prof. dr. Františka Šerackého. Psychotechnický ústav byl zřízen v Praze roku 1921 při Masarykově akademii. Ústav sledoval především otázky fyziologie a psychologie práce v průmyslu. Jeho ředitelem byl po deset let prof. dr. František Šeracký.
564. Dotazník je v přetištěné podobě součástí publikace Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 100–105.
565. Tamtéž, s. 105.

s utopickými ideály, což je zřejmé z řady jeho výroků včetně prohlášení: „Nově vynalezená technika může znamenati právě tak nový obor práce, jako nový druh umění.“[566]

Obhajoval pozici techniky v umění. Poukazoval například na význam světelné reklamy jako „nového, tvárného, světelného prvku v uličním prostoru“.[567] Ve světelné reklamě se mohly snoubit různé umělecké druhy, média, technologie (architektura, sochařství, grafický design, barevná hudba atd.) a rovněž intence (komerční, zábavní, umělecké ad.). Pešánek považoval světelnou reklamu za „nový druh uměleckého průmyslu“.[568] Uvědomoval si, že jsme svědky vymezování *kinetického umění*, jež vyrůstá ze světelné reklamy, od níž přejímá aparát mechanické kinetiky. Obhajoval světelnou techniku jako nositelku nového uměleckého výrazu. Neměla podle něj pouze osvětlovací funkci, ale umožňovala, aby se světlo samo o sobě stávalo uměním.[569]

Pešánek se zabýval jak technickými, tak formovými vlastnostmi světelné kinetiky. Ve svém *Kinetismu* předložil detailní popis tehdejší světelné techniky ve světelné reklamě. Popsal typy žárovek na základě jejich tvaru, vláken, svítivosti či upevnění, odclonění, odrazu světla, druhu skla (průsvitného či mléčného), podle bodového nebo plošného vrhání světla včetně toho, jak dovedou pomocí blikání a míry plynulosti různé žárovky vytvářet rytmus. Stejně podrobně se věnoval možnostem neonu, které obohatily barevné spektrum a díky trubicovému provedení bylo umožněno formovat světelně-kinetické jevy jako objekty v prostoru.[570]

Domníval se, že formové vlastnosti světelné kinetiky by mohly a měly nahradit „barvu a formu tradičně docilovanou štětcem“.[571] Všímal si pro výtvarnictví nových obrazových efektů, které přinášela světelná technika, např. „sametovost“ nebo také „efemérnost, dosahující až chvějného pastelového tónu a timbru“.[572] Vedle světelných efektů popsal, jak se světelná technika vyjadřovala rovněž rytmem. Už samotné rozsvěcování a zhasínání vypínačem jako nejjednodušší příklad rytmického ovládání světla chápal jako hru (sice na dětské úrovni), která dovede vyvolat pobavení a pocity radosti.[573] Přiznával, že tato schopnost elektrického světla byla využita nejprve ve světelné reklamě.[574] A samozřejmě můžeme zmínit veřejné městské osvětlení, jehož denní a noční řád (ještě vzhledem k ročnímu období) rovněž zahrnuje jistou nenápadnou rytmiku.[575] Za první projevy světelné kinetiky v městském prostředí považoval Pešánek řízený provoz světelných křižovatek, tedy další každodenní součást městského provozu: „Začněme u rytmu signálního střídání barvy červené – zelené – žluté. Není to samotné již tématem pro výtvarně

566. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 10.
567. Tamtéž, s. 11.
568. Tamtéž, s. 47.
569. Tamtéž, s. 47–48.
570. Viz kapitola VIII. Světelná reklama. Tamtéž, s. 47–61.
571. Tamtéž, s. 47.
572. Tamtéž, s. 77.
573. Tamtéž, s. 49.
574. Tamtéž, s. 50.
575. Více o městské iluminaci v Pešánkově pojetí viz kapitola XIII. Iluminace městského prostoru. Tamtéž, s. 111–115.

kinetikou skladbu, jíž by bylo možné vyjádřit napětí dějů křižovatek i v plánu, určeném pro zvládnutí prostoru světelnou reklamou?“[576]

V souvislosti s těmito postřehy si kladl otázku, která je přenositelná i do naší současnosti: „Jaký vliv má světelná kinetika, jejímž nositelem je světelná reklama, na vzhled městského prostoru?“[577] Odpověď hledal v předpokládané reakci kolemjdoucích „diváků“. Soudil, že světelně-kinetický jev je dobře zapamatovatelný a že vzhledem k intenzivnějšímu působení v nočních hodinách je i samotné vnímání ovlivněno právě časem, protože po setmění nastává vhodný moment k meditaci (na rozdíl od denního shonu).[578]

Je pravděpodobné, že právě tyto Pešánkovy čistě subjektivní závěry se od současného kritičtějšího pohledu na světelný urbanismus liší. Například Mirjam Struppek naopak upozorňuje na to, že vzhledem k nárůstu reklamních sdělení ve formě světelného pohyblivého obrazu ve veřejném městském prostředí je mysl moderního člověka „cvičena v umění selektivního vnímání, aby ve vizuálně složitém velkoměstě přežil….“[579] A proto, chtějí-li autoři světelných intervencí vystoupit z vizuální „komerční řeky“, jež zaplavuje současná města, musejí dobře zvažovat, jakým neotřelým způsobem na sebe upozorní a také kde tak učiní.[580]

V meziválečné době, kdy byla světelná reklama novinkou, upozorňoval Pešánek spíše na kultivaci světelné reklamy než na její přebujelost. Umělci se měli naopak ze světelné reklamy poučit, aby ji posléze mohli kultivovat nebo vytvářet svébytné umělecké realizace.

Nejvíce se odlišování světelné reklamy od světelně-kinetického umění věnuje v kapitole o *Světelně kinetické plastice*.[581] Světelně-kientické umění spočívá ve větších nárocích, kterými Pešánek myslel například bohatší výrazovou škálu (světelnou, tvarovou, barevnou, rytmickou), kterou lze rozšířit experimenty s užitým materiálem (např. s čirým nebo matným rozptylovým sklem žárovky i samotné plastiky, s mramorem, pryskyřicí, perforovaným kovem…). Zdůrazněna by v něm měla být také volba místa a celkové zvážení urbanistické scenérie a komunikace s „hostitelským“ architektonickým objektem a to i v denních hodinách. Například světelně-kinetická plastika, na rozdíl od světelné reklamy, zůstává zároveň sochařským žánrem, z čehož však plynou i jistá úskalí. Světlo by v ní nemělo hrát roli pouhé iluminace a mělo by být samostatným tvárným prvkem,[582] stejně by použití umělého světla nemělo vytvořit dojem pouhého svítidla.[583] Při tvorbě světelně-kinetické plastiky je tedy stěžejní využít světla a dynamiky takovým způsobem, aby nebyly pouze pomocnými a doplňkovými, nýbrž tvárnými prvky.

---

576. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 52.
577. Tamtéž, s. 51.
578. Tamtéž.
579. Mirjam Struppek, Přísně veřejné, *Umělec*, č. 3 (Umění ve veřejném prostoru), 2005, s. 61.
580. Tamtéž.
581. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 74–105.
582. Tamtéž, s. 75.
583. Tuto možnost popisuje Pešánek v souvislosti s vyvíjením metody světelně-kinetické plastiky, kdy mezi první pokusy patřilo prosvícení skleněné plastiky žárovkou. Tamtéž, s. 76.

Z dílčích zmínek lze usoudit, že Zdeněk Pešánek ve své klasifikaci *světelného kinetismu* sledoval interní kvalitativní rozdíly mezi jednotlivými metodami. Posloupnost řady byla odvozena od „účinnost(i) a ekonomičnost(i) jednotlivých metod a dále jejich užití v ploše neb prostoru“.[584] Jako cíle, o něž by se ve *světelném kinetismu* mělo usilovat, zmiňoval co nejvyšší míru dynamiky, programovatelnost včetně možnosti improvizace nebo schopnost zasáhnout široké vrstvy. V podrobnějších popisech jednotlivých metod se Pešánek pokoušel odpovědět také na jím dříve položené otázky, které se týkaly například srozumitelnosti, aby bylo možné oslovovat lidové masy a to navíc za udržení finanční a průmyslové rentability.

Předložil popisy jedenácti metod „výtvarné kinetiky“ v ploše a v prostoru a jejich kombinace, které shrnuje následující tabulka:

Jedenáct metod „výtvarné kinetiky“ a jejich variace	
V ploše:	1. film
	2. barevně formově světelné hry reflektorické
	3. barevný klavír
	4. barevné světelné hry
	5. plošné ozařování
	6. různé metody známé v užití ve světelné reklamě a stínohry
V prostoru:	7. ohňostroj
	8. světelné fontány
	9. světelné kinetické plastiky
	10. kinetická iluminace
	11. reflektorické hry prostorové
kombinace různých metod	

Nepřepisuji zde záměrně charakteristiky každé z metod, již Pešánek uvádí. Místo toho jsem se z nich pokusila vyabstrahovat klíčové automatismy *světelného kinetismu*, abych je pak mohla porovnat s automatismy současných filmově-architektonických konvergencí. Do jisté míry tyto automatismy korespondují s cíli a devizami *světelného kinetismu*, které jsem vyjmenovala výše.

Úvahami o možnostech **začlení pohybu a času mezi tvárné prvky ve výtvarnictví** se Pešánek pokouší legitimizovat *světelný kinetismus* jako uměleckou disciplinu. Vychází z filmové dynamiky, která spočívá právě vyjadřování se časem:[585] „Film jako obraz má vše, aby k řádu forem a barev přičlenil řád času jako prvek jím rovnocenný po případě i důležitější a aby tento prvek využíval vědoměji a dokonaleji, na základě studia výtvarné kinetiky přísněji a vědečtěji

584. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 19.
585. Tamtéž, s. 23.

než dosud, kdy pohyb není mnohdy odvozován ani ze hry a její dramatičnosti, ani z nutnosti vytvořit vnitřní napětí emotivních vlastností.“[586] Filmové nakládání s časem, kdy je pohyb evokován promítáním statických obrazů v řadě rychle po sobě jdoucích, vytváří dynamickou kompozici, a to více méně konečnou. Jinými slovy, je obvyklou praxí, že jakmile jsou jednotlivé záběry utříděny, jsou divákům prezentovány v této a ne jiné podobě. Výjimku samozřejmě tvoří experimenty s přejatým materiálem (včetně uměleckých remaků), které jsou hojné především v oblasti takzvaného videoartu. Konvečnější praxí jsou tyto obměny v promítání například takzvaných režisérských verzí, kdy se sled obrazů liší od verze určené pro oficiální distribuci. Byla to však právě dominující praxe filmového promítání (od začátku do konce bez předpokladu jakýchkoliv změn), jež nevyhovovala Pešánkově představě světelně-kinetické události schopné reagovat v aktuálním čase na lokální podněty.

Pohyblivý obraz byl v Pešánkových mechanismech založen na bázi pneumatického klavíru a vyvoláván stisknutím klávesy. Pod klávesou se nacházel kontakt jako v jakémkoli jiném typu klávesnice, který spustil daný vizuální (případně i zvukový) efekt. Mechanismus pneumatického klavíru dnes nahradila počítačová klávesnice. Tento způsob, na rozdíl od kontinuálně odvíjeného celuloidového pásu, umožňoval umělci-interpretovi „rychle a libovolně měnit vyvolané světelné obrazy“.[587] Klávesový způsob ovládání světelně-kinetického jevu otevíral **možnosti improvizace**. Většina metod světelné kinetiky ve výtvarnictví, které Pešánek uvádí, pracovala s obdobnými **způsoby programovatelnosti** a ovládání události, nicméně improvizace vyžadovala a vyžaduje přítomnost umělce-interpreta na daném místě. Tato podmínka, kterou v řadě případů nelze z praktických důvodů naplnit, může být simulována automatickým přijímáním a vyhodnocováním vnějších podnětů (v technicky sofistikované podobě bez přímé účasti lidského faktoru).

O něco podobného se Pešánek pokusil v návrhu světelně-kinetické fasády obchodního domu Löbl. Jednalo se o původně novorenesanční budovu, která ve třicátých letech dostala od architekta Ladislava Machoně puristický ráz. Konečná verze Pešánkovy světelně-kinetické intervence (1932) do fasády této budovy sestávala z kombinace neonových nápisů, grafických symbolů, cele prosvětlené markýzy a vertikálního svítícího stožáru. „Naprogramování“ postupného zhasínání a rozsvícení včetně barevných přechodů bylo koordinováno s provozem na křižovatce.[588] Signálním střídáním barev bylo vyjádřeno „napětí dějů křižovatek“.[589]

Programovatelností pomocí pneumatického klavíru se Pešánek zabýval již ve svých pokusech s barevným klavírem. Mechanismus, který při této práci na základě znalosti varhan inovoval, přenesl rovněž do vyvíjení vlastních světelně-kinetických plastik. Vyjma filmu

---

586. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 25–26.
587. Tamtéž, s. 34.
588. Více o této plastice se rozepisuje Rostislav Švácha, Plánovité, nenáhodné, výtvarné. Pešánkovy návrhy světelných reklam, in J. Zemánek, ed. (1999), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, s. 156.
589. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 112.

a plošného ozařování byla v podstatě ve všech ostatních variantách *světelného kinetismu* možná programovatelnost a tudíž i jistá míra improvizace. Každá prezentace tak měla podobu interpretace sice předem zkomponované světelně-kinetické události, ale finální verze se od sebe mohly lišit. Platilo to nejen pro světelně-kinetické plastiky a environmenty, jimž se Pešánek později věnoval především, ale rovněž pro ohňostroje, světelně-kinetické fontány a reflektorické hry, z nichž autor *Kinetismu* čerpal podněty a které vycházely ze starších vizuálních praxí.

Volba, zda prezentovat světelně-kinetický jev formou předem sestavených světelných obrazů nebo je „mixovat" až na základě aktuálních podnětů (vyhodnocovaných lidskou myslí nebo počítačem), patří i dnes ke klíčovým rozhodnutím tvůrců filmově-architektonických konvergencí.

Za výchozí prvky **pro utváření syžetu** ve *světelného kinetismu* označoval Pešánek *čas a místo*: „Převedeme-li obsahem naplněný statický jev v kinetický, můžeme obsah skutečně ‚vykládati' řaděním obsahových objektů za sebe, v různě komponovaném rytmu, v různých barvách, ‚vypichováním' vždy určitého, obsahem naplněného objektu. Tak vznikají obsahové kontrasty. Ty jsou analogií kontrastů formových a barevných. Jestliže si uvědomíme, že základem každého uměleckého díla jsou umělcem vytvořené kontrasty (ať je jejich pojítkem obrazová plocha u malíře neb sochařův prostor), pak pochopíme, jakým přínosem budou ve výtvarnictví kontrasty obsahové. Řaděním – t. j. objevováním se – obsahových témat za sebou v určitém časovém uspořádání může dát výtvarnému dílu schopnost novým způsobem vyjádřiti ‚děj'. Rámcem – pojítkem – není tu plocha obrazu neb prostor, v němž stojí socha či architektura, nýbrž čas!"[590]

Jako příklad místně-syžetového vztahu uváděl Pešánek svou *Edisonku*, která tematizovala elektřinu především díky svému umístění na transformační stanici v Jeruzalémské ulici.[591] Neznamená to tedy, že by Pešánek z obsahových vlivů některé upozaďoval a jiné vyvyšoval. Otázku času projevujícího se rytmem a programovatelným či živým ovládáním nicméně akcentoval proto, že jeho začlenění do výtvarné praxe bylo svým způsobem nové, zatímco volba místa souvisela s obsahem díla již u tradičních uměleckých žánrů určených pro exteriér (především v sochařské praxi).

V době, kdy Zdeněk Pešánek formuloval základy a definice *světelně-kinetické praxe*, byla dosažitelná technika omezena na zobrazování základních geometrických tvarů či statických forem – například žárovek, neonových trubic i neprefabrikovaných forem autorských plastik. Pro vyvolání kýženého dojmu tedy museli tvůrci těchto světelně-kinetických událostí vycházet z **možností abstraktního tvarosloví** barvou, světlem, rytmem (časem) a případně základním tvarem objektu. Jedna ze zásadních Pešánkových otázek tedy zněla: „Může kinetický jev výtvarný vyvolat emoci?"[592] Jak jsem již zmiňovala v předchozí kapitole v oddíle věnovaném

590. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 108–109.
591. Tamtéž, s. 80.
592. Tamtéž, s. 34–44.

Pešánkově pojetí *kinetismu*, tehdejší úvahy o abstraktním vyprávění souvisely jak s dobovým směřováním ke geometrizaci a abstrakci vizuálního sdělení, tak i s technickými omezeními, jež neumožňovala za pomoci světelné techniky „vyprávět“ konkrétně a nápodobou.
V soudobých filmově-architektonických konvergencích je naopak zřetelná snaha o simulaci až hyperrealistickou formou, a zároveň jsou zobrazovací automatismy realismu překračovány takovým způsobem, že dávají vzniknout surreálným světům. Je těžko zodpověditelné, zda je důvodem takové proměny dostupnost sofistikovaných softwarů, zda má na ní podíl dozvuk poválečného odklonu od abstrakce a geometrizace, či je tu souvislost s příklonem k vytváření alternativního virtuálního prostředí, jež nadále zvyšuje vliv na naše životy a celkovou podobu společnosti. Pravděpodobně se jedná o spolupůsobení všech zmíněných vlivů. Obdobná korelace technických, estetických a společenských dynamik platí ostatně i pro meziválečné vizuální tendence, které naopak směřovaly k abstrahování vizuálního výrazu.

Zdeněk Pešánek uvažoval, zda může abstraktní výtvarné vyjadřování zapůsobit na „nejširší vrstvy lidové“ a jestli vůbec může abstraktní kinetický jev vyvolat emoci.[593] Své pozitivní stanovisko se pokusil doložit na případu ohňostroje, který byl dlouho před světelnou reklamou dobře zaběhnutou praxí spojenou s masovými oslavami.[594] Zaměřil se proto na tvárné prvky ohňostroje, kterými byly a jsou světla a jejich dráhy, barevnost a rytmické vypalování. Ve všech případech se jedná o světelně-kinetické jevy abstraktní. Samotné přetrvání této praxe, zažité po několik staletí v řadě odlišných kultur, utvrzovalo Pešánka v názoru, že „široké vrstvy lidové abstraktnímu umění rozumějí, akceptují ho a chtějí jej“.[595] Dále uváděl, že obdobnými způsoby dovedly vzbuzovat emoci také reflektorické hry v ploše i v prostoru, včetně jevištní praxe osvětlování.[596] Potvrzení svého přesvědčení o srozumitelnosti abstraktního světelně-kinetického vyjadřování nacházel tedy i v divadelní praxi, ačkoli se již dále nezabýval spolupůsobením s dalšími divadelními složkami. Dokonce předjímal, že reflektorické osvětlování prováděné kreativním umělcem se může později emancipovat v samostatnou disciplínu: „Je více než pravděpodobné, že v budoucnosti se znovu objeví – v dokonalejší formě (…). Také je jisté, že může existovat sama o sobě.“[597] Tím vlastně předjímal praxi VJingu a videomappingu, v nichž se využívá světelně-kinetické tvarosloví za pomoci projekce na plochu i tvar. Navzdory soudobé inklinaci k nápodobě až hyperrealismu, v případě VJingu převažuje a přetrvává abstraktní způsob vyjadřování pomocí geometrického tvarosloví a rytmu.

Ačkoli se Pešánek odkazoval ke geometrické estetice a zabýval se základními formami, tvary a barvami v klidu i v pohybu, čitelně s nimi pracoval symbolickým způsobem tak, že mohl vyprávět poměrně konkrétní „příběhy“. Týkaly se již zmiňovaného letectví, kosmismu

---

593. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 62–69. Dále se sociálním potenciálem *světelného kinetismu* zaobírá Pešánek v samostatné kapitole XVII. K sociální funkci „kinetismu“, in tamtéž, s. 119–127.
594. Tamtéž, s. 62–69.
595. Tamtéž, s. 63.
596. Tamtéž, s. 29–33.
597. Tamtéž, s. 45.

či spravedlnější společnosti (jednoznačně levicové). Téma kruhu, koule, horizontály či vertikály symbolizovaly u něj témata obsahová (země, hvězda, trosky letadla, obloha atd.).[598] Nezřídka do celkové kompozice zařadil i realistický prvek (např. ženské torzo, mužská pěst, planeta s prstencem, dráty vysokého napětí, globus…). Vznikaly tak jakési prostorové koláže, jejichž význam nebyl zahalen do ryzí abstrakce světelně-kinetického tvarosloví.

Dalším klíčovým krokem ve volbě světelně-kinetické metody je **rozhodování mezi prostorovým a plošným vyjádřením a otázka měřítka**. Pešánek, který usiloval o naplnění sociálního potenciálu *světelného kinetismu*, upřednostňoval metody umožňující monumentalitu. Soudil, že právě komplexně řešené environmenty, které v jeho tvorbě postupně převládly, dokáží díky své monumentalitě zasáhnout co nejširší vrstvy publika.[599] Z toho důvodu mu také vyhovoval veřejný městský prostor. Opakovaně se vracel k žánru pomníku, jenž většinou spojoval s tématem letectví a kosmismu. Součástí takových návrhů, pojímaných jako rozsáhlé environmenty zasahující i do regulace blízkého urbanistického okolí, byly také účinky barevného kinetického světla, které mohly být navíc spojovány s fontánou, reflektorickými hrami, ohňostrojem, filmovými projekcemi i dalšími vstupy (uměleckými, informačními, komerčními).[600]

Možnosti významové i intencionální vrstevnatosti spatřoval právě v monumentálních světelně-kinetických environmentech. Proto také upřednostňoval prostorové metody před plošnými, protože ty podle něj neumožňovaly onu kýženou monumentalitu. Důvodem byly technické možnosti projekčních ploch, které byly formátově omezené a často „uvězněné“ v interiéru (např. standardizovaná projekční plátna v kinosálech). Upozorňoval také, že projekce na plochu ochuzuje celkový světelně-kinetický jev o reálný pohyb. Světlo vyvolává imaginární pohyb, ale fyzický pohyb konstrukce či tělesa, jak je tomu například u světelně-kinetických plastik nebo u čistě světelných jevů, jako je ohňostroj, zde chybí.[601] Vzhledem k současnosti je třeba tyto závěry revidovat, jelikož se týkají pouze takzvané fáze kina, kdy byla filmová

---

598. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 108.
599. Sám Pešánek označení *environment* nepoužíval. Tato praxe, ačkoli se rozšiřuje v rámci uměleckého provozu až od padesátých a šedesátých let, trefně přiléhá k synestetickým projektům určeným pro konkrétní žité místo. V souvislosti s tvorbou Zdeňka Pešánka pojem používají Vít Havránek a Jiří Zemánek, např. Jiří Zemánek (ed.), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965*, 1999.
600. Většina těchto návrhů však nebyla nikdy realizována, jako například *Pomník letcům* koncipovaný již ve dvacátých letech. V padesátých letech vyšel Pešánek z *Pomníku letcům* při zpracovávání návrhu pomníku *K nové epoše*, kde téma kosmismu již zcela nahradilo původní téma letectví. Podobně jako u *Pomníku letcům*, i zde pracoval bez objednávky a teprve hledal lokaci i podporu (např. na Výstavišti, nad Letenským tunelem, na střeše Maďarské informační služby na Václavském náměstí či na věži nakladatelství Svoboda). Ideální a konečnou lokací se měly stát pražské ostrovy (Střelecký, Slovanský a Židovský). Dominantou pomníku měla být světelně-kinetická plastika družice v mracích. Celá visutá plastika nad hladinou Vltavy měla být ještě obklopena sestavou plovoucích fontán, pyrotechnikou a tanečním parketem. Na protějším Židovském a také Slovanském ostrově měla být hlediště a východní břeh Střeleckého ostrova měla zaujímat velká reklamní plocha pro světelné noviny a grafy. Více o tomto projektu viz Vít Havránek a Jiří Zemánek, Paradoxy Pešánkovy cesty k nové epoše, in Zemánek, Jiří, ed. (1999), *Zdeněk Pešánek, 1896–1965, s. 220–228*.
601. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 28.

distribuce standardizována pro potřeby prezentace v kinech. Projekce pohyblivého obrazu dnes může být nahrazena digitálními obrazovkami. V tomto případě není obraz narušován, pokud se pohybuje i samotná obrazovka, jelikož nedochází k diskontinuitě mezi plochou a paprskem. Také plošné obrazovky mohou být dynamické. Příklady bychom našli především ve světelné reklamě, kde se používá otočných zařízení, aby obrazovky zasáhly širší úhel nebo mohly lépe střídat obrazové náměty (např. otáčivé obrazovky při městských dopravních uzlech a frekventovaných silnicích). Jindy jsou obdobné obrazovky umisťovány na dopravní prostředky, takže se projekční plocha dává do pohybu spolu s nosným „vehiklem".

Ve spojitosti s potřebou monumentality píše Pešánek o úplném **obepnutí pozorujícího**.[602] Předchůdce takové umělecké strategie viděl v chrámové architektuře, kterou jsem zmiňovala v souvislosti s ideou gesamtkunstwerku, jíž také holdoval. Ve své vlastní tvorbě obojí naplňoval v případě environmentů. V současné vizuální praxi, již charakterizují mimo jiné digitální simulace, o obdobný efekt usilují simulace trojrozměrného prostoru. Mohou k tomu využívat jak projekci na plochu (viz 3D filmy v 3D kinech), tak projekci na trojrozměrný objekt (takzvaný videomapping). Těmto strategiím současného pohyblivého obrazu, které usilují o zintenzivnění pocitu bytí „uvnitř", se podrobněji věnuji v následujícím oddíle.

Úplného obepnutí pozorujícího chtěl Zdeněk Pešánek dosáhnout svými synestetickými environmenty a také celkovou iluminací městského prostoru. Tu ve svém *Kinetismu* pojal jako samostatnou metodu, v níž spatřoval vyvrcholení *světelného kinetismu*.[603] Ve stručnosti popsal tři fáze osvětlování městských celků. Předcházely jim veřejné slavnosti, k jejichž příležitosti se osvětlovala architektura například olejovými kahany, pochodněmi a v interiéru svíčkami. Jednotlivé fáze se pak už týkají umělého osvětlení pomocí elektrické energie. V první z nich se osvětlovaly kontury architektonických objektů takzvanými růženci či perlovci žárovek. Druhou fázi Pešánek popisuje praktickým rozšířením umělého osvětlení za účelem viditelnosti. Teprve ve třetí fázi měl přijít ke slovu výtvarník, jenž by osvětlením městského celku vytvořil „hodnotu výtvarnou".[604]

Dokud se osvětlování města týkalo pouze techniků, byla na prvním místě úspornost a zároveň rovnoměrnost osvětlení, proto mohla osvětlená architektura v některých případech ztratit na plastičnosti a působit jako pouhá plošná kulisa (tak hodnotil Zdeněk Pešánek i tehdejší osvětlení Pražského hradu).[605] Tento český průkopník světelného urbanismu upřednostňoval vícezdrojové osvětlení pomocí velkých reflektorů, aby bylo dosaženo plastičnosti. Osvětlení nemělo plnit pouze „dokumentární" službu, ale mělo využívat celé šíře moderní světelné techniky komponované umělcem, nikoli jen technikem.[606]

---

602. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 44.
603. Viz kapitola XIII. Iluminace městského prostoru, in tamtéž, s. 111–115.
604. Tamtéž, s. 111.
605. Tamtéž, s. 112.
606. Tamtéž.

Dnešní metody filmově-architektonických konvergencí nabízejí rozšířené možnosti práce s měřítkem a volbou mezi plošným a prostorovým působením. Roli v tom sehrávají digitální technologie a specifické kombinace automatismů.

5.3 Formální klasifikace z filmové perspektivy

Klasifikace předložená v tomto oddíle je formálně rozlišena na konvergence *v ploše*, *v prostoru* a *v procesu navrhování*. Podobně jako v rámci přiblížení Pešánkova rozlišení světelně-kinetických metod výtvarných se přitom pokouším pojmenovat i automatismy, které souvisí s volbou plochy či trojrozměrného prostoru a rovněž s volbou měřítka. Klasifikační řadu, již jsem navrhla a pro svůj výzkum, shrnuje následující tabulka:

Filmově-architektonické konvergence	
V ploše:	Tzv. urban screens: projekce a obrazovky
V prostoru:	1. simulace třetího prostoru
	2. prostorové světelně-kinetické metody
Jako architektonický nástroj:	1. jako integrální součást
	2. v procesu navrhování

Volba rozlišení realizací filmově-architektonických konvergencí *v ploše*, *v prostoru* a *ve formě architektonického nástroje* byla v rámci této práce upřednostněna především proto, že je pro ni primární otázkou *místo*. Pomocí otázek *kde*, *kdy*, *jak* a *kým* doplňuji kontextovou mapu této aktuální problematiky. Z odpovědí vychází síť vztahů, kde se v různé míře projevuje vliv časového a prostorového umístění realizace, zvolená metoda a intence tvůrců ve spojitosti s další stranou, která zastupuje daný architektonický objekt či urbánní situaci.

K rozvíjení místní otázky patří změna měřítka: může se jednat o zcela konkrétní zjišťování umístění realizace (v rovině konstrukce). Tvůrců a realizátorů, které jsem oslovovala v rámci případové studie, jsem se ptala rovněž na „adresu“ a její význam vůči obsahu (číslo domu, ulice, náměstí, ostrov, most, park, čtvrť, město, stát). S místem souvisí rovněž časová otázka, jelikož ve veřejném městském prostoru je třeba počítat s neustálou změnou – v řadě filmově-architektonických konvergencí se nepočítá s dlouhodobým trváním. Některé z nich jsou dokonce záměrně zamýšleny jako přesný a dočasný akupunkturní zásah do konkrétní urbánní situace, mnohdy jsou nepřenositelné. V jiných se naopak počítá s reinstalací, která však pokaždé více či méně posune jejich význam. Události probíhající ve veřejném městském prostoru také podléhají klimatickým vlivům a vnějším společenským zásahům (legislativním i vandalismu). Na prostorově a časově mířené otázky navazuje volba metody, jež zahrnuje širokou škálu technických možností a automatismů dostupných médií, které spolu vzájemně konvergují.

V neposlední řadě se ve finální podobě dané konvergence projevuje diskurz prostředí, z něhož vycházejí její tvůrci, a to včetně kompromisů, na které přistupují v rámci vyjednávání s vlastníky či správci architektonického objektu nebo prostranství, eventuálně s klientem či donátorem celé akce.

Dvojdimenzionální konvergence filmu jako pohyblivého obrazu s architekturou se uskutečňuje pomocí projekce a digitálních obrazovek. Třídimenzionální konvergence pohyblivého obrazu a architektury se vztahuje k objektu, jehož součástí se stává pohyblivý obraz. Zahrnuji sem tedy i projekční simulace prostorovosti (takzvaný videomapping), který je sice formou iluzionistické hry, nicméně ulpívá na trojrozměrném objektu. Další variantou jsou světelně-kinetické metody, které mají samy o sobě plastickou formu (například světelně-kinetické reliéfy a objekty). Jako třetí samostatný typ uvádím metody, jež využívají pohyblivý obraz v samotném funkčním nebo konstrukčním nastavení architektury. Většina bádání v oblasti propojování pohyblivého obrazu s architekturou tuto rovinu opomíjí. Domnívám se však, že pro ucelenou představu o filmově-architektonických konvergencích a jejich vlivu na podobu současných měst je vhodné nepřehlížet ani ty metody, která spadají spíše do kompetence architektů.

5.3.1 Filmově-architektonické konvergence v ploše

Pro projekce i digitální obrazovky se rozšířilo označení *urban screens*. Není tak označována konkrétní metoda nějakého média, nýbrž se jedná spíše o teoretický koncept, jenž zahrnuje celou řadu *obrazových ploch* (*screenů*) působících v městském prostředí. Patří sem projekce a obrazovky různých měřítek, přičemž není řečeno, že malé formy (drobnější projekce či displeje osobních mobilních přístrojů) mají menší vliv než velkoplošné billboardy, obrazovky nebo takzvané *mediální fasády*.[607] V této práci se nicméně osobním mobilním přístrojům, které využívají filmového interfejsu, věnuji pouze v těch případech, kdy konvergují s architekturou nebo urbánní situací (např. formou záznamového zařízení, které dál komunikuje data v rámci veřejného prostoru). Jinými slovy, jejich každodenní využívání a možný dopad na městský „provoz“ jsem ponechala stranou, protože v této rovině ke konvergenci s architekturou v pravém slova smyslu nedochází.

Metody takzvaných *urban screens* navazují na dlouhou tradici informačně-kulturních zásahů do frontálních fasád budov – od vývěsních štítů, domovních znamení a slunečních hodin

607. K opatrnosti v tomto směru vybízí například Andreas Broeckmann, Intimate Publics Memory, Performance, and Spectacle in Urban Environments, in Scott McQuire, Meredith Martin a Sabine Niederer (eds.), *Urban Screens Reader*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009, s. 110.

přes plakátové vývěsky a další reklamní poutače včetně světelné reklamy.[608] Existovala řada „fasádních“ technik, jako například mozaika, malba, štuk, reliéf, štít či písmomalířství. Teprve v souvislosti s rozvojem měst a tisku však nastal masový nárůst venkovní reklamy. Koncem devatenáctého století získaly billboardy nepřehlédnutelný podíl na vizuální působivosti měst. Jejich další rozvoj přinesla elektřina a elektrické světlo.

Předchůdce metod světelné techniky založených na elektrickém světle, kteří byli součástí každodenní městské zkušenosti i specifických událostí, zmiňoval také Zdeněk Pešánek. Například ohňostroj, který Pešánek oceňoval pro jeho monumentalitu a sdělnost, se stal uznávanou uměleckou disciplínou již v sedmnáctém století. Tehdy byla nastolena specifická pravidla a estetické tvarosloví, pro něž jej můžeme považovat za svébytnou výtvarnou praxi.[609]

Projekce obrazů, které spadají do reprezentační, nikoli abstraktní linie výtvarného výrazu, byly před rozšířením kinematografie možné například díky laterně magice, a to včetně venkovních veřejných projekcí zaměřených především na reklamu nebo společensko-politické události. Tedy v těch případech, kde nebylo primárním distribučním cílem získat od publika vstupné; v opačném případě bylo žádoucí umístit projekci do privátně-veřejného prostoru (např. kinosál, divadlo, varieté, zábavní park….).[610]

Projekce pohyblivého obrazu je jednou z forem *dynamického screenu*. Tento termín používá Lev Manovich pro rektangulární plošné projekce i obrazovky, kde probíhá sled obrazů po sobě jdoucích.[611] Velké zobrazovací plochy (obrazovky) se objevily v polovině sedmdesátých let minulého století. Jedna z prvních velkoplošných „tabulí“ splňujících charakteristiku dynamického screenu nesla značku Spectacolour Board. Byla instalována na budově New York Times na Times Square v roce 1976. Jednalo se o programovatelnou elektronickou tabuli s jednoduchou grafickou úpravou.[612] Vysílací náplň této tabule tvořila především reklamní sdělení, jen zřídka byla k dispozici pro umělecké projekty. Ojedinělou uměleckou intervencí do vysílací náplně Spectacolour Board na fasádě New York Times byl textový projekt Jenny Holzer z roku 1985, v němž autorka poukazovala mimo jiné na příslušnost tohoto vysílacího média k ostatním masovým médiím a jejich strategiím.[613] V této době byla již technologie velkoformátových obrazových ploch inovována firmami Sony (JumboTron) a Mitsubishi (Diamond Vision).

---

608. Mediální archeologií obrazových ploch se zaměřením na veřejný městský prostor se zabývá např. Erkki Huhtamo, Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen, *ICONICS: International Studies of the Modern Image* 7, Tokyo, 2004, s. 31–82.
609. Historii ohňostroje se věnuje např. Wolfgang Schivelbusch, *Disenchanted Night. The Industrialization of Light in the Nineteenth Century*, Berkeley: University of California Press, 1983, s. 137–139.
610. Konkrétní události tohoto typu v americkém prostředí uvádí např. Earnest Turner, *The Shocking History of Advertising*, New York: Ballantine Books, 1953, s. 126–127.
611. Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001, s. 102. Dostupné online: <http://www.manovich.net/LNM/index.html> (cit. 26. 1. 2011).
612. Tato tabule Spectacolour Board je zmiňována např. v textu Christophera Graye, Streetscapes/George Stonbely: A Times Square Signmaker Who Loves Spectacle, *New York Times*, 30. 1., 2000. Dostupné online: < http://www.nytimes.com/2000/01/30/realestate/streetscapes-george-stonbely-a-times-square-signmaker-who-loves-spectacle.html> (cit. 21. 1. 2015).
613. Jenny Holzer, *Private Property Created Crime*, Times Square, New York, 1985.

Ty díky katodovým trubicím (CRT, neboli Cathode Ray Tube) umožňovaly vysílat plnobarevný obraz. Jejich cenová „dostupnost“ předznamenávala užití pro komerční účely, jako jsou sportovní tabule na stadionech či velké koncertní show. Značnou oblibu a následné rozšíření a rozvoj zaznamenaly hned od svého uvedení na trh v Japonsku (speciálně v Tokiu). Ke konci devadesátých let patřily zásluhy o další zdokonalení LED technologiím (Light-Emitting Diode, pro něž se v češtině odborně užívá překlad elektroluminiscenční dioda).[614]

K dynamickému screenu, který byl typický pro film, se od devadesátých let přidává takzvaný screen „reálného času“.[615] Tak nazývá Lev Manovich digitální obrazovky, které přejímají automatismy počítačového rozhraní, jež se více než televizi nebo filmu podobá grafickému designu.[616] „Živé“ přenášení obrazu je však známé také u televize a videa, a tak ani v tomto směru nemají digitální technologie pomyslné prvenství. Jedná se tedy spíše o zintenzivnění dojmu „tady a teď“, které však nabývá rozvolněných kontur, jež směřují spíše k pocitu „kdekoli a kdykoli“ a k umocnění možného podílu interakce a teleprezence.

Elektronické a digitální urban screens vycházejí z trajektorie venkovní (a světelné) reklamy, filmu, televize a počítačového rozhraní, od nichž mimo jiné přebírají mechanismy oslovování diváků. Vzniká zajímavý „rétorický“ pastiš kombinující prvky veřejné masové a soukromé individualizované komunikace mezi médii, daným místem v určitém čase a uživatelem.

LED technologie, které dnes v praxi *urban screens* převažují, tvoří širokou škálu produktů včetně takzvaných *mediálních fasád*. S tímto značením se můžeme setkat ve více významech. Tato terminologická nevyjasněnost dokládá neukotvený statut praxe filmově-architektonických konvergencí. Název pochází od německé architektonické společnosti ag4 mediatecture, která se jako jedna z prvních začala zabývat systémy, jež umožňují využít celý povrch budovy (tj. nejen pomocí sekundární projekce či instalace obrazovky).[617] Postupně označení *mediální fasády* převzali další architekti a teoretici architektury a bylo zobecněno, takže dnes se u některých badatelů téměř překrývá s termínem *urban screens* (např. Mirjam Struppek, Jana Tichá, obě citované výše). Původní pojetí *mediálních fasád*, které pojímají plášť budovy jako celistvý

---

614. Více o historii vývoje LED technologie a jejích fyzikálních a chemických principech a také o jejím ekonomickém vlivu viz Sean Cubitt, LED Technology and the Shaping of Culture, in Scott McQuire, Meredith Martin a Sabine Niederer (eds.), Urban Screens Reader, s. 97–108. Nebo Shuji Nakamura, Stephen Pearton a Gerhard Fasol, *The Blue Laser Diode: The Komplete Story*, New York: Springer, 2000.
615. Lev Manovich, *The Language of New Media*, s. 101.
616. Tamtéž, s. 102.
617. ag4 byla založena roku 1991 s cílem vytvářet architekturu ve spojení s elektronickými médii a učinit tak z pláště budovy „interfejs mezi virtuálním a fyzickým prostorem“, viz internetové stránky zakladatele společnosti Cristopha Kronhagela *kronhagel-mediatecture.de*, dostupné online: <kronhagel-mediatecture.de> (cit. 20. 1. 2015). Již v roce 1993 však společnost své zaměření zobecnila z „mediálních fasád“ na „mediální architekturu“. Jako původce označení „mediální fasády“ uvádí tuto společnost např. Scott McQuire, Mobility, Cosmopolitanism and Public Space in the Media City, in Scott McQuire, Meredith Martin a Sabine Niederer (eds.), *Urban Screens Reader*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009, s. 47.

komunikační interfejs, vnáší do našeho klasifikačního návrhu první „výjimku“. V mnoha případech totiž není fasáda dané „mediální architektury“ plochá a obraz, který se na ní odvíjí, kopíruje její tvarové proměny. *Mediální fasády* se někdy stávají integrální součástí architektury již v průběhu sestavování samotné konstrukce (např. při použití takzvaných *inteligentních materiálů*).[618] **Jsou tak příkladem světelně-kinetické metody, která může být řazena případ od případu k plošným, prostorovým, nebo i nástrojovým konvergencím pohyblivého obrazu s architekturou.**

5.3.2 Filmově-architektonické konvergence v prostoru

Navzdory tomu, že se současná filmová studia věnují spíše filmově-architektonickým konvergencím v ploše, přinejmenším v českém (pražském) prostředí vzniká velká řada intervencí, které jsou prostorové. Jednou z výzev této práce bylo odhalit důvody, z nichž tento rozdíl vychází. Podíl na tomto lokálním specifiku má historický kontext. Praha jako město s vysokou mírou historické zástavby, jež je památkově chráněná, umožňuje ve svém centru pouze solitérní soudobou výstavbu. S takovými omezeními souvisí časté používání demontovatelných konstrukcí a objektů, které jsou umisťovány na budovy i do veřejného městského prostoru v uliční rovině. Odstoupím však ještě od pražského kontextu k obecným úvahám o možnostech klasifikace filmově-architektonických konvergencí, abych shrnula metody, jež lze řadit do prostorových řešení.

Vlivem digitálních technologií se o obraz uchází vedle reprezentační strategie rovněž její simulace. Ta souvisí se schopností filmového interfejsu vtahovat diváka do obrazu. Cestou konvergencí s architekturou, po které šli provozovatelé panoramat a jejich variací, vizionáři v oblasti multimédií (např. manželé Eamesovi) či tvůrci filmových a videoinstalací, se vydávají i zástupci takzvaného videomappingu. Pokračují v duchu iluzionistických efektů vizuálního žánru *trompe l´oeil* a stereoskopických projekcí.[619]

Videomapping vzešel z několika zdrojů audiovizuální kultury a ujímá se v různých prostředích spjatých s architekturou, reklamou, grafickým designem, počítačovými hrami, scénografií, VJingem a různými formami site specific umění. Probíhá formou projekce z jednoho či více zdrojů na trojrozměrný objekt, kterému tak propůjčuje nový plášť, variuje původní prvky

618. Vera Bühlmann, Intelligent skin: Real virtual, *First Monday*, č. 4 (zvláštní číslo věnované tématu Urban Screens: Discovering the potential of outdoor screens for urban society), 2006. Dostupné online: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/1554/1469> (cit. 21. 1. 2015).
619. Více o efektu *tromp l´oeil* viz Martin Battersby, *Trompe l´Oeil: The Eye Deceived*, London: Academy Editions, 1974. Více o praxi stereoskopie viz Michael Wedel, Sculpting With Light Early Film Style, Stereoscopic Vision and the Idea of a „Plastic Art In Motion“, in Annemone Ligensa a Klaus Kreimer (eds.), *Film 1900: Technology, Perception, Culture*, New Barnet: John Lingey Publishing, 2009, s. 201–223.

fasády nebo je naopak deformuje. V této sérii předem naanimovaných „map“ se uplatňuje jak geometrické tvarosloví, tak pokusy o vyprávění nápodobou.

Aplikování mapování textur do 3D grafiky poprvé popsal Edwin Catmull již v roce 1974.[620] Od té doby se mapování textur stalo široce používanou grafickou metodou (ve filmové i televizní tvorbě, a obecněji všude tam, kde se pomocí počítačů vytváří virtuální prostředí). Jednotlivé vrstvy texturování udávají například informaci o barvě a intenzitě odlesku při rovnoměrném nasvícení, texturu lomu světla či míru pohlcování světla. Možnost dosažení maximální možné „realističnosti“ je požadována v oblasti architektury, urbanismu, archeologie, historických disciplín, jako je péče o uchování národního památkového dědictví, moderní kartografie a vojenství. Přesnost virtuálního modelu závisí na přesnosti primárních dat. Proto jsou vyvíjeny speciální laserové scannery, které povrch daného tělesa zaměří a snímají v nejmenších detailech. Naopak tam, kde převládá význam vizuálního dojmu nad přesností dat, nejsou zatím tyto technicky pokročilé scannery využívány. Pokud je požadován co „nejrealističtější“ dojem, mohou ho designéři při vytváření map dosáhnout pomocí různých optických triků, odvádění pozornosti od problematického místa jinam apod.

Volba projekční plochy (povrch jakéhokoli objektu) nacházející se v konkrétním prostředí, kterou může být fasáda městské budovy, ale i solitérní architektura v krajině, interiér galerie či divadelní scéna, ovlivňuje zásadním způsobem kulturní, historické a společenské ukotvení daného projektu. Protože je videomapping formou projekce, je jeho základním předpokladem tma nebo alespoň šero. V exteriéru městských ulic a náměstí konkuruje paprskům projektoru mnoho dalších umělých světelných zdrojů (takzvaný světelný smog). Videomapping v exteriéru je možné buď realizovat tam, kam umělé osvětlení nedosáhne (v krajině), v temnějších městských lokacích (např. parky, opuštěné tovární komplexy), nebo se tvůrci musejí pokusit vyjednat omezení zdrojů parazitního světla.[621] V některých případech bývá videomappingová projekce promítána na samostatný výtvarný objekt. Tato metoda je blízká světelně-kinetické plastice a zároveň kinetické iluminaci, jak je definoval Zdeněk Pešánek ve dvacátých letech minulého století. V tomto bodě se odkazuji na klasifikaci prostorových světelně-kinetických metod Zdeňka Pešánka, jejichž výčet odpovídá současným možnostem, které jsou sice technologicky inovovány, ale jejich princip zůstává obdobný. Dílčím odlišnostem se věnuji v případové studii, kde jsem porovnala konkrétní projekty s Pešánkovými postřehy, zkušenostmi a představami.

---

620. Edwin Catmull, *A Subdivision Algorithm for Computer Display of Curved Surfaces*, (disertační práce, Department of Computer Science, University of Utah, 1974).
621. Více o praxi videomappingu viz Sylva Poláková, Otázka „místa“ v případě videomappingu, *Iluminace*, r. 23, č. 1, 2011, s. 89–110.

5.3.3 Film jako architektonický nástroj

Film jako architektonický nástroj může konvergovat jako integrální součást architektury či v samotném procesu navrhování.

Jeden z trendů soudobé architektury spočívá v aplikování různých mediálních interfejsů a materiálů, jež propůjčují budově schopnosti simulující lidské smysly. Filmový interfejs v této rovině zastupuje zrak, tedy schopnost vidět včetně vyhodnocování takto získaných dat. Nejznámějším příkladem je takzvaný *uzavřený televizní okruh* (*CCTV – Closed Circuit Television*). Další skupinou integrovaného pohyblivého obrazu do budovy jsou *inteligentní materiály*, jež jsem zmiňovala již v souvislosti s mediálními fasádami. Takto pojímané filmově-architektonické fasády spadají nejen do kulturního a informačního modu, nýbrž i do funkčního a konstrukčního nastavení samotného architektonického objektu či urbánní situace.

O ještě užší konvergenci lze hovořit v případě, že se pohyblivý obraz podílí na samotném procesu navrhování. Pro architekturu, jež využívá operací pracujících s integrací časoprostorové proměnlivosti, se používají označení jako parametrická, programovatelná či tekutá. Jejich pojítkem je digitalizovaný proces projektování, k němuž slouží obdobné softwary a jejich funkce (animační, střihové apod.), jaké se vyskytují v práci s pohyblivým obrazem. Filmový interfejs v takovém typu budovy nemusí být v její konečné podobě vůbec viditelný. Filmové automatismy, které v těchto případech konvergují s architektonickými, se týkají aplikování filmové zkušenosti, do níž zahrnujeme simulaci časoprostorových vztahů, za účelem porozumění výsledkům počítačových analýz.

Za technologicky nejsofistikovanější architekturu je dnes považována kombinace obou těchto přístupů, tj. parametrického navrhování a proměnlivosti pomocí inteligentních materiálů či konvergencí s automatismy dalších médií včetně filmového.

Tak jako jsem u klasifikace *světelného kinetismu* podané Zdeňkem Pešánkem na závěr pojmenovala strategie této praxe a její automatismy, chci také v závěru mnou podaného přehledu filmově-architektonických konvergencí vyjmenovat několik automatismů a s nimi spojených strategií, které jsem následně sledovala v případové studii.

Několikrát byla zmíněna ontologická situace projekce, přičemž je podstatné zdůraznit, že nehovořím jen o filmové kino-zkušenosti, nýbrž mám na mysli i další podoby filmu v jeho rozšířené i relokované podobě. Spíše než o kinematografickou zkušenost se tedy jedná o zkušenost filmového interfejsu. Dále je zmiňována filmová metoda, jak vnášet do reprezentovaného nebo i simulovaného obrazu dynamiku. Filmový sled obrazů po sobě jdoucích oceňoval již Zdeněk Pešánek v souvislosti se *světelným kinetismem*. V současné době se díky relokaci filmového interfejsu do počítačových technologií prolínají filmový automatismus sledu obrazů s možnostmi programování i okamžité interakce s tvůrcem, interpretem nebo diváky. Reprezentace i simulace jsou paralelními možnostmi vztahování se ke světu a míra

jejich zastoupení ovlivňuje rovněž způsob, jakým je utvářena a vnímána současná podoba měst. Na závěr tedy předkládám otázky, které jsem měla na mysli při řešení případové studie: *Jaké je rozložení vizuálních strategií v současných městech (konkrétně v pražském prostředí)? Sledují spíše kulturní, nebo informační modus komunikace? Co nebo koho demonstrují (například názor, produkt, technologii, svědectví o městské společnosti a o tom, jaká je)? A jaký je jejich potenciál ovlivňovat městské prostředí a jeho obyvatele?*

6. Případ Prahy

Pražská situace a její lokální podoby filmově-architektonických konvergencí přinášejí specifické variace této praxe, které se liší od světelných scenérií zahraničních megapolí, jimž především jsou věnovány soudobé studie z oblasti urban screens. Rozdíly vycházejí z měřítka, s jakým mohou realizátoři filmově-architektonických konvergencí na území Prahy pracovat, a dále z odlišného sociokulturního kontextu.

Při sledování lokálních sociokulturních linií, které ovlivňují soudobý stav, jsem se zároveň pokusila vymanit z pozice periferie, jež zaostává za světovými metropolemi. Seifertovo povzdechnutí, že Praha dvacátých let minulého století byla na „optické senzace příliš chudá“,[622] jsem se pokusila otočit na otázku: *V* jakých směrech a z jakých dů*vodů jsou pražské filmově-architektonické konvergence specifické?* Volba středoevropské metropole s historicky a geograficky limitovaným aglomeračním růstem (horizontálním i vertikálním), se specifickou historií a současným sociokulturním nastavením souvisí se snahou nahlédnout praxi filmově-architektonických konvergencí bez futuristické optiky.

Časové vymezení, v němž jsem se pohybovala, souviselo částečně s rozšiřováním digitálních technologií a se společensko-politickou změnou země. Spojila jsem tak dohromady dva trendy, které mimo jiné znovuoživily otázku srovnatelnosti se západní kulturou, jíž jsme součástí a zároveň specifickou, vyjmutou oblastí. V případě filmově-architektonických konvergencí, které mohou dosáhnout mezinárodního ohlasu jen za přispění cestovního ruchu nebo problematickou reinstalací, je oproti přenosným (vývozním) kulturním artiklům ještě obtížnější usilovat o nějaké zahraniční uznání nebo teoretickou reflexi. Obojí musí zastat domácí kritická a akademická obec, které by tuto problematiku neměly zplošťovat ani sebekoloniální, ani nacionální rétorikou. Tomuto úskalí jsem se pokusila vyvarovat důrazem na lokální specifický kontext, jenž jsem upřednostnila před sebekritickým porovnáváním se zahraničním, které je přetrvávajícím rysem v českém kritickém pohledu na domácí tvůrčí procesy.

Během vlastního výzkumu jsem se postupně dostávala k rozličným projektům, které se pohybovaly v rámci celé kulturně-informační škály. Rozhodla jsem opustit estetické hledisko, kterým bych hierarchizovala mezi projekty iniciovanými umělci, techniky či aktivisty, jelikož sama praxe filmově-architektonických konvergencí ve veřejném městském prostoru vede k prolínání těchto tvůrčích „pozic“ a úkolů. Následující přehled není vzhledem k prchavosti událostí, jež se odehrávají ve veřejném městském prostoru, limitován mými osobními kritérii, jež by hraničily s „kurátorským“ hlediskem. K výběru zástupných případů a zobecňování jsem se přiklonila pouze v rámci světelné reklamy, která je na území Prahy hojně rozšířená a její mapování by vydalo na samostatnou práci. V rovině umělecky orientovaných či společensko-

622. Jaroslav Seifert, *Všecky krásy světa, příběhy a vzpomínky*, Index 1981, s. 38.

kriticky motivovaných filmově-architektonických konvergencí uvádím všechny případy, které se mi podařilo zdokumentovat. Jsem si vědoma, že mi mohly uniknout některé lokální události, v nichž došlo ke konvergenci pohyblivého obrazu s architekturou či urbánní situací, protože nebyly nijak dokumentovány a nedostalo se mi o nich ani osobních svědectví zúčastněných. Rovněž jsem vědomě ponechala stranou projekty, které vznikly po roce 2010, jenž jsem si zvolila jako horní časovou hranici výzkumu. Mnou předkládaná případová studie věnovaná pražské situaci od devadesátých let po rok 2010 je tak analytickým přehledem o „stavu" specifické mediální praxe filmově-architektonických konvergencí, jejíž projevy podléhají rychlému poločasu rozpadu, jenž značně limituje možnosti archivace. Ve snaze o dodržení základní přehlednosti, jsem se držela mnou navržené formální klasifikace a dosazováním odpovědí do systému otázek *kdo*, *kde*, *kdy* a *jak* se podílel na vzniku filmově-architektonické události. Paralelně jsem se vydávala cestou vzájemné kontextualizace jednotlivých událostí napříč klasifikačními kategoriemi. Předkládaný přehled má tak rysy „katalogu" a zároveň je možné jej číst skrze jednotlivá témata, která jsou charakteristická pro tuto mediální praxi.

V komparační rovině jsem měla vedle globálního měřítka na zřeteli lokální perspektivu a mezigenerační vztahy, z nichž jsem se soustředila především na odkaz Zdeňka Pešánka a dalších umělců a umělkyň, kteří se ve své tvorbě přibližovali světelnému kinetismu a dalším uměleckým praxím zaměřeným na veřejný městský prostor. Tento mezigenerační dialog je patrný jednak ve formálních rysech (například žánrových) a v obsahových posunech (například v zesílení sociálního akcentu jednotlivých projektů) a také z vlivu polistopadové transformace vysokého uměleckého školství. V úvahu jsem brala také rezonance předchozích vizuálních praxí a jejich lokálních specifik, které jsou dnes ve filmových konvergencích s architekturou a urbanismem subsumovány (například: světelná reklama a branding, informační a navigační městské systémy a další formy veřejného vysílání, interaktivita či re-relokace filmové kino-zkušenosti, VJing, street art a site specific umění).

Inspirativní a přínosnou se pro tuto práci ukázala právě mezigenerační perspektiva, kterou vůči českému současnému výtvarnému umění zaujímá například Tomáš Pospiszyl. Podle něj není v českém kulturním kontextu nejvhodnějším badatelským přístupem vyznávání „sekvenční kauzality ‚velkých' dějin umění". Důvodem jsou mimo jiné „radikální zvraty společenských hierarchií a hodnot".[623] Zmiňuje například roky 1918, 1948, 1989 a 1993. Díky nim si každá z generací musela „nově definovat své kulturní preference a hodnoty".[624] Mezigenerační dialogy, které byly a jsou z těchto důvodů vedeny, ukazují starší i aktuální uměleckou tvorbu v nových souvislostech. Mezigeneračním působením vznikají časová i místní přemostění, na nichž však dochází ke specifickým významovým i formálním posunům. Obdobně podle Pospiszyla charakterizuje současné výtvarné umění právě to, jakým způsobem se vztahuje

623. Tomáš Pospiszyl, *Asociativní dějepis umění*, tranzit.cz, Praha, 2014, s. 9.
624. Tamtéž, s. 7.

ke starším formám koláže, performance či experimentálního filmu a videa, které dnešní tvůrci vnímají skrze svou zkušenost s informačními médii.[625] Dále Tomáš Pospiszyl připisuje aktuální generaci umělců společensko-kritický postoj, který je patrný rovněž v soudobých filmově-architektonických konvergencích: „Nepřehlédnutelným obsahovým prvkem jejich práce je obnovený zájem o společenské, nebo dokonce politické otázky, snaha prostřednictvím umělecké tvorby přistupovat k problémům dneška. V limitech daných současným vztahem umění a společnosti jde o tvorbu kriticky orientovanou.“[626] S odkazem na stejného autora ještě podotýkám, že angažovaný tón v českém uměleckém projevu nemusel a nemusí mít vždy otevřeně politický obsah. V souvislosti s performancemi a hapenningy v sedmdesátých letech Pospiszyl zmiňuje „politiku intimity“, která neměla „charakter otevřeně politického boje se státním aparátem“. Odpor proti totalitnímu režimu „daleko častěji vyústil v pokusy o nezávislé, represivním prostředím neovlivněné individuální životy či ve snahy budovat malá, vnitřně svobodná společenství, vymykající se všeobecné kontrole“.[627] Zřetelná návaznost na tyto umělecké projevy nespočívá jen v „žánrové“ podobnosti. U některých iniciátorů umělecky orientovaných komunitních akcí je patrné přetrvání právě oné politické intimity, která prozrazuje vůli ke svobodnému životu s jasnou distancí k oficiální politice.

Zároveň tyto postřehy rezonují s předpokladem, že ačkoli má na soudobé filmově-architektonické konvergence značný vliv digitální transformace médií, neznamená to, že by analogová reprezentace a další mediální automatismy a zkušenosti zcela zmizely. Naopak – za přispění digitálních technologií, ale i bez nich mohou být vytvářeny příležitosti pro relokace starších forem a zkušeností do veřejného městského prostoru a nemusejí přitom nutně mít umělecké ambice. Potom vystupují do popředí namísto mezigeneračního uměleckého dialogu korelace mezi předchozími a paralelními praxemi a dynamikami, které ovlivňovaly či ovlivňují vizuální podobu veřejného městského prostoru. I ty jsem se pokusila zahrnout do svého výzkumu a zřetelné jsou u těch projektů, které souvisejí například se světelnou reklamou, s urbanistickým vývojem Prahy nebo s komunitními městskými projekty.

S výše zmíněnými kontextuálními vztahy jsem nepracovala mechanicky, nýbrž jsem je provazovala individuálně vzhledem k charakteristice každé události. V případech, kde jsem mohla vypozorovat, nebo kde jsem díky autorské explikace mohla vazbu (například k tvorbě Zdeňka Pešánka či českému luminokinetismu, k praxím světelné reklamy, VJingu či street artu a dalších) přímo doložit, jsem tak učinila. Umělému provazování jsem se pokoušela vyvarovat.

---

625. Tomáš Pospiszyl si všímá, že současní umělci v České republice (a obecněji ve východní Evropě) používají „podobné nebo stejné výrazové rejstříky jako jejich poválečtí předchůdci. Návrat ke koláži, performanci, konceptuálnímu umění nebo experimentálnímu filmu je však v rovině formálního uvažování poznamenán současností, konkrétně prostředky digitální archivace a komunikace. (…) Jejich tvorba může mít zcela ‚nedigitální‘, tradiční materiální charakter, evokující například umělecké postupy šedesátých let, ale její vnitřní logika je ovlivněna způsobem, jakým v současnosti nakládáme s informacemi.“ Tomáš Pospiszyl, *Asociativní dějepis umění*, s. 10.
626. Tamtéž.
627. Tamtéž, s. 126.

Vstup do demokratického uspořádání společnosti a tržního hospodářství (1989) a brzké rozdělení Československa (1993) silně ovlivnily transformační ráz následující dekády. Praha jako hlavní město České republiky, dílem turistická destinace a především územní celek s obměňující se správou a tím i preferencemi se stala složitým „propletencem" ekonomických, politických, kulturních a sociálních strategií.

Jak jsem již rozebírala v kapitole věnované obecnému architektonickému a urbanistickému kontextu, za dnešní podobu měst vděčíme především spotřebně laděným aglomeračním představám. Úvahy o městech jako o tržních centrech se symbolicky a ve zhuštěné podobě projevily ve výstavbě obchodních domů. V českém prostředí se tyto představy znovu vynořily v devadesátých letech dvacátého století v souvislosti s otevřením volného trhu. Nezkrocenou stavební a urbanistickou porevoluční „smršť" dobře vystihuje například prudký nárůst počtu nákupních komplexů, jejž odstartovala nová zástavba na pražském Smíchově.[628] Ačkoli od roku 2008 počet nových nákupních center v České republice postupně klesal, byla a je tato situace výsledkem *stavitelské bulimie*, která propukla na počátku devadesátých let.[629] O stavitelské bulimii, jež v západních zemích zavládla, jakmile se tyto země zotavily z válečných škod, jsem se rovněž zmiňovala ve třetí kapitole této práce. V zemích bývalého východního bloku se prudká a mnohdy krátkozraká developerská činnost rozproudila právě až v devadesátých letech. Tato situace souvisela (a nadále trvá) mimo jiné s neuspořádanými a netransparentními poměry v městské správě. Vzhledem k měnícímu se osazenstvu radnice Hlavního města Prahy tak například doposud nebyl vytvořen ucelený generální urbanistický plán, který by mohl být postupně realizován. Architektonické projekty, jež na území Prahy vznikají, mají solitérní povahu, která individuálně může a nemusí citlivě komunikovat se stávajícím okolím.

---

628. Jakým způsobem byly kombinovány porevoluční urbanistické a komerční zájmy zde uvádím na příkladu takzvané „revitalizace" pražského Smíchova:
Územními plány Prahy, které slibovaly moderní výstavbu v blízkosti historického centra, se v této době začali rychle zabývat zahraniční investoři. Mezi první takové investice patřila právě revitalizace Smíchova. Společnost ING Real Estate přivedla do Prahy francouzského architekta Jeana Nouvela, který v roce 1991 vypracoval projekt nazvaný *Linie rozjímání*, jenž zahrnoval výstavbu rovnou devíti architektonických objektů. Ze slibně vyznívajícího projektu byla nakonec realizována jen kancelářská budova *Zlatý Anděl*. Stavební povolení bylo vydáno v srpnu 1998 a do dvou let byl *Zlatý Anděl* postaven. V okolí se paralelně pracovalo na komplexu obchodního centra *Nový Smíchov*, který nahradil tovární haly bývalé *Ringhofferovy továrny*, pozdější *Tatry ČKD*. Budovy *Zlatý Anděl* a *Nový Smíchov*a (jehož architekty jsou Martin Rajniš, Tomáš Prouza, Jaroslav Zima a Sabina Měšťanová) měly být pokusem navázat na původní městskou strukturu a oživit ji. Předchozí náladu, jakou měla čtvrť za komunistického režimu, měl připomínat smutný Anděl na Nouvelově fasádě z filmu Wima Wenderse *Nebe nad Berlínem* (1987, Německo). Čistě komerční využití staveb, ale také formální prvky sahající k modernistickým železným konstrukcím se skleněnými plášti prozrazují jejich skutečnou úlohu, kterou je sloužit ekonomické efektivitě. Viz Václav Cílek, Hledání normálního Anděla, *respekt.cz*, 10. 09. 2001. Dostupné online: <http://respekt.ihned.cz/c1-36118860-hledani-normalniho-andela> (cit. 13. 2. 2015).
629. Hlavním důvodem, proč počet nově otevíraných nákupních center začal klesat ještě před celosvětovou finanční krizí, je fakt, že už v té době u nás nebylo město nad padesát tisíc obyvatel, které by nemělo vlastní nákupní centrum. Tyto údaje jsou převzaty z ČTK, Výstavba nákupních center loni v Česku zpomalila (tisková zpráva), *archiweb.cz*, 06. 01. 2009. Dostupné online: <http://www.archiweb.cz/news.php?action=show&id=6427&type=1> (cit. 13. 2. 2015).

Pronikání soudobých architektonických trendů, jako je parametrické navrhování nebo využívání inteligentních materiálů, se až na výjimky odehrává spíše v rovině „obeznamování“. V souvislosti s rostoucím počtem ekonomických subjektů rovněž stouplo množství venkovní reklamy, která opět v některých případech komunikuje s „hostitelskou“ architekturou, ve větší míře má však parazitní ráz. Je zastoupena jak grafickými intervencemi, tak filmovým interfejsem. Obojí se hojně objevuje především v bezprostřední blízkosti dopravních sítí a uzlů a nutno dodat, že i v historické zástavbě, kde jsou sice aplikována určitá regulační opatření, ale ta se rovněž mění se střídající se radniční garniturou. V posledních letech, kdy se emancipuje komunální život v jednotlivých městských čtvrtích, vznikají různé iniciativy s cílem korigovat developerské zájmy umožňované radnicemi. Tyto hlasy se ozývají formou tradičních demokratických nástrojů, jako jsou demonstrace a petice. Mohou však mít i podobu hapenningů, performancí, festivalů, výstav pod „otevřeným nebem“ a dalších sociálních událostí a aktivit namířených do veřejného městského prostoru, a stávají se rovněž příležitostí právě pro filmově-architektonické konvergence.

6.1 Plošné konvergence. Projekce a obrazovky

Dvojdimenzionální konvergence filmu s architekturou se uskutečňují pomocí *projekcí* a *obrazovek*. Právě tento typ filmově-architektonických konvergencí spadá do výzkumné oblasti takzvaných urban screens, jejichž studium je dnes mezinárodně rozšířeno. V rámci této případové studie jsem se rozhodla právě kvůli lokálnímu vymezení na pražskou situaci „vypořádat“ s dvojdimenzionálními urban screens jako s prvními.

V tomto oddíle přibližuji projekty, které se pohybují v rámci celé informačně-kulturní škály a zahrnují jak komerční obrazovky (*Gate*) a pokusy o zpravodajsko-komerční vysílání (*Metrovision*), tak umělecké intervence (např. umělců Krištofa Kintery, Prokopa Bartoníčka, Jana Matouška, Jakuba Nepraše či Petra Závorky). V neposlední řadě mají podobu kulturních akcí typu filmových procházek (*Fresh Walk*) nebo jsou spojené s většími kulturními subjekty, jako jsou festivaly (např. Festival Street for Art) a instituce s pevnými sídly (např. *Nová scéna*).

6.1.1 Digitální obrazovky a světelná reklama

Digitální obrazovky, které využívají LED technologie, začaly být po Praze a dalších českých městech instalovány s několikaletým odstupem od jejich mezinárodního uvedení na trh ke konci devadesátých let. K nejsilnějším společnostem v oblasti velkoplošných LED obrazovek patří v České republice od roku 2004 společnost City Channel. Její mateřská firma City Channel Europe provozovala a provozuje především venkovní velkoformátovou reklamu v evropských metropolích a alpských zimních střediscích. Tato společnost spolupracuje s asijskými dodavateli a disponuje kapitálem na skupování a instalaci dynamických screenů, které jsou měřítkem

a výkonností obvyklé v asijských megapolích. Prvním pražským projektem byla instalace velkoplošné obrazovky nad prodejnou KFC u stanice metra Anděl a následovaly obrazovky nad Nuselským mostem a naproti komplexu *Nového Smíchova*.[630] City Channel vlastní většinu venkovních velkoplošných obrazovek, které jsou v Praze k vidění. Zaměřuje se na plochy, které patří z hlediska reklamní účinnosti k těm nejexkluzivnějším. Koncentrují se v blízkosti komerčních center nebo u dopravních sítí s vysokou cirkulací lidí. Jako zástupný příklad jsem zvolila dynamický screen nazvaný *Gate* (2004), jelikož patří k jedněm z prvních realizací tohoto typu a navíc se vyznačuje efektní lokací a zároveň vyvolal i kritickou reakci rezidentů. Tuto obrazovku, která se nachází v ulici Boženy Němcové přímo proti Nuselskému mostu o celkové ploše 96 m^2 tvoří třicet dva panelů o rozměrech 2 × 1,5 m. Ty jsou sestaveny z LED diod, které spolu s mechanickým systémem „stříšek" nad jednotlivými řadami diod zaručují dobrou viditelnost i při jasném a přímém denním světle. Jelikož je tato obrazovka zacílena na řidiče, je délka spotů přizpůsobena rychlosti jízdy autem po magistrále. „Při volném provozu na magistrále sledují řidiči obrazovku jen po dobu několika vteřin a v tom je výroba spotů úplně odlišná i od naší práce u Anděla, kde lidé většinou stojí na zastávce tramvaje a obrazovku sledují," komentoval specifičnost spotů *Gate* tehdejší obchodní ředitel City Channel Jan Seidel.[631] Z počátku byla jedna série o celkových pětačtyřiceti vteřinách určena pro tři komerční (1 spot / 10 s) a tři nekomerční spoty (1 spot / 5 s), jejichž sled byl předem naprogramován. Neplacené spoty bez reklamního sdělení vytvářeli studenti pražských vysokých uměleckých škol, kteří měli zkušenosti v oblasti počítačové animace a VJingu, například Petr Závorka (*1980, Brandýs nad Labem), který později realizoval několik autorských světelných intervencí v pražském prostředí, jež rozebírám dále v textu. Tyto pětivteřinové pohyblivé obrazy nesly znaky právě VJingu a jednalo se o abstraktní obrazy využívající tehdejších animačních postupů. Závorka, který nadále spolupracuje se společností City Channel, vzpomíná, jak on a další studenti AVU, kde byl sám tehdy na stáži, pomáhali „rozjíždět ‚ledku', kterou jsme zaplnili uměleckými videi. Šlo o to, na ni co nejvíc upozornit. Zrecykloval jsem tenkrát přes polovinu svých VJských videí."[632] Zmíněné médium, ačkoli vychází z praxí televize a filmového interfejsu, prý vždy chápal „jinak než TV nebo kino. ‚Ledka' ve městě je němá a musí zaujmout během jedné vteřiny, ale zase umožňuje obraz propojit s ulicí a reagovat na město."[633] Nutnost zaujmout ve velmi krátkém intervalu souvisí tedy spíše s praxí venkovní světelné reklamy.

Zahrnutí uměleckých spotů, které City Channel dotovala, můžeme číst jako snahu o „usmíření" veřejnosti, která už byla v této době a v této lokalitě reklamními sděleními přesycena. Kritické reakce vůči *Gate* přicházely od odborníků i od rezidentů. Například Jaroslav

---

630. Více o společnosti viz její internetové stránky *citychannel.cz*. Dostupné online: <http://www.citychannel.cz/> (cit. 13. 2. 2015).
631. Jaroslav Krupka, City Channel rozhýbala bránu, *strategie.cz*, 8. 11. 2007. Dostupné online: <http://strategie.e15.cz/zurnal/city-channel-rozhybala-branu-426752> (cit. 13. 2. 2015).
632. E-mailový rozhovor s Petrem Závorkou vedla Sylva Poláková, 15. 2. 2015.
633. Tamtéž.

Krupka pro časopis *Strategie* kriticky popsal reklamní přehuštěnost v okolí Kongresového centra na jedné patě Nuselského mostu a jejím protějšku: „Kongresové centrum už dnes připomíná spíš vůz formule 1 nebo ledovou plochu při hokeji. Kam se člověk podívá, tam je reklama: dlouhý reklamní pás kolem celé střechy, trivision firmy Bigboard na boku, a teď už reklamě neuniknete, ani když se podíváte přes most – obří LED diodová obrazovka září hned nad obřím posterem, který má pronajatý minerálka Mattoni. (…) Z pohledu běžného řidiče ale budou možná nejzajímavější nekomerční spoty. Pro City Channel je vyrábějí studenti Akademie výtvarných umění.“[634]

Ve dne v noci svítící obří obrazovka vadila především obyvatelům žijícím v Nuselském údolí a na pankrácké straně mostu. Ti dokonce žádali odstranění této světelné plochy, ale nájemce domu, který podal v dubnu 2004 ohlášení o umístění reklamního zařízení na odbor výstavby (OV) ÚMČ Prahy 2, měl svolení jak od pražských památkářů, tak od dopravního inspektorátu.[635] Stavební odbor MHMP věc na základě četných stížností prošetřil a pověřil místní OV, aby nařídilo provozovateli panel odstranit.[636] Jelikož se ale nepodařilo příslušné rozhodnutí provozovateli reklamního zařízení doručit a příslušný OV oznámil, že z finančních a technických důvodů nemůže reklamní zařízení odstranit sám, zůstala *Gate* na svém místě.[637] Postupně byly vyřazeny „umělecké“ spoty a jejich čas připadl komerčním sdělením. Podobných LED billboardů naopak postupně přibývalo a nebylo neobvyklé, že byly instalovány nejprve jako takzvané „černé stavby“. V ojedinělých případech byli úspěšní jejich odpůrci, v řadě však zvítězili provozovatelé.[638] Kritika LED billboardů se týkala a týká především intenzivního záření zejména v nočních hodinách, tedy takzvaného „světelného smogu“. V článku obecně prospěšné organizace Kvelurant.org, která mimo jiné dlouhodobě usiluje o zákaz LED billboardů, se k problematice světelného znečištění vyjádřil Pavel Suchan z Astronomického ústavu AV ČR a předseda odborné skupiny České astronomické společnosti, jenž je zároveň obyvatelem Nuselského údolí a tudíž se ho projekt *Gate* týká osobně: „Velkým civilizačním problémem dneška je světelné znečištění. A k tomu LED billboardy velmi přispívají. Astronomům zhoršují pozorovací podmínky. A lidem se ztrácí noc před očima. Sám bydlím v Praze v Nuselském údolí a přímo do bytu mi svítí LED billboard z průčelí Nuselského mostu. V noci máme v ložnici barevnou hudbu místo tmy, která je potřeba pro dobrý spánek, a samozřejmě nám to velmi

634. Jaroslav Krupka, City Channel rozhýbala bránu.
635. van, Obří obrazovka na Nuselském mostě obtěžuje okolí, *praha2.cz*, 4. 8. 2004. Dostupné online: <http://www.praha2.cz/Obri-obrazovka-stale-sviti-do-noci.html> (cit. 13. 2. 2015).
636. Tamtéž.
637. len, Obří obrazovka stále svítí do noci, *praha2.cz*, 4. 11. 2004. Dostupné online: <http://www.praha2.cz/Obri-obrazovka-stale-sviti-do-noci.html> (cit. 13. 2. 2015).
638. Problematikou LED billboardů, jejich ilegální instalací, benevolencí úřadů a závažných dopadů na dopravní bezpečnost či noční klid, se dlouhodobě zabývá *Kvelurant.org* Obecně prospěšná společnost. Podrobněji viz jednotlivé tiskové zprávy uveřejněné na internetových stránkách *kverulant.org*. Dostupné online: <http://www.kverulant.org/tiskove%20zpravy_archiv.html> (cit. 13. 2. 2015).

vadí.“[639] Suchánkův komentář spojuje profesní i osobní stížnost namířenou proti praxi velkých světelných ploch.

Vzpomeneme-li na očekávání, jaká byla spojována se světelnou reklamou a světelným kinetismem ve veřejném městském prostoru v jejich počátcích, mohli bychom Suchánkova slova interpretovat jako neúspěch futuristických vizí, jež naopak vyznávaly „ovládnutí“ přírodního času prodloužením dne pomocí elektrifikace. Zmínka o „barevné hudbě v ložnici“ by se i Zdeňku Pešánkovi mohla jevit jako moderní a lyrická. Zároveň je třeba uvést na pravou míru, že i v době těchto futuristických městských vizí měla světelná reklama značné odpůrce, kteří poukazovali na morální, estetická, hygienická a další úskalí (například bezpečností) této praxe. Snahy o regulaci byly a jsou pouze dílčí a nadále je s rostoucím maximálním měřítkem „zářící“ plochy (či objektu) zvyšován tlak na městské obyvatele a jejich přizpůsobivost.[640]

Ve snaze zatraktivnit nepřetržitý komerční vizuální tok zaplavující městská veřejná prostranství vstupují do této praxe také automatismy veřejného vysílání (a to především televizního). Ty mají za úkol přitáhnout a udržet pozornost kolemjdoucích, aby se alespoň na minimální dobu stali diváky určitého dramaturgického záměru, kde se střídají většinou zpravodajská sdělení s komerčními. Na rozdíl od světelné reklamy tak nepracují převážně s atrakcí pohyblivého obrazu, ale využívají rovněž textových informací. Ty vnášejí do praxe takzvaných *urban screens* písemnou tradici včetně typografické úpravy a grafických symbolů. V rovině grafického rozhraní čerpají z praxe internetu, jež kombinuje základní formát stránky a dynamiku pohyblivého obrazu. Dalším automatismem, který je přebírán z praxe televizního vysílání i internetu, je *překračování „hranice“ soukromé a veřejné sféry*, jež se v případě televize projevila například rozmachem žánrů *reality show* a na internetu *blogerstvím*.

Elektronické tabule, které informují o dopravní situaci nebo o počasí, byly součástí městského mobiliáře již dříve, ale dynamické obrazovky umožňující variabilnější vizualitu se do pražského prostředí dostávají zhruba od počátku nového milénia. V roce 2003 si společnost RENCAR PRAHA a.s. nechala schválit ochrannou známku *Metrovision*, která označuje sérii dynamických panelů umístěných v pražském metru.[641] Ty byly určeny pro „přenos a šíření obrazových

---

639. Policie, astronomové a neziskové organizace opět volají po zákazu LED billboardů, *kverulant.org*, 2014. Dostupné online: <http://us4.campaign-archive2.com/?u=5099a587511f4f2b9e44a8ef6&id=e8f277583f> (cit. 13. 2. 2015).
640. Existuje řada dalších firem, které podnikají se světelnou reklamou a přispívají tak k osvětlování veřejného městského prostoru. Nemusí se nutně jednat o digitální obrazovky, ale také o různé světelné projekce. Uveďme například reklamní agenturu QUIX, S.R.O. (*quix.cz*), která ve svém portfoliu nabízí videoprojekce, videomapping, projekce do vodních a sněhových stěn či do mlhy a to v exteriéru i v interiéru. Pozn.: V tomto výčtu se objevuje několik světelně-kinetických metod, které také popsal Zdeněk Pešánek a praxe reklamních agentur si je osvojila.
641. Metrovision – ochranná známka, majitel RENCAR PRAHA a.s., zdroj: ÚPV-ČR, č. spisu: 190216, č. zápisu 259324, datum podání přihlášky: 1. 4. 2003, datum zápisu: 27. 11. 2003. V roce 2008 došlo k převodu ochranné známky pod jiného provozovatele, firmu JCDecaux.

a zvukově obrazových informací; služby v oblasti výchovy, zábavy, vzdělávání, kultury a sportu, výrobu audiovizuálních pořadů".[642] Celkem se jednalo o dvacet čtyři projekčních stěn o ploše 255 × 200 cm instalovaných na stanicích Můstek (A), Palmovka (B), Florenc (C + B), Muzeum (C) a I. P. Pavlova (C). Prostory metra spadají do takzvaného veřejně-privátního městského prostředí, které podléhá regulačním opatřením provozovatele, jako je zpoplatnění vstupu a transportu, omezení provozní doby, dodržování bezpečnostních pravidel apod. *Metrovision* tedy není venkovní (*outdoorovou*), nýbrž takzvanou *out-of-home* praxí, kam patří například i informačně-reklamní plochy letišť, nádraží či obchodních center a vícesálových kin.[643] Nekomerční program, do něhož jsou teprve vloženy reklamní spoty, má lákat potenciální diváky. O zvýšení sledovanosti vysílání na těchto plochách v souvislosti s větším důrazem na dramaturgickou skladbu svědčí interní výzkumy sledovanosti provozovatele.[644] Obchodní ředitelka sekce transport společnosti JCDecaux ke změně programové skladby uvedla: „Zprávy čerpáme ze zdrojů ČTK a BBC. Celých 70 % vysílacího času obsazují zprávy z domova, ze zahraničí, kultury či sportu. Maximálně 30 % vysílacího času je tedy možné využít pro reklamní účely. Tato skladba vysílání umožňuje udržet vysokou sledovanost. Cestující hodnotí pozitivně skutečnost, že médium není reklamou přesyceno a že plní funkci informačního zdroje. Také je neustále řešeno zkvalitňování technického zázemí. Nové projektory s vyšší svítivostí přispěly ke zlepšení obrazu, inovace aplikačního softwaru umožňuje měnit vysílání během dne, a tím zvýšit aktuálnost jednotlivých zpráv."[645]

V červnu 2009 byl ve vysílání *Metrovison* prezentován také rozsáhlý umělecký projekt *NANOSKOP*, pořádaný občanským sdružením Uskupení Tesla, který v uměleckých interpretacích pojednával téma nanotechnologií.[646] Uveřejněna byla audiovizuální díla pětatřiceti českých a zahraničních umělců, mezi nimiž figurovali i umělci, kteří mají ve svém portfoliu další světelně-kinetické intervence do veřejného městského prostoru.[647] Dodatečně se můžeme hypoteticky ptát, podobně jako se dotazovala Mirjam Struppek kolemjdoucích na to, jak vnímají uměleckou intervenci do komerčního toku informací na jedné düsseldorfské světelně-kinetické tabuli, zda byla videa *NANOSKOPU* považována za umění, či jestli je cestující vítali jako zajímavou změnu.[648] Tedy zda vůbec může jakákoli umělecká intervence legální cestou zasáhnout do komerční sféry tak, aby byla rozpoznána od jiných druhů zábavy.[649] Jelikož

---

642. Viz Metrovision – ochranná známka, (zdroj: ÚPV-ČR, č. spisu: 190216, datum zápisu: 27. 11. 2003.)
643. Tzv. *out-of-home* dynamických panelů zahrnuje elektronické audiovizuální reklamy obecně, tj. plazmy, LCD, LED i projekce. Více in Kristina Vacková, Out-of-home média 2004: Nástup éry pohybu, *strategie.e15.cz*, 8. 11. 2007. Dostupné online: <http://strategie.e15.cz/zurnal/out-of-home-media-2004-nastup-ery-pohybu-426986#utm_medium=selfpromo&utm_source=e15&utm_campaign=copylink> (cit. 16. 2. 2015).
644. Tamtéž.
645. Tamtéž.
646. Více o projektu viz internetové stránky občanského sdružení *utesla.cz*. Dostupné online: <http://www.utesla.cz/nanoskop-program-cz.html> (cit. 16. 2. 2015).
647. Např. Milan Cais, Federico Díaz, Krištof Kintera, Jakub Nepraš.
648. Mirjam Struppek, Přísně veřejné, *Umělec*, č. 3 (Umění ve veřejném prostoru), 2005, s. 60–63.
649. Tamtéž, s. 62.

Metrovision byl pouze jednou z prezentačních platforem celého projektu (dalšími byly kulturní instituce či akademická univerzitní půda), souvisela tato volba spíše se snahou upozornit na další aktivity a události konané v rámci *NANOSKOPU*. Jednalo se tudíž v zásadě opět o reklamu.

Starším projektem, v rámci něhož se pracovalo ještě s analogovým signálem a který kriticky interpretoval automatismy veřejného vysílání, byl projekt *Live Broadcast*. V roce 1998 skupina Jednotka, v jejímž čele stál tehdy ještě student Ateliéru intermediální tvorby Milana Knížáka (AVU), pětadvacetiletý Krištof Kintera (*1973, Praha), umístila na sloup veřejného městského osvětlení malý televizní monitor, na který byl živě přenášen obraz z neznámého bytu. Jelikož byl v této instalaci nazvané *Live Broadcast* použit bezkabelový signál, nemohli diváci zjistit, odkud je obraz přenášen. Později Kintera odkryl obě lokace, v nichž projekt vznikal. Monitor byl instalován ve Vršovicích v ulici V Olšinách a jednalo se o byt, kde tehdy Kintera bydlel. Techniku měla skupina vypůjčenou, a tak byl monitor vložen do kovové krabice opatřené zámkem a dráty připoután ke sloupu. Přesto bylo překvapivé, jak s odstupem zhodnotil Kintera, že „kolemjdoucí sledovali vysílání s nečekanou tolerancí. Nikdo zařízení neponičil. A to celá akce trvala plné dva měsíce, dokud nevypršela výpůjční lhůta na techniku".[650] Reakce náhodných „diváků" sledoval Kintera v roli performera a zároveň realizátora tohoto „sociálního" experimentu při cestě domů nebo z balkonu svého bytu, tedy přímo z místa přenášeného obrazu.[651] Obraz byl černobílý a snímací zařízení bylo umístěno u stropu, takže ani během přenosu „intimity na ulici", jak téma označil sám autor, nebylo jednoduché rozpoznat, kdo se v bytě pohybuje.[652]

Live Broadcast Krištofa Kintery a skupiny Jednotka z konce devadesátých let byla v podstatě subtilní předzvěstí mediální strategie infiltrování veřejného prostoru intimním obsahem, jaká se rozmohla v následující dekádě a její obliba stále stoupá.

Veřejnému vysílání formou elektronického displeje se přiblížil svými projekty také Richard Wiesner (*1976, Praha). Wiesner, jenž vystudoval Ateliér konceptuální a intermediální tvorby Adély Matasové (VŠUP), se zaměřuje na práci ve veřejném prostoru. Do každodenní reality daného místa přináší svými intervencemi drobná i nepřehlédnutelná narušení, jež mají vyvolávat kritické otázky o daném stavu věcí. V několika projektech využil rovněž dynamického displeje či světelně-kinetické projekce.[653] V roce 2009 začal jezdit po Praze se svým *Videomobilem*, na němž měl podlouhlý elektronický displej určený právě k zobrazování textu. Ještě v roce 2010 s ním uspořádal několik jízd. Vzhledem k použití mobilního vehiklu nelze podat výčet všech „zasažených" lokací. Jednotlivé nápisy psal Wiesner během jízdy pod vlivem aktuální

650. Rozhovor s Krištofem Kinterou vedla Sylva Poláková, 28. 6. 2014.
651. Tamtéž.
652. Tamtéž.
653. Projekci využil v projektu *Guerilla Screening*, Kanada, 2011.

nálady. Otevřeně přiznal, že „nedbal žádného přikázání“ a zároveň ani nebyl v souvislosti s touto činností nijak prověřován.[654] Osobně i společensko-kriticky laděné svítící texty kontrastovaly s praxí světelné reklamy, jež v té době rovněž využívala namontovaných světelně-kinetických tabulí na automobily jezdící v běžném provozu. Wiesnerův projekt charakterizovala „svrchovaná“ autorská pozice, v rámci které umělec-performer infiltroval svými názory a postřehy veřejný městský prostor.

6.1.2 Projekce – pokusy o veřejné vysílání, začleňování kolemjdoucích a re-relokace filmové zkušenosti „chození do kina“

Mezi automatismy veřejného vysílání se v době internetu výrazně projevují rovněž typograficky znázorněné textové informace. Grafický design ve spojení se světlem a městským prostředím je také jedním z nejvýraznějších činitelů podílejících se na scenérii (noční i denní) soudobých měst včetně té pražské.

Těmto tématům se dlouhodobě prakticky i teoreticky věnuje grafický designér Jan Matoušek (*1984, Beroun). Podle něj je stav městského mobiliáře (včetně *Metrovison*) především v oblasti grafického designu přímo podřadný: „Praha je dnes zanesena podřadným grafickým designem a všudypřítomnou reklamou. Jakákoli předchozí rozvaha o vztahu k místu je velmi vzácná.“ Z této nespokojenosti vzešla Matouškova iniciativa mapovat nejen městský světelný mobiliář na území Prahy, nýbrž i historii světelně-kinetických intervencí vůbec. Jeho zájem o tato témata vychází z kontaktů s českou streetartovou komunitou a konkrétně graffiti, s nimiž začal pracovat pod přezdívkou M-A-G-I-O ještě v teenagerských letech. Téma „urbanizace“ grafického designu vyústilo u Matouška v diplomovou práci na VŠUP a její následnou popularizaci formou publikace *Město=Médium* a zrealizování stejnojmenné výstavy: „Zvolil jsem si téma, jež mě dlouhodobě provází. Tedy město, komunikace v něm, jeho vizuální stránka odehrávající se nejen na fasádě. Světlo jako princip jsem si zvolil proto, že je pružné, dá se aplikovat na fasádu bez potřeby montovat složité konstrukce a že může být neničivým, širokosáhlým nástrojem.“[655]

Součástí projektu byla i vlastní Matouškova intervence, kterou zde uvádím jako příklad plošné filmově-architektonické konvergence, jež subsumuje automatismy veřejného vysílání, světelné reklamy a filmového interfejsu. Jednalo se o *Světelný navigační infosystém pro Prahu*, který byl založen na projekci grafického rozhraní, jež by se v ideální podobě nabízelo k interakci s kolemjdoucími. Ačkoli zůstalo především z majetkoprávních důvodů pouze u testovacích projekcí, zanechala Matouškova vize „oživlého“ prostoru svou stopu v geniu loci průchodu na Vltavské, větráků u Smíchovského nádraží, v rušné ulici u Gymnázia Na Zatlance a také

654. Rozhovor s Richardem Wiesnerem vedla Sylva Poláková, 7. 7. 2014.
655. Viz Jan Matoušek, Vladimír 518, Markéta Vinglerová (eds.), *Město=Médium*, Bigg Boss + VŠUP, 2012 a výstava Město=Médium, Městská knihovna GHMP, 2012.
Rozhovor s Janem Matouškem vedla Sylva Poláková, 18. 7. 2014.

piazzetty Nové scény, které se jako opakovaně volené lokaci pro filmově-architektonické konvergence věnuji soustředěněji v samostatném oddíle této kapitoly.

Matoušek si z řady možných lokací vybral záměrně místa, která jsou zároveň městským dopravním uzlem, kde se mísí pěší, hromadná doprava i automobilový provoz, a přitom jsou typickým „místem/ne-místem", jakýmsi tranzitem postrádajícím plnohodnotné využití. Jako další důvod výběru lokací uvedl autor svůj zájem o spíš „brutalistickou architekturu nebo sociální realismus", jelikož se mu „neslučuje promítat na neorenesanci nebo baroko" a to z důvodu, že vůči architektuře preferuje i v případě světelných intervencí „symbiotický vztah".[656]

Světelné projekce na bázi elektrického zdroje měly rovněž za úkol tyto konkrétní lokace „prosvětlit, občerstvit a dát jim tak nový rozměr". Poodhaluje se tak přítomnost nejen estetické intence, nýbrž i jistého sociálního apelu. Informace, které měly být v tomto navigačním systému „vysílány", zahrnovaly vedle zavedených „žánrů", jako je počasí a kulturní nebo dopravní servis, také možnost interakce s kolemjdoucími. Ta měla probíhat prostřednictvím sms (či mms) zpráv, které by lidé mohli odesílat na konkrétní číslo, a poté by se jejich sdělení objevovala na dané fasádě. Právě v těch technologiích, které jsou široce rozšířené a zabírají podstatné místo v naší schopnosti komunikovat, spatřuje Matoušek způsob, jak se dnes můžou obyvatelé měst spolupodílet na vytváření „interaktivního místa".[657]

Sdílení informací pomocí internetu a mobilních zařízení vede k tomu, že se od virtuálního světa neoddělujeme ani tehdy, pohybujeme-li se v žitém fyzickém prostoru. Matoušek se proto ptá: „Jaký je důvod nezobrazit informace, které máme ve svých mobilech, rovnou na fasádě?" To hodnotí jako „site specific rozměr, kdy se člověk stává součástí prostředí a není izolován v krabičce *(mobilního telefonu)* svého vlastního světa."[658] V této „přidané hodnotě" Matouškova navigačního systému se zrcadlí další z klíčových rysů soudobých měst a také „nová" potřeba divácké zkušenosti, kterými jsou sebeprezentace a teleprezence.

Začleňování kolemjdoucích do procesu ovlivňování podoby měst pomocí telekomunikačních technologií je specifickým odvětvím urban screens neboli plošných filmově-architektonických konvergencí. Jedním z prvních pražských realizovaných projektů, které usilovaly o interaktivitu mezi městskými obyvateli a projekcí na fasádu, byl *Network Streetart* Prokopa Bartoníčka (*1983, Praha) z června 2007. Mělo jít o „komunikační kanál ve veřejném prostoru" instalovaný v ulicích, v klubech a v galeriích.[659] Pomocí aplikace Bluetooth mohli lidé nahrávat do systému vlastní obrázky a videa přímo ze svých mobilních přístrojů. Ty se pak díky propojení

656. Rozhovor s Janem Matouškem.
657. Tamtéž.
658. Tamtéž.
659. Informace jsou čerpány z vlastních internetových stránek umělce viz *prokopbartonicek.com*. Dostupné online: <http://www.prokopbartonicek.com/> (cit. 10. 9. 2014).

jednotlivých lokací skrze jediný server mohly objevovat na kterémkoli z těchto míst.[660] Další stanice mohli zakládat i samotní účastníci a „rozvíjet tak síť bran do systému“, specifikoval Bartoníček.[661] Celá akce trvala několik týdnů. Vzhledem k tomu, že se jednalo o letní období a o projekce ve veřejném městském prostoru ve spolupráci s kulturními subjekty, trvala projekce vždy jen několik hodin od setmění po odchod personálu dané galerie, jenž hlídal instalovaný projektor.[662]

Network Streetart souvisí s „nepřetržitým mapováním přítomnosti“, o kterém se zmiňuje například David N. Rodowick v souvislosti s digitální fotografií a pohyblivým obrazem.[663] Kdokoli, kdo disponuje nahrávacím zařízením, se podle Rodowicka podílí na kolektivním procesu prostorového a temporálního mapování každodennosti.[664] Pokud je funkce nahrávání součástí telekomunikačního zařízení, pak se k „mapování“ přidává ještě „sdílení“. Hovoříme tedy znovu o sebeprezentaci a teleprezenci, které jako soudobé divácké „potřeby“ figurovaly již u Matouškova *navigačního infosystému*. Na rozdíl od něj však Bartoníčkův *Network Streetart* vykazuje v tomto směru silnou vazbu ke „komunitnímu sdílení“, protože se jednalo o lokace propojené menšími uměleckými subjekty, v nichž se soustředí umělecký provoz zaměřený na nejmladší uměleckou generaci, která se výrazně orientuje právě na mediální konvergence.

Bartoníček, který studoval v ateliéru sochařství Jiřího Beránka na VŠUP a ve studiu Experimentálního designu Joachima Sautera na berlínské UdK, zrealizoval v následujících letech další světelně-kinetické intervence, v nichž těžil ze „sochařské“ i „experimentální“ zkušenosti. Nadále se soustředí na vyvíjení interaktivních instalací, které mohou mít plošnou i prostorovou formu.[665] Technicky náročné projekty produkuje pod vlastní značkou pebe/lab.[666] Jako bývalý člen umělecké skupiny Ztohoven získal také zkušenosti s virálními akcemi ve veřejném

---

660. Konkrétně se jednalo o: Café NoD, Galerie Ciant, Galerie Školská 28, Galerie Montanelli, Café Velryba, Studio Konsepti Holešovice.
E-mailový rozhovor s Prokopem Bartoníčkem vedla Sylva Poláková, 27. 9. 2014.
661. Tamtéž.
662. Tamtéž.
663. D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, London: Harvard University Press, 2007, s. 147.
664. Tamtéž.
665. V projektu *Mirrsaic now* z roku 2012 například zkombinoval samotné sluneční světlo se sestavou zrcadel a s počítačem ovládanou „maskou“, díky níž se na zdi Anežského kláštera obrácené k vltavskému nábřeží „promítla“ obrazová sekvence. Ta měla formální podobu blízkou graffiti a jako světelně-kinetický úkaz na fasádě byla časově jedinečnou, neopakovatelnou událostí. Bartoníček chtěl poukázat na základní principy světla realizované v daném čase a prostoru, na něž se podle něj v době „efektivních projekčních a světelných technologií, mappingu a generativního umění často zapomíná. (…) Rozhodl jsem se ve veřejném prostoru vytvořit působivou světelnou instalaci, která by fungovala na elementárních principech.“ Viz *prokopbartonicek.com*. Dostupné online: <http://www.prokopbartonicek.com/> (cit. 10. 9. 2014).
V roce 2013 se Prokop Bartoníček zúčastnil prvního ročníku festivalu Signal (*signalfestival.com*), který se zaměřuje na světlo v urbánním prostředí. Ve Vojanových sadech v Praze instaloval „světelně kinetickou plastiku“ s názvem *Phospor 360*, jak sám objekt označil, která propojovala lasermapping a v reálném čase vygenerovanou grafiku. Obojí bylo promítané na fluorescentní objekty a vytvářelo fantaskní atmosféru.
Viz e-mailový rozhovor s Prokopem Bartoníčkem.
666. Seskupení pebe/lab vzniklo v roce 2012 spojením sil Prokopa Bartoníčka, Tomislava Arnaudova a Pavla Rusnaka. Zaměřují se na experimentální mediální kompiláty s vizuálními výstupy, které nacházejí uplatnění ve volné tvorbě i v zakázkách. Viz *prokopbartonicek.com*.

vysílacím televizním prostoru.[667] Kombinuje tedy automatismy digitálních telekomunikačních médií (programovatelnost, interaktivita), projekce pohyblivého obrazu (jejichž zdrojem může být elektřina i sluneční světlo) a ty ještě se sochařskými žánry plastiky či pozdějšího instalačního umění.

V souvislosti se zmiňovanými „novými“ diváckými potřebami je třeba zmínit projekty plošných filmově-architektonických konvergencí, které re-relokují filmovou zkušenost „chození do kina“, kde je naplňována potřeba komunitního diváctví a důraz je kladen spíše na sledování nežli na interakci. Tyto zkušenosti nejsou pouze nostalgicky oživovány, nýbrž také výrazně pozměňovány.

Patří k nim takzvané filmové procházky, které spočívají v projekci vybraných filmů v několika lokacích, mezi nimiž se „publikum“ přesouvá pěšky nebo různými dopravními prostředky, přičemž jejich důležitou složkou je právě i společné přemisťování. Prvky „nomádské“ filmové zkušenosti bychom mohli hledat již v kočovných zábavních produkcích, ale také v pozdějších modelech projekcí pod širým nebem, jako byla letní a auto-kina či neoficiální „sousedské“ projekce a specifické formy happeningů.

V Čechách se filmové procházky objevily pod názvem *Fresh Walk* v roce 2008 nejprve jako doprovodný program festivalu Fresh Film Fest. Zpočátku plnily propagační úlohu, ale později byly od dramaturgie tohoto festivalu studentského filmu osamostatněny. Přispěla k tomu rovněž personální výměna, kdy se po Radce Weiserové (vedoucí produkce FFF) chopil v roce 2009 *Fresh Walků* Radek Rubáš. Začalo docházet k programové synergii také s dalšími festivaly (např. Ostrava Kamera Oko 2009, Officity 2009 a 2010 v Pardubicích) i k samostatným „walkům“. Kritéria pro realizaci těchto událostí spočívala především ve výběru projekčních míst. V Praze byly uspořádány jednak v historickém centru (např. projekce na Karlův most, na Prašnou bránu) a také na modernější architekturu (např. Nová scéna, památník na Vítkově).[668] Vedle spojení s určitým geniem loci bylo nutné při výběru lokace přihlédnout také k praktickým hlediskům, jako je například dostatečný odstup od promítací plochy, vhodné prostranství pro potenciální diváky, vzdálenost jednotlivých bodů (maximálně patnáct minut chůze).[669] Podstatné byly rovněž požadavky na projekční plochu: dostatečná velikost, souvislý a barevně konstantní povrch světlých tónů, který umožňoval odrážet světlo projektoru. Dále Radek Rubáš při výběru

---

667. Zejména se jednalo o projekt *Mediální realita*, který spočíval v nabourání se do vysílání České televize (program *Panorama* České republiky), kam se skupině podařilo „vložit“ sekvenci simulovaného atomového výbuchu. Více o projektu viz internetové stránky skupiny *ztohoven.com*. Dostupné online: <http://www.ztohoven.com/?page_id=45> (cit. 16. 2. 2015).
668. O dalších lokacích (včetně mimopražských) píše Adam Martinec v profilovém textu události, viz Adam Martinec, Fresh Walk, in Sylva Poláková a Martin Mazanec (eds.), *Katalog událostí českého pohyblivého obrazu I. (Jiné vize 2000–2010)*, Pastiche Filmz, Edice PAF, 2012, s. 21.
669. Interní informace o provozu *Fresh Walků* poskytl Radek Rubáš, kurátor, produkční a technický supervizor těchto událostí.
Rozhovor s Radkem Rubášem vedla Sylva Poláková, 18. 10. 2011.

snímků zohledňoval především dostatečnou světelnost, výrazný kontrast barev, minimum mluveného slova i titulků, ostrost apod. Těmto parametrům nejvíce odpovídaly animované snímky, které neměly příliš složitou narativní strukturu a byly vizuálně atraktivní i pro náhodné kolemjdoucí, kteří se připojili v průběhu promítání. Vzhledem k tomu, že *Fresh Walky* vznikly pod hlavičkou Fresh Film Festu, zůstávaly nadále u studentských filmů, i proto, že bylo snadné vyřídit s uměleckými školami práva bez zpoplatnění.[670]

Problémy, s nimiž se realizační tým potýkal, byly především administrativního rázu. Pro legitimní průběh akce bylo vždy nutné řešit otázku záboru veřejného prostoru o velikosti jednoho metru čtverečního, kde byl postaven projektor. Žádosti o zábory zabíraly v procesu realizace události nejzdlouhavější část příprav. Rozhodování při schvalování záboru připadalo jednotlivým městským částem. Radek Rubáš vzpomíná, že tento neinstitucionalizovaný typ kulturní akce v nich probouzel obavy z možného veřejného pobuřování. V případě samotných ploch určených k promítání, které mnohdy spadaly do soukromého vlastnictví, se vyjednávání obešlo bez potíží; naopak v případech, kdy byly tyto plochy ve vlastnictví veřejných institucí, bývaly většinou jejich orgány bez udání důvodů proti (např. Národní památník na Vítkově pod správou Národního muzea nebo kostely ve vlastnictví pražské Arcidiecéze).[671]

Provozně-legislativním problémem byl i čas promítání. Kvůli světelným podmínkám, jaké panují v teplých měsících, začínaly projekce po desáté hodině večerní, tedy čase, který koliduje s dodržováním nočního klidu.[672] Jelikož jedno pásmo netrvalo víc jak dvacet minut, stávalo se jen zřídka, že policie stihla zasáhnout po podání stížnosti do samotné projekce. Přesto několikrát policisté přijeli na místo konání ještě v průběhu akce. V takových případech prý většinou postačilo potvrzení o záboru vydané městkou částí a omluva za hlučnost.[673]

Je zřejmé, že charakter *Fresh Walk* projekcí stál na hranicích legality, čímž byl zároveň podporován i jejich potenciál „nespoutaného“ kolektivního zážitku. Sledování pohyblivého obrazu v rámci *Fresh Walků* se podobalo filmové kino-zkušenosti v kolektivním a přitom anonymním charakteru akce, kde dochází k náhodným interakcím mezi diváky. Vzhledem k charakteristikám veřejného a veřejně-privátního prostoru byli diváci *Fresh Walk*ů „svázáni“ menším počtem pravidel než návštěvníci kina. Vůči promítanému obrazu byla však i u těchto filmových procházek upřednostněna potřeba „vidění“ spíše než „konání“, jak tyto činnosti rozděluje Francesco Casetti v souvislosti s filmovou relokací.[674] V případě *Fresh Walků*, především díky okolním městským stimulům, šlo spíše o *rozptýlené sledování* nežli o *soustředěné vnoření*.

---

670. Rozhovor s Radkem Rubášem.
671. Tamtéž.
672. Viz zákony o ochraně veřejného zdraví podle § 34 zákona č. 258/2000 Sb. nebo obecní vyhlášky, které si obce na základě zákona č. 128/2000 Sb. o obcích a § 96 zákona o ochraně zdraví mohou samy vymezit.
673. Rozhovor s Radkem Rubášem.
674. Francesco Casetti, The last supper in Piazza della scala, *Cinéma&Cie*, r. 11, podzim 2008, s. 12.

6.1.3 Genius loci – přitažlivost konkrétních architektonických objektů a urbanistických situací

Řada filmově-architektonických konvergencí vzniká na základě inspirace konkrétním místem. Teprve poté dochází k obsahově-formálnímu procesu ukotvování myšlenky, jež bude rezonovat s danou lokací. K takové situaci dochází například v momentě, kdy je událost iniciována konkrétním subjektem vázaným k určitému místu. Může však nastat i zcela spontánní volbou tvůrce. K takovému typu události nejlépe přiléhá označení *site specific*, protože téma i forma vycházejí z kontextu místa a jeho genia loci. Slovy Francesca Casettiho dochází k *sémantizaci textu prostorem*.[675] Specifická lokace však může rovněž přitáhnout přesně opačný typ projektu, ve kterém je předem jasný záměr, pro nějž se hledá vhodné místo. Pak budeme hovořit o *resémantizaci prostoru textem*.[676]

Praxe site specific zasahuje jak do plošných tak do prostorových filmově-architektonických konvergencí. Proto ji uvádím mezi oběma kategoriemi a nejprve se věnuji těm projektům, které jsou se formálně ocitají na hranici plošného a prostorového určení.

Případem umělce, který se nechává inspirovat prostředím, než „vysloví“ námět, je Petr Závorka, jehož jsem již zmiňovala v souvislosti se spoty pro LED obrazovku *Gate*. Jeho světelně-kinetické instalace „vznikaly na základě místa“ a jakýmkoli pokusem o reinstalaci by se zásadně „změnil jejich význam“.[677] V rámci projektu na revitalizaci Kateřinské zahrady na Praze 2 realizoval Závorka v roce 2007 instalaci *Miracle*, jež spočívala v jednoduché modré zářivce umístěné do zvonice kostela sv. Kateřiny.[678] Citoval tak osvětlovací praxi v muslimských mešitách, které stejným způsobem používají zeleného světla, a to v době, kdy již oživený konflikt mezi islámskou a západní kulturou patřil ke každodenním zprávám.

Občanskému sdružení Dvojka sobě, které stálo za projektem *Oživení: Kateřinky* – místo pro život, předsedal v této době Ivo Slavík, jenž byl také organizátorem výstavy *Nic na odiv...?* v klášterní zahradě. Ta se konala poprvé v roce 2004 a poté ještě několikrát včetně ročníku, v jehož rámci vystavil Závorka svůj *Miracle*.

Dvojka sobě se od roku 2007 rovněž starala o kulturní provoz a revitalizaci Rašínova nábřeží. Vznikly zde dvě galerie a prezentují se tu i výtvarná díla „pod širým nebem“ – v případě

---

675. Casetti o těchto strategiích hovoří v souvislosti s filmovou relokací, kterou odvíjí od automatismu filmové kino zkušenosti. Viz Francesco Casetti, Back to the Motherland: the film theatre in the postmedia age, *Screen*, r. 52 (1), jaro 2011, s. 1–12. V této práci rozšiřujeme filmovou relokaci na otevřenější chápání filmu jako pohyblivého obrazu či kinetického světla.
676. Tamtéž.
677. E-mailový rozhovor s Petrem Závorkou.
678. Petra Kolínská, Kateřinky – místo pro život, *Econnect*, 23. 4. 2003. Dostupné online: <http://nno.ecn.cz/index.stm?apc=nN1x1-32253&sh_itm=90bc335a6193d670554ae4a90c75d6d9&add_disc=1> (cit. 19. 2. 2015).

Závorkovy světelně-kinetické instalace *Vltava* (2008) bychom mohli říci „pod hladinou řeky“.[679] Kolemjdoucí, cyklisté či posedávající návštěvníci náplavky byli „vábeni“ světelnou koulí instalovanou pod hladinu řeky k libovolně dlouhé a třeba i kontemplativní zastávce. V případě těchto dvou instalací stojíme před problematickým rozhodováním, zda je posuzovat na základě vizuálního efektu, který je plošný, nebo podle světelného zdroje, který je jednoznačně objektem. Obě čerpají především z instalační praxe výtvarného umění, a jak vnímá sám autor, disponují „sociálním“ potenciálem umění ve veřejném městském prostoru.[680]

Kriticky orientovanou Závorkovou instalací byl projekt *Mánes-pin-ball* (2006). Jednalo se o zadní projekci z útrob výstavní síně galerie Mánes umístěné nad Vltavou. Z nábřeží mohli kolemjdoucí překvapeně sledovat, jak se okna této modernistické budovy s bohatou historií proměnila v simulované displeje herního automatu. Závorka se vyjádřil, že mu „šlo o kritiku a mystifikaci“.[681] Zatímco architektura sama, jak byla navržena a realizována na místě bývalých Šítkovských mlýnů, patří k jednoznačně pozitivně hodnoceným pražským stavbám,[682] to samé už se nedá říct o jejím spravujícím subjektu. Úvěr na nákladnou rekonstrukci, kterou z jedné třetiny hradila právě Nadace českého výtvarného umění, tedy současný správce a investor, je splácen z pronájmu výstavních, výukových a komerčních prostorů.[683] Od toho se odvíjí i část kritiky, jež se týká dramaturgie této instituce, která dává prostor rovněž komerčním účelům.[684]

Právě na komerční směřování budovy a na hazardní nakládání se svěřeným majetkem reagoval Závorka ve své světelně-kinetické instalaci již v roce 2006. Použití pohyblivého obrazu ve vztahu k architektuře, kterou tak dočasně proměňuje, je blízké metodám institucionální kritiky, k níž se vztahuje také část dnešní umělecké generace.

Z hlediska atraktivnosti místa se v pražském kontextu v počtu světelně-kinetických intervencí nápadně často objevuje několik lokací jako je budova *Nové scény* a její urbanistické okolí, Pražský hrad nebo Václavské náměstí. Každé z nich věnuji v rámci této případové studie větší pozornost. Na tomto místě se v souvislosti s plošnými filmově-architektonickými konvergencemi pozastavuji nad *Novou scénou*, kterou jsem již zmiňovala v souvislosti s Matouškovým projektem *Světelného navigačníhoinfosystému pro Prahu* a pražských *Fresh Walks*. Tuto pražskou lokaci můžeme nahlížet jako specifickou urbánní situaci, jejímiž rysy jsou: dobrá

---

679. (A)Void Gallery usídlená v jedné z „kobek“ v náspu nábřeží a torzo kolesového parníku, které pod názvem A) Void Floating slouží jako flexibilní kulturní platforma.
680. E-mailový rozhovor s Petrem Závorkou.
681. Tamtéž.
682. Budova architekta Otakara Novotného je spolu se Šítkovskou vodárenskou věží zapsána v Seznamu kulturních památek ČR a chráněna jako nemovitá památka.
683. Více informací a dateilů o rekonstrukci a současných majetkoprávních poměrů viz vlastní internetové stránky nadace *ncvu.eu*. Dostupné online: <http://ncvu.eu./> (cit. 20. 2. 2015).
684. V roce vznikla iniciativa Mánes umělcům, která se kriticky staví Nadaci českého výtvarného umění a jejímu nakládání se svěřenou Budovou Spolku výtvarných umělců Mánes. Více informací o iniciativě viz internetové stránky *manes-umelcum.tumblr.com*. Dostupné online: <http://manes-umelcum.tumblr.com/> (cit. 20. 2. 2015).

dopravní dostupnost, vysoká cirkulace pěších a cestujících hromadnou i osobní dopravou, blízkost dalších kulturních subjektů i komerčních zón a v neposlední řadě nejednoznačné přijímání stávající budovy a jejího přilehlého okolí. Piazzetta budovy *Nové scény* se v mnou sledovaném období stala vícekrát cílem pokusů o revitalizaci tohoto místa včetně snah o oživení a navázání kontaktu s kolemjdoucími.

Projekt Jana Matouška, který v testovacím provozu svého navigačního systému pracoval s lokálními daty (na fasádu vysílal program Nové scény, řád tramvajových linek na přilehlé zastávce apod.) je příkladem *sémantizace textu prostorem*. Filmové procházky naopak dodávaly svým lokacím, včetně projekce na piazzettě *Nové scény* další tematické roviny skrze ladění dramaturgického pásma, jednalo se tedy o *resémantizaci prostoru textem*. V projektech, které vznikly v souvislosti s *Novou scénou* jako budovou i institucí, se tedy objevily obě strategie, které ještě později v této kapitole doplňuji o autorské *videomalby* Jakuba Nepraše či brandingové akce *Nová scéna LIVE*, realizované Institutem světelného designu.[685] V oddíle věnovaném filmově-architektonickým konvergencím, kde se „film" stává integrální funkční součástí architektury, se rovněž věnuji ideové soutěži *Changing the Face* o revitalizaci fasády *Nové scény.*

Abych přiblížila historii této budovy, která je podstatná pro ozřejmění její „přitažlivosti" pro soudobé filmově-architektonické konvergence v ploše, v prostoru, jako architektonického nástroje i v samotném procesu navrhování, předbíhám nyní posloupnost navržené klasifikační řady.

Plášť budovy, jejíž finální podoba po táhlých peripetiích přináleží architektu Karlu Pragerovi, tvoří skleněné tvárnice, které navrhli Jaroslava Brychtová a Stanislav Libenský a zhotovila je sázavská sklárna Kavalier.[686] Právě pro tuto opakní skleněnou fasádu bývá budova častým předmětem sporu jak architekturu *Nové scény* hodnotit v jejím historickém kontextu.[687] Novodobá historie této lokace sahá do roku 1964, kdy v architektonické soutěži o zastavění plochy za Zítkovou budovou Národního divadla zvítězil tým vedený Bohuslavem Fuchsem. Jednalo se o komplex budov s frontální prosklenou fasádou reprezentačního křídla do Národní třídy, provozní budovy při Ostrovní ulici a o *„krajinářsky"* řešenou piazzettu uvnitř bloku.[688] Tento projekt byl ale pozastaven kvůli úmrtí hlavního architekta. Poté byl projekt přepracován a obohacen o další architektonická řešení aktuálních požadavků instituce Národního divadla,

---

685. Institut světelného designu je vzdělávacím projektem občanského sdružení ČOSDAT (Česká organizace scénografů, divadelních architektů a techniků), který byl iniciován v roce 2008. Vedle lektorské a poradenské činnosti patří k jeho aktivitám udělování Ceny za světelný design a také vlastní realizace. Více o projektu viz vlastní internetové stránky Institutu světelného designu *svetelnydesign.cz*.
686. Podrobnou studii o provedení fasády předložil Berthold Mann, vývojový pracovník Skláren Kavalier, Sázava. Viz Berthold Mann, Skleněné tvarovky pro fasádu Nové scény Národního divadla v Praze vznikly před 25 lety, *glassrevue.com* (Technika, technologie), listopad 2007. Dostupné online: <http://www.glassrevue.com/news.asp@nid=5759&cid=6.html> (cit. online 18. 2. 2015).
687. Historií budovy Nové scény a jejího urbanistického okolí se zabývá např. Lukáš Beran. Viz Lukáš Beran, Dostavba okolí Národního divadla a Nová scéna, *archiweb.cz*, 31. 3. 2010. Dostupné online: <http://archiweb.cz/buildings.php?action=show&id=2508&type=> (cit. 18. 2. 1015).
688. Tamtéž.

základní rozvržení na více křídel s piazzettou ale zůstalo. V roce 1974 byla schválena kompozice dostavby. Až do roku 1980 probíhaly stavební práce vycházející z tohoto návrhu. Jelikož se ale blížilo stoleté výročí otevření Národního divadla, ke kterému měla být symbolicky otevřena i budova *Nové scény*, byly podniknuty kroky, jež měly zajistit včasné dokončení a došlo i k závažným personálním a funkčním změnám, především ve smyslu požadavků scénografa Josefa Svobody, který hledal pro své experimentální divadlo Laternu Magiku novou scénu. Dokončení celého projektu vyhrál v roce 1981 ateliér Karla Pragera pod Projektovým ústavem hlavního města Prahy. Pro Pragera a jeho tým se stala klíčovou zvuková izolace fasády nad rušnou Národní třídou. K montovanému fasádnímu plášti Prager předsadil ještě další, tvořený dutými skleněnými tvarovkami. Došlo k následným technickým změnám, které kvůli statickým důvodům provozně zasáhly i plánovaná jeviště. Před nároky činoherního souboru byly upřednostněny požadavky Laterny magiky, které budova sloužila v letech 1992 až 2010, kdy se znovu otevřela činohře a následně i operním představením.

Dnešní výsledná podoba byla ovlivněna ještě polistopadovými restitucemi, kdy byla z veřejně přístupného urbanistického okolí *Nové scény* vyjmuta klášterní zahrada (nyní v majetku řádu sv. Voršily). Strohý charakter piazzetty se tak ještě vyhrotil. Betonové prostranství bez jakékoli vegetace a bez jediné lavičky připomíná *místo/ne-místo*, přes které pěší jen rychle přecházejí. Za své si jej vzali teenageři na skateboardech a kolečkových bruslích, kteří zde zkoušejí akrobatické triky. Čas od času se *piazzetta* promění v rušnější žité místo, když hostí nějaký dočasný projekt. Ožila například designovým trhem, dočasně instalovaným trávníkem a dětskými prolézačkami a byly zde i promítány dlouhometrážní filmy. Nová scéna ji využívá k výstavám na klasických stojatých posterech. Všechny tyto krátkodobé intervence se blíží úvahám newyorského urbanisty Williama H. Whytea, jehož metodou „přímého pozorování života v městských ulicích a na náměstích" jsem zmiňovala ve třetí kapitole této práce.[689]

Téměř po celá devadesátá léta minulého století byla budova *Nové scény* spjata s image Laterny magiky, která těžila z mezinárodního uznání v padesátých a šedesátých letech. Tehdejší vedení však usilovalo i o další vývoj v oblasti propojování divadelních forem a audiovizuálního umění.

Za součást této „antistagnační" strategie je možné považovat i dlouhodobou plošnou světelně-kinetickou instalaci *Kultury*. Od léta 2007 byla na následující čtyři roky nepřehlédnutelnou a přitom vzácně symbiotickou součástí této budovy a její prosklené vchodové stěny obrácené na rušnou Národní třídu. Za tuto dobu ji shlédlo (i opakovaně) bezpočet „diváků". Její autor Jakub Nepraš (*1981, Praha) nazval zvolenou techniku „videomalby".[690] Technika spočívá v noční i denní projekci generovaných časosběrných záznamů (většinou městského civilizačního ruchu) na fólie či podmalované plochy. Nepraš své multimediální instalace chápe

689. William H. Whyte, *City – Rediscovering the Center William*, Doubleday, New York, 1988.
690. E-mailový rozhovor s Jakubem Neprašem vedla Sylva Poláková, 1. 9. 2014.

převážně jako „audiovizuální objekty“.[691] Nicméně obecnými definicemi, které by jeho díla mediálně, druhově či žánrově klasifikovaly, se zabývá velmi volně. Využívá řadu postupů a technologií, které se v současné době používají v animaci či konkrétně ve videomappingu. Technicky jeho „videomalby“ či „videosochy“, které jako filmově-architektonické konvergence v prostrou zmiňuji později, vznikají spojením několika zadních projekcí v jeden obraz, jenž je přenášen na plochy či objekty. Animovaná koláž *Kultury* tedy spočívala v zadní projekci na podmalované sklo a z dálky působila jako plošný pulzující mikroorganismus. Vnímání této světelně-kinetické instalace záviselo na odstupu nebo naopak přiblížení, jaké zaujímal divák (tedy většinou náhodný kolemjdoucí nebo návštěvník *Nové scény*, ale i cestující tramvají nebo automobilem). Zblízka bylo možné rozeznávat detaily mikroskopického surreálného světa.

Tematicky se Nepraš odvolává k symbióze přírody a moderní společnosti. Inspirací je mu podle jeho vlastních slov „vývoj civilizace, směřování společnosti a univerza jako takového“, jež podle něj stále ještě vyvažuje „příroda a její energie“.[692] Zamýšlí se nad konkrétními „časoprostorovými celky, které nás obklopují“ a jež se podílejí na charakteru naší proměnlivé a pomíjivé „koexistence se vším živým i neživým“. Tento princip (z technického, tematického i percepčního hlediska) opakuje a obměňuje v řadě svých dalších projektů (např. *Můra*, *Milestone*, *Transmitter*, *Reaktor*, *Adela*).[693]

Neprašova umělecká zkušenost se začala specificky formovat během studií na Akademii výtvarných umění v Ateliéru monumentální tvorby (vedeném Alešem Veselým) a nakonec v Ateliéru nových médií (nejprve pod vedením Veroniky Bromové a poté Michaela Bielického), kde absolvoval půlroční stáž animace na FAMU. S možnostmi projekce počítačově modifikovaného pohyblivého světla se setkal v rámci svého VJského působení. Přiznává, že právě během let ve VJské klubové scéně se začal seznamovat s „komponovaným videem“, což prý pro něj byla „výborná škola“, protože jej přiměla „promítat každý víkend na akcích a vyrábět pořád něco nového, (…) plně využít stávající možnosti jak manipulovat s videem a vymýšlet stále nové obměny a kombinace“.[694] V oblasti uměleckého prolamování do veřejného prostoru sehrála epizodickou roli jeho účast na akci skupiny Ztohoven z 14. ledna 2003. Tehdejší členové seskupení vypojili polovinu světelně-kinetické instalace Jiřího Davida *Srdce na Hradě*, takže nad hradčanským panoramatem svítil po jistou dobu otazník. Na rozdíl od této akce, které se věnuji podrobněji v rámci prostorových filmově-architektonických konvergencí, se Neprašova individuální tvorba pohybuje v obecnější rovině a postrádá lokálně-kritický apel. Další vědomou návaznost mezi vlastní tvorbou a jinými minulými či současnými umělci Jakub Nepraš nenaznačuje. Jeho práce nicméně formálně i obsahově připomínají myšlenkový koncept *světelného kinetismu*, jenž spočíval ve snaze o syntézu umění a rovněž civilizace a také Laterny

691. E-mailový rozhovor s Jakubem Neprašem.
692. Tamtéž.
693. Více o jednotlivých projektech viz vlastní internetové stránky autora *jakubnepras.com*.
694. E-mailový rozhovor s Jakubem Neprašem.

magiky, které se rozvíjely téměř paralelně. Umění bylo tehdy nahlíženo jako jakýsi humanizační mezičlánek mezi vědecko-technickým pokrokem a lidmi. Nejen vyznávání syntézy umění a nových technologií, ale především utopický étos harmonizace civilizačního pokroku s přírodou pomocí umění charakterizují Neprašovu tvorbu.

Nutno dodat, že ačkoli byl étos Neprašovy práce velmi blízký étosu hostitelské instituce Laterny magiky, nejednalo se z jeho strany o „ortodoxní" site specific projekt. Nepraš sice přizpůsobuje své instalace konkrétnímu prostředí (a to především po technické stránce), nicméně tématicky i formálně je jeho tvorba téměř konstantní. Obsahová rovina jeho projektů není primárně iniciována kontextem místa prezentace.[695]

Svým způsobem se v případě *Kultur* instalované na *Nové scéně* jednalo o brandingový vztah. K oslovení Jakuba Nepraše se management Laterny magiky odhodlal příznačně v době, kdy tato pražská scéna se světovým renomé začala ztrácet zisky z představení. Od roku 1992 do roku 2001 byla Laterna magika ekonomicky soběstačným subjektem, ale po prvním poklesu turistické návštěvnosti Prahy se už neobešla bez státní podpory. Na konci roku 2009 musela být jako samostatná instituce z finančních důvodů zrušena a od začátku nového roku se vrátila do svazku s Národním divadlem. Tuto institucionální změnu provázela čitelně brandigová kampaň s názvem *Nová scéna LIVE* a s heslem *„Začínáme z gruntu"*.[696] Zahájení kampaně odstartoval happening, v němž několik performerů převlečených za čističe oken slaňovalo po opakním fasádním reliéfu a vzápětí se na právě „umyté" fasádě rozsvítilo pulzující srdce. Dílčí světelně-kinetická revitalizace fasády byla zadána Institutu světelného designu, který do vypouklých skleněných tabulí instaloval speciálně navržený elektronický systém, jenž měl být v chodu dvanáct hodin denně od listopadu 2009 do ledna 2010. Datum ukončení bylo však ještě několikrát prodlouženo. Na základě specifik budovy a vyzkoušených technologií bylo nakonec zvoleno prosvícení pláště zevnitř a to pomocí LED technologie a RGB diod. Programovatelnost pulzů v diodách umožňovala měnit výsledné obrazce, a tak mohl srdce vystřídat nápis LIVE s proměnlivou barevností.[697] Tuto v pražském prostředí ojedinělou světelně-kinetickou

---

695. Jakub Nepraš sám přiznává, že ačkoli jeho práce obecně vyžadují specifická řešení, bývají většinou vystaveny „několikrát a na různých místech" a to „nejen v galeriích či muzeích, ale také na uměleckých veletrzích či festivalech". Viz e-mailový rozhovor s Jakubem Neprašem.
696. Viz Budova Nové scény ožila světelnou instalací – na Národní třídě tepe SRDCE, Nová scéna (tisková zpráva), *svetelnydesign.cz*, 26. 1. 2009. Dostupné online: <http://www.svetelnydesign.cz/projekty/srdce-nova-scena-nd.html> (cit. 19. 2. 2015).
697. Detailněji o technickém provedení světelně-kinetické revitalizace fasády viz SRDCE – Nová scéna ND, *svetelnydesign.cz*. Dostupné online: <http://www.svetelnydesign.cz/projekty/srdce-nova-scena-nd.html> (cit. 19. 2. 2015).

revitalizaci fasády můžeme považovat za případ takzvané „mediální fasády“, kdy se kinetické světlo stává integrální součástí pláště, který není plochý, nýbrž má reliéfní charakter.[698]

Jedná se tedy o další hraniční případ na pomezí plošné a prostorové filmově-architektonické konvergence a také integrace pohyblivého obrazu jako nástroje architektury.

Se scénografickou praxí Nové scény (nikoli s její lokací) souvisí ještě jeden projekt, který uvádím v závěru kapitoly věnované plošným filmově-architekonickým konvergencím. Laserovou akci Pavla Smetany *Entermultimediale 2005* uvádím v této části případové studie rovněž proto, že její podoba byla primárně motivována a charakterizována otázkou místa, respektive pokusem o provázání několika pražských lokalit. Pokud bychom tuto „světelnou mapu“ chápali v úzkém spojení s „cílovými“ architektonickými objekty, pak bychom projekt mohli řadit rovněž k prostorovým filmově-architektonickým konvergencím. Proto i z tohoto důvodu kladu tento příklad mezi obě formálně vymezené kategorie (konvergence v ploše či v prostoru).

Laterna magika a její představitelé v čele s Josefem Svobodou patřili k prvním, kteří začali pracovat s laserovou projekcí v interakci s herci a tanečníky.[699] Pomocí laseru docházelo k živým propojením „performerů“, scénického prostředí a světelně-kinetického prvku. Tato scénická praxe se dále rozvíjela i v jiných než divadelních formátech. Stala se rovněž součástí performancí a happeningů v rámci výtvarného uměleckého provozu.

Scénickým i „výtvarným“ využitím laseru se dnes zabývá například právě Pavel Smetana (*1960, Ústí nad Labem).[700] Ten kombinuje laser s performerskou a taneční akcí, v níž používá počítačové technologie, aby mohl „živě“ propojit světelně-kinetické efekty s akcí „herců“. V rámci festivalu ENTERmultimediale 2005, pořádaného organizací CIANT, použil laser také ve veřejném městském prostoru. Pomocí tohoto intenzivního světelného paprsku propojil festivalové lokace, které od sebe byly vzdáleny i několik kilometrů (Žižkovská televizní věž, památník na Vítkově, Palác Akropolis, Francouzský institut).[701] Vzdušnou čarou pospojované

---

698. V roce 2010 využila fasádu Nové scény a technického nastavení od Institutu světelného designu také skupina SPAM pro projekt *BIT*. Skupina, jejímiž zakládajícími členy jsou Vladimír 518 a David Vrbík, k nimž se v roce 2008 připojil Ondřej Anděra, se zabývá synchronizací laseru, zvuku, pohybu a světla. Své experimenty na tomto poli představila v divadelních projektech skupiny TOW (např. inscenace *Noční můra*, *Turing machina* a *Teorie*). Fasádu Nové scény s jejími skleněnými tabulemi pojali jako „bitové“ pole. Vizuálně docílili rastrového pohyblivého obrazu, v němž kombinovali typografii i figurální obrazy. Viz Archiv SPAM, BIT, in Jan Matoušek, Vladimír 518, Markéta Vinglerová (eds.), *Město=Médium*, s. 270–271.
699. Josef Svoboda jako vůbec první scénograf na světě, jak uvádí autorka jeho nejrozsáhlejší monografie Helena Albertová, použil laser v roce 1970 v inscenaci Mozartovy Kouzelné flétny v Staatsoper v Mnichově. Viz Helena Albertová, *Josef Svoboda Scenographer*, Praha, Divadelní ústav, 2009.
700. Více viz vlastní internetové stránky umělce (*smetana.cz*) nebo jeho profil jako ředitele Mezinárodního centra pro umění a nové technologie CIANT v Praze (*ciant.cz*), které založil roku 1998. Dostupné online: <http://www.smetana.cz/> a <http://www.ciant.cz/index.php/cz/ciant-team-en?option=com_blankcomponent&view=members&Itemid=165&member=Main.PavelSmetana> (cit. 20. 2. 2015).
701. Viz internetové stránky festivalu *festival-enter.cz*. Dostupné online: <http://festival-enter.cz/2005/> (20. 2. 2015).

lokace působily jako samostatné umělecké dílo (s názvem *Entermultimediale 2005*) a zároveň tato laserová „mapa“ fungovala jako monumentální navigační systém i reklamní poutač festivalu.

Smetana, který žil od roku 1984 v zahraničí (v Paříži vystudoval École Nationale Superieure des Arts Décoratifs, obor Art-Espace), vstřebával západní umělecké trendy včetně práce s filmovým interfejsem a programovatelným uměním. S českým výtvarným prostředím pojí Smetanu především použití laseru, a to nejen ve scénickém prostředí, nýbrž i ve veřejném městském prostoru. Vedle experimentů Laterny magiky je tak možné Smetanovu tvorbu porovnat s prací Stanislava Zippeho, který se laserovým propojením konkrétních bodů ve veřejném městském prostoru i v krajině věnoval v sedmdesátých letech minulého století. Zatímco většina Zippeho projektů na bázi laseru zůstala kvůli finančním, technickým a dobovým ideovým překážkám pouze v podobě modelů a map, v době, kdy Smetana realizoval *Entermultimediale 2005*, nebránily předešlé důvody vzniku takto rozsáhlé laserové intervence. To svědčí nejen o technologickém vývoji, který charakterizuje také větší dostupnost těchto prostředků, nýbrž i o povaze veřejného městského prostoru, která se po změně režimu více otevřela.

6.2 Prostorové konvergence. Iluze prostorovosti a objekty

Prostorové konvergence pohyblivého obrazu a architektury rámcově dělím na plastické objekty a reliéfy a na vytváření iluze prostorovosti pomocí projekce na trojrozměrný objekt, kterou v současnosti představuje především praxe videomappingu. Zaměřila jsem se proto v této případové studii mimo jiné na prezentaci a kontextualizaci videomappingové praxe v českém prostředí, kterou ilustruji příklady realizovanými v Praze (např. projekty skupiny Macula, Phase, Dana Gregora či Viléma Nováka).

Početnou skupinu filmově-architektonických konvergencí, které byly realizovány na území Prahy, tvoří světelně-kinetické objekty. Umělci, kteří mají takové projekty v portfoliu, vycházejí částečně ze sochařské tradice plastických umění a instalace, ale kombinují je se světelně-kinetickými médii včetně filmového interfejsu a jejich díla tak mohou mít i prchavý charakter události (Milan Cais, David Černý, Jiří David, Veronika Drahotová, Jan Fabián, Pavel Karous, Krištof Kintera, Lukáš Machalický, Jakub Nepraš, Vladimír Turner a Viktor Fröhlich, Roman Týc, skupina Ztohoven ad.). Jejich inspirační zdroje, motivace, náměty a provedení se od sebe liší. Mým úkolem bylo odhalit, jaké automatismy používají, zda se ve volbě těchto „postupů“ někde protínají a co je možné z toho vyvodit o četnosti prostorových filmově-architektonických konvergencí několika posledních dekád v Praze. Čitelný vliv na celkovou charakteristicku těchto filmově-architektonických konvergencí jsem rozpoznala například v „provozním“ rámci, v němž se jednotlivé události odehrály. Z toho důvodu prochází napříč kapitolou téma příslušnosti k uměleckému provozu, k soukromému finančnímu sektoru či ke „guerrilovému“ typu akce.

6.2.1 Videomapping – monumentalita a iluze prostorovosti, simulace obrazové reprezentace a inklinování k naraci

Praxe videomappingu proniká do divadelní scénografie a galerijního prostředí, kde je vpasována do již institucionalizovaných forem „předvádění“ (např. různé způsoby site specific umění jako je instalace či performance). Její uplatnění je blízké využití laseru, o němž jsem se zmiňovala v souvislosti s tvorbou Josefa Svobody, Stanislava Zippeho a Pavla Smetany. Ve veřejném městském prostoru se videomapping objevuje v podobě projekcí na vnější fasádu architektury, ale i na další městské plochy (například chodníky, mosty) a objekty. Mívá charakter nezávisle financovaných solitérních projektů i velkých brandingových kampaní. V Čechách i v zahraničí se uplatňuje v rámci filmových festivalů, kde splňuje úlohu doprovodného programu a přidané atrakce pro festivalové diváky a ostatní veřejnost. Autonomnější postavení má na přehlídkách a festivalech specializovaných na využití pohyblivého obrazu ve veřejném městském prostoru, které zahrnují exteriérové projekce, digitální obrazovky i světelné objekty. Otázka místa je pro praxi videomappingu klíčová. Ovlivňuje její technickou, produkční, obsahovou i intencionální charakteristiku. V úvodu tohoto oddílu se věnuji jednotlivým oblastem a spolu s nimi strategiím, jež se podílejí na této světelně-kinetické praxi.

V Čechách se videomapping v rámci etablovaných filmových festivalů objevil například na MFF v Karlových Varech (2009, 2010) či PAFu v Olomouci (2009). Významným zahraničním festivalem zaměřeným na tuto praxi je The Mapping Festival v Ženevě, který byl založen v roce 2005 jako mezinárodní platforma pro VJingovou komunitu, jež se o mapping zajímá jako o další zdokonalení „živých“ audiovizuálních projekcí (tzv. *real time projection*).[702] V roce 2011 byl uspořádán obdobný festival, byť menších rozměrů v Olomouci (Festival VZÁŘÍ) a o dva roky později také ambicióznější Signal festival v Praze.[703] Těmto dnes již ustáleným přehlídkovým formátům předcházela řada experimentů, jež se odehrávaly v klubovém prostředí nebo měly charakter solitérního výzkumnictví.[704] Videomapping byl také „testován“ během festivalů zaměřených na umění ve veřejném městském prostoru. V roce 2009 se na takto orientovaném

---

702. Více o praxi videomappingu viz Sylva Poláková, Otázka „místa“ v případě videomappigu, *Iluminace*, r. 23, č. 1, 2011, s. 89–110.
703. Viz Festival vzáří (Olomouc, *septembeam.eu*); Signal festival (Praha, *signalfestival.com*), jehož zakladatelé a organizátoři v roce 2014 připravili rovněž putovní přehlídku *CZECH THE LIGHT* (Kutná Hora, Brno, Olomouc, Český Krumlov, Hradec Králové, Plzeň, Ostrava, Berlín) se záměrem „oživit veřejný prostor a památky UNESCO prostřednictvím uměleckých světelných instalací, videomappingů na ikonické objekty české architektury a workshopů“. Viz Město–světlo–umění, *czechthelight.cz*. Dostupné online: <http://www.czechthelight.cz/> (cit. 21. 2. 2015).
704. Za klubovou scénu jmenuji především sérii VJských večerů Bulva fabula (2006–2009, klub Roxy, Praha) či festival Sperm (2008, Praha). Solitérním experimentováním s videomappingem se zabýval například Dan Gregor ještě před tím, než se stal členem skupiny Macula, i před svou scénografickou spoluprací s Novou scénou (např. *Antikódy*, r. Braňo Mazucha, 2013). E-mailový rozhovor s Danem Gregorem vedla Sylva Poláková, 2. 7. 2014.

festivalu Street for art prezentovaly například skupiny Phase a Macula.[705] Tehdy šlo v obou případech o ohledávání technických možností a o základní komponování softwarově dostupného tvarosloví, které bylo především abstraktního rázu.

Přehlídkový rámec, v němž je videomapping nejrozšířenější, nabízí technickou, finanční, legislativní a mediální podporu bez obsahové objednávky.

V Čechách pracuje s videomappingem v rámci uměleckého provozu například Vilém Novák (*1981, Praha).[706] Jeho zájem o sledování lidského chování jej přivedl nejprve ke studiu psychologie, sociální politiky a sociální práce (FSS, Masarykova Univerzita v Brně, 2002–2003). Po roce však tuto katedru opustil, aby mohl studovat v Ateliéru multimédií Richarda Fajnora (FaVU, VUT v Brně, 2003–2009).[707] Obě zkušenosti se odrážejí i v jeho interaktivních prostorových instalacích. Například ve videomappingové instalaci *Breberky* z roku 2008 tematizoval soupeření organických společenství o prostor. Částečně živá projekce spočívala v předem navoleném souboru dat, která byla náhodně generována během projekce. Do fiktivního promítaného světa obývaného různými národy „breberek“ zasahovalo díky využití mappingové metody skutečné trojrozměrné prostředí, na nějž bylo promítáno. Plochy, hrany a zárubně vymezovaly hranice mezi jednotlivými územími, přes něž pod záminkou sousedské návštěvy nebo naopak nepřátelského ataku přecházely skupinky organismů, které vizuálně evokovaly zmutovaný hmyz. Námět i estetika ztvárnění připomínaly strategické počítačové hry, ale instalace samotná neumožňovala interaktivní zapojení diváků/hráčů.[708] Poprvé byly *Breberky* „vypuštěny“ v rámci skupinové výstavy brněnského Ateliéru multimédií v galerii multikulturního centra Starý pivovar (Brno, 2008). Podruhé Novák zprovoznil zvláštní verzi této instalace před vstupem do galerie CIANT (Praha, 2009). Umístění této galerie v málo rušné ulici Křížkovského č. 18 (Žižkov), kde světlu projektoru konkurovalo pouze uliční osvětlení, umožnilo Novákovi realizovat videmappingovou projekci se slabšími zdroji ve veřejném městském prostoru a upoutat tak i náhodné kolemjdoucí.

„Civilizační“ reflexí ve spojení s aktuálními technologickými postupy rezonuje tato Novákova instalace s myšlenkou světelného kinetismu.

Ostatní videomappingové instalace uzpůsoboval konkrétním výstavám, jejichž prezentace se odehrávala ve veřejném privátním prostoru. V případech jako byly *Sloup* (Utopie moderny,

---

705. Tehdejšími členy skupiny Phase byli: Daniela Dénešová, Jindřich Trapl, Jaromír Vondrák. Dan Gregor aka INITI byl jedním z iniciátorů videomappingové projekce na bývalou vyhořelou poštu v rámci festivalu Street for art. Tehdy zde prezentoval videomapping spolu se skupinou Macula.
706. Rovněž zakládající člen skupiny Macula Amar Mulabegovič vytvořil galerijní instalaci pracující s videomappingem a to ve své diplomové práci *Transit*, kterou v květnu 2010 absolvoval pražskou VŠUP.
707. Absolvoval rovněž stáž v ateliéru nových médií Michala Bielického na AVU a na katedře Centra audiovizuálních studií FAMU.
708. Vilém Novák se však již dříve zabýval možnostmi zapojení diváků, např. v interaktivní instalaci *Expogenika* (2007) nebo *Eybrowser* (2007). Více o těchto projektech viz *plant.ffa.vutbr.cz/~novak/*. Dostupné online: <http://plant.ffa.vutbr.cz/~novak/instalace.htm> (cit. 11. 12. 2010).

bývalé obilné Silo, Zlín, 2009) a *Za prahem* (Bienále mladého umění Zvon, Dům u Kamenného Zvonu, Praha, 2010) zvolil Novák lidské měřítko a antropomorfizaci architektury, čímž zvýšil míru přiblížení k divákovi. Na betonový sloup ve zlínské tovární hale, kde probíhal doprovodný program k mezinárodní konferenci Utopie moderny, promítal v reálném čase generované abstraktní obrazy, ve nichž se ale později objevily části lidské figury, až nakonec světlem vykreslená chodidla sloup „opustila" a obcházela okolo osvobozená od statické hmotné architektury. Instalace *Za prahem* na Bienále mladého umění Zvon 2010 spočívala ve dvou videomappingových projekcích nad a pod spirálovitým schodištěm, po němž se přemisťují mezi jednotlivými podlažími návštěvníci galerie. V obou projektech jako by se Vilém Novák záměrně odkazoval k myšlenkám modernistických uměleckých směrů a konkrétním dílům z tohoto období (instalace *Za prahem* koncepčně připomínala *Akt scházející ze schodů* Marcela Duchampa), které formulovaly požadavky na proměnu umění i vnímání světa jako takového a rovněž akcentovaly propojení naší civilizace s technologiemi.

Ve všech zmíněných případech videomappingových instalací v rámci uměleckého provozu vyvolala zvolená témata a dílem i místo prezentace kunsthistorické konotace, které můžeme do jisté míry chápat jako vědomý/nevědomý pokus etablovat tuto praxi jako uměleckou disciplínu.

Videomapping, zvláště pokud je realizován ve veřejném městském prostoru (nikoli v privátně veřejném, kde existují nástroje kontroly účastníků), se pro svou náročnost nejčastěji připravuje předem. Před samotnou projekcí probíhá několik časově omezených testů, jejichž úkolem je především zjistit, zda obraz správně přiléhá jako světelně-kinetický obal na budovu, což popsal například Amar Mulabegovič ze skupiny Macula: „Nejdřív se udělá ideální model, kde nejsou žádné deformace. Teprve v momentě prvního promítnutí na barák zjistíte, kde to nesedí. A tak se musí mapy flexibilně deformovat. Je potřeba s tím neustále pracovat jako s pouhým obrazem reality, který na dům natáhnete jako kůži."[709] Z technicky i produkčně náročného procesu příprav i samotné události vyplývá, že v rámci videomappingu nevzniká mnoho interaktivních projektů a „živému" generování obrazu je dán minimální prostor. Interaktivní zapojení diváků je ovšem lákavou výzvou i pro videomappery. Ve veřejném městském prostoru Prahy však k takovým událostem do roku 2010, kterým volně ohraničuji časový rámec této práce, nedošlo.[710]

Zakládající členové videomappingové skupiny Macula, Amar Mulabegovič a Jan Šíma (který posléze odešel), se s videomappingem v „syrové formě" vytváření iluze prostoru pomocí

---

709. Rozhovor s Amarem Mulabegovičem vedla Sylva Poláková, 1. 12. 2010.
710. Na rozdíl od mimopražských lokací, z nichž můžeme jmenovat například interiérový *Archifon* Tomáše Dvořáka aka Floex a Dana Gregora (v rámci festivalu PAF, Olomouc, 2012), kde mohli návštěvníci barokní Kaple Božího těla pomocí laserových ukazovátek měnit audiovizuální videomappingovou projekci, jako kdyby ovládali jakýsi trojrozměrný všeobklopující „barevný" instrument. Nebo exteriérový *sonar* od skupiny Macula (Light Festival v Sharja, UAE, 2013), kde diváci skládali virtuální „puzzle" na fasádě skutečné budovy pomocí speciální aplikace na dotykových telefonech.

světelného paprsku, jak ji razí španělský umělec Pablo Valbuena, seznámili v roce 2007.[711] Následující dva roky testovali možnosti videomappingu, které si ověřovali ve VJských setech v klubech i při outdoorových projekcích: „Fascinoval nás efekt zploštění trojrozměrného prostoru. Zkoušeli jsme to v lese na stromy. Byl to pocit, jako by před nás někdo ten les postavil jako vystřihovánku. Jakmile vyznačíte konturami základní oválný tvar stromů, prostor mezi se zploští. Ty zdůrazněné okraje převezmou iniciativu nad plochou.“[712]

Postupně si členové Maculy, do níž se záhy přidal Daniel Gregor, osvojili techniky optických klamů, ať už s dvoj, nebo trojrozměrným efektem. Podle Mulabegoviče skýtá videomapping efektnější atrakci než 3D kino: „V momentě, kdy na věc, kterou znáte a máte ji nějak zakódovanou, promítnete paprsek, začnete ji vnímat jinak. Veškeré věci vnímáme podle toho, jak odrážejí světlo, podle čehož poznáváme skupenství, materiál, tvar... Videomapping, při kterém paprsek vstupuje do světa zcela nelogicky a jeví se, že tam není, je tak mnohem sugestivnější než 3D, kde si vezmete brýle a jste předem připraveni, že to je něco jiného.“[713]

Vyjití do reálného městského prostoru znamenalo pro Maculu, jako pro všechny videomappery, vystavení se praktickým překážkám, jež tuto disciplínu znesnadňují. Přehlušení světelného smogu, hluku a v neposlední řadě obstarání či obejití legislativy vztahující se na akce ve veřejném prostoru vyžaduje výkonnější techniku, mnohdy větší průraznost autorů či záštitu klienta. Macula se od svépomocných projektů v rámci festivalů (Sperm 2008, Street for Art 2009) dostala k brandingovým zakázkám, jako byly projekce během karlovarského filmového festivalu na klub Aeroport (pro kino Aero a Vodafone). O brandingovou projekci na architektonický objekt se jednalo i v případě šestistého výročí Staroměstského orloje. V portfoliu Maculy šlo o jednu z nejmonumentálnějších událostí zaměřenou na „široké vrstvy lidové“, jak by řekl Zdeněk Pešánek. Tentokrát projekt vznikl z dohody mezi Maculou a producentem Martinem Poštou z agentury Tomato Production, který na projekt získal prostředky dílem ze soukromých komerčních zdrojů a dílem od městské správy k oslavě výročí památky. Projekce na orloj byla formou reklamy na město Praha a jeho historické jádro. Macula pojala show jako vyprávění legendy o orloji jako stroji času, který diváky „posílal“ na krátké exkurze do historie „magické Prahy“.[714]

Na rozdíl od „lineárních“ laserových projekcí, jaké zvažoval Stanislav Zippe a realizoval Pavel Smetana, inklinují videommapingové show k vyjadřování syžetu obrazovou reprezentací. Projekce *old town* (2010) toto tíhnutí k vyprávění prozrazuje nejvýrazněji. Skupina se tímto

---

711. Rozhovor s Amarem Mulabegovičem.
Pablo Valbuena se soustředí především na galerijní prezentace, v nichž využívá videomappingu ke konceptuálnímu zamyšlení nad vnímáním a vytvářením prostoru (*pablovalbuena.com*). Dostupné online: <http://pablovalbuena.com/ > (cit. 21. 2. 2015).
712. Rozhovor s Amarem Mulabegovičem.
713. Tamtéž.
714. Tamtéž.

směrem vydala ještě ve svých VJingových projektech: „Chtěli jsme vymyslet klíč, jak VJing uchopit jinak než jako opakující se smyčku, kdy se reaguje až na hudbu. Chtěli jsme pracovat s nosnou dějovou linkou – projekce byla založená na kolážové smyčce, ale příběh se pořád posouval dál.“[715]

Sledování sjednocující dějové linie odpovídá také způsobu nakládání se zvukem. Na rozdíl od VJingu vzniká u videomappingu hudba většinou až na obraz. Aby virtuální proměna prostoru působila sugestivně, používá se taková „stopa“, která obsahuje většinou kombinaci hudby konvenující s rytmem animace a ruchů podporujících iluzi prostorovosti. „Zvukem dosáhnete tíhu, získáte velikost a obraz hmotu,“ zdůraznil Amar Mulabegovič.[716] Na zvukovém partu posledních projektů skupina spolupracovala s Ondřejem Skalou, známým i pod pseudonymem JTNB (Ježíš táhne na Berlín). Své elektronické variace a beatbox performance řadí mezi takzvaný „breakcore-ambient“.[717] Skala je stejně jako Mulabegovič absolvent pražské VŠUP. Ve videomappingových projekcích Maculy se tak mísí širší obeznámení s tradicí vizuální reprezentace, od zákonitostí perspektivy přes slohové nuance, s fascinací možnostmi elektronického obrazu a zvuku. Na vlivu zvuku na vnímání videomappingových produkcí, který Mulabegovič zdůraznil, je podstatná snaha o srozumitelnost.

Po několika zahraničních projektech (např. Liverpool, Torun) se Macula opět prezentovala v Praze – v rámci prvního ročníku festivalu světla Signal.[718] Jejich projekce na kostel sv. Ludmily na Náměstí míru s platónským názvem *khôra* (nádoba či přeneseně forma pro čas i prostor) je přiznáním k hodnotám, které přetrvávají navzdory proměnlivosti času. Po téměř celou show, v níž jsou předváděny nejrůznější efekty, zůstávalo dominantním ústředním motivem průčelí a jeho gotická růžice. Macula tak současnými vizuálními nástroji aktualizovala původní tvarosloví i význam stavby – v její monumentalitě i transcendentálním vyznění. Ke gotickému katedrálnímu gesamtkunstwerku, jenž fascinoval rovněž průkopníka světelného kinetismu Zdeňka Pešánka, se Macula „připojila“ ještě v pozdější videomappingové projekci na kostel sv. Barbory v Kutné hoře.[719]

Z přístupu skupiny Macula k možnostem videomappingu lze vyvodit, že i v době simulované reprezentace je stále rozšířen názor, že čím přesnější bude nápodoba určitých vjemových zkušeností (vizuálních i akustických, pomocí nichž chápeme prostor), tím srozumitelnější se „událost“ stane pro širší vrstvy. Požadavek oslovovat široké publikum srozumitelně a pomocí monumentálního výrazu přibližuje videomapping, tak jak jej pojímá

---

715. Rozhovor s Amarem Mulabegovičem.
716. Tamtéž.
717. E-mailový rozhovor se členy skupiny Macula vedla Sylva Poláková, 1. 3. 2014.
718. Přehled videomappingů skupiny Macula: *spectrum* (2014, Kutná hora), *khôra* (2012, Torun a Praha), *nml* (2011, Liverpool), *luminous flux* (2011, Liverpool), *old town* (2010, Praha), *aeroport* (2008, 2009 a 2010, Karlovy Vary), *super-menace* (2009, Praha), *aichi* (2009, Praha), *street for art* (2008, Praha). „Filmografie“ s dalšími informacemi o jednotlivých projektech je k dispozici na vlastních internetových stránkách *themacula.com*. Dostupné online: <http://www.themacula.com/> (cit. 21. 2. 2015).
719. Projekce *spectrum* v rámci putovní přehlídky Czech the Light Festival, 2014.

například skupina Macula, představám Zdeňka Pešánka o světelném kinetismu jako nového umění pro široké masy.

Ve videomappingových projektech Viléma Nováka i Maculy se ukázala provázanost s lokací klíčovou ve všech zmiňovaných úrovních. Z porovnání jejich tvůrčích přístupů však vyplývá také několik rozdílů. Novákovy mappingy vázané k uměleckému provozu měly subtilnější charakter, a to z hlediska technické, finanční, produkční i propagační náročnosti a především ve volbě měřítka, se kterým je spjat potenciál monumentality a kvantitativního zásahu veřejnosti. Projekty Maculy, jež ve svých strategiích navazuje na brandingovou praxi (ať už zcela přiznanou, nebo skrytou v „přehlídkovém" formátu), dosahují monumentálního vyznění včetně zásahu široké veřejnosti. Členové Maculy přiznávají, že volba lokace a měřítka souvisí „s požadavky klienta a se záměrem zaujmout co nejvyšší možný počet diváků".[720]

Zrealizovat (nejen) po finanční stránce monumentální videomappingovou událost je podnik přijatelný pouze v případech, jako byly například zmíněné brandingové kampaně nebo přehlídkový formát. Vně veřejný privátní prostor je postavení videomappingu technicky a produkčně velmi náročné, ale zároveň skýtá potenciál monumentality, o níž v souvislosti se světelným-kinetismem hovořil Zdeněk Pešánek. Reprezentovaná témata však neodpovídají Pešánkovým představám sociálně-emancipačního potenciálu společnosti – naopak se potkávají spíše s komerčními nebo zábavními obsahy a motivacemi. Videomapping ve veřejném městském prostoru se tak vzdaluje i směřování soudobé umělecké generace k oživení sociálně-kritického umění. Bývá tak mnohdy (vyjma Novákových projektů) vnímán mimo kontext soudobé umělecké scény, ačkoli videomappeři usilují o opak.[721]

6.2.2 Objekty a reliéfy v rámci uměleckého provozu a parazitní narušování městského mobiliáře

Témata monumentality a oslovování široké veřejnosti, stejně jako využívání sice-specific metod s ambicí revitalizovat danou lokaci a přispět k emancipaci veřejnosti, se objevují rovněž u plastických filmově-architektonických konvergencí. Těmi myslím takové objekty, reliéfy a instalace, kde světlo nehraje roli „pouhé" iluminace, nýbrž je samostatným tvárným prvkem. Shoduji se s Pešánkovou definicí světelně-kinetické plastiky, kterou uvozuje příbuzností se světelnou reklamou a klasickými sochařskými žánry, přičemž světlo a dynamika jsou v tomto

720. E-mailový rozhovor se členy skupiny Macula.
721. Například Mulabegovičovou motivací je prý osobní „potřeba nějak se výtvarně a umělecky vyjadřovat a experimentovat. Vzhledem k finanční náročnosti takovýchto projektů jsme na začátku souhlasili využít možnost sponzorství od komerčního subjektu. Nicméně nadále se tomu snažíme vyhýbat. Chceme být, pokud možno, při vymýšlení obsahu co nejvíce nezávislí a naše projekce nijak nekazit věcmi, které nejsou spjaty s konkrétní budovou, na niž zrovna promítáme." Tamtéž.

případě využity takovým způsobem, aby byly samostatnými tvárnými prvky.[722] Jejich podobu a vyznění však dále může silně ovlivnit intence a zvolená lokace, kde se tato světelně-kinetická intervence odehrává. Kontext u jednotlivých konvergencí tak ovlivňuje například vazba na galerijní či přehlídkový umělecký provoz, volba silného symbolického místa, narušování městského mobiliáře či jiných vizuálních intervencí (uměleckých i reklamních).

Nejdříve předkládám ty objektové filmově-architektonické konvergence, při jejichž vytváření nebo recepci nebyla na prvním místě otázka místa. Jinými slovy ty světelně-kinetickými objekty, které sledují tradici autonomního uzavřeného uměleckého díla, jež je možné prezentovat na různých místech, aniž by byl zásadně ovlivněn jejich význam.

Veronika Drahotová (*1975, Praha) se zabývá řadou výtvarných disciplín (například malbou, fotografií či plastickými objekty), a to včetně intervencí do veřejného městského prostoru.[723] Tato „pestrost“ souvisí s jejím studiem na pražské AVU v devadesátých letech (1992–2000), kde postupně prošla malířskými ateliéry Jiřího Sopka a Zdeňka Berana a také Ateliérem vizuální komunikace Jiřího Davida. Událostí, již na sebe upozornila širokou veřejnost, byl především její projekt *Vzdušné zámky* z roku 1998, kterému se věnuji ještě později v souvislosti s volbou symbolických míst a s monumentálním efektem v kontextu lokace Pražského hradu. Téhož roku vytvořila světelně-kinetický objekt *Prizmatoid*, který byl určen pro galerijní prezentaci. V rámci výstavy *Umění ve veřejných prostorách* pořádané Sorošovým centrem pro současné umění byl objekt umístěn u stropu pasáže Lucerna.[724] Podle autorky mohl: „fungovat jinde. Potřebuje tmavé prostředí a krytý prostor před deštěm. Výběr lokace byl výsledkem eliminace možností.“[725] *Prizmatoid 2* o rozměrech 1,5 × 4 m byl zhotoven z průhledných plastových plátů. Vyplněn byl směsí barevného hydrogelu, který reagoval na UV zářivky, jimiž byl shora osvětlen. Pulzující namodralé světlo dodávalo tomuto „kokonu“ na životnosti.[726] Podobně jako ve svých malbách čerpala autorka i tentokrát z organického tvarosloví, které ve spojení s „popkulturními“ materiály (např. koženka, gelové hmoty, plasty, elektrické zdroje umělého světla) vyvolávají pocity „znepokojení a hnusu“, jak je interpretoval teoretik umění Václav Hájek.[727] Právě v této estetické symbolice tvarů, materiálů a světelné dynamiky spočíval efekt instalace, který byl v souvislosti s architekturou pasáže poněkud provokativní. Interpretování vyznění světelně-kinetických plastik má značná omezení. Zatímco na někoho mohl *Prizmatoid 2* působit „znepokojivě“, jiní jej

---

722. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus. Kinetika ve výtvarnictví – barevná hudba*, Akademie výtvarných umění v Praze (Nakladatelství AMU), Praha 2013, s. 75–76.
723. Biografické údaje jsou čerpány z internetové databáze *artlist.cz* a z vlastních internetových stránek autorky *veronikadrahotova.com*. Dostupné online: <http://artlist.cz/?id=2586> (cit. 23. 2. 2015).
724. Po dobu čtyř týdnů od 17. září do 17. října 1998.
725. E-mailový rozhovor s Veronikou Drahotovou vedla Sylva Poláková, 14. 8. 2014.
726. Veronika Drahotová, *Kinik. Katalog 1997–2007*, na vlastní náklad, 2007, nestránkováno. Dostupné online: <http://www.veronikadrahotova.com/catalogue > (cit. 23. 2. 2015).
727. Václav Hájek, Veronika Drahotová, *artlist.cz*. Dostupné online: <http://www.artlist.cz/veronika-drahotova-2586/> (cit. 23. 2. 2015).

mohli považovat za nový osvětlovací prvek. Podle Pešánkovy definice světelně-kinetické plastiky může nedostatečné využití dynamiky umělého světla vytvořit dojem pouhého „svítidla“,[728] a to svým způsobem platí i o míře světelné dynamiky, jakou u této plastiky využila Drahotová. Pešánek sám experimentoval s plastickými tvary a jejich prosvícením, nicméně nakonec zavrhl všechny varianty, které postrádaly programovatelnou složku, jež by zesilovala dynamický efekt.

S programovatelnou složkou pracuje ve svých světelně-kinetických objektech již zmiňovaný Jakub Nepraš. Jeho *Kultury* na vchodových prosklených dveřích *Nové scény* jsem rozebírala v rámci plošných filmově-architektonických konvergencí. Jednalo se sice o úzké propojení s étosem souboru Laterny magiky, která v té době sídlila v Pragerově budově, nicméně Nepraš ji, stejně jako všechny své další „videomalby“ či „videosochy“, vystavil ještě několikrát ve zcela odlišných lokálních kontextech.[729] Na rozdíl od veřejného městského prostoru mohl v těchto prezentačních modech vytvořit odpovídající prostředí – temné a bezpečné, kde nehrozila objektům nebo technice žádná újma. *Kultury* byly v podstatě sérií animací, jejichž varianty mohly být promítány pomocí zadní i přední projekce (podle toho, kam bylo možné bezpečně instalovat projektor). Od roku 2007 se Nepraš zabývá téměř výhradně *videosochami*, které vznikají spojením více projekcí v jeden obraz, jenž je přenášen na objekty (ty jsou rovněž autorskými plastikami). Také zvolená témata zůstávají i po změně lokace nebo metody obdobná.

Ačkoli Neprašovy instalace pokaždé vyžadují speciální technické úpravy týkající se jejich zprovoznění, nejedná se nikdy v pravém smyslu o site specific umění. Sám uvádí, že je „překvapivé, i když jsou věci šity na míru nějakému prostoru, jak jsou zároveň univerzální. Musí se danému prostoru přizpůsobit a naistalovat tak, aby fungovaly. Míněno hlavně ideální úhel projekce, ze kterého se má člověk na dané dílo dívat.“[730] Nepraš tedy nevědomě doznává sounáležitost s tradicí vytváření ideální pozice diváckého subjektu, která se stala jedním z institucionálně kritických bodů praxe site specific.

U těch instalací, které byly původně vystaveny ve veřejném městském (nikoli veřejně-privátním) prostoru, nemusel Nepraš zdlouhavě řešit proces legitimizace instalace, jelikož byly prezentovány v rámci festivalů a uměleckých přehlídek.

Podobně jako Veronika Drahotová vystavila svůj světelně-kinetický objekt pod záštitou skupinové umělecké prezentace, tak se i řada dalších uměleckých děl jiných autorů a autorek příležitostně objevuje ve veřejném městském prostoru v rámci přehlídek, festivalů či na pomezí interiéru a exteriéru, jako je tomu v případě *window galerií*. Některá z nich jsou tvořena v plné vazbě k místu prezentace, jiná jsou záměrně přenosná.

---

728. Tuto možnost popisuje Pešánek v souvislosti s vyvíjením metody světelně-kinetické plastiky, kdy mezi první pokusy patřilo prosvícení skleněné plastiky žárovkou. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 76.
729. E-mailový rozhovor s Jakubem Neprašem.
730. Tamtéž

Druhému typu odpovídají již zmiňované *videosochy* Jakuba Nepraše. Například v roce 2013 se zúčastnil festivalu Signal se světelně-kinetickým objektem *Můra*, který umístil do mostního oblouku Karlova mostu na Kampě. Pro pěšího působil jako jakýsi parazitní prvek. Drátěná konstrukce v kombinaci s fólií, na níž ulpívala videomappingová projekce, působila jako fantaskní dekorace „mystického" genia loci Malé Strany. V případě starší instalace *Reactor* (2009), v níž na spirálovitý objekt promítal metodou videomappingu sekvenci sestřihaného televizního vysílání, se jednalo o prezentaci ve vitríně Galerie Vernon v Holešovicích.

Tento výstavní prostor je příkladem takzvané *window galerie* – vitríny, jejíž vnitřní prostor není (totiž nemusí být) přístupný veřejnosti. Mezi další, kteří z nárožní holešovické *window galerie* „oslovovali" kolemjdoucí a potenciální publikum pomocí „pohyblivého obrazu", patří Lukáš Machalický (*1984, Praha) nebo Linda Čihařová (*1982, Praha), které spojuje studium Konceptuální a intermediální tvorby v ateliéru Adély Matasové a posléze Jiřího Davida na pražské VŠUP. Zatímco Linda Čihařová (*Migromat*, zadní projekce na vitrínu, 2011) je do jisté míry fascinována propojováním uměleckých vizí s přírodními vědami pomocí digitálních technologií (podobně jako Jakub Nepraš), Machalický se orientuje spíše směrem ke společenské kritice.[731] Jeho instalace *Sebrané spisy* (2010), kterou v Galerii Vernon vystavil, spočívala v několika sloupcích z papírových dokumentů, jež sestavil z vyřazených knih různých knihoven a archivů a také z architektonických návrhů svého dědečka. Stohy vyskládaných papírů vytvářely dojem puristického modernistického sídliště. Jejich „střechy" svrchních listů byly střídavě osvětlovány projekcí, která zaznamenávala například proces psaní na stroji nebo citace z „vystavených" textů. Machalický v autorské explikaci k tomuto propojení tématu kolektivní paměti s architekturou uvedl, že „společnou paměť" vnímá „prostorově, jako objekt, který má skutečné rozměry a tvar."[732] Všímá si, „jak společné povědomí ovlivňuje vizuální podobu měst, architektury – jako by informace, se kterými přicházíme do styku, určovaly náš vkus nebo cit."[733]

V případě *Sebraných spisů* dochází k tematickému propojení mezi architekturou, pamětí a světlem, jež má schopnost znovu „vystavit" a „osvětlit", co bylo pozapomenuto. Nicméně na tematické rovině ještě nedochází ke konvergenci, jak jsem ji definovala v úvodu této práce. Praxe *window galerií*, která využívá původních výkladních skříní obchodů, je svým způsobem sama o sobě mediálně-architektonickou konvergencí. A pokud zůstává v provozu také po setmění, stává se díky umělému světlu světelným fragmentem budovy. Pokud je ve vztahu k vystavenému umění aktivována ještě dynamická schopnost světla, pak můžeme o *window galeriích* hovořit jako o typu světelného kinetismu či filmově-architektonické konvergenci. Obdobně to platí i pro

---

731. *Migromat* spočíval v zadní projekci na folii vitríny. Jednalo se tudíž o filmově-architektonickou konvergenci v ploše, podobně jako tomu bylo u Neprašových *Kultur*.
732. Lukáš Machalický, Sebrané spisy (tisková zpráva), *galerievernon.com*, 2. 2. 2010. Dostupné online: <http://www.galerievernon.com/stranka-vernon-projekt-lukas-machalicky-sebrane-spisy-350> (cit. 23. 2. 2015)
733. Tamtéž.

užitné obchodní vitríny, kde se pracuje nejen s aranžmá kompozice produktů, nýbrž i se světelně-kinetickými jevy (projekcí, stínohrou, dynamickými obrazovkami apod.).

Naopak pevnou vazbou k místu, ačkoli se jedná o galerijní nebo přehlídkové prezentace, se vyznačují světelně-kinetické projekty Jana Fabiána či Pavla Karouse.

Jan Fabián (*1978, České Budějovice) směřuje své intervence do veřejného městského prostoru, kde může oslovovat i náhodné kolemjdoucí a především mu tato možnost nabízí sociálně-kritické tematické pole.[734] Zkušenost s urbánním prostředím a architekturou získal již během studií v Ateliéru sklo v architektuře Mariana Karla na pražské VŠUP. Projevila se rovněž v projektu *Socha dopravní zácpy* z roku 2009, kterou realizoval pod záštitou Galerie Školská 28. Akce se odehrála v průchodu/průjezdu z ulice do vnitrobloku, kde sídlí také Fotograf Gallery, redakce časopisu Fotograf a nezisková organizace Artmap. Ulice Školská se nachází v samém centru města nedaleko Vodičkovy třídy, takže cesta ke zmiňovaným galeriím, redakcím a v neposlední řadě k soukromým bytům, které se v domě č. 28 nacházejí, vede rušným městským provozem. Fabián zaplnil průjezd ze Školské ulice automobily s volně běžícími motory, takže se účastníci akce brzy prodírali nejen stísněným prostorem, nýbrž i nedýchatelnou smogovou mlhou. Pohyb návštěvníkům ještě znepříjemňovalo blikání a troubení stojících aut. Ve skeptickém textu k výstavě se Miloš Vojtěchovský pozastavuje nad tím, že ačkoli kritika automobilismu sahá až do šedesátých let, v našem chování a „uctívání“ symbolu „regrese lidské kultury“ se stále nic nezměnilo.[735] Autor *Sochy dopravní zácpy* měl nejen v tomto projektu na zřeteli „akcentování témat hranice veřejného a soukromého, stavu lokální urbanistické situace a naplnění nebo upozaďování emancipačního potenciálu městského prostoru“.[736] Samotný název události odkazuje jak k tématům, jež popisuje Miloš Vojtěchovský v citovaném textu, tak i k uměleckému provozu a jeho akceptovaným žánrům. Ačkoli byla událost ve Školské28 spíše performancí či instalací, Fabián záměrně do názvu „podstrčil“ označení pro klasický žánr plastického umění. Podle něj samotného *Socha* fungovala také jako „institucionální kritika procesů, které jsou s uměním rovněž spojené. Například, že jedeme do galerie autem, což z podstaty umění rozhodně nevychází, a nabalují se tak další vrstvy, jako je trh s uměním, archivování nebo i okolní infrastruktura.“[737]

Fabianovu *Sochu dopravní zácpy* považuji za příklad světelně-kinetické plastiky a zároveň prostorové filmově-architektonické události z toho důvodu, že spojuje plastické prvky (karoserie aut a architektonické prostředí průjezdu) se světelně-kouřovým efektem. K uměleckému provozu, na němž zároveň participuje, zaujímá v této realizaci Jan Fabián rovněž kritický postoj, který

---

734. Biografická data jsou čerpána z internetového portfolia umělce viz *janfabian*.com. Dostupné online: <http://janfabian.com/about> (cit. 24. 2. 2015).
735. Miloš Vojtěchovský, *Statistika a umění (pro Honzu Fabiána)*, 12. 2. 2009, archiv umělce. Text byl k dispozici během Fabiánovy akce *Socha dopravní zácpy* a stejnojmenné výstavy instalované uvnitř galerie Školská28.
736. Viz internetového portfolio umělce *janfabian*.com.
737. E-mailový rozhovor s Janem Fabiánem vedla Sylva Poláková, 17. 7. 2014.

vede až k hranicím absurdity (jež může vyvolávat nepříjemné fyzické pocity včetně ohlučení nebo zápachu). Dotýká se známých témat spojených s kontrasty mezi globálními tržními zájmy a lokálními potřebami, která jsou ale stále nevyřešená a tedy aktuální. I v případech, kdy své akce realizuje bez institucionálního zastřešení nějakým galerijním subjektem, zůstává Fabián žánrově i tematicky propojen se soudobým uměleckým diskurzem.[738]

Podobně „angažovaně" smýšlejícím autorem je rovněž Pavel Karous (*1979, Praha),[739] jeho teoretické zaměření vykazuje ale lokálněji orientované rysy. Dlouhodobě se totiž zabývá sochami a plastikami z normalizační éry, kterým je věnována minimální kunsthistorická reflexe. Jako objekty instalované ve veřejném městském prostoru spadají do správy městských částí, které jim rovněž nevěnují dostatečnou pozornost, a tak mnohdy chátrají.[740] S tímto tématem se zúčastnil například již vícekrát zmiňovaného festivalu *Street for art* na Jižním městě. V rámci ročníku pořádaného v roce 2011 přednesl sérii přednášek a moderoval debatu na téma „Oficiální umění ve veřejném prostoru".[741] Jako umělecký sklář získal v této oblasti vlastní zkušenosti díky pracovně-studijním stážím u sklářských výtvarníků (např. u Jaroslavy Brychtové), kteří právě v období normalizace „dodávali" monumentální plastiky pro státní stavební projekty. V průběhu studií na VŠUP vystřídal Ateliér prostorové tvorby Mariana Karla a Ateliér monumentální tvorby Aleše Veselého a absolvoval rovněž postgraduální studium v Ateliéru supermedia Federica Díaze. Na téže škole dnes působí jako asistent ateliéru skla.

V roce 2006 se Karous ještě jako student VŠUP zúčastnil sochařské přehlídky v otevřeném městském prostoru Sculpture Grande.[742] Na Václavském náměstí vystavil geometrický objekt o rozměrech 4 × 2,4 m nazvaný *T-6*. Ten byl zhotoven z plexiskla a oceli. Pohybové čidlo „živě" reagovalo na pohyb blížících se kolemjdoucích. V daný moment se spustily divadelní reflektory,

---

738. Další Fabiánovy projekty, které se odehrávaly v urbánním kontextu a za použití pohyblivého obrazu, byly realizovány také v zahraničí. Např. projekce na kolonádu sloupů soudní budovy ze dvou projektorů, jejichž obraz zachycoval pohled z auta jedoucího po předměstí města Providence, viz *Court House Building on Benefit Street*, Providence, Rhode Island USA, 2001. Více o projektu viz *janfabian*.com.
739. Biografické informace jsou čerpány z vlastních internetových stránek umělce, pedagoga a teoretika Pavla Karouse viz *pavelkarous.cz*. Dostupné online: <http://www.pavelkarous.cz/> (cit. 24. 2. 2015).
740. Pavel Karous založil sdružení, jež se věnuje systematické dokumentaci, popularizaci a ochraně „monumentálního sochařství" v normalizačních letech, kdy platil zákon o „výzdobě" každého státem financovaného stavebního projektu (tj. sídliště, polikliniky, obchodní domy, výrobní podniky, administrativní a správní budovy). Tentýž zákon „zaměstnal" rovněž některé bývalé členy skupiny Syntéza, kteří po zrušení spolkových hnutí hledali nová uplatnění. Více o projektu *Vetřelci a volavky* viz internetové stránky *vetrelciavolavky.cz*. Dostupné online: <www.vetrelciavolavky.cz> (cit. 24. 2. 2015).
741. Více o ročníku věnovaném utopické představě nazvané Zóna ideal viz internetové stránky festivalu *streetforart.cz*: Dostupné online: <http://www.streetforart.cz/2011/> (cit. 24. 2. 2015). Součástí festivalové provizorní „haly" od architektonického studia mjölk byla rovněž textilní promítací plocha na fasádě, viz internetové stránky studia *mjolk.cz*. Dostupné online: <http://www.mjolk.cz/street-art-2011> (cit. 24. 2. 2015).
742. Pořadatelem mezinárodního festivalu velkorozměrových soch Sculpture Grande, který se odehrával na Václavském náměstí, byla Gallery Art Factory. Více o čtvrtém ročníku konaném v roce 2006 viz Sculpture Grande letos již počtvrté změní tvář Prahy (tisková zpráva), *kultura.praha.eu*, 19. 7. 2006. Dostupné online: <http://kultura.praha.eu/jnp/cz/aktuality/tiskove_zpravy/tiskova_zprava_sculpture_grande_letos.html> (cit. 24. 2. 2015).

aby „zadní“ projekcí z útrob objektu promítly na jeho povrch fotografie řezu kabiny známé pražské tramvaje T-6. Karous se v této době zajímal o vztah geometrie a lidské společnosti.[743] V geometrické konstrukci tohoto typu tramvaje rozpoznal, že je blízká ve třech osách symetrickému krystalu.[744] Model tedy nechal „vyvěrat“ z asfaltového chodníku jako geologický nález, který ožívá projekcí. Vyjádřil tak svou fascinaci geometrickými strukturami, jež spojují jinak odlehlé obory geologie a strojírenství a pronikají rovněž do estetické roviny dalších disciplín (např. design, architektura). Projekce pak symbolizovala lidskou snahu „vdechnout život svým nástrojům – Golemům.“[745]

Václavské náměstí, kde *T-6* vystavil, bylo zvoleno jedině kvůli zastřešení festivalovým rámcem. Objekt by mohl být vystaven vlastně na kterémkoli pražském chodníku. V souvislosti se „čtením“ místa však tato světelně-kinetická intervence/plastika mohla také vyvolávat vzpomínky na bývalou historii Václavského náměstí, po němž dříve jezdily tramvaje. Jedno z největších veřejných pražských prostranství, které ztratilo ze své vitality především po vybudování magistrály, jež přeťala původní tramvajovou trasu, dnes charakterizují nežádoucí (kriminální) každodenní strategie a taktiky obývání veřejného prostoru. Pořádání festivalů a dalších dočasných kulturních akcí však spíše odvádí pozornost od dlouhodobé problematičnosti Václavského náměstí.

Na předešlých příkladech jsme viděli, jak i v prostorových filmově-architektonických konvergencích dochází k sémantizaci díla prostorem či resémantizaci prostoru dílem. Soustředila jsme se na popsání vazeb mezi jednotlivými projekty a platformami, v rámci nichž jsou uskutečňovány. Ukázalo se, že velká část světelně-kinetických objektů souvisí s uměleckým provozem a přejímá tudíž „zdejší“ automatismy. A to jak taktiky site specific umění a institucionální kritiky, které jsou v dnešní době již úspěšně reinstitucionalizovány, tak i způsoby využívání pohyblivého obrazu jako integrální součásti instalace či objektu. V souvislosti s volbou lokace to vede k povrchnější vazbě mezi událostí a místem, jež může být poměrně snadno nahraditelné. Zároveň jsem narazila na takové interpretace, které dokazují, že jistý kritický potenciál v těchto uměleckých projevech stále přebývá a může být aktuální stejně jako témata, jež se objevovala již v šedesátých letech a v povědomí společnosti přetrvávají, jelikož stále nejsou vyřešena.

Je příznačné, že tyto závěry lze vyvodit právě z těch filmově-architektonických konvergencí, jejichž měřítko odpovídá mobilitě globalizovaného uměleckého trhu. Na podobné případy světelně-kinetických objektů (ale platí to i pro nemateriální události) jsem narazila v rámci svého výzkumu ještě několikrát a zmiňuji je dále v textu, ačkoli třeba v pražském kontextu nebyly

---

743. Pavel Karous, Vztah geometrie a lidské společnosti, *pavelkarous.cz*. Dostupné online: <http://www.pavelkarous.cz/projekty/geometrie-x-spolecnost> (cit. 24. 2. 2015).
744. Tamtéž.
745. Tamtéž.

vystaveny pod záštitou umělecké instituce. Proto jsem si vždy všímala i jejich dalšího osudu, který zahrnuje proces re-relokace z veřejného městského do veřejně-privátního prostředí galerií, muzeí a festivalů.

Měřítko zásadním způsobem ovlivňuje, s jakým typem lokace a konkrétním místem může být *událost* spjata. Od otázky měřítka se rovněž odvíjí „dosah“ *události*, který je možné zesílit právě i použitím světla. Přidá-li se ještě světelná dynamika, dochází přinejmenším k rychlejšímu upoutání pozornosti. Proměnlivost světelně-kinetického jevu pak zase může udržet pozornost po delší dobu, než to dovede „pouhý“ statický jev. S těmito předpoklady se pracovalo ve světelné reklamě ještě před pokusy o světelně-kinetické umění. I za to také Zdeněk Pešánek tuto praxi doceňoval. Uvědomoval si, že v monumentálním charakteru světelně-kinetických urbánních intervencí spočívá potenciál zasáhnout co největší počet „diváků“ a to napříč sociálními vrstvami. Pro své environmenty hledal navíc lokace, jejichž význam byl posilován jak umístěním v rámci urbánního celku, tak i historickými a kulturními konotacemi. Také dnes souvisí volba měřítka a vhodného „symbolického“ místa s mírou dopadu světelně-kinetické události na veřejnost.

V pražském prostředí, které je silně historicky determinováno, již několikrát padla volba na panorama Pražského hradu – je vizuální dominantou města (a potažmo České republiky), symbolem moci (sídlem prezidentů), pamětí země, kulturním odkazem i národním bohatstvím. Prolíná se v něm řada dynamik, které se mohou proměňovat v souvislosti s aktuálním děním i ve vztahu ke konkrétním osobám.

Vrcholem monumentálního světelného-kinetismu měla být podle Pešánka městská iluminace, dnešní terminologií „světelný urbanismus“. Ten by obyvatele a každodenní městský ruch „pojal“ v celistvém gesamtkunstwerku, jenž by byl výsledkem uvážené regulace veřejného městského osvětlení, světelné reklamy i uměleckých světelně-kinetických intervencí. Stejně jako v Pešánkově době je i dnes vzhledem k fragmentarizaci prostoru rozličnými vlastníky či správními subjekty v podstatě nemožné dosáhnout centralizovaného „světelného urbanismu“. Jako reálnější se jeví světelně-kinetické pojetí menší specifické lokace.

O něco podobného se v roce 1998 pokusila Veronika Drahotová v projektu *Vzdušné zámky*. Událost, jejíž přípravy (především legislativní) trvaly půl roku, proběhla v noci ze 17. na 18. září. Drahotová popisuje, jak obcházela všechny zdroje umělého osvětlení Pražského hradu a „obarvovala“ je: „Všechno trvalé osvětlení instalované na Hradě bylo zakryto speciálními filtry odolnými proti vysoké teplotě. Změna osvětlení do barev duhy byla aktem, který umožnil subjektivní interpretace pro každého diváka. Záměrem bylo také přenést tento přírodní úkaz z denního času do noci, a také z oblohy na zem, čímž vznikla ironická politická metafora ve vztahu k historickým významům duhy v křesťanské či židovské eschatologii.“[746]

---

746. E-mailový rozhovor s Veronikou Drahotovou vedla Sylva Poláková, 14. 8. 2014.

Ironie, o níž hovoří autorka *Vzdušných zámků*, je zcela opačnou strategií, než jakou vyznával ve svých environmentech Pešánek. Ten usiloval o pietnost, monumentalitu a sociální apel směřoval k pozvednutí národního sebevědomí či ke společensko-politickému mementu v duchu martyrské tradice. Umělecko-občanský postoj na hraně vážnosti a ironie se z intelektuálního „okraje" posunul zřejmě v souvislosti s „maskováním" společensko-politické kritiky v průběhu normalizace. Můžeme ho tedy zařadit vedle „politiky intimity", o níž píše v souvislosti s neoficiálními uměleckými projevy této doby také Tomáš Pospiszyl.[747]

Strategie sdělování formou maskované ironie či absurdity se přenesla také do devadesátých let, a to nejen v oblasti výtvarného umění, nýbrž v širším mediálním rozsahu včetně architektury a pohyblivého obrazu určeného pro kina.[748] „Laskavá ironie" je typem nepřímého sdělování, které předpokládá určitou familiárnost mezi komunikujícími subjekty.[749] Projekt Drahotové tak můžeme chápat jako projev této komunikační formy, jež je poměrně vzdálená ostřejší konfrontaci pozdějších let, která (jak uvidíme dále v textu) znovu zamířila k lokaci Pražského hradu.

S podobně nevyjasněným vyzněním světelně-kinetické intervence na Pražském hradě vystoupil roku 2001 Jiří David (*1956, Rumburk). Jeho monumentální plastika neonového *Srdce na Hradě* vyvolávala otázky, zda se jedná o upřímné, či ironické vyznání umělce. Na obřím lešení na severní věži baziliky sv. Jiří byl instalován objekt (neonová konstrukce) o rozměrech 15 × 15 m. V podvečer 17. 11. 2001, den před summitem NATO konaným v Praze, jej slavnostně „rozsvítil" tehdejší prezident Václav Havel. Plastika měla navíc zářit až do vypršení Havlova prezidentského mandátu. *Srdce na Hradě* tak nutně vzbuzovalo politické konotace, které však autor Jiří David rezolutně popíral.[750]

V pozdějších komentářích uvedl na vysvětlenou souvislost s prohlášením tehdejšího ministra kultury Pavla Dostála, který po povodních řekl, že živá kultura bude muset ustoupit opravám památek.[751] Ačkoli David dlouhodobě kritizoval ministrovy kroky, vazba mezi *Srdcem na Hradě* a popovodňovým Dostálovým prohlášením musela být pro širší veřejnost nečitelná. Pádnější autorská explikace se týkala interpretace samotného symbolu, který na takto exponovaném místě

---

747. Tomáš Pospiszyl, *Asociativní dějepis umění*, s. 126.
748. V oblasti architektury se jednalo například o symboliku *Tančícího domu* a zejména o Milunićovy skici z raných devadesátých let, které odrážely dramatičnost a absurditu polistopadových let. V rámci kinematografie mám na mysli především tu filmovou tvorbu, která se pokoušela reflektovat život za protektorátu, v totalitní éře nebo v současnosti pomocí žánrů satirické komedie či tragikomedie a směřovala ke smířlivější reflexi (např. adaptace Vieweghových a Šabachových próz nebo filmy autorské dvojice Zdeněk a Jan Svěrák) či k tematizování bizarnosti (např. *Indiánské léto*, r. Saša Gedeon, 1995; *Knoflíkáři*, r. Petr Zelenka, 1997; *Samotáři*, r. David Ondříček, 2000).
749. Milada Hirschová, *Pragmatika v češtině*, Nakladatelství Karolinum, 2013, s. 264.
750. Například v on-line rozhovoru pro deník MF Dnes, viz David: Dal jsem všanc myšlenku a nesu následky, *kultura.idnes.cz*, 28. 11. 2002. Dostupné online: <http://kultura.idnes.cz/david-dal-jsem-vsanc-myslenku-a-nesu-nasledky-fn3-/vytvarne-umeni.aspx?c=A021126_152928_vytvarneum_vlk> (cit. 25. 2. 2015).
751. Tuto ústní umělcovu explikaci citoval ve svém textu například Jan H. Vitvar, Srdce na Hradě nečekaně zhaslo, *kultura.idnes.cz*, 20. 12. 2002. Dostupné online: <http://kultura.idnes.cz/srdce-na-hrade-necekane-zhaslo-dkj-/vytvarne-umeni.aspx?c=A021115_190247_vytvarneum_ef> (cit. 25. 2. 2015).

bude nutně vyvolávat problematické a možná i záměrně provokativní otázky.[752] Zdůraznil v ní například symboliku srdce vyjadřující „dorozumění“ a „nemedializovanou lásku a dotyky smrtelníků“.[753] Symboliku, jež v tomto projektu „odkryla“ rozdělení společnosti na kladně a záporně uvažující tábory.[754] V kunsthistorickém kontextu se Jiří David pokusil událost označit jako „kontextuální umění, které není determinováno galerijním prostorem, ale má smysl a význam v souvislostech konkrétního místa a jeho paměti“.[755] Volbu srdce obhajoval právě ve vztahu ke zvolenému místu: „Je to zprofanovaný, banální, kýčovitý symbol. Avšak na konkrétním místě má nezaměnitelný ráz (…) tato souvislost mne vždy přesvědčí o tom, že je nutné odbourávat vžitá klišé.“[756]

Symbol srdce umístěný na věži křesťanské baziliky by mohl odkazovat na náboženské významy. Ve spojení s širší lokací Pražského hradu jako národního symbolu mohlo jít o celospolečenský apel. Instalace se nemohla vyvarovat ani vztahování k osobě Václava Havla a polistopadovým ideám, jež personifikoval. Pro mediální reakce Jiřího Davida je charakteristické, s jakou pružností se pohybuje mezi vlastními jednoduchými i senzitivními interpretacemi a společensko-politickými explikacemi. Svědčí to o jeho postmoderním uvažování, jež valorizuje jinými banalizované formy, žánry a témata a zároveň se pokouší o angažované postoje a chování.

Davidovo zdůvodnění spojení právě tohoto symbolu a tohoto místa se s ohledem na následující osud objektu ukazuje jako silné, a to ve schopnosti vybudit veřejnost k interakci (byť nepředvídané). Fyzicky do Davidovy světelně-kinetické plastiky zasáhla skupina Ztohoven a také členové Greenpeace.

S kritickou reakcí na tuto plastiku i tehdejší politickou situaci se „ozvala“ dne 14. ledna 2003 umělecká skupina Ztohoven, která zakryla asfaltovou lepenkou část srdce tak, aby se změnilo na červený otazník. K události vydala prohlášení, v němž stálo: „Jestliže se vytratí láska a porozumění, jestliže lidstvo přestane vnímat sdělení těch, kteří jsou jejich součástí, a bude zkoumat pouze formy, a ne obsahy, zbudou jen otazníky. Ty samé otazníky, které se rozsvěcují spolu s diskusemi o budoucnosti českého trůnu a směřování lidstva vůbec. Jsou vám tedy otazníky bližší než jistota tepajících srdcí?“[757]

---

752. Jiří David, Martin Dostál a Karel Kerlický, *Srdce na Hradě*, autorský katalog stejnojmenné výstavy (Moravská Galerie), Kant, Praha, 2002.
753. Tamtéž.
754. Tamtéž.
755. Jan H. Vitvar, Srdce na Hradě nečekaně zhaslo.
756. Tamtéž.
757. Ztohoven, Otazník nad Hradem, *ztohoven.com*. Dostupné online: <http://www.ztohoven.com/?page_id=32> (cit. 25. 2. 2015).

O několik týdnů později, 31. ledna 2003, využili situace aktivisté Greenpeace, kteří překazili slavnostní zhasnutí neonového objektu tím, že na srdce vyvěsili transparent s nápisem *War?*. Protestovali tak proti Havlově podpoře invaze Spojených států do Iráku.[758]

V obou dvou „interakcích" s původní Davidovou plastikou došlo k vytěžení monumentálního potenciálu světelně-kinetické události v souvislosti s danou lokací. Později se ji Jiří David pokusil relokovat do jiných měst a dokonce do jiné země. Kontext se tím zcela změnil a zůstalo u univerzality symbolu srdce.[759] Autor k přemístění uvedl, že *Srdce* v jiném kontextu „získalo kromě své předchozí paměti i novou vrstvu významového čtení".[760] Takové praxi se prý nebrání, i když „se prvotně snažím jednotlivé objekty vázat na konkrétní místa s pamětí té dané lokace".[761]

O něco menší „rozruch" vyvolala Davidova předchozí světelně-kinetická instalace *Záře* na střeše pražského Rudolfina (2001).[762] Jednalo se rovněž o objekt z neonových trubek. Monumentalita této „trnové koruny" elipsovitého tvaru spočívala v rozměrech 11 × 15 m s maximální výškou přes 5 m, v umístění na historickou budovu v centru města s dostatečně velkým pohledovým odstupem (přes náměstí Jana Palacha a přes řeku Vltavu) a rovněž v použití intenzivního světla.[763] Budova, v níž sídlí Galerie Rudolfinum, jež událost pořádala, a také Česká filharmonie, sousedí s Uměleckoprůmyslovým museem, Filozofickou fakultou Univerzity Karlovy a Vysokou školou uměleckoprůmyslovou. Umístění zářící trnové koruny právě do této lokace mohlo evokovat společensky ustálený obraz trpícího umělce (či filozofa), ačkoli Jiří David uvedl, že pro něj představovala „obecné utrpení."[764] Ironickým nádechem, který této události ubíral na náboženské spiritualitě a umělecky (či intelektuálně) trpitelském vyznění, byla inspirace světelnou reklamou, již autor sám přiznal: „*(Trnovou korunu)* jsem ztvárnil tak, že její obsah nelze číst jednoznačně pouze nábožensky, svojí formou zachází až do reklamy."[765] David vědomě přejal z praxe světelné reklamy ve veřejném městském prostoru strategii oslovování

---

758. Havlovo srdce nad Hradem zhaslo, *Novinky.cz*, 31. 1. 2003. Dostupné online: <http://www.novinky.cz/koktejl/1748-havlovo-srdce-nad-hradem-zhaslo.html> (cit. 25. 2. 2015).
759. Tři roky po sejmutí plastiky usiloval Jiří David a Světová rozvojová organizace (WDO) o to, aby byla umístěna nad kábulským stadionem, kde příslušníci Talibanu popravovali své odpůrce. K přemístění *Srdce* však nedošlo, viz Martina Klapalová, Neonové srdce zůstává v Praze, *Lidovky.cz*, 27. února 2006. Dostupné online: <http://www.lidovky.cz/zpravy-domov.aspx?c=A060227_112622_ln_praha_fho> (cit. 25. 2. 2015). U příležitosti výročí úmrtí Václava Havla 17. prosince 2012 byla na návrh vedení hlavního města Prahy umístěna na budovu AltieroSpinelli v Bruselu odlehčená replika Davidovy neonové plastiky. Jednalo se tedy o svým způsobem „remake" původní události. Viz ab (Aleš Berný), Neonové srdce se přesune do Bruselu, připomene rok od smrti Havla, *idnes.cz*, 29. 11. 2012. Dostupné online: <http://praha.idnes.cz/neonove-srdce-jiriho-davida-dfh-/praha-zpravy.aspx?c=A121129_100923_praha-zpravy_ab> (cit. 25. 2. 2015).
760. E-mailový rozhovor s Jiřím Davidem vedla Sylva Poláková, 25. 6. 2014.
761. Tamtéž.
762. Instalace *Záře* byla v provozu od 28. 2. 2001 do 27. 5. 2001.
763. Technické údaje jsou přejaty z internetových stránek Galerie Rudolfinum, viz *galerierudolfinum.cz*. Dostupné online: <http://www.galerierudolfinum.cz/cs/exhibition/jiri-david-zare#info> (cit. 25. 2. 2015).
764. rad (MF DNES) a ČTK, Nad Rudolfinem září trnová koruna, *idnes.cz*, 1. 3. 2001. Dostupné online: <http://zpravy.idnes.cz/nad-rudolfinem-zari-trnova-koruna-drr-/domaci.aspx?c=A010301_083714_praha_kultura_ton> (cit. 25. 2. 2015).
765. Tamtéž.

potenciálního publika, která spočívá ve srozumitelnosti, efektnosti a monumentalitě. Také kurátoři projektu, Martin Dostál a Petr Nedoma, vedli výtvarníka blíže „k divákovi a k větší srozumitelnosti“.[766]

O srozumitelnosti světelně-kinetických jevů ve vztahu k monumentalitě a potenciálu oslovit širokou veřejnost hovořil již Zdeněk Pešánek. Ve své době měl však na mysli abstraktní vyjadřování dynamickým světlem, které mohlo přístupnost pro veřejnost oslabit.[767] S technologickým vývojem, jaký prodělaly i neonové světelné zdroje, si mohl Jiří David dovolit větší míru „nápodoby“, byť se i v případě *Záře* jednalo o tvarovou stylizaci.

Záře je zároveň případem světelně-kinetické intervence realizované pod záštitou umělecké instituce, která svými možnostmi (finančními, společenskými a v neposlední řadě rozměrovými) mohla hostit monumentální plastiku tohoto typu. David původně zvažoval užší provázání s prostory Rudolfina – hadovitý objekt měl zasahovat rovněž do interiéru. Postupně se ale přiblížil řešení v exteriéru, které mělo být fyzicky i interpretačně přístupné širší veřejnosti.[768] Podle tehdejšího ředitele galerie Petra Nedomy měla být instalace příspěvkem k debatě o umění ve veřejném prostoru, kterému galerie věnovala svůj doprovodný program s dílčími tématy „světlo, socha, architektura či graffiti“, jež prezentovalo na třicet umělců a teoretiků.[769]

David tedy nebyl „osamocen“ ve snaze vykročit se svými uměleckými projekty vně galerijní a muzejní zdi. Ve stejné době, kdy se zabýval svou první světelně-kinetickou intervencí do veřejného městského prostoru (tj. *Září* na Rudolfinu), jeho student Milan Cais (*1974, Praha) již instaloval podobně rámcovaný projekt na fasádu Goethe institutu v Praze. Cais v devadesátých letech studoval na Akademii výtvarných umění nejprve v sochařském ateliéru Huga Demartiniho a poté v ateliéru vizuální komunikace Jiřího Davida. Jeho světelně-kinetická plastika *Noční hlídač* (2000) spočívala v konstrukci umístěné na fasádě, na niž byly instalovány dva nafukovací textilní „vaky“ ve tvaru oční bulvy, každá o průměru necelých 5 m. Na ně byl dvěma silnými dataprojektory promítán počítačem řízený synchronní obraz pohybujícího se páru očí.[770] Čočkovité vypoulení vyvolávalo dojem, že je projekce prostorová. Původně (již kolem roku 1998) chtěl Milan Cais *Nočního hlídače* umístit na Národní muzeum, prý proto, aby „hlídal prostor Václavského náměstí. Toto největší pražské náměstí jsem vždycky vnímal jako ne zcela bezpečné místo, obzvláště po setmění.“[771] V jednom z tehdejších rozhovorů svou motivaci rozvinul: „Napadlo mě, že by bylo fajn, kdyby tam pořád někdo dával na lidi pozor. Nějaký hodný Noční hlídač. Člověk má vrozenou tendenci, když páchá něco nekalého, se rozhlídnout, jestli se na něj

---

766. rad (MF DNES) a ČTK, Nad Rudolfinem září trnová koruna.
767. O možnostech abstraktního vyjadřování viz Zdeněk Pešánek, *Kinetismus*, s. 62–69. O sociálním potenciálu *světelného kinetismu* viz samostatná kapitola XVII. K sociální funkci „kinetismu“, in tamtéž, s. 119–127.
768. rad (MF DNES) a ČTK, Nad Rudolfinem září trnová koruna.
769. Tamtéž
770. Technický popis je přejat z autorské explikace, viz Milan Cais, Noční hlídač, in Jan Matoušek, Vladimír 518, Markéta Vinglerová (eds.), *Město=Médium*, s. 177.
771. Tamtéž.

někdo nedívá. Tady by pohledu Nočního hlídače nikdo neunikl.“[772] Autor ale s původním plánem neuspěl, a tak zvažoval jiné lokace, jako byla střecha Týnského chrámu, kde by *Hlídač* dohlížel na další frekventované náměstí, které je ale více turisticky orientované. Nakonec byla konstrukce s objektem umístěna na nárožní budovu Goethe Institutu na Masarykově nábřeží obrácenou směrem k panoramatu Hradčan. Autor instalace o tomto nasměrování prohlásil: „Čelo domu je přesně namířeno na most Legií, nábřeží Vltavy, Karlův most a hlavně Pražský hrad, sídlo prezidenta. Celý projekt tím dostával další rozměr a to se mi zalíbilo. Noční hlídač tak mohl s trochou nadsázky nejen střežit a hlídat důležité historické centrum hlavního města, ale také bdít nad klidným spánkem tehdejšího prezidenta Václava Havla.“[773] V přímé souvislosti s budovou poukázal Milan Cais také na neplánové propojení s fasádou této secesní stavby, jejíž členění podněcovalo v nočním osvětlení antropomorfní fantazie: „V šeru noci se zcela ztratila podpůrná konstrukce vaků a do popředí vnímání se dostaly jen trojrozměrné bulvy a výrazná modelace čela domu a střešního půlkruhového vikýře, který jako by tvořil našemu hlídači otevřenou pusu. V této chvíli jsem si s úsměvem vzpomněl na legendu o Golemovi.“[774]

V průběhu provozu instalace se Milan Cais dále zamýšlel nad symbolickou personifikací hlídačových očí. Směr „pohledu“ jej přivedl k osobě Václava Havla: „Chtěl bych natočit oči Václava Havla a pak je promítnout. Mohl by si tak hlídat své sídlo a kruh by se uzavřel.“ Tehdejšího prezidenta se mu prý podařilo pro svůj nápad získat, nicméně z předběžné domluvy sešlo pro údajnou „nedůstojnost“. Po těchto citacích je zřejmé, že Caisovou motivací nebylo vytvořit „varování před novou technologickou totalitou. Můj Noční hlídač ničeho nezneužije. Jen chrání.“, k níž směřovaly některé interpretace.[775] V étosu této světelně-kinetické události (tak jak byla a především „tam“ kde byla nakonec realizována) se zračí úcta k tehdejšímu prezidentu Václavu Havlovi, která byla patrná i v projektu Veroniky Drahotové nebo Jiřího Davida. Všechny tři zmíněné projekty, jedny z prvních porevolučních monumentálních intervencí do veřejného městského prostoru Prahy, se vyznačují podobně „laskavým“ tónem a humornou nadsázkou.

Jak upozornil Tomáš Pospiszyl, volné umění se do veřejného městského prostoru začalo vracet právě až koncem devadesátých let, protože v první polistopadové dekádě se umělecký provoz soustředil spíše na vytvoření galerijní platformy.[776] Po dekádě, kterou charakterizovaly „vnitřní umělecké introspekce“, opět přišla ke slovu společenská témata týkající se emancipace městských

---

772. Petr Volf, Noční hlídač, *jedinak.cz*. Dostupné online: <http://www.jedinak.cz/stranky/txtcais.html> (cit. 26. 2. 2015).
773. Milan Cais, Noční hlídač, in Jan Matoušek, Vladimír 518, Markéta Vinglerová (eds.), *Město=Médium*, s. 177.
774. Tamtéž.
775. Tamtéž.
776. Tomáš Pospiszyl, Umění světla – historie a současnost, in Jan Matoušek, Vladimír 518, Markéta Vinglerová (eds.), *Město=Médium*, s. 112–115.

obyvatel.[777] A jak ukázaly výše analyzované případy, apelování na veřejnost mělo nejprve spíše povzbudivý charakter.

Konfrontačních akcí ve veřejném městském prostoru se v následujících letech chopila mladší generace umělců a umělkyň, kteří svoje zkušenosti s veřejným městským prostorem čerpali ve streetartových komunitách a s pohyblivým obrazem se seznamovali často ve VJském klubovém prostředí. Jejich projekty nemají z povahy street artu monumentální charakter ve smyslu měřítka, ale mohou se vyznačovat přesným časoprostorovým „zásahem", jenž má rovněž silný dopad na vnímání veřejnosti.

Závěrem úvah o monumentálních filmově-architektonických konvergencích zmiňuji ještě jeden případ prostorové světelně-kinetické intervence, kterou v roce 2007 zrealizovali Magdalena Jetelová (*1946, Semily) a Kurt Gebauer (*1941, Hradec nad Moravicí). Oba se ve své sochařské a instalační tvorbě zabývali monumentálními projekty, které byly určeny pro veřejný městský prostor a žánrově i historicky jsou zařaditelné k principům landartu, jenž rozvíjela právě jejich generace. Jejich společný monumentální audiovizuální kouřový happening v místě bývalého Stalinova pomníku na Letné je možné v kontextu navracení volného umění do veřejného městského prostoru chápat jako úlevné, radostné i sarkastické „povzdechnutí". Událost nazvaná *Zvrcholnění* spočívala ve vykreslení symbolu ženské vagíny červeným signálním kouřem na letenských schodech, které doprovázel zvuk z podélně umístěných reproduktorů. Orgastické vzdechy vyvrcholily výkřikem „hurá", jenž doprovodil ohňostroj „bílých spermií" nad celou scenérií.[778] Z hlediska přejímání automatismů jiných praxí se oba umělci inspirovali v masových oslavách, pro něž byl typický právě ohňostroj a barevné reflektorické efekty. Tedy z praxí, které rovněž Zdeněk Pešánek stavěl mezi metody, jež umožňovaly využít monumentálního potenciálu a srozumitelnosti k oslovení široké veřejnosti. V podání Jetelové a Gebauera však převzetí těchto strategií oslovování publika a technických automatismů světelně-kinetických pyrometod, navíc v kontextu historicky zatížené lokace a osobních tvůrčích nesnází v době bývalého režimu, nabývá silně ironického vyznění.

Jak jsem poznamenala výše, umělecké intervence do veřejného městského prostoru (včetně těch světelně-kinetických) nabraly se vzdalujícími se roky od pádu bývalého režimu kritičtější ráz a také „temnější" obsahové zaměření. Zároveň došlo k opětné institucionalizaci uměleckého provozu, jejž dílem tvoří státní a dílem soukromé subjekty, nicméně spojené systémem globální grantové politiky. Někteří tvůrci tak dávají přednost práci vně tuto mašinérii a tato volba je mnohdy přivádí na pokraj legitimity. Jejich zásahy do veřejného městského prostoru se proto často blíží guerillovým akcím, pro něž je typická nečekanost, rychlost a přesné časoprostorové

---

777. Tomáš Pospiszyl, Umění světla – historie a současnost, s. 114.
778. Popis je přejat z anotace Markéty Vinglerové, viz Markéta Vinglerová, Zvrcholnění, in Jan Matoušek, Vladimír 518, Markéta Vinglerová (eds.), *Město=Médium*, s. 237.

zacílení. K takto profilovaným světelně-kinetickým událostem patří například již zmiňovaný *Otazník nad Hradem* skupiny Ztohoven i umístění transparentu *War?* aktivisty Greenpeace.

Jednou z možností efektní a kritické *prchavé události* jsou tedy sekundární intervence do cizího díla (uměleckého, komerčního, užitného, a to včetně městského mobiliáře), které přebírají tuto strategii od praxe street artu a graffiti.

Nedílnou součástí světelně-kinetických intervencí je praxe „narušování" (či využívání) městského mobiliáře. K prvním, kteří pro své sdělení využili každodenní prvky uličního prostoru, patří Krištof Kintera. Už jsem jej zmiňovala v souvislosti s projektem *Live Broadcast* (1998), který do jisté míry rovněž „parazitoval" na městském mobiliáři, konkrétně na sloupu uliční lampy. K lampám pouličního osvětlení se tento výtvarník vrátil téměř o deset let později: od roku 2008 vytvořil několik modifikovaných „lamp", které jsou v zásadě světelně-kinetickými sochařskými objekty, a umístil je do konkrétní městské situace. Mezi ty „pražské" patří *Bike to Heaven* (2007–2013) a *Z vlastní vůle – Memento Mori* (2009–2011). První byla pomníkem Janu Bouchalovi a všem cyklistům, kteří zemřeli v ulicích Prahy. Jan Bouchal, mimo jiné propagátor městské cyklistiky a jeden z iniciátorů projektu Auto*Mat, byl v lednu 2006 zabit při autonehodě na křižovatce Dukelských hrdinů a nábřeží Kapitána Jaroše. Krištof Kintera rok poté instaloval jízdní kolo na sloup čtyřramenné pouliční lampy, která se otáčela jako větrná korouhev. V noci světla lampy svítila imaginárnímu cyklistovi na jeho vertikální cestě. Také další instalace byla pomníkem, a sice všem, kteří se z vlastní vůle rozhodli ukončit život skokem z Nuselského mostu. Do údolí pod ním umístil Kintera lampu, jejíž „hlava" byla obrácena vzhůru. V obou případech zvolil běžné lampy s běžnými zdroji, sochařsky je však přetvořil v samostatné umělecké objekty. Inspirovala jej „všednost městského mobiliáře" a k tomu volil „sochařské gesto obohacené o symboliku".[779]

Žánr pomníku spadá do tradice monumentální sochařské tvorby. Kintera však monumentality nedosahuje skrze měřítko, nýbrž spíše komplexností přístupu, který zahrnuje přesnou významovou volbu lokace a detailní provedení, jež ani v případě světelně-kinetických plastik neignoruje denní dobu. To neplatí, jak jsme se přesvědčili, například o monumentálních projektech Jiřího Davida či Milana Caise, jejichž instalace byly „zavěšeny" na konstrukcích, jaké na adresu světelné reklamy kritizoval již ve své době Zdeněk Pešánek.[780]

Kintera, jenž se etabloval mezi galeriemi často prezentované umělce a vystavuje rovněž v zahraničí, své projekty přizpůsobuje mobilitě uměleckého provozu. Princip „lamp" předvedl rovněž v jiných lokálních kontextech v dalších českých městech i v zahraničních uměleckých institucích. Zajímá ho „mírný posun vnímání věcí ve všedním prostředí města", přesto si málokdy sám vybírá místo prezentace: „Výjimkou bylo právě *Memento mori*, *Live Broadcast*

---

779. Rozhovor s Krištofem Kinterou.
780. Zdeněk Pešánek, *Kinetismus. Kinetika ve výtvarnictví – barevná hudba*, s. 61

nebo pomník pro cyklisty.“[781] V těchto projektech mohl také vyjádřit svůj zájem o „kontrast mezi subtilitou ‚sochy‘ a velikostí ‚architektury‘, což je obzvlášť patrné u *Mementa mori* pod Nuselským mostem.“[782] Poslední zmíněná *událost* byla z produkčního hlediska nejnáročnější. Narozdíl od *Live Broadcast* ji chtěl výtvarník vzhledem k pietnímu étosu pomníku sebevrahů realizovat legální cestou: „Nechtěl jsem dělat ortodoxní street art.“[783] Vyjednávání s městskou správou Prahy 2 však trvalo dva roky. Kintera vzpomíná, že mezi protiargumenty bylo jak nepochopení pomníku, tak obavy z finančního aspektu spojeného s „nonstop“ odběrem elektrického proudu. Výtka, že plastika by přispěla ke světelnému znečištění, působila obzvlášť bizarně v souvislosti s již pětiletým permanentním provozem světelné dynamické tabule *Gate* nad Nuselským mostem.[784]

V rámci „narušování“ městského mobiliáře se konceptu street artu o něco důsledněji přidržuje Roman Týc (*1974, Chanov), jeden z představitelů uměleckého uskupení Ztohoven. Vyšel z neoficiálních uměleckých scén českého street artu a VJingu a postupně se stal iniciátorem „alternativních“ uměleckých platforem (např. spoluzaložil VJský kolektiv PureA, centrum pro alternativní kulturu Trafačka a networkingové centrum Paralelní polis). V devadesátých letech, kdy začínal pod přezdívkou The Root (jako writer) a Kinokio (jako VJ), se teprve ohledávaly možnosti streetartové a VJské praxe po technické, výrazové i produkční a logistické stránce.[785] V Týcově tvorbě se prolínají obě zmíněné zkušenosti, které ho přivedly k zájmu o veřejný městský prostor a umožnily mu osvojit si práci s pohyblivým obrazem a v neposlední řadě okusit napětí tvorby na hranici legality i za ní a pocit uspokojení z přímého kontaktu s publikem.

---

781. Rozhovor s Krištofem Kinterou.
782. Tamtéž.
783. Tamtéž.
784. Jiným umělcem, který přetvořil lampu veřejného městského osvětlení, byl EPOS 257, jehož *Halucino Lamp* z roku 2009 spočívala v ilegální instalaci časového spínače do pouliční lampy v parku naproti klubu Bunkr-Parukářka. Kryt lampy byl posprejován fosforeskující barvou. Tento mesmerizující „objekt“ vydržel v provozu necelé dva měsíce. Viz Epos 257, Halucino Lamp, in Jan Matoušek, Vladimír 518, Markéta Vinglerová (eds.), *Město=Médium*, s. 266–267.
785. Během svého VJského působení se mu podařilo rozběhnout fungující firmu (LOOX s.r.o.), která se však kolem roku 2003 názorově rozpadla. Sestavil nový VJský tým, ze kterého vzešel projekt PureA. Upozadili komerční potenciál VJské praxe a vydali se cestou technického kutilství a autorského vyjadřování. Zavrhli digitální mixování, které podle nich postupně sklouzávalo k unifikovanému „parties“ klišé, aby navázali na analogový obraz a možnosti real-time mixu z poloviny devadesátých let. Vyvinuli vlastní kompaktní animační, mixážní a projekční systém nazvaný PureA machine. „Jammování“ na tomto instrumentu se zúčastnilo vždy několik členů skupiny najednou. Jejich videoperformance byly po obrazové stránce kolážemi vlastních kreseb, grafických layoutů i přejatých obrazových materiálů, jež společně vytvářely neopakovatelnou interpretaci určitého segmentu aktuální společenské atmosféry. PureA se začali objevovat na uměleckých akcích typu *Nová média Cheb* (2005) a *Sculpture grande* (2006). V druhém případě fyzicky opustili uzavřený prostor, ve kterém jsme VJing zvyklí vídat převážně, a svůj set promítli na Václavském náměstí přímo před palácem Koruna. Čím dál více zvažovali instalační rovinu svých performancí a některé z nich se blížili „živým“ světelně-kinetickým plastikám. Informace jsou čerpány z internetových stránek VJského uskupení PureA a z rozhovoru s Romanem Týcem, který vedla Sylva Poláková, 30. 9. 2014.

Týc se od běžných streetartových disciplín, jako je graffiti, odklonil směrem k razantnějším akcím, které mají potenciál vyvolat vlnu reakcí na daném místě a následně i ve veřejných médích. Tuto svou zřejmě nejsilnější intenci si uvědomil na projektu *Ohnívání* (2003): „Byla to jedna z mých prvních akcí na ulici a stala se klíčovým bodem mojí práce ve veřejném prostoru. Poprvé tam za mnou přišla média a já pochopil, že můžu touto cestou pronikat do médií." Zapálením asfaltové figuríny reagoval na několik měsíců starý čin devatenáctiletého Zdeňka Adamce, který se upálil na Václavském náměstí u pomníku Jana Palacha. Adamcovo rozhodnutí vyvolalo debatu o možných spouštěčích takového odhodlání: „Zneužil jsem Adamce k tomu, abych mohl mluvit i já o stavu současné společnosti," dodává dnes Týc, který se postupně vyprofiloval v ostentativního odpůrce jakéhokoli shora kontrolovaného systému.

S rezonancí této akce, která snoubí umělecký i aktivistický modus, se pojí volba lokace a konkrétního momentu. *Ohnívání* se volbou symbolicky silně zatíženého místa blíží svým dopadem monumentální světelně-kinetické akci *Otazník nad Hradem*, na níž se Týc podílel se skupinou Ztohoven. Civilnější ráz měla Týcova „narušitelská" akce do signalizačního městského zařízení. Také v této události z roku 2007, nazvané jednoduše *Semafory*, však zvolil exponované místo. Sérii „neposlušných" signalizačních panáčků umisťoval osobně (jen lehce maskován pracovní kombinézou, takže jej kolemjdoucí mohli považovat za údržbáře semaforů) na frekventovanou křižovatku v turistickém centru Prahy: „Volbu centra kritizoval třeba Milan Kňížák. A měl pravdu," uznává Roman Týc a dodává: „Mohla za to moje zoufalá potřeba a touha být reflektovaný, a tak jsem logicky šel tam, kde je hodně lidí. Na druhou stranu, kdybych tohle udělal na Jižáku, tak to tam třeba vydrželo půlrok."[786]

Týc takto částečně přijímá kritiku své extrovertní umělecké prezentace, jež je charakteristická pro jeho celkovou tvorbu i uměleckou osobnost. Potřeba okamžité a pokud možno co nejširší zpětné vazby je pro něj hlavní motivací: „Jedině veřejný městský prostor umožňuje výtvarníkovi zažít to, co běžně znají od veřejnosti herci a performeři."[787]

Touha po sebezviditelnění je u tohoto autora provázena ambicí ovlivňovat prostředí, v němž žije. Týcova expanzivnost zároveň zastiňuje jeho formální výrazové postupy. Za cenu širší srozumitelnosti se někdy tematicky ocitá na hraně banality. Proto například zůstává v pozadí, že dlouhodobě relativizuje dominantní pozici počítačově generovaného obrazu v rámci komunikace ve veřejném prostoru.[788] Přestože se sám nazývá „kryptoapoštolem", nadále si uvědomuje důležitost fyzických setkávání.[789] Dalším projektem, který rovněž ve své formě zdůrazňuje fyzickou akci a kontakt s materiální každodenností, je *Křížová cesta* (2008). Podobně jako v akci *Semafory* se také zde postavil do role performera. Ve svém ateliéru si hřebem a kladivem

---

786. Rozhovor s Romanem Týcem.
787. Tamtéž.
788. Relativizování dominance počítačově generovaného obrazu je zřejmé například v jeho VJské tvorbě, kterou co nejvíce oprostil od v počítači vytvářených obrazů, aby se vrátil k analogovým a manuálním procesům a estetickým automatismům, které jsou pro ně typické.
789. Rozhovor s Romanem Týcem.

„stigmatizoval“ dlaně tak, aby svou krví mohl namalovat dvanáct obrazů, jež pak civilně oblečený vyvěšoval do *city lightů* na tramvajových zastávkách přes původní reklamní plakáty.[790] Po nějakou dobu se tak jeho „mučednické“ obrazy střídaly s běžnými reklamními sděleními. Čekající na tramvaj byli konfrontováni s narušením jindy hladkého komerčního toku. Zároveň se z hlediska formální roviny události jednalo o příspěvek k valorizaci fyzické akce v rámci procesu tvorby a rovněž malby vůči počítačově simulovaným obrazům.

Práce s městským mobiliářem materializuje komunikaci mezi městskými obyvateli a prostředím, v němž se pohybují. Tato strategie může být chápána jako jedna z reakcí na sílící virtualizaci prostoru, již „obstarávají“ paralelní praxe urban screens (např. LED obrazovky).

Z těchto úvah o narušování městského mobiliáře a sekundárních intervencích do cizích děl, ať už uměleckých, užitkových, či reklamních, mimo jiné vyplývá, že tyto světelně-kinetické intervence čerpají strategie oslovování publika z praxe street artu a navracejí význam a pozornost časoprostorovému ukotvení události.

6.3 Film jako architektonický nástroj

Filmově-architektonické konvergence, které se projevují v samotném funkčním nebo konstrukčním nastavení architektury, mohou mít řadu podob. Najdeme je ve formě integrální součásti architektonického objektu, kde simulují organické vnímání a schopnost reakce. Když hovořím o „funkční“ integraci filmového interfejsu, nemám na mysli jeho dekorativní použití v rovině pláště. Takové případy jsem zahrnula do části věnované urban screens a mediálním fasádám. V původním smyslu mediálních fasád, tak jak je proklamovalo německé architektonické studio ag4 mediatecture, však mohou plnit i roli funkčního nástroje architektonického objektu, a to v případech, že jsou integrovány již v procesu konstruování budovy (např. při použití takzvaných *inteligentních materiálů*).

Takové realizace se vzhledem k finanční náročnosti vyskytují především v ekonomicky prvořadých regionech. Proto je zmiňuji pouze jako alternativu, kterou nelze ilustrovat na pražských příkladech ve vymezeném časovém horizontu, jelikož k žádným realizacím tohoto typu nedošlo. Výjimku tvoří ideové soutěže (např. *Changing the Face*), které se za tu dobu již odehrály.

Jiná situace panuje v oblasti nástrojového využití filmového interfejsu integrovaného do bezpečnostních systémů urbánních situací i veřejných privátních prostorů. V této oblasti sahá historie konvergence architektury s filmovým interfejsem za rozšíření digitálních technologií.

---

790. Trasa, kterou zvolil, vedla od stanice metra Křižíkova a „křižovala“ jedna skutečná neobarokní Boží muka, která Týc často míjel na cestě z domova do centra Trafačka. Touto volbou dostávala událost ještě osobnější ráz a vedla k identifikaci postavy mučedníka s rolí umělce, ba samotného performerema.

Vznikl tak dostatečný časový interval, v němž se tyto technologie etablovaly rovněž v rámci menších finančních trhů.

Existují však i architektonické metody, které vycházejí spíše ze sociálního nežli technicistního přístupu k architektuře a urbanismu, v nichž je filmový interfejs integrován dostupnějšími cestami. Takové projekty často vznikají v rámci nějakých kulturních či komunitních iniciativ (např. *Kitchen Monument*, *Dočasné centrum umění BLOX*).

Poslední navrženou kategorií filmově-architektonických konvergencí jsou současné skriptovací nástroje, které vnášejí filmové automatismy do samotného procesu navrhování. Zevrubněji jsem se zabývala realizací *Tančícího domu*, která je ojedinělým pražským případem tohoto typu a vzhledem k tomu se parametrickému navrhování věnuji až v závěru případové studie.

6.3.1 Systémy a materiály simulující organické vnímání

Patrně nejrozšířenější konvergencí filmového interfejsu a architektury jsou systémy bezpečnostních kamer známé pod zkratkou *CCTV* (*Closed Circuit Television*). Od devadesátých let jsou součástí městského mobiliáře, veřejně privátních prostor (i výlučně privátních obytných jednotek). A to nejprve ve formě analogových zařízení, které podléhalo analýze prováděné lidmi. Koncem této dekády byl postupně analogový systém digitalizován. Jeho běžnou „sestavu" tvoří síť kamer instalovaných v objektu i mimo něj, hardwarové vybavení a software umožňující analytické (rozpoznávací) funkce nebo funkce reakce (obvyklou je spuštění alarmu a automatické kontaktování majitele objektu či policie).[791] Jelikož se jedná o každodenní praxi, rozhodla jsem se neuvádět zástupné příklady, které by zahlcovaly text technickými popisy.

Jako případ dozorčích technologií rezonuje téma takzvaného *„videodozoru"* také v uměleckém diskurzu.[792] Vzhledem ke stále bujícímu prolamování intimní sféry do veřejné a také díky tomu, že se tato strategie odrazila rovněž v současné divácké potřebě (touze) teleprezence, obrušuje se také kritika zacílená tímto směrem. Zároveň ji nahrazuje kritika závažnějších kontrolních mechanismů, jež infiltrují do privátních komunikačních procesů každodenního života.

V pražských příkladech plošných i prostorových filmově-architektonických konvergencí jsme byli svědky spíše případů, kdy bylo snímání účastníků městského provozu přiznanou a opětovanou součástí události a to zejména tehdy, pokud byli zapojováni (např. *Světelný*

---

791. Popisem systémů uzavřených televizních okruhů a jejich interpretací jako filmově-architektonických konvergencí jsem se věnovala ve třetí kapitole této práce.
Přehled soudobých dozorčích technologií předkládá z technického hlediska článek Jana Markuse, viz Jan Markus, Lidé pod dohledem. Inteligentní videosystémy v akci, *Connect!*, r. XIII, 2008, č. 6, s. 58–59.

792. Tématem „videodozoru" se ve světovém kontextu zabývají např. umělci Dieter Froese či Julia Scher. Více viz Michael Rush, *L'Art vidéo*, Thames&Hudson Ltd, Londýn, 2003; Nathalie Mangan, *La vidéo, entre art et communication*, École nationale supérieure des Beaux-Art, Paris, 1997; Doug Hall a Sally Jo Figer (ed.), *Illuminating video. An Essential Guide to Video Art*, New Persey, 1990.

navigační infosystém pro Prahu, *Network Streetart*). V případě *Hlídačových očí*, kde se tematika „velkého bratra“ přímo nabízela, autor tuto interpretaci instalace jednoznačně popřel. Kritické stanovisko zaujímal (ale nevnucoval) projekt *Live Broadcast*, který vznikal v době rozšíření analogových sledovacích mechanismů.

V rámci uvedených příkladů se však s pohyblivým obrazem pracovalo v uměleckých intencích a sekundárně – nejednalo se integrální součást architektury.

Integrace pohyblivého obrazu do architektonického objektu či urbánní situace, které přesahují kulturně-informační rámec, protože zasahují rovněž do funkčního a konstrukčního nastavení budovy, mohou mít podoby takzvaných inteligentních materiálů. Jak bylo řečeno výše, v českém prostředí se teprve připravuje půda pro takové realizace. Přesto již v této fázi může téma nových materiálů zasahovat do veřejného městského prostoru, a to například v podobě exteriérových prezentací.

Budova *Nové scény* se již podruhé v tomto textu objevuje jako příklad architektury, která vybízí ke konvergenci s filmovým interfejsem. Vedení této instituce spolu se zahraniční společností DuPont, jež se mimo jiné zaměřuje na transformace existujících fasád, vyhlásilo v září 2009 ideovou architektonickou soutěž *Changing the Face*, jejímž tématem byla proměna stávajícího pláště *Nové scény*.[793] Zadání této veřejné soutěže bylo volné, nicméně podmíněné důležitým požadavkem. Všichni zúčastnění museli ke svému pojetí revitalizace pláště nějakým způsobem využít fasádní systémy společnosti DuPont.[794]

Podobně jako brandingová akce *Nová scéna LIVE* také tato ideová soutěž završená výstavou na piazzettě v březnu a dubnu 2010 souvisela s návratem *Nové scény* pod správu Národního divadla a se změnou vedení. Nový dramaturg Daniel Přibyl uvedl o soutěži přímo, že „symbolizuje změnu, která se tu děje. Chceme, aby se z Nové scény stal kulturní prostor, který přiláká také mladé publikum.“[795] Událost jako jistá mediální strategie dvou subjektů (*Nové scény* a společnosti DuPont) se opírala o dlouhodobé problémy s odhlučněním budovy, které nebylo od počátku dostatečné, takže ruch z ulice pronikal do divadelních sálů. Nicméně od samotného vyhlášení bylo zřejmé, že k „transformaci průčelí“ nedojde.

---

793. Společnost DuPont se zabývá inovacemi pomocí vědeckých poznatků a řízených trhem v oblastech: zemědělství, výživy, v elektronice a komunikacích, v otázkách ochrany a bezpečnosti, ve vývoji produktů pro domácnost a stavebnictví, v dopravě i oděvním průmyslu. Více o společnosti a jejích projektech (např. ve stavebnictví) viz vlastní internetové stránky *dupont.cz*. Dostupné online: <http://www.dupont.cz/prumyslova-odvetvi/building-and-construction.html> (cit. 28. 2. 2015).
794. Na soutěži se v oblasti PR podílela také společnost Happy Materials, která se od roku 2004 věnuje materiálům a technologiím využitelným v architektuře, designu i dalších uměleckých disciplínách – a to formou lektorské činnosti, vydáváním publikací či provozováním knihovny a internetového magazínu. Více o této společnosti a jejích aktivitách viz internetové stránky *happymaterials.com*. Dostupné online: <http://www.happymaterials.com/clanek/154> (cit. 28. 2. 2015).
795. Citováno in Gabriela Kolinová (Lukáčová), Nelíbí se vám Nová scéna? Podívejte se, jak by mohla vypadat, *Lidovky.cz*, 23. 3. 2010. Dostupné online: <http://www.lidovky.cz/nelibi-se-vam-nova-scena-podivejte-se-jak-by-mohla-vypadat-pz2-/kultura.aspx?c=A100323_131601_ln_domov_glu> (cit. 28. 2. 2015).

Ze čtyřiceti návrhů vybrala odborná porota deset finalistů.[796] Vítězný návrh patřil architektu Jiřímu Maturovi, který navrhl kompaktní fasádu s prořezávaným rastrem, jenž by rovněž obsahoval LED panely umožňující zobrazení pohyblivého obrazu na fasádě.[797]

Druhé místo soutěže *Changing the face* patřilo studiu Mimosa architekti. Členové Mimosy pojali výzvu jako „architektonický happening".[798] Navrhli dočasnou nafukovací fasádu ze speciální textilní fólie, která měla být tvarově a vizuálně proměnlivá díky počítačově řízenému nafukování pláště a také projekcím.

Oba zmíněné projekty pracovaly s integrací filmového interfejsu ve spojení s aktuálně vyvíjenými materiály. Jejich mediální fasády měly plnit praktickou funkci odhlučnění sálů, zároveň měly komunikovat dění uvnitř a venku. Jejich celkový revitalizační étos však souvisel především s propagací této instituce.

Vizionářsky vyznívala ideová soutěž *Městské zásahy Praha 2010* pořádaná v centru současného umění DOX.[799] Hlavním rozdílem od soutěže vyhlášené *Novou scénou* a společností DuPont byla bezpodmínečnost a také volnost ve výběru lokace, jíž mohl být jakýkoli pražský architektonický objekt nebo urbánní situace, které podle autorů zasluhovaly revitalizační řešení. Tuto myšlenku realizovali slovenští architekti Matúš Vallo a Oliver Sadovský (Vallo Sadovsky Architects) v roce 2007 nejprve v Bratislavě. Do Prahy přenesli projekt *městských zásahů* ve spolupráci s Adamem Gebrianem a centrem DOX.

Řada návrhů se věnovala úpravě vltavského nábřeží a pražské náplavky, další početná skupina se týkala zásahů do dopravní infrastruktury.[800] Několik projektů integrovalo rovněž pohyblivý obraz, a to většinou za účelem oživení městské lokace, která byla tehdy bezpečnostně, funkčně i esteticky zanedbána.

S LED světelnými pásy ve „zlomech" pláště navrhovaného vstupu do podchodu známého jako Legerova pasáž pod Vinohradskou ulicí pracovali Igor Marko a Petra Havelská (FoRM Associates London). Jejich *Konektor* měl být „živou" spojnicí mezi pražskými částmi oddělenými magistrálou (mezi Vinohrady a Václavským náměstím). Procházení podchodem se mělo díky integraci světelných zdrojů včetně digitálního LED pásma s proměnlivým textovým polem stát „zážitkovou" událostí.[801]

Dalším podchodem, který by mohl být „oživen" integrací umělého světla a pohyblivého obrazu se stal tunel pro pěší mezi Žižkovem a Karlínem. Ateliér Petra Hájka a Jaroslava Hulína

---

796. Více o jednotlivých projektech a ideové soutěži jako takové viz Výsledky ideové architektonické soutěže changing the face – Nová scéna Národního divadla (tisková zpráva), *2.dupont.com*. Dostupné online: <http://www2.dupont.com/Czech_Republic_Country_Site/cs_CZ/Media_Center/Press_Releases/TZ_Changing%20the%20Face.pdf> (cit. 28. 2. 2015).
797. Tamtéž.
798. Tamtéž.
799. DOX Centrum současného umění, *Městské zásahy Praha 2010 (tisková zpráva)*, 12. 05. 2010.
800. Projekt (A)VOID Gallery Petra Jandy (doomgroup) na sérii window galerií na pražské náplavce byl později realizován. Zmiňovali jsme jej v souvislosti s projekty Petra Závorky a iniciativ sdružení Dvojka sobě.
801. Igor Marko, Petra Havelská, Konektor (autorská explikace projektu), in DOX Centrum současného umění, *Městské zásahy Praha 2010 (tisková zpráva)*, 12. 05. 2010.

z FA ČVUT představil několik studentských variací na „přiblížení“ dalších dvou pražských čtvrtí. Jeden z projektů zvažoval rovněž vertikální propojení s vrchem Vítkov, které by bylo provedeno výtahem a přívodem denního světla.[802]

Pro řešení obou podchodů bylo charakteristické zdůraznění orientace na pěší provoz, který se v ideálním případě mění na zážitkovou zkušenost „chození“. Světlo a pohyblivý obraz tuto zkušenost činí bezpečnější a atraktivnější, čímž oba projekty navázaly na tradici osvětlování veřejného městského prostoru.

Otázky panoramatu a celkové městské světelné scenérie se dotýkal projekt *Ministerstvo blíže Pražanům* od Linharts Architekt, který se zaměřoval na ekologičtější provoz osvětlené kupole paláce Ministerstva průmyslu a obchodu od architekta Josefa Fanty. Navrhované řešení spočívalo v nasvícení kupole úspornými LED svítidly a rovněž v instalaci fotovoltaických panelů na jižní stranu střechy. Energie vygenerovaná ve dne měla být nabídnuta umělcům pro „noční sférickou projekci s ekologickým poselstvím“.[803] Sídlo tohoto ministerstva by se takovým zásahem stalo „zářným“ příkladem možné kombinace ekologického i kulturního chování.

V rámci *Městských zásahů* se objevily apely na místní správu i veřejnost. V projektu *Prague meets* se architekt Dominik Saitl zaměřil na vytvoření jakýchsi mobilních občanských fór. Ta měla mít podobu pódií, jejichž umístění se mělo každý týden měnit. Mohly být využity pro filmové projekce, výstavy, veřejná čtení, jako řečnické tribuny či pro odpočinek.[804] Saitlův projekt byl ojedinělý ve vybízení k aktivní účasti městských obyvatel.

Zatímco v případě *Městských zásahů* šlo o vizionářské návrhy, v případě festivalu *Street for art* byly obdobně laděné projekty i realizovány. Tento festival byl v tomto textu zmiňován již několikrát. Jeho sedm ročníků (2008–2014) bylo zaměřeno na „hledání významu lokální kultury pro život v okrajových částech Prahy. Přes street art, sousedství, současné umění periferie, komunitní divadlo, architektonické intervence ve veřejném prostoru, participativní plánování až po tvůrčí spoluutváření místa.“[805] Také v části věnované integrálním nástrojovým propojením filmového interfejsu s architekturou má tento festival zastoupení v podobě několika architektonických realizací. Jejich „dostupná řešení“ spočívají v používání starších technologií a metod nebo jejich přejímání z jiných disciplín a v neposlední řadě ve „smíření“ s dočasným charakterem.

V roce 2009 bylo osloveno německé architektonické uskupení Raumlabor, které v té době rovněž působilo na pražské VŠUP, aby pro festival zrealizovalo svůj projekt mobilní

---

802. Petr Hájek a Jaroslav Hulín, Tunel pro pěší mezi Žižkovem a Karlínem (explikace ateliérového zadání), in DOX Centrum současného umění, *Městské zásahy Praha 2010*.
803. Linharts Architekt, Ministerstvo blíže Pražanům (autorská explikace projektu), in DOX Centrum současného umění, *Městské zásahy Praha 2010*.
804. Dominik Saitl, Prague meets (autorská explikace projektu), in DOX Centrum současného umění, *Městské zásahy Praha 2010*.
805. Více informací o festivalu viz vlastní internetové stránky *streetforart.cz*. Dostupné online: <http://www.streetforart.cz/2014/uvod/> (cit. 18. 2. 2015).

„bubliny“.[806] Přesněji se jednalo o nafukovací „stan“ s názvem *Kitchen Monument*, který bylo možné dočasně instalovat kdekoli, kde bylo právě zapotřebí shromáždit místní obyvatele k veřejné rozvaze o lokální urbánní situaci.[807] Pro pražský festival nainstalovali Raumlabor svůj *Kitchen Monument* mezi stanicemi metra Opatov a Háje. Součástí programu byly tři sousedské večeře a divadelní akce s názvem *Bar-beck-you*, která vyvrcholila projekcí na opuštěný objekt pošty v Centrálním parku. Právě využíváním divadelních, performativních a happeningových formátů, jejichž součástí se stává také pohyblivý obraz, Raumlabor zatraktivnili architektonickou praxi i pro širokou veřejnost. Jejich konceptuální přístup k architektuře spočívá ve spolupráci s takzvaným „měkkým“ faktorem, tedy v emancipaci a angažování obyvatel, kteří jsou uživateli daného prostoru.[808] *Kitchen Monument*, jako mobilní a transparentní architektonický objekt, byl funkčním hybridem mezi uzavřeným prostorem kina, konferenčním sálem, vitrínou i svébytným světelně-kinetickým estetickým objektem.[809]

Rok poté se festivalovou „centrálou“ stala „skládačka“ stavebních buněk navržená dvojicí Aleksandra Vajd a Hynek Alt.[810] Toto *Dočasné centrum umění BLOX* postavila pro festival stavební firma TOUAX s.r.o., která se specializuje na modulární výstavbu. Pořádala se tu výstava renomovaných českých umělců na téma „sídliště“ či workshop *Architektura a světlo*.[811] V nejvyšším patře se usídlilo improvizované fotografické studio studentů pražské VŠUP, kde se návštěvníci mohli nechat vyfotit. Přes den pořízené fotografie pak byly po setmění promítány na venkovní plášť provizorní galerie. Promítání bylo dalším z happeningů festivalu i poutačem zacíleným na obyvatele sídliště, kteří mohli projekci pozorovat z oken svých bytů.

Festival *Street for art* fungoval jako platforma různých variant městských intervencí a byl jednou z prvních iniciativ, jak pomocí uměleckých praxí včetně architektury emancipovat městské obyvatele. Prezentovali se tu rovněž videomappingoví tvůrci, kteří v této době ještě ohledávali možnosti iluze prostorové projekce. Ročníky 2009 a 2010 byly specifické také tím, že jejich prostorovými „dominantami“ byly dočasné architektonické objekty, které bychom bez nadsázky mohli označit za „světelně-kinetické“. Spojovala se v nich komunitní rovina

---

806. Markus Bader a Mattias Rick, dva členové předního berlínského architektonického studia RAUMLABOR (*raumlabor.net*), se stali na dva roky vedoucími Ateliéru architektury III na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze. Viz Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze – tisková zpráva, Němečtí Raumlabor zahájí výuku na VŠUP v Praze, *archiweb.cz*, 29. 9. 2009. Dostupné online: <http://www.archiweb.cz/news.php?type=&action=show&id=7633> (cit. 18. 2. 2015).
807. ČT24, Na veřejný prostor upozorní záhadná bublina, *ceskatelevize.cz*, 6. 5. 2009. Dostupné online: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/54016-na-verejny-prostor-upozorni-zahadna-bublina/> (cit. 18. 2. 2015).
808. Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze – tisková zpráva, Němečtí Raumlabor.
809. Tamtéž.
810. Jejich původní návrh zamýšlený jako Centrum současného umění Ládví byl založen na použití prefabrikovaných stavebních buněk v kombinaci s permanentně instalovaným jeřábem. V základním uspořádání bylo devět červených buněk smontováno do tří podlaží nad sebou, které mohl jeřáb přeskupovat podle potřeby a přizpůsobovat tak výstavní prostory konkrétním nárokům každé instalace. Tento princip byl realizován v rámci Street For Art 2010, Centrální park – Háje, Jižní město.
811. Kurátory výstavy byli Adéla Svobodová a Jiří Thýn ze skupiny Ládví, kteří oslovili Josefa Bolfa, Jána Mančušku, Jiřího Skálu či Pavla Sterce.

emancipace obyvatel, estetický zážitek a prezentace architektonických trendů zaměřených na aktivizaci obyvatel a na lokální kontext.

6.3.2 V procesu navrhování

Aplikování automatismů pohyblivého obrazu v rámci procesu navrhování je využíváno v parametrické, programovatelné či takzvané tekuté architektuře. Simulace filmových automatismů utváření a percepce prostoru jsou součástí softwarů, které zpracovávají objemná data a na základě jejich vizualizací se pak architekti mohou rozhodovat pro konkrétní řešení. Pohyblivý obraz a filmová zkušenost utváření časoprostorových vztahů se tak stávají procesuálním nástrojem architektury.

Jednou z prvních polistopadových realizací, která symbolizovala otevření Prahy soudobým architektonickým trendům, byla stavba kancelářské budovy s kavárnou a restaurací na rohu Rašínova nábřeží a Jiráskova náměstí. Architekti Vlado Milunić (*1941, Záhřeb) a Frank Owen Gehry (*1929, Toronto) se rozhodli fasády vltavského nábřeží „rozvlnit" pohybem, který měla do budovy vnést symbolika tance, ale i samotný proces navrhování.[812] *Tančící dům* byl prvním plně realizovaným případem, kdy byly spojeny automatismy architektonického a filmového utváření prostoru. Výsledky experimentů, kterými se tehdy zabývala Gehryho kancelář, byly poprvé uplatněny na projektu *Tančícího domu*, i když je brzy poté či téměř současně tento architekt využil také u svých dalších budov.

Milunić a Gehry nechali nejprve ve Spojených státech nascanovat trojrozměrný fyzický model, jenž byl později v pražské kanceláři převeden na několik desítek kontrolních bodů, které architektům umožnily obohatit klasické geometrické tvary o složitější formy „tvarování" a přitom zaručily realizovatelnost a funkčnost.[813] Výsledný tvar podněcoval dojem spirálovitého pohybu, který doplňovala legenda *Tančícího domu* jako „budovy-sochy" slavného muzikálového páru Freda Astaira a Ginger Rogersové.[814]

Klíčovými osobnostmi realizace projektu *Tančícího domu* byli architekti Vlado Milunić a Frank Gehry a zástupce holandského investora Paul Koch. Návrhy Vlada Miluniće vnesly již do samotných představ o budově hravost a lehkou dávku ironie. Tento projekt, který se postupně orientoval na komerční využití, se svým zadáním poněkud vymykal Milunićově zaměření. Tento architekt chorvatského původu začínal v šedesátých letech v Pragerově ateliéru, odkud záhy odešel do Státního projektového ústavu. Již tehdy se zaměřoval na sociálně profilované stavby (např. domovy důchodců). Po revoluci založil vlastní Studio VM – Volné Myšlenky, které se soustředilo na problémy dostavby a humanizace sídlišť. V Milunićově pojetí architektury, jak

---

812. Citováno in Irena Fialová (ed.), *Tančící dům. Ginger a Fred*, Zlatý řez, Praha 2003, s. 2.
813. Tamtéž, s. 86.
814. Tamtéž, s. 60.

napovídá už jeho zaměření, hraje důležitou roli lidské měřítko a každodenní potřeby městských obyvatel, které mohou být pozitivně podporovány hravostí architektonického řešení.

Gehry, jenž využíval parametrického navrhování k hledání řešení komplexních designových problémů, jako je kresba obloukových tvarů, byl schopen realizovat *budovu-sochu* s řadou zakřivení, které byly pro tradiční navrhování téměř nemožné. Ve vytěžení programovatelnosti ve prospěch tvarosloví architektury se odlišoval od vizionářů programovatelné architektury, jako byly Friedman, Constant, Negroponte či skupina Archigram, kteří v počítačových technologiích viděli možnost pro navýšení účasti uživatelů na utváření jejich žitého prostoru.

Paul Koch vystupoval v případu *Tančícího domu* jako developer zahraničního investora, kterým byla holandská společnost Nationale-Nederlanden.[815] Důležitou se ukázala jeho předchozí pracovní pozice v rámci rozvoje města Rotterdam, kde získal zkušenost s revitalizací vybombardovaných parcel.[816] Zasadil se například o to, aby Vlado Milunić nebyl zcela nahrazen zahraničním renomovaným architektem. Podruhé zasáhl, když se v roce 1993 pražská veřejnost postavila proti projektu. Využil své předchozí zkušenosti se zásahy do emociálně zatížených lokalit a zorganizoval řadu debat s veřejností, které pomohly k přijetí finálního návrhu.

Při spojeneckém náletu na Prahu na samém konci druhé světové války zničila bomba neobarokní dům z roku 1902 na nároží Jiráskova náměstí a Rašínova nábřeží od architekta Arnošta Jenšovského.[817] Po únoru 1948 byla proluka vyvlastněna a v průběhu let se objevilo mnoho návrhů, jak s parcelou naložit. Relativně malá plocha nebyla výzvou pro socialistické stavebnictví, a tak jediná změna za bývalého režimu proběhla při zmenšení parcely posunutím tramvajových kolejí o dva metry na úkor parcely. Teprve po roce 1989 a restituci pozemku se začalo vážně uvažovat o jejím zastavění. Důležitým činitelem se v rámci této lokace a její budoucnosti ukázalo „sousedství“ s domem z roku 1905, který patřil rodině Havlových. Václav Havel již jako prezident vyslovil ideu, že by na tomto místě mohl v budoucnu stát dům s knihkupectvím, uměleckou galerií a kavárnou na střeše, odkud by byla vyhlídka na panorama

---

815. Nationale-Nederlanden se později stala součástí fúze s MBO a vznikla ING Real Estate, která byla vlastníkem Tančícího domu až do roku 2011. Poté stavbu získala společnost CBRE Global Investors při převzetí evropských a asijských aktiv firmy ING Real Estate Investmen Management. Roku 2012 dům odkoupila Pražská správa nemovitostí realitního podnikatele Václava Skaly. Viz ČTK, Tančící dům získala Pražská správa nemovitostí, *archiweb.cz*, 12. 12. 2013. Dostupné online: <http://www.archiweb.cz/news.php?type=&action=show&id=14616> (cit. 28. 2. 2015).
816. Byl výkonným ředitelem Veřejné plánovací skupiny pro obnovu čtvrtě Delfshaven v Rotterdamu. Později se stal projektovým manažerem Oddělení městského rozvoje.
817. Historické a technické údaje o této nábřežní parcele a domech, které na ni stály, jsou čerpány z monografické publikace věnované Tančícímu domu, jež předkládá texty editorky Ireny Fialové a dále Rostislava Šváchy, Jany Tiché, Idana Scheina, rozhovory s Frankem Gehrym, Vlado Milunićem, Jamesem Glymphem a Paulem Kochem a také řadu částečně i plně citovaných dobových pramenů (např. články z denního tisku, technické zprávy projektu, kresby a fotografie modelů). Viz Irena Fialová (ed.), *Tančící dům*.

Pražského hradu. Navázal tak na neoficiální rozhovory, jež vedl s Vlado Milunićem kolem roku 1986, kdy mu tento architekt pomáhal s přestavbou bytu.[818]

Tyto vize však byly odsunuty, jakmile parcelu koupil zahraniční investor s požadavkem na kancelářskou budovu se střešní restaurací. Milunić mohl zůstat u projektu díky přímluvě Paula Kocha, a dokonce se mu podařilo ovlivnit výběr zahraničního architekta, kterým se stal Frank Gehry. Celkovou formu převzal Gehry a Milunić se věnoval zasazování do pražského kontextu, a také do místních stavebních a regulačních předpisů. Oba se však shodli v hlavním motivu „hmoty, která se dala do pohybu" i ve snaze v symbolické rovině ukázat „ženský i mužský princip" budovy-sochy.[819]

Milunićovy kresby z doby, kdy byla vypsána neformální soutěž o tento typ domu (1990), ukazují variace domu se skleněnou kupolí, který se vykláněl do ulice. V předložené technické zprávě její autor rozkryl metaforu svého návrhu: „Předkládané řešení představuje dům, který se jakoby pohnul směrem k Mánesu nad křižovatku, kterou ignoruje. Jde metaforicky o petrifikovaný důkaz toho, že je možné pohnout tím, co se zdálo neměnné a skálopevné. Tento pohyb ale není samoúčelný, má totiž za následek podstatné zvětšení užitkové plochy všech pater."[820] Povolení vyklonění budovy a navýšení pater bylo zásadní i pro konečného investora stavby z důvodu finanční rentability „nájemní" kancelářské budovy.

Debata o *Tančícím domě*, jak ji s odstupem zhodnotila Irena Fialová, rozproudila širší veřejnou diskuzi o osudu pražského historického centra, o globalizaci a amerikanizaci středoevropské architektonické scény a o hlavních trendech české architektury devadesátých let.[821] Zástupci pražské památkové péče ji shledávali jako příliš extravagantní a lhostejnou ke kontextu celého nábřeží.[822] Některým architektům vadilo právě ono „vykročení" z uliční i horizontální regulační „čáry".[823] Budova byla doma i v zahraničí interpretována jako *postmoderní* a to pro svou symbolickou zatíženost, citování historické architektury i integrování aktuálních metod.[824] Právě blízkost postmoderní architektuře vadila české architektonické

---

818. Vlado Milunić tyto rozhovory později rekapituloval: „Bydlel jsem v ‚Havlově domě' ještě v době, kdy byl Václav Havel disidentem. Sousedsky jsem mu pomáhal s přestavbou bytu…Mluvili jsme tehdy i o tom, čím nejvhodněji vyplnit rohovou parcelu, a napadlo nás, že nejvhodnější by byl dům určený pro kulturní účely, díky němuž by se prodloužila kulturní zóna vedoucí od Národní třídy, přes Národní divadlo a končící Mánesem. Dům vyroste na rušné křižovatce a jen stěží by mohl být obytný." Citováno in Irena Fialová (ed.), *Tančící dům*, s. 60.
819. Tamtéž, s. 84–87.
820. Vlado Milunić, Technická zpráva, září 1990, in tamtéž, s. 97.
821. Irena Fialová (ed.), *Tančící dům*, s. 2.
822. Dobroslav Líbal a Mojmír Horyna, Dům v pohybu, *Architekt*, r. XXXIX, 1993, č. 15, s. 6–7.
823. Michal Kohout, Tanec mimo parket, *Respekt*, 1993, č. 24, s. 22.
824. Např. Rostislav Švácha, Reactions to the Dancing House, *ANY: Architecture New York*, 11, 1995, s. 8–9; Joseph Pesch, Frank Gehry's Ginger and Fred in Pratur. Playfully Posmodern or Seriously Post-Apocalyptic? *Kunst & Kultur*, 4–5, 1997.

obci zřejmě nejvíc, protože v jejích názorech po odeznění socrealistických doktrín převládlo předválečné modernistické pojetí architektury.[825]

Debata se však odrazila také v deníkových reflexích, což byl doposud nevídaný projev zájmu veřejnosti o veřejné městské prostředí.[826]

Tančící dům byl navržen pomocí softwaru Catia (Computer Assisted Three-dimensional Interactive Application), který umožňuje virtuální prostorovou modelaci pomocí vektorů i splinů, a tak se s jeho pomocí navrhují rovněž letadla, automobily, lodě, vlaky a dokonce spotřební zboží. Programy Catia firmy Dassault a Pro/Engineer od Parametric Technology byly původně vytvořeny pro projekční a výrobní procesy v leteckém průmyslu. Tyto programy vytvářely rovnice, s jejichž pomocí byl každý bod povrchu zobrazován s maximální přesností. Gehry použil toto 3D modelování k dokumentaci složitých geometrií, které vyplynuly z návrhu fyzických modelů. Vycházelo se z Milunićových a Gehryho kreseb, které byly převáděny nejprve do plastických modelů. Na „stáří" modelů je patrné, jak byla budova postupně posouvána od statické vektorové stavby k zakřivením typickým pro programovatelnou architekturu dané doby. „Vyhnutí" z vektorového modelu podnítilo znovu zájem o „vykročení" budovy nad křižovatku. Po nutných legislativních krocích to bylo právě použití programovatelného navrhování začleňující filmové automatismy utváření prostoru, které umožnilo „vykročení" jako symbol „rozpohybování" architektury.

Celý proces vzniku se odehrál na „trase" *skica – fyzický model – 3D model v systému Catia* – a nakonec *ověřovací fyzický model*, který vznikl za pomoci počítačem řízené obráběcí frézy. Frank Gehry v rozhovoru s Irenou Fialovou resumoval procesuální fáze, v nichž byly využity počítačové prostorové simulace: „Počítač tedy nejenže pomohl studovat zakřivení fasády a jeho vliv na rozpočet projektu, ale obsahoval i mechanismy, které uměly vypracovat podrobnější prostorové modely pro zadání, které potřebovali konvenční dodavatelé. V některých případech program také přímo kontroloval stroje, které zhotovovaly stavební komponenty."[827]

Využití softwaru Catia přesáhlo proces navrhování a prakticky zasáhlo i do samotné výroby. Ke konvergenci architektury a filmových automatismů utváření prostoru tedy nedošlo pouze v rovině simulace, nýbrž se i prakticky projevila při samotné realizaci.

Proces vzniku *Tančícího domu* byl a je pro pražské prostředí důležitou *událostí* nejméně ze dvou důvodů: jedním je využití programovatelné architektury a druhým rezonance v reakcích odborné i laické veřejnosti, jaká před tím ani na delší dobu poté neměla obdoby.

---

825. V tomto smyslu se vyjádřil například architekt Zdeněk Jiran, viz Zdeněk Jiran, Zodpovědnost na nábřeží, *Architekt,* r. XXXIX, 1993, č. 5, s. 4.
826. Tyto články jsou reflektovány in Rostislav Švácha, Reactions to the Dancing House, s. 8–9.
827. Citováno in Irena Fialová (ed.), *Tančící dům*, s. 124.

Všechny zmiňované příklady konvergence architektury a filmu jako architektonického nástroje reflektují témata a tendence v architektuře posledních dvou dekád, které se týkají jejího pozměněného statutu z pevného na proměnlivé médium. Témata jako *revitalizace stávající architektury namísto bourání*, *oživování ne-míst* přidanými hodnotami, *zpřístupňování měřítka*, *dočasnost*, *proměnlivost* a *nedokončenost* jsou v různých intenzitách patrné ve zmiňovaných projektech napříč všemi klasifikačními variacemi filmově-architektonických konvergencí.

V rámci celkové architektonické výstavby a urbánního plánování sice zahrnují minoritní část projektů, nicméně lze hovořit o jistých koncepčních prvcích, které již v pražské architektuře a v uvažování o ní zaznívají, a to i navzdory značným problémům a limitům, které Praha jako město vykazuje. Filmově-architektonické konvergence v rovině nástroje jsou využívány především k podněcování debaty o veřejném městském prostoru. Kde došlo na realizaci, tam slouží ve formě jakéhosi „tmelu", jež odvádí pozornost od neatraktivních ne-míst (nebo jako v případě *Tančícího domu* postaveného na vybombardované parcele přímo taková ne-místa revitalizují).

…

Příklady filmově-architektonických konvergencí, které jsem uvedla v této případové studii zaměřené na Prahu od devadesátých let po rok 2010, dokládají, že k využití filmového interfejsu nebo kinetického světla nejsou jednoznačně upřednostňovány digitální technologie. Futurologické vize spjaté s architekturou a využitím počítačových technologií sahají nejméně do šedesátých let, ale z uvedených případů je zřejmé, že alespoň zatím nevytlačily vlivy dalších praxí a jejich strategií. Zejména zapojení městských obyvatel se odvíjí spíše na bázi debat, přednášek či kulturních a komunitních iniciativ než na interaktivním pojetí vztahu mezi budovami a urbánními situacemi a jejich uživateli v roli aktuátorů.

Z porovnání dat mezi devadesátými roky a první dekádou nového milénia, kdy byly zmiňované projekty realizovány, vyplývá rovněž posun ke kritičtějším postojům. Podobně jako v oblasti uměleckých intervencí je patrný postupný nárůst iniciativ orientovaných na veřejný městský prostor, které ještě nabírají na intenzitě směrem za horní časovou hranici této práce. Tyto případy filmově-architektonických konvergencí můžeme tedy chápat jako projev rostoucí emancipace veřejnosti, s níž souvisí i projevy kritiky městské správy a vlivu volného trhu na městský veřejný prostor.

7. Závěr – síla slabých pozic

Záměrem této práce bylo přiblížit mediální praxi filmově-architektonických konvergencí, k nimž dochází ve veřejném městském prostoru a to především v kontextu proměny statutu a funkcí pohyblivého obrazu. Vzhledem k tomu, že se jedná o interdisciplinární praxi, na jejíchž podobách a fungování se podílí řada dynamik, jsem výchozí filmovou perspektivu doplňovala o reflexi debat na toto téma, jež se odehrává mezi architekty a teoretiky architektury a urbanismu. Další relevantní oblastí se ukázal kunsthistorický kontext a umělecký provoz. Široký rozsah souvisejících témat s praxí filmově-architektonických konvergencí, který vychází opět z jejich interdisciplinarity, jsem se rozhodla usměrnit úzce lokalizovaným výzkumem, jehož výsledkem je případová studie zaměřená na pražskou situaci od devadesátých let minulého století až do roku 2010.

Zmiňovaná přiléhající témata se týkala podílu filmově-architektonických konvergencí na virtualizaci a fragmentarizaci prostoru, na možném zapojování obyvatel do podoby měst, jež obývají a na vyjednávání o soudobý městský veřejný prostor mezi různými zájmovými skupinami. V souvislosti s prozatímní neukotveností této praxe se objevilo rovněž téma jejího potenciálu a využití, mezi nimiž jsou komerční, navigační, technologické, estetické, ale i demokratizační účely. Představy, jakým způsobem jich může být dosaženo se rozlišují na technicistní futurologické vize a na relokaci či simulaci již existujících strategií a taktik oživování městského prostoru. Zatímco v technicistním pohledu hrají primární roli digitální technologie a vývoj nových materiálů, konstrukcí a počítačových softwarů určených k navrhování architektonických objektů a urbánních situací, v druhém případě je zastávána takzvaná „slabá pozice“, jejíž síla spočívá ve využití nepředvídatelnosti a příhodného okamžiku ve vztahu ke konkrétnímu místu. Oba přístupy jsou zastoupeny mezi architekty, urbanisty a sociology zabývajícími se městským prostorem a městskou společností. Druhý přístup pak převažuje mezi tvůrci filmově-architektonických konvergencí, kteří vycházejí z umělecké oblasti a tvoří v rámci celé informačně-kulturní škály. Toto „rozložení“ pozic je patrné již v rámci vymezovaného diskursivního pole a případy jmenované v případové studii jej dokládají.

Pražská situace, zmapovaná a analyzovaná v případové studii, společně s kapitolami, v nichž jsem si připravila příslušné diskursivní pole, je zprávou o stavu specifické mediální praxe filmově-architektonických konvergencí, jejíž projevy podléhají rychlému poločasu rozpadu, jenž značně limituje možnosti archivace.

Během vlastního výzkumu jsem postupovala od obecného obeznamování se s touto širokou problematikou k mapování konkrétních lokálních případů filmově-architektonických konvergencí. Analýze sebraných materiálů předcházelo vyjasňování role všech zahrnutých perspektiv, tj. jakými formami a mírou se na této situaci podílejí. Součástí tohoto procesu byla obsáhlá revize terminologického pole a jeho provázání. Na základě této diskursivní mřížky jsem se mohla pokusit o vytvoření klasifikační metody. Následně jsem realizovala sérii primárních rozhovorů s tvůrci filmově-architektonických konvergencí, které mi posloužily jako

doplnění kontextuální mapy. Teprve poté jsem přistoupila ke klasifikaci jednotlivých případů realizovaných na území Prahy ve vymezeném časovém úseku a k jejich popisu a analýze.

Průběžně jsem se snažila připomínat, že pole, které sleduji, představuje síť protínajících se a zčásti též překrývajících se linií činnosti jednotlivců i obecnějších dynamik. Rovněž jsem měla na zřeteli, že ačkoli sleduji určitý časový výsek, není oproštěn od vazby k předchozím praxím, historickým situacím i konkrétním osobnostem, jejichž odkaz rezonuje také v soudobých projevech filmově-architektonických konvergencí. Postupně jsem se dostávala k rozličným projektům, které se pohybovaly v rámci celé kulturně-informační škály. Již v počátku jsem se rozhodla opustit hierarchizační pozici uměnovědného bádání, v rámci níž jsou preferována estetická kritéria. V případě umělecky orientovaných či společensko-kriticky motivovaných filmově-architektonických konvergencí jsem zahrnula všechny projekty, k nimž se mi podařilo získat alespoň minimální podklady o tom, že byly realizovány. Toto rozhodnutí souviselo se skutečností, že se jednalo ve většině případů o krátkodobé události, jež byly velmi stroze dokumentovány většinou samotnými tvůrci, kteří je zmiňují například ve svých internetových portfoliích, ale nejsou součástí (až na výjimky) korigovaných a udržovaných databází. S přibývajícím časovým odstupem od těchto filmově-architektonických událostí tedy hrozilo, že budou zcela opominuty nebo k nim bude stále obtížnější dohledat upřesňující informace. K výběru jsem se uchýlila pouze v případě světelné reklamy, abych zachovala vyváženější poměr sledovaných témat. Rozhodla jsem tedy případovou studii pojmout „katalogovým“ formátem, v němž jsem odpovídala na sérii otázek kdo, kde, kdy a jak se na dané filmově-architektonické konvergenci podílel. To vše s vědomím, že není dodatečně možné plně prezentovat danou událost ve všech jejích účincích. Rovněž je pravděpodobné, že přes veškerou mou snahu není přehled úplný.

Vedle archivačně-dokumentační roviny jsem se soustředila na tématické provázání jednotlivých „položek“, které umožňují číst tuto studii jako zprávu o stavu dané mediální praxe v rámci lokálních specifik. Tato specifika jsem se snažila nahlédnout pomocí mezigeneračních vztahů, z nichž jsem se soustředila především na odkaz Zdeňka Pešánka a dalších umělců a umělkyň, kteří se ve své tvorbě přibližovali světelnému kinetismu a příbuzným uměleckým praxím zaměřeným na veřejný městský prostor. Ukázalo se, že mezigenerační vazby nemusejí být explicitně přiznané, nýbrž tvoří jakési přemostění mezi různými dobovými metodami a tématy (a to napříč kulturně-informační škálou) i přístupy konkrétních osobností, jež v průběhu let prošly nevyhnutelnou transformací a proto se dnes mohou jevit jako nové.

Obzvlášť zřetelně jsou rozpoznatelné relokace automatismů předchozích i paralelních mediálních praxí, mezi něž patří: automatismy pohyblivého obrazu (například dynamika utvářená sledem obrazů po sobě jdoucích, prostorová reprezentace či simulace, různé formy divácké zkušenosti včetně takzvané kino-zkušenosti) a automatismy vyplívající z historie výpočetní trajektorie (programovatelnost, simulace, multimedialita). Doplňují je rovněž automatismy dalších praxí, například práce s lidským měřítkem a naplňování či překračování funkcí (převážně vitruviovských) v rámci architektury a urbanismu. Podstatnými se pro prostředí

Prahy ukázaly automatismy světelného kinetismu, jak je popisoval včetně subsumovaných praxí Zdeněk Pešánek (důraz kladl například na programovatelnost a interaktivitu přítomné v barevné hudbě, na srozumitelné vyjadřovací prostředky rytmem, barvou a tvary, na uměleckou synestézii v souladu s urbánní situací), a které o čtvrt století později revidovali i rozvíjeli zástupci českého luminokinetismu. Nezanedbatelný podíl zaujímají rovněž „živé" a interaktivní mediální formy relokované z oblasti divadelní praxe zejména scénografie a audiovizuálních produkcí jako je VJing, z forem veřejného vysílání a z prostředí internetu a soudobých telekomunikačních technologií. V neposlední řadě se jedná o automatismy, jež pocházejí z uměleckého provozu a zahrnují formy a metody tradičních plastických žánrů, způsoby intervencí do veřejného městského prostoru včetně umělecko-průmyslových disciplín a také prezentační strategie (jež mohou být spojené s mobilitou globálního uměleckého trhu nebo naopak úzce vázané na konkrétní místo). Tyto automatismy jsou filmově-architektonickými konvergencemi relokovány ze svých předchozích dominantních působišť do nových prostorových kontextů a může se tak dít, jak bylo patrné z případové studie, za přispění digitálních technologií i bez jejich přičinění.

Kombinacemi těchto automatismů jsou naplňovány i podněcovány dřívější i soudobé požadavky městských obyvatel a divácké touhy, které lze co nejobecněji rozlišit na sledování a konání (jako to navrhuje Francesco Casetti). Konkrétně se jedná například o: sebeprezentaci, teleprezenci a zároveň městskou anonymitu a voyeurismus, regulaci ve prospěch orientace i hyperstimulační charakter městských stimulů, a dále o různě motivované sociální apely, překonávání společenských traumat a sdílení aktuálních témat.

Na rozdíl od Pešánkem vyhlíženého světelného kinetismu jako „nového umění pro novou epochu" mají současné filmově-architektonické konvergence heterogenní podobu, kterou neusměrňuje jednoznačný étos či estetické paradigma. Zatímco Pešánek prosazoval sociálně až levicově orientovaná témata, která byla v jeho pojetí zprostředkovávána kombinací geometrického tvarosloví abstrakce s prvky figurativní symboliky, soudobé filmově-architektonické konvergence svědčí o pestrosti názorů, témat a provedení. Přítomny jsou v nich futurologické technicistní vize stejně jako reminiscence na starší mediální praxe.

Ze sociálně orientovaného způsobu čtení případové studie mimo jiné vyplívá posun od „laskavé ironie" uplatňované v devadesátých letech minulého století, přes oživení „politiky intimity", jaká panovala především v totalitních společenských podmínkách až k přesně mířeným kritickým zásahům či otevřené provokaci, které nabývají na intenzitě s postupně narůstajícím odstupem od minulého režimu a s emancipací veřejnosti. Paralelně s tímto posunem však nadále převažují (a to především díky reklamní praxi) projekty filmově-architektonických konvergencí, v rámci nichž je sledována ekonomická efektivita za využití symbolického jazyka a mediálních automatismů. Konfrontační akce lze přiřknout mladší generaci umělců a umělkyň, kteří svoje zkušenosti s veřejným městským prostorem čerpali ve streetartových komunitách a s pohyblivým obrazem se seznamovali často ve VJském klubovém prostředí. K uplatňovaným taktikám patří například sekundární intervence do cizího „díla" (uměleckého, komerčního, užitného a to včetně městského mobiliáře). Tyto taktiky jsou obdobou virálního umění a akcí,

ale odehrávají se ve fyzickém nikoli pouze virtuálním prostředí. Mimo jiné opětně materializují komunikaci mezi městskými obyvateli a prostředím a také navracejí význam a pozornost časoprostorovému ukotvení události. Zmiňované sekundární intervence mohou být chápány jako reakce na sílící virtualizaci prostoru, již obstarávají paralelní strategie urban screens (např. LED obrazovky). Takové filmově-architektonické konvergence realizované ve veřejném městském prostoru se ocitají na pokraji legitimity a mnohdy se blíží guerillovým akcím, pro něž je typická nečekanost, rychlost a přesné časoprostorové zacílení.

Konvergence, v nichž se filmové automatismy uplatňují jako architektonický nástroj či v samotném procesu navrhování, se až na výjimky (zastoupené v případové studii ideovými soutěžemi, dočasnými realizacemi pro festival *Street for art* či v případě *Tančícího domu*) objevují prozatím ve fázi obeznamování se s těmito možnostmi. Důvodem je finanční náročnost takových projektů i absence urbanistické koncepce hlavního města Prahy.

Případová studie věnovaná pražské situaci přinesla celkově střízlivější pohled na praxi filmově-architektonických konvergencí realizovaných ve veřejném městském prostotu, než jaký je prezentován v souvislosti se světelně-kinetickými scenériemi světových megapolí, nebo o jakých snil Zdeněk Pešánek a jeho následovníci. Spíše než o novém uměleckém druhu, můžeme o světelném kinetismu či filmově-architektonických konvergencích hovořit jako o nestabilní vizuální praxi, v rámci které se uplatňují požadavky užitého umění i volného umění. Filmově-architektonické konvergence dnes vznikají jako solitérní ojedinělé projekty nebo v rámci specifických festivalů, přehlídek, občanských aktivit nebo pod záštitou různých institucí i komerčních subjektů. Klíčovou pro analýzu soudobých světelně-kinetických intervencí se dnes intenzivněji jeví lokace, která je již sama o sobě součástí určité kulturní praxe, s jejímiž technickými, estetickými a zvykovými specifiky se musejí realizátoři těchto událostí vyrovnávat. Potvrdila se tak správnost volby primárního metodologického klíče, jenž vycházel ze systematického uplatňování otázky „kde“ se daná praxe a její variace odehrávají. Díky případové studii jsem mohla prokázat, že všechny zmíněné pozice, jaké jsou zaujímány tvůrci, iniciátory či zadavateli a donátory soudobých filmově-architektonických konvergencí se podílejí na resémantizaci konkrétního místa. V případě symbolicky silných lokací, může rovněž dojít k sémantizaci filmově-architektonické události místem. Volba měřítka a vhodného místa souvisí s mírou dopadu světelně-kinetické události na veřejnost. Přičemž „dosah“ události je násoben jednak použitím světla, tak jeho dynamikou a proměnlivostí, v rámci nichž se uplatňují právě automatismy pohyblivého obrazu, který je přetrvávajícím obecně srozumitelným komunikačním systémem i ve své relokované podobě.

Doufám, že se mi výše popsanými kroky podařilo teoreticky i historicky ukotvit problematiku mediální praxe filmově-architektonických konvergencí a zaznamenat ji v jejím prozatím neukotveném stavu, který nebyl doposud souborně zpracován. Věřím, že ve spojení s případovou studií, představuje tato práce mnohovrstevnatou zprávu o této mediální praxi, která je nahlížena lokální perspektivou a tvoří tak i pro budoucí badatele zdroj relevantních informací. Tato práce,

čtená jako kontextuální mapa konkrétních konvergencí filmu a architektury v pražském prostředí, které mohou zasahovat, ovlivňovat či inspirovat další podobné projevy v současnosti i v budoucnu, tak může být vhodným výchozím bodem k dalšímu bádání v oblasti světelně-kinetických intervencí do veřejného městského prostoru. Zároveň je tento výzkum příspěvkem do debaty o rozšířeném či relokovaném pohyblivém obrazu, která rozšiřuje diskursivní pole filmových studií a přispívá k interdisciplinárním dialogům.

8. Zdroje

Použitá literatura a prameny

Addington, D. Michelle a Schodek, Daniel L., *Smart Materials and New Technologies. For architecture and design professions*, Harvard University. Architectural Press, 2005. Dostupné online: <http://bintian.files.wordpress.com/2013/01/smart-materials-new-technologies-for-the-architecture-design-professions.pdf> (cit. 9. 9. 2014).

Adlerovi, Jan a Tim, o mediálních fasádách, *Zlatý řez*, 2007, č. 29.

Alberro, Alexander a Stimson, Blake (eds.*), Institutional Critique: An Anthology of Artists' Writings*, Cambridge, MA: MIT Press, 2009.

Alberro, Alexander, *Institutional Critique: An Anthology of Artists' Writings*, Cambridge, MA: MIT Press, 2009.

Albertová, Helena, *Josef Svoboda Scenographer*, Praha, Divadelní ústav, 2009.

Arendtová, Hannah, *Vita activa neboli O činném životě*, OIKOYMENH, 2007.

Augé, Marc, *Non-Places: Introduction to Anthropology of Supermodernity*, New York: Verso, 1995.

Augé, Marc, Places and non-places, *OntheMove*, 26. 1. 2009. Dostupné online: <http://onthemove.autogrill.com/gen/lieux-non-lieux/news/2009-01-26/places-and-non-places-a-conversation-with-marc-auge> (cit. 17. 1. 2012)

Aulický, Václav, Burian, Samuel, Fránek, Zdeněk, Halík, Pavel, Jokl, Miloslav, Plch, Jiří, Srdečný, Karel a další, *Inteligentní budovy a ekologické stavby*, Nakladatelství Dr. Josef Raabe, 2008.

Battersby, Martin, *Trompe l´Oeil: The Eye Deceived,* London: Academy Editions, 1974.

Bazin, André, *Co je to film?*, ČFÚ, 1979.

Benjamin, Walter, *The Arcades Project*, First Harvard University Press paperback edition, 2002.

Beran, Lukáš, Dostavba okolí Národního divadla a Nová scéna, *archiweb.cz*, 31. 3. 2010. Dostupné online: <http://archiweb.cz/buildings.php?action=show&id=2508&type=> (cit. 18. 2. 1015).

Berný, Aleš (ab), Neonové srdce se přesune do Bruselu, připomene rok od smrti Havla, *idnes.cz*, 29. 11. 2012. Dostupné online: <http://praha.idnes.cz/neonove-srdce-jiriho-davida-dfh-/praha-zpravy.aspx?c=A121129_100923_praha-zpravy_ab> (cit. 25. 2. 2015).

Bolter, Jay David a Grusin, Richard, Imediace, hypermediace, remediace, *Teorie vědy*, 2005, č. 2.

Brabec, Miroslav, *Inteligentní materiály a jejich použití*, (bakalářská práce, Technická fakulta, Katedra elektrotechniky a automatizace, Česká zemědělská univerzita v Praze), Praha, 2012.

Bradbury, Malcolm a McFarlane, James (eds.), *Modernism. A Guide to European Literature 1890–1930*, Harmondsworth, New York, Penguin, 1978.

Buck-Morss, Susan, The Flaneur, the Sandwichman and the Whore: The Politics of Loitering, *New German Critique*, 1986, č. 39.

Budova Nové scény ožila světelnou instalací – na Národní třídě tepe SRDCE, Nová scéna, *svetelnydesign.cz*, 26. 1. 2009. Dostupné online: <http://www.svetelnydesign.cz/projekty/srdce-nova-scena-nd.html> (cit. 19. 2. 2015).

Bühlmann, Vera, Intelligent skin: Real virtual, *First Monday*, Special Issue: Urban Screens: Discovering the potential of outdoor screens for urban society, 2006, č. 4. Dostupné online: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/1554/1469> (cit. 21. 1.2015).

Buchloh, Benjamin H. D., Conceptual Art: 1962–1969: From the Aesthetic of Administration to the Critique of Institutions, *October*, r. 55, zima 1990.

Buchloh, Benjamin H. D., *Neo-Avantgarde and Culture Industry: Essays on European and American Art from 1955 to 1975*, Cambridge, MA: MIT Press, 2000.

Carroll, Noël, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

Casetti, Francesco, *Analisti della televisione. Strumenti, metodi e pratiche di ricerca*, Milano, Bompiano, 1998.

Casetti, Francesco, Back to the Motherland: the film theatre in the postmedia age, *Screen*, jaro 2011, č. 52 (1).

Casetti, Francesco, *Communicative Negotiation in Cinema and Television*, Milano, Vita e Pensiero, 2002.

Casetti, Francesco, Elsewhere. The Relocation of Art, *Valencia09/Confines*, Valencia: INVAM, 2009.

Casetti, Francesco, Filmic experience, *Screen*, jaro 2009, č. 50 (1).

Casetti, Francesco, *L´occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.

Casetti, Francesco, *The Filmic Experience: An Introduction*, (anotace semináře „Experience and Reflexivity"), Yale, jarní semestr - březen, 2007.

Casetti, Francesco, The Last Supper in Piazza della Scala, *Cinéma&Cie*, podzim 2008, č. 11.

Casetti, Francesco, Theory, Post-theory, Neo-theories: Changes in Discourses, Changes in Objects, Cinémas: revue d'études cinématographiques, *Cinémas: Journal of Film Studies*, r. 17, 2007, č. 2–3. Dostupné online: <http://www.erudit.org/revue/cine/2007/v17/n2-3/016749ar.pdf> (cit. 20. 8. 2011).

Catmull, Erwin, *A Subdivision Algorithm for Computer Display of Curved Surfaces*, (disertační práce, Department of Computer Science, University of Utah), 1974.
Cavell, Stanley, *The World Viewed: Reflections on The Ontology of Film*, Cambridge, Massachusetts and London, England: Harvard University Press, 1979.
Certeau, Michel de, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paříž, Éditions Gallimard, 1990.
Cílek, Václav, Hledání normálního Anděla, *respekt.cz*, 10. 09. 2001. Dostupný online: <http://respekt.ihned.cz/c1-36118860-hledani-normalniho-andela> (cit. 13. 2. 2015).
Colquhoun, Alan, *Essay in Architectural Criticisme: Modern Architecture and Historical Change,* The MIT Press, Cambridge, Mass, 1981.
Conrads, Ulrich (ed.), *Programs and Manifestoes on 20th Century Architecture*, Cambridge, MA: MIT Press, 1971.
Cook, Peter a Webb, Michael (eds.), *Archigram,* New York: Princeton Architectural Press, 1999.
Coonan, Clifford, Greenaway announces the death of cinema - and blames the remote-control zapper, Pusan, South Korea, *independent.co.uk*, 10. 10. 2007. Dostupné online: <http://www.independent.co.uk/news/world/asia/greenaway-announces-the-death-of-cinema--and-blames-the-remotecontrol-zapper-394546.html > (cit 11. 9. 2011).
Crary, Jonathan, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge: The MIT Press, 1999.
Crimp, Douglas, *On the Museum's Ruins*, Cambridge: MIT Press 1993.
Crompton, Dennis (ed.), *Concerning Archigram...*, London: Archigram Archives, 1999.
Crosby, Theo, *How to Play the Environment Game*, Penguin Books Ltd, 1973.
Čáp, Vladislav, Výstava Sny a skutečnost, *Acta scaenographica*, 1960, č. 8.
ČT24, Na veřejný prostor upozorní záhadná bublina, *ceskatelevize.cz*, 6. 5. 2009. Dostupné online: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/54016-na-verejny-prostor-upozorni-zahadna-bublina/> (cit. 18. 2. 2015).
ČTK, Tančící dům získala Pražská správa nemovitostí, *archiweb.cz*, 12. 12. 2013. Dostupné online: <http://www.archiweb.cz/news.php?type=&action=show&id=14616> (cit. 28. 2. 2015).
ČTK, Výstavba nákupních center loni v Česku zpomalila, *archiweb.cz*, 06.01. 2009. Dostupné online: <http://www.archiweb.cz/news.php?action=show&id=6427&type=1> (cit. 13. 2. 2015).
David, Jiří, Dostál, Martin a Kerlický, Karel, *Srdce na Hradě*, autorský katalog stejnojmenné výstavy (Moravská Galerie), Kant, Praha, 2002.
David: Dal jsem všanc myšlenku a nesu následky, *kultura.idnes.cz*, 28. 11. 2002. Dostupné online: <http://kultura.idnes.cz/david-dal-jsem-vsanc-myslenku-a-nesu-nasledky-fn3-/vytvarne-umeni.aspx?c=A021126_152928_vytvarneum_vlk> (cit. 25. 2. 2015).
Debord,Guy, *La Société du spectacle,*Buchet-Chastel, Paris, 1967.
Dekker, Annet, Synaesthetic Performance in the Club Scene, *cosignconference.org*. Dostupné online: <http://www. /downloads/papers/dekker_cosign_2003.pdf > (cit. 18. 2. 2011).
Deleuze, Gilles a Guattari, Félix, *Tisíc plošin*, Herrmann & synové, Praha, 2011.
Derrett, Ros Festivals & Regional Destinations: How Festivals Demonstrate a Sense of Community & Place, *Rural Society*, r. 13, 2003, č. 1.
Dolanová, Lenka (ed.), Woody Vasulka a tradice českého umění elektronického obrazu (tematické číslo), *Iluminace*, r. 18, 2006.
DOX Centrum současného umění, *Městské zásahy Praha 2010 (tisková zpráva)*, 12. 05. 2010.
Drahotová, Veronika, *Kinik. Katalog 1997–2007*, vlastní náklad, 2007. Dostupné online: <http://www.veronikadrahotova.com/catalogue > (cit. 23. 2. 2015).
Dubois, Philippe, Monteiro, Lúcia Ramos a Bordina, Alessandro (eds.), *Oui, c´est du cinéma / Yes, It´s Cinema, Formes et espaces de l´image en mouvement / Forms and Spaces of the Moving Image*, Campanotto Editore, 2009.
Eames, Charles, *A Computer Perspective: Background To The Computer Age*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1990.
Ejzenštejn, Sergej, Montáž atrakcií, in *Umenie mizanscény*, Bratislava: Divadelný ústav, 1999.
Eugeni, Ruggero, Nikeplazz. The Urban Space as a New Medium, in Biserna, Elena a Brown, Precious (eds.), *Cinema, Architecture, Dispositiv*, Campanotto Editore, 2011.
Fahmi, Wael Salah, The urban incubator: (De) constructive (re)presentation of heterotopian spatiality and virtual image(ries), *First Monday*, Urban Screens: Discovering the potential of outdoor screens for urban society), 2006, č. 4. Dostupné online: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/1548/1463> (cit. 15. 1. 2012).
Fialová, Irena (ed.), *Tančící dům. Ginger a Fred*, Zlatý řez, Praha, 2003.
Foster, Stephen C. (ed.), *„Event" arts and art events*, UMI Research Press, 1988.
Foucault, Michel, *Dohlížet a trestat. Kniha o zrodu vězení*, Nakladatelství Dauphin, Praha, 2000.
Frampton, Kenneth, *Labour, Work and Architecture*, Phaidon, 2002.
Frampton, Kenneth, *Moderní architektura. Kritické dějiny*, Academia, 2005.
Fraser, Nancy, Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing

Democracy, *Social Text*, 1990, č. 25/26. Dostupné online: <URL:http://www.jstor.org/stable/466240> (cit. 26. 7. 2011).
Friedberg, Anne, *Window Shopping. Cinema And The Postmodern*, University Presses of California, Columbia And Princeton, 1994.
Gaudreault, André a Gunning, Tom, Le cinéma des premiers temps, un défi a l`histoire du cinéma?, in Aumont, Jacquest, Gaudreault, André a Marie, Michel (ed.), *Histoire du cinéma. Nouvelles approches*, Paris: Sorbonne, 1989.
Gebrian, Adam, Veřejný, nebo zbytkový prostor?, *Era 21*, r. 9, 2009, č. 2.
Gehl, Ingrid, *Bo-miljø. Living Environment-Psychological Aspects of Housing*, Danish Building Research Institute, report 71. Copenhagen: Teknisk Forlag, 1971.
Gehl, Jan a Gemzoe, Lars, Nové městské prostory, *Era*, 2003.
Gehl, Jan a kol., *New City Life*, The Danish Architectural Press, 2006.
Gehl, Jan, *Life Between Buildings*, The Danish Architectural Press, 1971.
Gehl, Jan, *Život mezi budovami*, Nadace Partnerství, 2000.
Giedion, Sigfrid, *Baune in Frankreich*, Berlin, 1928.
Gold, John Robert a Gold, Margaret M., *Cities of Culture: Staging International Festivals and the Urban Agenda, 1851–2000*, Aldershot: Ashgate Publ, 2004.
Görner, V., 12 let „Son et Lumière“, *Acta scaenographica*, r. V, 1964–1965, č. 26.
Gray, Christopher, Streetscapes/George Stonbely: A Times Square Signmaker Who Loves Spectacle, *New York Times*, 30. 1. 2000. Dostupné online: <http://www.nytimes.com/2000/01/30/realestate/streetscapes-george-stonbely-a-times-square-signmaker-who-loves-spectacle.html> (cit. 21. 1. 2015).
Grossman, J., Výtvarné hledisko Laterny magiky a polyekránu, *Výtvarné umění*, 1961, č. 5.
Gunning, Tom, Film atrakcí: raný film, jeho diváci a avantgarda, *Iluminace* 13, 2001, č. 2.
Habermas, Jürgen, *Strukturální přeměna veřejnosti*, Filozofia, 2000.
Haeusler, M. Hank, *Media Facades – History, Technology, Content*, AVedition, Ludwigsburg, 2009.
Hagener, Malte, Kde je (dnes) film? Film ve věku imanence médií, *Iluminace*, r. 23, 2011, č. 1.
Hagener, Malte, *Moving Forvard looking Back: The European Avant-garde and the Invention of Film Culture, 1919–1939*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2007.
Hagener, Malte, Sítě umění, filmová avantgarda a nástup zvuku, *Iluminace*, r. 15, 2003, č. 2.
Hagener, Malte, The Aesthetics of Displays. From the Window on the World to the Logic of the Screen, in Quaresima, Leonardo Sangalli, Laura Ester a Zecca, Federico (eds.), *Cinema e fumetto / Cinema and Comics*, Udine: Forum, 2009.
Hájek, Václav, Veronika Drahotová, *artlist.cz*. Dostupné online: <http://www.artlist.cz/veronika-drahotova-2586/> (cit. 23. 2. 2015).
Hall, Doug a Figer, Sally Jo (eds.), *Illuminating video. An Essential Guide to Video Art*, New Persey, 1990.
Harbord, Janet, Film Festivals: Media Events and the Spaces of Flow, *Film Cultures*, 2002.
Hartmann, Petr, Kinetická tvorba Zdeňka Pešánka, *Výtvarné umění*, r. XVI, 1966, č. 3.
Havlovo srdce nad Hradem zhaslo, *Novinky.cz*, 31. 1. 2003. Dostupné online: <http://www.novinky.cz/koktejl/1748-havlovo-srdce-nad-hradem-zhaslo.html> (cit. 25. 2. 2015).
Havránek, Vít, *Český kinetismus 1956–1970 a skupina Syntéza* (diplomová práce, Filozofická fakulta, Univerzita Karlova v Praze), Praha, 1997.
Havránek, Vít, Laterna Magika, Polyekran, Kinoautomat. Media. Technology and Interaction in the Works of Set Designers Josef Svoboda, Alfred Radok and Radúz Činčera, in Shaw, Jeffrey a Weibel, Peter (eds.), *Future Cinema. The cinematic Imaginary after Film*, London: The MIT Press, Cambridge Mass, 2003.
Henderson, Linda Dalrymple, *Overview of The Fourth Dimension And Non-Euclidean Geometry In Modern Art*, revidované vydání (první vydání 1983), MIT Press, 2013.
Heynen, Hilde, *Architecture and Modernity. A Critique*, Cambridge, MIT Press, 1999.
Hirschová, Milada, *Pragmatika v češtině*, Nakladatelství Karolinum, 2013.
Hitchcock, Henry-Russell a Johnson, Philips, *The International Style*, W. W. Norton & Company, 1997.
Hlaváček, Josef (ed.), *Václav Jíra*, (katalog k výstavě v Galerii Benedikta Rejta v Lounech), Louny, 2001.
Holzer, Jenny, *Private Property Created Crime*, Times Square, New York, 1985.
Hrůza, Tomáš *Aplikace intermediality v interaktivním umění* (diplomová práce, Fakulta výtvarných umění, Vysoké učení technické v Brně, Atelier Video), Brno, 2004.
Huang, Tsung-yi, Hong Kong Blue: Flâneurie with the Camera's Eye in a Phantasmagoric Global City, *Journal Of Narrative Theory*, r. 30, 2000, č. 3.
Huhtamo, Erkki, Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen, *ICONICS: International Studies of the Modern Image* 7, Tokyo, 2004.
Hulín, Jaroslav, Analýza a simulace aneb jednoduché modely a nástroje, *Era 21*, r. 9, 2009, č. 3.
Hulín, Jaroslav, Automatizace aneb rutiny, cykly, podmínky, algoritmy, *Era 21*, r. 9, 2009, č. 1.
Hulín, Jaroslav, Diferenciace aneb proměnné, funkce a parametry, *Era 21*, r. 9, 2009, č. 2.
Hurch, Hans, The Film Festival as a Space of Experience, *Schnitt*, r. 54, 2009.

Chalupecký, Jindřich, *Umění dnes*, NČSVU, Praha, 1966.
Chochol, Josef, Světelná architektura Prahy, *Věstník inženýrské komory*, r. VIII, 1929.
Ibelings, Hans, *Supermodernism: Architecture in the Age of Globalization*, Rotterdam: NAJ Publisher, 1998.
Inside Out: Expanded Cinema and Its Relationship to the Gallery in the 1970s. Dostupné online: <http://www.rewind.ac.uk/expanded/Narrative/Tate_Doc_Session_2_-CI.htmll> (cit. 8. 12. 2011).
Jacobs, Jane, *The Death and Life of Great American Cities*, New York: Random House, 1993.
Jarvie, I. C., *Movies and Society*, Garland Publishing, Inc. New York & London, 1986.
Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, London, 2006.
Jíra, J., *Světlo a výtvarné umění v díle Zdeňka a Jöny Pešánkových*, Praha, 1930.
Jirák, K. B., Pešánkův barevný klavír, *Národní osvobození*, 17. 4. 1928.
Jiran, Zdeněk, Zodpovědnost na nábřeží, *Architekt*, r. XXXIX, 1993, č. 5.
Karous, Pavel, Vztah geometrie a lidské společnosti, *pavelkarous.cz*. Dostupné online: <http://www.pavelkarous.cz/projekty/geometrie-x-spolecnost> (cit. 24. 2. 2015).
Klapalová, Martina, Neonové srdce zůstává v Praze, *Lidovky.cz*, 27. února 2006. Dostupné online: <http://www.lidovky.cz/zpravy-domov.aspx?c=A060227_112622_ln_praha_fho> (cit. 25. 2. 2015).
Klingmann, Anna, Brandismus, *Era 21*, r. 10, 2010, č. 2.
Knabb, Ken (ed.), *Situationist International Anthology*, Berkeley: Bureau of Public Secrets, 1981.
Kohout, Michal, Tanec mimo parket, *Respekt*, 1993, č. 24.
Kolarević, Branko a Malkawi, Ali M. (eds.), *Performative architecture: beyond instrumentality,* New York, 2005.
Koleček, Michal, České vysoké umělecké školství. Jeden z hybatelů transformace soudobé české výtvarné scény, *Flash Art*, 2009, č. 13.
Kolinová (Lukáčová), Gabriela, Nelíbí se vám Nová scéna? Podívejte se, jak by mohla vypadat, *Lidovky.cz*, 23. 3. 2010. Dostupné online: <http://www.lidovky.cz/nelibi-se-vam-nova-scena-podivejte-se-jak-by-mohla-vypadat-pz2-/kultura.aspx?c=A100323_131601_ln_domov_glu> (cit. 28. 2. 2015).
Kolínská, Petra, Kateřinky – místo pro život, *Econnect*, 23. 4. 2003. Dostupné online: <http://nno.ecn.cz/index.stm?apc=nN1x1-32253&sh_itm=90bc335a6193d670554ae4a90c75d6d9&add_disc=1> (cit. 19. 2. 2015).
Konečný, Dušan, Světlo a pohyb – zárodek nové syntézy umění, *Architektura ČSSR*, 1969, č. 4.
Konečný, Dušan, Zdeněk Pešánek a kinetismus v Československu, *Acta scaenographica*, VI, 1965–1966, č. 11.
Kouřil, Miroslav a Čáp, Vladislav, Světelná kompozice panoramatu Prahy, *Acta scaenografica*, r. VI, 1965–1966, č. 1.
Koutný, Jan, Moderní urbanistické koncepce (Vývoj urbanistických koncepcí), *Urbanismus a územní rozvoj*, r. vii, 2004, č. 6.
Kratochvíl, Petr (ed.), *O smyslu a interpretaci architektury. Sborník textů zahraničních autorů*, Vysoká škola umělecko-průmyslová v Praze, 2005.
Krauss, Rosalind, Léger, Le Corbusier and Purism, *Artforum*, 1972, č. 4.
Kroener, Inga a Neyland, Daniel, New technologies, security and surveillance, in Ball, Kirstie, Haggerty, Kevin a Lyon, David (eds.), *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, Routledge, 2012.
Kronenburg, Robert, *Architecture and Film: Developing Architectural Design and Place-Making Using Filmic Experience* (konferenční příspěvek), Mapping, Memory and the City: International Interdisciplinary Conference 2010, Conference Proceedings CD-ROM, University of Liverpool.
Krupka, Jaroslav, City Channel rozhýbala bránu, *strategie.cz*, 8. 11. 2007. Dostupné online: <http://strategie.e15.cz/zurnal/city-channel-rozhybala-branu-426752> (cit. 13. 2. 2015).
Kuhn, Thomas S., *The Structure of Scientific Revolutions*, Chicago: University of Chicago Press, 1970.
Kutcher, Roberto, *Event. Keywords Glossary*, The University of Chicago: Theories of Media, 2003. Dostupné online: <http://humanities.uchicago.edu/faculty/mitchell/glossary2004/event.htm> (cit. 7. 2. 2012).
Kwon, Miwon, One Place after Another: Notes on Site Specificity, *October*, r. 80, 1997, č. 1.
Lamač, Miroslav, Umění vystavovat, *Výtvarné umění*, 1960.
Le Corbusier a Jeanneret, Pierre, *Les cinq points de l'architecture moderne*, 1927. Dostupné online: <http://www.fondationsuisse.fr/FR/architecture2D.html> (cit. 23. 1. 2012).
Le Corbusier, *La Ville radieuse*, Éditions de l'Architecture d'Aujourd'hui, Collection de l'équipement de la civilisation machiniste, Boulogne-sur-Seine, 1935.
Le Corbusier, *Le Modulor*, Éditions de l'Architecture d'Aujourd'hui, Collection ASCORAL, Boulogne-sur-Seine, 1950.
Le Corbusier, *Urbanisme*, Éditions Crès, Collection de „L'Esprit Nouveau", Paris, 1924.
Le Corbusier, *Vers une architecture*, Éditions Crès, Collection de „L'Esprit Nouveau", Paris, 1923.
Leach, Neil, *The Hieroglyphics of Space: Reading and Experiencing the Modern Metropolis*, London: Routledge, 2002.

len, Obří obrazovka stále svítí do noci, *praha2.cz*, 4. 11. 2004. Dostupné online: <http://www.praha2.cz/Obri-obrazovka-stale-sviti-do-noci.html> (cit. 13. 2. 2015).
Líbal, Dobroslav a Horyna, Mojmír, Dům v pohybu, *Architekt* XXXIX, 1993, č. 15.
Ligensa, Annemone a Kreimer, Klaus (eds.), *Film 1 900: Technology, Perception, Culture*, New Barnet: John Lingey Publishing, 2009.
Loos, Adolf, Řeči do prázdna, Praha, Orbis, 1929.
Maciunas, Georgie, *Fluxus Manifesto*, 1963. Dostupné online: <http://www.artnotart.com/fluxus/gmaciunas-manifesto.html> (cit. 7. 2. 2012)
Machalický, Lukáš, Sebrané spisy, *galerievernon.com*, 2. 2. 2010. Dostupné online: <http://www.galerievernon.com/stranka-vernon-projekt-lukas-machalicky-sebrane-spisy-350> (cit. 23. 2. 2015)
Makovsky, Paul, Pedestrian Cities. An interview with Danish architect Jan Gehl on how public spaces work, *Metropolis Magazine*, r. 21, srpen–září 2002. Dostupné online: <http://www.metropolismag.com/html/content_0802/ped/index_b.html> (cit. 27. 1. 2012).
Malík, Miroslav, Vztah výtvarného *kinetismu*a scénografie, *Acta scaenographica*, r. VI, 1965/66.
Mangan, Nathalie, *La vidéo, entre art et communication*, École nationale supérieure des Beaux-Art, Paris, 1997.
Mann, Berthold, Skleněné tvarovky pro fasádu Nové scény Národního divadla v Praze vznikly před 25 lety, *glassrevue.com*, listopad 2007. Dostupné online: <http://www.glassrevue.com/news.asp@nid=5759&cid=6.html> (cit. online 18. 2. 2015).
Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001. Dostupné online: <http://www.manovich.net/LNM/index.html> (cit. 26. 1. 2011).
Manovich, Lev, The poetics of urban media surfaces, *First Monday*, 2006, č. 4. Dostupné online: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/1545/1460> (cit. 14. 7. 2011).
Markus, Jan, Lidé pod dohledem. Inteligentní videosystémy v akci, *Connect!*, roč. XIII, 2008, č. 6.
Martinec, Adam, Fresh Walk, in Poláková, Sylva a Mazanec, Martin (eds.), *Katalog událostí českého pohyblivého obrazu I. (Jiné vize 2000–2010)*, Pastiche Filmz, Edice PAF, 2012.
Mazanec, Martin (ed.), *Sborník barevné hudby,* Pastiche Filmz, 2010.
Mazanec, Martin, Výzkumný projekt: český videoart, *Kulturní týdeník A2*. Dostupné online: <http://www.advojka.cz/archiv/2008/49/vyzkumny-projekt-cesky-videoart> (cit. 30. 7. 2010).
McQuire, Scott a Papastergiadis, Nikos (eds.), *Empires, ruins + networks: the transcultural agenda in art Carlton*, Melbourne University Press, 2005.
McQuire, Scott, Martin, Meredith a Niederer, Sabine (eds.), *Urban Screens Reader*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.
McQuire, Scott, *Urban Screens and Participatory Public Space* (konferenční příspěvek). Urban mediation / NECS 4th Annual Conference, 24.–27. 6. 2010.
Mrk, Budujeme naši největší fontánu, *Svobodné noviny*, 14. 4. 1948.
Nakamura, Shuji, Pearton Stephen a Gerhard Fasol, *The Blue Laser Diode: The Komplete Story*, New York: Springer, 2000.
Negroponte, Nicholas, *The Architecture Machine: Toward a More Human Environment*, Cambridge, MA: MIT Press, 1970.
Negt, Oskar a Kluge, Alexander, *Public Sphere and Experience. Toward an Analysis of the Bourgeois and Proletarian Public Spere*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1993.
Neumann, Ditrich, *Film Architecture: From Metropolis to Bladerunne,* Munich, 1996.
Ooosterhuis, Kas, Architektura roje II, *Zlatý řez*, r. 28, 2006, č. 3.
Pallasmaa, Johani, Six Themes For the Next Millenium, *Architectural Review*, sv. 196, červenec, 1994.
Pallasmaa, Johani, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Helsinki, 2007.
Panofsky, Erwin, Style and Medium in the Moving Picture, in Daniel Talbot (ed.), *Film*, New York: Simon and Schuster, 1959. Dostupné online: <http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic235120.files/PanofskyStyle.pdf > (cit. 27.7. 2011).
Patera, Jaroslav, *Reklama v prostoru*, Praha, 1934.
Patton, Paul Imaginary Cities: Images of Postmodernity, in Sophie Watson a Katherine Gibson (eds.), *Postmodern Cities and Spaces*, Oxford: Blackwell, 1995.
Pavel Smetana, *ciant.cz*. Dostupné online: <http://www.ciant.cz/index.php/cz/ciant-team-en?option=com_blankcomponent&view=members&Itemid=165&member=Main.PavelSmetana> (cit. 20. 2. 2015).
Pergler, František, *O světelnou fontánu pro Prahu*, Praha 1934, archiv architektury NTM v Praze, fond 136 – Zdeněk Pešánek.
Pesch, Joseph, Frank Gehry's Ginger and Fred in Pratur. Playfully Posmodern or Seriously Post-Apocalyptic? *Kunst & Kultur*, 1997, č. 4–5.
Pešánek, Zdeněk, *Dopis správě Pražského hradu*, 20. 4. 1926, archiv architektury NTM v Praze, fond 136 – Zdeněk Pešánek.
Pešánek, Zdeněk, *Dopis Zdeňka Pešánka adresovaný Františku Perglerovi*, archiv architektury NTM v Praze, fond 136 – Zdeněk Pešánek.
Pešánek, Zdeněk, Chraňme starý ráz Kutné Hory, *Posázavský kraj*, 8. 9. 1922, č. 36.
Pešánek, Zdeněk, *Kinetismus. Kinetika ve výtvarnictví – barevná hudba*, Akademie výtvarných umění v Praze (Nakladatelství AMU), Praha, 2013.

Pešánek, Zdeněk, Poznámky k estetice světelné kinetiky, *Výtvarné umění*, r. IX, 1959, č. 5.
Pešánek, Zdeněk, Světelně kinetický objekt, *Acta scaenographica*, r. V, 1964–1965, č. 5.
Pisters, Patricia, *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory*, Standford. Standford University Press 2003.
Poláková, Sylva, Nákupní centrum, in Baladrán, Zbyněk, Havránek, Vít a Krejčová, Věra (eds.), *Atlas transformace*, tranzit, Praha, 2009.
Poláková, Sylva, Otázka „místa" v případě videomappigu, *Iluminace*, r. 23, 2011, č. 1.
Policie, astronomové a neziskové organizace opět volají po zákazu LED billboardů, *kverulant.org*, 2014. Dostupné online: <http://us4.campaign-archive2.com/?u=5099a587511f4f2b9e44a8ef6&id=e8f277583f> (cit. 13. 2. 2015).
Popper, F., Pohyb světla ve výtvarném umění, *Acta scaenographica*, VI, 1965–1966, č. 8.
Pospiszyl, Tomáš, *Asociativní dějepis umění*, tranzit.cz, Praha, 2014.
rad (MF DNES) a ČTK, Nad Rudolfinem září trnová koruna, *idnes.cz*, 1. 3. 2001. Dostupné online: <http://zpravy.idnes.cz/nad-rudolfinem-zari-trnova-koruna-drr-/domaci.aspx?c=A010301_083714_praha_kultura_ton> (cit. 25. 2. 2015).
Rodowick, David N., *The Virtual Life of Film*, London: Harvard University Press, 2007.
Rosen, Philip, *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, University of Minnessota Press, 2001.
Rosenberg, Herold, The American Action Painters, *ARTnews*, r. 51/8, 1952, č. 12.
Rush, Michael, *L´Art vidéo*, Thames&Hudson Ltd, Londýn, 2003.
Sanders, James, *Celluloid Skyline: New York and the Movies*, New York, 2001.
Sculpture Grande letos již počtvrté změní tvář Prahy, *kultura.praha.eu*, 19. 7. 2006. Dostupné online: <http://kultura.praha.eu/jnp/cz/aktuality/tiskove_zpravy/tiskova_zprava_sculpture_grande_letos.html> (cit. 24. 2. 2015).
Seifert, Jaroslav, *Všecky krásy světa, příběhy a vzpomínky*, Index, 1981.
Semper, Gottfried, *Der Stil in den technischen und tektonischen Künsten oder Praktische Ästhetik. Ein Handbuch für Künstler und Kunstfreunde*, Mnichov, svazek první 1860, svazek druhý 1863.
Sennett, Richard, The Public Realm, *Zlatý řez*, r. 32, 2009 / 2010, č. 1/2.
Shannon, Claudie, *The Mathematical Theory of Communication*, University of Illinois Press, 1949.
Shodl, Mark a Fitzmaurice, Tony (eds.), *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, Oxford: Blackwell, 2001.
Shodl, Mark a Fitzmaurice, Tony, *Screening the City*, London, 2003.
Schivelbusch,Wolfgang, *Disenchanted Night. The Industrialization of Light in the Nineteenth Century*, Berkeley: University of California Press, 1983.
Schmeidler, Karel, Habitus 2000 − význam místa, *Urbanismus a územní rozvoj. Odborný časopis o územním plánování*, r. IV, 2001, č. 1. Dostupné online: <http://www.uur.cz/images/publikace/uur/2001/2001-01/14_habitus.pdf> (cit. 21. 7. 2011).
Sloupová, Andrea, *syntéza po Syntéze: české kinetické umění 60. let a pozdější tvůrčí postupy jeho protagonistů* (diplomová práce, Ústav pro dějiny umění, Filozofická fakulta, Univerzita Karlova v Praze), Praha, 2008.
Solà-Morales, Ignasi de, *Diference. Topografie současné architektury*, Zlatý řez, 1999.
Sontag, Susan, The Decay of Cinema, *New York Times*, 25. 2. 1996. Dostupné online: <http://www.nytimes.com/1996/02/25/magazine/the-decay-of-cinema.html?src=pm> (cit. 11. 9. 2011).
SRDCE – Nová scéna ND, *svetelnydesign.cz*. Dostupné online: <http://www.svetelnydesign.cz/projekty/srdce-nova-scena-nd.html> (cit. 19. 2. 2015).
Srp, Karel, *Stanislav Zippe*, (katalog k výstavě GHMP na Staroměstské radnici), Praha, 1996.
Stanovisko umělců a kulturních pracovníků, *Výtvarná práce*, r. XIX, 1970, č. 1.
Steetskamp, Jennifer, Moving images and visual art: revisiting the space criterion, *Cinema & Cie*, r. 9, 2009, č. 12.
Strauven, Wanda, *Tracking, Zapping, Zooming* (konferenční příspěvek), Urban mediation / NECS 4th Annual Conference, 24.–27. 2010.
Struppek, Mirjam, *Keynote speach* přednesená 30. 10. 2010 na 3. mezinárodní konferenci Media City (téma ročníku: MediaArchitecture, Urban Context and Social Practices), Výmar, 2010.
Struppek, Mirjam, Přísně veřejné, *Umělec*, 2005, č. 3.
Sullivan, Louis Henry, *Ornament in Architecture*, Chicago, 1892.
Sullivan, Louis Henry, The Tall Office Building Artistically Considered, *Lippincott's Magazine*, březen 1896.
Svatoňová, Kateřina, Od panoramatu k IMAXu. Divák jako cestující ve virtuálním světě, *Dějiny a současnost*, r. 29, 2007, č. 6.
Szczepanik, Petr (ed.), *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*, Praha: Hermann & synové, 2004.
Szczepanik, Petr a Kučera, Jakub, Virtuální život filmu. Rozhovor s Davidem Normanem Rodowickem, *Iluminace*, r. 15, 2003, č. 2.
Szczepanik, Petr, *Filmy, které vidí vlastní vidění*, Brno, 2002.
Szczepanik, Petr, Modernism, Industry, Film: A Network of Media in the Baťa Corporation and the Town of Zlín in the 1930s, in Hediger, Vinzenz a Vonderau, Patrick (eds.), *Films that Work. Industrial Film and the Productivity of Media (Film Culture in Transition),* Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009.

Šmejkal, František, Předchůdci a předpoklady kinetismu, *Acta scaenographica*, 1965–1966, č. 11.
Švácha, Rostislav a Platovská, Marie (eds.), *Dějiny českého výtvarného umění* VI/1, Praha, 2007.
Švácha, Rostislav, Česká architektura v letech 1956–1963, in Judlová, Marie (ed.), *Ohniska znovuzrození České umění 1956–1963*, Galerie hlavního města Prahy, 1994.
Švácha, Rostislav, Josef Chochol 1880–1980, *Umění*, r. XVIII, 1980.
Švácha, Rostislav, Reactions to the Dancing House, *ANY: Architecture New York*, 1995, č. 11.
Teige, Karel, Manifest poetismu, *Red*, 1927–1928.
Teige, Karel, Minimální byt a kolektivní dům, *Stavba*, r. IX, 1930–1931. Dostupné online: <http://www.archiweb.cz/salon.php?action=show&id=2952&type=17> (cit. 26. 7. 2011).
Teige, Karel, O humoru, clownech a dadaistech, *Sršatec*, IV, červenec–srpen 1924, č. 38–40.
Tichá, Jana (ed.), *Architektura na prahu informačního věku*, Zlatý řez, Praha, 2001.
Tichá, Jana (ed.), *Architektura v informačním věku*, Zlatý řez, Praha, 2006.
Tichá, Jana, *Mediální fasáda* (přednáška), VŠUP, Praha, 28. 11. 2006.
Tichá, Jana, Mediální fasády (editorial), *Zlatý řez*, 2007, č. 29.
Tournikiotis, Panayotis, The Historiography of Modern Architecture, in Henket, Hebert-Jan a Heynen, Hilde (eds.), *Back from Utopia*, Rotterdam, 010 Publishers, 2003.
Truffaut, François, A Certain Tendency of the French Cinema, *Cahiers du Cinéma*, 1954, č. 31.
Turner, Earnest, *The Shocking History of Advertising*, New York: Ballantine Books, 1953.
Usai, Paolo Cherchi, *The Death of Cinema: History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*, London: British Film Institute, 2001.
Ušelová, Simona, *Nová média v architektuře – mediální fasády* (bakalářská práce, Filozofická fakulta, Masarykova univerzita v Brně), Brno, 2012.
Vacková, Kristina, Out-of-home média 2004: Nástup éry pohybu, *strategie.e15.cz*, 8. 11. 2007. Dostupné online: <http://strategie.e15.cz/zurnal/out-of-home-media-2004-nastup-ery-pohybu-426986#utm_medium=selfpromo&utm_source=e15&utm_campaign=copylink> (cit. 16. 2. 2015).
Valch, Marijke de a Hagener, Malte (eds.), *Cinephilia. Movies, Love and Memory,* Amsterdam University Press, 2005.
van, Obří obrazovka na Nuselském mostě obtěžuje okolí, *praha2.cz*, 4. 8. 2004. Dostupné online: <http://www.praha2.cz/Obri-obrazovka-stale-sviti-do-noci.html> (cit. 13. 2. 2015).
Vít Obrtel (1901–1988). Architektura – typografie – nábytek (katalog výstavy), Galerie hlavního města Prahy, Praha 1992.
Vitruvius, Pollio Marcus, *Deset knih o architektuře*, BASET, Praha, 2006.
Vitvar, Jan H., Srdce na Hradě nečekaně zhaslo, *kultura.idnes.cz*, 20. 12. 2002. Dostupné online: <http://kultura.idnes.cz/srdce-na-hrade-necekane-zhaslo-dkj-/vytvarne-umeni.aspx?c=A021115_190247_vytvarneum_ef> (cit. 25. 2. 2015).
Vojtěchovský, Miloš, *Statistika a umění (pro Honzu Fabiána)*, 12. 2. 2009, archiv umělce.
Volf, Petr, Noční hlídač, *jedinak.cz*. Dostupné online: <http://www.jedinak.cz/stranky/txtcais.html> (cit. 26. 2. 2015).
Výsledky ideové architektonické soutěže changing the face – Nová scéna Národního divadla, *2.dupont.com*. Dostupné online: <http://www2.dupont.com/Czech_Republic_Country_Site/cs_CZ/Media_Center/Press_Releases/TZ_Changing%20the%20Face.pdf> (cit. 28. 2. 2015).
Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze, Němečtí Raumlabor zahájí výuku na VŠUP v Praze, *archiweb.cz*, 29. 9. 2009. Dostupné online: <http://www.archiweb.cz/news.php?type=&action=show&id=7633> (cit. 18. 2. 2015).
Walley, Jonathan, Identity Crisis: Experimental Film and Artistic Expansion, *October*, 2011, č. 137.
Whyte, William H., *City – Rediscovering the Center William*, Doubleday, New York, 1988.
Wigley, Mark, *Constant's New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire,*Rotterdam: Witte de With, Centre for Contemporary Art, 1998.
Wilmesmeier, Holger, *Deutsche Avantgarde und Film: Die Filmmatinee „Der Absolute Film"*, Münster/Hamburg, 1994.
Wolff, Janet, Neviditelná flâneuse, in Pachmanová, Martina (ed.), *Neviditelná žena: Antologie současného amerického myšlení o feminismu, dějinách a vizualitě,* One Woman Press, 2002.
Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., Inc., New York, 1970. Dostupné online: <http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf> (cit. 1. 12. 2011).
Ztohoven, Otazník nad Hradem, *ztohoven.com*. Dostupné online: <http://www.ztohoven.com/?page_id=32> (cit. 25. 2. 2015).

Internetové zdroje

archigram.net. Dostupné online: <http://www.archigram.net> (cit. 21. 1. 2012).
archigram.westminster.ac.uk. Dostupné online: <http://archigram.westminster.ac.uk/about.php> (cit. 14. 1. 2012).
artlist.cz. Dostupné online: <http://artlist.cz/?id=2586> (cit. 23. 2. 2015).

azw.at. Dostupné online: <http://www.azw.at/event.php?event_id=565&text_id=772> (cit. 17. 1. 2012).
citychannel.cz. Dostupné online: <http://www.citychannel.cz/> (cit. 13. 2. 2015).
czechthelight.cz. Dostupné online: <http://www.czechthelight.cz/> (cit. 21. 2. 2015).
dupont.cz. Dostupné online: <http://www.dupont.cz/prumyslova-odvetvi/building-and-construction.html> (cit. 28. 2. 2015).
festival-enter.cz. Dostupné online: <http://festival-enter.cz/2005/> (20. 2. 2015).
francescocasetti.wordpress.com. Dostupné online: <http://francescocasetti.wordpress.com/research/> (cit. 29. 1. 2015).
galerierudolfinum.cz. Dostupné online: <http://www.galerierudolfinum.cz/cs/exhibition/jiri-david-zare#info> (cit. 25. 2. 2015).
gehlarchitects.com. Dostupné online: <http://www.gehlarchitects.com/#/159110/> (cit. 27. 1. 2012).
happymaterials.com. Dostupné online: <http://www.happymaterials.com/clanek/154> (cit. 28. 2. 2015).
ignasisolamorales.org. Dostupné online: <http://www.ignasisolamorales.org/> (cit. 4. 2. 2015).
janfabian.com. Dostupné online: <http://janfabian.com/about> (cit. 24. 2. 2015).
kronhagel-mediatecture.de. Dostupné online: <kronhagel-mediatecture.de> (cit. 20. 1. 2015).
kverulant.org. Dostupné online: <http://www.kverulant.org/tiskove%20zpravy_archiv.html> (cit. 13. 2. 2015).
MAI. Dostupné online: <mediaarchitecture.org> (cit. 7. 1. 2015).
manes-umelcum.tumblr.com. Dostupné online: <http://manes-umelcum.tumblr.com/> (cit. 20. 2. 2015).
mjolk.cz. Dostupné online: <http://www.mjolk.cz/street-art-2011> (cit. 24. 2. 2015).
ncvu.eu. Dostupné online: <http://ncvu.eu./> (cit. 20. 2. 2015).
pablovalbuena.com. Dostupné online: <http://pablovalbuena.com/ > (cit. 21. 2. 2015).
pavelkarous.cz. Dostupné online: <http://www.pavelkarous.cz/> (cit. 24. 2. 2015).
plant.ffa.vutbr.cz/~novak/. Dostupné online: <http://plant.ffa.vutbr.cz/~novak/instalace.htm> (cit. 11. 12. 2010).
pps.org. Dostupné online: <http://www.pps.org/> (cit. 7. 5. 2012).
prokopbartonicek.com. Dostupné online: <http://www.prokopbartonicek.com/> (cit. 10. 9. 2014).
realities-united.de. Dostupné online: <http://realities-united.de/> (cit. 25. 8. 2014).
smetana.cz. Dostupné online: <http://www.smetana.cz/> (cit. 20. 2. 2015).
streetforart.cz: Dostupné online: <http://www.streetforart.cz/2011/> (cit. 24. 2. 2015).
themacula.com. Dostupné online: <http://www.themacula.com/> (cit. 21. 2. 2015).
urbanmediaresearch.org. Dostupné online: <urbanmediaresearch.org > (cit. 8. 1. 2015).
utesla.cz. Dostupné online: <http://www.utesla.cz/nanoskop-program-cz.html> (cit. 16. 2. 2015).
vetrelciavolavky.cz. Dostupné online: <www.vetrelciavolavky.cz> (cit. 24. 2. 2015).
všup.cz. Dostupné online: <http://www.vsup.cz/cs/volne-umeni/atelier-supermedii> (cit. 30. 7. 2010).
ztohoven.com. Dostupné online: <http://www.ztohoven.com/?page_id=45> (cit. 16. 2. 2015).

9. Abstrakt

Tato disertační práce je věnována mapování prozatím neukotvené praxe konvergence filmu a architektury ve veřejném městském prostoru a to na pozadí myšlenky relokace pohyblivého obrazu. Vzhledem k tomu, že se jedná o interdisciplinární praxi, na jejíchž podobách a fungování se podílí řada dynamik, je výchozí filmová perspektiva doplněna o související témata z oblasti architektury, veřejného městského prostoru, uměleckého provozu i užitého umění včetně reklamní praxe. Široký záběr předmětu této práce je usměrněn úzce lokalizovaným výzkumem zaměřeným na pražskou situaci od devadesátých let dvacátého století až do roku 2010. Kapitoly věnované diskursivnímu poli tvoří společně s případovou studií vrstevnatou zprávu o stavu této specifické mediální praxe, jejíž projevy podléhají rychlému poločasu rozpadu, jenž značně limituje možnosti archivace. Struktura případové studie se odvíjí od vlastního klasifikačního rámce a přibližuje se „katalogovému“ formátu, v němž byla určující série otázek kdo, kde, kdy a jak se na dané filmově-architektonické konvergenci podílel. Ačkoli byl sledován určitý časový výsek, nezůstal oproštěn od vazby k předchozím praxím, historickým situacím i konkrétním osobnostem, jejichž odkaz rezonuje také v soudobých projevech filmově-architektonických konvergencí. Archivačně-dokumentační rovinu práce tak doplňuje tématické provazování zahrnutých případů. Vedle sledování relokace určitých automatismů jednotlivých mediálních praxí, přináší tato práce lokální ukotvení založené na sledování možných mezigeneračních vztahů, z nichž se jako obzvláště výrazný ukázal odkaz Zdeňka Pešánka. Přemostění mezi různými dobovými metodami a tématy (a to napříč kulturně-informační škálou) i přístupy konkrétních osobností, jež v průběhu let prošly nevyhnutelnou transformací, se dnes mohou jevit jako nové. Spíše než o novém uměleckém druhu, však můžeme o filmově-architektonických konvergencích hovořit jako o nestabilní (audio)vizuální praxi, v rámci které se uplatňují požadavky užitého umění i volného umění. Filmově-architektonické konvergence dnes vznikají jako solitérní ojedinělé projekty nebo v rámci specifických festivalů, přehlídek, občanských aktivit nebo pod záštitou různých institucí i komerčních subjektů. Klíčovou pro jejich analýzu se prokazatelně stala lokace, která je již sama o sobě součástí určité kulturní praxe, s jejímiž technickými, estetickými a zvykovými specifiky se musejí realizátoři těchto událostí vyrovnávat a relokovaný pohyblivý obraz jim slouží mimo jiné jako obecně srozumitelný komunikační systém.

Abstract

This dissertation examines the as yet untethered practice of the convergence of film and architecture in public municipal spaces against the backdrop of the idea of the relocation of the moving picture. Since this is an interdisciplinary practice whose forms and operations are influenced by a host of dynamics, the initial film perspective is supplemented by related themes from the spheres of architecture, public municipal space, and the organisation of culture and the applied arts, including advertising. The wide range of subjects covered in this dissertation is given focus by narrowly localised research examining the situation in Prague from the 1990s until 2010. Along with the case study, the chapters devoted to the discursive field form a progress report on the situation as regards this particular media practice, the outputs of which are subject to a short half-life that considerably limits the possibility of archiving them. The structure of the case study is derived from a specific classificatory framework and is close to the "catalogue" format, determined by a series of questions – who participated on the convergence of film and architecture and where, when and how. Though a specific segment of time was monitored, it did not remain free of links to previous working methods, historical situations and specific personalities, whose legacy resonates in contemporary manifestations of film/architectonic convergence. The archival and documentative level of the dissertation is supplemented by the thematic linkage of the cases included. As well as following the relocation of certain automatisms of individual media practices, this dissertation anchors itself locally by examining possible intergenerational relationships, of which the legacy of Zdeněk Pešánek is especially important. The bridging of different period methods and themes (across the entire gamut of cultural informational references) and the approaches of specific personalities that over the years underwent an inevitable transformation, might these days seem new. However, rather than a new form of art we can speak of the convergence of film and architecture more as an unstable visual practice within the framework of which the requirements of the applied and free arts were asserted. These days the convergence of film and architecture arises on the basis of solitary projects, within the context of specific festivals, shows, civic initiatives, or under the aegis of various institutions and commercial subjects. Location became demonstrably crucial for their analysis. Location is itself part of a certain cultural practice, whose technical and aesthetic customs and conventions the organisers of these events had to come to terms with, and the relocated moving image helped them, inter alia, as a generally intelligible communication system.