



UMĚLECKÉ
INSTALACE
VE
VEŘEJNÉM
PROSTORU

DIZERTAČNÍ
PRÁCE

JAN TŮMA

název: UMĚLECKÉ INSTALACE VE VEŘEJNÉM PROSTORU

stupeň: DISERTAČNÍ PRÁCE

autor: Ing.arch. Jan Tůma

školitel: prof.Akad.arch. Vladimír Soukenka

pracoviště: 15115 Ústav interiéru a výstavnictví

stud. obor: ATT Architektura, teorie a tvorba

stud. program: A Architektura a urbanismus

fakulta: FA Fakulta architektury

škola: ČVUT České vysoké učení technické v Praze

rok: 2019

ABSTRAKT

Tato práce je jedním z úhlů pohledu na **dynamický a nedeterminovatelný fenomén uměleckých instalací ve veřejném prostoru**. Již samotný název práce v sobě obsahuje dualismus, jež je jádrem problematiky, která se soustředí na nalezení přesahů a průsečíků uměleckých instalací a veřejného prostoru.

Umění vytváří v rámci **veřejného prostoru** místa jinakosti, které narušují kontinuitu a samozřejmost každodenního života. Podobně jako mnoho dalších současných oblastí lidského života jsou tato místa jinakosti ovlivňována nástupem nových digitálních médií. Důsledkem tohoto procesu je vyprazdňování veřejného prostoru. Místa jinakosti se přesouvají do virtuálního světa globální sítě, a do hybridních míst, v nichž se ztrácí dříve pevně dané hranice mezi virtualitou a realitou.

Stejně tak **umělecké instalace** se během vývoje stále více propojují s novými médii a digitálními technologiemi. Ty jsou dnes často jejich nedílnou součástí, ale zároveň je svým způsobem odtrhávají od reálného prostoru. Přílišná fascinace novými médii a technologiemi nezřídka vede k tomu, že umělecké instalace jsou unášeny proudem digitalizace do virtuálních a hybridních světů; tím nejen ztrácí kontakt s reálným prostorem, ale nadto jsou ochuzeny o možnost specificky působit v mnoha úrovních a rozměrech, které výhradně poskytuje právě veřejný prostor.

Cílem práce je převrátit paradigma virtualizace a digitalizace reality, a využít **nová média**, jež jsou prostředníkem vykořenění a odtržení, ke zpětnému ukotvení uměleckých instalací ve veřejném prostoru. Vzniká tak koncept **prostor=médium**, jehož ambicí je vytvářet místa jinakosti v rámci veřejného prostoru a ten využívat jako specifické médium ke komunikaci informací, myšlenek, smyslových vjemů a emocí. Vzniká tak komplement k současné formě komunikace prostřednictvím nových digitálních médií. Nová média tak nemusejí být pouze novým nástrojem sdělení, ale při vhodném použití mohou být přímo spolunositelem obsahu.

Pevné spojení s prostorem činí umělecké instalace skutečnými a opravdovými, což z nich ve světě zprostředkovaných emocí a zážitků dělá výjimečná místa jinakosti.

ABSTRACT

This thesis is one of the perspectives on the **dynamic and undeterminable phenomenon of art installations in public space**. The title of the work itself contains dualism, which is the core of the issue, which focuses on finding overlaps and intersections of art installations and public space.

Within the public space, art creates places of otherness that disturb the continuity and obviousness of everyday life. Like many other contemporary areas of human life, these places of otherness are influenced by the advent of new digital media. The consequence of this process is the emptying of public space. Places of otherness are moving to the virtual world of the global network, and to hybrid places where the previously fixed boundaries between virtuality and reality are lost.

Likewise, **artistic installations** are increasingly interconnected with new media and digital technologies during development. Today, these are often an integral part of them, but at the same time they are in a way detaching them from real space. Excessive fascination with new media and technologies often leads to art installations being carried away by the stream of digitization into virtual and hybrid worlds; thus, they are not only losing contact with real space, but are deprived of the possibility of specifically acting at many levels and dimensions, which are exclusively provided by public space.

The aim of this work is to invert the paradigm of virtualization and digitalization of reality, and to use **new media**, which are mediators of uprooting and secession, to re-anchor art installations in public space. This creates the concept of **space=medium**, whose ambition is to create places of otherness within the public space and use it as a specific medium for communication of information, ideas, sensory perceptions and emotions. This creates a complement to the current form of communication through new digital media. Thus, new media may not only be a new communication tool, but may be a co-owner of the content if used appropriately.

The strong connection to space makes art installations real and genuine, making them unique places of differentiation in a world of mediated emotions and experiences.

OBSAH

| | | |
|---|---------------------------------------------------------------|----|
| A | ÚVOD..... | 1 |
| | A.1 PŘESAHY UMĚLECKÝCH INSTALACÍ A VEŘEJNÉHO PROSTORU | 2 |
| | A.2 NEPŘEDVÍDATELNÝ A NEUKONČENÝ VÝVOJ | 5 |
| | A.3 TEORIE A PRAXE..... | 7 |
| | A.4 METODIKA..... | 10 |
| | A.5 SOUČASNÝ STAV..... | 12 |
| | A.6 CÍL PRÁCE | 13 |
| B | VEŘEJNÝ PROSTOR..... | 15 |
| | B.1 ÚVOD..... | 16 |
| | B.2 VEŘEJNÝ PROSTOR A HETEROTOPIE..... | 18 |
| | B.3 DEFINICE HETEROTOPIE..... | 22 |
| | B.4 VÝVOJ HETEROTOPIE | 25 |
| | B.5 HETEROTOPIE A NOVÁ MÉDIA..... | 31 |
| C | UMĚLECKÉ INSTALACE | 35 |
| | C.1 ÚVOD | 36 |
| | C.2 UMĚNÍ VE VEŘEJNÉM PROSTORU A SITE-SPECIFIC INSTALACE..... | 37 |
| | C.3 DEFINICE SITE SPECIFIC INSTALACE | 41 |

| | |
|------------|-------------------------------------------------|
| OBSAH..... | |
| C.4 | VÝVOJ SITE SPECIFIC INSTALACE..... 43 |
| C.5 | SITE-SPECIFIC INSTALACE A NOVÁ MÉDIA 48 |
| D | TEZE..... 51 |
| D.1 | PROSTOR = MÉDIUM..... 52 |
| D.2 | PROSTOR = MÉDIUM: INVERZE VIRTUALIZACE 54 |
| D.3 | PROSTOR = MÉDIUM: REALIZACE 56 |
| E | PŘÍPADOVÉ STUDIE 57 |
| E.1 | DE/COMPOSED 58 |
| E.1.1 | DE/COMPOSED: KONCEPT 59 |
| E.1.2 | DE/COMPOSED: POPIS..... 60 |
| E.1.3 | DE/COMPOSED: PROSTOR=MÉDIUM 64 |
| E.2 | LABORATORIUM SILENCII 67 |
| E.2.1 | LABORATORIUM SILENCII: KONCEPT..... 68 |
| E.2.2 | LABORATORIUM SILENCII: POPIS..... 69 |
| E.2.3 | LABORATORIUM SILENCII: PROSTOR=MÉDIUM..... 72 |
| E.3 | EVENT HORIZON 75 |
| E.3.1 | EVENT HORIZON: KONCEPT 76 |
| E.3.2 | EVENT HORIZON: POPIS 77 |

| | | |
|-------|-------------------------------------|----|
| E.3.3 | EVENT HORIZON: PROSTOR=MÉDIUM | 79 |
| E.4 | PROSTOR=MÉDIUM: KOMPLEMENT | 81 |
| F | MANIFEST | 83 |
| F.1 | MANIFEST: REKAPITULACE..... | 84 |
| F.2 | MANIFEST: VIZE | 86 |
| F.3 | VÝSLEDKY..... | 88 |
| | SEZNAM: CITOVANÉ PUBLIKACE | 89 |
| | SEZNAM: GRAFICKÉ FIGURY..... | 92 |

A ÚVOD

A.1 PŘESAHY UMĚLECKÝCH INSTALACÍ A VEŘEJNÉHO PROSTORU

Umělecká díla se ve veřejném prostoru objevují už od dob prvních civilizací; společně se vznikem zákonů, peněz, písma, čísel či cest lze tento fenomén považovat za jeden z mnoha plodů neolitické revoluce. Cílem této práce není popisovat dějiny tohoto vztahu. Podstatné je to, že v posledních dekáдах prožívá fenomén instalací ve veřejném prostoru svou renesanci, respektive prochází poměrně dramatickým vývojem. Různé úhly pohledu, které jsou součástí kontinuální a stále živé diskuse, obohacují tento fenomén o nové vrstvy. Ukazuje se, že navzdory zdánlivé archetypálnosti se jedná o otevřenou problematiku se značným potenciálem.

„Veřejnost může být uměleckými díly vtažena takovým způsobem, že může rozjímat o svých konkrétních estetických pocitech, kterými by mohlo být dosaženo odlišného nebo hlubšího pochopení světa.“¹
(Sennet 1974, 1992: 4)

Umělecké instalace jako *Cloud Gate* (Chicago, 2006) jednoho ze současných předních autorů, Anishe Kapoora, mají značný **dopad a vliv na veřejný prostor** samotný. Stávají se jeho nedílnou součástí. Vrstvou, která spolutvoří jeho **identitu**. Součástí, která **narušuje každodennost** a zároveň tvoří klidný středobod tohoto prostoru. Naplňují ho **vjemy a emocemi**, které pomáhají návštěvníkům **utvářet vztah k samotnému prostoru** i okolnímu světu.

*„Umělecká díla (jako *Cloud Gate*) poskytují oddech a odpočinek od každodenního stresu tím, jak vybízejí k interakcím. Také přispívají k soudržnosti komunity společně s tím, že umožňují komunikaci s ostatními okolo uměleckého díla. Takové sochy, které podněcují interakci s uměním ve veřejném prostoru jsou rostoucím trendem v dnešním veřejném prostoru.“²* (Jagannath 2018)

Umělecké instalace ve veřejném prostoru mají kromě vlivu na samotný prostor i značný **mediální potenciál**. Mohou se stát médii, prostřednictvím kterého lze efektivně komunikovat určitá témata, která by jiným způsobem byla obtížně sdělitelná. V kontextu konkrétního místa mohou od-

¹ „Works of art may invite the public to contemplate their particular aesthetic sensations in question, through which a different or deeper understanding of the world might be achieved.“

² „The artworks provide respite and relaxation from everyday stresses as it allows for interactions. It also contributes to bringing the community together by enabling communication with others surrounding the artwork. Sculptures like this, which create interaction with public art, are a growing trend in today's public spaces.“

kazovat na témata, přesahující dané místo a přivést tak pozorovatele k zamyšlení nad globálními fenomény. Příkladem takového přesahu jsou práce islandského umělce Olafura Eliassona, který v projektu *Ice Watch* (2014) skrze monumentální instalaci 12 ledových bloků v centru Kodaně, dopravených na místo instalace z tajícího grónského ledovce, velice elementárním a efektivním způsobem poukazuje na globální oteplování a tání ledovců.

*„Když se dotknete bloku starého tajícího ledu z grónského pevninského ledovce, fyzicky cítíte realitu krátícího se času a klimatických změn diametrálně odlišně, než když si v novinách přečtete množství vědeckých dat. Toto je moment, kdy umění promlouvá silným a přímým jazykem. Ve dvou minutách dokáže *Ice Watch* sdělit více, než mnohastránková vědecká práce.“³ (Eliasson 2015)*



fig. A.01.....*Ice Watch, Olafur Eliasson, Copenhagen, Denmark (2014)*

³ *„When you touch an old block of melting greenlandic inland ice, you physically feel the reality of time passing and climate change in a way different to reading the newspaper or through numbers and scientific data. this is where the arts speak a strong, direct language. in two minutes, ‘ice watch’ can communicate more than can be said in 700 pages of a scientific report.“*

Jednoduše definovat umělecké instalace ve veřejném prostoru je téměř nemožný úkol. **Umění i veřejný prostor** jsou nesmírně komplexní a rozvinuté fenomény, prozkoumané již z mnoha úhlů i na mnoha úrovních. Tato práce nemůže ani nechce obsáhnout obě oblasti. Ty tvoří výchozí kontext předmětu výzkumu; **rámec** (viz. fig. A.02), ze kterého vychází, a který je zároveň definuje.

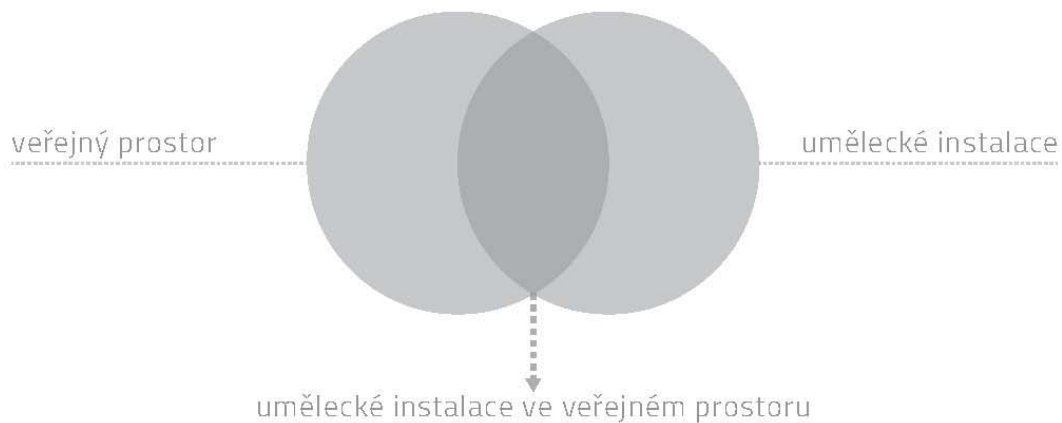
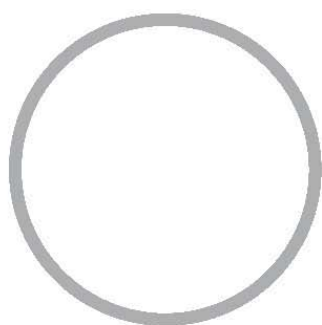


fig. A.02.....přesahy uměleckých instalací a veřejného prostoru

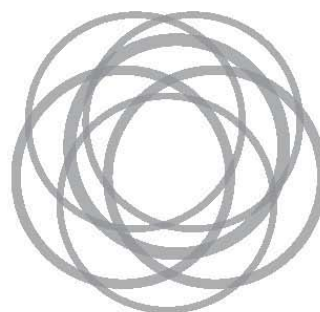
Těžiště práce spočívá v hledání styčných ploch a možností symbiózy umění a veřejného prostoru. Nacházení **průsečíků** těchto oblastí a jejich **přesahů**. Přesahy se odráží i v samotném názvu práce a jsou základním předpokladem i nejjednodušším popisem jinak poměrně komplikované problematiky uměleckých instalací ve veřejném prostoru.

A.2 NEPŘEDVÍDATELNÝ A NEUKONČENÝ VÝVOJ

Umění i veřejný prostor jsou nesmírně **dynamické, neukončené a nepředvídatelné** celky, které se neustále vyvíjejí. Každý z nich má svoji rozsáhlou historii, vývoj, způsoby uchopení, vytváření i interpretace. K jejich propojení nedochází na přesně definovaných místech za předem známých okolností. Jedná se o spontánní organické prorůstání, které stírá hranice mezi jednotlivými oblastmi a činí z nich živoucí **nedeterminovatelný systém**.



determinovatelný systém



nedeterminovatelný systém

fig. A.03.....determinovatelný a nedeterminovatelný systém

Tím se tato práce odlišuje např. od technických a historických oborů či přírodních věd. Ty většinou zkoumají přesně definovaný a vymezený problém, který ve svojí podstatě zůstává neměnný. Mění se pouze úhel pohledu, přístup či metodika. Naproti tomu umění ve veřejného prostoru ne lze takto vymezit ani definovat. To je určující pro celkový přístup k problematice. Důvodem je především neukončenost a nepředvídatelnost celého procesu.

Nepředvídatelnost a neukončenost vývoje uměleckých instalací ve veřejném prostoru vyžaduje specifický přístup, založený právě na těchto vlastnostech. Cílem je invertovat klasické paradigma a postavit neurčitost do role nástroje, sloužícího poznání.

Způsob uvažování, založený na **neurčitosti** (*indeterminacy*) byl rozvíjen především v 60. a 70. letech, jako odpověď na rigidní postupy modernismu. Mezi zastánce uvažování založeného na neurčitosti patřili například Cederic Price, John Weeks a především tvůrci z okolí skupiny Archigram, kteří ve svém *Manifestu No.8* (1968) redefinují pojem neurčitosti:

„Oxfordský slovník uvádí tuto definici neurčitosti: ‚Neurčitého rozsahu či charakteru, vágní, pochybné‘.

Užití Archigramem: ‚Rozličných hodnot. Více odpovědí. Neukončenost.‘⁴ (Sadler 2005)

Zmiňovaní autoři vztahují pojem neurčitosti především k architektuře. Koncept však stojí na poměrně široké filosofické a myšlenkové základně. Na stejném základě stavím i pohled na problematiku uchopení fenoménu, vyznačujícího se právě nepředvídatelností, neukončeností a neurčitostí.

V uchopení neustále se proměňující problematiky mi pomáhá jedna ze základních tezí zakladatelů skupiny Archigram, v níž *„čas je pouze libovolný bod v neustálém procesu změny.“*⁵ (Zuk and Clark 1970)

Tento přístup mi umožňuje zkoumat i tak dynamický celek, jakým umění ve veřejném prostoru bezesporu je. Zároveň definuje **metodiku i výstupy práce**, které mají ambici být oním současným **‘referenčním bodem’**, z něž lze tento dynamicky se vyvíjející celek nahlížet.

⁴ *“Oxford Dictionary definition: ‘Not of fixed extent or character, vague, left doubtful’.*

Archigram usage: ‘Of varying evaluation. Not one answer. Open-endedness’.”

⁵ *„time ... is just an arbitrary point in a continuous process of change.“*

A.3 TEORIE A PRAXE

K problematice přistupuji ve dvou rovinách - **teoretické (T)** a **praktické (P)** (viz. fig. A.04). Každá z rovin poskytuje rozdílné, leč vzájemně komplementární úhly pohledu, které umožňují **komplexní uchopení nedeterminovatelného systému** uměleckých instalací ve veřejném prostoru.

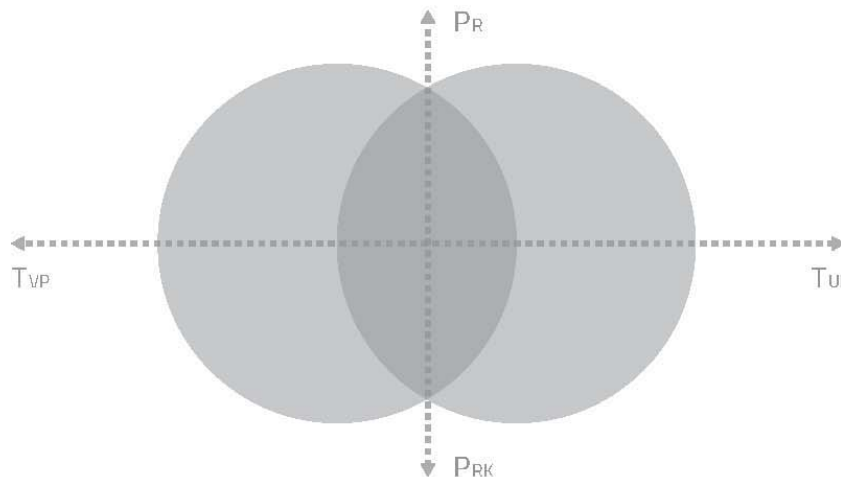


fig. A.04.....teoretická a praktická rovina

Teoretická rovina vytváří myšlenkový základ a kontext. Vzhledem k povaze problematiky k ní lze v teoretické rovině přistupovat ze dvou směrů, které jsou implicitně obsaženy v názvu práce; tedy z pohledu veřejného prostoru (T_{VP}) a umělecké instalace (T_{UI}). Každý z těchto směrů má svůj specifický vývoj, trendy a vnitřní zákonitosti.

V **praktické rovině** pak teoretické poznatky a teze aplikují v konkrétních **realizovaných projektech**. Díky tomu mohu na problematiku pohlížet z množství relativně nezávislých úhlů, poznávat dílčí procesy, sledovat, jak se spojují v celek, ve kterém se objevují určité zákonitosti.

Obě roviny **společně** pak tvoří **ucelenou adaptabilní systematiku** poznání fenoménu uměleckých instalací ve veřejném prostoru, „výstup, který může zůstat v otevřeném procesu neustálého objevování, definování a redefinice.“⁶ (Rosenberg 2009: 19)

⁶ „...outcome, which may remain in an open-ended process of constant discovery, definition and re-definition.“

V obou rovinách (T i P) postupují podle **teorie nepředvídatelnosti** (*uncertainty*). Jak již bylo řečeno, tento postup je oběma rovinám vlastní a je tedy možné na něm vybudovat funkční a provázaný celek. Jedná se o „otevřený proces, který lze definovat jako interpretace.“⁷ (Rosenberg 2009: 24)

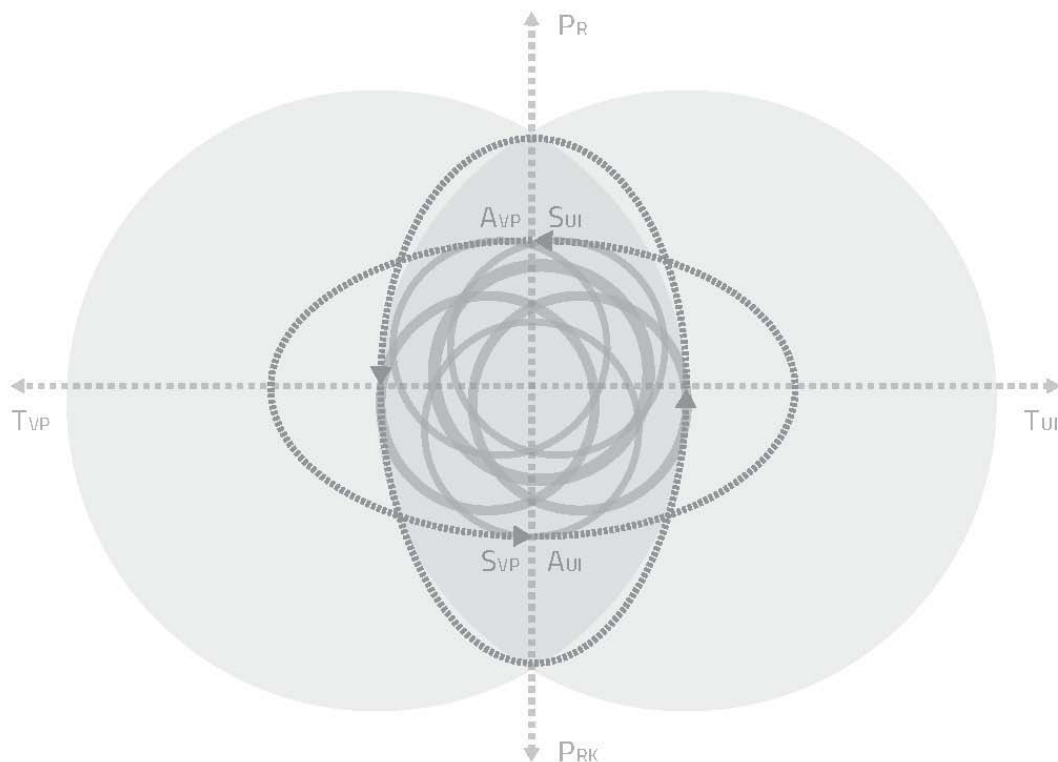


fig. A.05.....přístup k problematice

V **teoretické rovině** ($T_{UI} + T_{VP}$) aplikují vzájemně **navazující analyticko-syntetické postupy** ($A_{VP}-S_{VP}+ A_{UI}-S_{UI}$), které ve výsledku vytváří permanentní otevřený proces neustálého **získávání a aktualizace poznatků**. Vzhledem ke svojí neukončenosti negeneruje tento systém jasně dané a neměnné výsledky či závěry, ale pouze popis momentálního stavu poznání, který je však možné dále rozvíjet a doplňovat (*viz. fig. A.05*).

To je vzhledem k povaze problematiky žádoucí. Zvolená metodika neuzavírá neustále se proměňující předmět výzkumu do pevně vymezených mantinelů, ale spíše sleduje jeho dynamiku a vnitřní zákonitosti, které je schopna neustále reflektovat.

⁷ „...open-ended process defined as interpretation.“

Pro **praktickou rovinu** ($P_K + P_{RK}$) platí podobné zákonitosti jako pro teorii. Je založena na případových studiích, ve kterých „*Proces je neustálou provázaností konstrukce a rekonstrukce* ($P_K - P_{RK}$). *Je neustálým dobrodružstvím „pokusu a omylu.“* ⁸ (Rosenberg 2009: 24,38)

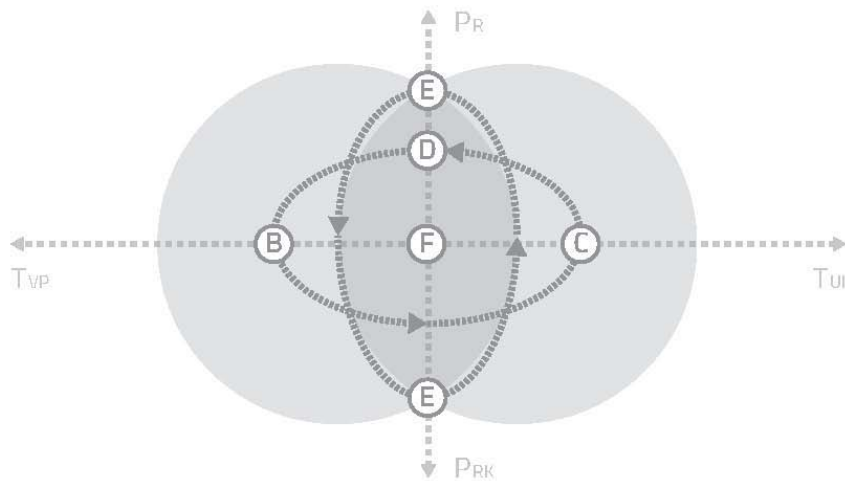
Skrze svoje rozdílná témata se vztahují vždy k určitému fenoménu uměleckých instalací ve veřejném prostoru. Teoretické poznatky zasazují do reálného kontextu, ve kterém je zkoumána jejich platnost a aktuálnost.

Obě roviny jsou nedílnou součástí výzkumu, neboť pouze společně tvoří efektivní systém, který dokáže transformovat těžko uchopitelné procesy do konkrétních výstupů.

⁸ „*The process is continuous loop of construction and reconstruction ... continuous enterprise related to 'trial and error'.*“

A.4 METODIKA

Metodika výzkumu se drží stanovených rovin (teoretická, praktická), které paralelně rozvíjí. Obě roviny se vzájemně prolínají- **teoretické poznatky jsou aplikovány do praxe a zjištění, plynoucí z případových studií jsou zakomponována do teoretické části.**



- | | | | | |
|---|--------------------|------|-----------------------|---------|
| ⓑ | VEŘEJNÝ PROSTOR | | | |
| ⓒ | UMĚLECKÉ INSTALACE | ⓔ | | TEORIE |
| ⓓ | TEZE | | | |
| ⓔ | PŘÍPADOVÉ STUDIE | E.01 | DE/COMPOSED | |
| | | E.02 | LABORATORIUM SILENCII | PRAXE |
| | | E.03 | EVENT HORIZON | |
| ⓕ | MANIFEST | | | SYNTÉZA |

fig. A.06.....metodika

Obecně lze **přístup** k problematice vnímat jako **strukturální** - na předmět výzkumu pohlížím, jako na **neustále se proměňující síť vztahů a souvislostí**. Pro potřeby této práce převádím strukturu informací a myšlenek do lineární formy publikace prostřednictvím oddílů členěných do tří bloků (*viz. fig. A.06*). Tato struktura pouze rozvíjí výše nastíněnou komplementaritu dvou rovin přístupu k problematice (teorie, praxe).

Práce vychází z teoretických kořenů, jež jsou analýzou současného stavu, vývoje a trendů v rámci **veřejného prostoru (B)** a **uměleckých instalací (C)**. V těchto relativně širokých oblastech se zajímám především o potenciální přesahy s **komplementární částí (B-C, C-B)**. Poměrně brzy tak specifikuji okruh zájmu a nastiňuji další směr, kterým se práce bude ubírat.

Teoretická část práce je shrnuta v **tezi (D)**, která je **dílní syntézou** předchozího analytického procesu a nabízí jasně definovaná východiska pro praktickou část.

Ta je souborem tří **případových studií (E)**, které jsou obsahově nezávislé. Každá z nich představuje svébytný úhel pohledu na problematiku a zabývá se určitým fenoménem v rámci tohoto tématu. V úvodu každé studie je nejdříve tento fenomén definován, poté je nastíněn jeho kontext v rámci práce a popsána aplikace do projektu. Na závěr jsou vždy praktické poznatky shrnuty do formy, která je použitelná pro teoretickou část.

Syntézu obou částí jsem se rozhodl provést ve formě **manifestu (F)**, který je vzhledem k problematice nejvhodnějším závěrem a výstupem výzkumu. Jsou v něm shrnuty klíčové poznatky výzkumu a nastíněna možnost jejich aplikace do praxe.

A.5 SOUČASNÝ STAV

Vzhledem k povaze **předmětu výzkumu**⁹, **struktúře práce** a její **metodice**¹⁰, je **současný stav poznání** shrnut vždy **nezávisle pro veřejný prostor**¹¹ (zacíleno směrem k přesahům s uměleckými instalacemi) a **pro umělecké instalace**¹² (zacíleno k přesahům s veřejným prostorem).

V daných kapitolách je současný stav podpořen odkazy na příslušnou literaturu, včetně uvedení klíčových publikací.

Metodika práce staví z velké části na tezích skupiny Archigram, dále rozvinutých v publikaci *Designing for Uncertainty* Davida Rosenberga z roku 2009.

Vzhledem k tomu, že **oddíl B – Veřejný prostor** se zaměřuje na analýzu heterotopií, je klíčovou publikací této části souborná publikace *Heterotopia and the City: Public space in a postcivil society* z roku 2008. Texty byly vybrány Michielem Dehaenem a Lievenem De Caeter, kteří díky časovému odstupu vytvořili aktuální publikaci s nevšedním rozsahem.

Oddíl C – Umělecké instalace cílí, vzhledem k přesahu do veřejného prostoru, především na site-specific instalace a v teoretické části tak čerpá především ze souborné publikace *Art of place, creation from space* z roku 2012, editované českými autory Tomášem Žižkou a Radoslavou Schmelzovou. Kromě čerpání z publikací v tomto oddílu věnují kromě analýzy konkrétních uměleckých instalací světových i českých autorů.

⁹ viz. kapitola A.2 – NEPŘEDVÍDATELNÝ A NEUKONČENÝ VÝVOJ

¹⁰ viz. kapitola A.4 – METODIKA

¹¹ viz. kapitoly B.2 – B.4

¹² viz. kapitoly C.2 – C.4

A.6 CÍL PRÁCE

Těžiště práce spočívá v hledání styčných ploch a možností symbiózy uměleckých instalací a veřejného prostoru. Nacházení průsečíků těchto oblastí a jejich přesahů¹³.

Z pohledu veřejného prostoru je cílem nalezení odpovědi na otázku¹⁴:

Jakou roli hrají umělecké instalace ve veřejném prostoru?

Z perspektivy uměleckých instalací se pak jedná o odpověď na otázku¹⁵ komplementární:

Jakou formu a kontext mají umělecké instalace ve veřejném prostoru?

Cílem práce je převrátit paradigma virtualizace a digitalizace reality, a využít nová média, jež jsou prostředníkem vyprazdňování veřejného prostoru¹⁶ a odtržení uměleckých instalací od reálného světa¹⁷, ke zpětnému ukotvení uměleckých instalací ve vyprázdněných prostorech jinačnosti, a to tak, aby se novým médiem stal samotný prostor¹⁸.

¹³ viz. kapitola A.1 - PŘESAHY UMĚLECKÝCH INSTALACÍ A VEŘEJNÉHO PROSTORU

¹⁴ viz. kapitola B.1 - VEŘEJNÝ PROSTOR – ÚVOD

¹⁵ viz. kapitola C.1 – UMĚLECKÉ INSTALACE – ÚVOD

¹⁶ viz. kapitola B.5 - HETEROTOPIE A NOVÁ MÉDIA

¹⁷ viz. kapitola C.5 - SITE-SPECIFIC INSTALACE A NOVÁ MÉDIA

¹⁸ viz. kapitola D.2 - PROSTOR = MÉDIUM: INVERZE VIRTUALIZACE

B VEŘEJNÝ PROSTOR

B.1 ÚVOD

*„Místa, která vytváříme, mohou přetvářet nás, naši společnost a mezilidské vztahy.“*¹⁹
(Lofland 1998: 180)

V této kapitole zkoumám problematiku z pohledu veřejného prostoru, skrze který přistupuji k tématu uměleckých instalací v něm realizovaných. Klíčovou otázkou v tomto případě je:

Jakou roli hrají umělecké instalace ve veřejném prostoru?

Na první pohled jednoduchá otázka však v sobě skrývá množství dílčích témat, která se vzájemně prolínají a ovlivňují. V další rovině tak lze zkoumat, jaký mají umělecké instalace pro veřejný prostor význam, jak jej ovlivňují a jaký mají vliv na běžný život v něm, co do veřejného prostoru přinášší a co naopak vyžadují, v jakých jeho částech mohou vznikat a jakou formu mohou mít.

Nelze se totiž domnívat, že je možné umělecké instalace aplikovat do veřejného prostoru plošně. **Míra, měřítko a forma jejich zapojení** jsou totiž klíčové k pochopení vazeb, které tyto fenomény pojí.

Jedná se o složitou strukturu vztahů a vzájemných podmínek, která je ve své podstatě těkavá, křehká a často iluzorní. Mnohdy stojí daleko za hranicemi racie a podrobovat ji tudíž pouze čistě vědeckému pohledu by znamenalo opomenutí značné části její podstaty, neboť jak uvádí Miranda, je

¹⁹ „... places, we create, can recreate ourself, our society and interpersonal relationships.“

„potřeba znovu si představit město jako prostor emocí, vztahů, představivosti a hry. ... vytvoření nového vztahu k veřejnému prostoru, a možná i obrození veřejného života.“²⁰ (Miranda 2016)



fig. B.01.....Cloud, Caitlind Brown and Wayne Garrett, Praha (2013)

²⁰ *„... the need to reimagine the the city as a place of emotion, relationship, imagination and play. ... creating a new relationship to public space and possibly a re-emergence of public life“*

B.2 VEŘEJNÝ PROSTOR A HETEROTOPIE

*„Ruku v ruce s kulturou se vyvíjí i společenský život; přirozeně tak může vyvstat potřeba nového typu prostoru, zatímco zastaralý prostor bude třeba opustit či oživit.“*²¹ (Carr and Francis 1992: 3)

Veřejný prostor byl poprvé vymezen již v rámci starořeckých polis jako *agora*²², kde se odehrával veřejný život. Od té doby se jeho vnímání, forma i definice proměňují v závislosti na historickém vývoji a oblastech lidského života, do kterých zasahuje. Navíc nedochází k prosté náhradě starého novým, ale ke **kumulaci vrstev a funkcí**. Nebudu se proto pokoušet veřejný prostor vymezit či definovat, spíše se pokusím vyzvednout ty jeho aspekty, které považuji za směrodatné pro tuto práci.

Zcela zásadní pro vnímání vztahu veřejného prostoru a uměleckého díla je pojem **heterotopie**, představený Michaelem Foucaultem na přednášce v rámci Kruhu architektonických studií (*Cercle d'études architecturales*) v roce 1967. Základem přednášky byl text *Des espaces autres (Of other spaces)*.

Foucault vyložil heterotopii jako **prostor jinakosti**. Heterotopie je strukturou či situací, která navzdory určité schematičnosti, skrze kterou zakoušíme bytí v prostoru a čase, zaujme naši pozornost, a tedy nás vytrhne z určitého automatismu či stereotypu. Heterotopie tak umožňují zaujmout ke světu vztah velmi osobní, fenomenologický, ba existenciální (ostatně Foucault byl značně ovlivněn Sartrem a Heideggerem).

²¹ „*As public life evolves with the culture, new types of the spaces may be needed and old ones discarded or revived.*“

²² u Homéra termín pro lidové shromáždění, odtud volně přejato jako shromaždiště

Pojem heterotopie je koncipován jako negativ či protipól konceptu utopie²³. Foucault nicméně dochází k závěru, že v každé civilizaci existují **realizované utopie**. Nalézají se **mimo všechny prostory, a přesto jsou lokalizovatelné**. Toto odvážné tvrzení dokládá výčtem šesti skupin heterotopií, které, přestože existují v rámci reálného prostoru, odkazují se za něj, do roviny utopie, a tvoří určitý most mezi realitou a utopii.

Nejprve stručně nastíním, jakým způsobem se k heterotopii staví Foucault²⁴, v následujícím oddíle se pak pokusím o její definici. Pro účely práce není podstatné se podrobně zabírat všemi skupinami heterotopií, jak je uvádí Foucault, pro názornost a kvůli kontextu se letmo zmíníme o těch, které mají alespoň okrajovou souvislost s naší prací.

Heterotopie krize je přítomná ve všech kulturách, nicméně ve značně archaické podobě. Je vyhrazena starcům, menstrujícíím a těhotným ženám, adolescentům. Ve společnostech, které bytují ve světle modernity, jsou tyto heterotopie nahrazovány **heterotopiemi deviace**. Vznikají místa, kde se setkávají individua, jejichž chování se odlišuje od obecných společenských norem. Druhým principem jsou **heterotopie, jejichž význam se mění v čase**. Foucault uvádí pouze příklad hřbitova. Ten byl v předindustriálních společnostech jedním ze středobodů města, zatímco postindustriální doba jej vytěsňuje na periferii. Tyto heterotopie nikterak nekrytalizují, ale jsou v neustálém procesu stávání se'. Třetí princip, který patří k nejpodstatnějším jak u Foucaulta, tak pro naši práci, je vyjádřen **překrýváním/propojováním neslučitelného** na jednom fyzickém místě. Foucault uvádí jako příklad 'stříbrné plátno', to však můžeme bez větších problémů nahradit obdélníkem displeje, čímž vynikne význam této heterotopie pro oblast nových médií. **Heterochronií** rozumí Foucault narušení plynule lineárního vnímání času. Pátý princip **relativizuje kategorie ,uvnitř' a ,vně'** a odhaluje nestabilitu těchto kategorií. Prostor může být zároveň izolovaný i propustný; může se stát, že člověk je součástí heterotopie, a přitom už její součástí není. Konečně posledním principem je **heterotopie kompenzace**.

²³ Zatímco utopie existuje pouze v nereálném čase a prostoru, je heterotopie reálným fenoménem prostoru tady a teď.

²⁴ Foucaultův unikátní přístup k veřejnému prostoru (původně představený formou přednášky) byl publikován až po téměř 20 letech, v roce 1984, nedlouho před Foucaultovou smrtí.



fig. B.02.....Umschreibung, Olafur Eliasson, Munich, Germany (2004)

„Foucaultovy heterotopie slouží jako ostrý kontrast tomu, co je samozřejmé: převracejí obecně přijímané pořádky vzhůru nohama, jazyk a zavedené významy cupují na hadry, jsou vytržením z jednotvárnosti, poskytují prostor spodním proudům a protiproudům společnosti.“²⁵ (Sohn 2008: 44)

²⁵ *“Foucault’s heterotopias have an essentially disturbing function: they are meant to overturn established orders, to subvert language and signification, to contrast sameness, and to reflect the inverse or reverse side of society.”*

Domnívám se, že právě koncept heterotopií by mohl být klíčem k pochopení role uměleckých instalací ve veřejném prostoru, jimž jsou vlastnosti heterotopií inherentní. Mohu se tak v rámci veřejného prostoru zaměřit na relevantní segment, jenž je poměrně detailně probádán a může tedy nabídnout množství důležitých informací a souvislostí, týkajících se tématu práce.

B.3 DEFINICE HETEROTOPIE

*„Michael Foucault představil pojem 'heterotopie' roku 1967 v přednášce pro architektky. Poukázal na to, že existují stavby a prostory, které narušují zdánlivou kontinuitu a obyčejnost běžného prostoru, neboť každodenní společenskou rutinu a její všednost, monotónnost a přirozenou tematiku „infikují“ jinakostí.“*²⁶ (Dehaene and De Cauter 2008: 3)

Foucault rozvíjí heterotopii směrem ke klasifikaci prostorů, které této definici odpovídají. Vzhledem k významným společenským změnám v průběhu posledních dekad vstupují do popředí nová témata (ekologie, technologie, atd.) takže z Foucaulta je možné čerpat spíše v úrovni obecných formulací, neboť aktuálnost řady konkrétních příkladů byla značně oslabena.

Největšího zájmu se fenomén heterotopií dočkal během svého znovuobjevení, které spadá do období vrcholící **postmoderny** (Harvey 1989, Scott, Soja 1996, Soja 2000), a kdy byl implementován do mnoha urbanistických a sociologických studií oslavujících různost, heterogenitu a alternativu.

Stěžejním materiálem, který komplexním a aktuálním shrnutím problematiky heterotopie ve vztahu k městu, je souborná publikace *Heterotopia and the City: Public space in a postcivil society* z roku 2008²⁷. Texty byly vybrány Michielem Dehaenem a Lievenem De Cauter, kteří díky časovému odstupu vytvořili aktuální publikaci s nevšedním rozsahem. Jednotlivé texty reflektují fenomén heterotopie z mnoha úhlů a jsou jedním z hlavních zdrojů uchopení heterotopie v této práci.

²⁶ "Michel Foucault introduced the term 'heterotopia' in a lecture for architects in 1967, pointing to various institutions and places that interrupt the apparent continuity and normality of ordinary everyday space. Because they inject alterity into the sameness, the commonplace, the topicality of everyday society,"

²⁷ Od té doby nevyšla srovnatelně kvalitní a komplexní publikace.

„jiný topos: ne pevně daná struktura, ale spíše pružné, nejasné, nestabilní uspořádání, které se přizpůsobuje významovým tendencím, společenské objednávce a zvyklostem, a které se neustále proměňuje v závislosti na přirozených potřebách neukotvené společnosti, kultury, civilizace.“ ²⁸ (Sohn 2008: 45)

Heidi Sohn ve svém textu *Heterotopia: Anamnesis of a medical term* s lehkostí a nadhledem shrnuje předchozí formulace, aby se mohla dotknout jejich podstaty, která leží v rozdílném a **neustále se proměňujícím chápání normality a jinakosti**.

„... heterotopie, tento přirozeně ambivalentní a radikálně otevřený koncept, je obecně chápán ve smyslu výjimek a abnormality. Heterotopii lze nicméně vnímat jako něco exkluzivního, obdivuhodného; ne jako nepatřičnost, ale jako bytostnou odlišnost.“ ²⁹ (Sohn 2008: 46)

Kvality heterotopií se zásadně různí a proměňují v návaznosti na jejich významu a zasazení do konkrétního kulturně-historického kontextu. Potenciál přesahu s uměleckými instalacemi mají pouze některé z nich. Jsou to ty, které pracují s určitým konceptem, na jehož základě reflektují okolní svět. Vytváří tak iluzi, která je součástí prostoru, ale jejíž podstata tkví v samotné **konceptuální reflexi**. Tato specifická kategorie prostorů jinakosti bývá označována jako **heterotopie iluze** (*heterotopy of illusion*) (srov. Foucault 1967, Shane 2008).

„...heterotopie, jež silně reaguje na konceptuální významy, abstraktní myšlenky či představy dané společností: buď kompenzuje nedostatky řádu a srozumitelnosti, které jsou nedílnou součástí komplexní skutečnosti, nebo naopak vyjadřuje čas a prostor v jejich nejiluzornější podobě.“ ³⁰ (Sohn 2008: 46)

²⁸ *“another topos: not a fixed, rigid structure, but instead a flexible, inconclusive and rather unstable, volatile system or arrangement that adapts to the propensity of the meaning and criteria of normalcy and order to shift and change over time and according to the logic of the society, culture or civilization in question.”*

²⁹ *“...heterotopia as an essentially ambivalent and radically open concept associated generically to exception and abnormality. But, in this, it is the understanding of heterogeneity as something exceptional, outstanding, not only given by its incorrect location, but also because of its inherent ‘otherness’;”*

³⁰ *“...the heterotopia that responds to conceptual meanings, abstract thoughts, or ideals of a given society, which either compensate for the lack of order and clarity implicit in the complexities of the real, or conversely represent space and time in its most illusory qualities.”* (Sohn 2008: 46)

Heterotopie jsou z podstaty **otevřený, neukončený a nedeterminovatelný systém vymezení se vůči každodennosti**. Umělecké instalace ve veřejném prostoru se vůči každodennosti vymezují vědomě a na základě určitého konceptu, reflektujícího okolní svět nebo sledujícího určité abstraktní ideje. Heterotopií je pak interakce pozorovatele s konkrétní podobou uměleckého počínu ve veřejném prostoru.

B.4 VÝVOJ HETEROTOPIE

Vývoj heterotopie je úzce spojen s **proměňující se formou veřejného prostoru**. Foucault ve své *History of space* shrnuje genezi veřejného prostoru **od preindustriálního až po postindustriální** ve vztahu k převládajícímu typu heterotopie, kterou generuje. Z této publikace lze volně vycházet k širším úvahám o evoluci a povaze míst jinakosti v rámci veřejného prostoru i života společnosti obecně.

Město se jako struktura vyvíjí v čase. Původně hmotný prostor ulic a náměstí (společně s fází dne, vůněmi, pohybem lidí) postupně získal řadu nových vrstev. Oním vytržením z normality historicky byla řada momentů: první automobily byly atrakcí, dnes působí jako překážka a norma. Veřejný prostor byl 'zapelevelen' nánosy dalších vrstev – dopravními značkami, kterých je takové množství, že místy působí až jako vizuální smog, semaforey, které mají nejen rozměr hmotný, ale též světelný a zvukový, výraznými grafikami přechodů pro chodce, které jsou jakýmsi technicistním pokračováním dláždění, neboť už nejsou pouze estetikou, ale i principem pohybu, reklamními poutači, které v pravidelném rytmu těkají neustálým rolováním reklamní plochy. Město nabobtnalo nejen horizontálně (ztráta hradeb, vymezení), ale též vertikálně (mrakodrapy, víceúrovňové křižovatky, metro). Všechny tyto vrstvy změnilly prostor města k nepoznání. V době jejich zavádění samy působily jako vytržení ze všednosti, dnes je bereme jako normu, samozřejmost, a prostorem vytržení, jinakosti, heterotopie jsou naopak oázy původní předprůmyslové struktury. Například zahrady a nádvoří předprůmyslových paláců působí jako oáza právě proto, že nás tu neruší samozřejmost dopravních značek, reklamních ploch, semaforů; dvorky a vnitrobloky blokové zástavby často stále autenticky připomínají dobu svého vzniku v 19. století, podobně byly nánosů městských vrstev ušetřeny části nábřeží či parky.

Od **90. let 20. století** s rozvojem internetu a virtuální reality se začal objevovat nový druh veřejného prostoru, nabízející doposud nepoznanou kvalitu se zdánlivě nevyčerpatelným potenciálem. Především v okruzích futuristů a pionýrů virtuálních světů se začaly formovat myšlenky migrace některých činností, do té doby neodmyslitelně spojených s veřejným prostorem do **prostoru virtuálního** (*virtual space*) (viz. fig. B.03). V době **počínající krize veřejného prostoru**, kdy v západním

světě docházelo k masivnímu rozšíření nákupních center (*mall*)³¹ a sídelní kaše (*urban sprawl*)³² se nekontrolovaně rozpínala do příměstské krajiny, se myšlenky na přesun do virtuálního světa zdály mnohdy až spásné.

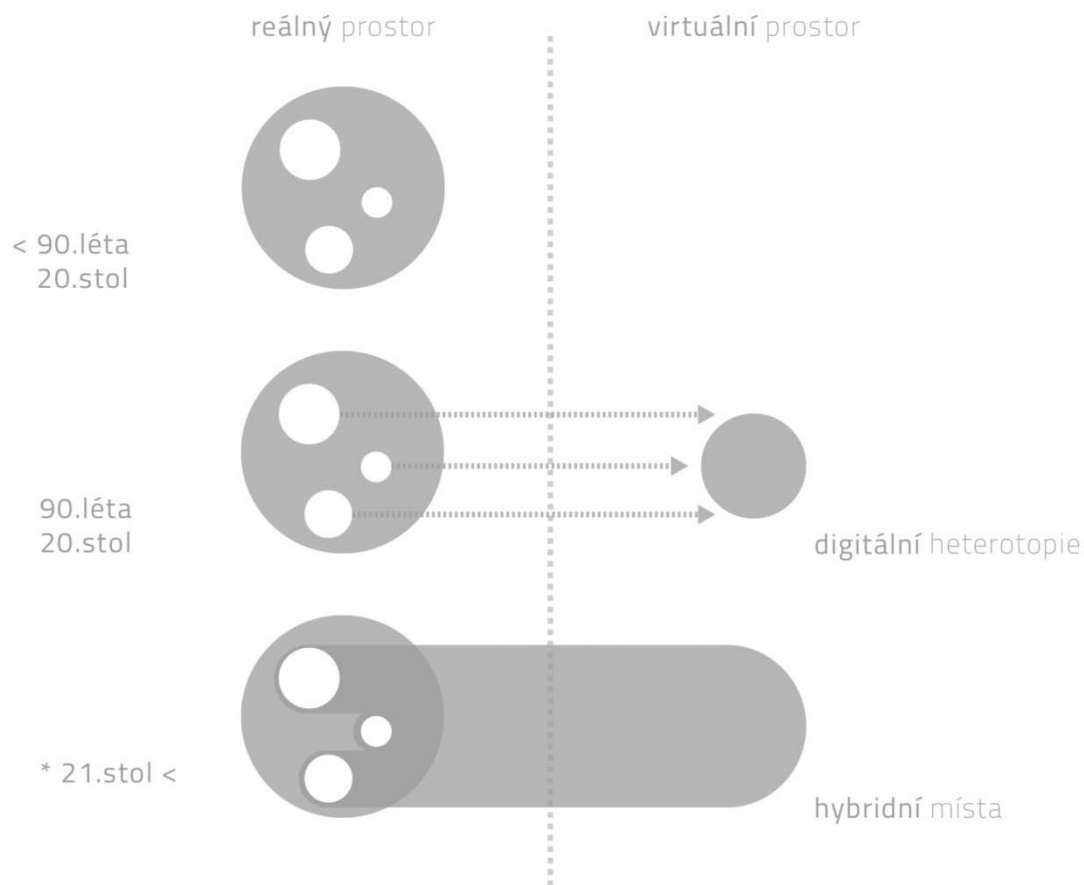


fig. B.03.....schéma přesunu heterotopii do virtuálního prostoru

³¹ „Nákupní centra se stala jedním z nejviditelnějších symbolů proměny měst. Prudký nárůst jejich počtu ovlivnil prostorovou strukturu městských sídel i časovou strukturu života jejich obyvatel. Mimo to skrze nákupní centra vstoupil do měst i nový způsob správy městského prostoru. Jde o správu vykonávanou soukromými aktéry, kteří pomocí specifických prostředků a hodnot vytváří prostor, jenž bývá někdy označován jako „nový veřejný prostor“. (volně převzato z Pospěch 2013: 751)

³² Vznik sídelní kaše se řadí mezi rozvojové syndromy způsobené neudržitelným rozvojem (v tomto případě neudržitelným plánovaným rozvojem města) tento způsob růstu města znamenal jak soustavné rozrůstání infrastruktury a degradace životního prostředí, tak i socioekonomické dopady.“ (volně převzato z EnviWiki)

„Rozklad veřejného prostoru ve městech nás vlastně vůbec nemusí zajímat. Zářivá budoucnost nám jej zprostředkuje virtuálně, neboť právě k tomu vývoj spěje.“³³ (Aurigi and Graham 1997: 33)

V současnosti, kdy se virtuální svět neoddělitelně proplétá s realitou, se může zdát, že vrstva virtuality je pouhým pokračováním vývoje města, jak je stručně nastíněno v předchozím odstavci. To by však bylo příliš velké zjednodušení. Jedná se totiž o změnu řádově radikálnější, o změnu, která v historii těžko snese srovnání.

Zatímco popisná čísla a semaforey lze chápat jako určité významotvorné zhuštění, zatímco automobil je poměrně přirozeným pokračováním koňských spřežení, zatímco rolovací reklamy lze považovat za aktualizaci vývěsních štítů a domovních znamení, je vrstva virtuality odlišná už svým zrodem: vlastně až do výše zmiňovaných 90. let 20. století lze vývoj veřejného prostoru považovat za přirozeně kontinuální, jakkoliv k tomuto zjednodušení existuje řada výhrad. Před koncem milénia se však - původně zcela nezávisle na strukturální vrstevnatosti města a jeho veřejných prostorů - objevuje svět virtuální sítě. Kdo do něj chce vstoupit, musí být na konkrétním místě, kde je k dispozici **připojení** a komunikační a zobrazovací **rozhraní** (*interface*) (viz. fig. B.03). Uživatel tedy musí disponovat připojením a rozhraním a navíc znát **heslo**- mít klíč, s jehož pomocí projde bránou doslova do jiného světa. V prvním díle filmové trilogie *Matrix*³⁴ (1999) je tato situace ilustrována ikonicky, ovšem inverzně: telefonní budku musí najít ten, kdo se chce dostat z virtuality do reality.

Generace Y (jejíž příslušníci se narodili přibližně v rozmezí let 1974 až 2004), která zažila pr-
vopočátky zrodu virtuality, je pravděpodobně poslední generací, která dokázala realitu od virtuality odlišit. S příchodem **chytrých zařízení** (*smart devices*) po roce 2007³⁵ a zejména s jejich ohromným

³³ "The erosion of the public realm in cities, by implication, need not concern us : such realms merely need now to migrate toward the brave new world of electronic mediation."

³⁴ *Matrix* je kultovní sci-fi film z roku 1999. Je prvním ze série tří filmů série *Matrix*, napsaných a režírovaných sourozenci Larrym a Andym Wachovskými. Popisuje dystopickou budoucnost, v níž je lidstvo nevědomky lapeno uvnitř simulované reality- *Matrixu*, vytvořeného stroji (umělé bytosti, schopné uvažování) k rozptýlení lidí, mezitím, co jsou jejich těla využívána jako zdroj elektřiny. (volně převzato z Wikipedie)

Jedná se o pop-kulturní reflexi rodícího se fenoménu virtuálního a kybernetického světa, zaměřující se na doposud aktuální témata jako internet, virtuální realita a umělá inteligence.

³⁵ Uvedení první generace iPhone.

a raketovým rozšířením v **druhé dekádě 21.století**³⁶ se situace radikálně proměnila: uživatel si v malém zařízení kapesních rozměrů, neustále nosí připojení i rozhraní virtuálního světa s sebou a jako přístupové heslo mu slouží biometrické údaje (otisk prstu, scan obličeje). **Online** tedy může být **kdekoliv a kdykoliv a svým způsobem neustále** (viz. fig. B.03).

Ve filmu *Matrix Revolutions*³⁷ (2003) se mysl hlavního hrdiny, Nea, ocitá ve stanici metra Mobil Avenue, která je přechodným místem mezi Matrixem a reálným světem, což příznačně vystihuje situaci především současné generace mladých lidí tzv. **Generace Z**³⁸ (lidé, narození od poloviny 90. let 20. století do současnosti). Pro příslušníky této generace jsou oba světy, jak reálný, tak virtuální, natolik **hybridně propojeny**, že s jakousi podivnou přirozeností bytuje v obou zároveň, a přítom ani v jednom z nich.

Co se původně mohlo zdát jako bezproblémové obohacení reality o novou vrstvu, má svou odvrácenou stranu: historicky bezprecedentní **inlace internetu**, který s neodbytností rakoviny prorůstá do všech aspektů lidské přirozenosti, totiž zákonitě vede k **vyprazdňování fyzického a materiálního světa** (tedy světa, jehož součástí je i veřejný prostor, takový, jaký jej doposud známe). Na síť sítí se přemísťuje zábava, kultura, literatura. Proč chodit na koncert, když je možné si pustit videoklip na YouTube? Proč chodit do knihovny, když si lze knihu stáhnout? Proč si hrát venku s kamarády, když existují miliony her online? Proč si kupovat noviny, když zpravodajství je v reálném čase aktualizováno na internetu? A vůbec: proč vlastně někomu povídat o svých zážitcích, když fotografiemi a videi, sdílenými v reálném čase, zaplavujeme sociální sítě?

Co má člověk sdělovat ve veřejném prostoru, když vše již sdílel online? Jaký postoj má zaujmout k samotnému veřejnému prostoru, když jeho přirozenost a vrstevnatost emigruje na síť? Nestává se veřejný prostor pouhou kulisou našeho čekání na těžko říci co' na stanici Mobil Avenue?

³⁶ Na počátku roku 2013 světové prodeje chytrých telefonů poprvé překročily prodeje klasických mobilních telefonů.

³⁷ *Matrix Revolutions* je posledním z filmů výše uvedené série *Matrix*

³⁸ *Generace Z* je vysoce propojená, většina této generace po celý život využívá komunikační a mediální technologie (mobilní telefon, internet, sociální sítě). Výrazný rozdíl mezi generací Y a generací Z je ten, že členové předchozí generace pamatují život před vzestupem využívání masových technologií, zatímco následující generace se narodila až po něm (volně převzato z Wikipedia).



fig. B.04.....*Temné proudy, Lu Jindrák Skřivánková (2014)*

V tomto bodě lze stručně shrnout současnou situaci: aktuální přirozenost města se od té před přelomem milénia významně liší. Archaické vrstvy jsou překryty vrstvou technologických zařízení, digitálních médií a neviditelnou vrstvou internetu. Tato neviditelná vrstva je mostem k informacím a ostatním uživatelům ve virtuálním prostoru, který je **všudypřítomný a zároveň nelokalizovaný** (srov. Rymarczuk, Derksen 2014). Zdánlivým vzdalováním od reality vytvářejí zvláštní **hyper-reality**, v níž člověk kdykoliv může vše, ale zároveň je odevšad jednotlivými vrstvami atakován.

Výše uvedené vrstvy se mohou realizovat buď skrze naše rozhodnutí **vědomým připojením se** do virtuálního prostoru za pomoci chytrých zařízení (*smart devices*), nebo shora', kdy je člověk **zapojen nevědomě** (automatické odesílání dat chytrým zařízením, všudypřítomné monitorovací a záznamové systémy). Tyto vrstvy se rychle stávají novou normálností, rutinou, permanentním úžasem, ale i permanentní neurózou. Mohou být prostorem nové normálnosti', ale i tyto vrstvy v sobě skrývají ohromný **heterotopický potenciál**. Dnes, v době, kdy úžas je normou, může být revolučním krokem k jinakosti **odvaha k návratu**. Kde se neustálá novost stává archetypem, tam archetyp může působit jako zjevení. Napětí je tu zřejmé.

*„Foucault popisuje tuto funkci jako proces vyvstávání mezi dvěma extrémny: mezi poskytováním iluze, která odhaluje skutečný svět jako stále iluzornější, a poskytováním prostoru dokonalosti, který dokáže kompenzovat nedostatky skutečného života. Jinakost heterotopie, ať už se vyznačuje iluzí nebo dokonalostí, zpochybňuje realitu iluzorních prostorů kolem ní. Heterotopie jsou zneklidňující.“*³⁹ (Rymarczuk and Derksen, 2014)

Tyto prostory jinakosti, které nás vytrhávají z každodennosti, jsou nestálé, a jejich forma se neustále proměňuje. V současnosti jsou stále více propojeny s výše zmiňovanými virtuálními světy a s nimi souvisejícími komunikačními systémy a sítěmi (*networks*), které do značné míry určují jejich charakter. Zrodil se tak fenomén **digitální heterotopie** (*digital heterotopia*), jako místo neomezeného a neustálého propojení a simultaneity bez hranic a ukotvení v čase a prostoru – **místo nemísto** (*placeless place*).

Virtuální prostor (*virtual space*) se tak dává vznikat novým druhům heterotopie. Vývoj tohoto prostoru vykazuje navzdory evidentním odlišnostem (neukotvenost v místě a čase) téměř identický průběh: jeho heterotopické části, dříve vnímané jako **místa jinakosti se stávají každodenností**.

³⁹ *“Foucault describes this function as unfolding between two extremes: between providing an illusion that exposes the real world as still more illusory, and providing a space of perfection to compensate for the flaws of real life. The otherness of a heterotopia, whether it is characterized by illusion or by perfection, calls into question the reality of the ordinary spaces around it. Heterotopias are disturbing.”*

B. 5 HETEROTOPIE A NOVÁ MÉDIA

„Pozornost se přesouvá z virtuálního prostoru internetu do struktury medializovaného městského prostoru.“⁴⁰ (Miranda 2016)

V současnosti tak probíhá proměna čistě virtuálního prostředí na tzv. **hybridní místa** (*hybrid places*) tzv. **rozšířené reality** (*augmented reality*), v nichž **se ztrácí dříve pevně dané hranice mezi virtualitou a realitou**.

Aplikace jako *Google Earth* a *Google Street View* vytváří virtuální kopii reálného světa a hry jako *Kingdom Come* přenesou uživatele do doby Husitských válek natolik sugestivně, že je téměř možné zapomenout na fakt, že žijeme o šest století později. V těchto případech lze vědomě volit, kdy začít bytovat v těchto světech, a kdy tento pobyt' ukončit. Obdobně jako si lze například zvolit, zda a kdy zajdeme do galerie a jak dlouho na sebe necháme působit videoart. Hybridní místa tuto hranici, tvořenou vědomým rozhodnutím, rozostřují a v některých případech zcela bourají.

„Hybridní místa se stala součástí kulturního vývoje nejen jako součást dědictví veřejného prostoru, ale i našich vlastních vznešených způsobů myšlení a chápání prostoru a místa. Vzrůstající množství stále modernějších technologií, které převádějí analogové souřadnice vztahů do podoby kategorických vztahů digitální krajiny a virtuální reality, je demonstrací tohoto hybridního prostředí. Analogový prostor, park, nebo náměstí je nadčasovým dědictvím. Tato určující kategorie si ve vztahu k heterotopii nejspíše uchovává svůj ryzí charakter materiálnosti a fyzikality. Je to tradiční médium, v němž se vztahy, historie i identita utváří stále znovu přivlastňováním, které je přitom konsenzuálním procesem všech aktérů, tedy nejen lidí. Tuto vznikající formu přivlastňování lze považovat za nadčasové hledání smyslu a významu - tentokrát v samotné hybridní formě. Nezáleží na tom, zda je k dispozici internet nebo chytrý telefon. Technologie ani příroda nezvyšují kvalitu místa, ani nevylepšují možnosti mezilidských vztahů.“⁴¹ (Patrício and coll. 2019: 21)

⁴⁰ „...a shift in attention away from the virtual spaces of the Internet and out into a networked mediatised urban space.“

⁴¹ „Hybrid places have become part of the cultural development not only of our public open spaces' heritage but also of our own elevated mechanisms of thinking and understanding space and place. The rising number of online cutting-edge technologies that undertake the task of dislocating place from the analogue of coordinate relations to the digital landscape and virtual reality of categorical relations is a demonstration of this mode of hybrid terrain. The

„Struktura veřejného prostoru ve 21. století už není definována ulicemi a náměstími. Ani není zcela virtuálním prostorem elektronických médií. Spíše je výslednicí složité interakce hmotných a nehmotných prostorů.“⁴² (McQuire 2006)

Jednou z odvrácených stran zrodu hybridních míst je i postupná ztráta pevně daného kontextu (v tradičním pojetí hierarchie, místa a času). **Zprostředkovanost** a do jisté míry i neaktuálnost vjemu nutí člověka klouzat po povrchu, pomalu jej táhne do pastí, v níž na něj čeká **vyprázdněnost**. Nad prožitkem vítězí potřeba sdílení a sebeprezentace, nad hloubkou vhledu rychlost vstřebávání stále povrchnějších informací. Především současná mladá generace (*viz. B.04*) je s chytrými zařízeními natolik propojena, že bez nich téměř nedokáže vnímat a reflektovat okolní svět. Nesdílený prožitek, jako by neexistoval. Nad zakořeněností a kontextem, který jediný může orámovat smysl lidského konání, vítězí temná strana Descartovy vize racionálního ráje, která se zhmotňuje skrze technologie – sdílím, tedy jsem’.

Vzájemná provázanost (*hybris*) člověka a světa (reálného prostředí i virtuálních světů) je již dnes natolik intenzivní, že se v této hybridní mlze ztrácí hranice mezi člověkem a městem. Subjekt a objekt se do sebe vzájemně vpíjejí, doslova difúzují. Pozvolna se vytrácí rozlišení na subjekt a objekt.

Výše zmíněné **odtržení od hmotné reality** a přesun do hybridních míst probíhají ve spojení s novými médii na úrovni vědomí. To se často identifikuje s médiem a začne fungovat nezávisle na fyzickém prostoru města. Vazbu k realitě pak tvoří jen lidské tělo a jeho smyslové orgány ve spojení s přístrojem (*device*), pomocí něž je člověk zapojen do globální komunikační sítě.

analogue of space, being a park or a square, is a timeless patrimony. It is a constitutive dimension that seems to deeply preserve itself to heterotopia as an engenderment of the materiality and physicality of its form. It is the traditional medium ..., where relations, history or identity are constantly being constituted newly by a consensual appropriation process between all the actors – humans and non-humans. This emerging form of appropriation can be seen as the human's dateless quest for meaning and reason – within the hybrid form itself this time. It does not matter if there is Internet or a smart phone available. Neither technology nor nature enhance the quality of place nor increase possibilities for human interactions so.”

⁴² *“The public domain of the 21st century is no longer defined simply by material structures such as streets and plazas. But nor is it defined solely by the virtual space of electronic media. Rather, the public domain now emerges in the complex interaction of material and immaterial spaces.”*

Lidé však již začínají být virtualitou a okamžitým sdílením všeho natolik přehlčeni, že vyhledávají autentické zážitky a místa, které zcela programově nedokumentují. Činí to často zcela programově za cílem prožít něčeho skutečného, co je sdíleno pouze s těmi, kdo to prožili, popřípadě může být převyprávěno po vzoru mýtů.

Cílem uměleckých instalací ve veřejném prostoru je zpětné ukotvení prostorů jinakosti v reálném prostředí. V jeho rámci vytváří vrstvu, jež je určitou formou rozšíření tohoto prostoru, která je nositelem emocí, prožitků, příběhů a informací. Rozšíření (*augmentation*) je přímo spojeno s daným prostorem a lidské vědomí se tak sjednocuje s realitou. Vrací tak veřejnému prostoru i lidem v něm jednu ze zásadních vlastností, kterou je možnost mít konkrétní zkušenost s celkovým významem. Prostřednictvím heterotopií se lze dotknout podstaty, ke které odkazují, a která je za nimi skryta. Zkušenost, která je vázaná přímo na prostor a spojená se širokou škálou smyslového vnímání, totiž zatím nelze nahradit žádným zprostředkováním.

*„Není snadné si být vědom právě přítomné heterotopie, ale domnívám se, že v umění máme k dispozici řadu příkladů: jak skrze vlastní aktivaci heterotopických prostorů pro diváky, tak skrze neustálý zájem současného umění o prostory a místa jinakosti v naší současné i historické kultuře.“*⁴³ (Asdam, 1995)

Role uměleckých instalací ve veřejném prostoru je tedy heterotopická a s tímto prostorem pevně svázaná. Zároveň je úzce propojená s novými médii, jejichž formě a způsobu zapojení při vytváření prostorů jinakosti se budu věnovat v oddílu C – Umělecké instalace.

⁴³ „It's not easy to be aware of a heterotopia in your own time, but I think examples have emerged in art, both through its own activation of heterotopic spaces for the viewers, and through the continued interest within contemporary art for spaces and places within our contemporary and historic culture.“

C UMĚLECKÉ INSTALACE

C.1 ÚVOD

„Umělecké dílo je tedy kompletní a uzavřenou formou ve své jedinečnosti vyrovnaného organického celku, zatímco zároveň vytváří otevřený produkt ve své náchylnosti k bezpočtu rozdílných interpretací, které nepřesahují jeho jedinečnost. Proto je každá recepce uměleckého díla zároveň jeho interpretací a tvořením, neboť každá recepce je tvořena z jiné perspektivy.“ (Eco 1962, 2015: 8)

Umění obecně se dotýká **hlubší podstaty a pochopení světa**. V kontextu města vytváří umělecké instalace **ostrovy jinakosti**, díky kterým je možné se oprostit od každodennosti a poznávat skrze ně okolní svět i sebe sama.

Lze tvrdit, že umělecké instalace kombinují prostor s určitým médiem, které je schopné být nositelem jejich sdělení. Klíčovou otázkou v tomto případě je:

Jakou formu a kontext mají umělecké instalace ve veřejném prostoru?

Úvahy v této části volně navazují na předchozí oddíl, mapující možnosti veřejného prostoru ve vztahu k uměleckým instalacím a pokouší se na problematiku nahlížet z opačného pohledu, který je ještě o něco méně exaktní a více subjektivní, než tomu bylo v předchozí části. Z hlediska povahy uměleckých instalací je však tento přístup legitimní, jelikož umění samo je těžko uchopitelné a jeho vnímání se liší nejen napříč kulturami a historickými epochami, ale i v rámci osobní percepce každého jedince.

C.2 UMĚNÍ VE VEŘEJNÉM PROSTORU A SITE-SPECIFIC INSTALACE

Klasická definice většinou vychází z toho, že umění ve veřejném prostoru „zahrnuje širokou škálu nejrůznějších projevů a médií. Dříve to byly výzdoby chrámů a dalších význačných budov, sochy světců na veřejných prostranstvích a hřbitovní sochařství, později v 19. století převládly pomníky a pamětní desky. Původní pomníky 19. století označovaly skutečná místa (památníky bitev, hrobů) nebo zobrazovaly význam (jezdecké sochy, postavy světců). Tyto sochy byly umístěny na podstavcích, které dílo spojovaly s místem nebo architekturou. Socha byla trojdimenzionální objekt fyzicky vázaný na kulturní podmínky.“ (Fišer a Ortmeier 2010)

Umění ve veřejném prostoru je ze své podstaty **svázáno s konkrétním místem**. Jeho charakter, forma i způsob začlenění do prostoru se historicky a kulturně liší a neustále vyvíjejí. Umění tradičně sehrávalo důležitou společenskou roli: vedle demonstrace řemeslné zručnosti a nesporných estetických a městotvorných kvalit reprezentovalo své objednatele, vyjadřovalo jejich společenský statut, hodnotový rámec, názor.

Příkladem za všechny může být *památník Viktora Emanuela II.* v Římě, který vznikl v letech 1885-1935. Má oslavovat sjednocení Itálie, ale vysloužil si řadu přezdívek (psací stroj, pisoár, svačební dort). Je typickým příkladem demonstrace ideových východisek vládnoucí třídy své doby a skrze svou monumentalitu je více než jen doplněním veřejného prostoru o orientační bod, je přímo dominantou prostoru. O jeho zamýšleném významu svědčí kromě pro Řím netradičního materiálu (bílého mramoru) a monumentálních rozměrů (výška 70 metrů) i fakt, že jeho součástí je ve své době největší bronzová jezdecká socha na světě.

V průběhu času se stále silněji uplatňovalo **volné umění**, zejména plastiky dekorující veřejná prostranství – parky, náměstí, ulice a od 60. let 20. století ve východním bloku také sídliště. Na významu nabývá **abstraktní složka** na úkor složky dokumentární a realistické. V českých podmínkách existuje projekt *Vetřelci a volavky*⁴⁴, který dokumentuje, popularizuje a má za cíl také chránit umění ve veřejném prostoru z období normalizace (70.-80. léta 20. století), které tvoří velmi specifický a světozně unikátní přechod od realistického k abstraktnímu sochařství.

⁴⁴ <http://www.vetrelciavolavky.cz>

Klasická **modernistická socha** je pak na svém okolí, místě, architektuře nezávislá – je **autonomní**. Trojrozměrný objekt může být primárně určen jak do galerie, tak do architektonického prostoru. Nemá primárně informační, ale emocionální význam: mnohem více působí na emoce než na raciono; není demonstrací moci a interpretací historie (viz. např. právě *památník Viktora Emanuela II. výše*), je spíše intelektuálním podnětem či v prostším případě dekorací. Primárním cílem moderního umění už není zobrazení, popisnost, doslovnost, ale vytváření nového kontextu, kompozice, ilustrace, nebo i jen vyjádřením čiré radosti z tvorby.



fig. C.01.....*Wrapped Reichstag, Christo and Jeanne-Claude, Berlin, Germany, (1971-95)*

V reakci na abstraktní modernu se pak v 60. letech 20. století zrodila i umělecká disciplína **site-specific**. Jedná se o umění, které vzniká na určitém místě, nebo s určitým místem pracuje.

„Původně kontroverzní přístup je dnes užíván tak často, že už je vnímán jako střední proud. ... Site-specific art je tedy umění vytvářené pro zvláštní místo nebo umění pracující s určitým místem. ... Umění je

vymezeno prostorem, pro který je komponováno, a prostor se zásadním způsobem podílí i na celkové vizuální podobě díla." (Schmelzová 2008: 38)

Mezi ikonické díla *site-specific* resp. *land-artu* lze zařadit počiny tvůrčí dvojice Christo a Jeanne-Claude. Patří mezi ně například *Wrapped Reichstag* (Berlin, 1971-95), *Running Fence* (Sonoma and Marin Counties, California, 1972-76), nebo novější projekt *The Floating Piers* (Lago Iseo, 2014-16). Ve své tvorbě zasazují nejen architekturu, ale i krajinu ve velkém měřítku do nového kontextu. Jedním ze záměrů je právě **expanze do veřejného prostoru** a následné zprostředkování uměleckého díla širokému okruhu pozorovatelů. Že se jedná o stále živé umění, dokládá například projekt jasně žlutých soustředných kružnic na zdech středověkého francouzského pevnostního města Carcassonne *Eccentric Concentric* (Félice Varini, 2018). V českém prostředí je významnou představitelkou *land-artu* Magdalena Jetelová. Ve svých projektech často pouze pomocí světla (laseru) vytváří novou nemateriální a pomíjivou vrstvu krajiny (*Atlantický val*, 1991).

Jednou z charakteristických dominant Parku Milénia v Chicagu (Frank O. Gehry, 2004), který je ambiciózní rehabilitací upadajícího města, je skulptura *Cloud Gate* (2006) světoznámého sochaře Anishe Kapoora. Dokonale vyleštěná kovová kapka deformovaně zrcadlí své okolí včetně lidí, kteří ji pozorují. Kapoor „cílí na to, aby jeho díla budila dojem, že v sobě ukrývají nezávislé reality, jež odhalují spíše než vytváří“⁴⁵ (Baume 2008: 123). Skrze tuto abstrakci reflexe okolí má objekt blízko umění typu *site-specific*. Kapoor vyzývá pozorovatele, aby se ztotožnil s dílem skrze intelektuální a teoretické cvičení.

*„To, jak se v Cloud Gate zrcadlí obloha, zaujatí diváci, náhodní kolemjdoucí a okolní architektura, umožňuje člověku v daném okamžiku vždy pouze částečné porozumění dílu. Interakce s návštěvníkem, který se pohybuje kolem sochy, aby si utvořil vlastní představu, dodává objektu duchovní rozměr.“*⁴⁶ (Gilfoyle 2006: 264)

⁴⁵ „He aspires to make his works look like they have independent realities that he reveals rather than creates.“

⁴⁶ „Kapoor challenges his viewers to internalize his work through intellectual and theoretical exercise. By reflecting the sky, visiting and non-visiting pedestrians and surrounding architecture, *Cloud Gate* limits its viewers to partial comprehension at any time. The interaction with the viewer who moves to create his own vision gives it a spiritual dimension.“



fig. C.02.....Cloud Gate, Anish Kapoor, Chicago, USA (2006)

Z hlediska této práce považuji právě site-specific a land-art za podstatné fenomény, a to z několika důvodů. Předně - oba umělecké styly mají podstatný **heterotopický charakter** - skrze svou jinakost a konceptuální podstatu vytrhávají diváka z každodennosti, rutiny, šedi. Ze své podstaty nemohou být neutrální, neboť právě skrze svou jinakost a skrze mentální a intelektuální rozměr své konceptuální složky budou nositelem sdělení, obsahu, konceptu a emocí, a budou tímto způsobem formovat náš vztah k prostoru, ve kterém jsou umístěny. A v obecnějším smyslu i ke světu kolem nás. A právě tyto hodnoty považuji za klíčové i z hlediska této práce, jejímž cílem je reetablance umění ve veřejném prostoru. Místa, která byla vyprázdněna nástupem digitálních technologií a krizí postmoderny je možno oživit právě skrze emoce, skrze navrácení obsahu, skrze kontrast s momentální automatickou rutinou. Právě skrze **koncept** je možno se odkazovat dál, kamsi za hranice samozřejmosti. A koncept, společně s těsnou vazbou ke konkrétnímu místu (což je vlastní právě land-artu a site-specific) vtahují diváky do prostoru angažovanosti, pomáhají mu vytvářet si nový pohled, hledat si k místu osobní vztah. Mohou být katalyzátorem návratu smysluplnosti do veřejného prostoru.

C.3 DEFINICE SITE SPECIFIC INSTALACE

„Termín site-specific je používán pro umělecké projekty vytvořené pro určité místo a čas. Hlavním předmětem zájmu této umělecké formy je prostor (jako místo) jako nejdůležitější médium a nástroj tvorby. Je to umění, které je závislé na konkrétní lokaci, ze které vychází. Site-specific projekt je založen na určité lokaci a čerpá z jejího kontextu. Site-specific umění je tudíž spojeno s vytvořením vztahu k prostoru a hledání témat, která nabízí.“⁴⁷ (Václavová, Žižka 2012: 42)

„Díla typu site-specific mohou být vyjádřeny a definovány prostřednictvím vlastností, kvalit, nebo významů vytvořených ve specifických vazbách mezi "objektem" nebo "událostí" a místem, kde se nachází (odehrává).“⁴⁸ (Kaye 2000: 1)

Site-specific instalace tedy nejsou izolovanými autonomními entitami, ale jejich význam se formuluje až na základě interakce a kontextu, do kterého jsou zasazeny. Vytváří tak otevřené systémy, které jsou propojeny nejen se samotným místem, ale čím dál častěji i s novými médii. Je pro ně příznačné překračování hranic oborů (*intermediality*) a jejich umístování do nového kontextu. Tento druh umění stírá rozdíly mezi tradičními disciplínami a rozšiřuje chápání umění jako takového.

„Přístupy (site-specific instalace) jsou inherentně interdisciplinární a volně se pohybují napříč uměleckými disciplínami. Neustále se vyvíjejí, a proto není divu, že se vzdorují rigidní teoretické definici. Je podstatné, že doposud nebyla žádná definice site-specific instalací všeobecně a bez výhrad přijata.“⁴⁹ (Schmelzová 2012: 10)

⁴⁷ „The term site specific is used for art projects created for a specific space and time. The main subject of this art form is space (or place)—as the most important medium and tool for all creation. It is an art which is dependent on the specific location from which it derives. A site specific project is based on a certain location and draws from all the connections and features of the site. Site specific art is thus connected with establishing a relationship to a space and the search for topics it offers.“

⁴⁸ „site-specific' work might articulate and define itself through properties, qualities or meanings produced in specific relationships between 'object' or 'event' and position its occupies.“

⁴⁹ „Its approaches are inherently interdisciplinary, moving freely across artistic disciplines. They are constantly evolving, and it is therefore not surprising that they defy rigid theoretical definition. It is significant that no definition of site specific art has been generally accepted without objections.“

Při **propojení s novými médii** vytváří umění ve veřejném prostoru určitý druh hyperreality, kdy realita snadno splývá s fikcí, a neexistuje tak jasně definovatelná hranice, kde jedna končí a druhá začíná. *Laterna Magika* (1958, Expo 58 v Bruselu), v níž je za pomoci šikmých zrcadel organicky propojen tanec s projekcí do magického celku, v němž se stírají rozdíly mezi skutečností a fikcí, je první vlašťovkou, zatím uzavřenou v kleci kulturní instituce. V tomto případě se nejedná o site-specific, ale řady pokračovatelů tohoto ve své době revolučního přístupu se už nenechávají svazovat interiérem kulturní instituce a metastázuji do veřejného prostoru a do krajiny. Děje se tomu tak v dílech předních světových novomediálních umělců (Memo Akten, Janet Echelman, Jen Lewin, Romain Tardy, Ryoichi Kurokawa) i na české scéně (Krištof Kintera, Jakub Nepraš, David Vrbík, David Černý). Ve svém dopadu na společnost nabývá tento fenomén stále větší význam a v některých případech hraje dokonce klíčovou roli. Tato hyperrealita ve veřejném prostoru v mnoha ohledech naplňuje znaky současné formy **heterotopie iluze** (popsány v oddílu B - Veřejný prostor).



fig. C.03.....*Simple Harmonic Motion #11 for Light, Memo Akten, Blenheim, UK (2014)*

C.4 VÝVOJ SITE SPECIFIC INSTALACE

Za předchůdce uměleckých instalací považuje většina teoretiků již Wagnerovu ideu *Gesamtkunstwerku*, za první instalaci pak bývá označován *Merzbau* Kurta Schwitters. Většího rozvoje se však umělecké instalace dočkaly až v 60. letech, kdy umění začalo ve větším měřítku opouštět zdi galerií a pomalu se *etablovat v rámci veřejného prostoru*.

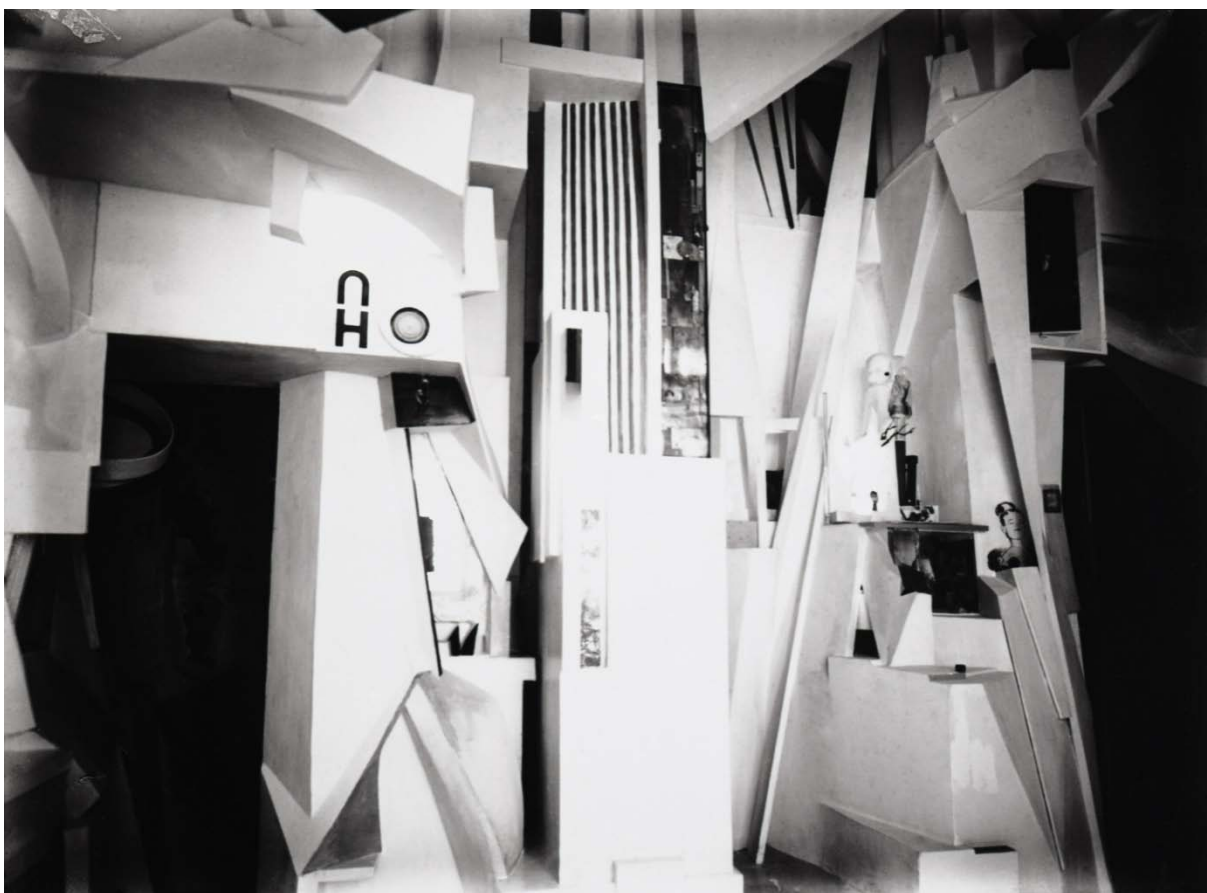


fig. C.04.....*Merzbau, Kurt Schwitters, Hanover, Germany (1933)*

Nemalou měrou k tomu přispěl i Umberto Eco svojí publikací *Opera Aperta (Open Work)*, která explicitně obhajuje svobodu uměleckého projevu, který by neměl být vázán žádnými konvencemi.

„Poetika díla v pohybu (a částečně také 'otevřeného díla') nastoluje nové období vztahů mezi umělcem a publikem, nastoluje nové mechanismy estetické percepce, rozdílné statuty uměleckého díla v současné společnosti.“ (Eco 1962,2015: 29)

Tato publikace vyvolala mezi umělci velký ohlas. Jedněmi ze zastánců myšlenek obsažených v tomto díle byla skupina Fluxus, jež **otevřeně vystupovala proti výstavnímu prostoru**, který zpochybňovala. V Ecově duchu její členové zdůrazňovali spíše záměry umělce než zachování klasických uměleckých forem. Z dnešního pohledu je Fluxus příkladem intermediálního umění, jež svým svobodným vztahem k výrazovým prostředkům rozrušuje bariéry izolovaných uměleckých oborů a nalézá **nové přesahy skrz různá média**.

Od poloviny 60. let je expanze umění do veřejného prostoru navíc **podpořena i institucionálně**. V USA byl zaveden veřejný program *Art in Architecture*, jehož cílem bylo zpřístupnění uměleckých děl široké veřejnosti. Přestože by se tento pohyb umění směrem do veřejného prostoru mohl zdát podobný jako u situacionistů (Fluxus), je ve své podstatě naprosto rozdílný. Rozdíl je především v motivu, který v tomto případě nevychází od umělce samotného, ale přichází jako oficiální zadání z politické sféry. Vedle sebe tak vznikly dva proudy, které formovaly přístup k umění ve veřejném prostoru v druhé polovině 20. století.

V podobné době, kdy Eco přichází se svým *otevřeným dílem a dílem v pohybu*, je publikována i práce Guye Deborda *Theory of Dérive*, ve které navrhuje proměnu městského prostoru v **místo emocí, vztahů, imaginace a hry**.

*„V dérive člověk nebo více osob v určitém období upustí od svých obvyklých motivů pohybu a jednání, od svých vztahů, pracovních a volnočasových aktivit a nechají se ovlivňovat tvarem terénu, a zápletkami, se kterými se zde střetnou.“*⁵⁰ (Knabb 1981, 2006: 50)

Eco i Debord, společně s některými dalšími teoretiky a filosofy své doby (Ch. Baudrillard, W. Flusser, H. Lefebvre, K. Lynch, A. A. Moles), vytváří svými pracemi **základ pro nové chápání uměleckých instalací ve veřejném prostoru**, které pracuje s kontextem prostředí napříč obory. U tohoto druhu site-specific instalací je tedy jejich **význam vytvářen až v interakci s okolím**.

„Umělecké dílo se stalo součástí širokého kulturního kontextu nebo naopak, kontext se stal součástí uměleckého díla. Dílo začalo být čteno jako soubor znaků, odkazujících k prostředí, v němž umělec žije, spíše než k umělcovu egu. Sociální, ekonomické, politické, ekologické a mnohé jiné, prostředí vytvářející

⁵⁰ *„In a dérive one or more persons during a certain period drop their usual motives for movement and action, their relations, their work and leisure activities, and let themselves be drawn by the attractions of the terrain and the encounters they find there.“*

struktury se odrážely v uměleckém díle. Vnějšímu světu bylo dovoleno vstoupit do umění. Autonomie umění byla otřesena a ve své muzeem konzervované podobě se ukázala být fikcí. (Pachmanová 1996: 20)

Právě ono výše popisované **vykročení umění z izolovaného prostoru galerií do veřejného prostoru** vytvořilo předpoklad pro to, aby umění ve veřejném prostoru mohlo fungovat jako heterotopie. Jinými slovy, povaha tohoto umění sama o sobě implikuje jeho **heterotopický charakter**, kdy ze své podstaty narušuje každodennost a svým působením formuje identitu pozorovatele, jeho vztah nejen k dílu samotnému a prostoru, ve kterém je umístěno, ale v širším slova smyslu nutí k hlubšímu zamyšlení nad otázkami, přesahujícími umění samotné.

„Pokud společně s Foucaultem považujeme za primární posedlost 20. století čas a místo, je ve vztahu k současnému umění, kultuře a společnosti možné z pojmu heterotopie vycházet. S tím souvisí otázka identity - která má také co do činění s prostorem a místem - protože prostor (ve kterém je subjekt známý) není nikdy něčím neutrálním, ale má lingvistický a historický rozměr; ten některé způsoby formování subjektu určuje, jiným naopak brání.“⁵¹ (Asdam 1995: 1)

Dalšího radikálního přehodnocení se umělecké instalace, podobně jako heterotopie a veřejný prostor obecně, dočkaly s nástupem počítače, internetu a digitalizace. Virtuální svět se stal novým prostorem pro vyjádření. Mnoho uměleckých aktivit a projevů, které v 60. letech opustily galerie, tak směřovalo do virtuálního kyberprostoru. **Digitální média** se v umění stala tak silným a přitažlivým fenoménem, že nutila i k redefinici site-specific instalací, a to právě ve vztahu k novým digitálním médiím.

Vztah mezi materiálním světem (*material world*) a virtuálním prostorem (*virtual space*) v rámci site-specific instalací se stal v **90. letech 20. století** předmětem zájmu autorů jako jsou Stephen Wilson, Simon Penny and Margaret Morse, kteří tento vztah ve svých publikacích zkoumají. **Propojení reálného a virtuálního světa** v rámci umělecké instalace bylo poprvé realizováno vytvořením semi-imerzivního (*semi-immersive*) prostředí, ve kterém může divák interagovat stejně se skutečnými i virtuálními prostory, na rozdíl od toho, aby zažil plně pohlcující (*fully immersive*) virtuální realitu.

Vývoj tohoto směru site-specific instalací kopíroval do značné míry vývoj technologický. Není proto s podivem, že první práce byly spíše site-specific virtualitou (*site-specific virtuality*), jako je tomu

⁵¹ *“If one considers the primary obsession of the twentieth century to have been about time and place, like Foucault did, then it is possible to draw on the notion of heterotopia in relation to contemporary art, contemporary culture and the migratory society. Connected to this, as we will see, is the question of identity — which also has to do with space and place — since space (in which the subject is known) is never something neutral, but a linguistic and historic dimension, which simultaneously privileges and impedes various subject-formations.”*

například v tvorbě Jeffreyho Shawa (*Virtual Museum*, 1991), kdy používá monitory a projekce k přímému porovnání prostoru a jeho digitálního obrazu.

Jiný druh přístupu pak využívá ve svých pracích Myron Krueger, kdy vytváří alternativní prostředí k fyzickému prostoru prostřednictvím vizuálního narušení reálné místnosti (*Videoplace*, 1985). Tento přístup je více propojený s prostředím samotným, protože není limitován plochým prostorem zobrazovacího rozhraní.

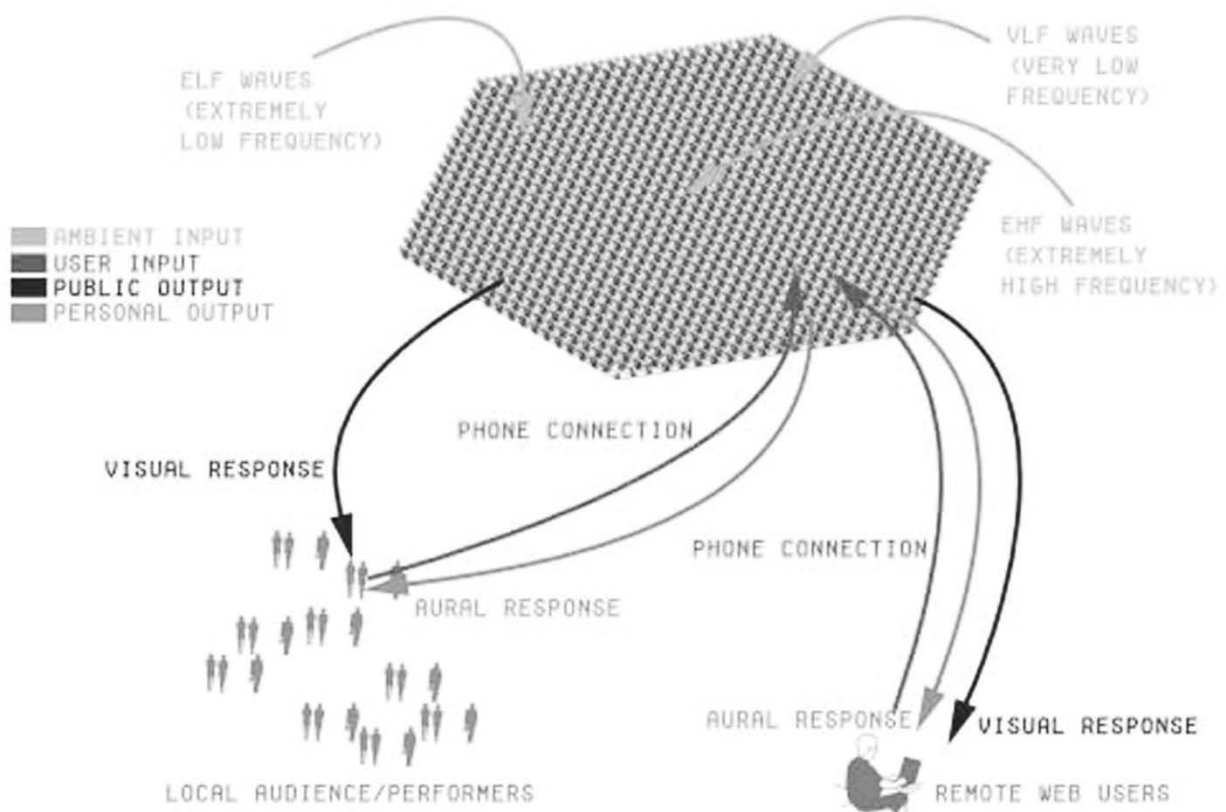


fig. C.05.....schéma interaktivního systému *Sky Ear*, Usman Haque, Landon, UK (2004)

S rozvojem nových médií na počátku 21. století dochází k vývoji tohoto druhu instalací nejen ve smyslu technologických možností, výpočetní kapacity a zobrazovací techniky, ale především **interaktivity a zapojení pozorovatelů**. Mohou se tak stávat přímou součástí site-specific instalace, jako je tomu například u projektu *Sky Ear* (2004), který realizoval umělec Usman Haque. Jednalo se o monumentální instalaci z heliových balónů, která na základě detekce aktivity mobilních telefonů pozorovatelů, seskupených okolo instalace, měnila strukturu, barvy a výšku, ve které se vznášela. To

byl způsob, jak zahrnout širší okruh obecnstva, které mělo možnost svým chováním strukturu ovlivňovat. Pozorovatel se tak stal součástí instalace, kterou spoluutvářel, ale výsledek interakce nebyl schopen predikovat (viz. fig. C.05).

„... použitím konvenční technologie nekonvenčním způsobem za účelem prozkoumání způsobů, jakými se lidé vztahují k sobě navzájem a k prostředí, které je obklopuje ... navrhnout prostředí, propojené se softwarem, který je probouzí k životu.“⁵² (Haque 2005: 9)

Masové rozšířením dostupnosti připojení a především chytrých zařízení (*smart devices*), ve druhé dekádě 21.století pak umožnilo posunout spojení site-specific instalací a nových médií na diametrálně odlišnou úroveň⁵³. V době, kdy téměř každý disponuje přenosným komunikačním rozhraním, permanentně připojeným ke globální síti se role zapojení technologií razantně proměňuje. Už nejsou pouze inovativním zobrazovacím zařízením, ale představují přenosnou bránu do virtuálního světa, jejímž prostřednictvím se lze nejen aktivně zapojit do samotné instalace, ale lze ji sdílet a nezávisle vytvářet její digitální stopu, která se především pro mladé generace stává podstatnější, než instalace samotná.

⁵² *„...using conventional technology unconventionally to explore the ways in which people relate to each other and to their surrounding space ... to design physical environments and builds the software that brings them to life.*

⁵³ spojení site-specific instalací a nových médií je popsáno v kapitole C.5

C.5 SITE-SPECIFIC INSTALACE A NOVÁ MÉDIA

„System se mění a přizpůsobuje se umělcům, jak se umělci mění a přizpůsobují se jemu. Co víc, umělci se mohou oddělit od současného systému a (pokusit se) vytvořit nový, popřípadě jej obejít tak, že nebudou využívat výhody, které nabízí.“⁵⁴ (Becker 1982: 95)

Nástup chytrých zařízení (*smart devices*) dal vzniknout **hybridním prostředím**, propojujícím reálný a virtuální svět, kde je životním stylem **interaktivita**. Prostředí je všudypřítomné a zároveň nelokalizované, přizpůsobivé, je možné jej rychle vytvářet a přetvářet, je všeobklopující a všepropojující. Tento hybridní svět je v neustálém pohybu a permanentně se proměňuje.

Mění se úhel pohledu na umělecké instalace, které zůstávají propojeny se skutečným veřejným prostorem a vytváří v něm prostory jinakosti. Díky neustálému rozvoji hybridních prostředí je možné mnohá místa vnímat skrze **digitální formu sdílení** často téměř v přímém přenosu. Osobní přítomnost tedy z určitého úhlu pohledu přestává být nutností, nebo se díky všudypřítomným mobilním zařízení přenáší do virtuálního světa.

„Když se v nedávné době objevila kapesní mobilní zařízení, neznamenal to, že by se dramaticky snížil počet těch, kteří vnímají umění ve veřejném prostoru. To však přesto může být určitým způsobem neviditelné, může působit jen jako část městského prostředí, a to i na lidi, kteří jej přímo pozorují, nebo na něm dokonce sedí. Otázka zní, jak můžeme lidi lépe informovat o veřejném umění kolem sebe, neboť - když získáme jejich pozornost - mají obvykle zájem dozvědět se více.“⁵⁵ (Knight and Senie 2016: 4)

Systém vnímání a komunikace se změnil. Uměleckým instalacím je však vlastní reagovat na tyto změny a vytvářet systémy nové. Způsob reakce nemusí být nutně vymezením se proti stávajícímu systému. Je možné se ho naučit využívat, snažit se spoluvytvářet trendy budoucího vývoje, nebo se obrátit zpět a hledat paralely v minulosti. Vše jsou legitimní přístupy a záleží jen na daném autorovi, který z nich zvolí.

⁵⁴ *“System change and accommodate to artists as artists change and accommodate to system. Furthermore, artists can secede from the contemporary system and create new one, or attempt to, or do without the constraining benefits of distribution.”*

⁵⁵ *“More recently with the advent of handheld and mobile devices hardly anyone stopped to look at public art. But public art may be in a way invisible, just part of the urbanscape, even for those who appear to glance at it or even sit on it ... how can we make people more aware of the public art around them because once engaged they are usually interested in learning more about it?”*

Umělecké instalace vytváří **kouzelná místa jinakosti ve veřejném prostoru**. Jsou úzce propojeny s novými médii, která jsou v současnosti často jejich nedílnou součástí, ale zároveň je svým způsobem odtrhávají od reálného prostoru. Přílišná fascinace novými médii a technologiemi často vede k tomu, že umělecké instalace jsou unášeny proudem digitalizace do virtuálních světů a ztrácí tak kontakt s reálným prostorem a **možnost specificky působit v mnoha úrovních a rozměrech** na pozorovatele v tomto prostoru. Stávají se jen další jednotkou digitálního obsahu, který je konzumován bez vazby na skutečné místo a čas a ztrácí se v rozmělněném světě místa-nemísta (*placeless place*).

Cílem je takové použití nových médií, které umožní zprostředkovat člověku pocit opětovného zakotvení v reálném prostoru. To ovšem předpokládá nalezení specifického přístupu k novým médiím, který nebude mít tendence virtualizovat díla a bude naopak podporovat kontext ve veřejném prostoru, do kterého jsou umělecké instalace zasazeny. Nová média umožňují celou řadu nejrůznějších přístupů, a pouze některé z nich mají potenciál **spoluvytvářet** či **akcentovat místa jinakosti**; jiné přístupy mohou mít neutrální či dokonce kontraproduktivní vliv. Původní optimismus pionýrů digitálních světů se v mnoha případech proměnil v rozčarování (ztráta pozornosti jako daň za permanentní aktualizaci informací a podnětů, vzrůstající míra kontroly ruku v ruce se zdánlivě bezproblémovým nabýváním nových svobod, atd.). Proto je třeba pečlivě zvažovat, jak nová média uchopit a jak je používat v případě site-specific instalací ve veřejném prostoru. To je předmětem oddílu **D – Teze**.

D TEZE

D.1 PROSTOR = MÉDIUM

Tato kapitola je **syntézou** předchozích částí. Je oním pomyslným bodem reflexe fenoménu uměleckých instalací ve veřejném prostoru. Při pohledu na problematiku z jedné či druhé strany nelze pominout klíčovou roli médií, která hrají v obou případech důležitou, nicméně ambivalentní roli. Mohou být tvůrcem i destruktivním prvkem. Nová média pak mají tendenci extrahovat prostory a vjemy z reálného do virtuálního prostoru. Dochází tak ke dvěma částečně se překrývajícími a souvisejícím jevům. U **veřejného prostoru** dochází k jeho **vyprázdnění**, a to jak v přeneseném, tak doslovném slova významu. **Umělecké instalace** se pak díky virtualizaci **odtrhují** od reálného prostoru.

Cílem práce je převrátit paradigma virtualizace a digitalizace reality, a **využít nová média**, jež jsou prostředníkem vyprázdnění a odtržení, **ke zpětnému ukotvení uměleckých instalací ve vyprázdněných prostorech jinakosti** a obnovit tak vztah k reálným místům (*viz.: fig. D.01*).

Klíčem k pochopení procesů odtržení a vyprázdnění je **analýza procesu virtualizace** velké části života v současné společnosti. Dochází tak k naplňování utopických vizí z 90. let 20. století (srov. Mitchell 1995, Aurigi and Graham 1997).

*„...přeskupit vztahy v prostoru a čase tak, aby navždy dokázaly změnit náš život.“*⁵⁶
(Mitchell 1995: 2)

První utopické vize byly sepsány ještě v době, kdy byl internet vázán na nepřenositelná, nebo obtížně přenosná rozhraní. Toto okouzlení novými virtuálními světy však přetrvává do současnosti a díky **všudypřítomnosti sítě** se stává stále samozřejmější součástí každodenního života. Permanentní připojení k síti, které je zajišťováno přenosnými rozhraními, se stává něčím samozřejmým, stejně jako činnosti a forma, kterou se na síti pohybujeme, komunikujeme, vnímáme a prožíváme. Mladší generace se téměř rodí s dotykovým displejem v ruce. Děti se často přirozeněji pohybují ve virtuálním prostoru sítě, než na nedalekém hřišti. Se vzrůstajícím přesunem do virtuality se tento **původně nevšední prostor jinakosti mění na ubíjející každodennost**.

A právě v tomto bodě se otevírá **cesta zpět k reálnému prostoru**. Ve chvíli, kdy se virtuální prostor stal místem každodennosti, nemůže již naplňovat svoji původní heterotopickou podstatu -

⁵⁶ *“... reconfiguring space and time relationships in ways that promises to change our lives forever.”*

už nemůže být místem inherentní jinakosti, heterogenity a výjimečnosti. Naopak, právě **skutečný prostor se paradoxně stává něčím neznámým, nevšedním a opravdovým**. Došli jsme tak daleko, že z této virtuální každodennosti nás dokáže vytrhnout jen reálná zkušenost - prostory, pocity, emoce, smyslové vjemy a zážitky, které jsou opravdové.

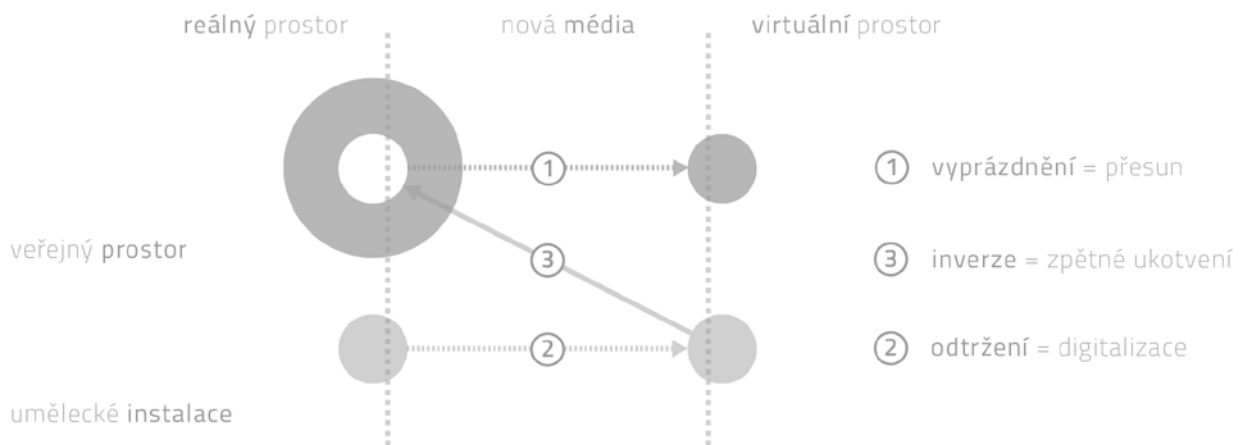


fig. D.01.....prostor=médium

Roli prostředníka virtualizace a digitalizace sehrála nová média. Rád bych tento proces obrátil a využil nová média jako nástroje k tomu, **aby se novým médiem stal samotný prostor**. Myšlenka navazuje na českou iniciativu *Město=médium* (srov. Matoušek, Viglerová, Vladimír 518, 2012), která mapuje umělecké intervence do veřejného prostoru ve smyslu využití urbánního prostoru.

Jsem přesvědčen, že určité **části veřejného prostoru**, které byly výše definovány jako heterotopie iluze, **mají potenciál zařadit se mezi ostatní klasická i nová média**. Že je možné sdělovat skrze uměleckou instalaci v prostoru určitý obsah. Každé médium má své klady i zápory. Stejně tak veřejný prostor. V praktické části se tedy zaměřím na **komunikaci idejí skrze prostor=médium**. Budu zkoumat zákonitosti, přínos i nástrahy tohoto typu komunikace.

D.2 PROSTOR = MÉDIUM: INVERZE VIRTUALIZACE

Aby se prostor stal médiem, je třeba pochopit jeho specifické kvality a limity. Ty je třeba **definovat ve vztahu k novým digitálním médiím**. Cílem není tato média nahradit či transformovat. Jde o to nalézt **komplement**, který by je doplňoval v oblastech, jež digitální média nemohou v plnosti obsáhnout. Vzhledem k tomu, že médiem je reálný prostor, dochází k **inverzi procesu virtualizace** ve smyslu naplnění vyprázdněných prostorů jinakosti uměleckými instalacemi, které jsou s těmito místy nedílně spojeny.

Chceme-li efektivně využívat prostor jako médium a zároveň tím naplnit vyprázdněné prostory jinakosti, je třeba kriticky zhodnotit vlastnosti a formu nových digitálních médií. Na základě toho lze pak přijít s komplementárním programem, definujícím prostor=médium. Kriticky se tedy zaměřím právě na ty oblasti, jejichž komplementární rovina by mohla naplňovat podstatu prostoru - média.

Nová digitální média jsou vždy omezována i určována technologiemi, které vytváří komunikační rozhraní (*interface*) nebo programy, na jejichž základě funguje samotný virtuální prostor (*virtual space*). V současnosti se velmi zlepšila mobilita a konektivita zařízení a dosah sítě. Uživatelské rozhraní pro komunikaci je však redukováno do plochy displeje. Tím je limitováno měřítko, a především počet rozměrů, skrze které je toto médium schopno komunikovat. I přes pokroky na poli zobrazovacích technologií je **zmenšení a zploštění** obsahu jedním z největších omezení.

Všudypřítomnost sítě je spolu s možností permanentního připojení jedním z důvodů, proč virtuální prostor pohlcuje tolik lidí a takové množství činností. Na tento fenomén se lze ovšem podívat i z jiného úhlu pohledu, ze kterého lze pozorovat nová digitální média jako neukotvená, **bez vazby k prostoru**. Tato média jsou všude a zároveň neexistují nikde.

Virtuální světy obsahují hlubiny poznání a vědění, které jsou však skryty pod silným nánosem nedůležitých informací a reklamních sdělení. I sama forma většiny digitálních médií je prvoplánovitě **povrchní**. Výrazná dynamika těchto médií (neustálá proměna obsahu v čase, ale i neustálé technologické inovace) vede k **vyprazdňování skutečného obsahu**. Problém vyprazdňování obsahu není novým fenoménem, ve virtuálním světě však nabírá specifickou podobu. Proto je třeba analyzovat právě onu specifickou podobu, nikoliv jen problém vyprázdňování obsahu obecně, ačkoliv Huxleyho cynická satira je i dnes v mnoha ohledech až mrazivě přesná: vyprázdňenost obsahu a ztráta smyslu je výsledkem přemíry podnětů a informací.

Spojícím prvkem virtuálního světa a jeho rozhraní v reálném světě je **interaktivita**, která probíhá na obou úrovních. Přes interaktivní rozhraní je upravován interaktivní obsah. Interaktivita,

kteřá byla donedávna fascinující, se stala samozřejmou a očekávanou. Formy interakce se přitom od počátku příliš nemění. Většinou bývají založeny na aktivitě a přímé odezvě.

Stejně tak pocity a **emoce** jsou v kyberprostoru **zprostředkované**. Pokaždé je třeba je při sdílení komprimovat a při vnímání extrahovat. Vzhledem k digitální povaze komunikace jde vždy o určitou formu neautentičnosti. Vytrácí se bezprostřednost a okamžik osobního prožitku.

Další sférou, která je u nových digitálních médií **redukována**, jsou **smyslové vjemy**. Tato média jsou čistě audiovizuální (především vizuální). Ostatní smysly není možné v tomto světě používat. Kromě klasických smyslů jsou to i latentní recepce pocitu v prostoru a vnímání všech aspektů prostředí.

Nová digitální média jsou neoddiskutovatelným fenoménem, který se stává nedílnou součástí naší každodennosti. Proto se při hledání prostorů jinakosti, které nás z této každodennosti vytrhávají, zaměřím na skutečný prostor=méduum. Ten skrývá potenciál znovuoobjevení kouzla těchto míst, které se zhmotňuje ve formě uměleckých instalací a **vytváří novou formu heterotopie iluze**. Vytváří další vrstvu veřejného prostoru, ve které se lze dotknout snového světa utopie.

D.3 PROSTOR = MÉDIUM: REALIZACE

V tomto bodě práce přechází z teoretické do praktické roviny (viz. A.2). V předchozích řádcích jsem nastínil určité vlastnosti digitálních médií, jež mají potenciál transformace do nového prostoru jinakosti, který nazývám prostor=médium. Transformace je druhem inverze těchto vlastností tak, aby vytvořily **komplement digitálním médiím**. V reálném prostoru tak mohou vznikat místa jinakosti, které se radikálně vyčleňují z digitální každodennosti.

| digitální médium | komplementarita | prostor=médium |
|------------------------------|-----------------|---------------------------|
| plocha, zmenšené měřítko |→ | prostor, reálné měřítko |
| všudypřítomnost |→ | site-specific |
| nelokalizovatelné |→ | vazba na místo |
| povrchní a prvoplánový obsah |→ | hlubší a skrytý význam |
| předvídatelná interakce |→ | nepředvídatelná interakce |
| audio-vizuální |→ | komplexní zapojení smyslů |
| zprostředkované emoce |→ | vlastní prožitek |

fig. D.02.....komplementarita digitálních médií

Výše jsou definovány vlastnosti digitálních médií s potenciálním komplementem (viz. fig. D.02). Na tyto fenomény se pak soustředím v praktické části, kde každá z případových studií reflektuje některé z nich. Vzhledem k tomu, že se jedná o realizované umělecké instalace, je třeba je vnímat ve vztahu k obsahu, který komunikují. Projekty, jež jsou předmětem případovým studií, nevznikaly prvoplánově na základě této teze, ale jako nezávislé tvůrčí projevy. Z pohledu nastíněné komplementarity jsou jednotlivá díla posuzována až v rámci této práce. Určitá nezávislost teoretické a praktické roviny je totiž předpokladem objektivnějšího poznání fenoménu uměleckých instalací ve veřejném prostoru.

E PŘÍPADOVÉ STUDIE

E.1 DE/COMPOSED



autor: Jan Tůma, Jindřich Ráftl, Jan Nálepa

rok: 2014

akce: Signal festival

lokace: Karlův most, Praha

typ: interaktivní světelná instalace

E.1.1 DE/COMPOSED: KONCEPT

Composition.

Composition is hidden in every object.

Line.

Line reads an objects and generates a sound and light.

De/composed.

De/composed project bring object back to life.

Na počátku tohoto projektu stála fascinace barokem, přesněji řečeno barokními sochami. Jedná se o nesmírně dynamické objekty plné života, pohybu a emocí. Celý konglomerát obsahů a významů je však 'zmrazen' v jednom momentu, ve statické hmotě. Nedokončený příběh a nevyčtená gesta jakoby prosila o naplnění. Tenze mezi rigidní kamennou strukturou a jejím obsahem je zneklidňující. Vyvolává otázky, zda je možné nějakým způsobem tyto sochy přivést zpět k životu.

Tento život se může odehrát v přidané vrstvě nemateriální povahy, která však musí být objektu inherentní. Její obsah nesmí přicházet zvenčí, ale musí vyvěrat z jádra a podstaty objektu. Každý objekt má svoji vnitřní transcendentní podstatu, která je však abstraktní a tudíž nemateriální. Klíčem ke zhmotnění této vrstvy je **kompozice objektu**, která je mostem mezi abstraktní rovinou jeho podstaty a materiálním světem.

Fenomén kompozice je společný všem výtvarným, uměleckým a architektonickým oborům. Pracuje s archetypálními principy rolí, rytmů, kontrastů, symetrií, gradací.

Každý objekt má svoji kompozici, která definuje jeho vnitřní stavbu ve vztahu k prostoru. Základem kompozice je princip role, kterou má objekt hrát. Tato role (zadání, smysl, význam, pojetí) vymezuje úlohy jednotlivých prvků kompozice a určuje jejich charakteristiky.

Kompoziční prvky jsou pak rozděleny na hlavní, vedlejší, rušivé a zmatečné. Tato hierarchie určuje jejich důležitost v rámci celku. Smyslem rytmu je harmonizace jednotlivých částí, evokující skryté časové působení uvnitř kompozice. Symetrie je zhmotněním řádu či chaosu, který mezi nimi panuje. Kontrast v kompozici vyjadřuje tenzi. Toto skryté pnutí je nositelem emočního náboje. Hlavní roli však hraje míra a měřítko využití výše jmenovaných principů a jejich vzájemná kombinace.

E.1.2 DE/COMPOSED: POPIS

Jako výchozí vrstvu jsme v součinnosti s organizátory pražského Signal Festivalu (2014), pro něž byl tento projekt koncipován, vybrali **sochu sv. Kajetána⁵⁷ na Karlově mostě**. Tato socha je esencí vrcholného baroka, a tudíž byla pro daný záměr vhodná.



fig. E.1.01.....3D scan sochy sv.Kajetána, De/Composed, Praha (2014)

⁵⁷ Socha sv. Kajetána stylově i chronologicky navazuje na sochu sv. Vojtěcha. Právě na této soše se již sochařské umění Ferdinanda Maxmiliána Brokoffa poprvé projevilo ve své pozdější velikosti. Smlouva na sochu je signována hlavou dílny Janem Brokoffem datem 1.června 1709. V použití obláčků, obepínajících vysoký jehlan monumentu reagoval Ferdinand Maxmilián jako první v českém prostředí na koncepci morového sloupu Am Graben ve Vídni od Johanna Bernarda Fischera z Erlachu (1707). (převzato z <http://www.muzeumkarlovamostu.cz>)

Kompozice v tomto konceptu dospěla až do roviny, kde se nestává pouze nástrojem k vyjádření, ale i vyjádřením samotným. **Kompozice vytváří základ přidané vrstvy díla**, ve které objekt ožívá. Kompoziční prvky a principy vytváří novou partituru pro světlo a zvuk, jejichž prostřednictvím se projevuje skrytý vnitřní život sochy. Při převodu kompozice na světlo a zvuk sehrávají zásadní roli **nová média**, díky kterým je možné objekt uchopit a vytvořit z něj základ jeho nové vrstvy. Generování nové vrstvy tedy probíhá na digitálním počítačovém rozhraní. Samotný výsledek se však promítá zpět do reálného prostoru a vztahuje se k objektu, který je jejím základem.

Pro převod hmotného objektu do virtuálního rozhraní bylo využito techniky **3D scanu** (viz. fig. E.1.01). Díky technologickému pokroku během posledních let se možnosti převodu reálného objemu do virtuálního prostředí staly přesnějšími, rychlejšími a dostupnějšími. Došlo k vytvoření nových metod i zdokonalení těch stávajících. Po sérii testů byla v tomto projektu použita metoda zdokonalené fotogrametrie, kdy je 3D scan generován z velkého množství fotografií. Výhodou je přesnost a snadnost pořízení scanu.

Nová vrstva objektu se projevuje ve dvou úrovních. Jádrem konceptu je **zvuková transkripce kompozice**, která vychází z **objemu**. Další úroveň je pak **světelná dekompozice povrchu sochy**. Obě úrovně jsou vzájemně propojeny a pevně zakotveny v samotném objektu. Díky digitální platformě může být do procesu zahrnut i divák.

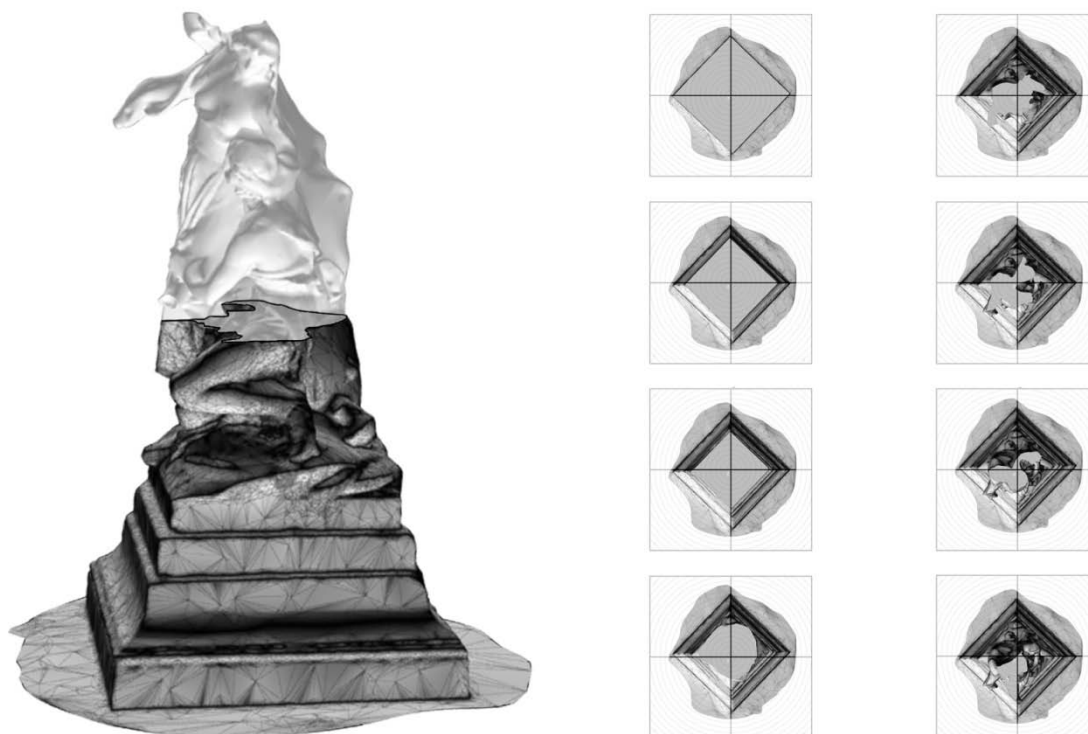


fig. E.1.02.....schéma zvukové transkripce objemu , De/Composed, Praha (2014)

Zvuk je generován z objemu sochy na základě **sekční analýzy**, která pracuje s řezovými křivkami kompozice (viz. fig. E.1.02). Průnikem libovolné roviny objektem je plocha, ohraničená křivkou. V tomto případě je použita horizontální rovina, která se vztahuje k vertikální ose kompozice. Jednotlivé body řezové křivky mají od tohoto středu různou vzdálenost, která určuje výšku a zabarvení tónu. Jsou-li postupně zobrazovány a za sebe lineárně řazeny jednotlivé hodnoty obvodové křivky, vzniká geometrie, nápadně se podobající **vlnové křivce** (*waveform*), již je běžně v digitálním prostředí vyjadřován zvuk. Pohybem řezové roviny po vertikální ose dochází k neustálému proměňování křivky a je vytvořen otevřený zdroj dat. Po jejich optimalizaci pak vzniká **nástroj k převodu objemové kompozice do kompozice zvukové**. Řezových rovin lze generovat libovolný počet, u každé je možná individuální optimalizace, kterou lze upravovat zvukové nuance. Vertikální pohyb rovin může být předem daný, nebo určovaný uživatelem pomocí kontroleru. Zvuková úroveň se **propojuje se světlem** formou světelného zobrazení řezových křivek na povrchu sochy.

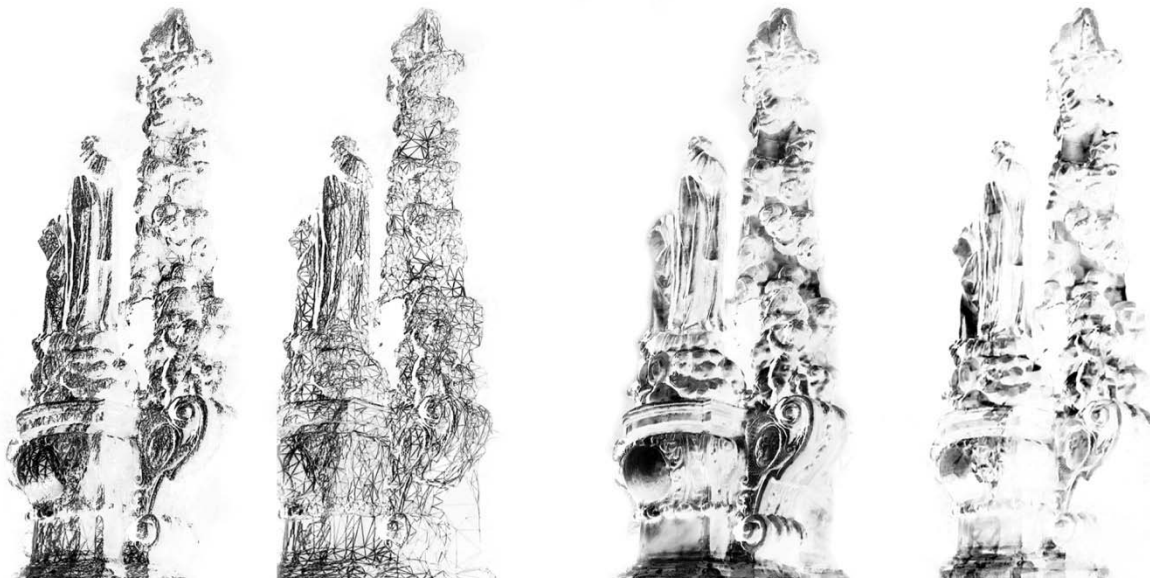


fig. E.1.03.....kompoziční motivy povrchu, De/Composed, Praha (2014)

Světlo je **vázáno k povrchu** sochy. Stejně, jako v realitě světlo odrazem od povrchu definuje vnitřní objem, tak v přidané kompoziční rovině jsou motivy, převáděné do světelné formy získávány z povrchu objektu. Virtuální obraz sochy (*3D scan*) je namapován zpět na svoji předlohu. Vytváří tak **vizuálně rozšířenou realitu objektu**. Ve virtuálním rozhraní jsou vytvořeny motivy, generované z povrchu sochy (viz. fig. E.1.03), které odhalují jeho hlubší zákonitosti a kompoziční logiku. Lze jej zjednodušovat (*low-poly*) či komplikovat (*high-poly*), nahlížet jako jednotlivé body (*point-cloud*), linie (*edges-grid*) nebo plochy (*faces*). Do povrchu může vstupovat měnící se barevnost (*chromacity*) či stíny (*sha-*

ding). Celý povrch lze rozbít (*noise*) aby opět mohl být zcelen (*viz. fig. E.1.04*). Každý z těchto motivů může být propojen s generovaným zvukem nebo uživatelem.

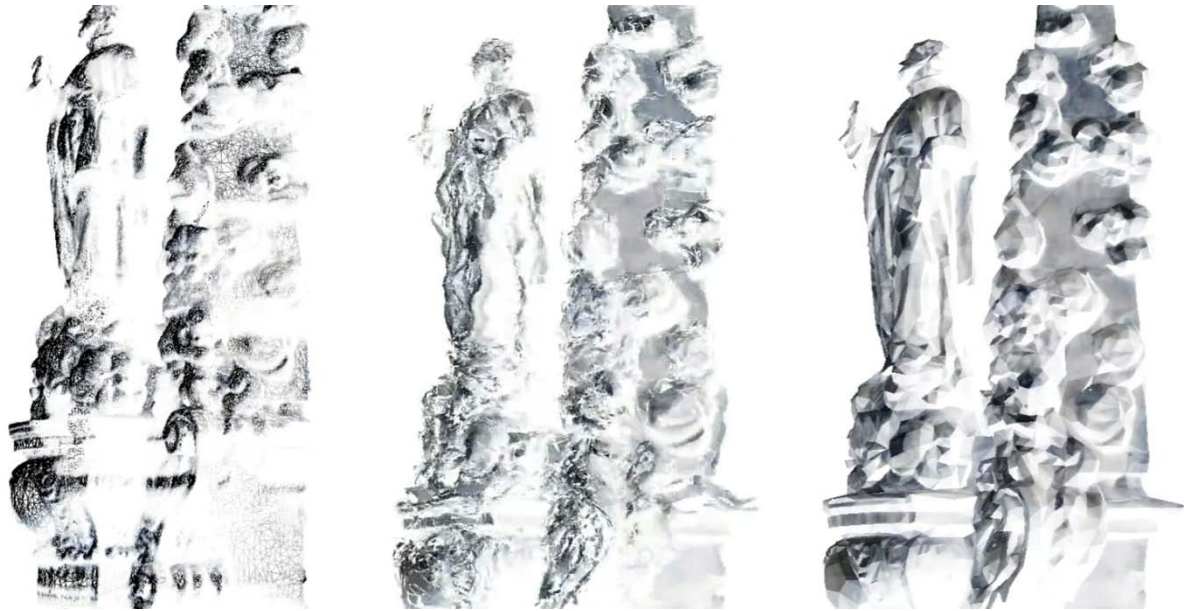


fig. E.1.04.....dynamické efekty povrchu, De/Composed, Praha (2014)

Cílem je maximální **propojení a komplexita všech součástí** této umělecké instalace tak, aby vytvářely integrální jednotu. Světlo a zvuk vycházejí z objektu, do kterého se zpětně propisují, zároveň se ovlivňují vzájemně. Do tohoto systému může vstoupit divák či umělec, který je svými zásahy schopen ovlivňovat vytváření nové audio-vizuální kompozice. Zpětně je jak-pak konfrontován s objektem, jehož novou vrstvu spolutvoří.

E.1.3 DE/COMPOSED: PROSTOR=MÉDIUM

Projekt *De/Composed* nastiňuje poetický způsob převrácení paradigmatu virtualizace. Za pomoci nových médií a technologií vytváří metaforickou instalaci, která je **pevně spjata s místem**, ze kterého vychází, a přirozeně **vytváří jeho přidanou vrstvu**. V ní přivádí zpět k životu barokní sochy prostřednictvím jejich skryté kompozice. Motiv prostupuje celou instalací a sjednocuje fyzický objekt s digitálně vytvářeným obsahem a lidským faktorem. Vzniká nová kvalita prožitku prostoru, která se diametrálně odlišuje od syntetického čistě digitálního vjemu. Tato nová kvalita zakoušení prostoru je současnou reflexí heterotopie iluze, která **stírá hranice mezi iluzí a realitou**.

Ve způsobu, jakým instalace *De/Composed* využívá prostor jako médium, lze najít celou řadu komplementů, invertujících proces digitalizace médií. V tomto případě bych se zaměřil na prostоровost média a jeho vazbu na určité místo (*site-specific*), které jsou nejvýraznějšími prvky konceptu instalace.



fig. E.1.05..... *De/Composed, Praha (2014)*

Prostorovost je této instalaci inherentní. Je jejím myšlenkovým základem a celou ji prostupuje. Je obsažena již v prvotní myšlence prostorové kompozice a dále rozvíjena pomocí světla i zvuku. Instalaci lze z určitého úhlu pohledu vnímat i jako **vymezení se vůči plochým displejům digitálních médií**, kterými jsme neustále obklopeni.

Plochost uživatelského rozhraní a s ní spojené vnímání světa se stala tak samozřejmou, že se nikdo nad tímto zploštěním světa ani nepozastavuje. Tento trend proniká i do sféry uměleckých instalací, kdy mnohé z nich pracují s obrazem, který je však automaticky plochý. I směry, které hlásají práci s prostorem a místem, jako je např. videomapping, většinou pracují s fasádami budov, které sice mají prostorové detaily, ale v základu jsou ploché. Diváky jsou pak vnímány spíše jako obří obrazovky, než jako trojrozměrný prostor. Podobně je tomu s využitím zvuku, který se většinou drží zažité stereo reprodukce. V obou případech se jedná o nevyužití **potenciálu prostoru**, který může mít **zásadní vliv na percepci sdělení a celkového prožitku**.

Trojrozměrný prostor ve spojení s časem umožňuje změnu úhlu pohledu, a tím i vnímání umělecké instalace. Na rozdíl od médií s plošnými výstupy tak může pracovat s **měřítkem, proporcemi, materiály, perspektivou, pohybem a dalšími prostorovými nuancemi**, které dávají vyjádření **detail a hloubku**. Tyto malé detaily, které pozorovatel primárně téměř nevnímá, pak vytváří novou úroveň komplexního sdělení, které v divákovi rezonuje podstatně hlouběji, než zažitý formát dvourozměrného obrazu a zvuku.

Využívání možností **trojrozměrného prostoru**, který lze vnímat v čase, a citlivá práce s jeho detaily jsou jedněmi ze stěžejních atributů prostoru=média.

V projektu De/composed hraje zásadní roli nejen prostor v obecném slova smyslu (trojrozměrný reálný svět), ale i ve vztahu ke konkrétnímu místu.

Site-specific charakter je u této instalace obzvláště významný. Jejím základem je **konkrétní objekt v určitém kontextu**. Jak bylo zmíněno výše, jedná se o sochu sv. Kajetána na Karlově mostě v Praze, jejímž autorem je Ferdinand Maxmilián Brokoff. Toto vrcholně barokní dílo je jádrem instalace a **základem dalších přidaných vrstev**.

Veškeré site-specific instalace jsou, stejně jako tento projekt, vázané k určitému místu. Jsou tím pádem **nepřenositelné a unikátní**. V tomto smyslu jsou **protipólem neukotveného digitálního obsahu**, který existuje všude a zároveň nikde.

Kontext místa je tvořen nejen jeho prostorovými charakteristikami, ale i historií a vazbami, které se vyvíjely dlouhou dobu, ovlivňovaly místo a zanechávaly v něm své **otisky**. Jsou v nich ukryty příběhy i atmosféra místa. Mnoho z těchto aspektů za hranicích se propisuje do podvědomí diváků, v němž dochází k asociacím, individuálně diferencujícím sdělení instalace.

Site-specific projekty zároveň nutí diváka k **osobní přítomnosti na konkrétním místě**. Osobní přítomnost je předpokladem k možnosti plného prožitku momentu a prostoru. Nejde jen o digitální okénko do světa za zrcadlem, ale o plně prožívanou přítomnost, díky které kvalita percepce není limitována digitálním rozhraním, ale může se plně rozvinout ve smyslové i mimosmyslové úrovni.

Fyzická i psychická přítomnost diváka je jedním z klíčových rozdílů mezi novými digitálními médii a prostorem=médiem. V současnosti ubývá skutečných prožitků a plného ponoření se (*immersion*) na úkor těkavého střídání pozornosti a zprostředkovaných vjemů. O to více se **skutečné emoce v reálném prostoru** stávají nevšedními zážitky, vyčleňujícími se z každodennosti.

Nová média jsou v tomto případě použita k pozvedání metaforického a poetického potenciálu konkrétního místa. Plní tak inverzní roli, kde díky nim nedochází k odtržení od skutečného prostoru, ale naopak skrze vazbu nových médií a reality dochází k prohloubení významu a k obohacení prostoru o nové kvality.

E.2 LABORATORIUM SILENCII



autor: Jan Tůma, Dávid Sivý, Jindřich Ráftl

rok: 2015

akce: EXPO 2015

lokace: Pavilon ČR, Milano

typ: interaktivní instalace

E.2.1 LABORATORIUM SILENCII: KONCEPT

Máš- li nemocnou duši, tak se schovej v lese jako poraněné zvíře, on tě vyléčí.

Temné stromy jsou němí přátelé. Přijmou tě mlčky a budou na tebe hodní.

(Saiigfried von Vegesack)

Čím pomaleji jdeme lesem, tím větší tajemství nám odkrývá

Žijeme v odtržení od přírody a naše pobývání ve městech, autech, supermarketech, kancelářích či výrobních halách postupně zaplňuje naše životy. Věčně nám něco chybí a snažíme se najít klid a životní smysl všude jinde než tam, kde jsme mu nejbližší.

Živá příroda je i naším původním domovem, obklopuje nás, my jsme jí však zapoměli věnovat pozornost. Zapomínáme na jednoduché věci. Obvyčejná návštěva lesa nám přijde uvolňující, dokonce zázračná. Člověk je sice bystrý tvor, přetvářející okolí ke svému prospěchu, sám je ale především výtvozem přírody. Lidská duše může v přírodě nalézat poznání, odpočinek, inspiraci, energii a sílu.

Projekt Laboratoř ticha přímo reaguje na **lidskou potřebu přítomnosti v přírodě**. Ticho léčí a přivádí nás od pouhého povrchu do hloubky věcí. V přírodě můžeme nalézat čas, který máme sami pro sebe, **klid a ticho** - a právě ticho a klid jsou stále tím vzácnější. Třetinu České republiky pokrývá les, většinou volně přístupný komukoli. Jde o vzácné bohatství této země, jehož význam si často neuvědomujeme.

Kromě svého hlavního cíle – představit les jako významné místo duchovního odpočinku a poukázat na jeho dechberoucí krásu – instalace návštěvníkům nastiňuje atraktivní a přístupnou formou i **vědecký pohled** na český lesní ekosystém. Nabízí tak strukturované informace týkající se například farmaceutického, ekonomického, ekologického či geografického významu té které rostliny a její role v ekosystému.

E.2.2 LABORATORIUM SILENCII: POPIS

Laboratoř ticha navozuje rozjímavou atmosféru českého lesa a za pomoci nových médií odkrývá tajemství světa rostlin jako novou, rozšířenou realitu. Součástí futuristické laboratoře jsou kromě živých rostlin také projekční plochy a interaktivní systém (viz. fig. E.2.01). Ten je ovládán z části návštěvníky a umožňuje jim mj. nahlédnout do jinak pro pouhé oko neviditelného světa rostlinných buněk. Systém je nejen netradičním úhlem pohledu do živého ekosystému, ale také po celou dobu sbírá data pro následnou vědeckou činnost botaniků. Kromě svého hlavního cíle – představit les jako významné místo duchovního odpočinku – instalace odhaluje i vědecký pohled na český lesní ekosystém.



fig. E.2.01.....schéma instalace, Laboratorium Silencii, Milano (2015)

Nová média jsou v instalaci využita k upření pozornosti na krásu, která je všude kolem nás, budou však sloužit i pro nenásilné sdělování zajímavých informací. Návštěvník má možnost spatřit

lesní rostliny zblízka tak, jak to v reálné přírodě není možné. Může se opájet jejich krásou i pochopit jejich význam a funkci. Možná i díky prožitku z instalace se stane pozornějším návštěvníkem skutečného živého lesa.

Instalace je **komplexním systémem**, jehož jednotlivé části spolu komunikují a vzájemně se ovlivňují. Přesto, že projekt je postaven na nových médiích a technologiích, nestrhávají na sebe tyto součásti celku přílišnou pozornost, ale organicky rozšiřují přirozenost za hranice původního celku (lesa). **Míra a způsob zapojení jednotlivých médií a technologií** není jejich prvoplánovou demonstrací. Jsou používány pouze jako **nástroje, sloužící komunikaci určitého obsahu**, který je velice kontemplativní. Forma vyjádření je proto přirozená, pracující s archetypy lidského vnímání a potlačující samotné výrazové prostředky, kterými je interakce s kamerovým systémem a projekce doplněná o prvky rozšířené reality, která reaguje na tuto interakci. Celý systém je zrakům návštěvníků skryt, a ti tak vnímají pouze výslednou atmosféru, doplněnou o informační rovinu, případně mohou instalaci hlouběji zkoumat a interagovat s ní. Objemné toky dat, kontrola systému, monitoring biotopu, řízení a synchronizace procesů jim zůstávají záměrně ukryty. Je tak vytvořeno médium pro sdělování informací a emocí, které pozorovatel primárně nepovažuje za informační rozhraní.

Samotný obsah instalace má mnoho rovin a významů. Každý z diváků ho dekóduje na základě svých osobitých vjemů a přiřadí mu svůj osobní význam. Interpretace sdělení je tak otevřeným procesem interakce, na jehož základě se utváří význam instalace.

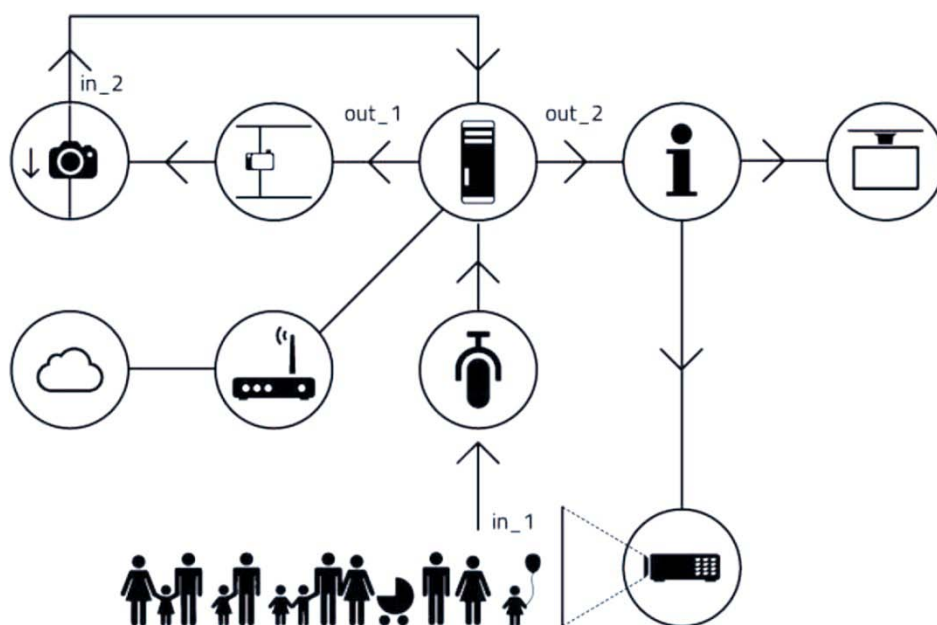


fig. E.2.02.....schéma interaktivního systému, Laboratorio Silencij, Milano (2015)

V jádru stojí **interaktivní systém** (viz. fig. E.2.02). Ostatní části instalace a diváci produkují vstupy a výstupy, nebo jsou podporou primárních prvků, které se účastní interakce. Forma interakce vychází z motta: „Čím pomaleji jdeme lesem, tím větší tajemství nám odkrývá“. Interakční schéma je tedy vystavěno na zastavení a tichu. Radikálně se tak liší od forem interakce, které používají digitální média. V jejich případě je interaktivita založena na akci, na niž systém předvídatelně odpovídá.

Podobně jako ostatní interaktivní systémy, je i tento založen na procesu **vstup-modifikace-výstup** (*input-modification-output*), který je **rekurzivně** opakován a vytváří tím komunikační schéma s otevřeným koncem (*open-ended loop*). Interakce v rámci *Laboratorium Silencii* však převrací paradigma interaktivity, založené na aktivitě- nereaguje na aktivitu, ale na **neaktivitu**, která je však za daných okolností vědomým zastavením se a vnímáním instalace. Vytváří tak podmínky pro hlubší pochopení komunikovaného obsahu, kterým je v tomto případě lesní biotop. Míra zájmu pak určuje způsob vnímání instalace. Ta skrývá několik významových vrstev, které fungují v celku i každá sama o sobě. Díky tomu je schopna působit na celé spektrum individuálního vnímání - od letmého zájmu po zevrubné zkoumání. Na každé úrovni přináší rozdílné informace a náhled na problematiku.

Interakce a vrstevnatost obsahu jsou pak fenomény, na které se chci zaměřit v rámci konceptu prostor=médium.

E.2.3 LABORATORIUM SILENCII: PROSTOR=MÉDIUM

V jádru instalace *Laboratorium Silencii* stojí živý biotop českého lesa. Jeho komplexita se promítá i do konceptu instalace, který je zhmotněn za pomoci nových médií a technologií. Používá je k vytváření vrstevnatého obsahu a jeho interaktivnímu sdílení s diváky. Prostor jinakosti tvoří již jen samotný kontext, do kterého je interaktivní obsah zasazen. Spodní patro lesa je přeneseno do futuristické laboratoře, kde jsou mu v umělém prostředí vytvářeny podmínky pro život. Samotný fakt přesunu přirozeného přírodního exteriéru do interiéru nutí k hlubšímu zamyšlení nad určitými fenomény, které sice bytostně ovlivňují naši každodennost, ale které běžně nevnímáme. Vytržením z každodennosti tak v tomto případě uvědomění si komplexity a křehkých vazeb ve světě okolo nás.

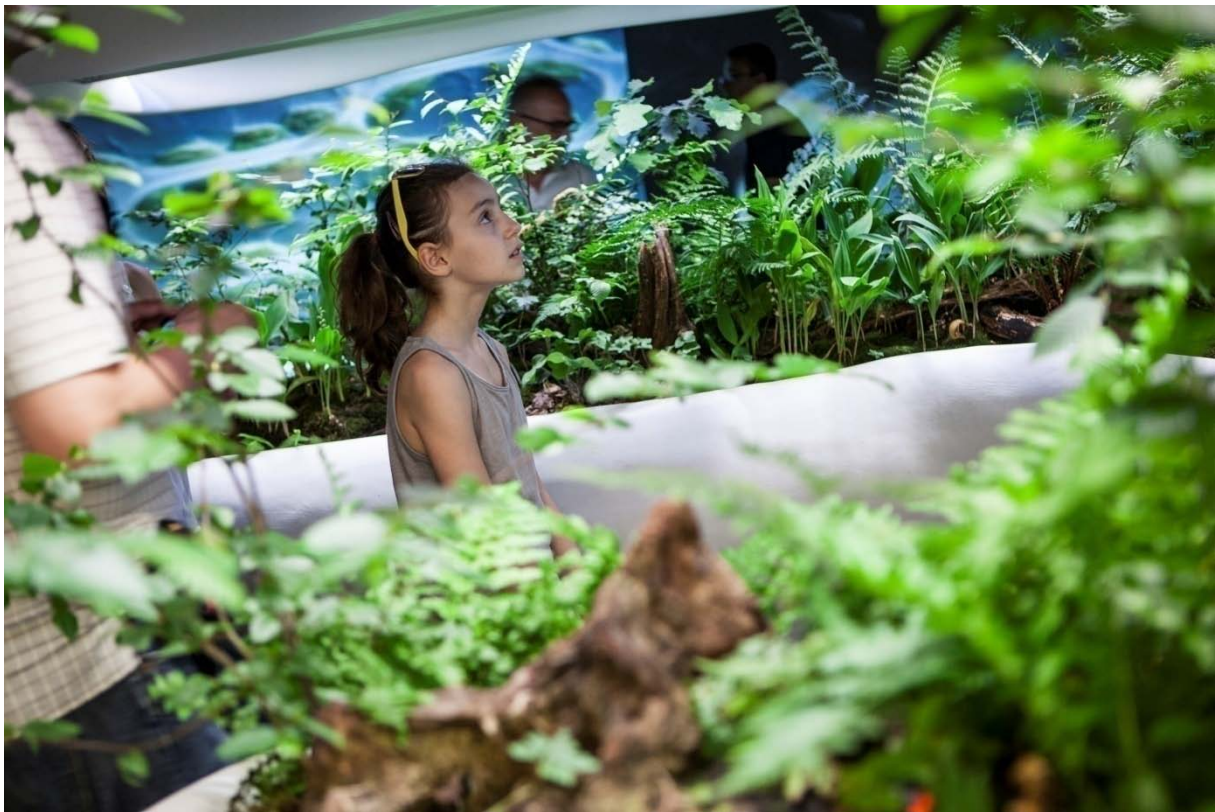


fig. E.2.03.....interakce vědomou neaktivitou, *Laboratorium Silencii*, Milano (2015)

Ke sdělování takto komplexních a fundamentálních témat širšímu okruhu diváků je nutný nový styl komunikace. Prostor=médium musí být v tomto případě schopen absorbovat několik úrovní sdělení a komunikovat je jako konzistentní celek.

Vrstevnatost sdělení a možnosti jejího vyjádření jsou v prostoru=médiu na kvalitativně jiné úrovni, než je tomu u digitálních médií, která jsou limitována svojí formou. Přesto, že u nich existuje možnost hypertextu - vzájemného propojování informací - ztrácí tato vrstevnatost vztah k celku. Jednotlivé vrstvy jsou vnímány nezávisle a odkazují ke stále dalším informacím a sdělením. Celek se tak rozplývá do nedefinovatelné podoby a enormního rozsahu, který pak uživatel není schopen pojmut. Jeho pozornost je unášena proudem informačního toku a původní sdělení zapadá pod nánosem nových vrstev.

Vrstevnatost prostoru=média je odlišná. **Vrstvy se vždy vztahují k celku.** Jsou od začátku jeho přirozenou součástí. Divák je tak schopen vnímat celek a zároveň odkrývat jeho další rozměry. Hloubka jeho ponoření se závisí na individuálním zájmu a pochopení každého jednotlivce. Celek je tak u každého nově definován na základě vrstev, které vnímá.

Tento způsob uchopení vrstevnatosti vytváří nové možnosti mediace informací a emocí, vztahujících se k určitému komplexnímu celku. Ten v případě prostoru=média zůstává stále patrný a konzistentní a nerozpadá se na jednotlivé vrstvy, odvádějící pozornost od tohoto ústředního motivu.

Interakce je jednou z vrstev poznávání celku. Jedná se o vzájemné působení dvou systémů, které jsou schopné fungovat rekurzivně na bázi vstup-modifikace-výstup (*input-modification-output*). Jsou tedy schopny reagovat na měnící se vstupy a na jejich základě vytvářet výstup. Interakce byla donedávna výhradní vlastností živých organismů. Teprve s technologickým rozvojem digitálních médií přichází první platformy, umožňující interakci mezi člověkem a digitálním rozhraním. Většina těchto interaktivních systémů je založena na aktivitě, která vyvolá reakci, na kterou lze dále odpovídat. Iniciačním momentem interakce je tedy **vědomá akce uživatele.**

Uživatel je většinou iniciátorem a uměle vytvořený systém pouze sleduje jeho akci a snaží se na ni reagovat. Tato nevyváženost modelu je navíc prohlubována limity současných interaktivních systémů. Ty jsou do jisté míry schopny reagovat na uživatele, ale vždy jen pouze dle předem nastaveného schématu, jehož pravidla nejsou uživateli známa. Existují dva obecné přístupy k této problematice - buď je interakce natolik triviální a intuitivní, že pravidla nemusí být vysvětlena a uživatel je schopen je rozpoznat v průběhu interakce, nebo je třeba princip interakce uživateli předem sdělit. Oba přístupy mají svá úskalí, která limitují možnosti interakce v rámci digitálních médií.

Interakce se v posledních letech masivně rozšířila. Uživatelé očekávají, že každý displej bude dotykový a bude umožňovat tuto formu interakce. Společně s dotykovými displeji se tak součástí naší každodennosti stala i tato na akci založená interakce, čímž degenerovala na sice vědomou, ale prvoplánovou činnost; vazba k celku se vytrácí a interakce se stává samoučelnou vyprázdněností, interakcí pro interakci.

Prostor=médium umožňuje vrátit interakci její původní kouzlo a využít ji jako **konzistentní součást celku**, založeného na prostoru. Prostor dodává interakci určitý rámec, v němž je lidské chování předvídatelnější. Interakce se stává pouze jednou vrstvou média, která zbytečně nestrhává pozornost diváka, ale pouze **podporuje sdělení obsahu**. Oproti digitálním médiím se také rozšiřují možnosti recepce vstupů a aktuace výstupů, pouze modifikace je ve většině případů prováděna v digitálním rozhraní. Díky tomu lze vytvářet celou škálu interaktivních systémů - od primitivních analogových po systémy pracující na rozhraní virtuální a rozšířené reality.

Nová média v tomto případě zůstávají často **ukryta**, ačkoli mnohdy prostupují celou instalaci. Především interakce je na nových digitálních médiích založena. Nejsou však stavěna zbytečně do popředí, ale ponechána pouze k tomu, aby **podporovala celkové vyznění umělecké instalace**. Vhodná **forma a míra interaktivity** jsou pak klíčové při používání prostoru jako média.

E.3 EVENT HORIZON



autor: Jan Tůma, Dávid Sivý, Jindřich Ráftl

rok: 2016

akce: Signal festival

lokace: AV ČR, Praha

typ: světelná instalace

E.3.1 EVENT HORIZON: KONCEPT

*Horizont událostí je ve všeobecné teorii relativity hranicí v časoprostoru,
za kterou události nemohou ovlivnit vnějšího pozorovatele.
Zvláště důležitý je horizont černé díry,
což je mezní plocha mezi ní a okolním vesmírem.
Tento horizont je absolutní,
je tedy nejzazší mezí z hlediska pozorovatele vně černé díry.*

Přechod horizontu událostí (*event horizon*) je z konceptuálního i vědeckého hlediska expresí tématu „Za hranice známého“, jež je mottem AV ČR, pro kterou byl tento projekt realizován. Na základě této nosné myšlenky byla vytvořena světelná instalace, pracující s intenzivním světlem, jehož pomocí se snaží zprostředkovat pocit při cestě za horizont událostí. Světy před a za horizontem přináší zcela kontrastní prožitky, spojené s katarzí při přechodu mezi nimi.

Téma horizontu událostí a jeho přechodu je samo o sobě těžko uchopitelné z pozice racionální. Jelikož průzkum vzdáleného vesmíru je v současnosti prováděn především na základě analýzy záření, je zatím nemožné s jistotou stanovit, co se nachází za horizontem událostí. Z této oblasti totiž neuniká žádné elektromagnetické záření. Vzhledem k absenci validního racionálního základu se tak instalace *Event Horizon* zaměřuje na **smyslovou oblast a emoce**, které fenomén horizontu událostí vzbuzuje.

Vzniká tak umělecká instalace, jejíž percepce je založena na smyslových vjemech, jejich intenzitě a vzájemné kombinaci ve spojení s prostorem, jež umožňuje jednoduše inscenovat pohyb diváků v rámci instalace. Výrazové prostředky jsou minimalistické, důraz je kladen na jejich integraci do prostoru tak, aby v něm vytvářely dva rozdílné světy oddělené jasnou hranicí. Smyslové vjemy pak kulminují k této hranici, po jejímž překonání se pozorovatel ocitá v jiném světě narušeného času a prostoru.

Tato instalace se radikálnějším způsobem vymezuje **proti novým médiím a digitálním technologiím**, které jsou v realizaci využity minimálně a jsou její nahraditelnou součástí.

E.3.2 EVENT HORIZON: POPIS

Kromě nosné myšlenky vychází instalace *Event Horizon* z parametrů prostoru, pro které vzniká. Dualita světa před a za horizontem je umocněna prostorovým řešením, kdy se pozorovatel k horizontu blíží dlouhým převýšeným průchodem a po překročení horizontu se ocitá ve skrytém parku, o jehož existenci neměl tušení.

Horizont událostí je vytvořen pomocí vysoce výkonného reflektoru, který v kombinaci s dýmem vytváří **oslepující bílou prázdnotu** (viz. *fig. E.3.01*). **Smyslové vjemy** se směrem ke zdroji světla a zvuku, které vytváří horizont, **zintenzivňují až na hranici snesitelného**. Po překročení horizontu se pak pozorovatel nachází v exteriéru, v němž je instalován systém pulzujících reflektorů, které vytváří iluzi narušeného časoprostorového kontinua. Tato forma byla zvolena na základě teorií, podle kterých za horizontem událostí dochází k chaotickému prolínání času a prostoru. Cesta je tak završena **symbolickou metaforou neznámého**.



fig. E.3.01.....oslepující bílá prázdnota, Event Horizon, Praha (2016)

Pro umocnění smyslového působení instalace byly zvoleny téměř čistě *analogové technologie*. Díky tomu bylo dosaženo kvality a intenzity prožitku, který byl skutečný a působící na smysly pozo-

rovatelů. Některé fyzikální kvality prostředí, které ho charakterizují (intenzita světla, vibrace zvuku, teplota, tlak) totiž nelze převést do digitálního světa, aniž by se buď ztratilo jejich pravé smyslové působení. Právě **autenticita emocí** vznikající komplexním působením na široké spektrum receptorů je kvalita, na které je založena instalace *Event Horizon*.

V době zprostředkovaných smyslů a emocí tak nabízí opravdové prožitky, které jsou nepřenosné a nepřeložitelné do digitální audio-vizuální podoby.

E.3.3 EVENT HORIZON: PROSTOR=MÉDIUM

Instalace *Event Horizon* jde ve smyslu inverze virtualizace nejdál. Nesoustředí se na audio-vizuální formu, ale na samotný prožitek a smyslové vjemy. Ty jsou oblastí, kterou zatím není možné z velké části digitalizovat a sdílet přes mediální rozhraní. Dotýká se totiž samotné podstaty **pravdivosti a skutečnosti vjemů**, přirozeně vlastních reálnému prostředí. Právě v tomto ohledu je komplement digitálních médií ve formě prostoru=média nenahraditelný.

Při komunikaci abstraktních témat s emocionálním základem se tak prostor ve spojení s analogovými prvky, působícími ve fyzikální rovině, jeví jako vhodný druh média. S rostoucí virtualizací paralelně roste i potřeba skutečných prožitků, které jsou **digitálně nepřenositelné**.



fig. E.3.02.....*Event Horizon, Praha (2016)*

Emoce jsou základní náplní prostorů jinakosti, narušujících monotónní tok každodennosti. Tyto nevšední prožitky mění pohled na svět a vnitřně proměňují i samotné pozorovatele. Právě tato rovina, která je vzdálená raci je vlastní prostoru=médiu. Emoce jsou ve většině případů indivi-

duální, jsou ovlivněny zkušenostmi a povahou člověka, ale přesto mají určitý společný socio-kulturní základ. V rovině emocí je **přenos sdělení nepopsatelný a nepředvídatelný, ale o to více intenzivní**. Přesto se domnívám, že rezignace na tuto oblast by ochudila komunikaci o její podstatnou složku.

Pokud je v konceptu umělecké instalace ponechán dostatečný **prostor pro nepředvídatelnost** (*uncertainty*), je možné vytvářet prostory s emocionálním nábojem, jejichž **působení lze předpokládat, ale nelze jej přesně předpovídat**. Nepředvídatelnost pak otevírá možnosti nevšedním prožitkům, jejichž kvalitu zná pouze sám pozorovatelem. Stávají se tak **nepřenositelnými** a tím svým způsobem výjimečnými. Právě **výjimečnost** se s nástupem digitálních médií často vytrácí, jelikož ve virtuálním světě lze obsah libovolně množit, sdílet a prohlížet bez ohledu na čas a místo. Emoce ve virtuálním světě jsou vždy zprostředkované, nejsou tak skutečným prožitkem, ale jeho derivátem.

Smyslové vjemy jsou v případě digitálního rozhraní redukovány na audio-vizuální. Vnímání je tak ochuzeno a značně zploštěno. Kromě hlavních smyslů existuje množství receptorů, které jsou ovlivňovány na první pohled nepatrnými detaily. Obraz **vnímání skutečného prostředí** je tak nerosovatelně **bohatší a hlubší** než ten, který dokážou zprostředkovat digitální média. Podobně jako u emocí se u mnoha latentních smyslových vjemů jedná o nepřenositelné a často i nepostřehnutelné nuance, které však dávají celku detail.

Smysly jsou lépe uchopitelné a klasifikovatelné než emoce. V mnoha směrech jsou vyjádřitelné a měřitelné s vazbou na fyzikální zákonitosti a jevy. Přesto není jejich využití pro mediaci plně popsitelné. Lze zkoumat parametry jednotlivých oblastí, působících na smysly, přesto samotný počitek je vždy individuální, podobně jako emoce ovlivněný citlivostí a zkušenostmi každého jedince. **Plné smyslové zapojení** vzbuzuje v pozorovateli pocit intenzivního prožitku. Ten se o to silněji zapisuje do paměti a působí tak, že sdělení zprostředkované touto formou se vyděluje od průměrných zážitků a jeho **působení** na jedince je **efektivnější**.

Zapojení **nových médií** za účelem vytváření emocí či působení na smysly je většinou latentní. Právě v těchto oblastech jsou tak **nejpatrnější rozdíly** mezi virtualitou a realitou, **mezi zprostředkovaným a prožitým**, mezi skutečností a fikcí. Lze tak konstatovat, že i přes rostoucí digitalizaci stále zbývá široké pole působnosti, pevně spojené s realitou, skrze které lze sdělovat informace, příběhy, vjemy a emoce nesdílitelné prostřednictvím nových digitálních médií.

E.4 PROSTOR=MÉDIUM: KOMPLEMENT

Případové studie mapují koncept **prostor=médium** a jeho působení v praxi jako komplement rostoucí virtualizace a digitalizace nových médií. V rámci těchto studií bylo zkoumáno šest oblastí, ve kterých má prostor jako médium potenciál vytvářet místa jinakosti a přes ně komunikovat na nové úrovni určitý obsah, digitálními médii těžko zprostředkovatelný, v některých případech dokonce nesdělitelný.

Má-li se prostor=médium stát **komplementem digitálních médií**, musí být jako médium pevně ukotven v reálném prostoru a využívat jeho přirozených vlastností. Digitální média díky své univerzálnosti pokrývají čím dál větší segment komunikace, přesto nejsou schopna zprostředkovat široký okruh podstatných detailů.

Reálný prostor je trojrozměrný a velice komplexní. Kromě kvantifikovatelných a na první pohled zřejmých atributů, vázaných na jeho fyzikální dispozice, skrývá další vrstvy kontextu, které jsou jemným a podprahovým předivem, tvořící strukturu tohoto média. Sdělení jsou vázána na reálná místa, což omezuje okruh a dosah média, ale na druhou stranu mu poskytuje určitou výjimečnost. **Charakter informací a prožitků**, komunikovaných skrze toto médium je ryze **individuální a nepřenositelný**. Právě tato možnost **nepředvídatelné interpretace** řadí prostor=médium mezi místa jinakosti (heterotopie), která se vymykají unifikovanému obsahu digitálních médií.

Cílem tohoto konceptu není digitální média nahradit, nebo zvrátit jejich vývoj, ale ukázat potenciální možnosti aplikace nových médií do prostoru, umožňující **kvalitativně novou úroveň komunikace** témat, jež svojí formou a obsahem mohou narušit každodennost a odhalovat skryté vrstvy a souvislosti okolního světa.

Případové studie téměř ve všech případech využívají digitálních technologií a **nových médií**, které jsou ale pouze **nástrojem**, sloužícím k vytvoření a zprostředkování celku, nikoli samotným médiem. V době fascinace technologiemi je toto zjištění klíčové při revizi obsahu a formy mediálního sdělení obecně. **Forma tedy sleduje obsah a jeho kontext** a nestává se obsahem samotným. Tento proces převrácení rolí formy a obsahu je u digitálních médií často patrný.

F MANIFEST

F.1 MANIFEST: REKAPITULACE

Tato práce je pouze **referenčním bodem v neustálém procesu proměny** (srov. Zuk and Clark 1970) fenoménu uměleckých instalací ve veřejném prostoru. Její ambicí není postulace neměnných závěrů, ale spíše reflexe současného stavu této problematiky a její kontext.

Umělecké instalace mají v rámci veřejného prostoru potenciál vytvářet **místa jinakosti-heterotopie**, jež narušují zdánlivou kontinuitu a normalitu běžného každodenního života (srov. Foucault 1967). V současnosti dochází k masivnímu přesunu těchto míst do **hybridního světa**, zprostředkovaného novými digitálními médii. Dochází tím k vyprazdňování veřejného prostoru a odtržení od reality. Mojí snahou je toto paradigma invertovat a využít nová média k **opětovnému ukotvení prostorů jinakosti v reálném světě**.

Procesu **virtualizace a digitalizace** neunikají ani samotné umělecké instalace, jejichž vývoj je též úzce svázán s **novými médii**. S rostoucí všeprostupující digitalizací jsou i ony stále častěji realizovány v hybridních místech, kde se nekontrolovaně prolíná fyzická a virtuální realita, nebo alespoň využívají rozhraní digitálních médií. Právě umělecké instalace jsou jednou z forem heterotopie iluze. Skrze ně se snaží sdělovat obsah, který je pevně svázán se světem kolem nás - ten reflektuje z nových a často nečekaných perspektiv a pomáhá tak spoluvytvářet jeho hlubší pochopení. A právě skrze tuto novou **konceptuální reflexi**, kterou umění za pomoci nových médií ve veřejném prostoru katalyzuje, může člověk opětovně nacházet a znovuobjevovat místa, která byla v důsledku řady zmiňovaných procesů vyprázdněna, zbavena osobní hodnoty, emočního náboje.

Právě **mediální charakter** uměleckých instalací stál u zrodu konceptu **prostor=médium**, v němž dochází k syntéze (resp. složitému zpětnovazebnému systému vztahů) uměleckých instalací a veřejného prostoru. Spojení obou systémů pak tvoří základ inverzního přístupu ke komunikaci určitých témat. Tento přístup má potenciál stát se **komplementem současných digitálních médií**, která se v důsledku svého masivního rozšíření stávají nedílnou součástí naší každodennosti. Proto i nová místa jinakosti musí být v **těsném spojení s veřejným prostorem**; skrze tuto vazbu vzniká nová, nedestruktivní vrstva, v níž lze komunikovat informace, příběhy a emoce, které jsou prostřednictvím digitálních médií nesdělitelné.

Teorie i praxe oscilují okolo několika zásadních myšlenek, které jsou společným jmenovatelem fenoménu uměleckých instalací ve veřejném prostoru. V rámci manifestu se pokusím vydestilovat jejich podstatu; cílem není suplovat iluzi pravdivosti či dokonce předstírat že se jedná o jediný možný pohled na danou problematiku. Mnohem spíše se jedná o jedno z možných uchopení problematiky, o **novou vrstvu**, která snad obstojí sama o sobě, ale jejímž smyslem a cílem nemůže být nic menšího než **dialog s odlišnými úhly pohledu** - předchozími, současnými, a snad i budoucími.

F.2 MANIFEST: VIZE

Médiiem sdělení uměleckých instalací ve veřejném prostoru je reálný prostor sám. Řada vlastností, jež jsou mu inherentní, činí každou jeho část jedinečnou a nepřenositelnou. Genius loci splývá v tomto duchu se site-specific charakterem umělecké instalace. Oba principy (místo a instalace) jsou **pevně ukotvené v reálném prostoru a v čase** tady a teď; tato unikátní a časoprostorově nepřenositelná situace je styčником se spletitostmi hybridního světa kolem nás a v nás a právě skrze tuto emocionálně nabitou unikátnost umožňuje člověku vytvořit si s těžko uchopitelným světem nové synapse; takto katalyzované sítě osobních vztahů usnadňují cestu ke znovuzakotvení člověka v reálné situaci.

Je-li umělecká instalace umístěna do **prostoru**, měla by využívat **všechny jeho rozměry** - tři prostorové, jeden časový, a řadu těch skrytých, nepostřehnutelných na první pohled, těch, které se jen zlehka dotýkají smyslových percepčí. Podobně jako **kontext** jsou však tyto drobné doteky znamením opravdovosti a skutečnosti instalace. Jsou zároveň známkou její **jedinečnosti a nepřenositelnosti**. V plnosti lze sdělení skrze tento druh média vnímat pouze na úrovni **osobního prožitku**, který je nesdílný, ale o to intenzivnější. Sdílet lze pouze platónské odlesky postaty, ale samotný objekt je **nedílnou součástí prostoru**, do kterého je umístěn, a ve kterém je vnímán. Vlastnost uměleckých instalací ve veřejném prostoru, která se na první pohled může zdát slabinou, je ve skutečnosti jejich silnou stránku. Jasně se diferencuje od sdílené každodennosti a vytváří jedinečnou a **individuálně prožívanou jinakost**.

Při vytváření těchto emocionálně efektivních prostředí jinakosti by měl být proces založen na konzistentní fúzi a propojení jeho všech součástí. Jednotlivé výrazové prostředky by měly být v rámci celku umělecké instalace nenápadné, měly by přirozeně akcentovat pocity či myšlenky, které má instalace sdělit. K tomu je zapotřebí hlubší pochopení místa, do kterého má být instalace zasazena, obsahu sdělení, který má vyjadřovat, a socio-kulturního pozadí publika, kterému je sdělení určeno.

Je tedy třeba se soustředit na **komplexitu a kontext instalace**, ne pouze na její dílčí aspekty a prvky. Právě to, jakým způsobem a do jaké míry se podaří vytvořit syntézu jednotlivých složek, rozhoduje o kvalitě výsledku. Pouhé bytování složek vedle sebe, jakýsi "katalog vlastností" bez hlubšího propojení, zdaleka nemá takový potenciál obohatit diváka tak, jak se to může podařit v případě syntézy, a ve výsledku je podružné, jakou měrou k této syntéze přispěl intelekt, technické dovednosti, zkušenosti, nebo intuice. Když se však jednotlivé složky podaří organicky propojit, má instalace ve

veřejném prostoru potenciál prohloubit vazbu lidí (ať již místních, vědomých turistů či náhodných návštěvníků) s místem, do něž je zasazena.

Příběh rostoucích hybridních a virtuálních světů, které se z okrajové jinakosti staly žitou každodenností, nutí k zamýšlení se nad potenciální masifikací a plošným rozšířením uměleckých instalací ve veřejném prostoru. Pokud mají instalace i nadále zůstat místy jinakosti, je třeba vždy uvažovat o **míře, měřítku a kontextu jejich zapojení do veřejného prostoru**, které dále souvisí s jejich **charakterem, formou** a v neposlední řadě s **obsahem** jejich sdělení. Jedná se o tak komplexní a objektivně neposouditelný systém, že je obtížné až nemožné předem stanovit pravidla, která by definovala rámec zasazování uměleckých instalací do urbánního kontextu. Potvrzují tak svůj **charakter otevřeného a nedeterminovatelného celku**, ke kterému je třeba **přistupovat v rovině nepředvídatelnosti** (*uncertainty*).

Nová média je třeba v rámci uměleckých instalací využívat k **pozvednutí a prohloubení metaforického a poetického potenciálu prostoru**. Jsou **pouze nástrojem** k dosažení tohoto cíle, nikoli účelem nebo výsledkem. Proto je třeba individuálně pracovat s kontextem místa a obsahem instalace, ve které by měla být uplatněna.

Pokud nelze nová média zapojit ve smyslu výše nastíněné logiky, může být správným krokem i jejich **potlačení či vědomé nevyužití**. To jistě nelze chápat jako vymezování se vůči novým médiím a technologiím, či dokonce jejich odmítnutí; je-li výsledkem analýzy místa závěr, že jakákoliv intervence jej oslabí, je zcela legitimním krokem se jakékoliv intervence vzdát. Je-li jedinou možnou pointou použití nových médií samoučelnost, pak jejich odmítnutí není aktem protestu, ale znakem pokory a poctivosti. Místo sledování moderních trendů a konkrétních technických řešení je tak třeba spolehnout se na stálejší hodnoty, jakými jsou estetika, kontext, smysly a emoce.

Jedině tak mají **umělecké instalace** šanci zůstat **zakotveny ve veřejném prostoru a stát se novým médiem**, které je schopno **vytvářet komplement k hybridním a virtuálním světům**. Pevné spojení s prostorem je činí skutečnými a opravdovými, což z nich ve světě zprostředkovaných emocí a zážitků dělá **výjimečná místa jinakosti**. Prostor tak přestává být jejich pouhou kulisou a stává se znovu nalezeným domovem.

F.3 VÝSLEDKY

Jak již bylo nastíněno v úvodu⁵⁸, tato práce má ambici být současným ‚referenčním bodem‘ v neustálém procesu změny a vývoje (srov. Zuk and Clark 1970) neukončených a nedeterminovatelných systémů, z něž lze tento dynamicky se vyvíjející celek nahlížet.

Jako hlavním **výstup**, ve kterém je obsažen **původní přínos práce**, byl vzhledem k povaze problematiky zvolen **Manifest**⁵⁹. Jedná se o syntézu všech předchozích částí práce, ve které jsou obsaženy klíčové poznatky výzkumu a nastíněna možnost jejich aplikace do praxe.

Dalším dílčím přínosem práce je původní **koncept prostor=medium**⁶⁰. V něm je na základě analýzy současných nových digitálních médií definována jejich komplementarita ve vztahu k reálnému prostoru tak, nová média jako nástroje k tomu, aby se novým médiem mohl stát samotný prostor.

V **praktické rovině práce** přináší podrobnou analýzu původních **realizovaných uměleckých instalací**. Ty vznikaly jako nezávislé tvůrčí projevy v úzkém propojení s akademickým prostředím ČVUT. Výstupy jsou zaneseny v RUV a byly dále publikovány v odborných českých i zahraničních periodících a na mezinárodních konferencích a výstavách.

⁵⁸ viz. kapitola A.2 - NEPŘEDVÍDATELNÝ A NEUKONČENÝ VÝVOJ

⁵⁹ viz. oddíl F – MANIFEST

⁶⁰ viz. oddíl D - TEZE

SEZNAM: CITOVANÉ PUBLIKACE

Åsdam, Knut (1995). *Heterotopia - Art, pornography and cemeteries*. Heterotopian Studies.
<http://www.heterotopiastudies.com/wp-content/uploads/2015/06/knut-asdam-article-pdf1.pdf>
cit.: 20.5.2017

Aurigi, Alessandro and Graham, Stephen (1997). *Virtual Cities, Social Polarisation and the Crisis in Urban Public Space*. *Journal of Urban Technology*, 1997, Vol.4, Number 1, pages 19-52.

Baume, Nicholas (2008). *Anish Kapoor: Past Present Future*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press

Becker, Howard S. (1980). *Art Worlds*. Berkley, Los Angeles, London: University of California Press

Carr, Stephen and Francis, Mark (1992). *Public Space*. New York: Cambridge University Press

Dehaene, Michiel and De Cauter, Lieven (2008). *Heterotopia in a postcivil society*. Heterotopia and the City: Public space in a postcivil society. London, New York: Routledge

Eco, Umberto (2015,1. vyd. 1962). *Otevřené dílo*. Praha: Argo

Eliasson, Olafur (2015). *Interview with Artist Olafur Eliasson*. Designboom.
<https://www.designboom.com/art/olafur-eliasson-interview-artist-designboom-02-16-2015/>.
cit.:17.5.2017

Fišer, Marcel a Ortmeier, Martin (2010). *Venku/Draussen – Umění ve veřejném prostoru v jihozápadních Čechách a Dolním Bavorsku 1990-2010*. Horažďovice: Centrum pro dějiny sochařství Horažďovice

Haque, Usman (2005). *Sky Ear*. *Architectural Design*, 2005/75, pages 8-11

Gilfoyle, Timothy J. (2006). *Millennium Park: Creating a Chicago Landmark*. Chicago: University of Chicago Press

Jagannath, Thejas (2018). *The significance of public art to its space: People's spaces, people's choices*. New Geography. <https://www.newgeography.com/content/005916-the-significance-public-art-its-space-people-s-spaces-people-s-choices>. cit: 27.8.2018

Kaye, Nick (2000). *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation*. London, New York: Routledge

Knabb, Ken (2006, 1. vyd. 1981). *Situationist International Anthology Revised & Expanded Edition*. Berkley: Bureau of Public Secrets

Knight, Cher Krause and Senie, Harriet F. (2016). *A Companion to Public Art*. Chichester: John Wiley & Sons, Inc.

Lofland, Lynn H. (1998). *The Public Realm: Exploring the city's quintessential social territory*. New York: Aldine de Gruyter

Matoušek, Jan; Vladimír 518; Vinklerová, Markéta (2012). *Město=Médium*. Praha: BiggBoss

McQuire, Scott. *The Politics of Public Space in the Media City*. First Monday, 2006, Special Issue #4. <http://firstmonday.org/article/view/1544/1459>. cit.: 12.11.2016

Miranda, Maria (2016). *Uncertain Spaces: Artists? Exploration of New Socialities in Mediated Public Space*. Scan, Journal of media arts culture . http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=101. cit.: 7.11.2016

Mitchell, William J. (1995). *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press

Pachmanová, Martina (1996). *Současnost a genius loci*. Sborník příspěvků konference Otázky prezentace, interpretace a instalací současného výtvarného umění. Státní galerie ve Zlíně

Patrício, Catarina and coll. (2019). *Heterotopic Landscapes: From GreenParks to Hybrid Territories*. Springer International Publishing

Pospěch, Pavel (2013). Exkluze v privatizovaném městském prostoru: případová studie nákupního centra. *Sociologický časopis / Czech Sociological Review*, 2013, Vol. 49, No. 5, s.751-779

Rosenberg, David (2009). *Designing for Uncertainty*. Cambridge, Massachusetts: MIT press

Rymarczuk, Robin and Derksen, Maarten (2014). *Different spaces: Exploring Facebook as heterotopia*, *First Monday*, 2014, Volume 19, Number 6
<https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5006/4091#20>. cit.:17.5.2017

Sadler, Simon (2005). *Archigram Architecture without Architecture*. Cambridge, Massachusetts. MIT press

Sennett, Richard (1992, 1.vyd 1974). *The Fall of Public Man*. New York/London: W.W. Norton & Company

Shane, Grahame D. (2008). *Heterotopias of illusion: From Beaubourg to Bilbao and beyond*. Heterotopia and the City: Public space in a postcivil society. London, New York: Routledge

Schmelzová, Radka (2008). *Site specific art: Lekce z landartu, performance a konceptuálního umění*. *Art & Antiques*, únor 2008, č. 2, s. 38 –43

Schmelzová, Radka (2012). *Other Forms of Art—or—Searching for the Roots of the Art of Place*. Art of place, creation from space. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze

Sohn, Heidi (2008). *Heterotopia: anamnesis of a medical term*. Heterotopia and the City: Public space in a postcivil society. London, New York: Routledge

Václavová, Denisa a Žižka, Tomáš (2012). *Site Specific – Looking For An-other*. Art of place, creation from space. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze

Zuk, William and Clark, Roger (1970). *Kinetic Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold

SEZNAM: GRAFICKÉ FIGURY

- fig. A.01 *Ice Watch*, Olafur Eliasson, Copenhagen, Denmark (2014)
zdroj: Dezeen (2018), <https://www.dezeen.com/2018/12/12/ice-watch-olafur-eliasson-installation/>
- fig. A.02 přesahy uměleckých instalací a veřejného prostoru
zdroj: původní grafické schéma
- fig. A.03 determinovatelný a nedeterminovatelný systém
zdroj: původní grafické schéma
- fig. A.04 teoretická a praktická rovina
zdroj: původní grafické schéma
- fig. A.05 přístup k problematice
zdroj: původní grafické schéma
- fig. A.06 metodika
zdroj: původní grafické schéma
- fig. B.01 *Cloud*, Caitlind Brown and Wayne Garrett, Praha (2013)
zdroj: Signal festival (2013), <http://signalproduction.com/signal-festival-2013/>
- fig. B.02 *Umschreibung*, Olafur Eliasson, Munich, Germany (2004)
zdroj: Wikimedia Commons (2016), foto ©Martin Falbisoner.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Umschreibung_by_Olafur_Eliasson,_Munich,_December_2016_-02.jpg
- fig. B.03 schéma přesunu heterotopií do virtuálního prostoru
zdroj: původní grafické schéma

- fig. B.04 *Temné proudy*, Lu Jindrák Skřivánková (2014)
zdroj: web autora. <http://www.lucieskrivankova.com/?project=cestovni-denik-praha-brasilia-2013>
- fig. C.01 *Wrapped Reichstag*, Christo and Jeanne-Claude, Berlin, Germany, (1971-95)
zdroj: web autora, foto ©Martin Falbisoner.
<https://christojeanneclaude.net/projects/wrapped-reichstag>
- fig. C.02 Cloud Gate, Anish Kapoor, Chicago, USA (2006)
zdroj: Flickr, foto ©Peter Miller. <https://www.flickr.com/search/?text=cloud%20gate>
- fig. C.03 *Simple Harmonic Motion #11 for Light*, Memo Akten, Blenheim, UK (2014)
zdroj: web autora. <https://www.memo.tv/portfolio/simple-harmonic-motion-11-for-light-at-blenheim-palace/>
- fig. C.04 *Merzbau*, Kurt Schwitters, Hanover, Germany (1933)
zdroj: CNN. foto ©Galerie Gmurzynska. <https://edition.cnn.com/style/article/zahadid-kurt-schwitters-dada/index.html>
- fig. C.05 schéma interaktivního systému *Sky Ear*, Usman Haque, Landon, UK (2004)
zdroj: *Architectural Design*, 2005/75, page 9
- fig. D.01 prostor=médium
zdroj: původní grafické schéma
- fig. D.02 komplementarita digitálních médií
zdroj: původní grafické schéma
- fig. E.1.* *De/Composed*, Praha (2014)
zdroj: archiv autora, foto ©Alex Dobrovodský
- fig. E.1.01 3D scan sochy sv.Kajetána, *De/Composed*, Praha (2014)
zdroj: původní grafické schéma

fig. E.1.02 schéma zvukové transkripce objemu , *De/Composed*, Praha (2014)
zdroj: původní grafické schéma

fig. E.1.03 kompoziční motivy povrchu , *De/Composed*, Praha (2014)
zdroj: původní grafické schéma

fig. E.1.04 dynamické efekty povrchu , *De/Composed*, Praha (2014)
zdroj: původní grafické schéma

fig. E.1.05 *De/Composed*, Praha (2014)
zdroj: archiv autora, foto ©Alex Dobrovodský

fig. E.2.* *Laboratorium Silencii*, Milano (2015)
zdroj: archiv autora, foto ©Jan Mastník

fig. E.2.01 schéma instalace, *Laboratorium Silencii*, Milano (2015)
zdroj: původní grafické schéma

fig. E.2.02 schéma interaktivního systému, *Laboratorium Silencii*, Milano (2015)
zdroj: archiv autora, grafika ©Dávid Sivý

fig. E.2.03 interakce vědomou neaktivitou, *Laboratorium Silencii*, Milano (2015)
zdroj: archiv autora, foto ©Jiří Ryzsawy

fig. E.3.* *Event Horizon*, Praha (2016)
zdroj: archiv autora, foto ©Filip Obr

fig. E.3.01 oslepující bílá prázdnota, *Event Horizon*, Praha (2016)
zdroj: archiv autora, foto ©Marek Wolf

fig. E.3.02 *Event Horizon*, Praha (2016)
zdroj: archiv autora, foto ©Evey Taylor
pozn.: *fig. E.3.02* použita též na titulní straně