

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Ústav umění a designu**

**Bakalářská práce**  
**HEJBNI KOZOU, PŘEHOŇ ZELÍ, VLK TO PLATÍ**  
**Tomáš Šrámek**

Plzeň 2012

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Ústav umění a designu**

**Oddělení designu**

Studijní program Design

Studijní obor Multimediální design – Meziprostředkové dialogy

**Bakalářská práce**

**Intermediální objekt - Osobní a veřejné**

**HEJBNI KOZOU, PŘEHOŇ ZELÍ, VLK TO PLATÍ**

**Tomáš Šrámek**

Vedoucí práce: Doc. MgA. Milena Dopitová

Oddělení designu

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2012**

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2012

.....

podpis autora

# Obsah

<b>0</b>	<b>Úvod</b> .....	<b>1</b>
<b>1</b>	<b>Teoretický rámec</b> .....	<b>3</b>
1.1	<i>Definice tématu</i> .....	3
1.2	<i>„Dům Hrůzy u Radbůzy“</i> .....	3
1.2.1	Historie a specifika .....	3
1.2.2	Veřejná kauza jako primární platforma tématu .....	6
1.2.3	„O pasáčkovi, vlku, koze a zelí“ .....	8
1.3	<i>Veřejný prostor jako hranice pro diferenční hybatele</i> .....	15
1.3.1	Šedá zóna veřejného prostoru .....	15
1.3.2	Fragmenty dětského hřiště jako základní stavební jednotky .....	17
1.3.3	Dětské hřiště v zóně dospělých chodců .....	18
1.4	<i>Fukční esence designu v reinstalaci</i> .....	20
1.4.1	Umění instalace .....	20
1.4.2	Fungovat/nefungovat, vypadat/nevypadat .....	21
1.4.3	Design, re-desin, umění .....	24
<b>2</b>	<b>Praktický rámec</b> .....	<b>27</b>
2.1	<i>Latentní rozhodnutí</i> .....	27
2.2	<i>Fáze projektu</i> .....	28
2.3	<i>Základní anotace procesu výroby</i> .....	29
2.3.1	Houpačka .....	30
2.3.2	Pružina .....	31
2.3.3	Trampolína .....	32
2.3.4	Křídová kresba .....	33
2.4	<i>Fundamentální vymezení prostoru</i> .....	33
<b>3</b>	<b>Inspirace pro tvorbu</b> .....	<b>35</b>
3.1	<i>Hravý Aram Bartholl</i> .....	35
<b>4</b>	<b>Závěr</b> .....	<b>37</b>
<b>5</b>	<b>Seznam použitých zdrojů</b> .....	<b>39</b>
5.1	<i>Knižní a periodická literatura</i> .....	39
5.2	<i>Internetové zdroje</i> .....	40
<b>6</b>	<b>Resumé</b> .....	<b>43</b>
<b>7</b>	<b>Seznam příloh</b> .....	<b>45</b>

## 0 Úvod

Má bakalářská práce, kterou zde tímto textem představuji, obsahuje „kolekci“ interaktivních objektů se zamýšleným konceptuálním zázemím. Elementární platformou pro instalaci projektu je veřejné prostranství propíraného „Domu Hrůzy u Radbůzy“. Tuto písemnou práci bych rád uchopil jako diskursní analýzu průběhu práce sestavenou také jako soubor výčtů, možností, variant různých druhů postupů, diferenčních přísad a esencí, které jsem „vařil“ za pomoci rozličných „kuchařských receptů“ s lehkým náhledem do minulosti nejen konceptuální tvorby a současného uměleckého prostoru, ale i jeho podhoubí. Textem bych se zároveň rád dotkl několika uměleckých oborových větví, jako je design, instalace a problematika veřejných prostorů.

Ve své bakalářské práci se zaměřuji na kauzální problematiku kolem domu kultury a její hysterickou fabulaci, která se proměňuje ve vlastenecká srdce Plzeňanů - rodáků - jak v kladném, tak záporném propleteném vztahu. A kam mohu zaškatulkovat sebe? Jsem tím „srdcařem“ z Plzně, který je bezdomovcem i organizátorem nového projektu nákupního centra. Jsem buřičem rozlícených davů, co bojují za komodifikaci podezřele krásného objektu, zbožňovaného i nenáviděného. Pro tuto práci jsem nemohl udělat víc, než předat dál své emoce, uvelebit se za „rohem“ a být nestraníkem, tedy nestranným pozorovatelem. Nemíchat se do horlivých debat a tiše naslouchat a střídat materiál do šuplíku. „Syslovat“ informace a vyčkávat.

Toto vše, co jsem prožil jako nestraník, jsem uchopil, a když nastal vhodný čas, použil a zpracoval do designových objektů. Tyto

objekty mají charakter hracího nábytku, atrakcí z dětského hřiště, jež se snažím probudit k životu. Neurčuji směr, styl ani pohyb. Každý na objektech může žít své. Může houpat nožkou, může se kymáčet, může šíleně skákat na trampolíně a řvát nesmyslná slova v cizím jazyce, může odpočívat, může tam pít víno i kávu, jíst, a dokonce i drobit sušenky. Každý si na těchto objektech může dovolit, co jen chce a svým způsobem se zde objekty ztotožňují s veřejným prostranstvím dětského hřiště. Ať „dětské hřiště“ probudím v právě vznikajícím „nákupáku plzeňáků“, nebo v jeho okolí, tuto práci dávám jim všanc, posílám ji na trnitou cestu táborové „bojovky“, kde ani já sám nevím, jak s ní bude naloženo.

Samotná práce pro mě v procesu tvorby získává několik podob, které na začátku neměly zcela definované výstupy. Podoba instalace i samotných objektů se mění v závislosti na mém přístupu a měnících se podmínkách. Cílem celé bakalářské práce je vytvoření tří interaktivních objektů určených do veřejného prostoru. Celý prostor instalace by měl být dotvořen křídovými grafy čerpajících z tvarosloví vizualizací algoritmu logické hádanky, ke které jsem sledované dění systematicky přirovnal. Používám odborné literatury a konfrontace s tvorbou již etablovaných umělců. To vše by mělo vyústit ve vysvětlující celek a sloužit divákovi jako průvodce s vstupními informacemi do světa kauzálního hřiště. Vstup pro zvané i nezvané.

# 1 Teoretický rámec

## 1.1 Definice tématu

Primárním tématem mé bakalářské práce je konflikt osobního a veřejného. Myslím si, že hádavý dialog těchto dvou hašteřivých pojmů je téměř nerozsouditelný. Dnes osobní je veřejné a veřejné osobní. Ale možná dost těchto šedavých konfliktů! Ani veřejné ani osobní nemůže z kola ven bez boje a utrpení. Takže nyní ke kvalifikaci pojmů: osobní jako niterní, osobní jsem jako herec z plakátu, veřejný jsem jako činitel, veřejný jako kauzální a propraný. Opět remíza.

## 1.2 „Dům hrůzy u Radbůzy“

### 1.2.1 Historie a specifika

Důležitým a vztažným bodem v hledáčku mých rozvah o širokospektrálním tématu „osobní a veřejné“ se kupodivu stalo místo velice konkrétní, které svými specifiky poskytuje řadu podnětů pro dialog v kontextu veřejného sociálního prostoru. Místo, z jehož konfrontace se nemůže téměř žádný obyvatel či návštěvník města sto procentně vymanit. Optám-li se domorodce v obci na směr cesty, často o něm v jeho odpovědi uslyším: „*Po hlavní a kolem Kulturáku doleva.*“ Ano, mluvím o domech kultury jako o takových možná už archaických vztyčných bodech veřejného života. Domy kultury, jež navazují na tradici besedních, dělnických, lidových, národních, obecních či spolkových domů a slouží jako zařízení, která v sobě integrují řadu společenských funkcí. Od konání slavnostních gala-večerů, svatebních obřadů, divadelních her, kinematografických večerů přes zájmové klubové sešlosti až po hospodské sleziny.

Zkrátka jedny z nejběžnějších společenských kratochvílí, za kterými lidé dům navštěvují. Jelikož většina těchto domů byla postavena v období mezi léty 1948-1989<sup>1</sup>, je velice pravděpodobné, že jsou krom veřejného života lidé konfrontováni i se svébytnou architekturou tohoto období jako takovou. Zajímavým příkladem je „náš Dům Hrůzy u Radbůzy“ v centru Plzně, jehož specifika, historie a hlavně budoucnost se staly důležitým dílčím a jedním z vymezujících aspektů mé práce.

Dům kultury Inwest<sup>2</sup> se nachází na nároží hlavní plzeňské třídy - Denisovo nábřeží, v jedné z nejcennějších urbanistických oblastí mezi vlakovým nádražím a historickým centrem města. Budova byla dostavěna roku 1986 podle vítězného návrhu architekta Miloslava Hrubce a kolektivu (Františka Lojdy a Václava Hucla) z roku 1973. Jedná se o konstrukčně unikátně řešenou stavbu, jejímž základním specifikem je trojúhelníkový půdorys daný vnitřní konstrukcí ocelového roštu ve tvaru rovnostranného trojúhelníku o straně 48 metrů. Vertikální členění je formou konzol obloženými betonovými panely, dvě ocelové lávky přehrazují blízkou řeku Radbůzu a dále jsou zde rozsáhlé napojené terasy. Vzhledem k tomu, že byl původní architektonický návrh z finančních důvodů realizován pouze ze dvou třetin, došlo k jakési absenci vodítek, která by sloužila k dovysvětlení architektonického tvarosloví domu.<sup>3</sup> A možná i proto působí dům velice kontrastně a vykořeněně v kontextu zbytku převážně meziválečné harmonické zástavby nábřeží. Kdybych měl tento fakt popsat subjektivně, strhává na sebe DK

---

<sup>1</sup> Kulturní dům. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2012-01-16 [cit. 2012-04-29]. Dostupné z: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C5%AFm\\_kultury](http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C5%AFm_kultury)>.

<sup>2</sup> viz obrazová příloha č.1 a 2 - DK Inwest , velký celek a DK Inwest

<sup>3</sup> Staré vášně ještě nevyhasly: jak vznikal obří kulturní stánek. *Plzeňský deník západočeský zpravodajský list: 2006-04-03*. 2006, str. 24. ISSN 1210-5139. Dostupné z: <[http://www.arenu-ne.cz/z\\_tisku/clanek\\_03-04-06\\_serie\\_clanku\\_na\\_tema\\_dum\\_kultury.html](http://www.arenu-ne.cz/z_tisku/clanek_03-04-06_serie_clanku_na_tema_dum_kultury.html)>.



Invest pozornost ve smyslu sochařského díla - betonového monumentu, než-li architektury.

Již od doby svého vzniku rozděluje kontroverzní povaha tohoto domu odbornou i laickou veřejnost na dva protichůdné názorové tábory - líbí a nelíbí. Byla to právě většinová „odpůrcovská“ strana hodnotitelů, která živila nechvalně proslavenou titulaci architektury - „Dům hrůzy u Radbůzy“. Šířilo se tak to, co v dnešní době nazýváme mem<sup>4</sup>, který se brzy etabloval v podvědomí Plzeňanů a vlastně také vyjadřoval většinový soudobý názor o stavbě.

Po roce 1989 se stala stavba majetkem odborářů plzeňské Škodovky, kteří vlastnili procentuální podíly pozemků někdy do roku 2010, kdy byly ujednány vlastnické spory a pozemky, na kterých dům stojí, se staly majetkem společnosti Amádeus Real a.s. Ta se rozhodla již finančně nerentabilní provoz domu zastavit, potažmo zbourat, a nahradit ho novým "komerčně-sociálním" nákupním centrem. Tento plán dostal kolize s ožehavou tématikou přemíry komerčních nákupních subjektů v centrech českých měst. To v kombinaci s názorovou a generační obrodou Plzeňanů vyústilo v moment, kdy se z reklamou zuboženého a omšelého outsidera stal veřejný miláček společnosti, se kterým by se na poslední chvíli jen nerada loučila.

---

<sup>4</sup> mem - replikující se jednotka kulturní informace.

## 1.2.2 Veřejná kauza jako primární platforma tématu

*„Už jsi o tom slyšel? Ne? Oni nám chtějí zbourat Dům Hrůzy!“*

Iniciativně uvádí rozhovor jeden neznámý cizinec na ulici. Aniž bych tušil, kdo jsou „oni“ a kdo jsme „my“, pochopil jsem z jeho urputně angažovaného tónu, že se bude jednat o něco svým způsobem společensky naléhavého. Začátek internetového bádání o údajném zbourání stavby bych přirovnal k otevření Pandořiny skříňky chrlicí nepřeborné množství fabulací o této veřejně diskutované problematice. Ve snahách o porozumění tomuto scénáři jsem se ocitl v pozici nestranného analytika, který prostřednictvím své činnosti zkoumá chování lidí, kteří svým jednáním balancují na pomyslné hranici přístupů osobních a veřejných, a vlastně s ní účelově manipulují ve svých konkrétních činech a rozhodnutích. Konfrontace této kauzy pro mne konkretizuje základní platformu pro seberefektování a uvádí subjektivní vstup do tématu „osobní a veřejné“. V rámci bádání sleduji neustále aktualizovanou mediální stopu kauzy, kterou za sebou aktéři děje zanechávají jako veřejně dostupné podhoubí, jež je schopné ovlivňovat osobní uvažování anonymních pozorovatelů.

Největší pozornost veřejnosti, tudíž i mou, strhává obsáhlá mediální stopa prezentující aktivity skupinek iniciativních odpůrců nové zástavby na místě stávajícího Domu kultury Inwest. Iniciativa z řad těchto občanů se shodně vymezuje proti zájmu investora dům zbourat a na jeho místě vystavět nové obchodní centrum. Zakládají se občanská sdružení, jejichž prostřednictvím se oslovuje široká veřejnost. Revoluční atmosféra je ve vzduchu a volně k dispozici na webových stránkách, v novinových člancích, na petičních stáncích i na nápisech na zdech. I přes veškerou distingovanost v podání záchrany domu jako občanské a morální povinnosti ve smyslu péče

o urbanistický prostor města se stále nabízí otázka, nejedná-li se o příklad archetypálního nesrovnání se s vývojem reality světa, který nás obklopuje.

Samotný majitel domu a investor nově plánované zástavby nazývá tyto tendence jako zavádějící, aktivistické a populistické, přičemž si sám svým konejším způsobem ukrajuje z pomyslného koláče veřejné sledovanosti. A při zhodnocování své budoucí investice neopomíná vytvoření jakési kvazi-varianty veřejného prostoru, který bude svým budoucím návštěvníkům poskytovat řadu veřejně dostupného sociálního rozptýlení. Staví tak ikonu budoucího multifunkčního centra do přímého kontextu s domem kulturním. Dalo by se tak uvažovat o stavbě domu kvazi-kulturního, domu odrážejícího životní styl dnešního člověka?

To, jak v celé kauze vystupují volení zastupitelé města, kteří soustavnými kličkami manipulují s naléhavostí stížností, iniciativ a návrhů občanů, je v očích mediálního kukátka staví do relativně nezáviděníhodné pozice šedé eminence - *osoby, která stojí v pozadí, ale má na dění významný a často rozhodující vliv.*<sup>5</sup> Žolík, který může ukončit nebo zvrátit i sebevypjatější partii. Jen si ho vytáhnout, aneb zrcadlo soudobého politického klimatu.

---

<sup>5</sup> Šedá eminence. In: Wikislovník: slovník s otevřeným obsahem založený na wiki [online]. 2001-, 2012-04-01 [cit. 2012-04-29]. Dostupné z: <[http://cs.wiktionary.org/wiki/%C5%A1ed%C3%A1\\_eminence](http://cs.wiktionary.org/wiki/%C5%A1ed%C3%A1_eminence)>.

### 1.2.3 „O pasáčkovi, vlku, koze a zelí“

Důležitým odrazovým můstkem pro získání potencionálně důležitých pracovních materiálů pro mne bylo definování fundamentů celé situace. Rozložení základních hybatelů hranic problému formou nestranné, leč subjektivní analýzy, které jsem rozčlenil společně s jejich vlastnostmi následovně:

- Prvním se stal vlastní prostor, na kterém DK Inwest stojí - tedy část urbanisticky cenné lokality, jejíž sociální, kulturní, ekonomické a jiné přesahy tvoří ideální konfrontační zónu pro sociální interakci skupin lidí, které jeví aktivní zájem o jeho minulou, současnou i budoucí podobu a rozvoj v souvislosti se svými představami či předsudky. Právě tyto „zájmové“ skupiny hybatelů jsou předmětem další extrakce.
- **Hybatel 1 - investor**, v kontextu zájmu rozvoje podoby místa by se o něm dalo hovořit spíše jako o developerovi. Developerská činnost dnes představuje jednu z nejdynamičtější se rozvíjejících podnikatelských činností v oblasti formování podoby obcí a veřejného prostoru.

*Činnost developerských společností zahrnuje především vytipování vhodného území, zajištění tvorby projektu, získání všech potřebných povolení, vytvoření inženýrských sítí, vlastní výstavbu a prodej nemovitosti.<sup>6</sup>*

Persona investora-developera zde vystupuje jako podnikatelský objekt vybavený vysokou mírou znalostí, zkušeností a podnikatelské invence na poli veřejné zástavby. Já

---

<sup>6</sup> Slovníček pojmů. In: *Česká národní banka* [online]. 2008- [cit. 2012-04-15]. Dostupné z: <[http://www.cnb.cz/miranda2/export/sites/www.cnb.cz/cs/financni\\_stabilita/zpravy\\_fs/fs\\_2008-2009/FS\\_2008-2009\\_slovnicek.pdf](http://www.cnb.cz/miranda2/export/sites/www.cnb.cz/cs/financni_stabilita/zpravy_fs/fs_2008-2009/FS_2008-2009_slovnicek.pdf)>.

ho vnímám jako nevybíravého dravce, který je na cestě za svým cílem vyhovět budoucím potřebám uživatelů svého produktu schopen podniknout i kontroverzní kroky, které se nezdá setkávají s odporem občanů i přes to, že on sám svými zásahy pouze reflektuje jejich většinové potřeby. Investor nevytváří životní styl, ale pouze se mu přizpůsobuje a manipuluje s ním za účelem finančního profitu.

- **Hybatel 2 - aktivista.** Viz *aktivismus* (z lat. *activus* = „činný, aktivní“) označuje intenzivní prosazování určitých cílů z přesvědčení, z osobní motivace v nejrůznějších oblastech společenského života.<sup>7</sup>

Aktivisté zde reprezentují angažovanost svého a veřejného vědomí. Platí za lidi, kteří jsou svými leckdy odvážnými akcemi schopni inspirovat, informovat, ale i manipulovat okolí. Jako kladní hrdinové veřejného diskursu vyhledávají veřejné křivdy, které přijímají za své a z podstaty je tlumočí světu. V rámci mnou popisované kauzy jsou to hybatelé z těch nejhybnějších. I přestože je výsledný efekt jejich zarputilých snah často jen dočasný, brzy odeznívá a stává se tak neškodným. Jejich mottem je: „Světélko naděje nikdy nezhasíná.“

- **Hybatel 3 - zastupitel.** *Zastupitelstvo* je obecné označení pro přímo volený zákonodárný sbor na úrovni obcí, měst,

---

<sup>7</sup> Aktivismus. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2012-04-04 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Aktivismus>>.

*statutárních měst (včetně jejich městských částí nebo městských obvodů) a krajů.*<sup>8</sup>

Mnou volený zastupitel, který ve svém mlhavém přístupu, byť jen částečně a bez vysvětlení, ignoruje mé návrhy, tak jedná zcela paradoxně a rezignuje tak na svoji vymezenou funkčnost. Zřejmě ho vysoká úroveň veřejnoprávních pravomocí staví do role nové. Dalo by spekulovat o roli vrcholového manažera, který sází na to, že se jeho vlivné manýry lehce ztratí ve složité organizační struktuře podniku. Nevím, kdo ví, ať napoví aneb nikdo nesmí vědět nic.

- **Hybatel 4 - obyvatel.** *Obyvatelstvo je soubor všech lidí obývajících určité území. Počet obyvatel určitého území se obvykle zjišťuje pomocí sčítání lidu, které většina států pořádá jednou za určitý počet let. Pojem obyvatelstvo je třeba odlišovat od pojmu populace, jenž je vymezen jako skupina lidí, mezi nimiž dochází k demografickým událostem.*<sup>9</sup>

Název poslední skupiny může působit zavádějícím dojmem, jelikož v sobě zahrnuje tři předešlé druhy. Ve zkratce vnímám tuto čtvrtou skupinu jako širokou a vysoce proměnlivou složku obyvatel - lidu, který má potenciál být děním kauzy jakýmkoliv způsobem zasažen a zároveň nezapadá a aktivně se nepodílí na programu škatulí výše popsaných. Je jimi spíše ovlivňovaný.

---

<sup>8</sup> Zastupitelstvo. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2012-03-30 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Zastupitelstvo>>.

<sup>9</sup> Obyvatelstvo. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2012-04-16 [cit. 2012-04-20]. Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Obyvatelstvo>>.

S takto definovanými prvky situace začínám pracovat jako s mentální mapou a pozoruji vzájemné vztahy v souvislosti s vlastnostmi jednotlivých prvků. Docházím k podvědomému zjištění, že celá mapa je jakousi formou veřejně známé logické hádanky - „O pasáčkovi, vlku, koze a zelí.“

*Znáte hádanku, jak pasáček potřebuje dostat vlka, kozu a zelí přes řeku na druhý břeh, ale jeho loď je příliš malá a uveze pouze jednu další věc nebo zvíře? Problém tkví v tom, že nemůže nechat vlka a kozu na jednom břehu bez dozoru, protože vlk by kozu sežral, podobně nemůže nechat na jednom břehu kozu a zelí, opět by došlo k sežrání, tentokrát zelí. pasáček je však chytrý, ví, že vlk zelí nežere, proto nechat vlka se zelím na jednom břehu bez dozoru nebude problém a řešení tedy existuje.<sup>10</sup>*

- **První břeh řeky** - současná podoba místa domu kultury a okolí.
- **Druhý břeh řeky** - budoucí podoba místa.
- **Zastupitel v roli pasáčka** má privilegium určité supervize nad ostatními prvky, zároveň přijímá zodpovědnost za případné nesnáze a požrání. Proto musí postupovat velice delikátně a při své cestě na druhou stranu řeky rozvážně manipulovat.
- **Investor v roli vlka**, který si dělá zálusk na sežrání kozy, pokaždé, když se pasáček otočí.

---

<sup>10</sup> GLOGAR, Martin. Něco složitějšího, aby jste se nenudili: koza, vlk, zelí. *Martinglogar.webpark.cz: Informace pro studenty ALG a KUI* [online]. [cit. 2012-04-15]. Dostupné z: <<http://martinglogar.webpark.cz/alg/homework/boatman/index.htm>>.

- **Aktivista v roli neškodné kozy**, které hrozí přímý spor ze strany vlka. Koza by pak ráda zelí.
- **Lid v roli zelí**, jako hlavní obsese pro kozu.
- **Řeka Radbůza jako řeka z hádanky** - přítomnost řek v obou případech chápu spíše jako doplňující zajímavost přestože v hádance zastává řeka roli bariéry. Ve skutečné situaci jsou bariérami spíše odlišná vnímání osobního a veřejného přístupu k problematice místa.

Zacyklenou dynamiku při postupech řešení této logické úlohy parafrázuji do vlastního funkčního a designového řešení objektů své instalace, kterou vytyčuji třemi fázemi - třemi objekty. Fáze neshody, kdy jsou všechny prvky nevyvážené na prvním břehu. Vygradovanou fází „na loďce“, kde dochází k nebezpečné manipulaci jednotlivých prvků. A na konec fázi opětovného harmonického poskládání na druhém břehu.

Místo, vzájemné vztahy a počet prvků, stejně jako jejich společný cíl o posun, se tváří obdobně jako u mnou subjektivně probíraného veřejného scénáře. Fakt, že jsem se rozhodl akceptovat tuto koncepční syntézu, mi otevřel zcela nový nekonvenční prostor jakési hry pro další práci s tématem. Analyzované dění jsem původně rozložil a vydefinoval, abych ho posléze znovu sestavil jako zcela novou pseudo-reálnou hádankovou situaci, která má ovšem na rozdíl od situace reálné své logické i matematické řešení. Tento přesah mě staví do role matematika, který dosazuje do obecně platného a známého vzorce své subjektivní poznatky za účelem bližšího poznání problematiky a tak získává vlastně svůj větší



přehled o jejím teoretickém vývoji. V rámci tohoto matematického přesahu chápou nově vzniklou situaci jako algoritmus, který můžeme definovat jako jednoznačně určenou posloupnost konečného počtu elementárních kroků vedoucí k řešení daného problému, přičemž musí být splněny základní vlastnosti každého algoritmu:

- 1. Hromadnost a univerzálnost** - algoritmus musí vést k řešení celé třídy úloh, vzájemně se lišících pouze vstupními údaji. Musí řešit úlohu pro libovolnou přípustnou kombinaci vstupních dat a musí pokrývat všechny situace, které mohou při výpočtu nastat.
- 2. Determinovanost (jednoznačnost)** - v každém kroku algoritmem popsaného postupu musí být jednoznačně určeno, co je výsledkem tohoto kroku a jak má algoritmus dále pokračovat. Důsledkem této vlastnosti je, že pro stejná vstupní data vydá algoritmus vždy stejný výsledek.
- 3. Konečnost** - algoritmus v konečné době skončí (jinak by byl nepoužitelný).
- 4. Rezultativnost** - algoritmus při zadání vstupních dat vždy vrátí nějaký výsledek (může se jednat i jen o chybové hlášení).
- 5. Správnost** - výsledek vydaný algoritmem musí být správný.
- 6. Výsledek lze při provádění algoritmu získat zcela mechanicky.**<sup>11</sup>

V rámci práce s algoritmem vizualizují jeho stavový prostor, což je postup, kdy posloupně vyobrazím všechny možné kroky v hádance a zřetelně tak vidím hlavní linii vedoucí ke konečnému řešení společně s navazující strukturou kroků, které končí sežráním.

---

<sup>11</sup> KOUBKOVÁ, Alena a PAVELKA, Jan. *Úvod do teoretické informatiky*. Vyd. 3. Praha: Matfyzpres, 2003, ISBN 80-867-3203-7, str. 56.

Vznikl tak důležitý dílčí výstup práce - série grafů,<sup>12</sup> ve kterých chápu hlavní linii jako ideální kompromisní stav managementu prvků při cestě za výslednou budoucí podobou samotného místa. Zbylé kroky končící pomyslným sežráním jsou produkty nesouladu vztahu jednotlivých prvků. Tudíž současný stav, jak je mediálně vyobrazen. Vizuální jazyk těchto grafů pak cituji a využívám v prostředí vlastní instalace jako fragment konceptuálního postupu.

V rámci lepšího pochopení dalšího vývoje práce považuji za důležité zmínit mé další postupy při práci s potenciálem výše zmíněné logické hádanky. V této souvislosti pracuji s pedagogickou studií - *Wolf, Goat, and Cabbage: An Analysis of Students' Roles and Cognitive and Metacognitive Behaviors in Small Group Collaborative Problem-Solving* autorky Nadji Kennedyové.<sup>13</sup> Zde autorka zkoumá postupy řešení a studentské role při předložení této hádanky malým skupinkám žáků základní školy. Děti tuto problematiku neřeší tolik upjatě a racionálně. Ve svých postupech o problému intuitivně diskutují, přičemž čerpají ze studnice své vlastní fantazie. Plánovaly tak strkat zelí do kapes u kalhot, přehazovat ho, nechat ho splout přes řeku nebo ho nechat sežrat kozou a na druhé straně si vypěstovat nové. Diskutovaly nebezpečnost vlka, „dovymýšlely“ nové artefakty hádanky jako klece, pytle či náhubky. Dalo by se tak říci, že sami těmito osobními zásahy dokreslují mnou zjednodušenou situaci a dodávají jí formou těchto nových artefaktů a invencí původní široký a nezřetelný rozsah zábavnou a svébytnou formou, kterou jsem se rozhodl v dalším vývoji sledovat. Vznikla tak

---

<sup>12</sup> viz obrazová příloha č.3 - *Grafy - stavový prostor algoritmu hádanky*

<sup>13</sup> STOYANOVA KENNEDY, Nadia. *Wolf, Goat, and Cabbage: An Analysis of Students' Roles and Cognitive and Metacognitive Behaviors in Small Group Collaborative Problem-Solving* [online]. New York, 2009 [cit. 2012-04-15]. Dostupné z: <<http://viterbo.edu/uploadedFiles/academics/letters/philosophy/atp/nadia%20kennedy.pdf>>. Analytic teaching and philosophical praxis. State University of New York.

série textů, kde jsem původní diskusi dětí ze studie přeložil s drobnou úpravou některých slov, které sem nahradil následovně: pasáček = já - my, vlk = investor, koza = aktivisté, zelí = obyvatelé a sežrat = dělat problémy. Došlo tak k propojení veřejně naléhavé stránky kauzy s osobní neviností a nadhledem dětského uvažování. Tento jednoduchý teoretický „crossover“ je důležitým a směrodatným aspektem další práce, kdy pracuji s fragmenty dětského hřiště a obecnou volností dětského světa v rámci porušování zadaných pravidel.

### **1.3 Veřejný prostor jako hranice pro diferenční hybatele**

I šedá zóna veřejného prostoru obsahuje několik principiálních zásad, ke kterým je potřeba přihlížet a které pro mou práci udávají směrodatnost. Mým „osobním“ se vydávám všanc na dětské hřiště veřejně zaplněnými objekty s atributy těchto atrakcí. Zaplňuje se a přeplňuje dospělými, kouřící partou, dědou sbírajícím exkrementy. A to vše na tomto hřišti pro lid pozvaný i nepozvaný.

#### **1.3.1 Šedá zóna veřejného prostoru**

*Veřejné prostranství je označení, které různé zákony různých zemí používají v rozličných kontextech a vymezeních, stejně jako jiné podobné pojmy (např. veřejně přístupné místo nebo místo přístupné veřejnosti apod.) vycházející z tradičního právního pojmu veřejného (obecného) užívání.<sup>14</sup>*

Zajímavě vymezuje veřejný prostor Zygmunt Bauman:

---

<sup>14</sup> Veřejné prostranství. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2012-04-01 [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Ve%C5%99ejn%C3%A9\\_prostranstv%C3%AD](http://cs.wikipedia.org/wiki/Ve%C5%99ejn%C3%A9_prostranstv%C3%AD)>.

*„Veřejné prostory - agory a fora ve svých rozmanitých podobách, místa, kde se něco projednává, kde se zveřejňují soukromé události, utvářejí, ověřují a potvrzují názory, kde se dospívá k soudům a vynášejí se odsudky...“<sup>15</sup>*

Veřejným prostorem je z fundamentálního hlediska prostor přístupný všem a bezplatně. Je to demokratická zóna, kde se mohou scházet a společně trávit čas lidé různých věkových skupin, společenských tříd, pohlaví a ras. Jednoduše se dá rozdělit na místo pro konání všech zákonů respektujících venkovních, rekreačních a společenských aktivit.

Hranice veřejného prostoru se může jevit celkem dobře uchopitelná, ale realita je ovšem poněkud spletitější. Jelikož má náš moderní styl života jisté tendence k napodobování věcí zcela přirozených, napodobujeme si dnes i veřejný prostor, jak je výše popsáný. Vznikají tak tzv. kvazi-varianty veřejného<sup>16</sup> prostranství, které se své klasické období velice podobají, ale jsou v nich aplikovány zcela jiné a vesměs „tržní“ zákonitosti. Dobrý příklad kvazi-veřejného prostoru jsou např. rozsáhlé haly obrovských nákupních středisek, které v krajních případech oplývají i zelení a vůbec veškerými proprietami běžného parku. Fakt, že tyto prostory často vyúsťují ze své skořápky do venkovních prostor, jen dokončuje finální iluzi, že jde o prostor veřejný. Tento prostor zde ale není stvořen pro Vaše volnočasové aktivity, tedy pokud to není aktivita konzumování, ke které zde vše intenzivně nabádá. Tyto vřelé prostory nemají nouzi o přilákání a uspokojení svých uživatelů, kteří je dokážou náležitě ocenit. Trávit zde čas jen tak nezaujatě však není vítáno, uživatel zde musí principiálně dodržovat roli

---

<sup>15</sup> BAUMAN, Zygmunt. *Globalizace: důsledky pro člověka*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1999, ISBN 80-204-0817-7, str. 33.

<sup>16</sup> kvazi-veřejný prostor - často komerčně manipulovaná variace na veřejný prostor.

konzumenta nebo se tak alespoň tvářit. V současné době je téma jakéhosi intenzivního „ředění“ veřejného prostoru s jeho komerčně laděnou obdobou velice aktuální. Jeho ožehavost se zřetelně promítá i do veřejného diskursu kolem DK Inwest. Urbanistická zeleň na červené listině ohrožených druhů města.<sup>17</sup>

### **1.3.2 Fragmenty dětského hřiště jako základní stavební jednotky**

*Dětské hřiště je vymezené prostranství v určitém areálu (často sídliště, veřejný park, náměstí, zahrada apod.), kde se mohou děti volně pohybovat a využívat všech statických nemovitých objektů (prolézačky, pískoviště, houpačky, lavičky pro rodiče a doprovod apod.) k vyhovění svých momentálních nálad a nápadů realizovatelných v rámci možností a určení hřiště. Svobodný pohyb po prostranství a možnost využívání veškerého vybavení a součástí hřiště je samozřejmostí. Hřiště bývá vymezeno drátěným, dřevěným či jiným plotem. Dětská hřiště se vyrábějí ze všech možných materiálů, ať se jedná o různé dřeviny (smrk, akát), nebo kovy, plasty, využívá se dokonce i různý odpad např. sjeté pneumatiky.<sup>18</sup>*

Je-li osobní přístup konfrontační hranicí veřejného prostoru, nenapadá mě lepší místo pro jeho reflektování než veřejná dětská hřiště, jejichž mobiliář poskytuje velkou škálu možností pro jeho diferenciaci. Nedospělí lidé zde mohou bezstarostně užívat společenské interakce a pohybově se vyřádit na vystavených atrakcích, ke kterým každý přistupuje individuálně. Pákové či visuté

---

<sup>17</sup> ERBEL, Joanna. Veřejný prostor. In: *Atlas Transformace* [online]. 2008- [cit. 2012-04-20]. Dostupné z: <<http://www.monumenttotransformation.org/atlas-transformace/html/v/verejny-prostor/1-verejny-prostor.html>>.

<sup>18</sup> Dětské hřiště. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2012-03-29 [cit. 2012-04-20]. Dostupné z: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Btsk%C3%A9\\_h%C5%99i%C5%A1t%C4%9B](http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Btsk%C3%A9_h%C5%99i%C5%A1t%C4%9B)>.

houpačky, skluzavky, pružinová houpadla a jiné atrakce jsou dnes a denně podrobovány aktivitě dětí, které na ně působí v závislosti na povaze, morálními hodnotami, fyzickou zdatností a společenskou angažovaností. Ať už se jedná o horkokrevné uličníky, kteří se snaží obtočit kolem hřídele visuté houpačky, nebo letmé pohupování mladých slečen během čajového dýchánku, jde především o nevšední pohyb a následné pocity z něj. Právě z těchto rozličných přístupů k pohybovému potenciálu hravého mobiliáře vycházím při konstruování atrakcí vlastních a беру tak své osobní zkušenosti z působení na veřejném dětském hřišti jako opodstatnění pro jejich formu. Tyto fragmenty dětského hřiště chápu jako srozumitelnou platformu pro dialog mezi osobním a veřejným s přesahem do fenoménu dětství

### **1.3.3 Dětské hřiště v zóně dospělých chodců**

Představme si městský prostor, takový ostrůvek z části obehnaný řekou a z části spletitou dopravní infrastrukturou, hlavní pěší tah mezi vlakovým nádražím a zbytkem města. Typický „zasmrádlý“ patos klasického „vlakáče“ Vás při vystoupení z budovy nádraží ještě dlouho pronásleduje, a když nosem vnímaný pach ustane, nebojte, to ho jen nenápadně vystřídal silný motoristický odér, který stejně necítíte, poněvadž jste si na něj už zvykli. Zato vnímáte všudypřítomné davy lidí spěchající, pobudy loudící, stánky s občerstvením nelibě vzhlížející. S trochou štěstí Vás minou žádosti o „pětku“ na brambory ze strany krabicové víno popíjejících „pejskařů“, kteří se už nejméně dekádu let kumulují u blízkého nákupní centra - bývalého Prioru. Po pár desítkách metrů směrem k centru potkáte výše popsany DK Inwest. Ano, správně, demolují ho bagry. Bohužel ho neuměle nasprejovaný nápis „Sandra chce DK!“, který vidíte na

části bourané fasády, nezachránil. Vítejte na Denisovo nábřeží v Plzni - v zóně dospělých.

Co by se stalo, kdyby se v takovém prostředí vyskytla jakási autonomní část dětského hřiště? Věděl by proud místem procházejících občanů jak k přepracovaným fragmentům takového hřiště přistupovat? Nezapomněli to? A pokud ne, je vůbec společensky místné se do takové konfrontace pustit? Přece jenom spěchám po každodenní trase domov - práce - domov. Prázdné městské prostranství se mění v neosobní zóny zrcadlící se v lidských životech. Uvažuji tedy o tvorbě situací, které by měly podobu hry přinášející impulzy pro možné zbavení letargické nudy člověka při svých cyklických přesunech v rámci snahy o dobré přežívání.

*Proti nudě konzumního odcizení je potřeba postavit skutečnou zábavu přímého prožívání volného času, které je možné jen jako aktivní utváření tohoto času.*<sup>19</sup>

S tímto úzce souvisí pojem *psychogeografie*, což je specifický podobor geografie definovaný G. Deboardem, který se zabývá jevy, jež jsou schopny vytrhnout člověka-chodce z jeho letargicky předvídatelné stezky a konfrontovat ho s novou, na které si uvědomí svou aktuální pozici v prostředí.<sup>20</sup>

Dobrým příkladem přesahu psychografického uvažování o instalaci ve veřejném prostředí je projekt autorky Mileny Dopitové - *Nice day to all of you! (Hezký den vám všem!)* realizovaný roku 2008 na pečlivě vybrané rušné pěší tepně velkoměsta. Na místo, kde by kolemjdoucí chodec čekal ocelový poklop od útrob města, umělkyně

---

<sup>19</sup> MAGID, Václav. Konstruovaná situace a její okamžik. *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny: Notebook for art, theory and related zones*. Praha: Vědecko-výzkumné pracoviště Akademie výtvarných umění v Praze, 2007-, roč. 2008, 4-5, ISSN 1802-8918, str. 34.

<sup>20</sup> TURNER, Vladimír. *Neoficiální umění ve veřejném prostoru na českém území*. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v Praze, 2009, str. 22.

vkládá hravý xylofon v podobě jakési hudební plošiny, na které může upoutaný divák-uživatel radostně poskakovat za znění své vlastní hudební reprodukce. Poselství a účel je jasně srozumitelný - pozastavit se a dopřát si sebereflexivní vytržení ze šedi a shonu každodenního opakujícího se maratonu.

## **1.4 Funkční esence designu v reinstalaci**

### **1.4.1 Umění instalace**

Tato textová oblast se zaměřuje na historické kontexty instalace, jelikož právě ona instalace mi umožní potřebnou konfrontaci. Charakterizuji zde také fundamenty konceptuálního designu, které se určitou měrou na vzhledu objektů odrazily. Funkčnost, kterou podporuje jak zmíněný design, tak určité druhy umění, je pro mne a pro tento projekt jedním z hlavních vytyčených cílů. Proto je nutné se této kapitole věnovat.

Vymezením termínu umění instalace jako výtvarného prostředku se objevuje ve druhé polovině 20. století, přičemž termín vychází ze smyslu samotné činnosti "instalování prostoru výstavy", jak ji známe třeba z muzea. Fundamentální historie sahá hluboko do historie umělecké činnosti, kdy horizont není zcela zřejmý. I takový barokní kostel jako jednotka je jistou formou instalace, která spojuje architektonický prostor, trojrozměrné objekty - sochy, piktorální složku - obrazy, i práci se světlem - jako je třeba orientace oken vůči oltáři apod. V novodobějším kontextu můžeme o umění instalace mluvit v souvislosti s instalacemi Marcela Duchampa z první poloviny 20. století. Konkrétně bych zmínil počín - *Míle provázku* z roku 1942, kdy sál s nainstalovanými obrazy neorganizovaně propojil dlouhou šňůrou tak, že se návštěvník expozice musel celým prostorem



proplétat. Znemožnil tak přístup k obrazům a svým způsobem přednastavil to, co se bude v prostoru odehrávat. Vznik instalací v současném slova smyslu úzce souvisí s paralelním vývojem happeningu a performance v 50. letech. Např. Allan Kaprow vytvářel instalace jako kulisy pro své happenings. Tyto kulisy však sám definuje pojmem "environment" - prostředí.<sup>21</sup> Umění instalace silně rezonuje s minimalismem, konceptualismem a land artem druhé poloviny 20. století. Svoji roli ve vývoji umění instalace hrál i samotný materiál, ze kterého byla instalace složena. Často se jednalo o materiály volně dostupné, odhozené i odpadní, které byly specifickým předmětem tvorby instalací italské avantgardy 60. let - arte povera. S rozvojem nových technologií pak dochází ke vzniku videoinstalací, které patří k jedné z nejrozšířenější forem současného vizuálního umění. Právě multimediálnost patří mezi největší charakteristické specifika umění instalace. Umělec v instalaci uplatňuje krom výtvarného i talent dramatický a pracuje s prostorem a časem s ohledem na diváka a jeho reakce, které instalace často dokončují.

#### **1.4.2 Fungovat/nefungovat, vypadat/nevypadat**

Ve své podstatě by se dala interaktivita definovat jako druh procesu, při kterém dochází k vzájemnému ovlivňování dvou a více subjektů.

*Interaktivitu je také možno chápat jako zásadní schopnost člověka určenou pro komunikaci s fyzikálním prostředím, schopnost pro vnímání lidských citů a pro komunikaci mezi lidmi jako jedinci.*<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> ŠTEFKOVÁ, Zuzana. Instalace. In: *Artlist: databáze současného umění* [online]. 2006- [cit. 2012-04-21]. Dostupné z: <<http://artlist.cz/?id=117>>.

<sup>22</sup> HRŮZA, Tomáš. *Aplikace intermediality v interaktivním umění*. Diplomová práce. Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně, 2004, str. 12.

V kontextu své dosavadní tvorby pozoruji značné tendence vytvářet věci hravé, pohyblivé a divákem fyzicky přímo ovlivnitelné v rámci myšlenky a definovaných pravidel hry. Tyto tendence vysvětluji jako výsledek snah o aktivní zapojení leckdy letargického diváka formou této hry, do které se snažím vestavět myšlenkovou strukturu svého uvažování nad konkrétním tématem tvorby. Tvorba interaktivního potenciálu je pro mne nejschůdnější cestou pro utváření prostoru, kde může divák číst mé pohnutky. Často mi pak jde právě o jeho subjektivní reakce v rámci tohoto prostoru jako zrcadla, ve kterém si ověřuji své specifické přístupy k jakési obsesivní touze po konfrontaci. A tak vznikly projekty, kde nese samotný proces hry roli komunikačního média. V této souvislosti bych zmínil svůj předcházející projekt - *Shit happens the machine (Posral se strojek, 2010)*<sup>23</sup>, kde pracuji s hravým potencionálem známé slovní hry, mezinárodně pojmenované jako Exquisite corpse. Při této hře skupinka lidí sdílí malý kousek papíru, na který každý z aktérů střídavě vypisuje větné členy do struktury a posloupnosti věty, aniž by znal to, co napsal ten před ním. Tuto hru jsem převedl do podoby interaktivního strojku, který každým zatočením generoval téměř nevyčerpatelné množství rozličných vět. Takto vytočenou větu si mohl uživatel vytisknout a odnést ve formě suvenýru nebo ji přidat do mísy s větami již vytočenými. Vznikaly tak bláznivé věty typu: *The lame children turned to a priest with paper badger upon a bonfire* (Chabé děti se obrátili ke knězi s papírovým jezevcem u táboráku.) nebo *The golden misfit knock, knock Who's there? the magnificent stuff from commercial.* (Zlatá nezapadající existence: „ťuk ťuk kdo je tam?“ - velkolepé věci z reklamy). A mnoho jiných surreálních situací, se kterými byl divák konfrontován. Projekt dostal krom jakési pomyslné zábavné roviny i experimentální roviny

---

<sup>23</sup> viz obrazová příloha č.4 - *Posral se strojek (2010)*

edukativní, kdy rozšiřoval anglickou slovní zásobu uživatelů, kteří si mohli vytisknuté situace přeložit pomocí přiloženého klíče. Dalším hravým projektem byla doposud první materiálová realizace teoretické tahové hry maltského psychologa Eduarda de Bonna sloužící k rozvoji laterálního myšlení u dětí - *Z toho jedna třetina jsi ty (2009)*<sup>24</sup> nebo „site specific“ instalace *Vně ven mě ven (2011)*<sup>25</sup>, která vznikla jako hravé taneční gesto, které přímo navazovalo na atmosféru sýpky, jež byla během deseti dní sympozia v Klenové naším ateliérem.

V souvislosti s poznatky získaných z těchto a jiných projektů se snažím pojmout instalaci objektů bakalářské práce interaktivně. V prvotní fázi projektu jsem uvažoval o obdobné tvorbě suvenýru (viz *Posral se strojek*) jako hlavního záznamu divákova působení v instalaci.<sup>26</sup> Naplňoval bych tak pro uliční zónu klasické paradigma „něco za něco“. S takto pořízeným výstupem kreseb jsem dále uvažoval pracovat jako se zajímavým statistickým materiálem pro případný vstup do tehdy ještě nevygradované kauzy DK Inwest (pozn. dům ještě stál a jeho zbourání nebylo zcela jasné). Avšak vývoj situace společně s těžko realizovatelnou a hlavně ve veřejném prostoru trvale funkční podobou kreslicího zařízení mě usvědčil o nevhodnosti tohoto řešení. A proto jsem začal uvažovat o instalaci, jak k ní přistupuji momentálně - tedy bez elementu hmotného suvenýru. Začal jsem budovat pomyslnou a nutnou atraktivitu pro vtažení diváka do instalace pomocí kvalitnějšího a hravějšího designu tvořených atrakcí. Kládl jsem důraz na jejich rozličné chápání veřejností. Je to nový re-design jakési houpačky, nebo je to lavička? Je to houpadlo, pseudo-hudební nástroj nebo stůl či sedátko? Je to trampolína, simulátor jízdy na létajícím koberci, nebo

---

<sup>24</sup> viz obrazová příloha č.5 - *Z toho 1/3 jsi ty (2009)*

<sup>25</sup> viz obrazová příloha č.6 - *Vně ven mě vem (2011)*

<sup>26</sup> viz obrazová příloha č.7 - *Vizualizace instalace, suvenýr*

co to je? Sednout si na to, opřít se, poskakovat, balancovat, či si na to vlézt a zkoumat grafické znaky, které jsou na zemi? I takovéto otázky bych si chtěl v budoucím přístupu lidí k instalaci ověřovat. Jak jsem zmínil, k této verzi jsem dospěl i v souvislosti s vývojem situace, a jelikož je právě teď jasné, že obchodní centrum zde bude stát, nabízí se i zajímavá možnost instalace do kvazi-veřejného prostoru tohoto centra, který se investor veřejnosti zavazuje zřídit s ohledy na obyvatele města. Tato varianta je sice silně teoretická, ale vzhledem k designovému jazyku objektů ne zcela vyvrátitelná. Samotný projekt by to zajímavým a až paradoxním způsobem zacyklilo v kontextu problematiky nahrazování veřejného prostranství jeho komerčně laděnou obdobou. Varianta umístění do klasického veřejného prostoru přitom zůstává stále primární.

### 1.4.3 Design, re-design, umění

Svým řemeslným pojetím vlastní realizace se pokouším zareagovat i na současný trend v umění, ve kterém dochází k značné dematerializaci spojené s celkovou deestetizací. Navzdory tomu dochází v prostředí běžného života tzn. i ve veřejném prostoru k značné estetizaci. Dalo by se uvažovat o jistém druhu funkce, fungující mezi deestetizací v umění a estetizací v běžném životě. A jelikož je ze soudobého vývoje zcela zřejmé, že se umění jako takové stává zájmem spíše zainteresované minority, většinové publikum strhává fenomén designu v podobě estetických předmětů prakticky ulehčujících přežívání. Jako by design plynule navázal na odtržené vazby, které zde po odcizení umění zbyly.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> GROCHOVÁ, Eva. *Design na hranici mezi uměním a mimouměleckým estetickým*. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2009, str. 44-47.

*„Design je kreativní činnost, jejímž cílem je ustanovit mnohostranné kvality předmětů, procesů, služeb a jejich systémů v celoživotních cyklech. Proto je design ústředním faktorem inovativní humanizace technologií a kruciólním faktorem kulturní a ekonomické výměny.“<sup>28</sup>*

Mluvit o fenoménu designu a doméně umění se může jevit zavádějícím, jelikož se obě tyto disciplíny vzájemně prolínají, mísí a resonují, jak v praxi, tak i ve vývoji svých vlastních teorií. Hranice zde není zřejmá a posouvá se v souvislosti s okolnostmi. Zatímco umění se jakoby introvertně uzavírá samo uvnitř sebe - „stává se filozofií sama sebe“, design působí zcela sebevědomě a extrovertně - nebrání se přímému uspokojování potřeb svých uživatelů.<sup>29</sup>

V souvislosti prolínání designu s uměním bych zmínil etablovanou škatulku - konceptuální design, který se svými přístupy vymezuje od uniformity modernistického designu. Tvůrce zde promítá větší míru individuality do výsledného produktu.

*Fikce, příběh, metafyzika a vize jsou momenty, jimiž konceptuální design působí na své uživatele. V případě diskutovaného druhu designu se však zdá relevantnější použití termínu recipient, tedy vnímatel.<sup>30</sup>*

Konceptuální design má tak patrný sklon a potenciál podněcovat jistý typ komunikace, kterou čistě funkcionalistická forma postrádá. Tuto škatulku zmiňuji zcela záměrně, jelikož do ní samotné objekty jako produkt mého projektu zcela nepochybně směřují.

S ohledem na povahu designerovy činnosti by se mohlo na možná zavádějící pojem design nahlížet spíše jako re-design.

---

<sup>28</sup> Definition of design. In: *ISCID: Internacional Council of Societies of Industrial Design* [online]. 2005- [cit. 2012-04-15]. Dostupné z: <<http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm>>.

<sup>29</sup> GROCHOVÁ, Eva. *Design na hranici mezi uměním a mimouměleckým estetickým*.

Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2009, str. 50.

<sup>30</sup> *tamtéž*, str. 40.

Vzhledem k tomu, že žádný designér ve svých postupech v praxi nezačíná od pomyslné nuly, nýbrž staví na věcech, u kterých skončil jeho předchůdce - je tak jejich pokračovatel, který přidává svoji pomyslnou špetku do mlýna.<sup>31</sup>

*„Každá nová věc, která se objeví ve světě vyrobených předmětů, je postavena na nějakém objektu, který už existuje. (...) [K]aždý nový technologický systém vyrůstá z předchozích systémů, přesně tak jako každý nový artefakt vyrůstá z předchozích artefaktů.“*  
- George Basalla, *historik technologie, 1985*<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> MICHL, Jan. *Tak nám prý forma sleduje funkci: sedm úvah o designu vůbec a o chápání funkcionalismu zvláště*. Vyd. 1. Praha: VŠUP, 2003, ISBN 80-901-9827-9, str. 157-160.

<sup>32</sup> *tamtéž*, str. 157.

## 2 Praktický rámec

### 2.1 Latentní rozhodnutí

Neváhejte a přistupujte, atrakce zde čekají jen a jen na Vás. Vítejte na autonomním dětském hřišti, kde je vše povoleno a kde si meze kladete jen Vy sami. Celá hravá instalace se zde vyskytla jako filtrovaný produkt atmosféry naší společnosti, naší situace a našeho místa, přičemž na opodstatňující otázky jejího vzniku si můžete odpovídat opět Vy sami Vaším přístupem k ní.

Já osobně si její vznik opodstatňuji jako potřebu po konfrontaci s Vámi, potřebu, kterou ve mně vyvolává Vaše specifické chování teď a tady. Ano, pozoruji Vás, zajímáte mne, jsem jeden z Vás a jste mou obsesí.

Celou instalaci chápu spíše jako jemné gesto než urputný a angažovaný čin, ve kterém se zabývám situací konkrétního místa aplikovatelnou i na místa jiná, jinde, zcela nekonkrétní. Vlastní výzkum společenského dění u mě vyústí k znovuobjevení dětského nazírání na problémy dospělé a naléhavé, kde element hry ve všech svých rovinách zastává stěžejní postavení. Proto zvu kolemjdoucí občany - pojďme si hrát, ať už to každý pojmete po svém a vyústí to v cokoliv. To, jak bude gesto přijato a chápáno, může být objektem dalšího výzkumu.

## 2.2 Fáze projektu

### Samotný vývoj:

#### 1. fáze - Od kulturního domu k dětskému hřišti:

Stržen děním kolem veřejné kauzy kolem domu kultury a jeho okolí, pouštím se do série osobních analýz, ve kterých zjišťuji, že celý problém, jak je mediálně vyobrazen, je jistou formou logické hádanky „O pasáčkovi, vlku, koze a zelí“. Přijímám tuto shodu a z velice složité reálné situace se stává zjednodušená hádanka, která má své řešení. Skrze nalezenou studii zkoumám postupy řešení, jak na ně nahlízejí děti. Ty ve svých postupech uvažují zcela intuitivně a velice trefně dokreslují složitost situace dovymyšlením nových artefaktů a porušováním pravidel. Toto obohacení o nadhled dětského uvažování společně s otázkami veřejného prostoru, které sama původní kauza vyvolává, jasně vedlo do zóny veřejného dětského hřiště. Mobiliář dětského hřiště se pak stává narativním prostředkem, kdy parafrázuji dynamické postupy řešení výše zmíněné hádanky do vlastního konceptuálního designu atrakcí.

#### 2. fáze - Na dětském hřišti:

V tomto bodě vývoje projektu vstupuji do vlastního prostoru dětských hřišť, kde hledám vhodné prostředky pro funkční konstrukci svých atrakcí. Ověřuji si tak své vlastní zkušenosti z dětství, kdy jsem na takových hřištích působil, a užívám je s ohledem na mnou vykonstruované konceptuální zázemí projektu.

#### 3. fáze - Konkretizace a vlastní realizace:

Z poznatků získaných z předchozích fází konkretizují tvarové a funkční řešení objektů: houpačka, pružina a trampolína, přičemž kladu důraz na jejich budoucí rozličné možnosti použití a chápání. K vlastní realizaci využívám zázemí svého pokoje, který přetvářím po dobu realizace na vhodně vybavenou dílnu.



## 2.3 Základní anotace procesu výroby

Tvarové řešení každého objektu v instalaci čerpá z pomyslného genofondu mobiliáře dětského hřiště v letmé spojitosti s narací z hádanky. Proto jsem se mohl při navrhování funkčního designu inspirovat právě zde. Konzultanty mi byla tedy samotná dětská hřiště, kterých jsem při svých výpravách za jejich poznáním navštívil desítky. Za údivu místních dětí jsem si ověřoval teorie, které jsem pak aplikoval do prvotních 3D návrhů objektů<sup>33</sup>. Jako základní stavební materiál pro konstrukci všech atrakcí jsem použil smrkové dřevo, především díky jeho výhodnému poměru pevnost/opracovatelnost. Vlastní proces výroby probíhal téměř výhradně v mém pokoji, v panelovém domě, který i přes časté reakce ze strany rozčilených sousedů obstál jako kterákoliv dílna. Jelikož jsem pracoval v malém prostoru, musel jsem brát velký zřetel na komplexnost spojenou s rozložitelností jednotlivých částí objektů. To hodnotím s odstupem času velice kladně v souvislosti s budoucí instalací do veřejného prostoru a s ním spojeným transportem. K dispozici jsem měl širokou škálu ručního elektrického nářadí, které mi umožnilo realizovat jednotlivé objekty v uspokojivé kvalitě. Co se týče všech dílčích částí objektů, jakou jsou pružiny, kotevní spony, nebo třeba slzový plech, neměl jsem žádný problém s jejich sehnáním, ať už v hobby-marketech, na skládkách nebo na internetových obchodech dodavatelů. S čistým svědomím můžu říci, že jsem veškerou realizaci krom stříhání slzového plechu prováděl vlastnoručně.

---

<sup>33</sup> viz obrazová příloha č.8 - *Dílčí 3D modely atrakcí*

### 2.3.1. Houpačka

**Odkaz na hádanku:** Houpačka zde cituje naprostý začátek v hádance, kdy jsou všechny čtyři prvky nevyvážené na 1. břehu řeky.

**Tvarové řešení:** Tvar samotný vyvstal jako jediná praktická forma pro spojení dvou zkřížených pákových houpaček. Dominantním prvkem a těžištěm je kulová základna o křížovém půdorysu, ze které vybíhají čtyři delší ramena. Každé z ramen má na svém konci ze spodu 1/4 pneumatiky jako velice funkční odkaz starých pákových houpaček. Ve zkratce se jedná o zcela nový druh re-designu s pracovním názvem čtyř-houpačka.<sup>34</sup>

**Pohybový aparát:** Hlavním nositelem pohybu je kulová základna, která přenáší pohyb mezi rameny, jako je to u klasické pákové houpačky, ale s tím rozdílem, že přenáší pohyb ve všech směrech a navíc umožňuje i rotaci. Pružné pneumatiky na konci ramen pak zajišťují tlumení nárazu od země a posléze i žádaný odraz. Horní povrch všech atrakcí je opatřen protiskluzovým slzovým plechem.

**Materiál:** Smrkové dřevo, pneumatiky, slzový plech, spojovací materiál.

**Možné užití:** Houpačka pro jednoho až čtyři lidi na stání, potažmo sezení. Velice pohodlné křeslo pro jednoho, lavička, lenoška, lehátko, multifunkční balanční trenažér, ...<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> viz obrazová příloha č.9 - *Houpačka*

<sup>35</sup> viz obrazová příloha č.10 - *Houpačka - možná užití*

**Působení a pocit:** Při stání na atrakci by se dal pohybový potenciál a pocity s ním spojené přirovnat k balancování při jízdě na skateboardu či snowboardu. Při sezení působí jako klasická houpačka. Při ležení či opření působí velice pohodlně až rekreačně.

### 2.3.2 Pružina

**Odkaz na hádanku:** Pružina zde odkazuje na vygradovanou část hádanky odehrávající se na vratké loďce, kde dochází k nejnebezpečnější manipulaci s prvky.

**Tvarové řešení:** Osu této atrakce tvoří velice silná houpadlová pružina ze speciální oceli. Ta je bezpečně ukotvena za pomoci masivních šroubů a železných plátů mezi čtvercovým podstavcem a horní plošinou. V rozích podstavce jsou zapuštěny opěrné pilířky, které zde zastávají roli opěrných bodů vůči horní plošině. Na vrcholu každého pilířku je pískací míček, který tlumí nárazy a zároveň vyluzuje specifický pískot. Výsledný tvar připomíná spíše hybridní stůl jen než pružinové houpadlo, ze kterého do značné míry vychází.<sup>36</sup>

**Pohybový aparát:** Veškerý pohybový potenciál zde nese samotná pružina, která reaguje společně s pískacími míčky na dění na plošině.

**Materiál:** Smrkové dřevo, houpadlová pružina, pískací míčky, slzový plech, železné pláty, izolační guma, spojovací materiál.

---

<sup>36</sup> viz obrazová příloha č.11 - Pružina

**Možné užití:** Houpadlo při stání/sezení, stůl, houpací sedátko pro více uživatelů, alternativní hudební nástroj, psí vábnička, ...<sup>37</sup>

**Působení a pocit:** Při stání na atrakci by se dal výsledný pocit skutečně přirovnat k pocitu balancování vratké loďky. Při sezení pak působí letmé pohupování velice příjemně. Jako stůl působí vřele, při odkládání věcí se objekt vesele pohupuje a za pískotu se raduje z našeho užívání. Jakékoliv užívání se neobejde bez obligátního písknutí. Proto se tento objekt stává středem zájmu veškerých psů ve viditelném okolí.

### 2.3.3 Trampolína

**Odkaz na hádanku:** Trampolína zde představuje závěr hádanky, kde se všechny prvky opětovně harmonicky poskládají a společně působí na druhém břehu.

**Tvarové řešení:** Tento objekt se skládá ze čtyř nad sebou vrstvených stolových desek vzájemně propojených postelovými pružinami. Tenisové míčky v jednotlivých patrech zde slouží k zredukování přenosu pohybu mezi patry - takové tlumiče, které celou atrakci pohybově regulují. Tvar povědomě působí jako nová alternativní trampolína.<sup>38</sup>

**Pohybový aparát:** Pohybový potenciál této atrakce vytváří interakce jednotlivých skupin postelových pružin v mezipatrech.

---

<sup>37</sup> viz obrazová příloha č.12 - *Pružina - možná užití*

<sup>38</sup> viz obrazová příloha č.13 - *Trampolína*

**Materiál:** stolové desky, postelové pružiny, tenisové míčky, spojovací materiál.

**Možné užití:** Trampolína, odrazový můstek, sedátko, lehátko, simulátor létajícího koberce,...<sup>39</sup>

**Působení a pocity:** Zcela logicky atrakce při poskakovaní vyvolává pocit, jaký člověk má, skáče-li na čtyřech matracích najednou, což je vcelku stejný pocit, jaký má člověk ze skákání na nevyzpytatelné trampolíně. Při posazení se objekt chová velice organicky a přenáší sebejemnější pohyby uživatelů.

### 2.3.4 Křídová kresba

Jelikož při vzniku samotné instalace hrál důležitou roli graf algoritmu hádanky, považuji za místné citovat přítomnost matematického přesahu pomocí křídové kresby v místě budoucího umístění instalace. Tato kresba čerpá z tvarosloví výše zmíněných grafů, samotná technika kresby křídou odkazuje na veřejný prostor a fenomén dětství. To, že kresbu časem rozmažou budoucí uživatelé instalace nebo že oprší, je nedílnou součástí očištění prostoru od jeho formujících, ale v konečném důsledku nedůležitých přesahů. A nejspíše zbude jen čistě abstraktní kolorit.

## 2.4 Fundamentální vymezení prostoru

Hranice instalace jsou determinovány samotnými objekty. Zde by měl být vytvořen prostor připomínající dětské hřiště.<sup>40</sup> Objekty jsou vyrobeny v ideálním funkčním měřítku ku člověku. Do hřiště je možné vstoupit a využít jeho hravého potenciálu v souvislosti s

---

<sup>39</sup> viz obrazová příloha č.14 - *Trampolína - možná užití*

<sup>40</sup> viz obrazová příloha č.15 - *Instalace*

osobními přístupy uživatele. Škála využití je zde nastavena velice pestře a bude to právě uživatel, který rozhodne, k čemu objekty využije.<sup>41</sup> Samy však přímo evokují k aktivnímu procesu hraní, potažmo rekreačnímu posedávání či pasivnímu procesu zkoumání jejich možných funkcí v souvislosti s jejich umístěním ve veřejném prostoru.

---

<sup>41</sup> viz obrazová příloha č.15 - *Instalace - možná užití*

## 3 Inspirace pro tvorbu

### 3.1 Hravý Aram Bartholl

Inspirační pole má neuvěřitelný rozsah, ale kdybych měl jmenovat jednoho umělce, jehož práce mi byla po dobu poledních tří let častou inspirací, bude to německý umělec Aram Bartholl.

Od roku 1995 žije a pracuje v Berlíně a je všeobecně znám pro své objevování vztahů mezi digitálním a fyzickým světem, který ve svých projektech často propojuje zcela novým způsobem. V jeho práci hraje důležitou roli princip mezihry mezi internetem, kulturou a realitou. Napětí mezi osobním a veřejným, online a offline, poblouznění technikou a každodenní život vytváří jádro jeho produkce. Ve veřejných intervencích a instalacích zkoumá, jak části digitálního světa mohou dosáhnout zpět do reality,<sup>42</sup> přičemž se v jeho postupech setkáváme se specifickým druhem hravosti a nadhledu, který velice trefně aplikuje do výsledného vyznění svých instalací, objektů či intervencí.

I přes svoji etablovanou pozici na poli nových „hi-tech“ technologií často vytváří hravé instalace, jejichž funkčnost je založena na zcela „low-tech“ jevech a postupech. Právě přes tuto část jeho tvorby jsem ho objevil, když mne fascinovala geniální jednoduchost jeho funkčních řešení. Dobrým příkladem je jeho projekt *Random screen (2006)*. Zde autor vytváří náhodně blikající obrazovku, přičemž za každým jejím poblikávajícím pixelem stojí jednoduchý horkovzdušný rotor vyrobený z plechovky od limonády, který pohání malá svíčka.<sup>43</sup> Ve výsledku vypadá obrazovka jako výdobytek vyspělé technologie. Krom toho, že Bartholl takovéto mechanismy vymýšlí pro svoji vlastní produkci, zasluhuje se šíření

---

<sup>42</sup> Aram Bartholl: CV. In: *Datenform* [online]. 2012 [cit. 2012-04-28]. Dostupné z: <<http://datenform.de/vitaeng.html>>.

<sup>43</sup> viz obrazová příloha č.16 - Aram Bartholl - *Random screen (2006) - funkční řešení*

svých objevů formou jednoduchých manuálů. A tak není problém si velkou řadu jeho invencí ozkoušet a sestavit si objekty doma. V této souvislosti bych zmínil zatím jeho poslední projekt - *How To Vacuum Form* (2012). Zde Bartholl vymyslel jednoduchý způsob výroby masky „Vendetty“ (pozn. tato maska se stala symbolem hnutí Anonymous, které se pokouší o globální sociální revoluci a očistu.) Za pomoci žhavicích spirál z toustovače, negativního sádrového odlitku masky a pumpičky je schopný během tří minut doslova odsát dokonalou masku z tenkého běžně dostupného plastového listu. Vytváří pak veřejné intervence a dílny, kde si mohou uživatelé sami masku vyrobit a dále s ní pracovat. Součástí projektu je i velice zábavné instruktážní video o tom, jak masku, potažmo celý výrobní set, jednoduše vyrobit.<sup>44</sup> Autor zde velice zábavnou formou reaguje na současný naléhavý vývoj ve společnosti, přičemž si stále drží svůj osobitý nadhled.

Právě schopnost vynalézavě řešit funkční mechanismy a lehkost, s jakou je schopen spolupracovat s širokou veřejností, mě na jeho tvorbě velice inspiruje. Jeho tvorba a mě do jisté míry značně ovlivnila při uvažování o projektech vlastních.

---

<sup>44</sup> viz obrazová příloha č.17 - Aram Bartholl - *How to vacuum form* (2012)



## 4 Závěr

Cílem mé bakalářské práce bylo reagovat na naléhavé lokální dění a atmosféru mého bezprostředního okolí v rámci konkrétnějšího místa. To vyústilo v tvorbu tří interaktivních, prostorových objektů, jejichž pomocí vytvořím instalaci ve veřejném prostoru - autonomní prostor hřiště, ve kterém si budoucí uživatelé sami ověří, jak naléhavá je jejich potřebná důležitost při houpání, skákání a kymácení.

Role chameleona, ve které jsem se při procesu tvorby několikrát ocital, se neustále měnila. Ať jsem byl nestraníkem, ať jsem byl dítětem z hřiště, „tlustobřichem“ a sponzorem stavby, vím, že pan „hračička“ ve mně přetrvával a přetrvává neustále. Některé role se však měnily a tvořily, jiné se ztrácely a odcházely. Ta primárnost hry však neutuchala a já doufám, že návštěvníci tohoto „hřiště“ přečtou tajnou šifru, kterou jim přináším ze světa pasáček a koz, že nesežerou sebe, ale rozluští rozmazané piktogramy, které s nadhledem můžou číst, kymáčet se nad nimi a vyskakovat si či si jen v jejich přítomnosti uvelebit. Vlastně jim ani porozumět nemusejí, stejně časem oprší, nebo je nahradí jiné. Tak i tak esence hravosti zde bude čekat a vyzývat kolemjdoucí do akce.

Výzva práce s technickou oblastí vyžadovala řadu odborných konzultací a ke konečnému výsledku jsem se dostával přes zdlouhavou cestu neustálých inovací. Ovšem řemeslná stránka mi přinášela také radost a uspokojení. S textovou částí jsem se vypořádal, samozřejmě houpat na pružině jsem se u toho už nemohl. Velice přínosné pro mě jsou nové zkušenosti na poli vlastní realizace i na poli teoretickém. Myslím si, že tento projekt má ve výsledné instalaci několik cest. V této bakalářské práci jsem se

soustředil na variantu pestrosti užití a chápání. Byl bych rád, kdyby se mi v budoucnu podařilo zrealizovat i návrhy ostatní a vyhledat tak ideální akci pro interaktivitu s návštěvníkem hřiště. To, že se celá instalace v průběhu času a v závislosti lidí mění, pro mne přináší možnost každodenního překvapení.

Protože i tam budu chodit a budu nestraníkem, který pozoruje, jak opatrně si sedáte na pružinu, a bojácně se ohlížíte, zda na tom nevypadáte jako podivín či blbec s kávou, která se vám při kymácivých pohybech rozlévá tam a zpět a tam a zpět.

## 5 Seznam použitých zdrojů

### 5.1 Knižní a periodická literatura

- 1) BAUMAN, Zygmunt. Globalizace: důsledky pro člověka. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1999, ISBN 80-204-0817-7, str. 33.
- 2) ČERNÝ, Zdeněk a ČERNÁ, Hana. *Město, venkovský prostor a krajina: sborník mezinárodní konference : Praha, 14. listopadu 2001*. 1. vyd. Praha: Agora, 2002, ISBN 80-902-9455-3.
- 3) HUMHAL, Pavel. *Osobní a veřejné*. Vyd. 1. Praha: Tranzit, 2008, ISBN 978-80-87259-00-9, str. 77-107.
- 4) KOUBKOVÁ, Alena a PAVELKA, Jan. *Úvod do teoretické informatiky*. Vyd. 3. Praha: Matfyzpres, 2003, ISBN 80-867-3203-7, str. 56.
- 5) MICHL, Jan. *Tak nám prý forma sleduje funkci: sedm úvah o designu vůbec a o chápání funkcionalismu zvláště*. Vyd. 1. Praha: VŠUP, 2003, ISBN 80-901-9827-9, str. 157-160.
- 6) MAGID, Václav. *Konstruovaná situace a její okamžik. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny: Notebook for art, theory and related zones*. Praha: Vědecko-výzkumné pracoviště Akademie výtvarných umění v Praze, 2007-, roč. 2008, 4-5, ISSN 1802-8918, str. 34.
- 7) *Veřejný diskurs výtvarného umění*. Vyd. 1. Editor Radek Horáček, Pavel Křepela. Brno: Masarykova univerzita, 2010, Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, ISBN 978-802-1053-908, str. 47-79.
- 8) ZÁLEŠÁK, Jan. *Umění spolupráce*. Vyd. 1. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, 2011, Edice VVP AVU. ISBN 978-80-210-5707-4, str. 284.

## 5.2 Internetové zdroje

- 1) Aktivismus. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2012-04-04 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Aktivismus>>.
- 2) Aram Bartholl: CV. In: *Datenform* [online]. 2012 [cit. 2012-04-28]. Dostupné z: <<http://datenform.de/vitaeng.html>>.
- 3) Definition of design. In: *ISCID: International Council of Societies of Industrial Design* [online]. 2005- [cit. 2012-04-15]. Dostupné z: <<http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm>>.
- 4) Dětské hřiště. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2012-03-29 [cit. 2012-04-20]. Dostupné z: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Btsk%C3%A9\\_h%C5%99i%C5%A1t%C4%9B](http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Btsk%C3%A9_h%C5%99i%C5%A1t%C4%9B)>.
- 5) ERBEL, Joanna. Veřejný prostor. In: *Atlas Transformace* [online]. 2009- [cit. 2012-04-20]. Dostupné z: <<http://www.monumenttotransformation.org/atlas-transformace/html/v/verejny-prostor/1-verejny-prostor.html>>.
- 6) GLOGAR, Martin. Něco složitějšího, aby jste se nenudili: koza, vlk, zelí. *Martinglogar.webpark.cz: Informace pro studenty ALG a KUI* [online]. [cit. 2012-04-15]. Dostupné z: <<http://martinglogar.webpark.cz/alg/homework/boatman/index.htm>>.
- 7) GROCHOVÁ, Eva. *Design na hranici mezi uměním a mimouměleckým estetickým* [online]. České Budějovice, 2009 [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/htupdk/>>. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích.
- 8) HRŮZA, Tomáš. *Aplikace intermediality v interaktivním umění* [online]. Brno, 2004 [cit. 2012-04-24]. Dostupné z: <<http://www.v2atelier.com/ht/diplomka.html>>. Diplomová práce. Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně.

- 9) Kulturní dům. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2012-01-16 [cit. 2012-04-29]. Dostupné z: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C5%AFm\\_kultury](http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C5%AFm_kultury)>.
- 10) Obyvatelstvo. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2012-04-16 [cit. 2012-04-20]. Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Obyvatelstvo>>.
- 11) Slovníček pojmů. In: *Česká národní banka* [online]. 2008- [cit. 2012-04-15]. Dostupné z: <[http://www.cnb.cz/miranda2/export/sites/www.cnb.cz/cs/financni\\_stabilita/zpravy\\_fs/fs\\_2008-2009/FS\\_2008-2009\\_slovnicek.pdf](http://www.cnb.cz/miranda2/export/sites/www.cnb.cz/cs/financni_stabilita/zpravy_fs/fs_2008-2009/FS_2008-2009_slovnicek.pdf)>.
- 12) Slovníček pojmů. In: *Česká národní banka* [online]. 2008- [cit. 2012-04-15]. Dostupné z: <[http://www.cnb.cz/miranda2/export/sites/www.cnb.cz/cs/financni\\_stabilita/zpravy\\_fs/fs\\_2008-2009/FS\\_2008-2009\\_slovnicek.pdf](http://www.cnb.cz/miranda2/export/sites/www.cnb.cz/cs/financni_stabilita/zpravy_fs/fs_2008-2009/FS_2008-2009_slovnicek.pdf)>.
- 13) Staré vášně ještě nevyhasly: jak vznikal obří kulturní stánek. *Plzeňský deník západočeský zpravodajský list: 2006-04-03*. 2006, s. 24. ISSN 1210-5139. Dostupné z: <[http://www.arena.cz/z\\_tisku/clanek\\_03-0406\\_serie\\_clanku\\_na\\_tema\\_dum\\_kultury.html](http://www.arena.cz/z_tisku/clanek_03-0406_serie_clanku_na_tema_dum_kultury.html)>.
- 14) STOYANOVA KENNEDY, Nadia. *Wolf, Goat, and Cabbage: An Analysis of Students' Roles and Cognitive and Metacognitive Behaviors in Small Group Collaborative Problem-Solving* [online]. New York, 2009 [cit. 2012-04-15]. Dostupné z: <<http://viterbo.edu/uploadedFiles/academics/letters/philosophy/atp/nadia%20kennedy.pdf>>. Analytic teaching and philosophical praxis. State University of New York.
- 15) Šedá eminence. In: *Wikislovník: slovník s otevřeným obsahem založený na wiki* [online]. 2001-, 2012-04-01 [cit. 2012-04-29]. Dostupné z: <[http://cs.wiktionary.org/wiki/%C5%A1ed%C3%A1\\_eminence](http://cs.wiktionary.org/wiki/%C5%A1ed%C3%A1_eminence)>.
- 16) ŠTEFKOVÁ, Zuzana. Instalace. In: *Artlist: databáze současného umění* [online]. 2006- [cit. 2012-04-21]. Dostupné z: <<http://artlist.cz/?id=117>>.

- 17) TURNER, Vladimír. *Neoficiální umění ve veřejném prostoru na českém území* [online]. Praha, 2009 [cit. 2012-04-20]. <Dostupné z: <http://cas.famu.cz/files/2011-08/110809103519.pdf>>. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v Praze.
- 18) Veřejné prostranství. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2012-04-01 [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Ve%C5%99ejn%C3%A9\\_prostranstv%C3%AD](http://cs.wikipedia.org/wiki/Ve%C5%99ejn%C3%A9_prostranstv%C3%AD)>.
- 19) Zastupitelstvo. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2012-03-30 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Zastupitelstvo>>.

## 6 Resumé

In my bachelor's thesis, I focus on the issue of causality and its historical fabrication which turns into the hearts of Pilseners, the natives of Pilsen—whether this tag bears a positive or a negative connotation.

Where do I fit myself into that puzzle? I am the local patriot who is both homeless and an organiser of a new shopping center project; I am the stirrer of the unruly mob of people who struggle to turn a suspiciously beautiful object – both loved and hated – into a commodity. The best course of action was to disclose my emotions, remain waiting around the corner so to speak, and become the disinterested observer. I did not engage in heated debate, but listened quietly and amassed the necessary material instead. I hoarded the info and waited.

The aim of the thesis was to respond to the pressing local events and the atmosphere that had built up in my immediate surroundings. This led to the creation of three interactive, spatial objects, used to create a public art installation: an autonomous playground whose visitors will be challenged to realize how fundamental their presence is while swinging, jumping and tossing.

My role over the course of the project kept changing. I took the back seat a couple of times; I was the disinterested observer; the child playing on the playground; the flashy investor. Whatever role I found myself in, I have always remained a playfully meticulous person. Some roles I had found myself in no longer exist, new ones have come up instead; however, the theme of playfulness kept underpinning the entire project. I hope the visitors to the playground will discover the message from the world of shepherds, that is, the secret code I embedded into the object. I hope the visitors will decode the blurred pictographs that can be observed from above whilst swinging and jumping or lying down. In fact, the code needn't actually be discovered — sooner or later it will wash off with rain anyway,

or perhaps it will be replaced by another message. In any case, the essence of playfulness will remain to attract the passers-by.

The challenge of working on a technical project called for a number of expert consultations, and I reached the end-product through a lengthy process of constant innovation. The craftsman aspect of the work was also a source of much joy and satisfaction. The written part of the project was an equal challenge; indeed one during which I could not keep swinging on a spring anymore. I gained a lot of personal and theoretical experience during the project. The finished installation can be viewed at from various angles — in the thesis, I choose to focus on the different uses of the object as well as on its perception. I would be grateful if I manage to build additional objects and explore the ideal modes of interactivity with the visitors to the playground. The fact that the installation itself changes throughout time, as influenced by its visitors, brings an element of surprise every day. I will become the disinterested observer once again, and watch people carefully sit on a spring whilst glancing back to check if they look inappropriate to others, or when spilling their coffee as they swing back and forth.



## 7 Seznam příloh

**Příloha 1:** DK Inwest, velký celek

**Příloha 2:** DK Inwest

**Příloha 3:** *Grafy - stavový prostor algoritmu hádanky*

**Příloha 4:** *Posral se strojek (2010)*

**Příloha 5:** *Z toho 1/3 jsi ty (2009)*

**Příloha 6:** *Vně ven mě vem (2011)*

**Příloha 7:** *Vizualizace instalace, suvenýr*

**Příloha 8:** *Dílčí 3D modely atrakcí*

**Příloha 9:** *Houpačka*

**Příloha 10:** *Houpačka - možná užití*

**Příloha 11:** *Pružina*

**Příloha 12:** *Pružina - možná užití*

**Příloha 13:** *Trampolína*

**Příloha 14:** *Trampolína - možná užití*

**Příloha 15:** *Instalace*

**Příloha 16:** *Instalace - možná užití*

**Příloha 17:** Aram Bartholl - *Random screen (2006)* - funkční řešení

**Příloha 18:** Aram Bartholl - *How to vaccum form (2012)*

**Příloha 19:** CD-ROM (textová i praktická část)

## Příloha 1

DK Inwest, velký celek <sup>1</sup>



## Příloha 2

DK Inwest <sup>2</sup>

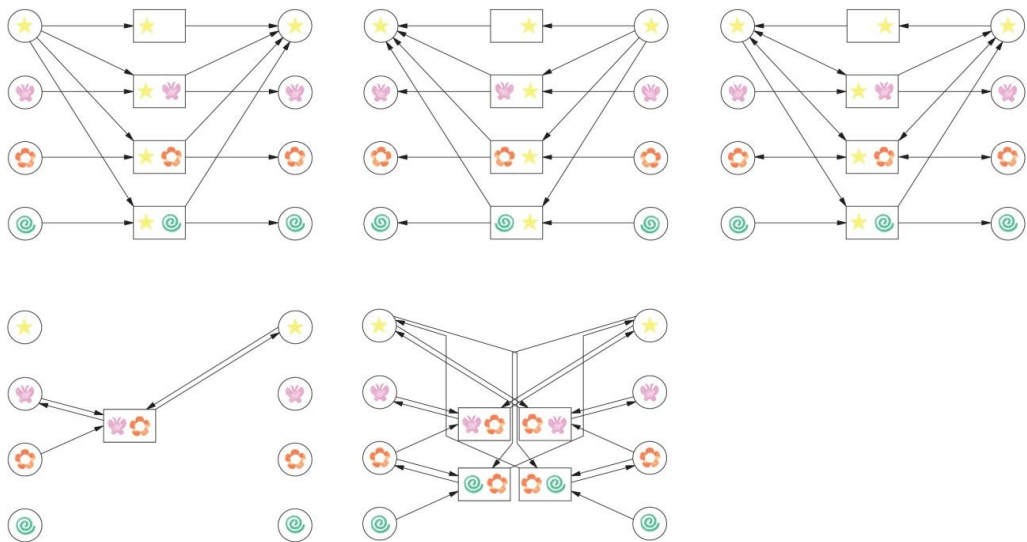


<sup>1</sup> <http://www.denik.cz/regiony/pamatkari-potapeji-kulturni-dum-inwest20110530.html>

<sup>2</sup> <http://www.arenu-ne.cz/galerie/soucasnost.html>

### Příloha 3

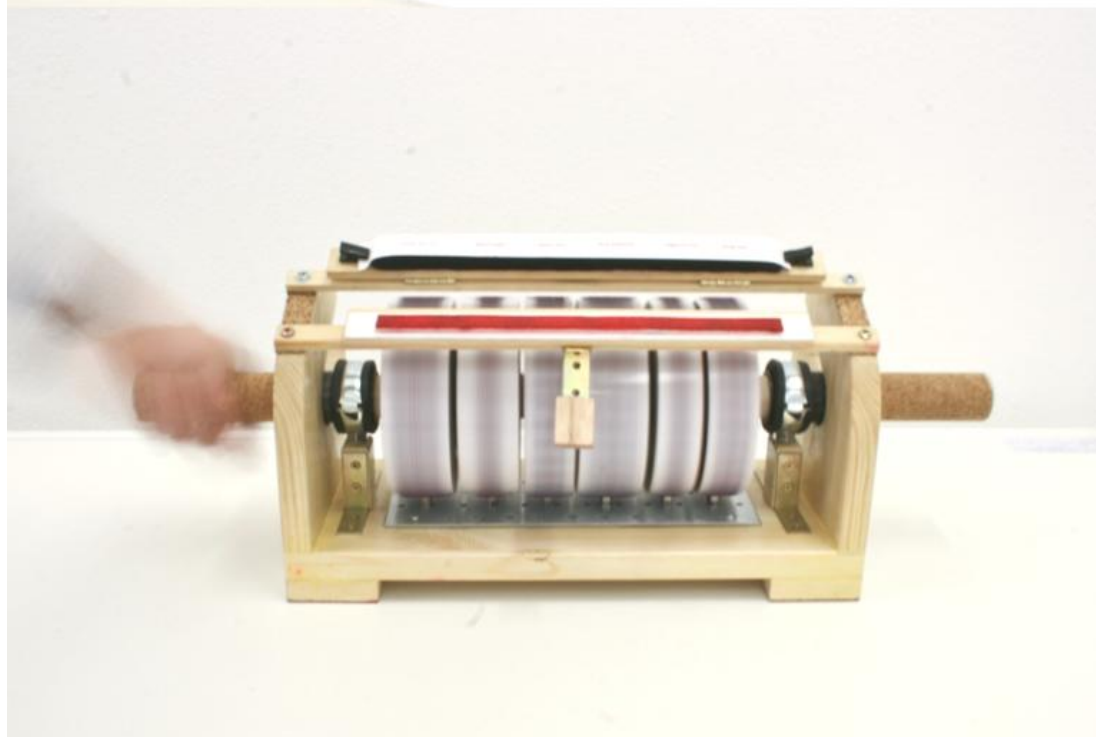
#### Grafy - stavový prostor algoritmu hádanky<sup>3</sup>



<sup>3</sup>(vektorová grafika - vlastní)

## Příloha 4

*Posral se strojek (2010)*<sup>4</sup>

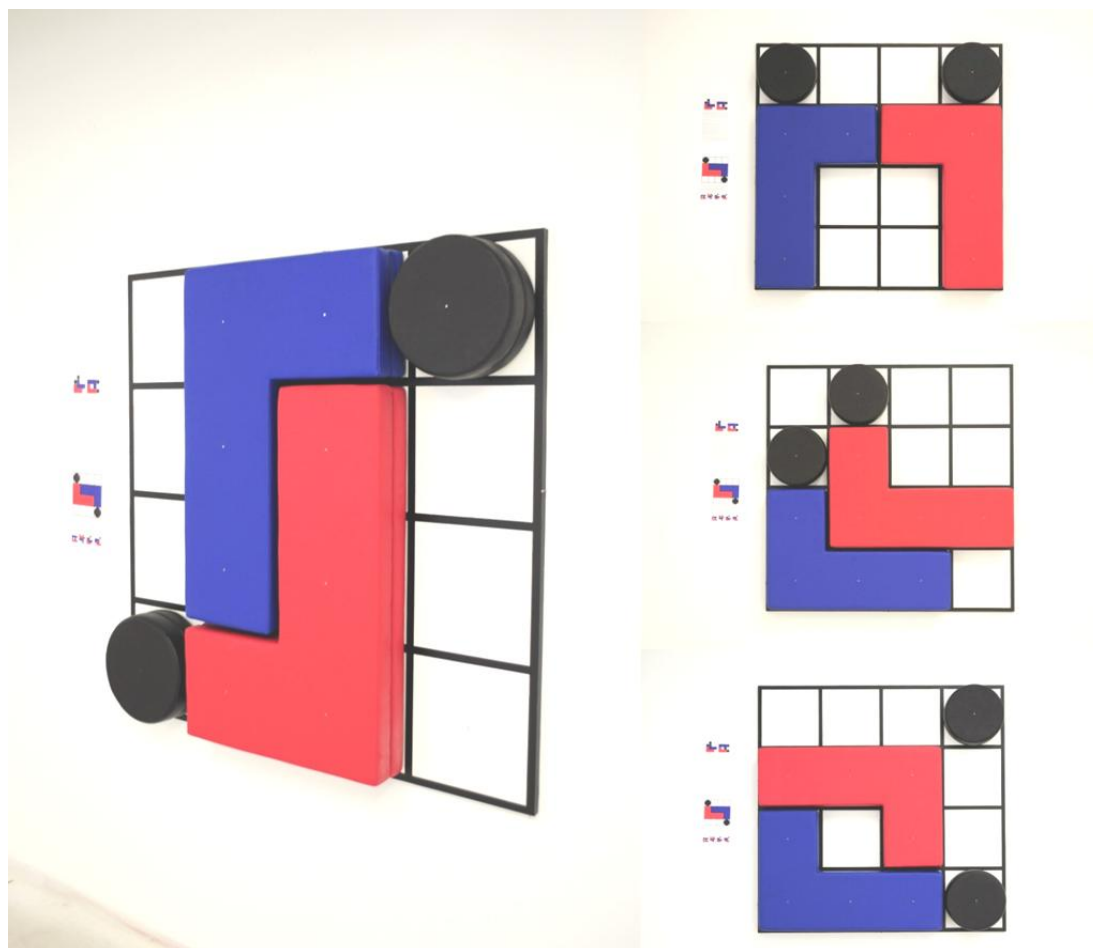


---

<sup>4</sup> (foto - vlastní)

## Příloha 5

*Z toho 1/3 jsi ty (2009)*<sup>5</sup>



---

<sup>5</sup> (foto - vlastní)

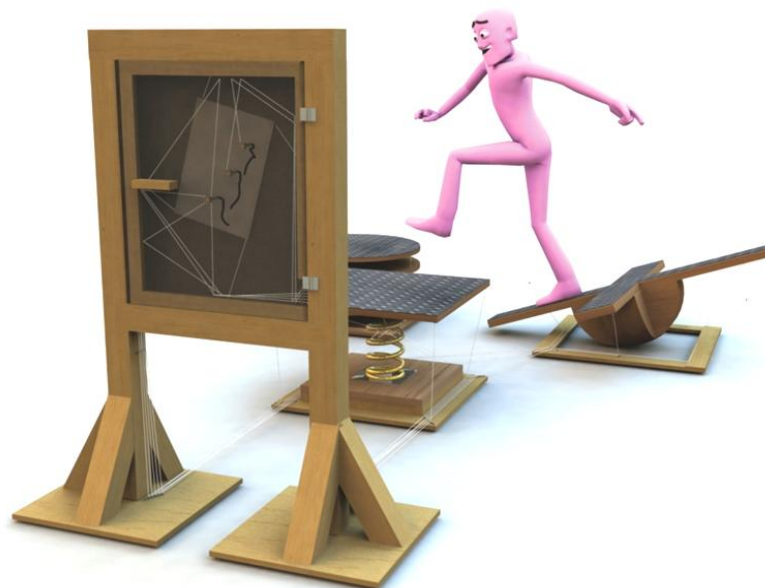
## Příloha 6

*Vně ven mě vem (2011)* <sup>6</sup>



## Příloha 7

*Vizualizace instalace, suvenýr* <sup>7</sup>



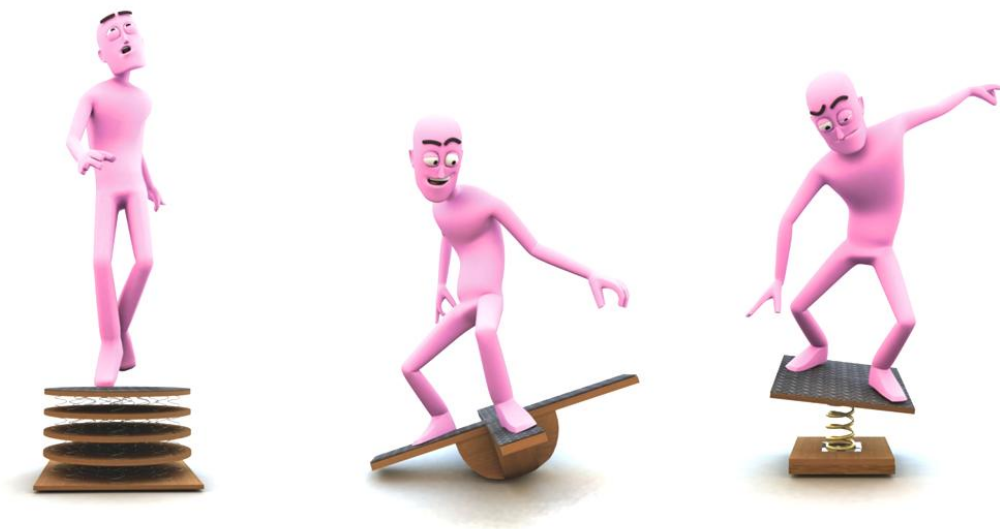
---

<sup>6</sup> (foto - vlastní)

<sup>7</sup> (3D vizualizace - vlastní)

## Příloha 8

*Dílčí 3D modely atrakcí*<sup>8</sup>



## Příloha *Houpačka*<sup>9</sup>



---

<sup>8</sup> (3D vizualizace - vlastní)

<sup>9</sup> (foto - vlastní)

## Příloha 10

*Houpačka - možná užití <sup>10</sup>*



---

<sup>10</sup>(foto - vlastní)



## Příloha 11

*Pružina*<sup>11</sup>



---

<sup>11</sup> (foto - vlastní)

## Příloha12

*Pružina - možná užití <sup>12</sup>*



---

<sup>12</sup>(foto - vlastní)

## Příloha 13

*Trampolína*<sup>13</sup>



---

<sup>13</sup>(foto - vlastní)

## Příloha 14

*Pružina - možná užití <sup>14</sup>*



---

<sup>14</sup>(foto - vlastní)

## Příloha 15

*Instalace*<sup>15</sup>



---

<sup>15</sup> (foto - vlastní)

## Příloha 16

Instalace - možná užití <sup>16</sup>



---

<sup>16</sup> (foto - vlastní)

## Příloha 17

Aram Bartholl - *Random screen* (2006) - funkční řešení <sup>17</sup>



## Příloha 18

Aram Bartholl - *How to vaccum form* (2012) <sup>18</sup>



---

<sup>17</sup> <http://datenform.de/rscreen.html>

<sup>18</sup> <http://datenform.de/how-to-v.html>

## **Příloha 19**

CD-ROM (textová i praktická část)