

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Střed umění – střet v umění

Bakalářská práce

Autor: Aneta Jarošová  
Studijní program: Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání  
Francouzská jazyk se zaměřením na vzdělávání  
Vedoucí práce: MgA. Tomáš Moravec  
Oponent práce: MgA. Tereza Severová, Ph.D.



## Zadání bakalářské práce

**Autor:** Aneta Jarošová

**Studium:** P20P0649

**Studijní program:** B0114A300057 Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání

**Studijní obor:** Francouzský jazyk se zaměřením na vzdělávání, Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání

**Název bakalářské práce:** **Střed umění - střet v umění**

**Název bakalářské práce AJ:** The centre of art - the collision in art

### Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce *Střed umění - střet v umění* zaměřuje pozornost na implementaci uměleckého projevu do sdíleného prostoru současného města. Skrze něj je zkoumán vztah jak umělce a díla, tak diváka a výsledné realizace. Teoretická část čerpá ze studia uměnovědné literatury věnující se umění ve veřejném prostoru a souvisejícím disciplínám. Kompilace subjektivně vybraných referencí vytváří základnu pro vlastní autorskou realizaci - praktickou část práce. Tou je série implementů - zásahů do určených lokalit městské krajiny, jež zdánlivě pozbyly svého potenciálu. Cílem zásahů je pozvednutí genia loci těchto míst a oživení jejich potenciálu, tak aby konečná realizace vyváděla náhodného kolemjdoucího ze stereotypu. Postavme tedy muzeum pocitů pro všechna srdce otevřená novým zkušenostem, protože co pro jednoho člověka znamená rutinní záležitost, druhého může udivit. Umění má mnoho tváří a pro každého z nás znamená něco jiného - jak tedy poznat jeho hranice? Možná právě tato místa, jejichž potenciál není dostatečně naplněný, poskytují prostor pro střet s uměním a hledání středu, v němž se potkává dílo, divák a umělec.

KOUBOVÁ, Alice. *Myslet z druhého místa: k otázce performativní filosofie*. Praha: NAMU, 2019. ISBN 978-80-7331-511-5.

KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. Praha: Grada, 2008. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-2329-7.

KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti*. Praha: Odeon, 1975. Estetická knihovna.

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

O'DOHERTY, Brian. *Uvnitř bílé krychle: ideologie galerijního prostoru*. Praha: tranzit.cz, 2014. Navigace. ISBN 978-80-87259-30-6.

**Zadávací pracoviště:** Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby,  
Pedagogická fakulta

**Vedoucí práce:** MgA. Tomáš Moravec

**Oponent:** MgA. Tereza Severová, Ph.D.

**Datum zadání závěrečné práce:** 17.12.2021

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala pod vedením vedoucího bakalářské práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne: ..... podpis: .....

## **Poděkování**

Děkuji MgA. Tomáši Moravcovi za poskytnutí cenných rad a potřebného materiálu. Dále děkuji všem náhodným kolemjdoucím, kteří různými způsoby a různou měrou vstoupili do realizace a pomohli tak naplnění smyslu této práce.

## **Anotace**

JAROŠOVÁ, Aneta. *Střed umění – střet v umění*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2023. 56 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce *Střed umění - střet v umění* zaměřuje pozornost na implementaci uměleckého projevu do sdíleného prostoru současného města. Skrze něj je zkoumán vztah jak umělce a díla, tak diváka a výsledné realizace. Teoretická část čerpá ze studia uměnovědné literatury věnující se umění ve veřejném prostoru a souvisejícím disciplínám. Kompilace subjektivně vybraných referencí vytváří základnu pro vlastní autorskou realizaci - praktickou část práce. Tou je série implementů - zásahů do určených lokalit městské krajiny, jež zdánlivě pozbyly svého potenciálu. Cílem zásahů je pozvednutí genia loci těchto míst a oživení jejich potenciálu, tak aby konečná realizace vyváděla náhodného kolemjdoucího ze stereotypu. Postavme tedy muzeum pocitů pro všechna srdce otevřená novým zkušenostem, protože co pro jednoho člověka znamená rutinní záležitost, druhého může udivit. Umění má mnoho tváří a pro každého z nás znamená něco jiného - jak tedy poznat jeho hranice? Možná právě tato místa, jejichž potenciál není dostatečně naplněný, poskytují prostor pro střet s uměním a hledání středu, v němž se setkává dílo, divák a umělec.

Klíčová slova: hranice umění, veřejný prostor, umění a divák, prostředí pro umění

## **Annotation**

JAROŠOVÁ, Aneta. *The centre of art – the collision in art*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2023. 56 pp. Bachelor Degree Thesis.

Bachelor thesis *The Centre of art – the collision in art* attracts attention on implementation of artistic expression into shared space of the contemporary city. Through it the relationship between the artist and the artwork is explored, as well as the relationship of a viewer and the final realisation. The theoretical part draws from the study of art literature devoted to art in public space and related fields. The compilation of subjectively selected references creates a basis for the author's own realization - the practical part of the work. This is a set of implements - interventions in designated locations of the urban landscape, which have seemingly lost their potential. The aim of the interventions is to raise the *genia loci* of these places and inspire their potential, so that the final realization brings the casual passerby out of his stereotype. So let's build a museum of feelings for all hearts open to new experiences, because what is routine for one can surprise another. Art has many faces and can mean something different to each of us - so how do we recognise its limits? Perhaps it is exactly these places, whose potential is not fulfilled enough, could provide space for an encounter with art and searching for a center where the artwork, the viewer and the artist meet.

Keywords: boundaries of art, public space, art and the viewer, environment for art

## Obsah

Úvod .....	9
1 Umění akce .....	11
1.1 Pojem .....	11
1.2 Ke kořenům akčního umění .....	12
1.3 Avantgardní nádechy akční tvorby .....	13
2. Vybrané formy akčního umění .....	14
2.1. Happening .....	14
2.1.1 Milan Knížák – o happeningu .....	15
2.2 Performance .....	15
3 Potenciál akčního umění pro potenciál místa .....	17
3.1 Kateřina Šedá – oslovení ve veřejném prostoru .....	17
3.2 Reaktivnost a scénář .....	18
3.3 Hra v akčním umění .....	19
4 Prostor pro umění .....	21
4.1 Galerie .....	21
4.2 Rámec mnoha forem se společným zájmem o místo .....	23
4.3 Role umění .....	26
5 Praktická část .....	30
5.1 Historie třídy Edvarda Beneše .....	30
5.1.1 Původní koncepce .....	30
5.1.2 Revitalizace .....	30
5.1.3 Současný stav .....	31
5.2 Potenciál chátrajícího prostoru .....	31
5.2.1 Střet v umění .....	32
5.2.2 Střed umění .....	32
5.3 Subjektivní popis Benešovky a umělecká vize .....	33
6 Segmenty – nositelé .....	35
6.1 Hlav(u) - (r)o(z)lam .....	35
6.2 Vstupte .....	37
6.3 Pískoviště .....	39
6.4 Sedmistý osmdesátý první metr .....	40
6.5 Rampy .....	42
6.6 Podpis prázdnoty .....	43
6.7 Odnikud nikam .....	45
6.8 Kineatr .....	47

7 Raport .....	48
Závěr.....	51
Seznam obrazové dokumentace .....	52
Seznam použité literatury .....	53
Seznam internetových pramenů .....	54
Seznam zdrojů obrazové dokumentace .....	55
Elektronické přílohy .....	56



## Úvod

Téma umění – jeho středu a střetu v něm vnímám jako křehkou a těkavou polemiku vycházející z množství podnětů a ubírající se do neznáma. Na poli diskuze se setkávají dějinné, kulturní a morální okolnosti doby, v níž je umělecké dílo podrobováno kritice, v užším pohledu pak názor podmiňují osobní zkušenost, prostředí, z něžž člověk vychází, a individuální prožitek díla v čase a prostoru. Dokonce i samotný prostor může být komentářem k umění. Všichni tyto činitele vedou rozpravu nad dílem, jehož téma a obsah mohou mít široké spektrum vážnosti, forma vyjádření může být libovolná od psaného textu přes hudbu a obrazová sdělení po práci s prostorem a pohybem. Rovněž se setkáváme s materiálovou rozličností. Umění považuji za jazyk, na světě snad ale neexistuje abstraktnější řeč, jíž by každý mohl porozumět a zároveň obsah sdělení interpretovat bez výše uvedených vlivů – v jasných faktech. Není snad řeč, jejímž slovům by byl člověk schopen porozumět, ovšem obsah věty přejít bez odpovědi. Myslím, že umění je všude, kde jej člověk spatřuje. Pokud je člověk otevřený, může probíhat dialog mezi uměním a prostorem, uměním a objektem, uměním a zvukem, myšlenkou, pohybem. Dialog může být hlasitý, dynamický, například při komentáři k obrazu, také může dialog probíhat tiše v rámci interakce člověka s místem.

Od této úvahy se odvíjí má práce. S vědomím, že umělec zasahuje svou tvorbou osoby stejně jako prostředí, hodlám zkoumat umělecké formy a možnosti jejich užití v obou doménách. Podle druhu interakce analýzu provedu ve dvou rovinách: ve vztahu umělce a diváka a vztahu umění (umělce) a prostoru. Výzkum se bude opírat především o teorii akčního umění a s ním příbuzných happeningu a performance jakožto nejživější pole interakcí mezi zprostředkovatelem umění a divákem a jeho zásady zkusí zpracovat metodou lehce filosofickou, která potenciálně dává prostor hlubšímu porozumění dějům uvnitř celého procesu. Stejnou měrou se bude výzkum zabývat strukturalistickými úvahami o prostoru, v němž se umění nachází, jaké vazby mezi sebou prostor a umění mají a jak se dynamika vazeb proměňuje.

Koncept praktické části vyjde z osobního prožitku veřejného prostoru a jeho obyvatel. Teoreticky zkoumané jevy syntetizují v uměleckém zásahu do městského prostředí a tedy i do prostoru lidí jsoucích součástí urbanismu. Praktický výstup by měl být subjektivním svědectvím o tom, co hodlám teoreticky zkoumat (chování umění ve veřejném prostoru, reakce na náhlý umělecký implement, vazba mezi uměleckým dílem a místem v němž se nachází).

Bude tedy vycházet z podmínek určeného místa, rozvíjet je, analyzovat, kritizovat a podávat o nich zprávu.

Závěrem na úvod mé cíle obsahují tyto body:

1. Rozšířit vlastní znalosti v oblasti uměleckých forem pracujících s veřejným prostorem
2. Analyzovat umění v jeho podstatě a ve vztahu k okolním subjektům
3. Navrhnout vlastní umělecký vstup do veřejného prostoru na základě teoretických poznatků
4. Tento návrh realizovat

## 1 Umění akce

Umění akce nebo akční umění velmi dobře pracuje pro trojúhelník umělec – dílo – divák. Ačkoliv se jednotliví umělci mohou vymykat systematizaci a kategorizaci do příslušné „čeledi,“ jež celý „řád“ akčního umění nabízí, od happeningu přes body-art po site-specific art, vždy dochází ke konfrontaci určitého díla tradičního modelu vnímání uměleckého díla. Z pohledu strukturalismu je kritika nástrojem, jenž umožňuje vyjevit vžité tendence, hledat jejich počátek a smysl. Mnohohledovost je důležitým aspektem této práce a akční umění se jí stává příhodným výchozím bodem.

### 1.1 Pojem

Jan Baleka ve svém výkladovém slovníku definuje akční umění jako „*uměleckou akci zdůrazňující vlastní tvůrčí průběh*“<sup>1</sup>. Pozastavme se však nad samotným slovním spojením. Umění bychom mohli použít ve vztahu k mnoha oborům a disciplínám, pro účel této práce jej ale chápeme jako schránku pro díla hudební, literární a výtvarná jakožto způsob uchopení materiálního i nemateriálního světa<sup>2</sup>.

„Akce“ pochází z latinského *actiō*, v překladu činnost nebo jednání, které má původ ve slovese *agere*, tedy jednat, vést<sup>3</sup>. Na první pohled se užití sousloví, zvláště s přihlédnutím na jeho charakteristiku, jeví srozumitelné, bezesporné, transparentní. Prohloubení smyslu přináší Igor Zhoř: „*Akčním uměním je do tvůrčího procesu zapojena veškerá bytost tvůrce (a nejednou i vnímatele), především všechny jeho smysly – nikoli pouze oko a ruka.*“<sup>4</sup> Touto tezí dochází k naplnění podstaty akční tvorby, a to prolnutím jednotlivých uměleckých oborů, překročením tradiční bariéry mezi divákem a umělcem, odklonem od konvencí a norem až k absurditě, zapojením co největšího počtu smyslů a konečně postavením hodnoty tvůrčího procesu nad výsledné dílo<sup>5</sup>.

Významová ucelenost pojmu akční umění zůstává ve vazbě na českou uměleckou scénu, zatímco zahraniční přístupy upřednostňují rozdělení umělců a projektů do forem, které se vymezily po druhé světové válce (happening, performance, land-art, body-art, environment). I zde je striktní zařazení složité. Na druhou stranu, zavedenost pojmu „akční umění“ má beze

---

<sup>1</sup> BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník ; (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997. s. 14

<sup>2</sup> Ibid. s. 375

<sup>3</sup> REJZEK, Jiří. *Český etymologický slovník*. Voznice: Leda, 2001. s. 44

<sup>4</sup> ZHOŘ, Igor, Radek HORÁČEK a Vladimír HAVLÍK. *Akční tvorba*. Olomouc: Pedagogická fakulta Univerzity Palackého, 1991. s. 10

<sup>5</sup> Ibid.

sporu výhodu v pokryvnosti médií uměleckého vyjádření, které kunsthistorie mimo Českou republiku rozděluje do výše zmíněných forem. Jednotlivé formy se často potkávají a překračují vzájemné hranice. Mohli bychom toto míšení definic považovat za daň, která vykupuje uvolněnost, rozpínavost a hravost umělecké exprese. Dle Morganové svůj podíl nese rovněž vývoj akčního umění v kontextu s historickými událostmi<sup>6</sup>.

## 1.2 Ke kořenům akčního umění

Opomenout historický vývoj by znamenalo zřeknutí se bohatého odkazu prvních akčních umělců, nicméně účelem této práce není podrobné mapování směru, proto se bude následující text soustředit zejména na zrod a první projevy tendencí umění akce se snahou vyzdvihnout v každém avantgardním stylu jeho největší přínos.

Baleka klade první tendence směru už do počátku 20. století, tedy ke zrodu futurismu a později kubismu, dadaismu a surrealismu. Další prameny toto následně rozvádí o příklady z futuristických a dadaistických představení, z nichž lze vyvodit obecný záměr a pozdější, již zmíněné rysy utvářejícího se směru: překročení hranice uměleckého a každodenního světa umožňující narušit způsob, jakým je umění vnímáno, pestřými způsoby jako kreativita sama. Akční umění se přesněji vymezilo v polovině 20. století. Svým odloučením od tradičních postupů a současnou syntézou prvků z oborů malby, sochařství, hudby, tance i divadla vznikl nový pohled na svět a na vztah umělec – dílo – divák<sup>7</sup>. Zajímavá je myšlenka o návratu k rituálu, magickému prožitku a šamanství dávných kultur. Takovou obřadností působí například akce Milana Knížáka, při nichž byli někdy účastníci nuceni potlačit vlastní potřeby. Mohli se tak dotknout transcendentální roviny bytí<sup>8</sup>. Historicky mladší spojitosti s akčním uměním můžeme spatřit v poutích a lidových obyčejích. Vracíme se tak zpět na začátek definice a možná k definici počátku samotného umění<sup>9</sup>.

---

<sup>6</sup> MORGANOVÁ, Pavlína. Problematika pojmů v českém akčním umění. [online]. 2011. Dostupné z: [https://monoskop.org/images/8/85/Morganova\\_Pavlina\\_2011\\_Problematika\\_pojmu\\_v\\_ceskem\\_akcnim\\_umeni.pdf](https://monoskop.org/images/8/85/Morganova_Pavlina_2011_Problematika_pojmu_v_ceskem_akcnim_umeni.pdf)

<sup>7</sup> MORGANOVÁ, Pavlína. *Akční umění*. V Olomouci: J. Vacl, 2009. s. 7-10

<sup>8</sup> *Ibid.* s. 26-40

<sup>9</sup> ZHOŘ, Igor, Radek HORÁČEK a Vladimír HAVLÍK. *Akční tvorba*. s. 10

### 1.3 Avantgardní nádechy akční tvorby

O novou koncepci umění usiloval už začátek 20. století. Futuristé pořádali od roku 1910 velké večírky v duchu manifestu futurismu. Následovala vykonstruovaná veřejná vystoupení proti všem aspektům života, umění nevyjímaje, které futurismus pokládal za zastaralé. Radikalismus projevu se odrazil jak v rétorice, tak v divadelních inscenacích a koncertech. Již tady nacházíme příklady vstupování herců mezi obecnost, hraní několika scén současně nebo naopak zobrazení jen části scény (hra Thomasa Marinettiho *Nohy* z roku 1915). Rovněž se objevují experimenty se světlem.

Obdobné uvolnění sledovalo i hnutí dada. Jeho příznivci, stejně jako futuristé, pořádali večírky s rozmanitým obsahem: přednesy, diskusemi, koncerty. Večírky se záhy staly místem pro hravé experimentování se slovy, zvuky a aktéry.

Dadaismus přispěl na poli akčního umění zejména prací s náhodou, jež je transformována do role záměru. Náhoda se ovšem nezrcadlí jen v čase, ani nezávisí na aktérovi (divákovi,) jako je tomu s jemným rozlišením u futurismu, nýbrž se stává klíčovou ve výběru materiálu či přesněji v hromadění a využívání nalezených předmětů, slepovaných a skládaných v umělecká díla. Jedná se o zkoumání možností a redefinování opomenutého potenciálu<sup>10</sup>.

Dadaismus spolu s následujícím surrealismem poprvé pracuje s novým pojetím výstavního prostoru. Dnes bychom jej označili jako environment, tedy termín, v němž se výstavní prostor stává součástí díla.<sup>11</sup> Anebo se dílo stává součástí prostoru. Od dvacátých let dvacátého století probíhaly surrealistické environmentové výstavy, které si získaly takovou oblibu, že se konaly až do roku 1938. Kromě toho surrealismus dává prostor prvním happeningům v duchu přístupu šedesátých let. Ve 40. letech 20. století se dokumentace podobných akcí objevuje i v českém prostředí. Tyto rané happeniny vycházejí z psychického automatismu a kolektivní činnosti. Účastníci tvořili společné kresby spontánně vrstvených ploch a čar, později v rámci kolektivních aktivit vznikly i některé surrealistické filmy, například známé *L'Âge d'or* (*Zlatý věk*) a *Un chien andalou* (*Andaluský pes*) od Luise Buñuela. Stejně tak vznikala fotografická díla, kde navazují čeští umělci skupiny Ra Václav Zykmond a František Drtikol. Igor Zhoř popisuje příklad jejich aranžovaných nebo spontánně zachycených snímků jako „*tváře*

---

<sup>10</sup> Ibid. s. 11-13

<sup>11</sup> MORGANOVÁ, Pavlína. *Akční umění*. s. 10

*pomalované kresebnými znaky nebo polepené novinami, nuž zasunutý ve vlasech ženy, několik rukou propletených provazy, otevřenou ohořelou knihu*<sup>12</sup>.

Již bylo zmíněno, že jednotlivé formy v podobě body-artu, happeningu, environmentu a dalších přesněji kategorizujeme až po polovině dvacátého století. Jelikož se bakalářská práce soustředí na vztah umělce a diváka a současně pracuje s prostorem, přibližme následující formy: happening, performance a site-specific art, jemuž se však budeme věnovat později v kontextu vnímání prostoru.

## **2. Vybrané formy akčního umění**

### **2.1. Happening**

Pojmenování „happening“ poprvé použil Allan Kaprow v roce 1958 ve své první akci a zároveň v článku o díle Jacksona Pollocka. Pollock svou akční malbou volně navazuje na surrealismus, který se nořil do tvůrčího procesu se snahou o čistý automatismus. Oproti němu je Pollock v procesu uvážlivější ve smyslu uvažování nad jednotlivými kroky. Není však o nic méně pohroužený do tvorby z pohledu akčnosti, jak je popsána v první kapitole. Kaprow se v článku dokonce dotýká rituálu jak u Pollocka, tak u surrealismu a v neposlední řadě přimyká Pollockovým pracím moc proměnit okolní prostředí a zkonstruovat tak environment<sup>13</sup>.

„Happening“ překládáme z angličtiny jako událost nebo náhodná příhoda. Snad jeho nejpalcivější potřebou je vmíšení umění do běžného života – jako by tento konkrétní rys akčního umění byl umocněn. Divák vstupuje do role spoluaktéra připraveného scénáře, který zná jen autor, kterého se ale účastní další lidé, z čehož zákonitě plyne nekontrolovatelnost děje – zásada happeningu. Divák skrz subjektivní percepci událostí a vlastní aktivní účast stírá dělicí čáru mezi uměním a běžným životem<sup>14</sup>.

Mezi další charakteristiky happeningu podle A. Kaprowa řadíme:

- Otevřenost (a možnost proměnlivosti) dějiště
- Proměnlivost času a nezávislost na vnějších vlivech
- Kompozice happeningu, tj. čas, prostor, materiál by měly být umělecky co nejdokonalejší

---

<sup>12</sup> ZHOŘ, Igor, Radek HORÁČEK a Vladimír HAVLÍK. *Akční tvorba*. s. 14-15

<sup>13</sup> *The Legacy of Jackson Pollock* [online]. [cit. 28.05.2023]. Dostupné z: [https://monoskop.org/images/d/d5/Kaprow\\_Allan\\_1958\\_1993\\_The\\_Legacy\\_of\\_Jackson\\_Pollock.pdf](https://monoskop.org/images/d/d5/Kaprow_Allan_1958_1993_The_Legacy_of_Jackson_Pollock.pdf)

<sup>14</sup> BALEKA, Jan. *Výtvarné umění*.

Srovnáme-li zahraniční a českou happeningovou scénu, dojdeme k závěru, že Kaprowovy, Vostellovy i Cageovy akce jsou v jistém ohledu strojenější než akce průkopníka happeningu v Česku, Milana Knížáka. V jeho pojetí je happening způsobem, jak měnit život a podobá se ideji zakladatele hnutí Fluxus, Georgovi Maciunasovi: „*Nevynalézat nové umělecké formy, ale přímo měnit každodenní život jednotlivce.*“<sup>15</sup> Důležité je podotknout, že česká tvorba se v poválečném období vyvíjela odděleně od západního světa vlivem politického režimu. Řada informací do Československa přicházela pod cenzurou, navzdory tomu se několika autorům naskytl možnost zahraniční spolupráce. Nicméně obecně řečeno nebyli umělci konfrontováni s dalšími názory a díly, dokonce v některých případech ani s publikem. Vraceli se tak k čisté formě umění pro umění, pro potřebu tvořit bez ohledu na omezení. S filozofií akčního umění je však nepřestávala spojovat snaha o narušení komfortní zóny své i okolního prostředí. Obdobím happeningu označujeme šedesátá léta dvacátého století. Literární prameny se dále shodují na vydělení dalších forem, land-artu převládajícího v sedmdesátých letech a body-artu, který dominoval následující dekádě.<sup>16</sup> Jakkoli se však tyto a další formy akčního umění vyvíjely, nikdy nedokázaly úplně popřít přítomnost happeningových prvků stejně, jako happening sdílí některé prvky s prvky performance<sup>17</sup>.

### 2.1.1 Milan Knížák – o happeningu

Milan Knížák v tématu happeningu nestaví na první místo umění ale člověka a jeho život. Uvědomuje si, že bez spoluúčasti by happening nebyl realizovatelný, proto také klade důraz na hravost akce a vizualitu (například oproti W. Vostellovi) upozaduje. Důležitým je subjektivní a kolektivní prožitek, který má potenciál stát se součástí běžného dne tím, že člověk bude hru – narušování rutinní činnosti – sám vyhledávat.

### 2.2 Performance

V předchozí kapitole jsme stanovili základní charakteristiky happeningu. O totéž se nyní pokusíme v případě performačního umění nebo jen performance. Věnovali jsme se pojmu umění akce, kdy jsme vysvětlili, že akci rozumíme nový způsob vytváření uměleckého díla se zapojením co největšího počtu smyslů. Akci jsme synonymizovali slovem konání.

Přeložíme-li z anglického „*to perform,*“ dostaneme český ekvivalent „*předvést,*“ ale také „*vykonat*“ či „*vytvořit*“<sup>18</sup>. Budeme-li se však snažit definovat performanci po obsahové

---

<sup>15</sup> MORGANOVÁ, Pavlína. *Problematika pojmů v českém akčním umění.*

<sup>16</sup> MORGANOVÁ, Pavlína. *Akční umění.*

<sup>17</sup> SLÁDEK, Ondřej, ed. *Performance: performativita.* Praha: Ústav pro Českou Literaturu AV ČR, 2010. s. 10

<sup>18</sup> *Ibid.* s. 7

stránce, stěží dojdeme celistvosti. Stejně jako první projevy akčního umění kořeni performance v avantgardních představeních, vystoupeních a seancích, hlouběji pak v rituálech historických kultur a společností<sup>19</sup>.

Ve svém počátku byla performance nezatížena definicemi a její proměny se pohybovaly od individuálního projevu přes skupinový, k projevu organizovanému či spontánnímu až k experimentu. Teprve 60. a 70. léta 20. století užívají pojmenování performance, v 80. letech dokonce vznikají performační studia jako studijní obor. Performance je zkoumána v aspektu tělesném, řečovém i pocitovém, v rámci sociologie, literatury, kultury, umění a dalších oborech. Jedná se tedy o samostatnou vědeckou disciplínu, která se snaží performanci ohraničit<sup>20</sup>.

Současně ji rozšiřuje, neboť Schechner, (jak jej Sládek cituje,) pod performanci zahrnuje „*jakékoli lidské jednání či výtvor*“<sup>21</sup>.

Obecně lze konstatovat, že performance je „*tělesnou akcí před divákem*“<sup>22</sup>. Taková definice performance umožňuje vztažení na formy akčního umění, (za podmínky účasti performerů,) o nichž jsme mluvili dříve. O. Sládek sem dále řadí koncerty, intermediální instalace, tanec, rituál a další. P. Morganová připisuje pružnost užívání pojmu navrácení divákovi jeho původního místa, tj. vrácení role pozorovatele, nikoli přímého účastníka. (Připomeňme si, že během 60. let jsme se věnovali happeningu, který se v dalších dekádách vytrácí a dominují body-artová, performační a land-artová díla.)<sup>23</sup> Kritéria performance v různých zdrojích zahrnují: „*nekonvenčnost, subverzivnost, neopakovatelnost, nezachytitelnost a originálnost*“<sup>24</sup>.

Kristýna Boháčová a Miřenka Čechová chápou performanci jako:

- Proces vytváření a přenosu zkušenosti na diváka
- Projev tělesnosti, skrze kterou probíhá proces poznání
- Sebe prezentaci v tom smyslu, že performance nepřebírá cizí role a hraje pouze sama sebe.
- Akceptaci samovolného vývoje událostí s možností rizika

---

<sup>19</sup> MORGANOVÁ, Pavlína. *Akční umění*. s. 8-15

<sup>20</sup> SLÁDEK, Ondřej, ed. *Performance*. s. 7-12

<sup>21</sup> Ibid. s. 9

<sup>22</sup> Ibid. s. 8

<sup>23</sup> MORGANOVÁ, Pavlína. *Akční umění*. s. 15

<sup>24</sup> SLÁDEK, Ondřej, ed. *Performance*. s. 9



- Možnost nadhledu – odstupu od dané situace, problému, sebe samého a možnost perspektivy podobné pozorování obrazu v galerii
- Vystoupení performerera i diváka z komfortní zóny a každodennosti, vymezené časem a prostorem
- Propojení všech účastníků
- rituál<sup>25</sup>

### 3 Potenciál akčního umění pro potenciál místa

Charakteristickým znakem performance a happeningu je umístění děje mimo tradiční podium, divadelní scénu. Nejenže tato tendence rekonstruuje vztah mezi divákem a performerem (hercem, autorem, aktérem,) i ve vztahu k místu, kde se performance odehrává, lze uvažovat o vztahové redefinici. Z logiky věci vyplývá, že hledá-li performance nové dějiště a současně má snahu zachovat jistou úroveň estetičnosti, pak musí přihlížet k charakteru místa, nikoli jej zcela náhodně vybrat<sup>26</sup>. Stejně jako performance či happening odkazují na sebe samé, (v porovnání s tradičním divadlem, kde aktéři i jeviště hrají jiné role než své skutečné,) zrovna tak si prostor, kde se akce odehrává, ponechává autentičnost. Příkladem nám může posloužit prakticky jakákoli akce: rámování trhlin ve zdi Vladimíra Boudníka, kladení plen Zorky Ságlové, interakce s přírodou Miloše Šejna, práce Mariny Abramovic (*The Artist is Present, Transitory Objects,*) ze současných umělců uvěďme Kateřinu Šedou.

#### 3.1 Kateřina Šedá – oslovení ve veřejném prostoru

Kateřina Šedá se ve své práci věnuje sociální tématice, která je spojena s veřejným prostorem. Její projekty často pracují s oslovením a spoluúčastí až spoluautorstvím dalších osob. Níže popsaný projekt slouží jako příklad bezprostřední interakce performerera (aktéra, umělce) a diváka. Zároveň analyzuje možnosti uvažování o veřejném prostoru.

V roce 2016 byla Kateřina Šedá oslovena k účasti na finském Festivalu současného umění IHME v Helsinkách. Během rekognoskace ji zaujala nejen finská odtažitost a uzavřenost občanů a rigidnost každodenního života: Podnětem pro akci se stal způsob rozmístění několika sedaček v tramvajích, který prakticky znemožňoval komunikaci cestujících.

Realizace projektu měla charakter buskingu, kdy čtyřicet buskerů z několika zemí odehrálo v

<sup>25</sup> KOUBOVÁ, Alice a Eliška KUBARTOVÁ, eds. *Terény performance*. Praha: Akademie múzických umění v Praze : Nakladatelství AMU, 2021. s. 90-117

<sup>26</sup> SLÁDEK, Ondřej, ed. *Performance*. s. 151

tramvajích celkem tři sta hodin koncertů ve čtyřech dnech. Šedá tak narušila stereotyp dne helsinských obyvatel, kteří hudebníky kladně přijali, někteří dokonce tramvají jezdili jen proto, aby mohli být svědky koncertů. Harmonogram jednotlivých performancí nebyl zveřejněn, a tak se lidé vydávali na „lov“ a snažili se shlédnout co nejvíce akcí. Z pohledu teoretiků mohlo dojít k oběma typům reakce – k negativní reakci publika, tedy konfliktu, v němž by se cestující stal „obětí“ zásahu do veřejného prostoru. Nicméně mohlo dojít i k reakci pozitivní. Výsledek popsal Jari Ehrnrooth jako „*společenskou hru ve veřejném prostoru*“<sup>27</sup>.

Jak již bylo řečeno, práce Šedé se vyznačuje experimentováním na poli veřejného prostoru a mezilidských vztahů. Skrze projekty je otevírána možnost vytvoření zážitku, nastolení tématu, dokonce možnost změny na úrovni jednotlivce či většího systému. Projekt *Tram Buskers‘ Tour* měl otevřít téma využití veřejného prostoru, který umělkyně chápe jako místo mezilidské interakce. Současný urbanismus jako by tuto funkci opomíjel a s ní i možnost subjektivního projevu. Redukuje tak význam komunikací na pouhou dráhu, po které se lidé a věci přemísťují<sup>28</sup>.

### **3.2 Reaktivnost a scénář**

Míra účasti či důraz na účast dalších lidí je klíčový prvek, teoreticky stojící na hranici performance a happeningu. Zatímco happening se bez účasti diváka – spoluaktéra – neobejde, performance na publiku závisí podobně jako dílo v galerii. Ačkoliv bylo vytvořeno z něčí potřeby, v mnoha případech pro potřeby druhého, konečná role se obejde bez stvořitele i adresáta, dokonce bez přítomnosti kohokoli jiného<sup>29</sup>. Performance si tak může dovolit otevřít a zpracovat i nepříjemné téma, na jehož účasti by se publikum podílelo s nevolí, respektive by se nepodílelo vůbec<sup>30</sup>.

Milan Knížák popisuje dvě cesty zapojení účastníka. První cesta se neptá na účastníkovu vůli a přímo jej nutí jednat. Účastník se dostává do více či méně diskomfortní situace, kdy se předpokládá snaha o vyproštění se z nepříjemného stavu. Druhou cestou dochází k dobrovolné účasti. K ní může dojít dvěma způsoby, závislými na povaze zapojované osoby: dobrovolné účasti buď předchází vyvedení z komfortní zóny podle první cesty, (účastníka označme jako pasivního,) nebo se osoba účastní sama od začátku (aktivní účastník) anebo se setkáme

---

<sup>27</sup> ŠEDÁ, Kateřina a Yvona FERENCOVÁ, eds. *Povolání: Šedá*. Galerie výtvarného umění v Ostravě: GVUO, 2019. s. 697

<sup>28</sup> Ibid. s. 697-698

<sup>29</sup> Veškeré umělecké počiny jsou ve výsledku spokojené, mohou-li být středem pozornosti a volat po odpovědi, jejíž otázku předestírají anebo jinak naplňovat svůj potenciál. Pozn. autora

<sup>30</sup> ZHOŘ, Igor, Radek HORÁČEK a Vladimír HAVLÍK. *Akční tvorba*. s. 20

s aktivními a pasivními účastníky současně. Aktivní přitom mohou svou účastí vtahovat a zapojovat pasivní<sup>31 32</sup>.

### 3.3 Hra v akčním umění

Alice Koubová se ve své knize *Myslet z druhého místa* věnuje performativnímu obratu ve filosofii, který se odehrál v 60. letech 20. století. Jedná se tedy o období příklonu k umění akce. Obsahem obratu k performativitě je oproštění uměleckého vyjádření od celkového kontextu. Zjednodušeně řečeno, proces se stává důležitějším než výsledek<sup>33</sup>.

Koubová jako jednu z podmínek performačního obratu zkoumá fenomén hry. Hra se jeví jako neoddelitelná složka člověka, je obsažena v lidské kultuře, živí kreativitu a dokonce do jisté míry člověka charakterizuje. Charakteristikou je myšlena přirozenost hry člověku. (Zvířeti je hra rovněž přirozená, člověk si na rozdíl od něj činnost uvědomuje.)

Performance a hra jsou ve velmi úzkém vztahu, jak se podle Koubové shoduje většina teoretiků, žádný z nich však nedokáže takový vztah přesně definovat. Prvky hry obsahuje mnoho aktivit, o nichž bychom mohli mluvit jako o performanci (umění akce): kromě společenských rituálů a veřejných shromáždění Johan Huizing označuje hrou i samotnou performanci.

Podstatou hry je bezúčelnost či samoúčelnost. Hra nesytí ani racionální ani biologické potřeby, nemá vůči nim povinnost. Smyslu nabývá jen prostřednictvím sebe samé. Hru také chápeme jako činnost přerušující běžné činnosti („*system bezprostředního uspokojování potřeb*“)<sup>34</sup>. K tomuto přerušení dochází nadšením a uchvácením hrou.

Dalším rysem hry je její obsah. Ten se zakládá na skutečnosti, realitu ale smršťuje časově, prostorově i pravidly. Staví „domeček pro panenky,“ hrací model, do kterého vstupujeme s vědomím, že pokud bychom chod v domečku narušili, celý by se rozpadl. Proto hrajeme podle pravidel, která platí pro daný domeček a po dobu našeho pobytu v něm. Prostřednictvím hry je člověku poskytován další životní rozměr, vytvořením nové skutečnosti.

Zrcadlením reality se hra stává pro člověka důležitou. Na jedné straně bez vážné reality nemůže hra existovat, v čemž spočívá její druhořadost. Na straně druhé tato druhořadá vážnost vytváří

---

<sup>31</sup> KNÍŽÁK, Milan. *Principy akčního umění podle Milana Knížáka 1965*. In: *milanknizak.com* [online] ©2023 [cit. 28.05.2023] Dostupné z: <https://www.milanknizak.com/192-akce/>

<sup>32</sup> S podobnou teorií jsme se setkali u Tram Buskers' Tour. Cestující byli překvapeni hudebníky, reakce na ně byla v obecném měřítku kladná a sami cestující přispívali k vytváření přátelské atmosféry.

<sup>33</sup> KOUBOVÁ, Alice. *Myslet z druhého místa: k otázce performativní filosofie*. Praha: Akademie múzických umění, 2019. s. 7-8

<sup>34</sup> *Ibid.* s. 48

prostor pro zrcadlo, nadhled a pro to co Koubová nazývá „myšlením z druhého místa“. Vycházejíce z článku Franka Chourraquiho, nalézá Koubová esenci hry, kterou si nejen přenášíme do vlastního života, ale která platí i pro performanci (happening a představení obecně).

Hru vnímáme dvojím způsobem. Zaprvé vesele – hravě jelikož víme, že hra není skutečností. A za druhé hru bereme vážně, protože chápeme nutnost pravidel, jež musíme dodržet, chceme-li hru hrát<sup>35</sup>. Hra také stojí u počátku vývoje jedince jakožto nástroj seznamování se světem (realitou) kolem nás.

Hra je tedy člověku nástrojem učení v dětství i v dospělosti. Lze skrze ni do života вплétat nové postoje, nacházet odpovědi a přitom zůstat v komfortní zóně (nebo ji i opouštět,) ideálně však s nadhledem. Je-li performance hrou a hra performancí, je hra současně uměním. A jedna z funkcí umění je komunikace. Uměním se člověk snaží komunikovat se sebou, okolím, snaží se prostřednictvím umění uchopit a pojmenovat svět hmotný i abstraktní. Hra touto funkcí rovněž disponuje.

Akční umění si vypůjčuje hru jako vyjadřovací prostředek či nové komunikační médium. Dochází k zesílení vibrací v interakci mezi divákem, umělcem a dílem a snad i k citlivějšímu vnímání a tím pádem i rozšíření pole<sup>36</sup>.

---

<sup>35</sup> Ibid. s. 43-52

<sup>36</sup> Pozn. autora

## 4 Prostor pro umění

### 4.1 Galerie

Následující odstavce pronikají k významu výstavního prostoru – galerie. Než ale dojdeme k pojmu, který je neodmyslitelně spjat s uměním a jeho prezentací, zastavíme se v instituci podobné, jejíž název je jen staršího data: v muzeu.

Za muzeum označujeme instituci „*shromažďující, uchovávající, zpracovávající a zveřejňující své sbírky jako doklad vývoje hmotné a duchovní kultury*“<sup>37</sup>. Zajímavá je etymologie slova. Vychází z latinského *museum*, které obsahuje umělecké sbírky, nebo řeckého *museion* označující chrám zasvěcený Múzám či společenství umělců a učenců tvořící pod ochranou Múz a shromažďující se v jejich svatyních.

V 18. a 19. století, tedy v dobách doznívajícího osvícenství a nastupující průmyslové revoluce, se termín *muzeum* začal užívat ve spojení s vědou a technologií. Pro umělecké sbírky se našel název nový, a sice *galerie*<sup>38</sup>.

*Galerie* původně znamenala jakousi palácovou chodbu či prostor spojující jednotlivé místnosti paláce nebo zámku. V 17. a 18. století byly význam a architektura místnosti pozvednuty, a protože galerie skýtala dostatek světla i prostoru, začala být využívána pro sbírky sochařských a malířských děl<sup>39</sup>.

Jiný pohled, poněkud kritický, přináší Brian O'Doherty ve svých esejích. Podobu galerie jako ryze výtvarně-výstavního prostoru popisuje jako snahu o využití každého centimetru zdi. Vývoj galerie směřuje ke vzniku prvních salonů, přičemž klade důraz na fenomén „dvojitě stěny“ komponované původní zdi a na ni následně zavěšenými – poskládanými obrazy, mnohdy nakloněnými do správného úhlu, aby mohl být řádně doceněn i výjev zavěšený u stropu. V „*umění zavěšování*“ se současně zrcadlí hierarchie obrazu, tedy jeho cena a psychologie vnímání díla. Například díla největších kvalit zaujímají střední pás stěny a jako první poutají pozornost diváka.

Způsob prezentace obrazů v salónech 19. a počátku 20. století lze nazvat funkcionalistickým, s deficitem estetiky. Estetika zavěšování se projevuje až v druhé polovině dvacátého století,

---

<sup>37</sup> BALEKA, Jan. *Výtvarné umění*. s. 232

<sup>38</sup> Ibid.

<sup>39</sup> Ibid. s. 111

původní zeď se prodírá skrz paraván obrazů a my můžeme pozorovat vztahy uvnitř výstavního prostoru – jeho strukturu<sup>40</sup>.

Zde se podržíme Norberg-Schulzova výkladu vnímání místa a prostoru. Tak můžeme strukturu prostoru definovat vztahy prvků v něm obsažených: rozlehlostí, uzavřeností, centrovaností, směrem a rytmem<sup>41</sup>. V galerii dnes organizaci výstavy - její strukturu - vnímáme a hodnotíme spolu s obsahem a činíme tak mnohdy nevědomě. Nicméně na všechny zmíněné strukturní jednotky je kladen důraz při instalaci stejně jako práce s nimi při komponování krajiny a urbanistického komplexu. Vždy se snažíme respektovat, nebo dokonce podtrhovat zákonité interakce mezi díly a galerijním prostorem, jež bývávaly potlačované. Jestliže Norberg-Schulz vytváří tenzi mezi rozlehlostí a uzavřeností a zhmotňuje je v pojmech pozadí a figura, krajina a sídlo, podobně lze tento dialog sledovat v O'Dohertyho úvaze o zdi a obrazu. Zeď a obraz mají vztah vnějšku a vnitřku, dvou na sobě záviselých světů<sup>42</sup>.

V 60. letech 20. století se totiž, jak jsme již nastínili, zeď transformuje z kontextu umění do umění samotného, forma získává obsah a galerie nabývá role uměleckého Dia s mocí činit z věci umělecké dílo<sup>43</sup>. O'Doherty galerii popisuje jako bezčasový prostor. V ideálním případě by to byl hermeticky uzavřený prostor s elektrickým oplocením v patřičné vzdálenosti, aby čistota a dokonalost instituce a jejích expozic nebyly poskvřněny přítomností člověka. Takový obraz galerie téměř nese svatozář a vysvětluje onu „moc činit z věci umělecké dílo“. A kde že se vzal ten oživující paprsek?

Osobně myslím, že byl přítomen v každé epoše, neboť umění doceněné svou dobou mohlo být korunováno čestným místem v soukromé sbírce, salónu či galerii. Ovšem polovina 19. století dává obrazu více centimetrů čtverečních zdi, než kolik měří i s rámem a o sto let později paprsek žhne v plné síle a dialog mezi obrazem a stěnou se pro člověka stává hotovým divadlem (nebo při nejmenším inovativním přístupem v prezentování děl). Díky tomu, že si obraz občas nárokuje celou stěnu, můžeme zkoumat vztah mezi nimi a můžeme se znovu vrátit k Norberg-Schulzovi a struktuře prostoru.

---

<sup>40</sup> O'DOHERTY, Brian. *Uvnitř bílé krychle: ideologie galerijního prostoru*. Praha: Tranzit.cz, 2014. s. 19-24

<sup>41</sup> NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius loci: k fenomenologii architektury*. Praha: Odeon, 1994. s. 12

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> O'DOHERTY, Brian. *Uvnitř bílé krychle*. s. 15-16

V syntéze B. O'Dohertyho a Ch. Norberg-Schulze se stává stěžejním termín „uzavřenost“. Ta je chápána jako součást definice bydlení, opírajíc se o slovníky a etymologii slov spolu s psychologickými studiemi Jeana Piageta.

„Bydlet“ je rozděleno do pojmů „identifikace s prostředím“ a „orientace“ v něm, aby opětovně složení ukázalo, že bydlet znamená shromažďovat svět. Svět, který člověk důvěrně zná, orientuje se v něm a jenž je součástí jeho života. Tento výsledek, tzv. „mikrokosmos,“ je subjektivně vnímanou realitou a individuální výsečí celé existence. Mikrokosmos lze také chápat jako uzavřenost,<sup>44</sup> což nás vede zpět k obrazu v galerii, nyní už reprezentující uchopení světa jedním konkrétním člověkem.

V *Geniu loci* je lidské pochopení a uchopení světa vysvětleno otiskem v podobě architektonického celku, ať v podobě jedné stavby či celého urbanistického komplexu. Lidský výtvar značí určitou uzavřenost. A stejnou uzavřenost představuje obraz v galerii, která je do instalace výstavy tabulou rasou připravenou stát se souputníkem v impresi ztvárněného tématu. O'Doherty však zdůrazňuje, že taková kolaborace je důsledkem vystoupení obrazu z rámu. Rám zamyká dílo v autorově mikrokosmu. Proto bylo možné vytvořit paraván obrazů, aniž by se sousedící výjevy rušily – největším narušitelem mohl být pouze rám. S jeho odstraněním se prostor galerie zbožšťuje a dochází k jevu výše popsanému<sup>45</sup>. Konkrétní věci určují charakter prostoru, interagují s ním i mezi sebou, tedy utvářejí místo. Genius loci je v čase neměnný, neboť jeho složky stále symbolizují totéž uchopení světa. Pro galerii ale platí jistá ambivalence. Její genius loci je skutečně neměnný, jelikož dispozice nepřestává vyjadřovat záměr, (nepřestává plnit svou funkci,) na druhou stranu zde existuje proměnlivost galerijního prostoru, (Norberg-Schulz definuje prostor jako trojrozměrnou organizaci prvků,) v závislosti na povaze vystavovaných děl. Svým způsobem se zde uzavírá kruh a vracíme se zpět k myšlence transformace galerie z kontextu umění do pozice uměleckého díla<sup>46</sup>.

## 4.2 Rámec mnoha forem se společným zájmem o místo

Osobně myslím, že když se formy umění začnou přelévat přes svůj rámec, do kterého zapadají jen základními body, neboť v ostatních či detailních přebíhají mezi třemi dalšími definicemi, daleko jistější cestu nabízí názorná demonstrace. Možnosti interakce umění v prostoru aspoň

---

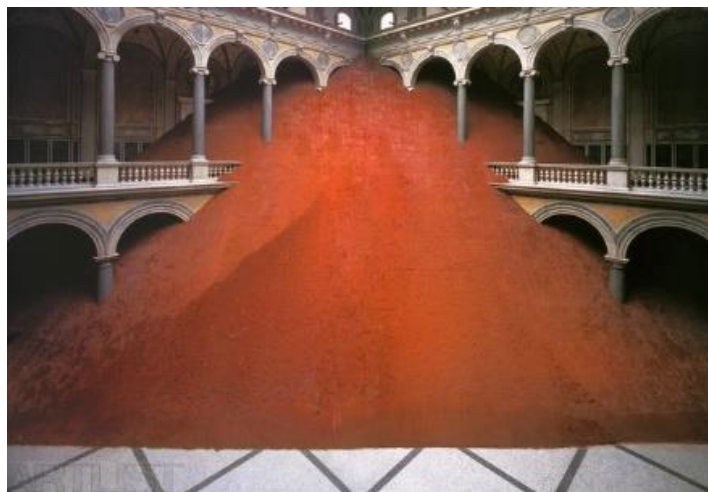
<sup>44</sup> NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius loci*. s. 20-23

<sup>45</sup> O'DOHERTY, Brian. *Uvnitř bílé krychle*. s. 18-23

<sup>46</sup> Ibid. s. 88-90, s. 96

zčásti načrtneme vybranými příklady. Všechny příklady mají vztah k místu, v němž jsou situovány, což je specificky kategorizuje.

Pro interakci díla s výstavním prostorem až vymaněním z jeho područí a cestování napříč scénami života existuje pojem všeobjímající, co se forem a prostředků vyjádření týče – site specific. Jeden z krásných českých překladů zní „metoda dramatizace místa“<sup>47</sup>. V intenci galerie jako součásti uměleckého díla vezmeme příklad projektu Magdaleny Jetelové, *Domestikaci pyramidy*. Mezi lety 1992 a 1994 Jetelová vytvořila instalace výšečí pyramid pro galerie v Berlíně, Dublinu, Varšavě, Rottweilu a Vídni, z nichž nejznámější se stala právě instalace ve vídeňském Museum für angewandte Kunst<sup>48</sup>. Pyramida z křemičitého písku jako by protínala stěny muzea a povzbuzovala divákovu fantazii k dotvoření celkového obrazu. Přestože projekt pracuje s několika místy a v důsledku je aplikovatelný na libovolný prostor, (pak ale není splněn požadavek site specific umění svázanosti konceptu s místem, respektive díla vzniklého z místně-jedinečných podmínek,) fyzicky výsledek nelze oddělit, vynést jej z budovy muzea, aniž by byla pyramida narušena. Jen v původním prostředí má křemičitý písek účinnost v dialogu s prostorem. Sama Jetelová tento dialog potvrzuje, když popisuje postup vytváření pyramidy. Její výšeč dopodrobna podmiňuje architektura, do níž je pyramida umístována<sup>49</sup>.



1. Magdalena Jetelová: Domestikace pyramidy, 1992-1994, Muzeum užitého umění Vídeň. Zdroj: artlist.cz<sup>50</sup>

<sup>47</sup> TOMÁŠ ŽIŽKA a VÁCLAVOVÁ DENISA. *Site specific*. Praha: Pražská scéna, 2008. s. 37

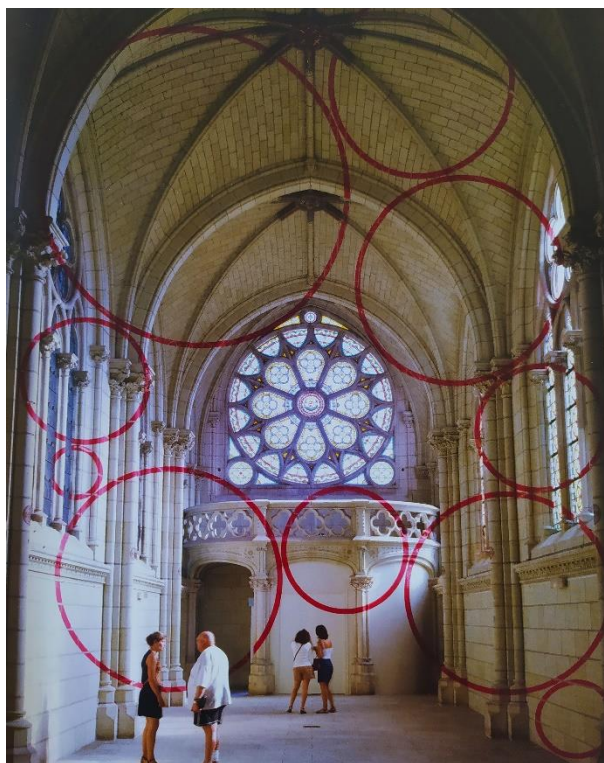
<sup>48</sup> *Domestication of a Pyramid*. Magdalena Jetelová. In: *Central European Art Database*. [online]. ©2023 [cit. 28.05.2023] Dostupné z: <https://cead.space/Detail/objects/246>

<sup>49</sup> SKŘIVÁNEK, Jan. Jak ochočit pyramidu | ART ANTIQUES - měsíčník o umění, architektuře, designu a starožitnostech. In: *Artantiques.cz* [cit. 28.05.2023]. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/jak-ochocit-pyramidu>

<sup>50</sup> Werner J. Hannappel. Domestikace pyramidy [fotografie] In: *artlist.cz* [online] ©2023 [cit. 29.05.2023] Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dila/domestikace-pyramidy-2497/>



Jiným příkladem dialogizace prostoru a díla jsou iluzivní obrazce, které Félice Varini maluje na zdi a fasády pomocí digitálních šablon. Obrazec navazuje na architekturu místa, přičemž pouze z jednoho bodu se linie správně spojí a vytvoří klam narušující prostorové vazby a perspektivu. Variniho práce jsou optickou hrou, jež divákovi umožňuje jiný pohled na realitu. „Bod spojení“ linií bývá umístěn v horizontu Variniho očí. Tím pozorovatele v jednom okamžiku staví do konkrétní pozice, ve které se všechny díly malby spojí a současně podněcuje další ohledávání prostoru. Tedy z prostoru vychází i jej definuje. Například kresba *Deset kruhů* z roku 1999 pro Chapelle Jeanne d'Arc ve francouzském Thouars se symbolicky vztahuje ke gotické architektuře kaple. Z „bodu spojení“ je deset Variniho kruhů doplněno o kruh rozetového okna kaple<sup>51</sup>.



2. Félice Varini: Deset Kruhů, 1999, Chapelle Jeanne d'Arc, Thouars, Francie. Zdroj: Neexistující muzeum<sup>52</sup>

Site specific umění je variabilní v materiálu, formě vyjádření v čase a prostoru i v sebereprezentaci. Může být instalací, malbou happeningem, performancí. *Bohemiae rosa* je mezinárodní projekt zejména pro umělce, tanečníky a studenty umění. Na základě spolupráce výtvarníka Miloše Šejna a tanečníka Franka van de Ven se každoročně koná workshop situovaný do určitého místa české krajiny. V několika dnech účastníci střídají land-artové,

<sup>51</sup> DELAUAUX, Céline. *Neexistující muzeum: umělecká díla, která zmizela*. Čestlice: Rebo, 2014. s. 44

<sup>52</sup> Ibid.

body-artové, performativní, literární a hudební přístupy a zkoumají vztahy mezi člověkem, krajinou, architekturou, tělem. Setkání zachycují video a fotodokumentace, deníky účastníků a textové záznamy, zvláště pak prezentace/performance představená veřejnosti. V roce 2004 bylo vydáno DVD se záznamem workshopů z uplynulých deseti let tvorby<sup>53</sup>. Ačkoliv účastníci nemusí fyzicky proměňovat místo, nechávají za sebou nehmotný paměťový otisk, taktéž zůstávající v paměti účastníka (performera).

Uvedená díla se liší přístupem k práci s jedinečností místa, společnými jmenovateli jim ovšem jsou principy site specific umění: návaznost na prostředí a jeho kvality, transformace místa, neopakovatelnost a nepřenositelnost instalace.

### 4.3 Role umění

V rámci bakalářské práce se pohybujeme uvnitř i vně galerie a dotýkáme se rozličných forem umění. Formy se na časové ose množí a mísí mezi sebou, až se návštěvník výstavy ve světě umění, kam vstupuje v rámci zpestření sobotního odpoledne, ztrácí a postupně se zamyká v neochotě porozumět současnému umění posledních šesti (i více) dekad.

V ojedinělých případech nejeví zájem ani o avantgardní směry s výjimkou jmen jako Pablo Picasso, jež však formálně uznává pro jejich světovou odezvu, viděnou ve finanční částce a oné popularitě, nikoli v obsahu díla. Zdá se, že podobné kolize zažívají umělci každé doby, dnes jen, možná onou zhuštěností forem, čelíme většímu nátlaku v orientaci, výkladu a ocenění při setkání s dílem a snad intenzivněji cítíme na jazyku otázku: Co je to umění?

Ta samá otázka mohla být vznesena na první výstavě impresionistů roku 1874, tu samou otázku vyvolal Marcel Duchamp při tvorbě ready-made objektů a tu samou otázku najdeme téměř v každém směru a hnutí po druhé světové válce.

Bylo by naivní domnívat se, že odpověď hledaná celými generacemi se nám nyní zčistajasna zhmotní. Na druhou stranu, v některých případech pojmenování a popis funkce vysvětlí podstatu zkoumaného jevu. Nechme tedy zmateného návštěvníka galerie odpočinout, jelikož jak sama historie dokládá, hranice umění se posouvá v závislosti na jednotlivci, přičemž u prvního člověka končí van Goghovou *Hvězdnou nocí* a u druhého pokračuje ke konceptualismu. Položme si tedy otázku: Jaká je role umění?

Milena Bartlová odpovídá ve svém článku z několika pohledů. Pohled umělce příliš nerozvádí, ale spojuje s ním potřebu tvořit jako umělcovu přirozenost. Zajímavější pohled se pak nabízí

---

<sup>53</sup> TOMÁŠ ŽIŽKA a VÁCLAVOVÁ DENISA. *Site specific*. s. 68

z pozice člověka – součásti sociologické hierarchie. Umění se stává dokladem o společenském postavení ať po stránce finanční, kdy vlastnictví cenného díla dokládá zámožnost majitele, nebo po stránce mocenské. Zde si vybavíme triumfální oblouky, stély, pomníky i obrazy vytvořené na počest vládců a dobyvatelů. Patří sem ale i díla, která na jednu stranu zrcadlí moc zadavatele, na druhou stranu slouží dalším účelům. Mohou to být hrady a paláce, nemocnice, školy a jiné instituce.

Nakonec Bartlová jmenuje funkci etickou a výchovnou, kde se umění stává obrazem ideálu. Pojí se s funkcí komunikační, dnes jinak nahlíženou než před staletími a zdůrazňovanou zejména v období dětství, kdy děti s dospělými zcela přirozeně komunikují skrze kresby<sup>54</sup>. Před rozšířením písma však byla vyobrazení prostředkem šíření víry a způsobem vyprávění příběhů, například na zmíněných vítězných obloucích a stélách.

Článek Bartlové se snaží objasnit smysl umění skrze návrat k jeho prvním nálezům. Tady opět narážíme na hranice umění, neboť se musíme ptát, zda jsou uměním kromě sošek venuší a jeskynních maleb také první nástroje a pěstní klíny, anebo dokonce „pouhé“ nalezené předměty shromažďované pro estetickou hodnotu majitele. Na úrovni diváka tedy zbývá jmenovat ještě jednu funkci, jež byla, je a bude rozhodujícím faktorem v oceňování děl: funkce estetická<sup>55</sup>. Tato úvaha nás posouvá zpět do dvacátého století před *Fontánu* (1917) Marcela Duchampa. Na základě čeho tedy dostává umění punc a je uměním uznáno? Či nezáleží na všeobecné shodě ale na uznání jednotlivce, jehož recenze katapultuje dílo do výstavních prostor? Z výše popsaného chápeme, že odpovědí je opět řada odvislá od aspektu mocenského, finančního, exkluzivního apod.

Na tomto místě je vhodné nastínit estetické posuzování (souzení krásy,) kterým se zaobírá Immanuel Kant. Kant velmi obsáhle popsal pravidla a východiska estetického soudu, ve kterých překvapivě snoubí subjektivní pohled a jeho zobecnění. Estetický soud se vždy zakládá na pocitu libosti a nelibosti, což nelze jinak než pojímat subjektivně. Po přiřknutí estetické kvality určitému objektu ale očekáváme všeobecný souhlas – neboť v případě pochybností o kráse předmětu by nás nenapadlo obecné posuzování. Souzení krásy se nakonec vždy pohybuje v krajinách idejí, jelikož je vždy věcí subjektivní s nárokováním souhlasu druhých<sup>56</sup>. Přesto estetický soud vymezuje čtyři pravidla, která určují jeho správnost. Takový soud musí

---

<sup>54</sup> VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývoj dětské kresby a její diagnostické využití*. Praha: Raabe, 2017. s. 10-12

<sup>55</sup> BARTLOVÁ, Milena. *K čemu je nám (dnes) umění?* [online]. 2023 Dostupné z: <https://artalk.cz/2020/04/06/k-cemu-je-nam-dnes-umeni/>

<sup>56</sup> KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti* [online]. Praha: Odeon, 1975. Dostupné z: [https://monoskop.org/images/e/ed/Kant\\_Immanuel\\_Kritika\\_soudnosti\\_1975.pdf](https://monoskop.org/images/e/ed/Kant_Immanuel_Kritika_soudnosti_1975.pdf)

být všeobecně platný, musí být prost subjektivního zájmu, nesmí sloužit dalšímu účelu než vlastnímu (čili mít účel v neúčelnosti) a tuto účelnost musí prezentovat jako nutnou<sup>57</sup>.

Jakkoli hluboko proniká *Kritika soudnosti* do podstaty estetiky a krásna, nepodává dostatečnou odpověď na otázku po podstatě umění. Zdá se, že Kantova teorie se apriori odvíjí od pozorování a uvažování nad přírodními jevy a směřuje k definici krásna založeného na obecných soudech estetické libosti. Umění pak odlišuje od přírody (umění ve významu lidského produktu,) od vědy (jako praktickou disciplínu od teoretické,) a od řemesla (jako svobodné tvoření od práce)<sup>58</sup>.

Nakonec, klasifikování umění čistě z hlediska estetické libosti by mohlo být nepřesné, neboť umění nese řadu dalších funkcí kromě sycení krásou – tyto funkce již byly zmíněny a dalším se budeme věnovat následovně.

Vraťme se ještě k jednotlivci – můžeme mu říkat umělec. Popsali jsme funkci edukační, kdy obraz substituuje písmo. Této funkce využíváme i při čtení jeskynních maleb a pozdějších mýtů antického Řecka. Bartlová však zmiňuje důležitost těchto maleb, fresek a reliéfů pro starověké národy. Důležitost spočívající ve zprostředkování jak umělci tak divákovi zážitků ztotožnění se nebo prožití něčeho, co lze řečí obtížně pojmenovat. Může jít o vyjádření lidské vlastnosti, obavy nebo víry. Jedná se o fyzický prožitek, který umění v rozličných rovinách přenáší a komunikuje dodnes<sup>59</sup>. Řekněme, že pomocí umění člověk pojmenovává nepojmenovatelné.

K stejnému závěru, i když ne závěru řešené otázky, dochází Jindřich Chalupecký<sup>60</sup>. Specifičnost umění tkví v mnoha věcech, zdá se však, že pro člověka je důležitá jeho schopnost působit na psychickou i smyslovou stránku současně a propojovat tělesné s transcendentálním<sup>61</sup>. Člověk na jednu stranu při vnímání uměleckého díla, popřípadě přírody, pociťuje libost a nelibost, jak konstatuje Kant,<sup>62</sup> ovšem kromě této estetické potřeby, jež člověka odlišuje od zvířecí říše, slouží umění lidské schopnosti jakéhosi přesahu projevujícího se ve vytváření kultury<sup>63</sup>.

---

<sup>57</sup> ZÁTKA, Vlastimil. *Kantova teorie estetiky: studie k dějinám filosofie 18. století*. Praha: Filosofia, 1994. s. 64

<sup>58</sup> KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti*. S. 122-123

<sup>59</sup> BARTLOVÁ, Milena. *K čemu je nám (dnes) umění?* [online]. 2023 Dostupné z: <https://artalk.cz/2020/04/06/k-cemu-je-nam-dnes-umeni/>

<sup>60</sup> CHALUPECKÝ, Jindřich. *Smysl moderního umění* [online]. Praha: Výtvarný odbor Umělecké besedy v Praze, 1944. Dostupné

z: [https://monoskop.org/images/d/dd/Chalupecky\\_Jindrich\\_Smysl\\_moderniho\\_umeni\\_1944.pdf](https://monoskop.org/images/d/dd/Chalupecky_Jindrich_Smysl_moderniho_umeni_1944.pdf)

<sup>61</sup> Ibid. s. 11-12

<sup>62</sup> KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti*.

<sup>63</sup> CHALUPECKÝ, Jindřich. *Smysl moderního umění*. s. 8

Chalupecký se rovněž snaží oprostit od dualistického nahlížení na celý trojúhelník umělec – dílo – divák, jenž bývá velmi často nazírán z hlediska aktivního a pasivního, tvůrčí činnosti a pozorování díla následovaného pocitovými vjemy. Vytváří proto pojem „*umělecké vzrušení*“, zahrnující aktivní i pasivní složku, produkci, reprodukci, pozorování a vnímání<sup>64</sup>. Zajímavé je, že slovo kultura nás odkazuje na všechny zmíněné projevy a funkce umění. Díky umění se dozvídáme o historii, díky umění jsme schopni kultivovat a formovat svého ducha i mysl, umění nás činí společenskými bytostmi a dává nám zakusit radost a naplnění neúčelným hravým koloběhem vytváření a reflektování.

---

<sup>64</sup> Ibid. s. 9-10

## 5 Praktická část

Veřejný prostor, umění šité na míru prostředí, současně ne vždy šité na míru lidem prostředí obývajícím, mapování představy o umění a pokus o dialog v jeho jazyce, otázka vykročení z komfortní zóny. Mezi těmito body se umělecké implementy, tedy praktický výstup bakalářské práce, pohybují a snad lze za malý úspěch považovat, vzbudí-li (aktivní) zájem diváků. Bakalářská práce tyto fenomény zkoumá v prostředí třídy Edvarda Beneše, ústřední komunikace na sídlišti Moravské Předměstí v Hradci Králové.

### 5.1 Historie třídy Edvarda Beneše

Moravské Předměstí se svou hlavní komunikací, třídou E. Beneše, bylo vystavěno v druhé polovině dvacátého století. První plány na zástavbu vypracoval Ondřej Liska roku 1919, koncept nové zástavby se dále objevil v územním plánu z počátku 60. let od Břetislava Petránka a Jana Zídka. Až v letech 1967-1968 byla městem vypsána architektonická soutěž, v níž zvítězili Karel Marhold a Jiří Němec, k nimž se později připojil druhý umístěný František Křelina, mimo jiné autor dostavby Gočárový Třídy. V roce 2006 byla městem pro špatný stav vypsána soutěž na revitalizaci Benešovy třídy. Zvolen byl plán Alexandra Pura a Pavla Zadrobílka<sup>65</sup>.

#### 5.1.1 Původní koncepce

Ideově Benešova třída navazuje na dvě významné komunikace Hradce Králové: Gočárovu a Pospíšilovu třídu. Podle architektů Marholda, Němce a Křeliny se měla stát „*nákupním, administrativním a společenským centrem jižní části města*“<sup>66</sup>.

#### 5.1.2 Revitalizace

V rámci revitalizace jsou plánovány dva typy aktivit: první, revitalizace veřejného prostranství, zahrnuje opravy komunikací pro pěší, cyklisty i motorová vozidla, rekonstrukce a výstavby parkovacích ploch, technické infrastruktury a revitalizaci zeleně s cílem ochlazení městského tepelného ostrovu. Druhý typ aktivit se týká oprav bytových domů, jejich zateplení,

---

<sup>65</sup> Moravské Předměstí. In: *Panelaci.cz* [online] ©2017 [cit. 29.05.2023] Dostupné z: <http://www.panelaci.cz/sidliste/kralovehradecky-kraj/hradec-kralove-moravske-predmesti>

<sup>66</sup> Ibid.

rekonstrukce vnitřních prostor a technického vybavení. Podle plánovaného harmonogramu měly revitalizační práce probíhat mezi lety 2008 a 2015<sup>67</sup>.

### 5.1.3 Současný stav

Od roku 2015 je střední úsek třídy modernizován. Najdeme v ní jak novou výsadbu dřevin a nové vodní prvky, tak rekonstruované parkovací prostory pod i na úrovni třídy<sup>68</sup>. Zbylé části třídy ovšem chátrají dál a postupně jsou opravovány jen segmenty, které nejsou staticky bezpečné, tedy čtené lávky, schodiště a systémy ramp, překonávající rozdíl dvou úrovní Benešovky<sup>69</sup>.

## 5.2 Potenciál chátrajícího prostoru

Svým charakterem může Benešovka navozovat strach. Rozbité dlažby, zrezivělé konstrukce, vyschlé fontány, zahrazené prostory, kde hrozí nebezpečí úrazu, ale také staré garáže nabízející své prostory „panu Hydovi“. Na druhou stranu dekonstrukce a defekt mohou pracovat ve prospěch inovace. Nevyužitý potenciál vybízí k úvahám o prostoru, jeho funkčnosti a roli v běžném životě.

Jednotlivé implementy pracují sami za sebe i v rámci celku. Snaží se strukturalisticky selektovat esenci Benešovky a využít ji k pozvednutí genia loci i oživení dne náhodného kolemjdoucího. Viděno optikou Norberga-Schultze, implementy se ptají po charakteru a páteřních prvcích třídy, jež následně redefinují i zviditelňují prvotní koncepce, současné nedostatky a nabízející se kvality. Dále se budeme věnovat celkem osmi segmentům třídy E. Beneše a osmi typům implementů, navrženým speciálně pro každý segment.

Než k návrhům přistoupíme, pokusíme se nahlédnout a blíže pochopit jejich příčinné momenty. Budeme se tedy věnovat autorskému vnímání člověka, místa, umění a interakce mezi nimi.

---

<sup>67</sup> *Integrovaný plán rozvoje města Hradec Králové: Třída Edvarda Beneše* [online] [cit. 28.05.2023]. Dostupné z: [https://www.hrdeckralove.org/assets/File.ashx?id\\_org=4687&id\\_dokumenty=57874](https://www.hrdeckralove.org/assets/File.ashx?id_org=4687&id_dokumenty=57874) s. 33-35, s. 39

<sup>68</sup> Regenerace Benešovy třídy v Hradci Králové - 1.etapa, 2.část. In: *Stavba roku* [online] [cit. 29.05.2023]. Dostupné z: <http://www.stavbaroku.cz/printDetail.do?Dispatch=ShowDetail&siid=1191>

<sup>69</sup> Pozn. autora

### 5.2.1 Střet v umění

Čas od času se našel člověk, kterého bavilo pozorovat mé tahy tužkou nebo štětcem. Nikdy jsem nedokázala cítit stejnou zvědavost při sledování procesu kresby či malby, mnohem víc jsem zaznamenávala nedočkavost nebo touhu také tvořit. Rozdílného vnímání jsem si všimla čím dál častěji, až vyvstala otázka: Jakým způsobem mohu zpracovat rozdílnou percepci podnětu? Jestliže je umění jazykem, způsobem komunikace, pak je dílo obsahem sdělení. Komunikovaný obsah vysílá umělec – komunikátor – a divák jakožto komunikant obsah zaznamenává. Jak ovšem psychologie praví, komuniké (obsah komunikace) nedochází ke komunikantovi v původní podobě. Ve svém konečném významu může být modifikována či zcela změněna. To je dáno odlišným vnímáním každého z nás, podmíněným vlastnostmi, temperamentem a zkušenostmi<sup>70</sup>.

Přestože k nám exponáty v galeriích promlouvají jasnými poselstvími autora i své doby, jejich význam byl v procesu vzniku daleko hlubší, neboť se dotýkal psychiky jednoho člověka a lidské emoce nelze zploštit z původních komplikovaných struktur, ať se týkaly radosti, zvědavosti, smutku, strachu nebo touhy. Nelze je zploštit a v komunikaci přenést do nitra druhé osoby. A přestože dnes umělecké výtvořiny zkoumáme z racionálních i emočních aspektů a nejsme schopni cítit totožné pocity jako umělec při tvorbě, zažíváme vzácné chvíle, v nichž nacházíme spřízněnost s určitými díly. Nemusejí být světová a významná, stačí, že rezonují našimi hodnotami, prožitky a temperamentem.

### 5.2.2 Střed umění

Nebudu popírat, že ve mně Benešovka vyvolala určité pocity. Připomněla mi prostředí pražského sídliště, kde jsem vyrůstala. Důležitá komunikace lemovaná panelovými domy s kolonádou. Zprvu jsem po Benešovce jen chodila a vnímala prvky evokující vzpomínky. Později začaly mou pozornost poutat defekty struktur a preference chodců ve volbě tras. Zkoušela jsem si představit podobu třídy po celé její rekonstrukci i zjišťovat navrženou podobu. Ta by měla zásadně změnit charakter Benešovky, což lze považovat za dvě strany mince. Nová Benešovka je daleko zelenější, přehlednější, bezpečnější a funkčnější než současná, na druhou stranu neuchovává místní kouzlo – genia.

Půjdeme-li se projít italskou renesanční zahradou, budeme okouzleni estetikou uměřenosti, architektonickým propojením zahrady se sídlem a okolním městem či krajinou, využitím

---

<sup>70</sup> ATKINSON, Rita L. *Psychologie*. Praha: Portál, 2003.



terénních rozdílů k dynamizaci zahradně-architektonického díla a komplexní atmosférou místa. Původní vzezření zahrad a prvků bylo uchováno v největší možné míře, navzdory staletím inklinujícím k odlišným tendencím a uměleckým slohům, v jejichž důsledku se z původních zahrad vytratilo několik prvků, častým příkladem je původní výsadba dřevin a bylin. Zůstaly nám rysy koncepcí, jež konzervujeme a na jejichž základě si jen představujeme, jaký byl kdysi výhled ze sala terreny na slunný parter<sup>71 72</sup>.

Estetičnost italských zahrad byla ceněna tehdy stejně jako je oceňována dnes a i po staletí inspiruje zahradně-krajinné architekty. Nám všem se zdají odrovené pískovcové sochy a mechem porostlé kašny krásné.

Umění od Altamiry po Teodora Pištěka nás inspiruje stejným způsobem a všechna tato místa, objekty, digitální záznamy se stávají výchozím bodem – středem na něž vrstvíme vlastní potenciální odkaz a k němuž se vracíme, abychom zpětně analyzovali svoji práci. Na základě těchto úvah se vracím k Benešovce a otázce jejího odkazu. Může odkazovat na urbanistický plán Hradce Králové (viz kapitola *Původní koncepce*,) může odkazovat na architekturu spjatou s komunistickým režimem nebo, se snahou nabídnout po celé své délce všechny občanské služby, na Le Corbusiera. Také může odkazovat sama na sebe ve chvíli, kdy se stane středem této bakalářské práce. Stane se tedy inspirací, jejíž výstupy povedou opět k výchozímu bodu, ke geniu loci Benešovky a jejím charakteristickým prvkům.

Jedna otázka však zůstane nezodpovězená: bude Benešovka za několik desítek až stovek let vnímána aspoň zčásti tak růžovými dioptriemi jako zahrady vily Lante ve střední Itálii?

### **5.3 Subjektivní popis Benešovky a umělecká vize**

V této části práce bych ráda představila své myšlenky, jež mne vedly k scénářům osmi segmentů. Navzdory vědomí nemožnosti generalizování subjektivních dojmů a jednostranného pohledu na Benešovku vycházím z idey umělecké realizace, která by reflektovala charakter Benešovky a jako přidanou hodnotu deformovala všední činnosti člověka využívajícího prostor třídy, a stavěla jej tak do pozice spolutvůrce. Skrze takový prožitek hledám střed umění a střet v něm. Všechny segmenty reagují na charakter Benešovky, všechny implementy jsou otevřeny interakci s náhodným kolemjdoucím. Řešením se mi stalo akční umění a odkaz Vladimíra

---

<sup>71</sup> Sala terrena – termín užívaný pro přízemní sál v hlavní ose zámku a zahrady. Zámek a zahradu propojuje, bývá otevřen arkádami a dříve sloužil k reprezentativním účelům nebo odpočinku. Pozn. autora

<sup>72</sup> Slunný parter – označení části zahrady jež přiléhá budově zámku, paláce či vily. Může být osázena nízkými dřevinami a trvalkami, zpravidla zde najdeme vodní prvek. Poz. autora

Boudníka, jenž umisťoval prázdné rámy na fasády domů a povyšoval popraskanou omítku na nevšední umělecké dílo<sup>73</sup>. Mé segmenty jsou v podstatě rámy vyzdvihující jednak hmotné rysy Benešovky (omšelé zdi, disfunkční fontány, dosluhující chodníky a rampy,) jednak abstraktní vlastnosti jakými jsou architektonické podélné osy spojující město a přírodu nebo potenciál pro urbanisty, popřípadě rekonstrukci i pro hru.

Kráčíte-li totiž po Benešovce, snadno se v jejím rozbitém až strašidelném prostředí začnete cítit nekomfortně. A tak raději upřete zrak na jeden bod a zrychlíte krok, abyste byli brzy na autobusové zastávce nebo na druhém konci třídy – zkrátka v cíli. Každý chvátáme za povinnostmi a jakýmkoli nadbytečně nepříjemným věcem se vyhýbáme. Pak se ale místa námi míjená stávají místy přízraků a učí se odrážet naše nepřítomné výrazy tváří. Stojíme na zastávce a prasklina na zdi přes silnici získává stejný odstín stereotypu jako my. Právě taková všednost a slepota mě vždy mrzely. Stávají se nám všem, trochu oplošťují pocity, ubírají na lidskosti a z barevného filmu dělají černobílý.

To je poslední rovina, ač subjektivní, kterou segmenty rámuji. V prostředí Benešovky se příhodně odráží stereotyp, kterému se snažíme čelit. V umělecké vizi dostává stereotyp prostor v opakujících se činnostech a inverze jeho moci v námět hravé akce jej nakonec zotročuje. Záměrem v interakci s místem i s divákem je rozbití všednosti s ohledem na bázlivost lidské povahy a křehkost veřejného prostoru. (V obou případech by příliš radikální zásah znamenal zhroucení plánu.)

---

<sup>73</sup> MORGANOVÁ, Pavlína, ed. *Procházka akční Prahou: akce, performance, happeningy ; 1049 - 1989*. V Praze: Akad. Výtvarných Umění, Vědecko-Výzkumné Pracoviště, 2014.

## 6 Segmenty – nositelé

Autorská selekce zvolila osm segmentů – zrcadel třídy Edvarda Beneše. Segmenty jsou popsány z pozice, kdy realizace akcí ještě neproběhla. Důvodem je úsilí o určitou dynamiku v narativnosti bakalářské práce. Její konečná fáze má podobu videozáznamu, zachycujícího průběh realizace.

### 6.1 Hlav(u) - (r)o(z)lam

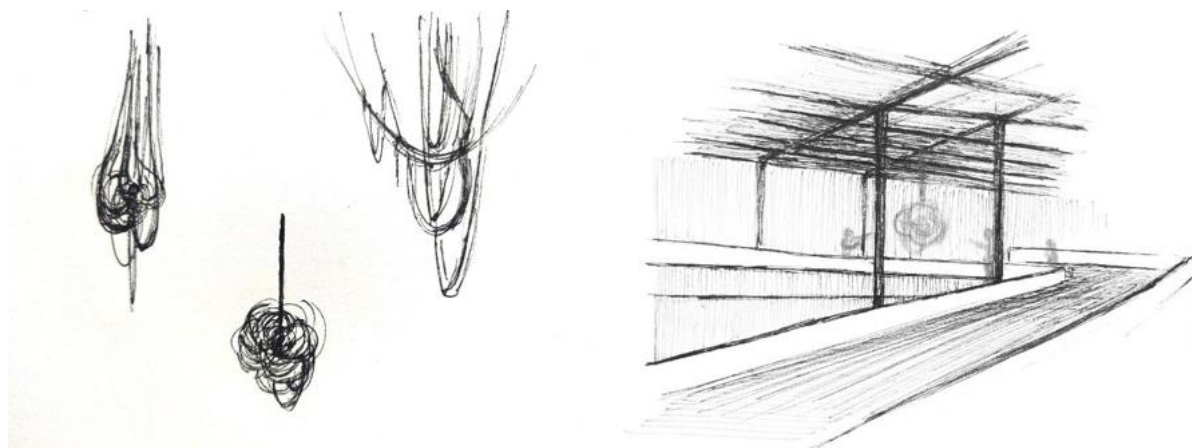


3. Rampa s konstrukcí pro zavěšení uzlíku. Zdroj: archiv autora

Pokud si chce bakalářská práce něco vypůjčit z umění akce, jsou to hravost a uvolnění mysli, v nejlepším případě nahlédnutí prostředí, které každý den míváme cestou za povinnostmi, jinýma očima.

*Hlav(u) – (r)o(z)lam* je zhmotněný uzlík starostí, jež nosíme v hlavě. Je zavěšen na jednom z charakteristických prvků Benešovky – na kovové konstrukci rampy – a čeká, kdo jej rozplete. Rozplést uzlík nastříhaných pruhů prostěradel by mohlo znamenat na chvíli zapomenout na tíživé myšlenky a bezděčně si hrát, uvolňovat látku a současně uvolňovat sebe.

## Materiál a provedení



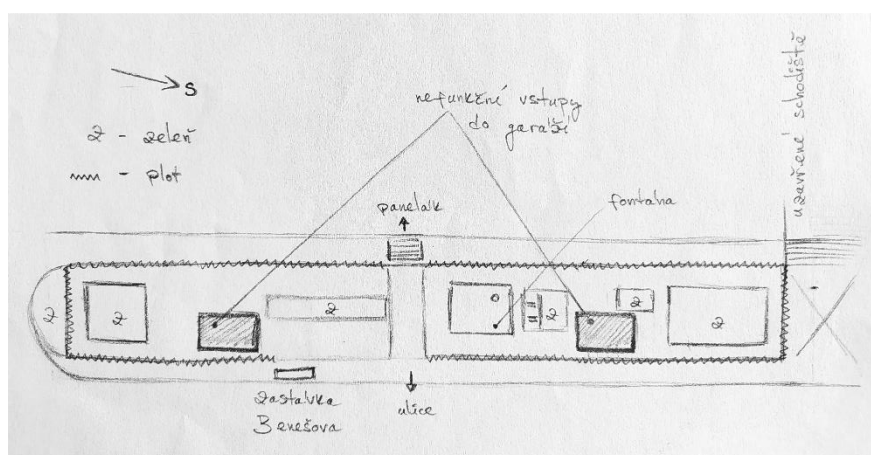
4. Variace uzlíku a situační skica. Zdroj: archiv autora

*Hlav(u) – (r)o(z)lam* iniciuje celý proces, je stěžejním pro další akce. Z hlediska přípravy mluvíme o časově nejnáročnějším implementu. Díky saunovým provozovněm, domovům pro seniory, lázním a zapomenutým krabicím na půdách přátel a známých se podařilo shromáždit celkem 13 kusů nepoužívaných prostěradel. Ty jsem nastříhala na deset centimetrů široké pruhy a začala jsem je upevňovat kolem provazu, až vznikl kýžený zámotek. Ten zavěším na kovový nosník. Akci zahájím já jako autorka. Začnu rozplétat změť látky a kolemjdoucí vyzývat ke spolupráci a hraní hry. Další vývoj situace je na spoluúčastnících: kolik času budou ochotni věnovat akci, zda si budou chtít povídat a budou-li mít zájem pokračovat v akci navazující. Ani sama sobě neurčuji scénář. Chci pouze přijít, zavěsit svůj uzlík a pomalu rozplétat.

## 6.2 Vstupte



5. Parter pro cestující kostku.  
Zdroj: archiv autora

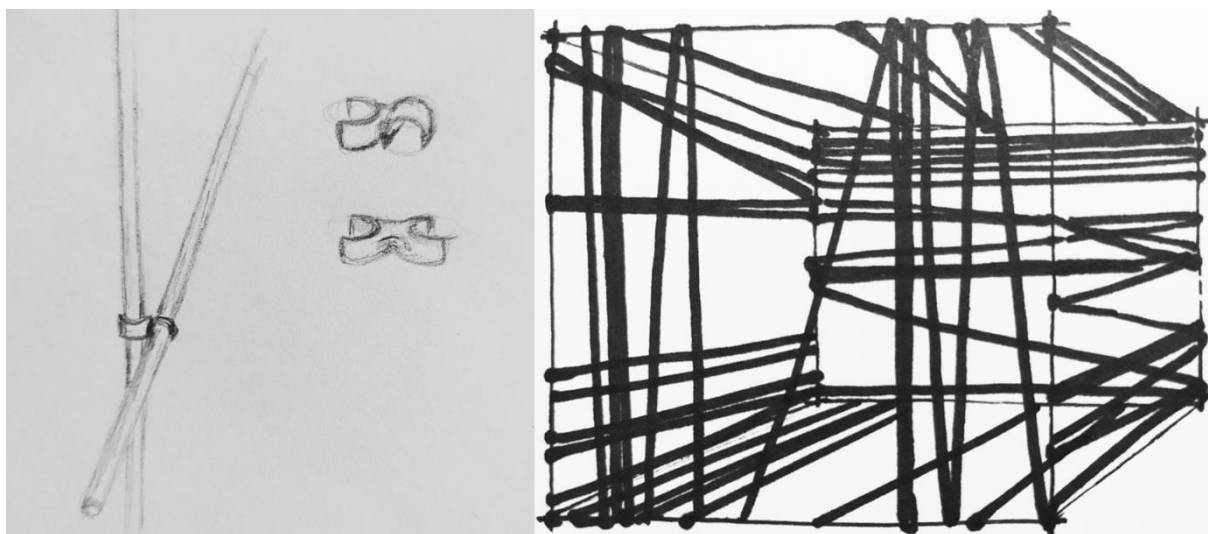


6. Schéma parteru. Zdroj: archiv autora

Již bylo řečeno, že Benešovka se ve své podstatě trvale nachází v rekonstrukčním stavu anebo přesněji vymezeno, ve stadiu konzervace odkazu estetiky komunistické éry se současnými opatřeními v zájmu bezpečnosti občanů. Jinými slovy, po celé délce třídy najdeme například zahrazenou polovinu ochozu, uzavřené schodiště nebo záhadné zábradlí okolo parteru, na němž je zamýšlena akce *Vstupte*. Zábradlí nezahrazuje celý parter, klade však překážku ke vstupu z chodníku – možná z důvodu drolicího se okraje parteru, který by se mohl stát nebezpečným schodem. Z mého pohledu zábradlí není původní součástí Benešovky ale jedno z dočasných opatření v rámci bezpečnosti.

Všechny tyto zakázané prostory odráží druhý segment. Pohrává si s vizí nemožného vstupu do prostoru či kladením překážky do cesty. Využívá parter se zábradlím mezi dvěma bývalými vstupy do podzemních garáží, dnes již bez schodišť a obehnaných neprodouvacím plotem. V této souvislosti lze uvažovat i o vynesení zakázaného prostoru z „podzemí“ na „povrch“,

## Materiál a provedení



7. Představa kostky a detail spojů. Zdroj: archiv autora

Implement spočívá v navázání na akci rozmotávání uzlíku (*Hlav(u) – (r)o(z)lam*). Zde však pruhy prostěradel kombinuji s krychlí sestavenou z podpůrných tyčí pro rostliny. Délka hrany krychle měří přibližně dva metry. Vrcholy krychle spojuje systém klipsů určený přímo pro zahradnické podpůrné tyče.

Krychli sestavím dopředu a na místo segmentu ji přenesu. Následná performance je prostým cestováním krychle po parteru. Horní stěna krychle bude opatřena dvěma tyčemi, které budou sloužit jako madla k přenášení, a která bude muset někdo stále držet. Sama o sobě krychle stát nemůže, spoje rohů jsou příliš vratké a konstrukce by se sesunula k zemi. Vždy musí někdo vstoupit do prostoru vymezeného stěnami krychle. Dotyčnému je současně propůjčena možnost cestovat po parteru. V idealizovaném scénáři si krychli budou předávat náhodní kolemjdoucí.

### 6.3 Pískoviště



8. Parter třetího segmentu - povalující se "hračky". Zdroj: archiv autora

Na délce jednoho kilometru Benešovky nalezneme nespočet oprýskaných obrubníků, trhlin ve zdech, rozpadajících se chodníků a zlámaných kusů dlažby. Všechny tyto nedokonalosti oceňuje metafora hraček z dlažebních kostek. Díry a vypadlé kostky člověk mívá hned vedle chodníku. Zvolila jsem parter, jehož záhony svým způsobem připomínají pískoviště. Celkem tři trávou zarostlé obdélníky, některé s keřem, některé holé, jsou jediným zkrášlením parteru, přičemž celé kompozici dominuje škumpa (*Rhus sp.*).

Parter mezi parkovištěm a samoobslužnou prodejnou ke hře s kostkami vybízí. K hraní si jako na pískovišti s malými vypadlými radostmi, kterými je Benešovka posetá.

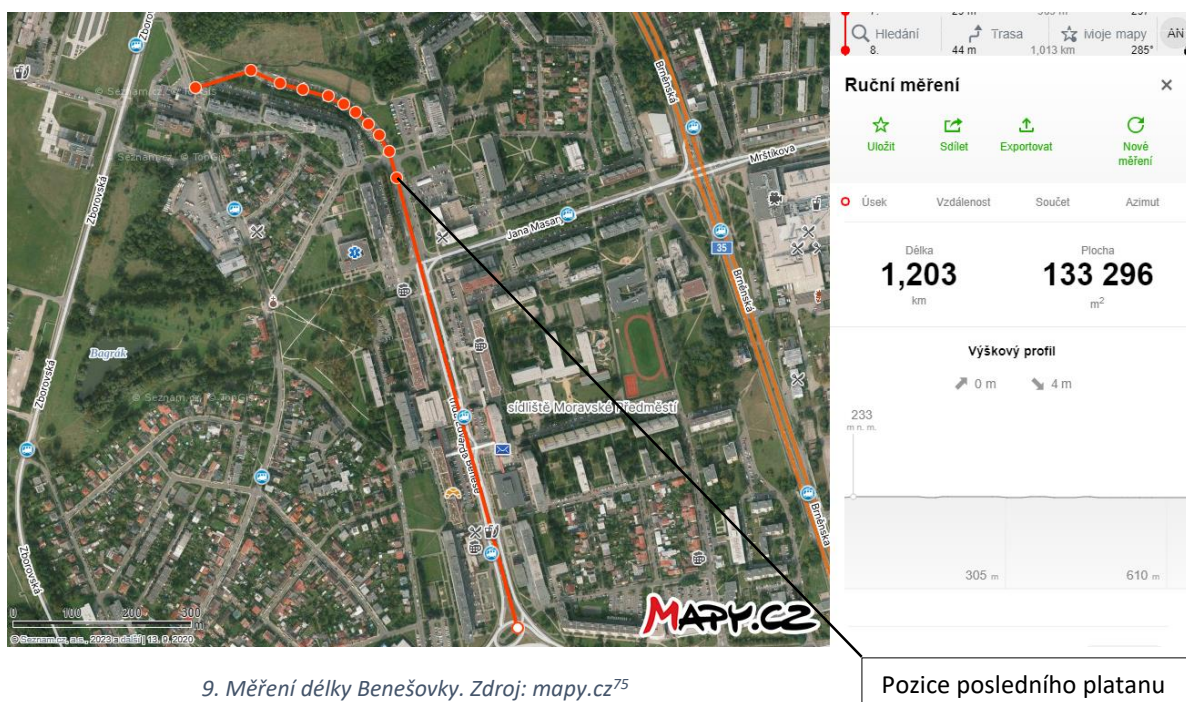
#### **Materiál a provedení**

Výstupem na *Pískovišti* bude nenásilná interakce s půdou pod nohama, s tím co ji tvoří, tedy zpevněný i nezpevněný povrch. Vstup do segmentu není v podstatě ohraničený časem, přídatným materiálem nebo scénářem. Mým záměrem je spontánní akce plynoucí z náhlé myšlenky, potřeby, zájmu, zvědavosti. Co vše se dá dělat s kostkou? Například vzít, přenést, umístit, shodit, znovu postavit, vrstvit, zbořit, žonglovat, přenést zpět a uložit na místo.<sup>74</sup>

---

<sup>74</sup> V rámci zachování úcty k veřejnému prostoru nebude použito jiných než vypadlých dlažebních kostek. Pozn. autora

## 6.4 Sedmístý osmdesátý první metr



U mycí stanice automobilů EHRLE se zdá, že třída Edvarda Beneše končí, přestože se v těchto místech dostáváme přibližně do konce druhé třetiny celkové délky. Komunikace se za mycí stanicí stáčí k západu a pokračuje až k výjezdní stanici záchranné služby. Pravdou je, že pro pěší tato místa nejsou přívětivá a pokud člověk nebydlí v blízkém panelovém domě, nemá moc důvodů k volbě této trasy. Nicméně celá třetina délky je nezanedbatelné kvantum, a proto s ním pracuji ve čtvrtém segmentu.

Podle měření na serveru *Mapy.cz*<sup>76</sup> se na sedmístém osmdesátém prvním metru tyčí kmen posledního platanu (*Platanus sp.*) směrem na sever. Tato vzdálenost je měřena od středu vstupu do podchodu pod oválným objezdem na jižním konci třídy, ústícímu do ulice Svitavská.

Akce je navržena pro poslední středový ostrůvek před popsaným stočením komunikace, v paralelní pozici s mycí stanicí a prodejnou Albert. Záměrem je zviditelnit pomyslnou architektonickou osu, jakou zamýšleli inženýři Marhold, Němec a Křelina. Zároveň se jedná o upozornění na severní část Benešovky bez jejích parterů, rozpadajícího se materiálu a rozdělení

<sup>75</sup> Měření délky Benešovky [snímek obrazovky] In: *mapy.cz* [online] [cit. 29.05.2023] Dostupné z: <https://mapy.cz/zakladni?mereni-vzdalenosti&rm=9kCt4xYapYfZs5Z4KrUOKLRyKLP7J1Q4J1O9InOmHGOUHgONGGQZ0nHw&x=15.8375339&y=50.1979290&z=17&base=ophoto>

<sup>76</sup> *Mapy.cz* [online] Seznam.cz, 2023 [cit. 29.05.2023] Dostupné z: <https://mapy.cz/zakladni?x=15.6252330&y=49.8022514&z=8>



do dvou etáží. Zdánlivý konec není koncem a doslova pokračuje tam, kam oko nedohlédne. Práce se zelení také odkazuje na původní záhony rozestě po třídě i na koncept revitalizace, v jehož rámci má být Benešovka osazena vícero kusy dřevin a nabídnout tak příjemnější klima. Revitalizace myšlena jako ozdravení symbolizované pruhy prostěradel – pomyslnými obvazy.

### **Materiál a provedení**



10. *Idea zviditelnění architektonické osy. Zdroj: archiv autora*

Pro akci a instalaci použijí pruhy prostěradel, které ovinu kolem kmenů stromů na daném ostrůvku. Scházím zde z pěší komunikace, předpokládám tedy výrazně sníženou šanci zapojení kolemjdoucích, na druhou stranu kolem mne projedou desítky aut a desítky lidí tak instalaci zaregistrují.

Sobě i spoluúčastníkům bych ráda položila otázku: Prošli jste se někdy po travnatém středu Benešovky? Pohled a procházka pod stromořadím se mi zdají potěšující druh prožitku, jenž bych si ráda odnesla.

## 6.5 Rampy

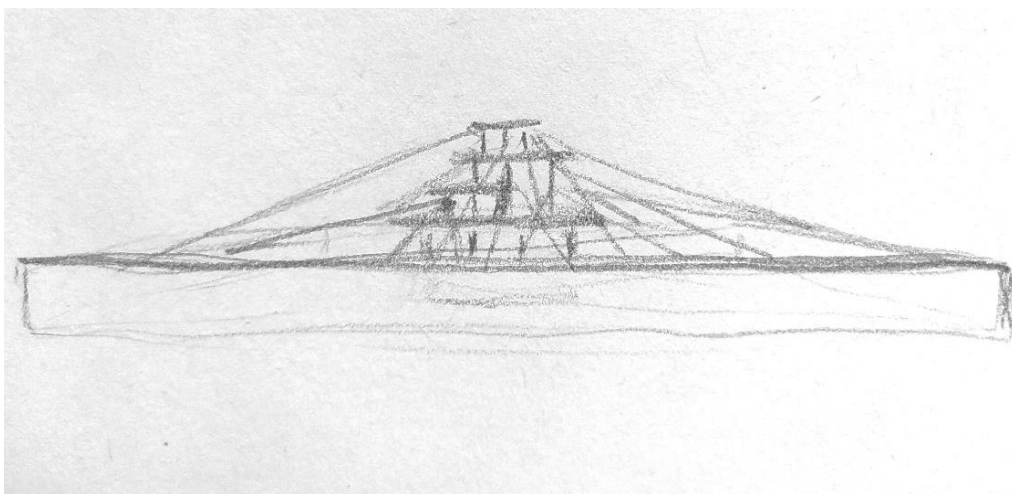


11. Fontána - ústřední prvek parteru pátého segmentu. Zdroj: archiv autora

Dlouho jsem uvažovala nad redefinicí této fontány a nad odkazem, který by měla nést. Fontána – ústřední prvek parteru, s níž na sebe rozpačitě hledíme a snažíme se zařadit jeden druhého do nějakého systému. Trochu připomíná stůl a láká k sobě postavit židle a zahrát si šachovou partii nebo s chudou pompézností poobědvat.

Nakonec při úvahách vznikla skica, jejíž estetičnost udala směr navržené instalaci. Fontána má dvě patra stejně jako má Benešovka dvě etáže. Tudíž chybí pouze symbol překonávání výškového rozdílu – rampa nebo schodiště. Skica pracuje s rampou v podobě natažených pruhů prostěradel od středového prvku k okrajům fontány.

## Materiál a provedení



12. Skica látkových ramp. Zdroj: archiv autora

Pruhy prostěradel budou uvázány k sloupkům středového prvku fontány a vedeny k jejím okrajům. Kamenné obklady okrajů jsou značně porušeny a lze do spár nebo děr složit konec pruhu tak, aby vytvořená látková rampa dosáhla dostatečného vypnutí.

Tato instalace nevyžaduje účast kolemjdoucích, současně ji ale nevylučuje, stejně jako další implementy. Segment slouží pouze estetickému potěšení ze zasazení ruiny fontány do kontextu.

## 6.6 Podpis prázdnoty

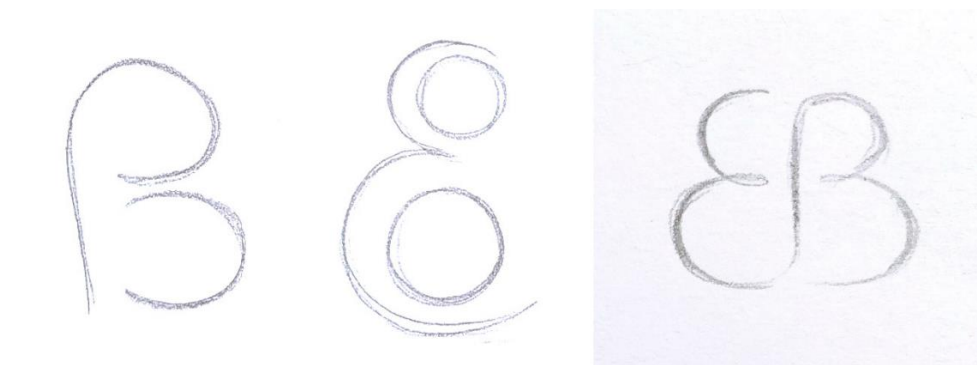


13. Podium - pohled z parteru do třídy a ze středu komunikace na parter. Zdroj: archiv autora

Nejjížněji situovaný parter čítá nejvíce metrů čtverečních a současně působí nejprázdněji. Přímá úměrnost rozlohy vůči frekventovanosti chodců a pozornosti obecně jako by potvrzovala fenomén Benešovky. Kromě přilehlého parkoviště asi není moc důvodů ke vkročení na parter.

Na druhou stranu jsem už několikrát viděla děti s koloběžkami, které si z parteru udělaly skatepark. S rostoucí plochou a vakuem parteru narůstá i jeho potenciál. Stojím-li na této ploše, mám dojem, že stojím na podiu a panelový dům na protější straně silnice je hledištěm. Na podiu bývá zvykem hrát divadlo, zpívat nebo tancovat, a tak ke mně přišla myšlenka vyjádření charakteru Benešovky pohybem, avšak odlišným než na předchozích segmentech. V předchozích akcích pohyb slouží jinému účelu – instalaci, jež je konečným vyjádřením k danému segmentu. Současně se má tento pohyb stát prožitkem skutečnosti a obohacením dne člověka. V rámci šestého segmentu s pohybem pracuji z obou stran současně. Využívám jej jak v procesu a prožitku, tak ve výsledku. Pohyb se stává prostředkem i cílem, slouží sám sobě a odkazuje v jednom okamžiku na nitro performerů i na prostředí.

### **Materiál a provedení**



14. Geneze podpisu s výsledným "logem". Zdroj: archiv autora

Pracuji s principem stereotypu jako opakující se činnosti. Jelikož se jedná o námět subjektivní, chci jej propojit i s prvkem, který by měl vizuální a hmotnou vazbu na Benešovku. Vypůjčila jsem si proto iniciály Edvarda Beneše a stylizovala je do obrazce, jenž lze donekonečna opisovat. Podle linie kresby tohoto obrazce jsem následně sestavila choreografii, jejíž kroky na sebe navazují a stejně jako obrazec tvoří nekonečně opakovatelnou smyčku – stereotypní činnost.

Po technické stránce segment vnímám jako jeden z nejjednodušších. Pracovat budu pouze s vlastním tělem, nicméně nebudu bránit kolemjdoucím ve sledování performance. Choreografii plánuji zaznamenat videem na telefon a dále se záznamem pracovat (viz kapitola „Raport“). Parter je uprostřed rozdělen vyvýšeným záhonem, čehož chci v záznamu využít na bázi efektu zrcadlení. Choreografii tedy uskutečním na obou polovinách parteru, ve videu je pak postavím vedle sebe.

## 6.7 Odnikud nikam

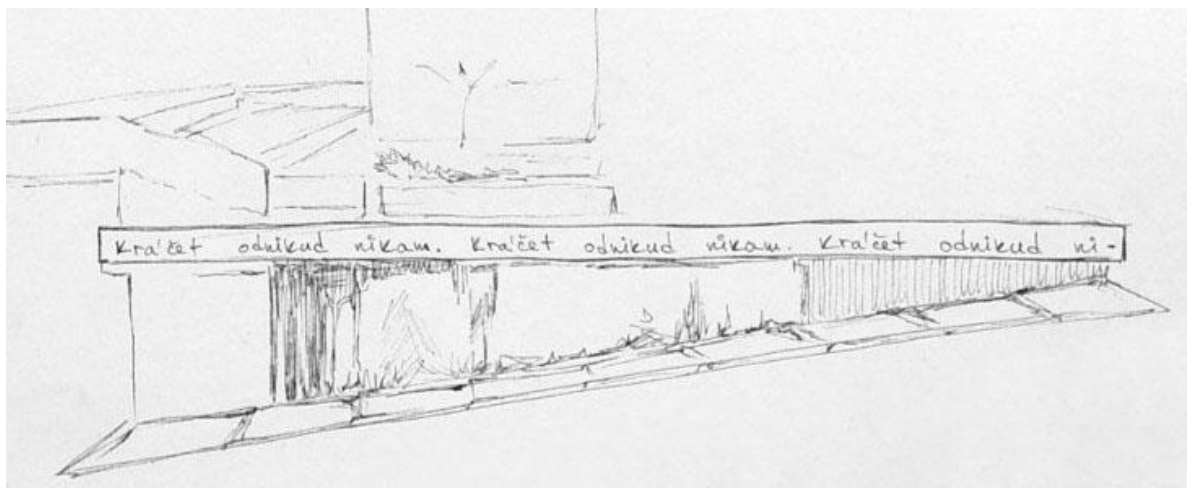


15. Pohled na zeď od prodejny Billa. Zdroj: archiv autora

Výhled od jižního východu z prodejny Billa není prvním dojmem poutavý. Nabízí se parter pátého segmentu, jen z jiné strany, částečný vhléd do podzemních garáží a křižovatka Benešovky s ulicí Selicharova. Nicméně na celé třídě snad nenajdeme krásnější pohled na obě její etáže. Rozdíl přibližně dvou výškových metrů překonává široké schodiště lemované zdi – zdi parteru, za níž se nachází garáže.

Na celém výjevu mne zaujala nesmyslnost či nenávaznost schodiště. V horní úrovni se sice napojuje na chodník, dole však ústí do vozovky bez přechodu a s ignorancí chodníku na její druhé straně. Vše dokonale podtrhuje zeď akcentující první a poslední schod, činíc tak z cesty úsečku místo přímky. Její funkčnost se stává paralelou k funkčnosti celé třídy. Disfunkce provází Benešovku v mnoha ohledech a akce „*Odnikud nikam*“ se jí snaží odrazit prostřednictvím popisované (a popsané) zdi.

## Materiál a provedení



16. Vzkaz, dojem, otázka. Zdroj: archiv autora

Samotná zeď je svou zanedbaností přitažlivým podnětem, proto aby byl umělecký zásah co nejjemnější, bude se věnovat římsce zdi. Pracovat budu s psaným sdělením a pruhy prostěradel. Z látky budu skládat, připevňovat na římsu jednotlivá písmena kancelářskými lepicími čtverečky, až sdělím prostoru zprávu o nefunkčnosti Benešovky: „Kračet odnikud nikam“. Sdělení nejen reflektuje třídu, současně navazuje na téma stereotypu a všednosti, kdy člověk přestává vnímat začátek a konec a vplouvá do smyčky událostí, jejichž důvod a účel blednou. Sdělení bude kratší, než je římsa, proto po umístění všech písmen vezmu písmeno počáteční a začnu psát nanovo, za posledním písmenem prvního nápisu. Takto budu pokračovat, dokud nedojdu na konec římsy.

## 6.8 Kineatr



17. Pohled do čela kineatru a na týlní vstup. Zdroj: archiv autora

Jižní konec Benešovky uzavírá ne kruhový nýbrž oválný objezd. Pod ním vedou tři podchody a střetávají se v elipse vyplněné vzduchem, hlukem motoru a betonem. V jednom čele elipsy je podchod, vstup do něj provází jalovce, protější čelo vyplňuje zeď, po obou stranách utnutá zbylými dvěma podchody. Teoreticky můžeme místu přisoudit název „amfiteátr,“ který evokuje konvexnost čelní zdi a symetričnost prostoru.

### **Materiál a provedení**

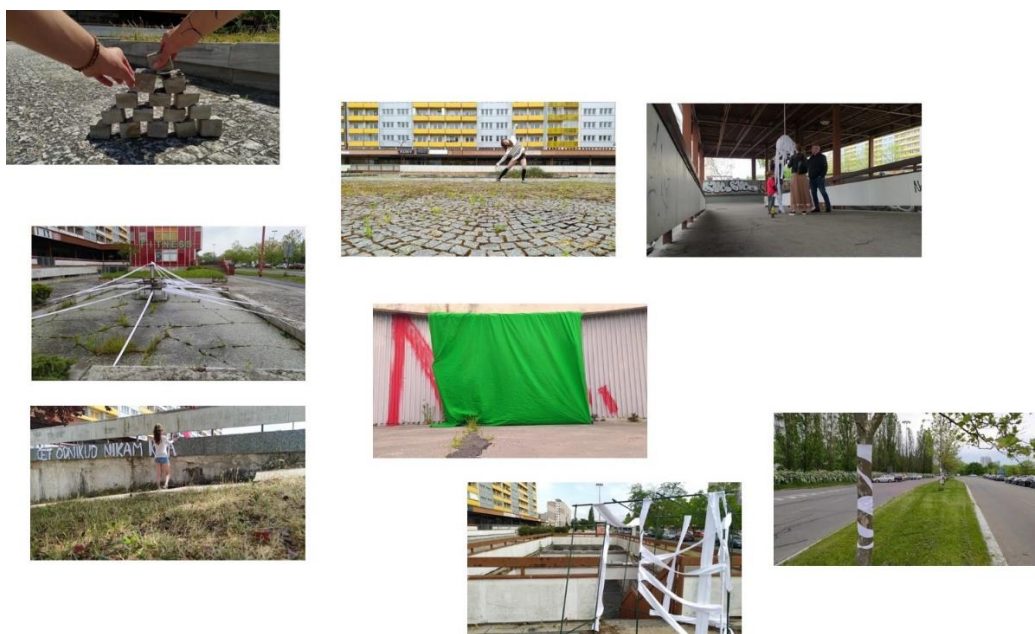
Koncept se bude odvíjet od impresie amfiteátru, jen představení bude kinematografického rázu. Kromě samotných akcí budu zaznamenávat i své pocity a zážitky na Benešovce a to formou prostou, zapsáním bezprostředně po skončení akce. Tyto psané záznamy chci promítat v „Kineatru“. V čele elipsy předtočím zelené filmařské plátno, jehož obraz bude ve výsledku doprovázen čtením prožitků. Na zeleném plátně, na které v počítači lze promítnout cokoli, si divák bude moci představit vlastní ideu Benešovky.



18. Green screen plátno. Zdroj: archiv autora

## 7 Raport

Již byla zmíněna dokumentace akcí – videozáznam a zápis zkušeností. Celkem vznikne osm videozáznamů, za každý segment jeden, které dohromady podají raport o Benešově třídě a vstupech do jejího prostoru. Tento raport bude podán prostřednictvím instalace v galerii. Videozáznamy budou určeny k simultánnímu promítání na několika obrazovkách, čímž bude divákovi poskytnuta možnost vlastního složení celkového obrazu, výběru mezi sledováním jedné či více obrazovek. Ovšem jednotlivá videa sama za sebe výpovědná nejsou. Celistvý dojem vznikne sledováním vazeb mezi všemi segmenty a vyslechnutím komentáře z *Kineatru*, který by měl svou hlasitostí vystupovat nad ostatními videy. (Zbýlých sedm segmentů doprovází hluk ulice.)



19. Návrh instalace obrazovek. Zdroj: archiv autora



Nutno dodat, že v instalaci nehraje roli pořadí videí. To je určeno jen pro orientaci v psané části práce. Instalace by neměla mít definovaný konec a začátek, měla by diváka vtáhnout doprostřed třídy Edvarda Beneše a prožitků autora. Tomu by měla pomoci smyčka, v níž budou videa přehrávána, a různá délka videí – segmenty se tak budou variabilně prolínat a částečnou časovou orientaci divákovi poskytne pouze již zmíněný komentář *Kineatru*.



20. Výňatek z videa - Pískoviště. Zdroj: archiv autora

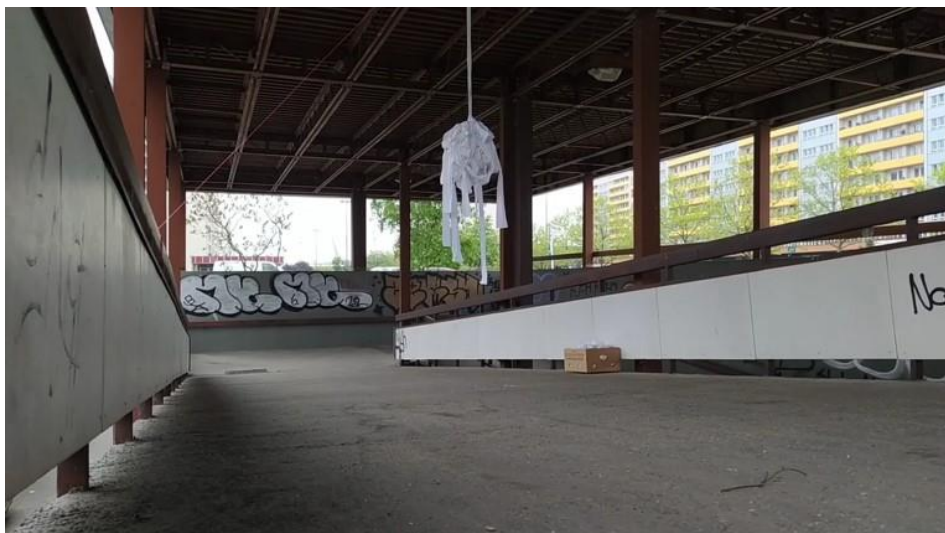


21. Výňatek z videa - Odnikud nikam. Zdroj: archiv autora

Stejně jako v segmentech by i ve videu mělo jít o umělecké vyjádření, s čímž počítá už proces natáčení. Využije možnost variovat pohledy kamery: z vlastního pohledu či z druhého pohledu, možnost stabilního obrazu i možnost pohyblivé kamery, kdy bude třeba požádat o pomoc další osobu. Sesbírané videozáznamy projdou stříhem a vybrané části budou poskládány ve videokoláži. V té se uplatní hra s posloupností děje, rychlostí nebo efektem zrcadlení obrazu.



22. Kamera z vlastního pohledu. Zdroj: archiv autora



23. Kamera z druhého pohledu - stabilní záběr. Zdroj: archiv autora



24. Kamera z druhého pohledu - kamera nesena druhým člověkem. Zdroj: archiv autora

## Závěr

Z celkového hlediska považuji bakalářskou práci za úspěšnou a cíle vytyčené na jejím počátku za naplněné. Akční umění a umění site specific položili základy pro vlastní návrh a realizaci, která je zároveň svědectvím o stavu veřejného městského prostoru, o přijetí umění v každodenním životě i o roli umění.

Teoreticky se podařilo rozvést úvahu na téma role umění, kritiky a proměnlivosti složek prožívajícího umělecký moment. Je to ovšem téma široké, v rámci jedné práce neobsažitelné. Na druhou stranu poskytuje impuls k dalšímu zkoumání, jak teoretickému, tak praktickému. Sama jsem měla možnost prožít okamžik hodnocení uměleckého díla a mluvit s lidmi o vstupu uměleckého projevu do veřejného prostoru. Myslím, že obhajovat umění v jakémkoliv prostředí není nikdy snadné a umělec je do jisté míry nucen hledat takové formy, které budou korespondovat jak s místem tak s jeho obyvateli. Hledání a zkoušení forem je badatelské pole nekonečné, v čemž spočívá potenciál další práce i motivace umělce. Další podrobná teoretická analýza se může týkat proměnlivosti přístupu k umění v průběhu historie, rozpracování konkrétních případů, které vyostřily střety názorů a hodnot.

Vlastní umělecký vstup do veřejného prostoru pro mne byl velmi cennou zkušeností. Přímá živá interakce mi umožnila sebereflexi in situ a přinesla silné pocity a podněty k zamyšlení. Setkala jsem se s pozitivní, neutrální i negativní reakcí, přičemž se potvrdila teorie o rozdílných hranicích umění, které má každý člověk jinak vymezené. Proměnlivost se ukázala i ve vztahu umělec - dílo - divák. Dílo vždy zaujme místo a vytvoří centrum. Subjekty umělce a diváka se tomuto centru budou v čase přibližovat a vzdalovat. Doba a kvalita setkání se ovšem předvídá velmi těžce.

V rámci dokumentace setkávání Benešovky vznikl videosnímek zaprvé odrážející jednotlivé vstupy do veřejného prostoru, zadruhé obsahující postkomentář k mým prožitkům. Záměrem byla snaha uzavřít celou práci tak, aby výsledek co nejvíce odpovídal průběhu tvorby. V důsledku toho se v popisné části věnuji pouze popisu přípravy. Realizaci nechávám vykreslit videozáznamem.

## Seznam obrazové dokumentace

1. Magdalena Jetelová: Domestikace pyramid, 1992-1994, Muzeum užitého umění Vídeň. Zdroj: artlist.cz .....	24
2. Félice Varini: Deset Kruhů, 1999, Chapelle Jeanne d'Arc, Thouars, Francie. Zdroj: Neexistující muzeum .....	25
3. Rampa s konstrukcí pro zavěšení uzlíku. Zdroj: archiv autora .....	35
4. Variace uzlíku a situační skica. Zdroj: archiv autora .....	36
5. Parter pro cestující kostku. Zdroj: archiv autora .....	37
6. Schéma parteru. Zdroj: archiv autora .....	37
7. Představa kostky a detail spojů. Zdroj: archiv autora .....	38
8. Parter třetího segmentu - povalující se "hračky". Zdroj: archiv autora .....	39
9. Měření délky Benešovky. Zdroj: mapy.cz .....	40
10. Idea zviditelnění architektonické osy. Zdroj: archiv autora .....	41
11. Fontána - ústřední prvek parteru pátého segmentu. Zdroj: archiv autora .....	42
12. Skica látkových ramp. Zdroj: archiv autora .....	43
13. Podium - pohled z parteru do třídy a ze středu komunikace na parter. Zdroj: archiv autora .....	43
14. Geneze podpisu s výsledným "logem". Zdroj: archiv autora .....	44
15. Pohled na zeď od prodejny Billa. Zdroj: archiv autora .....	45
16. Vzkaz, dojem, otázka. Zdroj: archiv autora .....	46
17. Pohled do čela kineatru a na týlní vstup. Zdroj: archiv autora .....	47
18. Green screen plátno. Zdroj: archiv autora .....	48
19. Návrh instalace obrazovek. Zdroj: archiv autora .....	48
20. Výňatek z videa - Pískoviště. Zdroj: archiv autora .....	49
21. Výňatek z videa - Odnikud nikam. Zdroj: archiv autora .....	49
22. Kamera z vlastního pohledu. Zdroj: archiv autora .....	49
24. Kamera z druhého pohledu - stabilní záběr. Zdroj: archiv autora .....	50
25. Kamera z druhého pohledu - kamera nesena druhým člověkem. Zdroj: archiv autora .....	50

## Seznam použité literatury

ATKINSON, Rita L. *Psychologie*. 2., aktualiz. vyd., V Portálu 1. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 978-80-7178-640-5.

BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník ; (malířství, sochařství, grafika)*. Vyd. 1. vyd. Praha: Academia, 1997. ISBN 978-80-200-0609-7.

DELAVAUX, Céline. *Neexistující muzeum: umělecká díla, která zmizela*. 1. vyd. vyd. Čestlice: Rebo, 2014. ISBN 978-80-255-0911-1.

CHALUPECKÝ, Jindřich. *Smysl moderního umění* [online]. 1. vyd. Praha: Výtvarný odbor Umělecké besedy v Praze, 1944. Dostupné z: [https://monoskop.org/images/d/dd/Chalupecky\\_Jindrich\\_Smysl\\_moderniho\\_umeni\\_1944.pdf](https://monoskop.org/images/d/dd/Chalupecky_Jindrich_Smysl_moderniho_umeni_1944.pdf)

KOUBOVÁ, Alice. *Myslet z druhého místa: k otázce performativní filosofie*. Praha: Akademie múzických umění, 2019. ISBN 978-80-7331-511-5.

KOUBOVÁ, Alice a Eliška KUBARTOVÁ, eds. *Terény performance*. Praha: Akademie múzických umění v Praze : Nakladatelství AMU, 2021. ISBN 978-80-7331-581-8.

MORGANOVÁ, Pavlína. *Akční umění*. 2., dopl. vyd. vyd. V Olomouci: J. Vacl, 2009. ISBN 978-80-904149-1-4.

MORGANOVÁ, Pavlína, ed. *Procházka akční Prahou: akce, performance, happeningy ; 1049 - 1989*. Vyd. 1. vyd. V Praze: Akad. Výtvarných Umění, Vědecko-Výzkumné Pracoviště, 2014. Edice Dokumenty. ISBN 978-80-87108-54-3.

NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius loci: k fenomenologii architektury*. Praha: Odeon, 1994. ISBN 80-207-0241-5.

O'DOHERTY, Brian. *Uvnitř bílé krychle: ideologie galerijního prostoru*. Vyd. 1. vyd. Praha: Tranzit.cz, 2014. ISBN 978-80-87259-30-6.

REJZEK, Jiří. *Český etymologický slovník*. Vyd. 1. vyd. Voznice: Leda, 2001. ISBN 978-80-85927-85-6.

SLÁDEK, Ondřej, ed. *Performance: performativita*. Vyd. 1. vyd. Praha: Ústav pro Českou Literaturu AV ČR, 2010. ISBN 978-80-85778-76-2.

ŠEDÁ, Kateřina a Yvona FERENCOVÁ, eds. *Povolání: Šedá*. Vydání první. vyd. Galerie výtvarného umění v Ostravě: GVUO, 2019. ISBN 978-80-87405-50-5.

TOMÁŠ ŽIŽKA a VÁCLAVOVÁ DENISA. *Site specific*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna, 2008. ISBN 970-80-86102-44-3.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývoj dětské kresby a její diagnostické využití*. 1. vyd. Praha: Raabe, 2017. ISBN 978-80-7496-333-9.

ZÁTKA, Vlastimil. *Kantova teorie estetiky: studie k dějinám filosofie 18. století*. 1. vyd. vyd. Praha: Filosofia, 1994. ISBN 978-80-7007-056-7.

ZHOŘ, Igor, Radek HORÁČEK a Vladimír HAVLÍK. *Akční tvorba*. 1. vyd. Olomouc: Pedagogická fakulta Univerzity Palackého, 1991. ISBN 80-7067-074-6.

### **Seznam internetových pramenů**

BARTLOVÁ, Milena. *K čemu je nám (dnes) umění?* [online]. 2023. Dostupné z: <https://artalk.cz/2020/04/06/k-cemu-je-nam-dnes-umeni/>

KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti* [online]. 1. vyd. Praha: Odeon, 1975. Dostupné z: [https://monoskop.org/images/e/ed/Kant\\_Immanuel\\_Kritika\\_soudnosti\\_1975.pdf](https://monoskop.org/images/e/ed/Kant_Immanuel_Kritika_soudnosti_1975.pdf)

MORGANOVÁ, Pavlína. *Problematika pojmů v českém akčním umění*. [online]. 2011. Dostupné z: [https://monoskop.org/images/8/85/Morganova\\_Pavlina\\_2011\\_Problematika\\_pojmu\\_v\\_ceskem\\_akcnim\\_umeni.pdf](https://monoskop.org/images/8/85/Morganova_Pavlina_2011_Problematika_pojmu_v_ceskem_akcnim_umeni.pdf)

*The Legacy of Jackson Pollock* [online]. [cit. 28.05.2023]. Dostupné z: [https://monoskop.org/images/d/d5/Kaprow\\_Allan\\_1958\\_1993\\_The\\_Legacy\\_of\\_Jackson\\_Pollock.pdf](https://monoskop.org/images/d/d5/Kaprow_Allan_1958_1993_The_Legacy_of_Jackson_Pollock.pdf)

*Domestication of a Pyramid*. Magdalena Jetelová. In: *Central European Art Database*. [online]. ©2023 [cit. 28.05.2023] Dostupné z: <https://cead.space/Detail/objects/246>

SKŘIVÁNEK, Jan. Jak ochočit pyramidu | ART ANTIQUES - měsíčník o umění, architektuře, designu a starožitnostech. In: *Artantiques.cz* [cit. 28.05.2023]. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/jak-ochocit-pyramidu>

KNÍŽÁK, Milan. *Principy akčního umění podle Milana Knížáka 1965*. In: *milanknizak.com* [online] ©2023 [cit. 28.05.2023] Dostupné z: <https://www.milanknizak.com/192-akce/>

*Mapy.cz* [online] Seznam.cz, 2023 [cit. 29.05.2023] Dostupné  
z: <https://mapy.cz/zakladni?x=15.6252330&y=49.8022514&z=8>

Moravské Předměstí. In: *Panelaci.cz* [online] ©2017 [cit. 29.05.2023] Dostupné  
z: <http://www.panelaci.cz/sidliste/kralovehradecky-kraj/hradec-kralove-moravske-predmesti>

Regenerace Benešovy třídy v Hradci Králové - 1.etapa, 2.část. In: *Stavba roku* [online]  
[cit. 29.05.2023]. Dostupné  
z: <http://www.stavbaroku.cz/printDetail.do?Dispatch=ShowDetail&siid=1191>

*Integrovaný plán rozvoje města Hradec Králové: Třída Edvarda Beneše* [online] [cit.  
28.05.2023]. Dostupné z:  
[https://www.hradeckralove.org/assets/File.ashx?id\\_org=4687&id\\_dokumenty=57874](https://www.hradeckralove.org/assets/File.ashx?id_org=4687&id_dokumenty=57874)

### **Seznam zdrojů obrazové dokumentace**

Deset Kruhů [fotografie]. In: DELAVAU, Céline. *Neexistující muzeum: umělecká díla, která zmizela*. 1. vyd. vyd. Čestlice: Rebo, 2014. ISBN 978-80-255-0911-1.

Werner J. Hannappel. Domestikace pyramid [fotografie] In: *Artlist.cz* [online] ©2023  
[cit. 29.05.2023] Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dila/domestikace-pyramidy-2497/>

Měření délky Benešovky [snímek obrazovky] In: *Mapy.cz* [online] [cit. 29.05.2023] Dostupné  
z: <https://mapy.cz/zakladni?mereni-vzdalenosti&rm=9kCt4xYapYfZs5Z4KrUOKLRyKLP7J1Q4J1O9InOmHGOUHgONGGQZ0nHw&x=15.8375339&y=50.1979290&z=17&base=ophoto>

## **Elektronické přílohy**

Příloha A: součástí práce je CD s videozáznamy v následujícím pořadí:

Hlav(u) - (r)o(z)lam

Vstupte

Pískoviště

Sedmistý osmdesátý prvý metr

Rampy

Podpis prázdnoty

Odnikud nikam

Kineatr