

“The Convergence of Film and Architecture in the Streets of Prague”

Abstract

This article focuses on the change in status of several categories that have a share in shaping the present-day experience of the city – specifically, those on the borderline where public space, architecture, and film meet. The initial impetus was the need to revise definitions that, because of a number of factors, have become untenable. This is mainly because of the development of digital technologies that have become an important platform for highly varied kinds of convergence. Film itself in its digital form becomes a borderline area for the synergies of some highly varied practices. The fact that film is derived from many different spheres, together with its heterogeneous recurrence, leads us back to considering it as a multifarious and diffuse entity, with more than just one identity. Film has to be perceived as a particular element intertwined in a network that links the history of modern forms of entertainment, story-telling, the mass media, and the public sphere. Film as a digital image converges with architecture by making revitalizing interventions in already existing buildings, as well as in the process of design itself, through which it makes a radical contribution to the transformation of architectural practice and the expansion of its possibilities and functions. The question of the revitalization of the city closely touches on the matter of defining a public space that is subjected to the general trend of privatization and fragmentation. Faced with the task of generalization, scholars considering hybrid forms of public space and the still unstandardized convergence of architecture and film must start from a local basis. That is why this article too turns for its examples to the Prague of the past fifteen years.

Klíčová slova

film – architektura – relopace – konvergence – město – Praha

Keywords:

film – architecture – relocation – convergence – city – Prague

Autorka je doktorandka na Katedře filmových studií Filozofické fakulty UK v Praze, studie vznikla v rámci výzkumného projektu mediabaze.cz.

sylvapol@gmail.com

KONVERGENCE FILMU A ARCHITEKTURY V PRAŽSKÝCH ULICÍCH SYLVA POLÁKOVÁ

{*studie*}

V této studii se budu zabývat konverencemi mezi filmem (ve smyslu pohyblivého obrazu) a městskou architekturou. Toto téma budu ilustrovat na vzorku příkladů filmově-architektonických konverencí, které se týkají Prahy v posledních patnácti letech. Vycházet budu z Manovichova konceptu filmu jako *kulturního interfejsu*, který ve smyslu překonání „dogmatu“ o specifičnosti médií rozvíjí David N. Rodowick.¹ Další koncept, v jehož rámci se budu pohybovat, je *filmová relokační*, jež je jednou z aktuálních badatelských oblastí filmových studií (věnují se jí např. Francesco Casetti, Malte Hagener, Philippe Dubois).² Opírat se budu o postupy a poznatky takzvané „nové filmové historie“ v oblasti rozšíření předmětu zkoumání filmu za hermeneutický rámec filmových studií, směrem k filmu pojímanému jako komplexní socio-kulturní praxe.³ Inter-

¹ Lev MANOVICH, *The Language of New Media*, Cambridge, MA: MIT Press 2001; Lev MANOVICH, „Cinema as a Cultural Interface“, <http://www.manovich.net/TEXT/cinema-cultural.html> (cit. 5. 10. 2010); David Norman RODOWICK, *The Virtual Life of Film*, Cambridge, MA: Harvard University Press 2007.

² Viz seznam Casettiho publikací na <http://www.francescocasetti.net/en/publications.html> (cit. 30. 7. 2010); Philippe DUBOIS – Lúcia Ramos MONTEIRO – Alessandro BORDINA (eds.), *Oui, c'est du cinéma / Yes, It's Cinema. Formes et espaces de l'image en mouvement / Forms and Spaces of the Moving Images*, Udine: Campanotto Editore 2009; Malte HAGENER, „Where Is Cinema (Today)? The Cinema in the Age of Media Immanence“, *Cinéma & Cie: International Film Studies Journal*, roč. 11, 2008, č. 4, s. 15–22.

³ Zásadní publikací z této oblasti, která vyšla v Čechách, je antologie textů Petr SZCZEPANIK (ed.), *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*, Praha: Hermann & synové 2004.

mediální charakter filmově-architektonických konverencí a sociální kontext městského veřejného prostoru budou ve studii reflektovány pomocí citací příslušných odborných textů. Cílem této studie je předložit návrh klasifikace filmově-architektonických konverencí, které se intenzivně prosazují v městském veřejném prostoru a již se staly součástí našeho každodenního života. Navržená klasifikace, ilustrovaná na konkrétních případech, má přispět k zorientování se v dynamicky se rozvíjející podobě současných měst a k rozpoznání mediálních strategií a taktik, které jsou v městském prostředí používány k různým účelům.

Film jako kulturní interfejs a filmová relokační
Označení *film* v době rozšíření digitálních technologií přestává být používáno pouze ve smyslu analogového

média, který zároveň neztrácí. Zda je dílo analogové, elektronické nebo digitální, nemá už dnes ve většině případů zásadní význam a vliv na to, *kdo* je jeho autorem (filmař, výtvarný umělec...) nebo *kde* bude prezentováno (v kině, v galerii, v soukromém bytě, na internetu, na fasádě domu...). Digitální technologie dokážou převodem na binární kód simulovat jakékoli médium, a tak samy o sobě nejsou specifické. *Film*, jak jej pojímá Lev Manovich,⁴ je dominantním kulturním interfejsem 20. století, což dokládá převaha informací prezentovaných audiovizuální formou a převzetí mechanismů filmového jazyka počítači.⁵ Rovněž podle Davida N. Rodowicka může film i ve 21. století posloužit jako model pro pochopení nových médií a jejich extenze do dalších praxí.⁶ Přičemž důležitou roli v takovémto přístupu k novým médiím sehrává subjektivní soud uplatňovaný ve fázi ukotvování nových praxí:⁷ „Fotografie a film jako kulturní interfejsy nám pomohou pochopit, co je nového na nových médiích. Když se nová média vynořují, vždy nejprve nastane přechodná fáze, kdy hledají svou identitu ve starých médiích. Digitální média se obracejí k filmu jako ke svému modelu. [...] Dominantním kulturním interfejsem 20. století jsou kinematografické artefakty, které uvádějí prostor do pohybu a transformují jej temporálně.“⁸ Z této citace vyplývá, že specifická ziskává každé dílo zvlášť až konkrétním kontextem aktuální prezentace. Tedy danou událostí. Rozhodnutí, o jaké dílo se jedná (ve smyslu pojmenování média), se stává složitým procesem vyjednávání mezi obeznámeností se zavedenými praxemi a schopností subjektivně posoudit každou takovou událost zvlášť. *Simulace, subjektivnost a temporální transformace v prostoru* jsou tedy klíčovými charakteristikami dnešních forem *pohyblivého obrazu* a myšlení o něm, včetně konvergencí mezi filmem a architekturou.

Příbuzným konceptem *filmu jako kulturního interfejsu* je *filmová reloka- ce*, která zahrnuje různé formy extenze filmu mimo kinosál (televize, internet, mobilní telefon, velkoplošné obrazovky ve městě apod.). *Filmovou relokací* je označován proces, při němž se estetická zkušenost sledování filmu přemísťuje z jednoho místa na jiné (kde je simulována), čímž ztrácí některé své „poznávací rysy“, ale zároveň získává nové, kterým se „učí“ od média, s nímž aktuálně konverguje.⁹ Oba tyto koncepty, které narušují představu o filmové specifickosti založené na zastaralé představě o materii tohoto média, vyvolávají potřebu přeformulování základních otázek filmových studií.

4 Tj. „film“ (cinema) jako kulturní praxe zahrnující různé elementy filmové percepcce, jazyka a recepcce, která se neomezuje na fikční film 20. století. Manovich, „Cinema as Cultural Interface“, s. 4.

5 *Ibid.*, s. 9.

6 Petr SZCZEPANIK - Jakub KUČERA, „Rozhovor s D. N. Rodowickem. Virtuální život filmu“, *Illuminace*, roč. 15, 2003, č. 2, s. 95.

7 Srov. RODOWICK, *Virtual Life of Film*.

8 SZCZEPANIK - KUČERA, „Rozhovor s Rodowickem“, s. 96-97, 99.

9 Definováním filmové relokace se zabývá Francesco CASETTI v „The Last Supper in Piazza della Scala“, *Cinéma & Cie: International Film Studies Journal*, roč. 11, 2008, č. 4, s. 7-14.

Od 20. let 20. století po 70. léta si filmová obec kladla otázku „Co je to film?“ ve snaze najít jeho esenci nebo specifikum. Na začátku 70. let, spolu s obratem k Nové filmové historii a zájmem o pre- a ranou kinematografii, se otázka změnila na: „Kdy je to film?“ Nejživější debaty o počátku kinematografie se vedly v roce 1995 kolem stého výročí takzvaného „prvního“ veřejného filmového představení bratří Lumièrů 28. prosince 1895 v pařížském Grand Café, které se týkaly původu a oprávněnosti tohoto data. Výsledkem byla změna a především znásobení hodnotících kritérií, kterým dlouho dominovala estetická interpretace, zaměřená na filmové dílo, a nikoli na film jako na komplexní sociální instituci, zahrnující např. ekonomickou infrastrukturu, technologii, distribuci, prostředí projekce či diváctví. Otázka „Kdy je to film?“ naznačuje historické zpochybnění původu filmu jako média i kulturního vyjádření. Tato otázka otrásá specifícností filmového média ještě před rozšířením digitálních technologií.

Film už není pevně ukotven a svázán jako určitá komodita a textuální objekt, a je stále obtížnější jej uchopit, protože se jeho status stává fluidním. V současné době, kdy je film silně dislokovaný, můžeme základní otázku filmových studií přeformulovat na: „Kde je to film?“ Nová filmová historie a její studium raného filmu ukázaly, že film ve skutečnosti nikdy žádné pevně definované pole nevytvořil a jeho identita byla vždy spíše přáním než skutečností. Podoba filmu, kterou si spojujeme s kinem, byla dominantní praxí jen pro určitou část historie filmu. Filmový historik Ian Christie rozlišuje ve svém aktuálním výzkumu tři etapy historie kinematografie – *precinema*, *fáze kina* a *postcinema*.¹⁰ Ve vymezení etap Christie záměrně pracuje s volnějším časovým rámcem, protože „začátky“ a „konce“ jednotlivých etap podléhají lokálním variacím. První etapa – která se vyznačovala formováním filmu jako celku, zahrnujícího systém produkce, směny i spotřeby – trvala od počátku 18. století do konce 19. století. Druhou etapou, během níž se etablovala filmová studia jako akademický obor, je *fáze kina*. A právě vytváření diskursu filmových studií v této době je hlavním důvodem, proč se pod filmem obecně rozumí forma audiovizuální zábavy, primárně určená pro kina. Film však průběžně expandoval také do dalších prostředí (televize, galerie

10 Ian CHRISTIE, „London Screen History. London's Entertainments. From the Panorama to the Polytechnic (Not Forgetting Fairs, Music Hall, Side-Shows etc.)“, konferenční příspěvek na „Paris Summer School. Cinema et art contemporaine 2“, Paříž: INHA, 6. července 2009.

a muzea, internet, mobilní telefony, veřejná prostranství atd.), kde se stal zcela přirozenou součástí naší životní reality. Tato třetí fáze (*postcinema*) v mnohém navazuje na filmové praxe, které se objevovaly již v 18. a 19. století, ale byly upozaděny ve prospěch

kina.¹¹ Film vzešel z mnoha různých teritorií a současný různorodý výskyt filmu nás přivádí zpět k uvažování o něm jako o mnohočetné a rozptýlené entitě osvobozené od jediné identity. Film, jak poznamenává Francesco Casetti, je potřeba vnímat jako určitou linku proplétající se v síti, která spojuje historii moderních forem zábavy, vyprávění, masová média či veřejnou sféru.¹² Studium *filmové relokace* tak není zaměřeno pouze na značné procesy změny, ale upozorňuje rovněž na permanenci, a oproti technologické dimenzi zdůrazňuje oblast zkušenosti a význam konkrétního prostředí.

Klasifikace konvergenčí architektury a filmu

Konvergenzi filmu a architektury v této studii pojímám jako formální spojení dvou médií a jejich nástrojů. V případě jiného vztahu, mezi architekturou a filmem, který se odehrává na bázi citace, k níž není potřeba integrovat médium *pohyblivého obrazu* (tj. analogový nebo elektronický obraz) do architektonické formy, se v tomto pojetí nejedná o konvergenzi, ale „pouze“ o inspiraci. Film konverguje s architekturou dvěma základními způsoby. Na jedné straně formou zásahů do pláště, tedy do fasády budov, a na straně druhé v samotném procesu navrhování, čímž zásadně přispívá k proměně architektonické praxe a rozšíření jejích možností a funkcí. Architektonická terminologie tak již byla obohacena o dva termíny, které se rychle ujaly: *mediální fasády* a *parametrická architektura*. Konvergenze filmu a architektury, které se odehrávají na fasádách budov, se pro užívání nových médií nazývají mediálními fasádami.¹³ Parametrická architektura označuje tu architekturu, v rámci jejíhož procesu navrhování se pracovalo se speciálními softwary umožňujícími tvarování tzv. „informačního modelu budovy“ na základě výpočtů sumy zadaných dat. Například v rámci virtuálního navrhování se používají obdobné nástroje jako u filmových digitálních triků.¹⁴

Základní rozdělení konvergence filmu a architektury, které se odehrává v rámci samotného navrhování (parametrická architektura) či v zásazích do pevného pláště budovy (tzv. mediální fasády), lze v druhém případě ještě dále rozdělit. Ať už se jedná o architektem zamýšlenou konvergenzi s pohyblivým obrazem v rámci pláště nebo o sekundární zásah do podoby již stojící budovy, na výběr je dvou- a třidimenzionální řešení. *Třidimenzionální konvergenzi pohyblivého obrazu*

¹¹ *Ibid.*

¹² Francesco CASETTI, „Theory, Post-theory, Neo-theories. Changes in Discourses, Changes in Objective“, *Cinemas*, roč. 17, 2007, č. 2-3, s. 33-44, <http://www.francescocasetti.net/saggi/Cinemas.pdf> (cit. 21. 5. 2010).

¹³ Srov. tematické číslo časopisu *Zlatý řez*, roč. 29, rok 2007, č. 1, věnované mediálním fasádám.

¹⁴ O parametrické architektuře pojednává sérií článků Jaroslava HULÍNA v časopise *Era* 21: „Automatizace aneb rutiny, cykly, podmínky, algoritmy“, *Era* 21, roč. 9, 2009, č. 1, s. 58-61; „Diferenciace aneb proměnné, funkce a parametry“, *Era* 21, roč. 9, 2009, č. 2, s. 58-61; „Analýza a simulace aneb jednoduché modely a nástroje“, *Era* 21, roč. 9, 2009, č. 3, s. 62-65; „Samoorganizace aneb součet částí celku“, *Era* 21, roč. 9, 2009, č. 4, s. 64-67; Jaroslav HULÍN – Viktor JOHANIS, „Soběpodobnost aneb vztah části k celku“, *Era* 21, roč. 9, 2009, č. 5, s. 60-63; Jaroslav HULÍN, „Parametricismus aneb techniky digitálního navrhování“, *Era* 21, roč. 9, 2009, č. 6, s. 60-63.

a architektury můžeme popsat jako *světelný objekt*, který využívá určitého světelného zdroje a jehož proměnlivost je omezena tvarem objektu. Tato forma mediální fasády je známa především v podobě neonových nápisů a obrazců, které přidaly typografickým sdělením umístovaným na budovy světelný rozměr odvíjející se v čase. *Dvojdímenzionální konvergence* filmu jako pohyblivého obrazu s architekturou se uskutečňuje pomocí *projekce* a/nebo formou *digitálních obrazovek*. Mladší z obou podob 2D filmově-architektonické konvergence (tedy digitální obrazovky) je vzhledem k vývoji různých technologií a materiálů použitelná i za denního světla, na rozdíl od světelných projekcí, které vyžadují tmu, a tak byly uzavírány do uměle ztemnělých prostor (kino) nebo provozovány teprve po setmění (různé formy tzv. letního kina).¹⁵ Díky technologickému vývoji může film fungovat ve veřejném prostoru již čtyřicet hodin denně a toto zdvojnásobení efektivity má bezpodmínečný vliv na podobu městského prostředí.

Emblémy současného města

V charakteristikách současné městské kultury se často objevují pojmy a příklady jako *konvergence*, *rozptýlení*, *vyprchávání*, *nestabilita*, *simultaneita*, *pluralita*, *atrakce*, *událost*, *individualizace*, *privatizace*, *fragmentarizace*, a také potřeba *sebe prezentace*. Ve filmu, podobně jako v architektuře společně s urbanismem, byli adresáti dlouhou dobu pojímáni jako víceméně pasivní diváci. S rozvojem telekomunikačních technologií se však zvýšil zájem o vlastní kreativitu a sebevyjádření jedince. V důsledku těchto zájmů se také architektura i film pokoušejí zvýšit míru možné interaktivity svých „uživateli“. Architektura asimiluje film. Film participuje na architektuře. Společně vytvářejí další kanál komunikace mezi lidmi a lidmi a prostředím. Příklady, které volím pro ilustraci výše zmíněných kategorií klasifikace filmově-architektonické konvergence a k ilustraci různých strategií a taktik obývání veřejného prostoru, jsou ilustrativním segmentem, a nikoli snahou o komplexní vyjmenování nebo kurátorsky zabarvený výběr, který zaujímá hodnotící hledisko estetické relevance.

Dnešní podoba Prahy je výsledkem několika strategií, které sice mohou být principiálně protichůdné, ale přesto se v některých bodech shodují. Z podoby města lze vyčíst ekonomické, politické i další strategie, které se v něm odehrávají. Snaha o zachování historického rázu Prahy vychází od památkářů, stejně jako od těch, kteří těží z turistického ruchu, díky němuž se mimo jiné mění skladba obyvatel ve starých čtvrtích města. Sociální

¹⁵ Existují však už také fólie, které umožňují i denní projekci, tzv. projekční fólie 3M Vikuiti.

vybavenost se jen v málo případech řeší revitalizací, a tak se aglomerace zahryzává hlouběji do okolní krajiny, což s sebou nese nejen estetické, ale ještě hůře napravitelné urbanistické prohřešky. Veřejnost, v jejíž prospěch se tyto „zásahy“ údajně dějí, se v posledních letech probouzí k aktivnějšímu přístupu ke svému prostředí. O veřejném prostoru se debatuje v odborných časopisech.¹⁶ Na stejné téma se pořádají výstavy.¹⁷ Ale především se již podnikají konkrétní kroky, jimiž obyvatelé Prahy s velkým přispěním umělecké obce dotvářejí městské prostředí.¹⁸

Hybridní veřejný prostor

Prostor, který lidé v městském prostředí mohou společně a svobodně užívat, je jednou ze základních myšlenek a podmínek demokratické společnosti, již zdůrazňovala celá řada filosofů, politologů a sociologů. Městská anonymita, na niž upozorňovala Hannah Arendt, či otevřená komunikace, v níž spatřoval hlavní potenciál Jürgen Habermas, nejsou již hlavními charakteristikami veřejného prostoru.¹⁹ Definování veřejného prostoru se komplikuje díky privatizaci a fragmentarizaci, které jsou hlavními soudobými městskými trendy. Výsledkem je rozdělení veřejného prostoru na dva typy: první spadá do majetků státní a městské správy (většina ulic, náměstí a parků), druhý tvoří prostory patřící soukromým vlastníkům, kteří veřejnosti umožňují do nich vstoupit a užívat je (kavárny, kina, nákupní centra, zábavní parky). A jak upozorňuje Adam Gebrian, právě tyto „privátní veřejné destinace“ se stávají čím dál více opravdovým centrem veřejného života, a to na úkor těch prvních. Na rozdíl od nich však podléhají určitým pravidlům.“²⁰

Podmínky (poplatek, časové omezení, předpokládaný účel návštěvy, apod.) privátně veřejných prostředí disciplinují kolektivní zkušenost.²¹

Film, jenž se realizoval v kolektivní veřejné (kino) i individuální privátní (televize, internet, mobilní telefon) sféře, hledá ve spojení s architekturou další místa uplatnění, a oživuje tak některé z pozapomenutých prací. Ale jaké důvody má architektura „zaplézat se“ s prchavým médiem?

Proměnlivá architektura

Následky modernistického urbanistického plánování, které se pokoušelo řešit problémem zahuštění pomocí standardizace a formálního racionalismu, jsou většinou

¹⁶ Viz tematické číslo časopisu *Zlatý řez*, věnované urbanismu (*Zlatý řez*, roč. 32, 2009/2010, č. 4/1).

¹⁷ Např. ideová soutěž a výstava *Městské zásahy Praha 2001* (13. 5. – 2. 8. 2001, Centrum současného umění DOX), o nichž budu mluvit později v textu.

¹⁸ Např. projekty skupiny Ládví. Vedle kombinování uměleckých intervencí do veřejného prostoru se společensko-prospěšnou činností, skupina Ládví za dobu své existence vypsala měsíční rezidenční pobyt pro umělce a vyhlásila ideovou soutěž na Centrum současného umění Ládví, viz dále v textu. Více o skupině Ládví: <http://ladviwebic.cz/> (cit. 26. 5. 2010).

¹⁹ Hannah ARENDTOVÁ, *Vita activa neboli O činném životě*, Praha: OIKOYMENH 2007; Jürgen HABERMAS, *Strukturální přeměna veřejnosti. Zkoumání jedné kategorie občanské společnosti*, Praha: Filosofie 2000.

²⁰ Adam GEBRIAN, „Veřejný, nebo zbytkový prostor?“, *Era 21*, roč. 9, 2009, č. 2, s. 12–19.

²¹ Manuel DE SOLÁ MORALES, „Za ‚materiální urbanitu‘“, *Zlatý řez*, roč. 32, 2009/2010, č. 4/1, s. 14.

zchudlá předměstí, která vypadají hůře než staré městské zástavby. Krátkou životností se vyznačují také budovy s přísnou determinací, pro něž je obtížné najít jiné uplatnění, jakmile ztratily svůj prvotní účel. Dalším problémem jsou dopravní uzly, kolem nichž se vytvářejí neživá prostranství, tzv. *terrain vague*. Řešením ale není staré zbourat a nefunkční prostor ignorovat. Odpovědí na tyto problémy je revitalizace starých budov a flexibilita budov nových vůči proměnlivému městskému prostředí a potřebám. Debaty o nutné proměně architektury navíc vyhrótily události spojené s 11. zářím 2001. Pád Světového obchodního centra, které bylo vrcholem obecného stavebního typu poválečné kancelářské výškové budovy, se stal symbolickou událostí, která otrásla modernistickým funkcionalismem i rolí architektury jako symbolického systému prezentujícího bezpečí, pevnost a stálost. Projekt architektů Minoru Yamasakiho a Antonia Brittiocchiho měl představovat globální tržiště. Dva obří mrakodrapy byly pevným „tělem“ na prominentním místě nematerializovaného neviditelného trhu. Rezonance útoku z 11. září ve společnosti a médiích ukázala, že symbolismus architektury je stále mocný.²² Mnoho architektonických kanceláří se chopilo překonávání traumatu z ohrožení ve výškové městské zástavbě jako výzvy a začalo ještě intenzivněji pracovat na vyvíjení nových materiálů, konstrukcí i způsobu navrhování, které pomocí speciálních softwarů umožňuje analyzování velkého množství dat koexistujících s budovou v síti interních i externích vztahů. Inteligentní materiály ve spojení s parametrickou architekturou jsou značkou pokroku (ve smyslu prosperity), kterou si ale prozatím mohou dovolit pouze bohatí investoři. Spíše než bychom měli být v budoucnosti svědky architektury, která bude natolik schopná reagovat, aby pro ni letecká srážka přestala být hrozbou, můžeme si představit, jak bohatí investoři předvádějí svou finanční moc sice na menších, ale o to technologicky pokročilejších sídlech, jejichž fasády pokrývají materiály schopné generovat sluneční energii, lépe odolávat povětrnostním podmínkám, a přitom neztrácet na vizuální atraktivitě, obohacené o pohyblivé obrazy násobící působivost budovy. Ve vizích architektonických kanceláří,²³ na jejichž uskutečnění tyto týmy již pracují, jsou i části stavby, kterou by měly být schopné komunikovat se svými uživateli a naplňovat potřebu neustávajícího přísunu informací a stimulů.

²² Více o významu pádu Světového obchodního centra pro obor architektury viz Mark WINGLEY, „Navržená nejistota“, in: Jana TICHÁ (ed.), *Architektura v informačním věku*, Praha: Zlatý řez 2006, s. 15–29.

²³ Např. architektonická kancelář Kase Oosterhuis a Ilony Lenard ONL.

Inteligentní architektura, tekutá architektura, architektura hyperpovrchu, hybridní architektura, animovaná architektura, transarchitektura, performativní architektura, strojová architektura, evoluční architektura, generativní architektura, parametrická

architektura či *architektura roje*... plejáda atraktivních názvů připomíná tržiště, kde se obchodníci snaží prodat víceméně podobné produkty.²⁴ Budovy, které v rámci těchto koncepcí zatím vznikají, jsou ikonickými sídly, která pramálo přispívají k budování veřejného prostoru jako komunikačního katalyzátoru. Tuto funkci spíše plní menší projekty, které odpovídají popisu soudobé architektury (tzv. *supermoderny*) Manuela de Solà Moralese. Tato architektura, která kriticky navazuje na sebevědomé až domyšlivé ideály modernistické architektury, se podle de Solà Moralese „musí vyznačovat intenzitou akupunkturního zásahu“.²⁵ Takový městský projekt musí být „koncentrovaný a specifický, omezený v čase a prostoru své intervence, ale zároveň otevřený a extenzivní ve svém vlivu, který přesahuje jeho hranice, a to ve všech technických, rozpočtových, infrastrukturních a architektonických aspektech stavebního projektu, s vrstevnatostí funkcí a kolektivním využitím i poté, co se bezprostřední program vyčerpá“.²⁶ I bez zázemí velkých architektonických kanceláří a jejich investorů se architektura již dnes stává proměnlivou v čase pomocí zelených fasád, světelné architektury či zakomponováním filmového obrazu.²⁷

Pražské filmově-architektonické konvergence

Parametrická architektura

Jednou z prvních polistopadových realizací moderní architektury v Praze byla stavba kancelářské budovy s kavárnou a restaurací na rohu Rašínova nábřeží a Jiráskova náměstí. Architekti Vlado Milunić a Frank O. Gehry se rozhodli fasády vltavského nábřeží rozvlnit „pohybem“, který do budovy měla vnést symbolika tance, ale i samotný proces navrhování. Tančící dům je prvním případem, kdy film a architektura používají stejné nástroje v procesu realizace. Jedná se o jednu z prvních staveb na světě, která vznikla pomocí programování. Milunić a Gehry nechali nejprve ve Spojených státech naskenovat trojrozměrný fyzický model, který byl později v pražské kanceláři převeden na několik desítek kontrolních bodů, které architektům umožnily obohatit klasické geometrické tvary o složitější formy „tvarování“, a přitom zaručit realizovatelnost a funkčnost.²⁸ Výsledný tvar podněcuje dojem

²⁴ Tyto v mnohém se překrývající termíny ve svém článku resumuje architekt a teoretik architektury Kas OOSTERHUIS, „Architektura roje II.“, *Zlatý řez*, roč. 28, 2006, č. 3, s. 40.

²⁵ DE SOLÀ MORALES, „Za „materiální“ urbanitu“, s. 15.

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Např. práce dvou berlínských studií Realities: United (<http://www.realities-united.de/> [cit. 26. 5. 2010]) a Raumlabor Berlin (<http://www.raumlabor-berlin.de/> [cit. 26. 5. 2010]), jehož členové Markus Bader a Matthias Rick vedou na pražské VŠUP Ateliér architektury III.

²⁸ HULÍN, „Automatizace“, s. 59.

spirálovitého pohybu, který dovysvětluje legenda Tančícího domu jako „budovy-sochy“ slavného muzikálového páru Freda Astaira a Ginger Rogers. Formální konvergenci se architektonický tým pokusil podpořit filmovou parafrází v přezdívce domu, ale ta se nakonec obrátila proti novátorskému projektu, jemuž byla vyčítána amerikanizace české kultury. Přezdívka, kterou výkonný tým odlišoval obě věže tvořící „taneční pár“, se navzdory kritickým reakcím ujala i mezi Pražany.²⁹ Stejný investor přivedl do Prahy architekta Jeana Nouvela, aby nejprve vypracoval návrh pro revitalizaci celé jedné čtvrti, jež slibovala možnost moderní výstavby v dosahu historického centra. Z projektu *Linie rozjímání o devíti budovách*, který Nouvel přednesl v roce 1991, byla nakonec o sedm let později povolena výstavba pouze části Zlatý anděl.³⁰ Návrh z počátku devadesátých let byl doveden do konce až v roce 2000, a tak je vlastně ideově starší nežli Tančící dům, stojící o pár let dříve na druhém břehu Vltavy. Nouvel při dotváření legendy budovy, podobně jako Miluníc a Gehry, vtiskl fasádě filmové téma, a to v podobě „anděla ochránce“ z filmu Wima Wenderse *Nebe nad Berlínem*. Tato melancholická filmová postava, jež shlíží na upadající město, dala budově jméno a docela zastínila ostatní citace z literárních děl pražských autorů Franze Kafky, Gustava Meyrinka, Jiřího Ortena nebo Rainera Maria Rilkeho, které spolu s „andělem“ graficky zpracoval Tomáš Machek.³¹ Zlatý Anděl, navzdory silné tématické vazbě ke konkrétnímu filmovému dílu, tedy není filmově-architektonickou konvergencí, ale pracuje pouze s filmovou citací.

2D Mediální fasády. Digitální obrazovky

Častou a svým způsobem parazitní formou koexistence architektury s filmovým obrazem ve veřejném prostoru jsou digitální obrazovky umístované na fasády budov.³² Ve většině případů se jedná o sofistikovanější variaci na reklamní billboardy. Ačkoli se někteří architekti těchto intervencí reklamního obrazu obávají a přičítají jim devaluaci budovy i veřejného prostoru, můžeme vyjmenovat několik „shluků“ *světelného designu*, které dodávají místu nezaměnitelný ráz, ba dokonce z něho dělají vizuálně atraktivní scénérii. Newyorské Time Square, torontské Yonge-Dundas Square nebo moderní Tokyo si už bez těchto obrazovek nedovedeme představit. Velikost, hustota a intenzita těchto digitálních scénérií odpovídají měřítku, tempu a dalším specifikům těchto měst. V daleko menší a poklidnější Praze, podléhající vyhláškám a úmluvám Národního

²⁹ Více o historii Tančícího domu viz Irena FIALOVÁ, *Tančící dům*, Praha: Zlatý řez 2003.

³⁰ Václav ČÍLEK, „Hledání normálního Anděla“, *Archinet*, <http://www.archinet.cz/index.php?mode=article&art=13900&sec=10307&lang=cz> (cit. 21. 5. 2010).

³¹ Irena FIALOVÁ, *Zlatý Anděl. Jean Nouvel v Praze*, Praha: Zlatý řez 2000.

³² V současné době je k venkovnímu zobrazení pohyblivých obrazů nejvíce používána tzv. LED technologie umožňující dostatečně kvalitní projekci za přímého denního světla.

památkového ústavu, bychom takovou scénérii nenašli, což ovšem neznamená, že se v Praze solitérní digitální obrazovky nevyskytují. Plní informační funkci (např. obrazovky s dopravními, časovými a meteorologickými údaji) a reklamní funkci, a objevují se na místech s vysokou frekvencí lidí (chodců i účastníků dopravního provozu), nebo tak aby byly viditelné i na velké vzdálenosti. Za všechny jmenuji obrazovku umístěnou na fasádě domu v ulici Boženy Němcové přímo proti Nuselskému mostu, která byla instalována v květnu roku 2004 společností City Channel. Obrazovka je určena k vysílání až desetivteřinových spotů, aby je řidiči přejíždějící most stihli zaregistrovat. Reklamní spoty zpočátku střídaly krátké filmy studentů pražských vysokých uměleckých škol. Původní poměr mezi komerčními a nekomerčními spoty byl tři desetivteřinové ku třem pětivteřinovým, ale brzy definitivně převládla od počátku poměrně průhledná finanční motivace společnosti.³³ Samozřejmě je ošidné dělat mezi komerčními a tzv. nekomerčními spoty dělicí čáru. Obrazovka či projekce umístěná na jakoukoli architekturu ve veřejném prostoru bude vždy plnit roli poutače. Může nás ale zajímat, k jaké aktivitě bude vybízet. Souhlasíme-li s Habermasem, že význam veřejného prostoru spočívá v jeho schopnosti vybízet k hovoru či zamyšlení, pak můžeme jednotlivé příklady filmově-architektonických konvergenčí porovnávat i z tohoto hlediska.

2D Mediální fasády. Projekce

V srpnu roku 2007 se na prosklené tabuli ve vchodu do Laterny magiky rozsvítila projekce Jakuba Nepraše s názvem *Kultury*. Základem Neprašových „videomaleb“, jak tuto techniku nazývá, je projekce v počítači animovaných časosběrných záznamů promítaná z projektoru na prostorové tvary nebo různé fólie či podmalované plochy.³⁴ Kolemjdoucí lidé mohou přistoupit blíž a bavit se rozeznáváním detailů mikroskopického světa, zatímco ti, kdo kolem projíždějí tramvají nebo autem, spatří světlem pulzující poloprůhledný neznámý organismus připomínající medúzu nebo zvětšenou buňku. Neprašův fantazijní svět zviditelněný díky novým technologiím efektivně pracuje s určitou mírou líbivosti, schopností zaujmout a sdělením, které můžeme zachytit i na cestě z práce a přitakat, že jsme součástí jednoho velkého pulzujícího organismu. Zároveň hraje roli v propagační strategii Laterny magiky, která vystavením díla mladého umělce, jenž novým způsobem propojuje různé prostředky, podporuje i své vlastní zaměření. K tomuto

³³ Údaje o programaci spotů jsou čerpány z článku „City Channel rozhýbala bránu“, *Strategie*, 28. června 2004, <http://www.strategie.cz/scripts/detail.php?id=46113> (cit. 21. 5. 2010).

³⁴ Neprašova videomalba *Kultury* byla k vidění ve večerních a nočních hodinách.

kroku se management Laterny magiky odhodlal příznačně v době, kdy tato pražská scéna se světovým renomé začala ztrácet zisky z představení. Od roku 1992 do roku 2001 byla Laterna magika ekonomicky soběstačným subjektem, ale po prvním poklesu turistické návštěvnosti Prahy se už neobešla bez státní podpory. Na konci roku 2009 musela být Laterna magika jako samostatná instituce z finančních důvodů zrušena a od začátku nového roku se vrátila do svazku s Národním divadlem. Tato institucionální změnu provázela kampaň s názvem „Nová scéna LIVE“ a heslem „Začínáme z gruntu“, která se promítla do podoby samotné budovy oživením fasády obrácené na Národní třídu. Zahájení kampaně odstartoval happening, v němž několik performerů převlečených za čističe oken slaňovalo budovu Národní scény a vzápětí se na „právě umyté“ fasádě rozsvítilo pulzující srdce.³⁵ Úpravu fasády zadalo vedení Laterny magiky Institutu světelného designu, který do netransparentních vypouklých skleněných tabulí instaloval speciálně navržený elektronický systém, jenž měl být v chodu dvanáct hodin denně od listopadu 2009 do ledna 2010, ale datum ukončení je nadále prodlužováno. Na základě specifik budovy a vyzkoušených technologií bylo nakonec zvoleno prosvícení pláště zevnitř, a to pomocí LED technologie a RGB diod. Programovatelnost pulzů v diodách umožňuje měnit výsledné obrazce, a tak srdce mohl vystřídat nápis LIVE s proměnlivou barevností. Můžeme očekávat, že Laterna magika ve spojení s Institutem světelného designu tento systém bude v budoucnu nadále využívat.³⁶

Dalším případem oživení fasády pomocí projekce, které kombinuje sebe-prezentační záměry s vystavením uměleckého díla, byla noční projekce slide-show fotografií na festivalu *Street For Art*, jehož „centrálou“ se stala „skládačka“ stavebních buněk navržená dvojicí Aleksandra Vajd a Hynek Alt. Jejich původní návrh zamýšlený jako Centrum současného umění Ládvi byl založen na použití prefabrikovaných stavebních buněk v kombinaci s permanentně instalovaným jeřábem. V základním uspořádání bylo devět červených buněk smontováno do tří podlaží nad sebou, které mohl jeřáb přeskupovat podle potřeby a přizpůsobovat tak výstavní prostory konkrétním nárokům každé instalace. Tento princip byl

³⁵ Záznam této akce, sestříhaný do televizního spotu, je dostupný na YouTube: „NOVÁ SCÉNA - live_TV_SPOT.mov“, YouTube, nahráno uživatelem NOVASCENAnd 19. prosince 2009, <http://www.youtube.com/watch?v=v8RrMe71qHc> (cit. 21. 5. 2010).

³⁶ Technické údaje jsou čerpány ze serveru <http://www.svetelnydesign.cz/projekty/srdce-nova-scena-nd.html> (cit. 21. 5. 2010).

realizován na Hájích v rámci *Street For Art* 2010. V nejvyšším patře se usídlilo improvizované fotografické studio studentů pražské VŠUP, kde se návštěvníci mohli nechat vyfotit. Přes den pořízené fotografie byly po setmění zvenčí promítány na třetí patro galerie ve slide-show. Promítání bylo dalším z happeningů festivalu i poutačem

zacíleným na obyvatele sídliště, kteří mohli projekci pozorovat z oken svých bytů.

Spojení projekce na fasádu budovy a propagace festivalu charakterizuje rovněž projekt Fresh Film Walk, který je významnou doprovodnou akcí festivalu Fresh Film Fest, jenž se odehrává na konci léta v Karlových Varech. Festival tuto akci pořádá již od roku 2008 ve větších městech (Praha, Brno, České Budějovice, Ostrava, Šumperk, Jablonec nad Nisou, Pardubice), odkud do Karlových Varů přijíždí většina diváků. Organizátoři filmových procházek participují na městském veřejném prostoru, kde promítají dramaturgicky připravené bloky a divákům nabízejí poměrně unikátní spojení filmového zážitku, happeningu a společenského setkání. Pražské procházky doposud nabídly směs různých prostředí: Malou Stranu (od Karlova mostu do ulice U Lužického semináře, k Vojanovým sadům a na nábřeží u Cihelné ulice), Staré město (od Týnské literární kavárny ke Karolinu, za Stavovské divadlo a k Prašné bráně), žižkovský pěší tunel nebo piazzettu Nové scény.

Architektonické soutěže – nerealizované konvergence filmu a architektury

Budova Nové scény se již podruhé v tomto textu objevuje jako příklad architektury, která vybízí ke konvergenci s filmem. Důvodem může být atraktivní lokace v centru města a přímé sousedství s pražským nočním životem, který končí čekáním na příjezd nočních tramvajových linek. Filmové oživení, i přes pokročilé technologie umožňující provoz za bílého dne, je v noční atmosféře přeci jen intenzivnější. Zároveň se jedná o budovu, která měla mnoho odpůrců kvůli své vizuální podobě i konstrukčnímu řešení. Nebudu zde hodnotit, do jaké míry jsou tyto kritiky vůči architektuře Karla Pragera oprávněné, ale vezmu je na vědomí jako jeden z možných důvodů, proč vedení této instituce spolu se zahraniční společností DuPont, jež se zaměřuje na transformace existujících fasád, vyhlásilo loni na podzim ideovou architektonickou soutěž, jejímž tématem byla proměna stávajícího pláště Nové scény. Ve čtyřech desítkách odevzdaných návrhů zhruba polovinu představovali odpůrci a druhou polovinu zastánci původního Pragerova řešení. Skutečnost, že se na soutěži podílela také firma Happy Materials, ozřejmuje další podstatný význam výstavy. Ačkoli se mluvílo o důležité prezentaci mladých českých architektonických talentů, šlo do značné míry o přehlídku nových stavebních materiálů.³⁷ Nemalá část

³⁷ To přiznává také historik architektury Zdeněk Lukeš. Viz Marie TRĚŠŇÁKOVÁ, „Nová scéna i přes zajímavé návrhy zůstane ve starém kabátě“, *webový portál ČT24*, 23. března 2010, <http://www.ct24.cz/kultura/architektura-a-design/84734-nova-scena-i-pres-zajimave-navrhy-zustane-ve-starem-kabate/> (cit. 21. 5. 2010).

zúčastněných tak volila právě nové fasádní materiály, které umožňují konvergenci s dalšími uměleckými praxemi včetně filmu.

Architektonické projekty vyžadují důkladnou předchozí rozvahu, než je přistoupeno k realizaci, a tak jsou v této oblasti ideové soutěže obvyklé. Ale i nerealizovaný návrh má svou váhu, protože není řečeno, že nebude mít vliv někdy v budoucnu. S tímto přesvědčením uspořádali slovenští architekti Matúš Vallo a Oliver Sadovský v roce 2007 ideovou soutěž *Městské zásahy Bratislava*, jejíž model převezli v letošním roce do Prahy, kde se spojili s Adamem Gebrianem a Centrem moderního umění DOX. *Městské zásahy Praha 2010* představují osmdesát řešení pro osmdesát míst, která si podle vlastního výběru zvolili zúčastnění architekti, zavedená studia i studenti architektonických škol. Cílem bylo vytipovat problematická místa města a navrhnout jejich revitalizaci.³⁸ Výsledkem mělo být vyprovokování zvýšeného zájmu „o veřejný prostor, o kvalitu života ve městě a jeho možnou budoucnost“, jak vysvětluje Adam Gebrian.³⁹ Osm z vystavených návrhů uplatňovalo nějakou formu konvergence s filmem. Studenti ateliéru Petra Hájka a Jaroslava Hulína z ČVUT řešili oživení tunelu pod Vítkovem. Tunel by se v jejich pojetí mohl proměnit v multifunkční pasáž, kde by své místo měly obchody či umělecká galerie. Proměnlivost, světlo a rozptýlení by zde obstarávaly digitální obrazovky včleněné do loubí (jedná se tedy o případ 2D Mediální fasády řešené digitálními obrazovkami). Následující tři příklady uplatňují formu *3D Mediální fasády jako světelný objekt*. Igor Marko a Petra Havelková z FoRM Associates London navrhli revitalizaci pasáže pod Akademií věd, která počítala s dostavbou jakéhosi zlatého „límce“, na jehož hranách lemovaných pásem ze světelných diod by proudil libovolný text. S dočasnou povahou projektu se spokojilo studio COLL COLL, které navrhlo pro staveniště ve Spálené ulici stěnu z posuvných světelných částí, aby tak zpříjemnilo prostředí dlouhotrvající stavby. Kancelář Linhart Architect prezentovala nové řešení pro kupoli dominující

³⁸ Součástí výstavy je také databáze dalších pražských míst, jejímž prostřednictvím autoři konceptu chtějí motivovat návštěvníky výstavy, aby se rozhlédli kolem sebe a zjistili, zda neznají více problematických míst, než mohli zhlédnout na výstavě.

³⁹ Adam GEBRIAN, „80 řešení pro 80 míst města aneb Městské zásahy Praha 2010“, tisková zpráva, ag-ent.cz, 5. dubna 2004, <http://ag-ent.blogspot.com/2010/05/mestske-zasahy-praha-2010-tiskova.html> (cit. 21. 5. 2010).

⁴⁰ *Městské zásahy Praha 2010* (kat. výst.), Praha: Centrum pro současné umění DOX 2010.

Ministerstvu průmyslu a obchodu. Kupole, která v noci svítí, je neekologická a jako neměnný světelný zdroj už těžko může konkurovat moderním digitálním obrazovkám rozsetým po městě. Kancelář Linhart Architect proto navrhla využít vygenerované sluneční energie a úsporné LED technologie, jež by se v nočních hodinách dávala k dispozici umělcům různých profesí, kteří by vytvářeli „noční sférické projekce s ekologickým poselstvím“.⁴⁰

Ostražitá destabilizace

Jak ukazují tato stručná „exkurze“ napříč různými variacemi filmově-architektonické konvergence, vize a ideály se promíchávají s komerčními cíli i skutečnými potřebami obyvatel města. Vzájemně mezi sebou vyjednávají, využívají se, předstírají jeden druhého nebo uzavírají tiché aliance. Otázka je, co to znamená pro obyvatele města: Do jaké míry se bude schopen v této síti vztahů orientovat tak, aby si dokázal udržet kritický odstup? Jaké formy vztahů mezi iniciátory a realizátory těchto projektů budou skutečně ochotné a schopné nabízet veřejnosti a jednotlivcům participaci nebo sebe prezentaci? Z výše jmenovaných splňuje požadavek sebe prezentace pouze večerní projekce fotografií návštěvníků festivalu *Street For Art*, ale také ideové soutěže, které byly otevřeny veřejnosti. Ostatní zmiňované konvergence s větší mírou interaktivity městského obyvatele nepočítají, ale to neznamená, že by během jejich působení nemohli samotní kolemjdoucí nějakou formu sebe prezentace objevit a vyzkoušet. Mohou tak proměnit původní záměr události, v níž se konvergence filmu a architektury realizuje v konkrétním čase a prostoru. V souvislosti s foucaultovským pojmáním moci ve smyslu sítě vztahů⁴¹ můžeme mluvit o situaci, v níž se dominantní praxe destabilizují vlastními podružnými procedurami, ale dříve nebo později si tyto nově nastoupivší praxe vytvoří vlastní disciplinární vzorce. Jiným způsobem mluví o tom též Michel de Certeau, který místo vztahu mezi dominantními praxemi a přidruženými procedurami uvádí model střídajících se strategií a taktik. Strategie jsou akce, jejichž síla stvrzuje *místo* (fyzické i diskuzi). Privilegovanost strategie se opírá o toto své místní zakotvení. Naproti tomu taktikám dodává hodnotu jejich *časová příhodnost* a to, jak dokážou využít situace v určitém momentě.⁴² De Certeau se shoduje s Foucaultem, že stane-li se jedna praxe příliš dominantní, bude pomalu ztrácet přidružené praxe, které ji tiše podporovaly, a brzy začne být sama „vysávána“ jinými praxemi.⁴³ De Certeau soustředí svou analýzu těchto mechanismů na každodenní praxe, v nichž vidí potenciál individuálního sebevyjádření. Uvádí dvojici praktik, kde první představuje spíše strategii a druhá taktiku, a těmi jsou psaní a čtení, protože psaní je součástí určitého diskursu, tj. má určitý status a pravidla a je součástí celého řetězce disciplinovaných úkonů, kdežto nad čtením lze jen těžko udržet dohled. To samé platí pro tvorbu a recepci filmu, stejně jako pro stavění a bydlení (nebo jiné užívání architektury) či urbanistické plánování a užívání veřejného prostoru. Unikání

41. „[M]oc je spíše praktikována než vlastněna [...], není nabytým či udržovaným „privilegiem“ vládnoucí třídy, nýbrž účinkem souboru strategických pozic – účinkem, jenž manifestuje a někdy i rozlišuje pozice těch, kdo vládnou.“ Michel FOUCAULT, *Dohlížet a trestat. Kniha o zrodu vězení*, Praha: Dauphin 2000, s. 61.

42. Michel DE CERTEAU, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paříž: Éditions Gallimard 1990, s. 62–63.

43. *Ibid.*, s. 80.

strategiím a vytváření taktik se do značné míry týká uživatele.⁴⁴ Uživatelem městského prostoru bývá chodec, jehož chování se podle de Certeaua dá obtížněji předpovědět, a tudíž také limitovat. Město i jednotlivé budovy pak můžeme pojímat jako určité instalace. Procházením se podílíme na vytváření jejich momentálního vyznění. I toho si však jsou architekti prosazující parametrické budovy vědomi, když se snaží chodcovu aktivitu vyčíslit, aby s ní mohli pracovat v jeho prospěch ve smyslu pohodlí, ale také disciplinace. Parametrická architektura přispívá k rozšíření nástrojů tzv. „politické technologie těla“.⁴⁵ Chození je prostorovou realizací místa, stejně jako je verbální projev zvukovou realizací jazyka. Každý chodec jiným způsobem transformuje daný prostor.⁴⁶ Chodec může takto formovat prostor zcela ojedinělým, příležitostným, a třeba i nelegitimním způsobem. Urbanistický systém je podle de Certeaua jako jazyk – obojí udává řád, který ale může být různě překračován.⁴⁷ Aktivita chodce se tedy rovněž podílí na *temporální transformaci* prostoru a je ovlivňována předvídatelnými i nepředvídatelnými faktory. Filmové intervence vnášejí do architektury jednak schopnost reagovat v čase, a tím vytvářejí příležitosti pro různé formy taktiky, ale zároveň se podílejí na schopnosti architektury předpovídat chování různých faktorů a manipulovat je.

Platí, že význam strategií a taktik se neustále přelévá a jedna se inspiruje druhou. A to od jednotlivých praxí a těch, kteří je praktikují (realizátoři i uživatelé), vyžaduje ostražitost a schopnost ve vhodnou chvíli přikročit k destabilizaci protichůdného postoje. Studium těchto procesů a jejich „archeologického horizontu“⁴⁸ může přispět k pochopení současné nepřehledné situace, která již teď prochází různými regulačními postupy, jejichž úkolem je normalizace diváckého chování a vizuálního obsahu informace.

⁴⁴ To souvisí s charakteristikou veřejné sféry Richarda Sennetta: „Veřejná sféra nabízí lidem šanci uvolnit tlaky na konformitu nebo soulad s určitou rolí v sociálním řádu; anonymita a neosobní povaha veřejné sféry poskytuje živné prostředí pro individuální vývoj.“ Richard SENNETT, „The Public Realm“, *Zlatý řez*, roč. 32, 2009/2010, č. 4/1, s. 5.

⁴⁵ FOUCAULT, *Dohlížet a trestat*, s. 58.

⁴⁶ DE CERTEAU, *L'invention du quotidien*, s. 149.

⁴⁷ *Ibid.*, s. 155.

⁴⁸ *Ibid.*, s. 66.
