



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
FAKULTY OF FINE ARTS

INTERMEDIÁLNÍ A DIGITÁLNÍ TVORBA
INTERMEDIA AND DIGITAL ART

ATELIÉR TĚLOVÉHO DESIGNU
STUDIO OF BODY DESIGN

COMMUNITY OF EVERYDAY
COMMUNITY OF EVERYDAY

**DOKUMENTACE DIPLOMOVÉ PRÁCE
DIPLOMA THESIS DOCUMENTATION**

**AUTOR PRÁCE
AUTHOR**

BcA. Nina Mikušková

**VEDOUČÍ PRÁCE
SUPERVISOR**

Doc. Mgr.A Lenka Klodová, Ph.D.

**OPONENT PRÁCE
OPPONENT**

Dr. Francis Mckee, Ph.D.

BRNO 2017

DOKUMENTACE VŠKP

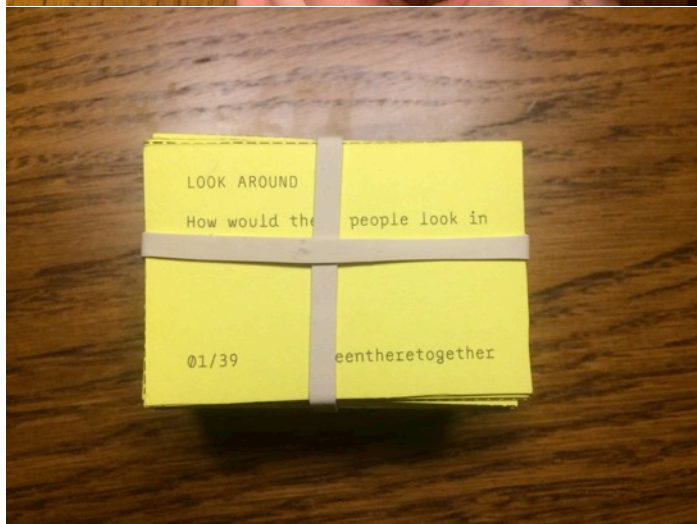
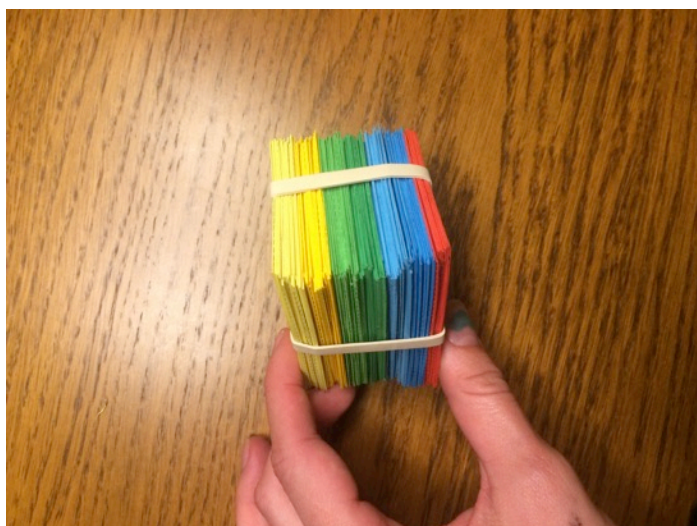
OBSAH:

OBRAZOVÁ ČASŤ.....	4 – 10
TEXTOVÁ ČASŤ.....	11 – 24

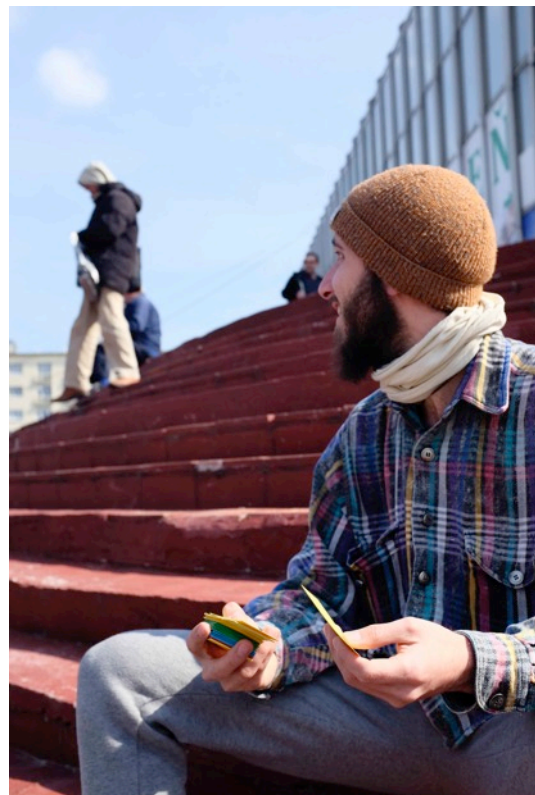
OBRAZOVÁ ČASŤ



karty v tlačenej forme - PDF vytlačené na farebný papier



karty v tlačenej verzii v balíčku

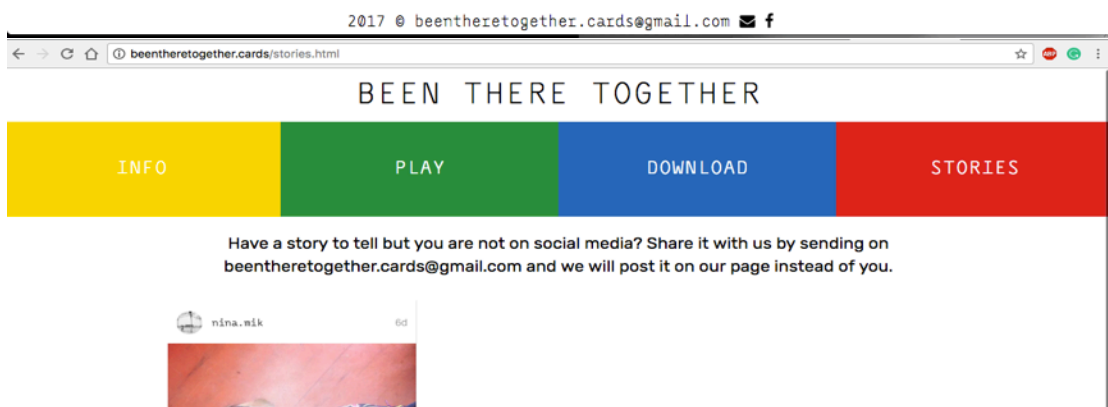
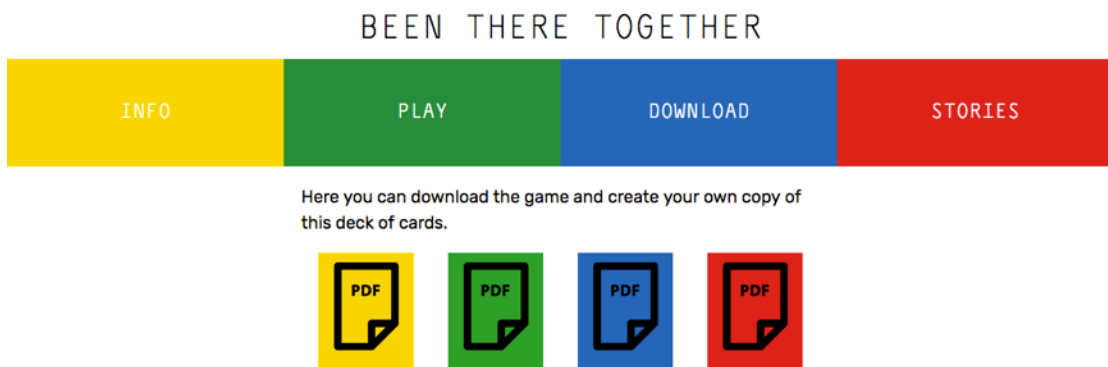


karty v akcií, Bratislava, 2017

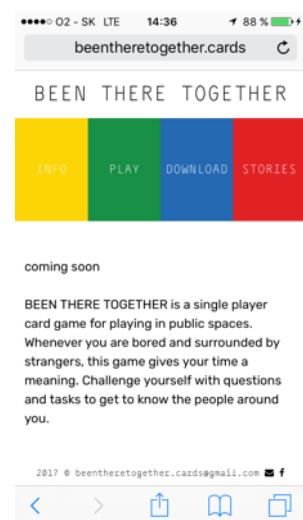
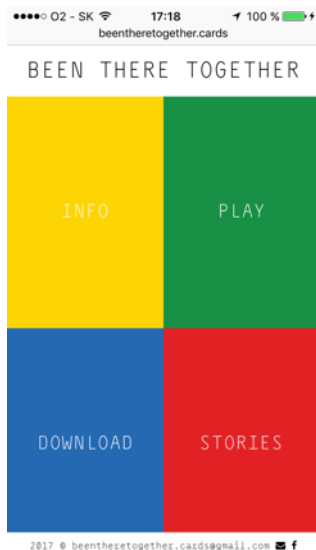
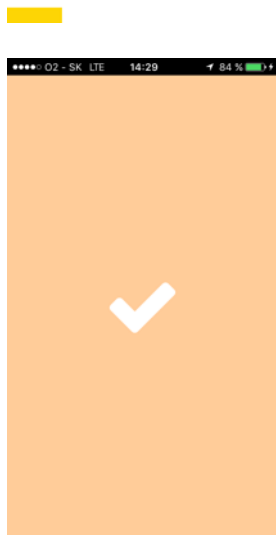
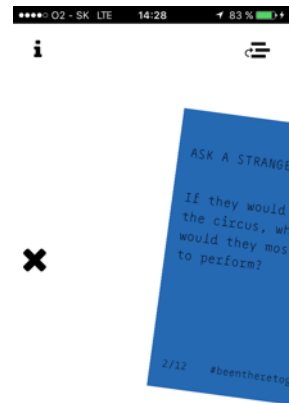
<p>TAKE AN ACTION</p> <p>Shut the lights on / off.</p> <p>02/34 #beenthere together</p>	<p>TAKE AN ACTION</p> <p>Which person's hair do you like the most? Compliment it.</p> <p>19/34 #beenthere together</p>	<p>SHARE WITH #</p> <p>Choose 5 people you see, then describe them in 5 words.</p> <p>19/39 #beenthere together</p>
<p>ASK A STRANGER</p> <p>What is the strangest thing they've ever eaten?</p> <p>22/34 #beenthere together</p>	<p>CHANGE</p> <p>Overtake / Let someone in front of you in the queue.</p> <p>18/34 #beenthere together</p>	<p>ASK A STRANGER</p> <p>Is there someone eating? Ask where they have/bought their food from.</p> <p>09/34 #beenthere together</p>
<p>SHARE</p> <p>Change your plans, go where your fellow traveler is going.</p> <p>30/34 #beenthere together</p>	<p>SHARE</p> <p>Start to talk to someone that looks bored, show them this game.</p> <p>27/34 #beenthere together</p>	<p>ASK A STRANGER</p> <p>To hold your hand.</p> <p>26/34 #beenthere together</p>
<p>COOPERATE</p> <p>Exchange something with somebody.</p> <p>05/12 #beenthere together</p>	<p>PLAY</p> <p>Tic-Tac-Toe with someone.</p> <p>11/12 #beenthere together</p>	<p>ASK A STRANGER</p> <p>If they could have personally witnessed one event in history, what would they want to have seen?</p> <p>33/34 #beenthere together</p>



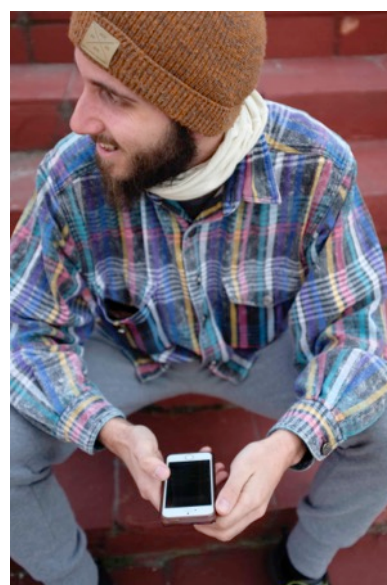
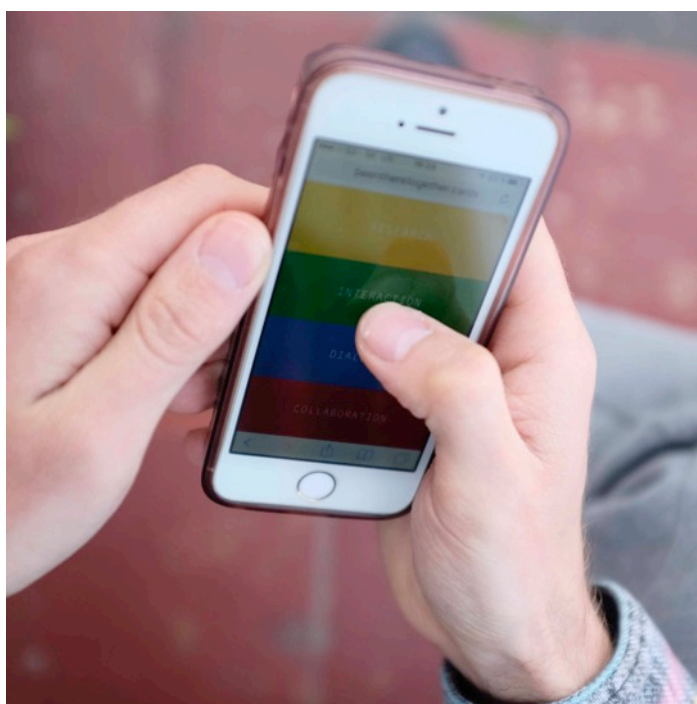
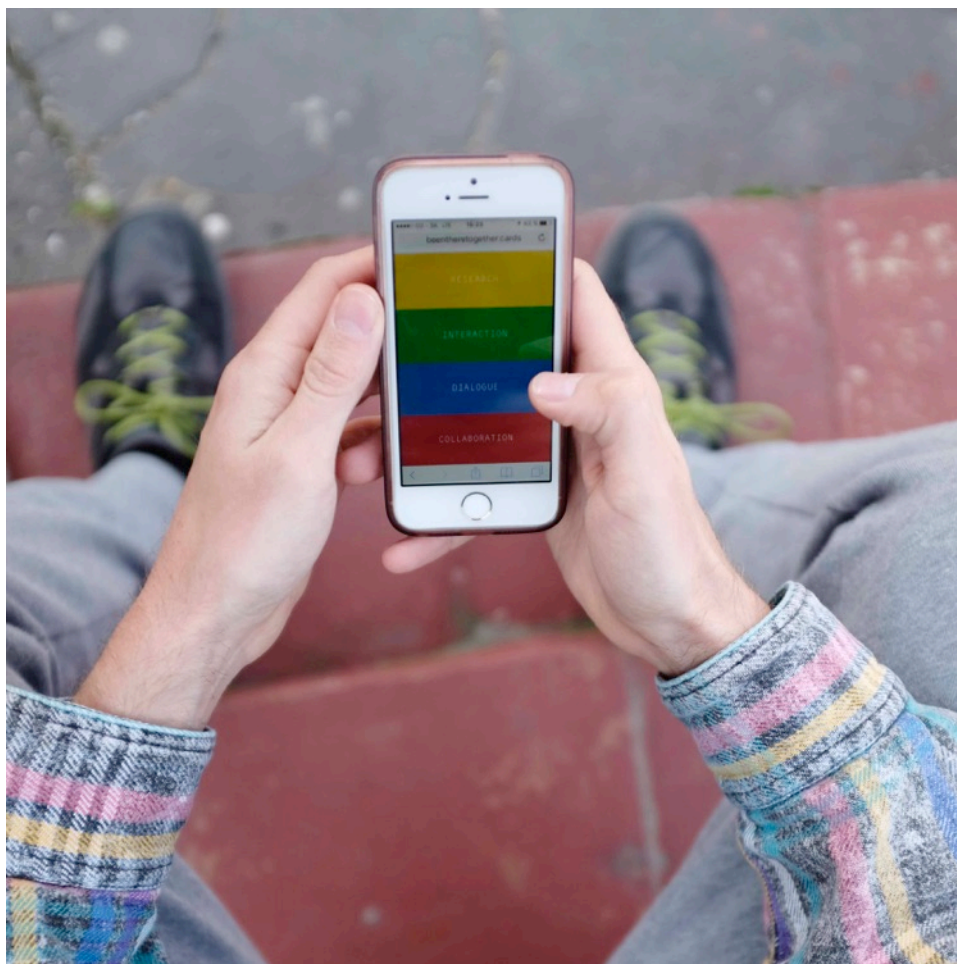
naskenovaný výber z prvej sady kartičiek, tlač na farebnom papieri, Bratislava, 2017



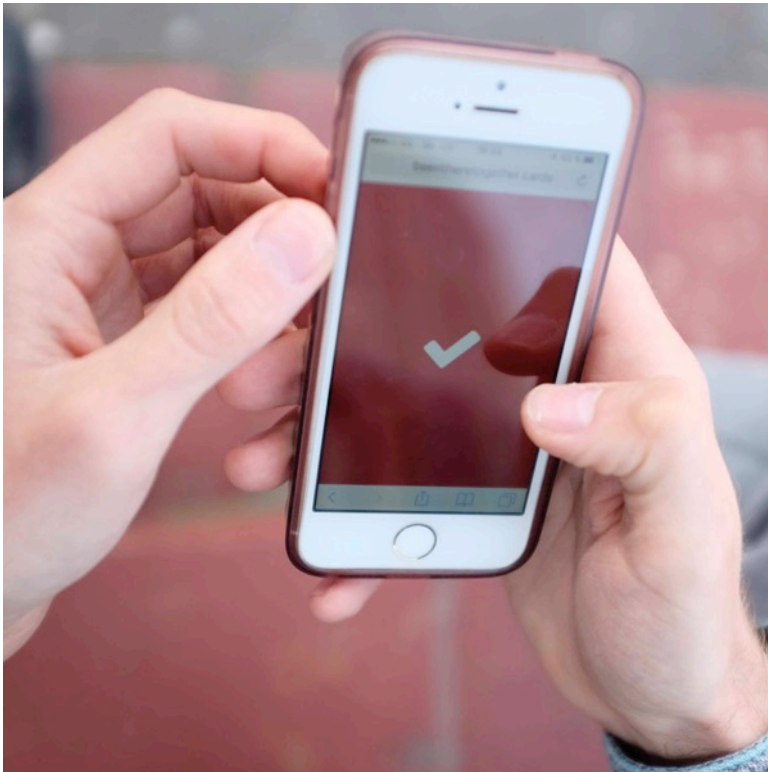
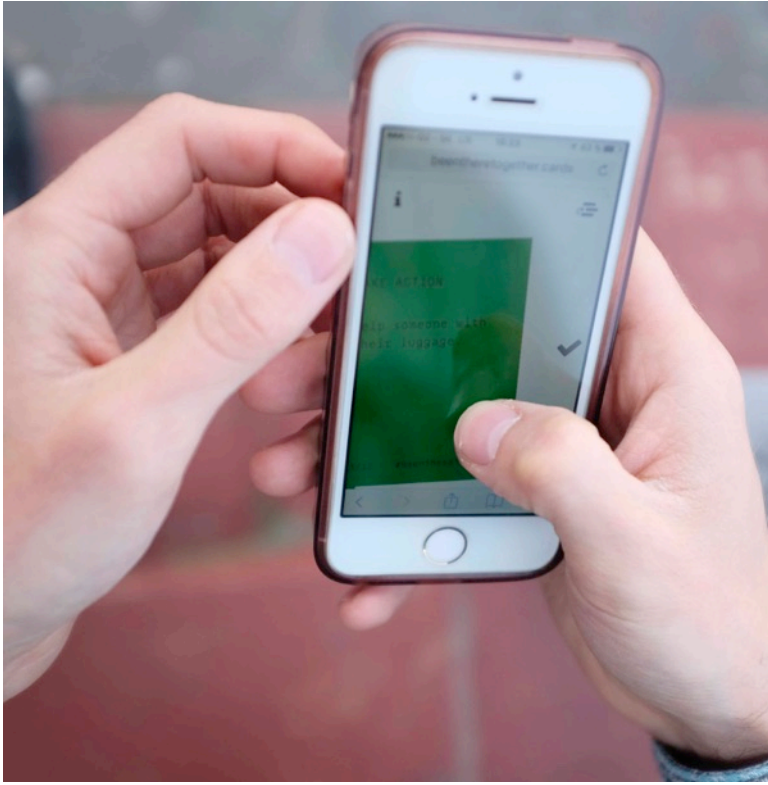
screenshoty z webovej stránky, Bratislava, 2017 - www.beentheretogether.cards



screenshoty z obrazovky telefonu, Bratislava, 2017



používanie aplikácie, Bratislava, 2017



TEXTOVÁ ČASŤ

OBSAH :

ANOTÁCIA	12
MOTIVÁCIA	
ÚVOD	13
KOMUNITA	14
ZAČIATOČNÝ BOD	15
CIELE	
MAGICKÝ KRUH	16
VZŤAH	17
VEREJNÝ PRIESTOR	17
POPIS DIELA	
HERNÝ DESIGN	18
INFO	18
DOWNLOAD	18
STORIES	18
PLAY	19
OBSAHY	20
DISTRIBÚCIA	20
KONTEXTUALIZÁCIA	
EVENT SCORES	20
DÉRIVE	21
NÁVÄZNOŠŤ NA PARTICIPATÍVNE UMENIE, VZŤAHOVÚ ESTETIKU A KOMUNITNÉ UMENIE.....	21 - 23
BUDÚCNOSŤ	
ZÁVER	24
SITE - SPECIFIC	24

ANOTÁCIA

Been There Together je single player hra v online a offline podobe, ktorá má formu kartičiek inšpirovaných event scores. Hra je určená pre jednotlivca nachádzajúceho sa vo verejnom priestore obklopeného neznámymi ľuďmi. Slúži ako zámienka na sociálnu inklúziu. Funguje v online verzii vo formáte aplikácie do telefónu a taktiež ako DIY kartičková hra na stiahnutie.

Je vytváraná ako alternatíva k mobilným hrám, ktorá namiesto toho aby vťahovala užívateľa/lku to virtuálnej reality, podnecuje k vnímaniu svojho okolia a spoločnosti v ktorej sa nachádza. Pridaním úlohy, kontextu a estetického potešenia vytvára z obyčajnej každodennej aktivity vzrušujúci zážitok. Jej účelom je prekonať odcudzenie jedinca v spoločnosti. Jednoduchými otázkami a úlohami sa hráč/ka dostáva do magického kruhu hrania sa v realite, v priestoroch, ktoré nie sú bežne na hru určené. Vytvára dočasný svet uprostred obyčajného sveta. Transformuje tak každodenný zážitok ako aj vnímanie verejného priestoru. Vizuálne má pôvod v "event scores", ktoré boli tvorené skupinou Fluxus. Inšpiruje sa aj Situationistickým dérive - metódou neplánovanej cesty urbánnym priestorom.

Na základe 4 rozdielnych levelov hry, si hráč/ka môže zvoliť akú intenzitu hrania preferuje. Nenápadné prevedenie, dovoľuje hráčom/kam hrať hru bez zmeny ich správania na verejnosti a záleží iba na ich rozhodnutí či sa chcú verejnosti priznať, že hru hrajú. Vďaka zámienke hry by sa hráč/ka mal/a cítiť bezpečne osloviť cudzieho, poprosiť o spoluprácu, klásť otázky aj ľuďom, s ktorými je v kontakte prvý krát. Pomocou hry sa vytvára reálna sociálna interakcia, ktorá má svoje legálne a ekonomické dôsledky a tým vykračuje z magického kruhu hier.

MOTIVÁCIA

ÚVOD

Komunitná hra Been There Together (BTT) je výsledkom môjho mnohoročného záujmu o prepojenie umenia s každodenným životom.

Nadväzuje na moju bakalársku prácu Trees Have The Power, v ktorej som sa sústredila na výskum a funkcionálnosť vytvárania sociálnych štruktúr počas života jedinca. Pri bakalárskej práci som poukazovala na systém komunít, ktoré si vytvárame počas života a ich užitočnosť v každodennosti. Diplomovú prácu som sa rozhodla venovať téme dočasných komunít, ktoré vznikajú v každodennom živote vo verejnom priestore.

Keďže som posledné 3 roky svojho života precestovala a žila rôzne po Európe, moje vnímanie komunít, rodín a priateľstiev sa prirodzene zmenilo. Skúmala som život v hippie komúnach, anarchistických a nomádskych komunitách. Sústredene som analyzovala vzťahy, ktoré si medzi sebou ľudia vytvárajú.

Zaujímavé pre mňa boli napríklad vzťahy týkajúce sa výmenného pobytu Erasmus. Skupina navzájom neznámych ľudí sa pomocou projektu dostane žiť do toho istého mesta a veľmi často sa medzi sebou zblíži za veľmi krátky čas. Ich priateľstvo síce nevzniká "prirodzene" ale z dôvodu vytrhnutia z každodenného života a vloženia do neznámej zóny. Tak si Erasmus komunita medzi sebou buduje často veľmi silné vzťahy založené na spoločnej "traume".

Cestovaním s nehierarchicky orientovanou skupinou aktivistov na bicykloch sa moje vnímanie komunity rozšírilo ešte viac. Ecotopia Biketour je cyklotúra, ktorá sa organizuje v inej časti Európy každý rok od 1990. Skupina predom navzájom neznámych ľudí, vytvorí na 3 mesiace komunitu, ktorá zdieľa jedlo, peniaze a rozhoduje sa na základe konsenzu. Členovia tejto komunity sa môžu kedykoľvek pripojiť a odpojiť, čím sa vytvára veľmi flexibilná verzia vnímania spolu žijúcej spoločnosti. Zároveň na svojej ceste táto dočasná komunita navštevuje rôzne centrá, squaty, ekofarmy a organizácie, ktoré taktiež (ale nie nevyhnutne) žijú komunitným životom. Tým sa táto dočasná komunita mixuje s inými dočasnými a stabilnými komunitami a zároveň z hľadiska pozorovateľa zvonku, vytvára ako keby združenú komunitu zdieľaných hodnôt.

KOMUNITA

Po týchto skúsenostiach som sa začala zaujímať, čo slovo komunita znamená, ako sa vzniká, čo obsahuje a aký pocit alebo čin ju vytvára.

Chantal Mouffe definuje¹, že komunity sú držané pohromade nie vecnou myšlienkou spoločného dobra, ale spoločnou väzbou verejného záujmu. Teda spoločenstvo môže existovať bez konečného tvaru alebo definitívnej identity.

S prihliadnutím na využitie slova komunita v dnešnej spoločnosti (napr. "komunita psíčkarov", "komunita milovníkov experimentálnej hudby", "komunita obyvateľov domu") som dospela k záveru, že komunita sa vytvára na základe mnoha rozdielnych kontextov a situácií. Príkladom môžu byť komunity založené na základe spoločného zážitku, na základe spoločných hodnôt alebo v opozícií na inú komunitu.

V mojej diplomovej práci sa sústreďujem na typ komunity so spoločným zážitkom, na ktorý sa snažím upozorniť prostredníctvom hry.

Zásadným bol pre mňa aj spôsob, akým sa s nejakej všeobecnej skupiny ľudí komunita stane. Vezmime si príklad komunity psíčkarov. Ľudia, ktorí bežne venčia svojho psa v určitom parku sa denno-denne stretávajú. Nemusí medzi nimi nevyhnutne prebiehať konverzácia ale často zdieľajú svoj čas na tom istom mieste s tým istým zámerom. Sú si vedomí jeden druhého, na základe opakovaného vizuálneho kontaktu.

V prípade, keby prišiel medzi nich nejaký cudzí jav – ako napríklad mesto, ktoré by im ten park chcelo zrušiť, veľmi pravdepodobne by sa stalo, že sa tieto každodenní návštevníci parku, ktorí do tohto momentu iba zdieľali priestor sa spoja v "komunitu", ktorá bude spoločne bojovať proti zrušeniu parku. Podstatným, je pre mňa v tomto prípade premýšľanie o ľuďoch, ktorí nás obklopujú. Domnievam sa, že táto skupina ľudí už akosi (dočasnou) komunitou bola, avšak začala to vnímať až keď prišiel nejaký cudzí element.

V mojej diplomovej práci, som sa rozhodla venovať práve takejto jemnej nuansi, ktorá ešte pred príchodom "druhého" podnecuje vnímanie ľudí v našom okolí a priestore, v ktorom sa nachádzame. Snaží sa pomocou hry vytvoriť dojem komunity so spoločným zážitkom a upozorniť na vzťahy medzi ľuďmi, ktorých sme súčasťou už len tým, že sa nachádzame vo verejnom priestore urbánnej spoločnosti.

¹ Chantal Mouffe: *Hegemony, Radical Democracy, and the Political*. Chantal Mouffe: *Hegemony, Radical Democracy, and the Political*. Routledge, 2013. s.

ZAČIATOČNÝ BOD

Výskumom tejto tématiky som dospela k zisteniu, že nie všetci ľudia, ktorí sa nachádzajú v ten istý moment v tom istom priestore sú pripravení alebo majú chuť vnímať svoje okolie a byť do neho vtiahnutí. Uvedomie si dôležitosti času, bolo preto jednou z kľúčových prelomov pri vytvaraní mojej diplomovej práce.

Forma hry mi slúži na to, aby užívateľ/ka dospel/a k vedomej aktivizácii samostatne zo svojej vlastnej iniciatívy a v čase, ktorý je pre neho/ju vhodný a nebol pri procese potrebný autor/umelec.

Obsah kartičiek v tejto verzii hry, ktorú vytváram ako diplomovú prácu, je špecifikovaný pre ľudí, ktorí často cestuju, poprípade sú zvyknutí sa často nachádzať sami vo verejnom priestore. Pokiaľ sa človek cíti vo svojom prostredí bezpečne, vzruchy okolitého sveta ho už nerozrušujú, dostáva sa po čase to momentu akejsi nudy alebo netrpezlivosti. Je to moment, kedy sa ľudia už prestávajú cítiť príjemne, radi by svoj čas nejako využili, ale nachádzajú sa na verejnosti, obklopení neznámimi ľuďmi. Preto sa často v týchto momentoch obracajú na svoje mobilné telefóny.

Tento pocit nudy, je práve začiatocný bod do ktorého vstupuje hra BTT ako alternatíva. Nie je to vynútená aktivita, je to možnosť.

CIELE

MAGICKÝ KRUH

Been there together je vytváraná ako alternatíva k mobilným hrám, ktorá namiesto toho, aby vťahovala užívateľa do virtuálnej reality, podnecuje k vnímaniu svojho okolia a spoločnosti, v ktorej sa nachádza.

Hra, vychádzajúc z Huizingovej teórie Homo Ludens², sa odohráva vo vnútri určitých časových a priestorových hraníc, ktoré majú svoje vlastné pravidlá. Toto ohraničenie nazýva "magický kruh". Definuje tým zvláštny diegetický priestor hier, v ktorom sú významy jednotlivým objektom a akciám prisudzované inak ako mimo neho. Pokiaľ umiestnime tento magický kruh do reálneho, každodenného priestoru, hracie pole vnímania sa nám rozšíri a tento priestor sa dočasne stane posvätnou pôdou pre hru, v ktorej platia zvláštne pravidla. Vytvárame tým dočasné svety uprostred obyčajného sveta.

Otázkami a úlohami sa užívateľ/ka dostáva do magického kruhu hrania sa v realite, v priestoroch, ktoré nie sú bežne na hru určené. Hra dáva hráčovi/čke alibi konať veci, ktoré v určitých podmienkach prekonávajú sociálne normy. Hráči/čky sú prostredníctvom hry opatrení konkrétnymi pokynmi, alebo otázkami, ktoré vyžadujú, aby si vytvorili odvážny postoj vo verejnom priestore, čo umožňuje, aby sa hráč/ka dokázala prekvapiť vlastnou odvahou a vynaliezavosťou. V magickom kruhu hry sa by sa užívateľ/ka mal/a cítiť bezpečne osloviť cudzieho, poprosiť o spoluprácu, klásť otázky aj ľuďom, s ktorými sú v kontakte prvý krát a tým sa pomocou hry vytvára reálna sociálna interakcia.

Zatiaľ čo všetky ľudské spoje sú reálne, tie, ktoré sa udejú rámci hry, dávame zvláštny spoločenský význam. Byť spolu v akomsi výnimočnom postavení, spoločne sa odlišovať³ od ostatných a vymaniť sa z obecných noriem si uchováva svoje kúzlo aj po skončení. Spoločnosť hráčov má obecný sklon existovať aj po tom, čo hra už skončila. Toto "magické spoločenstvo hráčov", ktoré vzniká vo vedomí hráča/čky je východiskovým bodom pre názov hry. Been There Together považujem za akýsi symbolický pojem, ktorý v sebe dokáže obsiahnuť uvedomenie dočasnej komunity a zároveň v sebe nosí spomienku na ľudí, s ktorými sme sa "hrali". Nestabilný charakter komunity, môže napomôcť vytvoriť alternatívne, priestorové a sociálne modely spolupráce.

² Homo Ludens. HUIZINGA, J. *Homo Ludens: A STUDY OF THE PLAY-ELEMENT IN CULTURE*. ROUTLEDGE & KEGAN PAUL London, Boston and Henley, 1949, s. 10. ISBN ISBN 0 7100 0578 4.

³ Homo Ludens. HUIZINGA, J. *Homo Ludens: A STUDY OF THE PLAY-ELEMENT IN CULTURE*. ROUTLEDGE & KEGAN PAUL London, Boston and Henley, 1949, s. 12. ISBN ISBN 0 7100 0578 4.

VZŤAH

Vytvorenie vzťahu, čo i len mentálneho, je jedným z kľúčových cieľov mojej diplomovej práce.

Vychádzam z tvrdenia Nicolasa Bourriada, ktorý v rozhovore⁴ na otázku "čo je podmienka dialógu?" odpovedal, že "podmienka dialógu je koniec paranoje".

Podobne, ako to máme veľa krát šancu zažiť v nezištnom dialógu so spolucestujúcim. Tieto momenty oslobodeného rozhovoru s neznámim človekom, v mnohých prípadoch ovplyvňujú vnímanie nášho vlastného života. Učia nás empatií a ničia predsudky. S podobným úmyslom pracuje aj hra *Been There Together*. Zámienkou hry, má užívateľ/ka sprístupnenú možnosť zaujímať sa o svoje okolie. Klásť si otázky a reflektovať svoju vlastnú osobu ako potenciálne aktívnu súčasť spoločnosti. Pomocou hry sa človek dozvie viac o svojom okolí aj o sebe samom. Zmena vnímania prostredia počas hry, vytvára zmenu v spôsobe, akým vnímajú hráči/čky svet, na základe čoho majú schopnosť prispôsobiť svoje správanie.

VEREJNÝ PRIESTOR

Dôležitým efektom hrania sa v priestore, ktorý na to nieje určený je aj vytvorenie vzťahu k prostrediu. Vytvorenie hry - ihriska v každodennosti. Pridaním úlohy, kontextu, estetického potešenia sa vytvára z obyčajnej cesty mestom vzrušujúci zážitok. Sprostredkovaním nových spôsobov využitia moderných mestských prostredí a pripojením významov k lokalitám, ktoré prvotne nemajú žiadny zvláštny význam, vytvárame z niečoho obyčajného špeciálnu udalosť. Táto "špeciálna udalosť", v ktorej sme prostredníctvom hry dokázali byť odvážni, vytvára potenciál na reflektovanie existujúceho verejného priestoru ako zóny, ku ktorej máme právo sa vyjadrovať.

Pomocou aplikácie, má hráč/ka možnosť uvažovať a pýtať sa, ako chce aby jeho/jej verejný priestor a spoločnosť mala vyzeráť. Vytvorením spomienky s určitým prostredím, si k nemu buduje vzťah. Zmenou percepcie každodenného sveta môžeme dopomôcť k aktívnej participácii na ozajstnej zmene v reálnom svete. Hry, ktoré sa konajú vo verejnom priestore sa nazývajú pervazívne⁵ a často majú svoje legálne a ekonomické dôsledky, ktoré presahujú rámec magického kruhu.

⁴ 20 YEARS - FROM RELATIONAL AESTHETICS TO ALTERMODERNISM: NICHOLAS BOURRIAUD. *Youtube* [online]. Jogja Biennale 2015, 2016 [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=85rYfHxXLfE>

⁵ MONTOLA, Markus, Jaakko STENROS a Annika WAERN. *Pervasive games: Theory and Design*. Taylor & Francis, 2009. ISBN 0123748534, 9780123748539.

POPIS DIELA

HERNÝ DESIGN

BTT je hra určená pre jednotlivca, obklopeného neznámimi ľuďmi. Slúži ako zámienka na sociálnu inklúziu.

Je pre mňa kľúčovým, aby hra bola dostupná pre každého, kto má o ňu záujem. Z toho plynulo rozhodnutie vytvoriť ju zadarmo prístupnú na webovej stránke. Užívateľ/ka si ju prostredníctvom webovej stránky môže stiahnuť ako aplikáciu do telefónu, hrať online alebo pokiaľ má záujem mať ju vo fyzickej podobe, je možné si hru stiahnuť v PDF formáte a rozstrihať do kartičiek.

Webová stránka Been There Together, má jednoduché rozhranie s 4 jasne farebne a popisne rozčlenenými sekciami.

info

V sekcii "Info" užívateľ/ka nájde všetky potrebné informácie ohľadom hry, jej stručný popis a ciele, inštrukcie ako hru hrať a kontakt na prípadné otázky.

download

Sekcia "Download" slúži na stiahnutie DIY kartičkovej formy. V jednoduchom PDF formáte s inštrukciami na odporúčanú hrúbku papiera a tlače, užívateľ/ka získa jej/jeho vlastnú prenosnú, nedigitálnu verziu. Vďaka vizuálnej podobnosti na event scores, som sa rozhodla nevytvárať žiadne znakové rozčlenenia levelov a ponechať to na jednoduchosti farebného rozčlenenia. Tým sa zjednodušila aj forma tlače. Pre komfort hry je odporúčaný hrubší papier 4 rôznych farieb a čiernobiela tlač. Je iba na ňom/nej, v akých 4 farbách sa rozhodne kartičky mať, no keďže hra má 4 náročnosti, je preto prospešné to vizuálne rozdeliť.

stories

Tretím rozhraním na webstránke je sekcia "Stories". Jej hlavným účelom je vytvoriť meta-komunitu všetkých hráčov v online svete. Hráči sú počas hry vyzývaní pomocou jednoduchého hashtagu #beentheretogether, zdieľať na svojich sociálnych sieťach príbehy, momenty, zážitky a sociálne interakcie, ktoré sa im pomocou hry stali. Všetky zdieľané príspevky s hashtagom sa združujú v sekcii "Stories", čím sa uspokojuje potreba zdieľať špeciálne momenty v živote užívateľa a zároveň vytvára priestor na živý archív spätnej väzby z diania v hre.

play

Poslednou a najpodstatnejšou kategóriou na tejto webstránke je platforma "Play". Klikutím sa dostáva užívateľ/ka priamo do hry.

Na výber dostane zo 4 kategórií s jednoduchým popisom.

Žltá - výskum, zelená - interakcia, modrá - dialóg a červená - spolupráca.

Tieto kategórie odpovedajú 4 levelom hry rozdeleným podľa intenzity participácie.

Prvý level - *výskum* - Pomocou otázok má hráč/ka možnosť reflektovať priestor a spoločnosť, ktorá ho/ju obklopuje. Modeluje si na mentálnej rovine okolo seba svoju dočasnú komunitu a vytvára vzťah s prostredím.

Druhý level - *interakcia* - Malým gestom/aktivitou zúčastneného pozorovania zanecháva spomienku na ľudí, s ktorými zdieľal/a verejný priestor.

Tretí level - *dialóg* - Pomocou kartičiek vyzýva hráča/ku do kladenia otázok ľuďom, ktorých nepozná alebo im poskytuje témy na začatie rozhovoru.

Štvrtý level - *spolupráca* - Jednoduchými úlohami je hráč/ka nútení do zapojenia človeka/ľudí, aby mu pomohli zdolať výzvu.

Herný design je navrhnutý tak, aby sedel každému typu hráča/čky. Vychádza z jednoduchej analytickej mentálnej činnosti v levele jedna až ku najvyššej náročnosti, ktorou je ciele sociálna interakcia za účelom spolupráce s dovedy neznámim človekom.

Rozdelením na 4 levely sa hra sprístupnila širšiemu publiku. Hrou užívateľ/ka nezískava žiadne body ani hodnotenie. Kartičky sú v každom jednom levely vyberané na "random" a medzi levelmi je voľný pohyb. Je iba na chuti hráča, akú intenzitu sociálnej interakcie vyžaduje, taký level si zvolí. Nieje bezprostredne nutné prejsť všetky levely a hru je možné hrať akokoľvek dlho. Z dôvodu, že BTT vychádza predovšetkým z pozorovania okolia, je možné ju opakovane hrať v rôznych prostrediach alebo časoch a nestratí na intenzite.

BTT funguje ako ambientná hra⁶. Tento pojem sa ustálil v gamifikerskej terminológii podľa termínu ambient music, ktorý formuloval Brian Eno. Znamená, že sa hra koná vtedy, keď sa ju človek rozhodne hrať. Práve tento princíp potvrdzuje jej využiteľný a nie nútený význam. Nevyžaduje pozornosť pokiaľ ju človek nechce používať ale dokáže naplniť prázdne momenty významom.

⁶ MONTOLA, Markus, Jaakko STENROS a Annika WAERN. *Pervasive games: Theory and Design*. Taylor & Francis, 2009. ISBN 0123748534, 9780123748539.

obsahy

Obsahy kartičiek vytváram za pomoci konzultácií s odborníkmi v oblasti gamifikácie a psychológie a testovaním hry vo svojom okolí. Vychádzajú z každodenného života väčšinového Európana strednej triedy. Mojmím cieľom je, aby nepodporovali žiadne druhy nenávisti alebo manipulácie. Otázky a úlohy sú tam rôzne. Od jednoduchých skúmových otázok, cez analytické alebo absurdné úlohy až po seriózne zadania. Úmyselne sa prostredníctvom hry pýtam dôležité spoločensko - politické otázky a snažím sa povzbudiť k reflexii budovania verejného priestoru. Pomocou podnetov na kartičkách tak vytváram šancu pre užívateľa, reagovať na svoju vlastnú zodpovednosť a právo sa vyjadrovať a meniť prostredie, v ktorom sa nachádza. Keďže v hre neexistuje žiaden hodnotiaci systém je iba na užívateľovi, ako dôsledne bude tieto podnety brať.

Pomocou nenápadného prevedenia môže hra dovoliť hráčom hrať hru bez zmeny ich správania na verejnosti a záleží iba na ich rozhodnutí, či sa chcú verejnosti priznať, že hru hrajú.

distribúcia

Vďaka aktívnemu hraniu, hráči vytvárajú možnosť pre ľudí, ktorí sú do hry nezapojení sa zapojiť a "hrať sa s nimi". Popríklad, nabadúce sa zahrať tiež. Tým sa hra rozširuje sama bez nutnosti náročného vysvetľovania alebo marketingu.

Pomocou hashtagu #beentheretogether sa tvorí v online platforme meta-komunita hráčov a zároveň sprostredkováva jednoduchý prelink pre nových ľudí sa s hrou oboznámiť. Tým sa hra stáva ľahko dostupná a na jej rozšírenie stačí pomerne málo aktívnych hráčov, ktorí spustia vlnu záujmu.

Propagácia BTT má dve roviny. Online, oslovením webových stránok cieľových skupín a na sociálnych sieťach. V offline formáte som zvolila jednoduchú formu nálepiek, ktoré nesú vizuál konkrétnych kartičiek. Rozlepením kartičiek vo verejnom priestore, zaujmem presne tú skupinu užívateľov/liek, pre ktorých by mohla byť hra prospešná. Obzeranie nálepiek a oznamov vychádza často z toho istého druhu nudy, pre ktorú je táto hra určená.

KONTEXTUALIZÁCIA

EVENT SCORES

Po vizuálnej stránke kartičky vychádzajú z eventscores. Rozhodla som sa zvoliť túto vonkajšiu podobu na základe ich vnútornej súvislosti. Eventscores boli v 60tych rokoch vytvárané so zámerom zdieľať pozíciu umelca ako človeka, ktorý ma schopnosť vyjadrovať sa ku svetu a skutočnosti. Vytváraním eventscores ako skriptami pre performance, sprístupňovali každému užívateľovi vedomie, ktoré performerí nadobúdajú počas svojich akcií.

Podstatným je akási chuť "bláznit' sa" v realite. Pomocou často absurdných

zadaní, poskytovali možnosť vnímať realitu trochu viac magicky a odosobňovať sa od svetských objektov a udalostí. Povýšiť banálny okamih a dbať na všedný život. Tieto skriptá fungovali ako priama pozvánka na hru⁷, séria úloh na zapojenie sa do posilneného vnímania každodenného okamihu. Event scores zahŕňali jednoduché akcie, nápady a objekty z každodenného života, ktoré boli prekontextualizované ako performance. V BTT používam podobnú techniku, na základe jednoduchých úloh a otázok, ktoré sú podávané ako súčasť hry, tematizujem situáciu v každodennom živote užívateľa/lky. Pomocou vtiahnutia do magického kruhu má užívateľ/lka možnosť nahliadať na svoje okolie, na situáciu, v ktorej sa priamo a aktuálne nachádza a prekontextualizovať ju do formy hry.

Jasný link má moja práca aj na oblasť happeningov, ktoré Kaprow prirovnával⁸ ku hrám zbavených hernej teórie bez víťazov a porazených. Tvrdil že happeningy alebo "situácie" opätovne spájajú medzeru medzi hrou a každodenným životom, spôsobom akoby všade bolo ihrisko.

DÉRIVE

Inšpiráciou boli aj Situationist International, ktorí svojím dérive⁹ objavovali mesto z iného uhlu. Pomocou tejto metódy neplánovanej cesty urbánnym priestorom bojovali proti spoločnosti spektaklu a proti predpokladateľnej a nudnej každodennosti života v kapitalizme. Využitie psychogeografie a emocionálnej alebo sociálnej dezorientácie za použitia eventscores slúži v mojom prípade k tvorbe situácií, ktoré majú pozitívny vplyv na vnímanie spoločnosti a priestoru v ktorom sa hráč/ka nachádza.

⁷ artists respond to fluxus. *Walker Art* [online]. 2014 [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: <http://blogs.walkerart.org/ecp/2014/10/08/artists-respond-to-fluxus/>

⁸ Allan Kaprow, 'The Education of the Un-Artist, Part II', in *Essays on the Blurring of Art and Life*, Berkeley 1993, p. 121

⁹ Dérive. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9rive>

NÁVÄZNOŠŤ NA PARTICIPATÍVNE UMENIE, KOMUNITNÉ UMENIE A VZŤAHOVÚ ESTETIKU

Dôležitým pre mňa v tejto situácii bolo vynájsť spôsob, ktorým by som dokázala dať ľuďom prístup k vnímaniu tejto situácie z ich vlastného pohľadu.

Forma hry, ako umeleckého výstupu je v použitá z množstva dôvodov. Bolo pre mňa podstatnou súčasťou práce vytvoriť niečo, čo by nebolo "aplikované" na určitú komunitu ako rozhodnutie umelca ale bolo vedome prevzaté/privlastnené komunitou v momente, kedy je to pre ňu potrebné. Tým sa moja práca odlišuje o množstva participatívnych umeleckých projektov, v ktorých umelec/umelkyňa aplikuje na základe svojich súdov na určitú skupinu ľudí riešenia poprípadne vytvorí časovo obmedzený event¹⁰, v ktorom sa aktivizuje zúčastnená komunita, po dobu trvania situácie, v ktorej je umelec/umelkyňa prítomný/á.

Podobnosť môžeme nájsť aj v Bourriaudovej vzťahovej estetike. Nicolas Bourriaud¹¹ vo svojej knihe *Relational Aesthetics* tvrdí, že v roku 1990 sa vizuálne umenie premenilo na formu sociálnej výmeny, ktorá je generovaná vzťahom, stretnutiami a interakciou a rola umelca je, aby ju uľahčil.

S týmto výrokom sa stotožňujem. Rozdielnym od príkladov, ktoré Nicolas Bourriaud charakterizuje, však vidím oblasť miesta konania tohto vzťahu, a osôb, ktoré sú do vzťahu zapojené. V BTT prenášam umelecké dielo do každodenného života človeka, v ktorom umelec/umelkyňa, nie je zúčastnený/á a nieje po vytvorení "artefaktu"- hry, naďalej potrebný/á. Tento prvok - artefakt - hra - je využívaný dobrovoľne, na základe vlastného emočného a vedomého rozhodnutia a môže byť efektívne využitý na vytvorenie vzťahu medzi ľuďmi v ich každodennej realite.

Been there together reaguje na túto "novú formu" umenia aj v Rancierovom chápaní emancipovaného diváka. Jacques Rancier¹² chápe ako novú formu umenia tú, ktorá pracuje so zmenou rámca vnímania a tým dynamikou jeho efektu. Zvýšiť politické vedomie zdanlivo pasívneho diváka, ktoré by mohlo dospieť k mobilizácií.

Nato Thompson¹³ zase opisuje zmenu formy umeleckých diel, ktoré vymieňajú staré formy ako video, maľba alebo socha za nové, ktorých formou je "ľudské stretávanie" a Tania Brugera¹⁴ opisuje, že umenie už nemá poukazovať na veci, ale nimi byť.

¹⁰ KATEŘINA ŠEDÁ *There is nothing there (Game for an unlimited number of players)* [online]. [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: <http://artmuseum.pl/en/kolekcja/praca/seda-katerina-tam-nic-nie-ma-gra-dla-nieograniczonej-ilosci>

¹¹ BOURRIAUD, Nicolas. *Relational Aesthetics*. Les Presse Du Reel, Franc; Les Presses Du Reel edition (January 1, 1998). ISBN 2840660601.

¹² *Emancipated Spectator, The by Jacques Ranciere*. London: Verso Press USA, 2009. ISBN iISBN-13: 978-1-84467-343-8.

¹³ THOMPSON, Nato, ed. *Living as Form: Socially Engaged Art from 1991-2011*. The Mit press, 2012. ISBN ISBN: 9780262017343.

¹⁴ Activits art. *TATE* [online]. [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/activist-art>

Veľkým inšpiratívnym zdrojom pre mňa boli aj práce umelcov v 70 tých rokoch v oblasti Československa. Príkladom je Budajova "Dočasná spoločnosť intenzívneho prežívania"¹⁵, ktorej intervencie vznikali a zanikali ako dočasné autonómne zóny, ktoré mali za účel oslobodzovať predstavivosť skôr než sa ich štátu, resp. moci, podarí zlikvidovať. Akcie konštruovali ako nástrahy, ktoré účastníkov konfrontovali s realitou a ich aktívna účasť bola analogickou k ich angažovaniu sa vo svete. V procese prežívania vlastnej existencie sa diváci menili na participantov.

Milan Knížák sa ako predstaviteľ Fluxus-east venoval tiež tématike hier¹⁶. Keďže mal priame napojenie na Americký fluxus, reagoval na aktivizáciu divákov ako priamych účastníkov. Vyzýval účastníkov, aby vytvárali hru z obyčajných životných situácií a tým ich zbavovali kŕčovitosti a obludnosti a navrátili im normálnosť a prirodzenosť. Apeloval na to aby šírenie fungovalo predávaním, nie opisom ale priamou kvalitou každodenných osobných akcií. Pri šírení takýmto spôsobom sa vytratí pachuť "umenia" a tým bude pôsobenie normálnejšie a prirodzenejšie.

"Čím intenzívnejší reakce účastníků, tím větší pravděpodobnost, že nezůstane jen při lokálních reakcích přímo v momentě akce, ale že se alespoň část (částička) tohoto způsobu reagování přenesse do osobního života účastníka."

¹⁵ TS: Ján Budaj & Dočasná spoločnosť intenzívneho prežívania. *Artalk.cz* [online]. 2015 [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: <http://artalk.cz/2015/06/07/ts-jan-budaj-docasna-spolocnost-intenzivneho-prezivania/>

¹⁶ Hry. *Milan Knizak* [online]. [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: <http://www.milanknizak.com/192-akce/224-hry-1965/>

BUDÚCNOSŤ

ZÁVER

V hre Been There Together vidím veľký potenciál vo vytváraní špecifických obsahov, so schopnosťou transformovať vnímanie a upozorňovať na rôzne miesta a sociálne štruktúry.

Obsah hry, Been There Together, ktorý vytváram ako svoju diplomovú prácu považujem za obsah s najčistejšou formou. Nieje vytvorená na zakázku nejakej situácie, ale skôr z vnútorného popudu, iba aby existovala. Vychádza zo zažitej skúsenosti a je dostupná pre všetkých, ktorí o ňu majú záujem. Jej zameranie je veľmi široké a dá sa používať v množstve situácií.

Been there together však nepovažujem iba za produkt vytvorenia jedného obsahu, ale skôr ako konceptuálnu platformu, ktorá je prostredníctvom obmieňania formy aplikovateľná do rôznych prostredí.

SITE-SPECIFIC

Preto som sa rozhodla na výstavu diplomantov vytvoriť site-specific verziu hry, čím odprezentujem svoju diplomovú prácu a zároveň potvrdím jej funkčnosť prostredníctvom priameho zážitku.

Vytvorením nového obsahu pre výstavu diplomantov, potvrdzujem jej transformačné možnosti. BTT bude zapojené do informačného a propagačného plánu akcie. Objavovanie výstavy pomocou hry bude slúžiť na umocnenie pocitu z galerijného priestoru a atmosféry a zároveň gamifikovaného prezentovania vystavených diel spolužiakov.

V ideálnom prípade, by som chcela mať možnosť vytvárať obsahy hry Been There Together do rôznych prostredí, v ktorých by pomáhli prekonávať pocit odcudzenia jedinca v spoločnosti, reflektovať rôzne sociálne a politické problémy a vytvárať priestor pre uvažovanie a otvorenú diskusiu.

Preto som si od Fondu na podporu umenia požiadala o umelecké štipendium na najbližší rok po skončení školy so zámerom dostať hru do 3 rôznych prostredí. Na festival vo verejnom priestore Kukačka v Ostrave, do nemocnice a na vytvorenie participatívneho workshopu pre sitespecific verziu na konkrétny verejný priestor na Slovensku.