

Guerillové intervence ve veřejném prostoru – návrh autorského projektu

Autor: Martin Tomek

Škola / katedry: Centrum audiovizuálních studií (CAS) FAMU ve spolupráci s Katedrou herního designu FAMU

Formát: observační a participační dokumentární film s performativními prvky (kombinace 8 mm filmu, VHS a digitálního záznamu, animace)

Datum: 14. října 2025

Mentor: Vojtěch Radukulan (CAS FAMU)

Tým: Martin Tomek (autor, režie), Jiří (produkce), Tomáš Vrána (výtvarná spolupráce), Michal (herní design FAMU)

Abstrakt

Guerillové intervence ve veřejném prostoru je interdisciplinární projekt propojující audiovizuální tvorbu, participativní umění a urbanismus. Cílem projektu je sérií drobných „guerillových“ intervencí oživit vybrané zanedbané lokality v Praze (především okolí Palmovky) a zkoumat, jak může kreativní *mikro-intervence* proměnit vnímání veřejného prostoru místní komunitou. Projekt vychází z **antropologické zprávy Palmovky**, kterou autor vlastní a z níž čerpá detailní znalost sociálního a urbanistického kontextu lokality. Pomocí metody *akčního participativního výzkumu* budou realizovány experimentální zásahy (instalace, hry, komunitní akce) a zároveň observačně dokumentovány jejich dopady na okolí. Výstupem bude **experimentální dokumentární film** kombinující analogový film, VHS texturu, digitální záznam a animaci, dále **metodická zpráva** s doporučeními pro komunitu a samosprávu, a otevřené materiály (fotodokumentace, manuály „Jak na mikro-intervence“). Projekt klade důraz na nekomerčnost, inkluzi a etiku práce ve veřejném prostoru a má dvouletý realizační plán s průběžnou spoluprací napříč FAMU (např. *Game Jam* s herními designéry).

Kontext a zdroje (Palmovka, veřejný prostor, komunita)

Lokalita Palmovka – laboratoř změny: Projekt je zasazen do prostředí Palmovky (Praha 8), oblasti s bohatou historickou vrstvou a současně mnoha zanedbanými zákoutími i probíhajícími developerskými záměry. Tato lokalita je vhodná pro experimenty ve veřejném prostoru díky kontrastu mezi rušnými dopravními uzly, prázdnými plochami a vnitrobloky, a pestrou místní komunitou. Autor má k dispozici podrobnou **antropologickou zprávu Palmovky** (vlastní výzkumný zdroj), z níž vychází při plánování intervencí; tato zpráva mapuje sociální vztahy, způsob užívání veřejných prostranství i potřeby místních obyvatel. **Explicitně uvádíme, že autor vlastní antropologickou zprávu Palmovky a vychází z ní při tvorbě projektu.** Právě detailní znalost místa a komunity umožňuje navrhovat *site-specific* zásahy reagující na lokální kontext.

Veřejný prostor a komunita: Palmovka, podobně jako jiné části Prahy, prochází proměnami – plánuje se výstavba bytů, parků i nové infrastruktury. Vedle toho zde však existují dočasně prázdné plochy, nevyužité

vývěsní tabule, chybějící mobiliář či zanedbaná zeleň. Tyto „mezery“ ve veřejném prostoru vnímáme jako příležitost pro kreativní aktivaci zdola. Projekt navazuje na myšlenku, že **městská komunita má právo aktivně utvářet a užívat své město** („právo na město“ ve smyslu Henrietty Lefebvra a Davida Harveyho). Drobnými participativními zásahy chceme místním obyvatelům ukázat možnosti, jak si přivlastnit kousek veřejného prostoru pro hry, setkávání či estetický zážitek. Palmovka se tak stává *živou laboratoří*, kde ověřujeme, jak malé neformální intervence mohou ovlivnit atmosféru místa, posílit sousedské vztahy a otevřít debatu o kvalitě prostředí. Lokalita je navíc díky své **komunitní diverzitě** vhodná pro zkoumání, jak různé skupiny (děti, senioři, kolemjdoucí, místní podnikatelé) reagují na změny prostoru.

Teoretické a metodické ukotvení

Právo na město, mikro-intervence a participace: Teoretickým rámcem projektu je koncept *práva na město* – tedy myšlenka, že obyvatelé mají spolurozhodovat o podobě a využití veřejného prostoru. V praxi se opíráme o principy *taktického urbanismu* a *mikro-intervencí*, kdy se pomocí rychlých, levných a dočasných zásahů testují možnosti trvalejších změn v ulicích ¹ ². Takové intervence bývají participativní a často je iniciují samotní občané či nezávislí umělci, což jim dává specifickou energii a autentický vztah k místu. Odborníci na veřejný prostor zdůrazňují, že dočasné intervence a participativní akce jsou ideálním způsobem, jak vstupovat do veřejného prostoru – umožňují komunitě „otestovat“ hodnotu návrhu a postupně přijmout i odvážnější formy umění ³. Zároveň platí, že úspěch podobných počínů závisí na zapojení místních: zanedbat komunikaci a edukaci veřejnosti může vést k nepochopení a odmítnutí díla ⁴. Proto je participace srdcem našeho přístupu – již ve fázi výběru míst a forem intervencí zohledňujeme podněty z terénu a průběžně komunikujeme s komunitou (osobně při akcích i online).

Metoda akčního výzkumu: Projekt je koncipován jako *akční a participační výzkum*, což znamená, že autor není pouze pozorovatelem, ale aktivním hybatelem změn v terénu. Každá intervence slouží jako **experiment**, na kterém se učíme a získáváme data: jak lidé reagují, kolik jich zasáhneme, co funguje a co ne. Tento cyklický proces (návrh – realizace – pozorování – vyhodnocení – úprava) umožňuje průběžně vylepšovat další zásahy. Dokumentace probíhá kvalitativně (detailní pozorovací protokoly, rozhovory s účastníky, fotodokumentace) i kvantitativně (počty interakcí, účastníků, měření využití prostoru). Takto kombinovaný přístup zajistí, že kromě samotného uměleckého výstupu vznikne i **analytická zpráva** o dopadech intervencí a procesu jejich vzniku. Metodicky se inspirujeme i postupy *participatory art* projektů a *placemakingu*, které kladou důraz na aktivní zapojení veřejnosti do tvorby prostoru.

Etika, inkluze a anti-gentrifikační mantinely: Vedení projektu si uvědomuje etické a společenské hranice těchto zásahů. Všechny intervence jsou **nekomerční** (odmítáme sponzorský branding či skrytou reklamu, naopak bojujeme s vizuálním smogem) a **inkluzivní** – navrženy tak, aby byly přístupné různým věkovým i sociálním skupinám (např. herní prvky pochopitelné bez návodu, posezení dostupné všem, komunitní akce zdarma). Při natáčení a realizaci dbáme na soukromí a pohodlí kolemjdoucích: vyhýbáme se agresivním formám narušení a respektujeme, pokud někdo nechce být součástí záznamu. Intervence jsou dočasné nebo snadno odstranitelné, aby nedošlo k trvalému zásahu bez souhlasu vlastníků či úřadů – pohybujeme se v legálních mezích nebo *šedé zóně* drobných zlepšení, která zpravidla nevyžadují stavební povolení (např. osazení květináče, křída na chodníku). Zároveň stanovujeme **anti-gentrifikační mantinely**: cílem není zvyšovat komerční atraktivitu lokality pro investory, ale zlepšit kvalitu života stávajících obyvatel. Proto projekt úzce spolupracuje s místní komunitou a výsledky (např. zvelebený koutek) budou komunikovány tak, aby sloužily místním, nikoliv marketingu developerských projektů. Etická reflexe bude součástí závěrečné zprávy a každé rozhodnutí (např. umístění kamery, rozsah zásahu) budeme konzultovat s mentorem i případně s úřady, aby intervence byly prováděny odpovědně.

Přehled intervencí (realizované, plánované a nové)

Součástí projektu je **série guerillových intervencí** – drobných zásahů a akcí ve veřejném prostoru Palmovky. Níže uvádíme přehled 10 již realizovaných nebo plánovaných intervencí a 2 nově navrhovaných. Každá intervence je popsána z hlediska účelu, místního přínosu, zapojení komunity a předpokládané udržitelnosti:

- 1. Houpačka na zapomenutém sušáku** – Přeměna nevyužívaného stojanu na sušení prádla ve vnitrobloku na improvizovanou houpačku. Cílem bylo **aktivovat opomíjený prostor** jednoduchým herním prvkem. Instalace vyvolala zvědavost a nadšení zejména u dětí; rodiče s nimi začali do vnitrobloku více chodit. Komunita reagovala pozitivně a několik sousedů nabídlo pomoc s připevněním a bezpečnostní kontrolou houpačky. Udržitelnost zásahu je vysoká – houpačka může zůstat tak dlouho, dokud je bezpečná, a místní ji spontánně udržují (např. promazání závěsů).
- 2. Guerillová galerie (výlep do prázdných rámců)** – V okolí Palmovky je řada prázdných vývěsních skříněk a plakátovacích ploch. Tuto intervenci využíváme k **vloženému umění**: autor i spolupracující výtvarníci (např. Tomáš Vrána) vylepili do těchto rámců vlastní grafiky a tisky. Účelem je oživit vizuální prostředí a překvapit kolemjdoucí nečekaným uměleckým obsahem místo reklamy. Místní obyvatelé reagovali zvědavě – někteří začali diskutovat o vystavených motivech, někteří si je fotili. Udržitelnost je omezená – plakáty mohou být časem strženy (počítáme s dočasností), ale plánujeme pravidelnou obměnu motivů a zapojení místních umělců pro *stálou guerillovou galerii*.
- 3. Křídové hry na asfaltu** – Na několika chodnících a náměstíčkách jsme křídou nakreslili **herní pole** (klasika školíčka, twister, bludiště apod.), čímž jsme proměnili fádní asfalt v hravý prvek. Tato jednoduchá intervence **aktivuje veřejný prostor** a vybízí kolemjdoucí, aby se na chvíli zastavili a zapojili do hry (děti okamžitě začaly skákat panáka, ale i dospělí se občas přidali). Komunitní přínos spočívá v podpoře mezigenerační interakce a v připomenutí, že ulice nemusí být jen tranzitní prostor, ale i místo pro zábavu. Křídý se vlivem počasí smyjí, což je v pořádku – počítáme s opakováním her třeba jednou za měsíc, ideálně formou veřejné akce (*Křídový den* viz níže), kde se zapojí více lidí do společného kreslení.
- 4. Lavička z palet** – V lokalitě chybí dostatek posezení, proto jsme z recyklovaných palet sestavili jednoduchou lavičku a umístili ji na místo, kde si lidé často postávají (u tramvajové zastávky). Účel je **vytvořit improvizovaný mobiliář** tam, kde chybí, a sledovat, zda a jak bude využíván. Lavička byla přijata vřele – okamžitě si na ni sedali čekající cestující, senioři ji ocenili cestou z nákupu. Komunita reagovala i tak, že někdo přes noc lavičku přetřel lakem, aby déle vydržela, a jiný soused přidal polštářky. To ukazuje značné místní vlastnictví nápadu. Udržitelnost závisí na materiálu (palety jsou méně trvanlivé) a ochotě lidí o prvek pečovat – v případě poškození jsme připraveni lavičku opravit či nahradit.
- 5. Slunečnice na Palmovce** – Guerillová výsadba květin (zejména slunečnic) do **zanedbaných betonových ploch** a neoficiálních záhonů. Tuto intervenci jsme provedli na jaře: do trhlin v betonovém plácku a okolí zastávky jsme navezli trochu zeminy a zasadili semínka slunečnic. Cílem je **vnést zeleň a barvu** tam, kde by to nikdo nečekal, a také zapojit kolemjdoucí do péče (u květin jsme nechali konvičku s vyzvou „Napoj mě, pokud můžeš“). Mnozí lidé si květin všimli a reagovali pozitivně; několik místních se skutečně chopilo zalévání, aniž by je k tomu někdo musel organizovat.

Udržitelnost je sezónní – slunečnice jsou jednoleté, ale pokud se osvědčí, chtěli bychom z akce udělat každoroční tradici nebo ji rozšířit (viz Slunečnice 2.0 níže).

6. **Hlasovací popelník** – Interaktivní prvek motivující kuřáky k udržení čistoty. Na frekventovaném místě, kde se hromadily nedopalky, jsme instalovali improvizovaný „hlasovací“ box: otázka na plakátku (např. „Je lepší káva, nebo čaj?“) a pod ní dvě průhledné nádoby označené „káva“ a „čaj“. Kuřáci mohou hlasovat tím, že nedopalek vhodí do jedné z nich. Tato hravá intervence **bojuje s nepořádkem** a zároveň sbírá názory kolemjdoucích. Účast je anonymní a spontánní – během týdne se popelník zaplnil z velké části v jedné odpovědi, což pobavilo i nekuřáky, kteří se zastavovali číst otázku. Místní provozovny (kavárna naproti) nápad ocenily. Udržitelnost: otázky lze obměňovat, nádoby vysypávat; klíčové je, aby se o zařízení někdo staral (autor to v pilotní fázi dělal denně, do budoucna lze předat např. místnímu dobrovolníkovi nebo majiteli blízkého podniku výměnou za propagaci jeho otázky).
7. **Dočasná solární světla** – Některá místa na Palmovce trpí nedostatkem osvětlení (tmavé podchody, zákoutí). Proto jsme na vybraná místa umístili **malá solární LED světla** (např. zahradní světylka nabíjející se přes den), čímž jsme dočasně zlepšili bezpečnost a estetiku těchto míst v nočních hodinách. Světélka mají spíše symbolický charakter – upozorňují na problém tmy a ukazují, jak snadno by šlo situaci zlepšit. Komunita reagovala smíšeně: někteří si světélek ani nevšimli, jiní byli příjemně překvapeni a jedno světlo si dokonce někdo přenesl tam, kde mu dávalo větší smysl. Udržitelnost je omezená (levná světla mohou být odcizena nebo přestanou fungovat), počítáme tedy spíš s jednorázovým efektem a podnětem pro město, aby instalovalo trvalejší osvětlení.
8. **Parklet / komunitní mikronáměstí** – Jednodenní proměna dvou parkovacích míst u chodníku na **dočasný parklet** – miniaturní park/posezení. V rámci akce *Zažít město jinak* jsme s paletami, koberci, květináči a židlemi vytvořili prostor, kde si lidé mohli sednout, popovídat, dát si limonádu. Cílem je ukázat potenciál parkovacích míst jako veřejného prostoru pro lidi („obývák místo ulice“). Akce přilákala desítky návštěvníků během dne, včetně rodin a kolemjdoucích, kteří se jinak nezastaví. Komunita mohla spoluvytvářet – někteří sousedé donesli vlastní kytky, děti kreslily na asfalt kolem. Přínos je ve **společném zážitku** a v demonstraci, že i kousek ulice může sloužit komunitě. Udržitelnost: parklet byl dočasný (povolení jen na jeden den), ale jako prototyp posloužil – městská část nyní zvažuje, že by v místě zřídila trvalejší posezení na chodníku. Z akce vznikla metodika, jak podobný parklet uspořádat znovu s minimem nákladů.
9. **Společný křídový den** – Komunitní akce, během níž se celá ulice nebo náměstí promění ve **velké kreslicí hřiště**. Plánujeme svolat obyvatele (ve spolupráci s místní školou a spolky), rozdat křídly a společně pokreslit velkou plochu – od obrázků po nápisy reflektující místní témata. Akce má **participativní charakter**: každý se stává na chvíli umělcem a spoluvůrcem veřejného prostoru. Cílem je posílit sounáležitost sousedů, umožnit bezpečné setkání různých generací a dát hlas místním skrze kresbu. Očekáváme desítky účastníků (podle podobných akcí jinde), včetně rodin s dětmi. Udržitelnost: Kresby opět smyje déšť, ale zážitek a sociální propojení přetrvají; akci lze opakovat třeba každé léto, pokud bude úspěšná.
10. **Vizuální smog – mapování a přelepování nelegální reklamy** – V rámci zkvalitnění vizuální kultury Palmovky mapujeme místa zahlcená nelegálními výlepy a reklamou (sloupy veřejného osvětlení, zastávky, trafostanice). Tyto plochy intervenujeme tak, že přelepujeme reklamy **autorskými motivy** – např. grafickými polepy s místní tematikou nebo čistě barevnými plochami s krátkým textem

vyzývající k úklidu. Tím upozorňujeme na problém *vizuálního smogu* a současně testujeme, zda si lidé všimnou pozitivní změny. Při dosavadním pilotním přelepu několika plakátů jsme zaznamenali, že kolemjdoucí reagují spíše nenápadně (vizuální změna působí podprahově), ale místní si stěžovali méně na nepořádek. Plánujeme tuto aktivitu koordinovat s městskou částí (ideálně s jejich tichým souhlasem). Udržitelnost: jedná se o **dlouhodobý boj** – nelegální reklama se vrací. Akce ale může přispět k tlaku na úřady, aby důsledněji čistily veřejný prostor, a dát signál, že občanům na estetice místa záleží.

Nově připravované intervence:

1. **Slunečnice na Palmovce 2.0** – Navazuje na původní guerillovou výsadbu květin, ale ve větším měřítku a s lepší přípravou. Plán 2.0 zahrnuje **systémovou úpravu půdy** (např. výroba mobilních dřevěných truhlíků s kvalitní zeminou, které by se umístily do šedých ploch) a intenzivnější **komunitní spoluúčast**. Chceme oslovit místní obyvatele předem, uspořádat společné sázení (workshop, kde si zájemci sami zasadí květinu) a domluvit rotační rozvrh péče (zalévání, pletí) tak, aby se o rostliny staral kolektiv lidí. Očekáváme, že vylepšená verze slunečnic přinese ještě větší ohlas – lidé budou mít k *společně vysazeným* květinám osobnější vztah. Zároveň půjde o test udržitelnosti: pokud se komunitní model osvědčí, mohla by se z toho stát trvalejší komunitní zahrádka. Výsledkem by bylo **trvalejší zazelenění Palmovky**, alespoň sezónně, a posílení komunitního ducha skrze společnou péči o něco hezkého.
2. **Betonové hlavičky na Palmovce** – Autorský umělecký prvek, který reaguje na industriální a brutalistickou estetiku Palmovky. V místech, kde z chodníků trčí staré betonové patníky nebo špalky (např. po starém oplocení), chceme instalovat **série malých betonových soch – „hlaviček“**. Tyto objekty by měly hravý, možná lehce surrealistický charakter (např. stylizované hlavy, obličejy či jiné tvary), čímž by proměnily nevzhledné zbytky v *site-specific* umění. Spolupráce s výtvarníkem Tomášem Vránou zajistí kvalitní zpracování a originální design každé hlavičky. Účel je dvojitý: estetický (*ozvláštnit prostor* a vyvolat úsměv či zamyšlení u kolemjdoucích) a symbolický (*připomenout minulost místa* industriálním materiálem – betonem, ale hravě). Komunita může být zapojena např. formou hlasování, kde která hlavička bude, nebo spoluvytvořením některých motivů (např. workshop pro děti „navrhni svoji hlavičku“). Udržitelnost: Betonové objekty mohou být relativně trvalé, ale budeme je instalovat jako dočasné s možností odstranění. Rizikem je vandalismus, ale robustnost betonu a ukotvení by měly zajistit, že nějakou dobu vydrží. Tato intervence bude finančně nejnáročnější (beton, formy), proto je zvažována jako *vyvrcholení projektu* a bude realizována, jen pokud to rozpočet dovolí.

Spolupráce s Herní katedrou FAMU (Křídový Game Jam)

Projekt počítá s úzkou mezioborovou spoluprací – konkrétně s **Katedrou herního designu FAMU**. Klíčovou aktivitou bude *Křídový Game Jam*, což je jednodenní tvůrčí dílna na pomezí guerillového umění a herního designu:

- **Cíl a zadání:** Během Game Jamu by studenti a mladí tvůrci z herní katedry (ve spolupráci s autorem projektu) navrhli **hru nebo interaktivní instalaci do veřejného prostoru**, která bude **pochopitelná i bez instrukcí**. Zadání explicitně zní: „*Navrhni pouliční hru či instalaci, kterou lidé pochopí a zahrájí si, aniž by potřebovali vysvětlující cedule.*“ Cílem je prozkoumat *hernost veřejného prostoru* a zapojit hravost jako prostředek umělecké intervence.

- **Formát a průběh:** Game Jam by proběhl ideálně v rámci festivalu **Closure** (pracovní název festivalu her / médií spojeného s FAMU, ev. festivalu **Anifilm** pokud se tematicky propojí animace a hry) za účasti mentora z herního designu (předběžně domluven Michal z Katedry herního designu FAMU). Účastníci by měli během omezeného času (24–48 hodin) vytvořit prototyp herní aktivity využívající křidu, ulici, mobiliář či jiné prvky veřejného prostoru Palmovky.
- **Výstupy a testování:** Očekávaným výsledkem jsou 2–3 prototypy pouličních her nebo interaktivních instalací. Tyto prototypy následně otestujeme přímo na Palmovce s kolemjdoucími (např. v rámci akce jako je zmíněný *Společný křidový den* nebo samostatně). **Testování ve veřejném prostoru** proběhne za dohledu organizačního týmu, aby byla zajištěna bezpečnost (např. odklonění provozu, pokud by hra probíhala na silnici, poskytnutí ochranných pomůcek apod.). Zároveň budeme sbírat okamžitou zpětnou vazbu od hráčů – co je bavilo, co bylo matoucí.
- **Význam pro projekt:** Tato spolupráce přinese do projektu nové nápady z oblasti herního designu a rozšíří rozměr intervencí o **interaktivitu**. Může vzniknout např. hra, která zůstane v prostoru i po skončení projektu (něco jako trvalé herní pole, geocachingová trasa apod.). Navíc pro studenty herního designu je to příležitost vyzkoušet si tvorbu mimo digitální média, přímo *in situ*. Výstupy Game Jamu mohou obohatit i film – například záběry z procesu tvorby a testování her mohou být začleněny do dokumentu, nebo můžeme některý herní princip využít jako tvůrčí přístup při stříhu (herní logika ve vyprávění filmu).

Filmový plán (režijní koncepce, média, etika natáčení, postprodukce, distribuce)

Projekt bude zdokumentován formou **experimentálního observačního dokumentu**, který zachytí jak samotné intervence a jejich dopad, tak proces jejich vzniku. Níže rozvádíme klíčové aspekty filmového plánu:

Režijní a formální koncepce: Film bude kombinovat prvky *observačního dokumentu* (dlouhodobé pozorování dění, autentické situace bez inscenace) a *participačního dokumentu* (autor vstupuje do dění, komunikuje s účastníky). Formálně chceme využít různé médium pro různorodou atmosféru: - **8 mm film:** Pro poetické, emotivní pasáže (např. detaily slunečnic, pomalé záběry na proměněný prostor v magickém světě). Super8 film dodá nostalgický a výtvarný nádech, zdůrazní pomíjivost okamžiku. - **VHS (analogová kamera):** Pro hrubší záznam *procesu* – instalování intervencí, neformální momenty. VHS estetika navodí pocit 90. let, DIY dokumentu a textury vzpomínek, což se hodí k undergroundové povaze guerillových akcí. - **Digitální kamera (HD/4K):** Pro hlavní dokumentační záběry s vysokou kvalitou – rozhovory s lidmi, celkové pohledy na akce, časosběrné snímání proměny místa. Digitál zajistí, že nic důležitého neunikne a obraz bude ostrý tam, kde je to potřeba. - **Animace a „škrábaný film“:** Experimentální segmenty filmu budou tvořeny ruční animací (např. dokreslování křídových her do obrazu, animované mapy Palmovky) a technikou škrábaného filmu (ruční zásahy do filmového materiálu). Tyto prvky poskytnou **introspektivní rovinu** – vizualizaci autorových pocitů, nápadů, nebo abstraktní vyjádření témat (např. animovaně znázornit tok lidí prostorem, myšlenkové mapy atd.).

Etické aspekty natáčení: Natáčení ve veřejném prostoru vyžaduje citlivost. Budeme dodržovat zásady etiky dokumentu: - Před započatím natáčení klíčových situací (např. rozhovor s obyvatelem) si vyžádáme **souhlas** natáčených osob, vysvětlíme účel filmu. Pro větší akce (Křídový den, parklet) vyvěsíme oznámení, že akce je filmována, aby si byli účastníci vědomi kamery. - Budeme respektovat, pokud někdo nechce být ve filmu – v

takovém případě buď danou osobu nenatočíme, nebo záběry nepoužijeme / anonymizujeme (rozostření obličeje apod.). - Při snímání dětí zajistíme souhlas rodičů (např. ve škole před Křídovým dnem informovat rodiče a získat písemný souhlas k případnému záběru jejich dětí). - Kamera bude často *přítomná, ale nenápadná* – malé zařízení (např. GoPro, ruční 8mm kamera) spíše než velký štáb, aby lidé jednali co nejpřirozeněji. - Záběry, které by mohly někoho zesměšnit nebo znevýhodnit, nebudou do filmu zařazeny; cílem je konstruktivní tón, nikoliv kritika jednotlivců.

Plán postprodukce: Střih filmu proběhne v několika fázích – nejprve hrubý střih chronologicky zachycující průběh projektu (vznik intervencí v čase), následně tematický přestřih (seskupení materiálu podle témat: hra, prostor, komunita, výzvy). Budeme experimentovat s prolínáním médií – např. digitální záběr davu se může postupně „rozpadnout“ do VHS šumu či animace, což vizuálně vyjádří myšlenku (např. chaos vs. hra). Po obrazové skladbě přijde **color grading** (zjednocení barev a úprava analogových záběrů pro promítání), včetně profesionálního **skenu 8 mm filmů** do digitální podoby. Zvuková postprodukce zahrne čištění ruchů ulic, míchání autentických zvuků s hudbou (uvažujeme o spolupráci se studentem zvukové tvorby FAMU, aby vznikla původní hudba inspirovaná zvuky města). Celková délka filmu se odhaduje na **20–30 minut**, což je přijatelná metráž pro festivalový dokumentární film i školní projekci.

Distribuční ambice: Jako školní projekt bude film primárně určen pro **projekci na FAMU** (absolventská pásma CAS, případně prezentace na Katedře herního designu vzhledem ke spolupráci). Dále plánujeme **site-specific premiéru přímo v lokalitě Palmovka** – např. venkovní promítání v místě jedné z intervencí (s pozváním místní komunity, partnerů a zástupců města). Co se týče festivalové strategie, rádi bychom film nabídli na relevantní přehlídky: díky experimentálnímu a animovanému přesahu zvažujeme festival **Anifilm** (mezinárodní festival animovaných filmů, kde by netradiční dokument mohl zapadnout), dále případně **MFDF Ji.hlava** (dokumentární festival) nebo menší festivaly zaměřené na městský veřejný prostor či komunitní umění (pokud takové jsou, např. Urban Art festivaly). Jelikož film obsahuje herní a participační prvky, může zaujmout i na akcích jako **Closures/Closur** (herní a interaktivní média). Distribuci ale přizpůsobíme výsledné formě filmu a ohlasům – primárním úspěchem bude již samotné zapojení komunity a výchovný dopad projektu, festivaly jsou bonus navíc.

Harmonogram (dvouletý plán po měsících a etapách)

Projekt je naplánován na **2 roky** od zahájení do finálního odevzdání. Níže rozepisujeme harmonogram po etapách s orientačním časovým rozmezím:

- **Měsíce 1–3: Příprava a výzkum** – Detailní seznámení s antropologickou zprávou Palmovky a doplnění terénním průzkumem (pozorování, rozhovory s místními). Navázání kontaktu s úřadem MČ Praha 8 a Institutem plánování a rozvoje (IPR) pro konzultace ohledně případných povolení. Upřesnění míst pro intervence a zajištění základních potřeb (nákup kříd, palet, semen atd.). Sestavení produkčního týmu (potvrzení účasti produkčního Jiřího, výtvarníka Tomáše Vrány, herního designéra Michala). Konzultace s mentorem Vojtěchem Radukulanem k metodice.
- **Měsíce 4–6: Prototypy intervencí** – Návrh detailního provedení všech 10 plánovaných intervencí + 2 nových (technické nákresy, materiálové zajištění). Realizace prvních pilotních intervencí v menším měřítku: např. instalace houpačky, první křídové hry, guerillová galerie – abychom otestovali reakce veřejnosti a logistiku. Paralelně příprava Křídového Game Jamu: domluvení termínu (koordinace s festivalem Closur či jinou akcí), vytvoření zadání a propagace mezi studenty. V této fázi již probíhá **natáčení** – dokumentujeme přípravy a první akce, vedeme si deník zkušeností.

- **Měsíce 7-9: Křídový Game Jam a rozšíření intervencí** – Realizace jednodenního **Game Jamu** (pravděpodobně měsíc 7 nebo 8). Zapojení studentů herního designu, vznik prototypů her do ulic. Následně (měsíc 8-9) testování těchto her v terénu + spojení s komunitní akcí **Společný křídový den** – ideálně ke konci léta, za příznivého počasí, případně v rámci festivalu *Zažít město jinak*. V tomto období proběhne také hlavní vlna původních intervencí: parklet/mikronáměstí (možná během zářijového *Zažít město jinak*), instalace hlasovacího popelníku, dočasná světla atd. Tým průběžně sbírá data (počty účastníků, ohlasy) a **natáčí** klíčové momenty (reakce lidí, průběh akcí, behind-the-scenes z Jamu).
- **Měsíce 10-15: Hlavní realizace a natáčení** – Začátek druhého roku projektu. Na jaře (měsíc ~10-11) proběhne větší akce **Slunečnice na Palmovce 2.0** – komunitní sázení květin (využijeme jarní sezonu). Současně připravíme výrobu **betonových hlaviček** – návrhy designů (společně s Tomášem Vránou), výroba forem, odlévání. V létě (měsíc ~13-14) instalujeme betonové hlavičky na vybraná místa. To bude jedna z posledních intervencí a vyvrcholení projektu. Během těchto měsíců se soustředíme na **dokumentování dopadů**: opakovaně navštěvujeme místa intervencí, sledujeme, co zůstalo funkční (např. jestli lavička slouží, jestli lidé zalévají květiny, jak často se plní hlasovací popelník). Provádíme také **rozhovory** s místními (jak hodnotí změny) a případně s úředníky či odborníky (reflexe guerillových intervencí). Kameramansky jde o vrcholné období: máme bohatý materiál z různých ročních dob a akcí. Koncem této fáze (měsíc ~15) tak bude dotočeno většinové množství filmu.
- **Měsíce 16-21: Postprodukce filmu a vyhodnocení** – Zahájíme střih (předběžně měsíc 16). Střihačsky se zapojí i mentor či konzultant z CAS, abychom využili maximum potenciálu materiálu. Postupně vznikne několik verzí filmu (sestřih dle témat, poté finální tvar). Paralelně probíhá vyhodnocování dat z intervencí: tým zpracuje **metriky dopadu** (viz dále) a sepisuje metodickou zprávu. Pokud některé intervence vyžadují follow-up (např. údržbu slunečnic, odstranění hlaviček, úklid parkletu), postaráme se o to. Během této doby případně **dotočíme chybějící záběry** (např. rozhovor s někým, koho jsme nestihli), včetně inscenovaných detailů či animovaných sekvencí, které dotvoří film. Do měsíce 21 by měl být hotový obrazový střih a hrubý mix zvuku.
- **Měsíce 22-24: Finalizace a distribuce** – V posledním čtvrtletí proběhne finální **postprodukce**: barevné úpravy, zvukový mix, titulky. Zároveň budeme připravovat prezentaci projektu: **site-specific projekci na Palmovce** (domluva místa, technického zajištění), interní školní projekci (termín na FAMU), a sestavíme přihlášky na festivaly (podle uzávěrek – např. Anifilm uzávěrka bývá začátkem roku, Ji.hlava v létě – budeme muset některé festivaly stihnout již s pracovní verzí, pokud cílíme na konkrétní ročník). Do konce měsíce 24 chceme mít **finální film** i písemné výstupy (zpráva, manuály) hotové a předané. Finálním aktem bude veřejné uvedení filmu na Palmovce spojené s diskusí a poděkováním místní komunitě a partnerům.

(Pozn.: Konkrétní měsíce lze posunout podle reálného data startu projektu; harmonogram je orientační s důrazem na posloupnost etap.)

Rozpočet (orientační scénáře a položky)

Projekt je jako studentský počin **nízkorozpočtový**, s odhadovaným středním rozpočtem kolem **20 000 Kč**. Hlavní výdaje spočívají v materiálu pro intervence a v produkci filmu. Uvažujeme ve třech variantách

rozpočtu – nízký, střední a vyšší scénář – podle toho, kolik se podaří sehnat prostředků (granty FAMU, případně drobné sponzorství materiálu, crowdfunding komunitou):

- **Nízký scénář (~15 000 Kč):** Pokrývá nejnужnější výdaje s maximálním využitím recyklovaných materiálů a zápůjček. Všechny intervence by byly realizovány v *DIY* duchu – např. palety z druhé ruky zdarma, staré houpačky darované, půjčení kamery od školy. Postprodukce by byla řešena svépomocí na školních software, 8mm film by byl minimalizován (jen pár kazet). Tato varianta spoléhá na dobrovolnickou práci a podporu komunity (lidé donesou své nářadí, pomohou s instalací zdarma). Betonové hlavičky by v nízkém rozpočtu byly omezeny (např. jen 2–3 kusy) kvůli ceně betonu a formy.
- **Střední scénář (~20 000 Kč):** Realistický odhad, se kterým počítáme jako s cílovým. Zahrnuje nákup potřebného **materiálu**: dřevo a spojovací materiál na lavičky a parklet, pytle betonu a výztuže na hlavičky (beton bude výraznější položkou), křídý, barvy a tisk materiálů (plakáty do guerillové galerie, polepy na vizuální smog), sazenice a zemina na slunečnice. Dále **technické náklady**: 8mm film (nákup surových filmů + vyvolání a digitalizace, odhadem 5–10 tis. Kč), zapůjčení speciální techniky (např. projektor pro site-specific projekci, zvuková aparatura). **Zvuková a obrazová postprodukce** by mohla být částečně pokryta školou, ale počítáme rezervu na profesionální zásahy (např. 8mm sken ve vyšší kvalitě). Střední rozpočet zahrnuje i drobnosti jako solární světla, konvičky, paletu rostlin apod. a také **povolení a pojištění**, pokud bude nutné (např. symbolický poplatek za zábor při parkletu, pojištění techniky). V této variantě se počítá s menší **produkční rezervou** pro neočekávané výdaje (cca 10% rozpočtu). Celkově 20 tis. Kč by mělo pokrýt důstojné provedení všech plánovaných intervencí (betonové hlavičky v základním rozsahu) i dokončení filmu.
- **Vyšší scénář (~30 000 Kč):** Uvažovaný pro případ, že získáme dodatečné financování (např. grant *Umění pro město* od Magistrátu). Umožnil by **rozšířit rozsah a kvalitu**: vyrobit více betonových hlaviček (celou sérii), použít více 8mm materiálu pro bohatší vizuál filmu, případně přizvat profesionála na zvukovou postprodukci nebo hudbu. Také by se daly uhradit symbolické honoráře spolupracovníkům (produkční, výtvarník, případně komunitní koordinátor). Vyšší rozpočet by zvýšil udržitelnost výstupů – např. po skončení projektu by mohla zůstat část prostředků na **údržbu intervencí** (opravit lavičku, zalévat květiny po další sezónu). Nicméně i s 30 tis. Kč zůstane projekt úsporný, většina práce je založena na dobrovolnosti a vášni týmu.

Hlavní položky rozpočtu: (podrobněji rozepíšeme v příloze rozpočtovou tabulku) - Materiál a nářadí pro intervence (dřevo, spojovací materiál, palety, pytle betonu, formy, křídý, barvy ve spreji, lepidla, květináče, zemina, semena rostlin). - Rostliny (sazenice slunečnic a jiné vhodné květiny), zahradnické potřeby (zemina, konve). - Solární světla a drobná elektronika (LED pásy, baterie) pro světelné instalace. - Tisk a grafika (tisk plakátů a samolepek pro guerillovou galerii a vizuální smog, tonery na šablony). - 8mm filmový materiál a zpracování (kazety filmu, vyvolání, skenování do digitálu). - Technika VHS/digitál (zapůjčení nebo amortizace staré VHS kamery, případně miniDV; pronájem kvalitní digitální kamery či objektivů pokud školní nejsou dostupné; zvukový rekordér a mikrofony). - Zvuková postprodukce (příspěvek na hudbu, mix zvuku ve studiu pokud nutné). - Střih a grading (pokud by bylo třeba platit za barevné korekce nebo specializované efekty mimo školu). - Dokumentace a PR (fotograf pro závěrečné snímky intervencí, tisk závěrečné zprávy či manuálu pro komunitu). - Povolení, pojištění a poplatky (např. poplatek za zábor při parkletu, krátkodobé pojištění techniky při natáčení venku). - Produkční rezerva (cca 10% na nepředvídané výdaje).

Tento rozpočet bude průběžně upřesňován a **transparentně zveřejňován** (viz komunikační plán) tak, aby všichni partneři a případní dárci viděli, jak jsou prostředky využity.

Metriky dopadu (hodnocení úspěšnosti)

Úspěch projektu budeme hodnotit několika způsoby, kombinující **kvalitativní** i **kvantitativní** metody, abychom pokryli jak hlubší význam dopadu na komunitu, tak měřitelné ukazatele:

- **Kvalitativní metody:** Během všech intervencí a akcí povedeme strukturované **pozorování** – budeme si zapisovat, jak lidé reagují (emoce, komentáře, zapojení). Po vybraných akcích (např. Křídový den, parklet) uskutečníme **krátké rozhovory** s účastníky či náhodnými kolemjdoucími: zeptáme se na jejich dojmy, co se jim líbilo či nelíbilo, jestli by chtěli něco podobného znovu. Tyto rozhovory poslouží jako hlubší feedback a mohou se objevit i ve filmu. Také vyhodnotíme **mediální ohlas** (pokud akci zmíní místní tisk nebo sociální sítě) a případné reakce ze strany samosprávy (zda projekt vyvolal diskusi na radnici apod.). Úspěch se bude zrcadlit i v narrativech: např. jestli se mezi lidmi začne o intervencích mluvit, vzniknou přezdívky pro místa („houpačkový dvorek“), nebo jestli se komunita semkne (např. vznikne neformální skupina pečující o květiny).
- **Kvantitativní metody:** Pro každou intervenci si stanovíme měřitelné indikátory. Například:
 - Počet lidí, kteří využili daný prvek či akci: kolik lidí se zhoupne na houpačce během týdne (budeme sledovat odhadem), kolik kreslířů dorazí na Křídový den (spočítáme registrované křídý), kolik kuřáků hlasovalo nedopalky (spočítáme nedopalky v nádobkách), kolik návštěvníků sedělo na parkletu během dne (pozorováním po hodinách).
 - Počet zapojených aktivních spolupracovníků: kolik lidí z komunity se přímo zapojí (např. 5 sousedů pomohlo s instalací lavičky, 12 lidí sázelo slunečnice, X studentů se účastnilo Game Jamu).
 - Návštěvnost a opakování: například zda se lidé vrací – u houpačky či lavičky můžeme v delším čase sledovat, jestli tam pravidelně někdo tráví čas (kvantifikovat průměrně např. 3 lidi za hodinu v odpoledních špičkách), u parkletu jednorázově počítáme celkovou návštěvnost za akci.
 - **Udržitelnost výstupů:** kolik z intervencí přetrvalo i po ukončení projektu (např. 3 měsíce po závěru zjistíme, že houpačka stále visí a používá se, 2 z 5 truhlíků se slunečnicemi přežily sezonu a někdo do nich dosadil nové květiny, atd.).
- Online metriky: pokud budeme mít web či hashtag pro projekt, můžeme sledovat počet příspěvků, sdílení, zapojení na sociálních sítích.
- **Vyhodnocení udržitelnosti:** Za zvláštní metriku považujeme **dlouhodobý dopad**. Po skončení aktivní fáze (třeba půl roku poté) vyhodnotíme, **co zůstalo**: zda některé prvky či tradice pokračují samovolně. Např. jestli se z *Křídového dne* stane každoroční komunitní akce (byť malá), jestli lavička z palet bude pořád na místě (nebo zda ji nahradí oficiální městská lavička – i to by byl úspěch, protože jsme upozornili na potřebu), zda se na místě parkletu plánuje trvalejší úprava apod. Také se podíváme, zda projekt **inspiroje replikaci**: ať už v Palmovce (jiní lidé začnou sami dělat drobné intervence), nebo jinde (projekt může sloužit jako model pro jiné čtvrti).

Všechny tyto metriky a zjištění shrneme v závěrečné zprávě a také je začleníme do filmu (např. formou titulků „během akce se zapojilo X lidí...“ nebo graficky v animované sekvenci).

Rizika a mitigace

Při realizaci guerillových intervencí je potřeba předjímat rizika a mít připravené strategie, jak je minimalizovat:

- **Legislativa a povolení:** Některé zásahy technicky vzato zasahují do veřejného prostoru bez explicitního povolení (např. instalace houpačky, parklet na parkovacích místech). Rizikem jsou postihy od úřadů či předčasné odstranění intervencí. *Mitigace:* Již v počáteční fázi konzultujeme záměry neformálně s **MČ Praha 8** a případně **IPRem**. Pro jednorázové akce jako parklet zajistíme oficiální povolení záboru (přes akci Zažít město jinak či vlastní žádost). Pro trvalejší minizásahy volíme místa a formy, které spadají do kategorie „drobných vylepšení“ (např. květiny v truhlíku na veřejném místě obvykle nikomu nevadí, lavička z palet není pevně uchycena – lze ji snadno odnést v případě stížností). V krajním případě jsme připraveni intervence operativně odstranit, pokud by hrozil konflikt s úřady, a raději zvolit legální cestu (např. nabídnout městu oficiální převzetí nápadu). Pro filmování na veřejnosti nepotřebujeme zvláštní povolení (pokud neblokujeme dopravu), případně větší natáčecí akce bychom nahlásili na místním úřadě pro klid.
- **Bezpečnost instalací a akcí:** U fyzických prvků (houpačka, lavička, betonové objekty) je riziko, že by se někdo mohl zranit (zlomená houpačka, třísky v lavičce, uvolněný betonový objekt) nebo že by prvek poškodil majetek (paleta poškrábá chodník, apod.). *Mitigace:* Každou instalaci před uvedením do užívání důkladně **otestujeme a zabezpečíme** – houpačku zavěsil profesionální řemeslník, lavička má obroušené hrany a je stabilní, betonové hlavičky budou pevně usazeny a zaoblené, aby neměly ostré hrany. Během veřejných akcí zajistíme základní bezpečnost: u Křídového dne v ulici oslovíme městskou policii nebo dobrovolníky kvůli omezení jízdy aut, pro parklet umístíme dopravní kužely a pásku, aby do prostoru nevjelela auta. Máme připravenou lékárničku na akce pro případ drobných poranění. Také na informačních cedulkách u některých intervencí bude varování či instrukce (např. „Houpačka – max 1 osoba, na vlastní nebezpečí“), aby lidé byli informováni.
- **Vandalismus a údržba:** Intervence mohou být terčem vandalů nebo prostě podléhají opotřebení (někdo lavičku rozbije, plakáty v galerii přelepí graffiti, slunečnice budou vyrvány). *Mitigace:* S tímto rizikem počítáme a považujeme je do jisté míry za součást experimentu (test, co vydrží). Volíme proto **levné a nahraditelné materiály** – např. lavička z palet lze vyrobit znovu za pár stovek, plakáty máme v záloze k dolepení. Vandalismu se snažíme předcházet komunitním zapojením: když si lidé věc *osvojí*, spíše ji ochrání. Příkladem je přelakování lavičky jedním ze sousedů – když viděl hodnotu, chtěl ji zachovat. U betonových hlaviček zvážíme přichycení šroubem k podkladu, aby je nešlo snadno odnést. Zároveň budeme udržovat **pravidelný dohled** – tým (nebo dobrovolníci) periodicky zkontrolují stav intervencí a provedou drobnou údržbu či úklid, čímž předejdou chátrání. Ve filmu i zprávě budeme reflektovat i případy vandalismu jako poučení (např. pokud něco opakovaně zničeno, je to signál, že forma zásahu nebyla přijata či byla kontroverzní).
- **Nechtěná komercializace / gentrifikace:** Paradoxním rizikem u úspěšných intervencí je, že by je mohl někdo využít ke komerčním účelům nebo že přispějí k vytlačení původních obyvatel (gentrifikaci). Např. pokud oživená Palmovka začne být „trendy“, může to lákat investory a zdražovat nájmy. Nebo že by se náš koncept parkletu chopila firma a udělala z něj reklamu pro kavárnu. *Mitigace:* Tomuto čelíme **otevřenou komunikací a jasnými mantinely**. Od začátku deklarujeme, že projekt je nekomerční školní akce – žádné loga sponzorů na místě, žádné finanční zisky z akcí. Při komunikaci s úřady zdůrazňujeme komunitní přínos, nikoliv zkrášlování pro zvýšení turistického

ruchu. Pokud by někdo chtěl navázat komerčně (např. místní podnik by chtěl sponzorovat trvalou verzi hlasovacího popelníku), budeme o tom diskutovat s mentorem a komunitou, aby nedošlo k nežádoucímu posunu hodnot projektu. Co se týče gentrifikace: v malém měřítku tohoto projektu je efekt spíše symbolický, ale přesto v závěrečné zprávě upozorníme na potřebu zapojit do případných navazujících úprav *všechny* vrstvy místních obyvatel, aby změny sloužily jim a ne pouze přilákání nové bohatší klientely. Stručně: držíme se zásady „**pro místní, ne pro turisty či profit**“ a jakékoli rozšíření projektu budeme podmiňovat tím, že nezradí tuto ideu.

Komunikační plán a transparentnost

Pro úspěch participativního projektu je klíčová průběžná komunikace s veřejností i partnery a transparentní přístup. Náš komunikační plán zahrnuje:

- **Průběžné informování komunity:** Již v úvodní fázi dáme o sobě vědět místním – např. formou letáčku ve vývěsce (guerillová galerie) popíšeme záměr projektu a jak se mohou zapojit. V průběhu projektu zřídíme jednoduchou **webovou stránku nebo facebookovou skupinu** pro projekt Guerillové intervence Palmovka, kam budeme dávat aktuality, fotky z akcí a pozvánky na nadcházející události. Lidé tak budou vědět, co se děje a proč. Také to umožní získat zpětnou vazbu online (komentáře, návrhy nápadů od komunity).
- **Otevřený rozpočet a zdroje:** Jakmile získáme finance, zveřejníme jejich zdroje (např. “Projekt byl podpořen grantem XY ve výši Z Kč”) a průběžně budeme **transparentně zveřejňovat, za co se utrací**. To může probíhat formou aktualizovaného rozpisu na webu nebo závěrečným vyúčtováním veřejně přístupným. Jelikož pracujeme s veřejným prostorem, cítíme povinnost být vůči veřejnosti poctiví i v tom, jak projekt hospodaří s prostředky.
- **Zapojení a poděkování spolupracujícím:** Budeme aktivně oslovovat místní iniciativy, spolky či jednotlivce, kteří by mohli být partnery (např. komunitní centrum, místní kavárna, školy). V komunikaci zdůrazníme, že každý nápad nebo pomoc je vítána – a po realizaci viditelně **poděkujeme** všem, kdo přispěli (např. jmenovitě v závěrečných titulcích filmu, na webu projektu, případně na informační cedulce u větší akce). To zajistí, že lidé budou mít pocit uznání a vlastnictví projektu. Poděkování se týká i institucí jako FAMU, herní katedra, CAS, a mentor – jejich role bude zmíněna v materiálech.
- **Mediální výstupy:** Budeme komunikovat i navenek mimo komunitu – připravíme tiskovou zprávu pro lokální média (Praha 8 zpravodaj, případně rubriky o umění v médiích) po nejzajímavějších akcích (např. po Křídovém dni nebo instalaci betonových hlaviček). Cílem není publicita pro slávu, ale šíření povědomí o tom, co se v Palmovce daří a motivace jiných komunit. Pokud by byl zájem, rádi se podělíme o zkušenost formou přednášky na konferenci či workshopu (např. festival **Pěstuj prostor** v Plzni nebo jiné placemakingové akce).
- **Dokumentace a sdílení know-how:** Všechny fáze projektu budeme pečlivě dokumentovat (foto, video, zápisky) nejen pro film, ale i pro možnost sdílet naše *know-how*. Z této dokumentace pak vzniknou zmiňované **manuály „Jak na mikro-intervence“** – krátké návody třeba „Jak uspořádat parklet ve vašem městě“, „Jak vyrobit hlasovací popelník“. Tyto materiály publikujeme online volně ke stažení, aby kdokoli další mohl replikovat naše intervence. Tím projekt nastaví latku transparentnosti a otevřenosti: nejde o uzavřené dílo, ale o *otevřený proces*, ze kterého mohou těžit další.

Výstupy projektu

Projekt má více výstupů, které se zaměřují na různé cílové skupiny – od uměleckého díla (film) přes komunitní akci po odbornou reflexi:

- **Dokumentární film:** Hlavní autorský výstup – observačně-experimentální dokument cca **20 minut** dlouhý (odhad; finální stopáž může být mezi 20–30 min). Film bude sloužit jako umělecké shrnutí projektu, zprostředkuje atmosféru intervencí, reakce lidí a autorovu reflexi skrze kreativní zpracování. Je určen pro projekce na půdě FAMU (obhajoba, případně FAMUFEST) a pro festivaly, zároveň však i pro komunitu (srozumitelný jazykem obrazu i pro laiky). Přidanou hodnotou filmu je, že může *emocionálně oslovit* i diváky, kteří na Palmovce nikdy nebyli, a inspirovat je k podobným činům.
- **Site-specific prezentace v lokalitě:** Vedle filmu jako média plánujeme **prezentační akci přímo na Palmovce**. Ideálně formou veřejné projekce filmu spojené s výstavou fotek z intervencí a diskusí. Mohlo by jít o večerní projekci na zeď budovy na Palmovce, kam budou pozváni místní, zástupci radnice a spol. Součástí může být i malé *happeningové* zopakování některé intervence (např. opět vylepíme plakáty do vývěsek, připravíme křídové hry pro děti během odpoledne a večer pak promítneme film). Tato prezentace zajistí, že se **výsledky vrátí komunitě**, která se do nich zapojila, a umožní přímou diskusi nad výstupy.
- **Metodická zpráva pro samosprávu a komunitu:** Jako hmatatelný písemný výstup vytvoříme **závěrečnou zprávu**, která shrne průběh projektu, vyhodnotí intervence a poskytne doporučení. Tato zpráva bude psána srozumitelně a nabídneme ji MČ Praha 8, případně IPR a dalším zájemcům (může posloužit jako inspirace pro měkké intervence nebo komunitní projekty v městském prostředí). Zároveň bude volně přístupná i pro komunitu Palmovky – např. skrze místní knihovnu, internet. Obsah zprávy: popis každé intervence, výstupy (fotky „před a po“), reakce lidí, kvantitativní výsledky (kolik lidí se zapojilo), zhodnocení úspěšnosti a návrhy, co by mohlo pokračovat nebo se zlepšit. Speciální kapitolou budou *doporučení pro samosprávu*: co by mohla městská část jednoduše realizovat na základě projektu (např. umístit oficiální lavičku tam a tam, povolit street art tabule místo nelegální reklamy atd.).
- **Otevřené materiály (fotografie, manuály):** Jak zmíněno v komunikačním plánu, vydáme sadu **krátkých manuálů** nebo článků „Jak na to“. Ty budou online (web projektu, příp. creative commons publikace) a nabídnou praktické postupy: např. *„Jak udělat ze starého sušáku houpačku“*, *„Guerillové zahradničení ve městě“*, *„Hlasovací popelníky – tipy a otázky“* apod. Kromě textu s bullet-pointy a tipy budou obsahovat ilustrační fotografie z našeho projektu. Dále všechny **fotografie a video** z projektu, které nebudou ve filmu, budou volně k dispozici online (samozřejmě s ohledem na soukromí – spíše fotky instalací než lidí, pokud nebudou souhlasit). Tyto materiály jsou výstupem pro širší veřejnost a komunitu praktiků, kteří hledají inspiraci a návody.
- **Mezioborová spolupráce (herní prototypy):** Jako vedlejší, ale důležitý výstup tu bude i sada **herních prototypů** z Křídového Game Jamu. Tyto prototypy (pokud se osvědčí) zdokumentujeme a publikujeme (např. „herní design dokument“ pro každou hru, video z hraní). Mohou posloužit herní katedře FAMU jako ukázka výuky v praxi a třeba se budou dál rozvíjet i po skončení projektu.

Shrnuto, výstupy sahají od **uměleckého díla** (film) přes **komunitní akci** až k **edukačním materiálům**, což reflektuje interdisciplinaritu projektu a snahu ovlivnit jak kulturní, tak společenskou rovinu.

Jednostránkové Executive Summary

(Následuje souhrn projektu na jednu stranu, rekapituluující jeho podstatu, cíle, metody a očekávané výstupy.)

Guerillové intervence ve veřejném prostoru – autorský projekt Martina Tomka (CAS FAMU) – spojuje participativní umění, urbanismus a dokumentární film. Během **dvou let** budou v pražské lokalitě **Palmovka** realizovány *mikro-intervence* (drobná umělecká a komunitní vylepšení veřejného prostoru): od houpačky ve vnitrobloku přes guerillovou výsadbu květin po dočasný parklet či interaktivní „hlasovací“ popelník. Projekt **vychází z detailní antropologické zprávy Palmovky (autor ji vlastní)** a reaguje na konkrétní potřeby a potenciál této čtvrti.

Cílem je **oživit zanedbaná místa** a zapojit místní obyvatele hravou formou do utváření svého okolí – v duchu myšlenky *práva na město*. Každá intervence je experimentem, který bude pečlivě **dokumentován** a **vyhodnocen** (pozorování reakcí, počty zapojených, udržitelnost zásahu). Metodologicky projekt stojí na principech *akčního participativního výzkumu*: autor jako **hybatel** změny současně zkoumá, jak taková změna působí sociálně. Důraz je kladen na **etiku a inkluzi** – intervence jsou nekomerční, přístupné všem, dočasné nebo reversibilní, s ohledem na místní komunitu (žádné „partyzánské“ bez respektu k lidem).

Významným prvkem je **spolupráce s Katedrou herního designu FAMU**: připravuje se *Křídový Game Jam*, kdy studenti navrhnou pouliční hry a instalace, které obohatí projekt o interaktivní vrstvu.

Hlavním výstupem bude **experimentální dokumentární film** (~20–30 min) zachycující průběh intervencí, atmosféru Palmovky a proměny, které se udály. Film formálně kombinuje 8mm záběry, VHS estetiku, digitální záznam a animaci, aby co nejlépe zprostředkoval různorodé roviny projektu (poetickou, surově dokumentární i reflexivní). Po dokončení bude film prezentován na FAMU, přímo v komunitě (projekce na Palmovce) a nabídnut festivalům (např. Anifilm, MFDF Ji.hlava).

Dalšími výstupy jsou **komunitní a odborné materiály**: závěrečná zpráva s vyhodnocením a doporučeními pro město (jak využít zjištění pro zlepšení veřejného prostoru), otevřené manuály „Jak na mikro-intervence“ pro inspiraci dalším komunitám, a fotodokumentace proměn.

Projekt má jasný harmonogram s milníky (příprava, pilotní intervence, Game Jam, hlavní akce, postprodukce) a vejde se do rozpočtu cca **20 tis. Kč** (materiál, filmový materiál, technika) s variantami dle získaných prostředků. Potenciální rizika (legální, bezpečnostní, vandalismus) jsou identifikována a ošetřena preventivními kroky.

Guerillové intervence ve veřejném prostoru aspirují být modelovým příkladem, jak může student FAMU ve spolupráci s komunitou a dalšími obory malými kroky přispět k pozitivní změně městského prostředí a jak tato změna může být zachycena a sdílena skrze filmové médium. Projekt tak propojuje kreativitu s občanskou angažovaností a vytváří hodnotu jak pro uměleckou školu, tak pro místní společnost.

Seznam příloh a vizuálů

(Seznam zamýšlených příloh k dokumentu a dostupných vizuálních materiálů, které doprovodí pitching dokument.)

- **Fotodokumentace intervencí:** Fotografie *před a po* u vybraných zásahů (např. prázdný vnitroblok vs. houpačka s dětmi, betonová plocha vs. kvetoucí slunečnice). Detailní záběry realizovaných prvků (houpačka, lavička, popelník, atd.) a atmosférické snímky z komunitních akcí (křídové kresby, parklet plný lidí).
- **Mapky míst zásahů na Palmovce:** Schématická mapa nebo plán čtvrti s vyznačením, kde jednotlivé intervence proběhly/proběhnou. Příloha může obsahovat i ortofoto snímek s body zásahu, pro lepší orientaci mentorů v terénu projektu.
- **Moodboard vizuálního stylu filmu:** Koláž referenčních obrázků ilustrující estetiku různých médií – ukázka 8 mm filmového zrna (pro poetické scény), příklad VHS rámu s datem (dokumentační styl), snímek kreslené animace či škrábaného filmu jako inspirace pro experimentální pasáže. Dále případně reference z jiných filmů či uměleckých děl o veřejném prostoru pro vizuální srovnání.
- **Ukázky návrhů intervencí:** Např. skica betonové hlavičky od Tomáše Vrány, návrhový diagram hlasovacího popelníku, ilustrační grafika k plánované herní instalaci z Game Jamu. Tyto vizuály pomohou představit zamýšlenou podobu nových intervencí.
- **Rozpočtová tabulka (orientační):** Tabulka s podrobným rozpisem položek rozpočtu (materiál, technika, služby) a variantami financování, pro lepší představu mentorů o finanční stránce projektu. (V textu rozpočtu shrnuto, tabulka v příloze může detailněji rozepsat náklady.)
- **Případné další relevantní přílohy:** Pokud existují, tak třeba výňatek z antropologické zprávy Palmovky (klíčová zjištění), seznam zdrojů a literatury, na které se projekt teoreticky odkazuje (právo na město, participativní umění apod.), a kontakty na spolupracující osoby/instituce.