

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
HUDEBNÍ A TANEČNÍ FAKULTA

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Praha, 2020

BcA. Michaela Stará

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

HUDEBNÍ A TANEČNÍ FAKULTA

Taneční umění

Nonverbální divadlo

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Prvky Street Dance v pohybovém divadle 2

**Vogue a žonglování s pingpongovými míčky jako
cesta k nové formě nonverbálního divadla**

BcA. Michaela Stará

Vedoucí práce: Mgr. Veronika Štefanová, Ph.D.

Oponent práce: Mgr. Veronika Knytllová

Datum obhajoby: 2.7. 2020

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

MUSIC AND DANCE FACULTY

Dance art

Nonverbal theatre

MASTER 'S THESIS

Street Dance Elements in Movement Theatre 2

**Vogue and pingpong ball manipulation as a new
form of expression in the physical theatre.**

BcA. Michaela Stará

Thesis advisor: Mgr. Veronika Štefanová, Ph.D.

Examiner: Mgr. Veronika Knytlová

Date of thesis defense: 2.7. 2020

Academic title granted: MgA.

Prague, 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma:

Prvky Street Dance v pohybovém divadle 2

Vogue a žonglování s pingpongovými míčky jako cesta k nové formě nonverbálního divadla

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Poděkování:

Poděkování patří zejména mé vedoucí práce Mgr. Veronice Štefanové, Ph.D., která mi po celou dobu pomáhala a poskytovala cenné rady při tvorbě této diplomové práce.

Abstrakt:

Diplomová práce představuje propojení dvou odlišných pohybových technik tance Vogue a žonglování s pingpongovými míčky. Touto kombinací vzniká nová technika, kterou v práci nazývám Ping Pongue, vytvořená na základě vlastního dvouletého uměleckého výzkumu. V práci uvádím stručnou historii obou technik a dále postup výzkumného procesu, jako jsou základy pohybových figur této vznikající techniky. Cílem práce je tuto techniku představit a rozebrat tvůrčí i výsledný proces celku, kterým je představení *Parazit*.

Klíčová slova:

Vogue, tanec, žonglování, pingpong, umělecký výzkum, choreografie

Abstract:

The thesis presents the combination of two different movement techniques, Vogue dancing and ping pong ball manipulation. This combination creates a new technique, which I call Ping Pongue, created on the basis of my personal two year artistic research. The Thesis presents a brief history of both techniques and describes the research process. The aim of this thesis is to introduce and describe this technique whilst giving a concrete example of its use in the theatre, in this case in the project *The Parasite*.

Keywords:

Vogue, dance, juggling, pingpong, creation process, choreography

Obsah

Úvod	1
1 Taneční styl Vogue.....	3
1.1 Stručná historie a vznik tanečního stylu Vogue.....	3
1.2 Technika, styly a elementy Vogue	5
1.2.1 Domy neboli „Housy“ jako útočiště	7
1.3 BALLROOMS.....	8
1.3.1 Kategorie a pravidla BALLS.....	8
1.4 Inspirativní osobnosti ve Vogue	10
1.5 Osobní pohled a inspirace ve vlastní autorské tvorbě.....	11
2 Žonglování s pingpongovými míčky	13
2.1 Popis techniky žonglování s pingpongovými míčky ústy	13
2.2 Historie vzniku a první osobnosti žonglování s pingpongovými míčky ...	14
2.3 Současní umělci a jejich performativním pojetí žonglování s pingpongovými míčky	16
2.3.1 David Eriksson – klaun, žonglér.....	17
2.3.2 Lucas Zileri	18
2.3.3 Michael Davis – komik a žonglér.....	19
2.3.4 Ženy a žonglování s pingpongovými míčky.....	21
3 Kombinace tance VOGUE a žonglování s pingpongovými míčky	24
3.1 Pohybové figury techniky Ping Pongue	24
3.2 Vznik prvního actu Ping Pongue	31
3.2.1 Charakter postavy a pingpongový míček.....	31
3.2.2 Hudba a zápletka v actu.....	32
3.2.3 Dramaturgie a choreografie Ping Pongue actu	32
3.2.4 Ping Pongue a pády míčku.....	33
3.2.5 Choreografie a cirkografie	34
4 Inscenace PARAZIT	36
4.1 Téma parazitování a jeho další metafory	36

4.2	Metafory pingpongových míčků jako objektu.....	37
4.2.1	Ženskost	38
4.2.2	Animalita.....	39
4.2.3	Klaun.....	39
4.3	Sci-fi jako inspirace	41
4.3.1	Vetřelec	41
4.3.2	Annihilation.....	42
4.3.3	Superhrdinky	43
4.4	Dramaturgie skrze kostým.....	44
4.4.1	Kostým	44
4.4.2	Symbyly dotvářející kostým a jejich významy v inscenaci	44
4.4.3	Materiál a scénografie.....	46
4.5	Hudba a choreografie.....	47
4.6	Scénář a rozbor inscenace Parazit	48
	Závěr	53
	Seznam zdrojů:	55

Seznam obrázků:

OBRÁZEK 1: VOGUE 1892, OBRÁZEK 2: VOGUE 2018.....	4
OBRÁZEK 3: MADONNA VOGUE 1990.....	4
OBRÁZEK 4: WILLY NINJA 1, OBRÁZEK 5: WILLY NINJA 2	5
OBRÁZEK 6: DASHAUN WESLEY, OBRÁZEK 7: STREET DANCE KEMP 2014	11
OBRÁZEK 8: LA B FUJIKO, OBRÁZEK 9: IRINA MILAN	11
OBRÁZEK 10: EL GRAND PICAZO, OBRÁZEK 11: PICASO JR.	16
OBRÁZEK 12: DAVID ERIKSSON.....	18
OBRÁZEK 13: LUCAS ZILERI	19
OBRÁZEK 14: MICHAEL DAVIS	20
OBRÁZEK 15: FOUZIA "FOFO" RAKEZ	22
OBRÁZEK 16: CIARA THONBURN	23
OBRÁZEK 17: 1A FIGURA, OBRÁZEK 18: 1A FIGURA, OBRÁZEK 19: 1A FIGURA	25
OBRÁZEK 20: 2A FIGURA, OBRÁZEK 21: 2A FIGURA, OBRÁZEK 22: 2A FIGURA	25
OBRÁZEK 23: 2A FIGURA, OBRÁZEK 24: 2A FIGURA, OBRÁZEK 25: 2A FIGURA	26
OBRÁZEK 26: 3A FIGURA, OBRÁZEK 27: 3A FIGURA, OBRÁZEK 28: 3A FIGURA	26
OBRÁZEK 29: 1B FIGURA, OBRÁZEK 30: 1B FIGURA, OBRÁZEK 31: 1B FIGURA	27
OBRÁZEK 32: 2B FIGURA, OBRÁZEK 33: 2B FIGURA, OBRÁZEK 34: 2B FIGURA.....	27
OBRÁZEK 35: 2B FIGURA, OBRÁZEK 36: 2B FIGURA, OBRÁZEK 37: 2B FIGURA	28
OBRÁZEK 38: 2B FIGURA	28
OBRÁZEK 39: 3B FIGURA, OBRÁZEK 40: 3B FIGURA, OBRÁZEK 41: 3B FIGURA	28
OBRÁZEK 42: 1C FIGURA, OBRÁZEK 43: 1C FIGURA, OBRÁZEK 44: 1C FIGURA.....	29
OBRÁZEK 45: 2C FIGURA, OBRÁZEK 46: 2C FIGURA, OBRÁZEK 47: 2C FIGURA.....	29
OBRÁZEK 48: 3C FIGURA, OBRÁZEK 49: 3C FIGURA, OBRÁZEK 50: 3C FIGURA.....	30
OBRÁZEK 51: 3C FIGURA, OBRÁZEK 52: 3C FIGURA, OBRÁZEK 53: 3C FIGURA.....	30
OBRÁZEK 54: PING PONGUE ACT 1, OBRÁZEK 55: PING PONGUE ACT 2	33
OBRÁZEK 56: VETŘELEC	42
OBRÁZEK 57: ANNIHILATION.....	43
OBRÁZEK 58: LEELLOO PÁTÝ ELEMENT	43
OBRÁZEK 59: PARAZIT PÁTEŘ, OBRÁZEK 60: PARAZIT BÍLÉ OČI	45
OBRÁZEK 61: PLÁŠTĚNKA A "MATKA", OBRÁZEK 62: SYPÁNÍ MÍČKŮ	47

Úvod

V této diplomové práci popisují způsob, jak umělecky a tvůrčím způsobem propojit taneční styl Vogue s dosti odlišnou technikou, kterou je žonglování s pingpongovými míčky. Jedná se tedy o představení tvůrčího procesu, ve kterém se setkávají dvě pohybové techniky – taneční a cirkusová.

Technika žonglování s pingpongovými míčky vychází z cirkusové disciplíny, které se již nějakou dobu věnuji a již využívám v kombinaci s výše uvedeným tanečním stylem Vogue.

Vzhledem k nedostatku oficiálních literárních zdrojů, které by jasně charakterizovaly taneční styl Vogue i techniku žonglování s pingpongovými míčky, čerpám zejména z internetových zdrojů¹, jako jsou rozhovory, články či jiné písemné akademické práce.² Částečně vycházím i ze své bakalářské práce *Prvky street dance v pohybovém divadle*³, v níž jsem se obecněji věnovala popisu a stručné historii různých tanečních stylů street dance ve vlastní divadelní tvorbě. Většina termínů tanečních stylů je v anglickém jazyce, tudíž je uvádím v jejich originálním názvu.

Tato práce se skládá ze čtyř hlavních kapitol. První kapitola je věnovaná tanci Vogue, jeho stručné historii, vzniku a osobnostem s ním spojeným, dále základním tanečním technikám, rozdělení stylů, a mé vlastní osobní zkušenosti a vlivu tohoto tance na mou současnou autorskou tvorbu.

Ve druhé kapitole se věnuji technice žonglování s pingpongovými míčky, uvádím stručnou historii a osobnosti, které výrazně ovlivnily vznik této konkrétní disciplíny. Představuji současné umělce, kteří mě k této disciplíně přivedli a nadále mě inspirují. Třetí část práce je věnovaná kombinaci těchto dvou pohybových technik a vlastnímu autorskému pojetí. Kombinaci Vogue a pingpongového žonglování se podle mých dostupných zdrojů prozatím nikdo jiný nevěnuje, a tudíž z velké části vycházím ze svého vlastního dvouletého uměleckého výzkumu.

V rámci praktické části svého magisterského studia jsem vytvořila představení s názvem *Parazit*, ve kterém se tyto dvě odlišné techniky, jež se snažím aplikovat

¹ Nejčastější zdroje z: *Vnitroblok.cz*, *heroine.cz*, *Redbull.com*, *juggle.org*

² Citace z anglických zdrojů jsem pro potřeby diplomové práce přeložila do češtiny.

³ STARÁ, Michaela. *Prvky Street Dance v pohybovém divadle*. Praha, 2017. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v Praze. Vedoucí práce MgA. Alexej Byček

do své divadelní tvorby, potkávají. Poslední část je věnována podrobnému rozboru a analýze právě zmíněného představení *Parazit*.

Cílem práce je popsat a vysvětlit, jakým způsobem lze tvořit inscenaci pomocí jedné taneční a jedné cirkusové techniky, a jakým způsobem a do jaké míry je lze transformovat pro potřeby uměleckého scénického díla autorského charakteru. Zároveň má tato práce posloužit jako zdroj informací o tanečním stylu Vogue a žonglování s pingpongovými míčky, což jsou témata, kterým se odborně v českém prostředí zatím komplexně nikdo nevěnoval.

1 Taneční styl Vogue

Cílem této kapitoly je uvést stručnou historii, vznik a základní techniky tance Vogue a dále představit kulturu **ballrooms**⁴.

Čerpám zejména z internetových rozhovorů od dvou výrazných osobností Vogue kultury v Čechách a na Slovensku. Jedním z nich je český tanečník Michal Černý, který byl mým prvním učitelem Vogue. Kromě základů technik⁵ mě seznámil s historií vzniku kultury tohoto tance, a co považuji za nejcennější, podělil se o své vlastní zkušenosti získané pobytem v samotné kolébce Vogue, ve městě New York, kde se mu v roce 2013 jako vůbec první Čech hlouběji věnoval. Druhou tanečnicí, která je průkopnicí a aktivní šířitelkou Vogue kultury na Slovensku, je Monika Prikellová.

1.1 Stručná historie a vznik tanečního stylu Vogue

Období a místo vzniku tohoto tanečního stylu řadíme do 80. let minulého století v New Yorku, ale úplné počátky můžeme nalézt už i v letech třicátých. Název tohoto tance vychází z názvu kultovního módního časopisu Vogue.⁶

„Voguing je taneční styl, který vznikl v USA, konkrétně v New Yorku, v LGBT komunitě mezi černochoy a Hispánci. Počátky má už v 19. století, a to ve formě travesti show. Vogue v taneční formě, jak jej známe dnes, se začal vyvíjet až v 60. letech minulého století a vznikl ve vězení jako forma souboje. Vězňové si tam prohlíželi módní časopisy a soutěžili, kdo lépe zopakuje pózy modelek. Takže název Vogue pro tanec vznikl skutečně podle elitního módního magazínu.“⁷

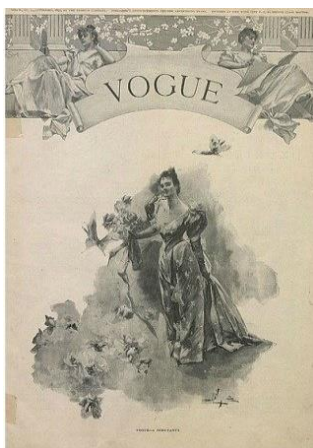
⁴ Ballrooms – soutěže ve Vogue komunitě

⁵ Vogue je styl tance, který má své techniky. Já ve své tvorbě přistupuji k Vogue jako k technice.

⁶ Magazín Vogue – kultovní módní časopis. Úplně první číslo magazínu Vogue na světě vyšlo v roce 1892 a za zmínku stojí i to, že tento světově známý magazín vychází pravidelně i v československé verzi. První číslo vyšlo v roce 2018.

⁷ NOVÁ LEKCE V SEKTORU: JAK SE (NE)TANČÍ VOGUE? *Vnitroblok.cz* [online].

1. 3. 2019 [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: <https://vnitroblok.cz/nova-lekce-v-sectoru-jak-se-netanci-vogue>



Obrázek 1: Vogue 1892



Obrázek 2: Vogue 2018

Velký podíl na zviditelnění tohoto stylu pro širší veřejnost měl v roce 1990 světoznámý videoklip k singlu *Vogue* od zpěvačky Madonna. Ve videoklipu se poprvé objevuje typické pózování těl v různých variantách a expresivní práce rukou, která je pro Vogue charakteristická.



Obrázek 3: Madonna Vogue 1990

„Jedním ze zásadních prvků Vogue je krása, sexualita, sebevědomí a styl. Během svého vstupu tanečnick poukazuje na veškeré své přednosti, jako je fyzická krása, ojedinělý taneční styl, oblečení. Jedná se tedy jako u většiny streetových tanečních stylů o jistou kulturu a druh tance, kterému se bez dostatečného sebevědomí a přijetí sebe samého nelze věnovat.“⁸

Jedním ze zakladatelů a legend ve Vogue je považován **Willy Ninja**.

„Je známý jako ‚Grandfather‘ Vogue, jelikož on byl tím, kdo v 80. letech pomohl Vogue dostat z newyorských klubů na koncertní pódia. Posunul

⁸STARÁ, Michaela. *Prvky Street Dance v pohybovém divadle*. Praha, 2017. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v Praze. Vedoucí práce MgA. Alexej Byček. s. 9

úroveň tance úplně někam jinam. Zviditelnil ho do preciznosti při vystoupeních, čehož nikdy nikdo před tím nedosáhl. Poprvé byl tento extravagantní styl tance představen ve filmu ‚Paris is burning‘, který byl v roce 1990 oceněn jako dokument o newyorské Vogue ball scéně. Téhož roku byl natočen videoklip, který maximálně proslavil tento taneční styl, byl jím stejnojmenný videoklip ‚Vogue‘, a to především díky tomu, že jej zpívala tehdejší popová královna Madonna.“⁹



Obrázek 4: Willy Ninja 1



Obrázek 5: Willy Ninja 2

1.2 Technika, styly a elementy Vogue

Vogue má jako každý jiný tanec svou vlastní techniku. Kromě výše zmíněného sebevědomí, ženskosti a krásy, která je podstatnou základnou pro vyjádření sebe sama, je technika pro tento styl tance velmi specifická.

Obecně lze říct, že základem této techniky je expresivní práce rukou a další prvky. Následující termíny čerpám ze své bakalářské práce. Za tu dobu se terminologie nijak nezměnila. Pro potřeby této práce jsem ji konkrétněji rozepsala.

⁹KRAHULCOVÁ, N. Rozvoj a historické aspekty tanečního stylu street dance [online]. Brno, 2014 [cit. 2017-04-28]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. s. 53–4

Základní **techniky**, které se ve Vogue používají, jsou:

Hands performance: technika rukou, kdy tanečník většinou stojí na místě nebo sedí na židli a vytváří rychlé, kontrolované a přesné pohyby zejména v oblasti zápěstí, kterými tvoří různé „kudrlinky“ kolem hlavy a těla, v kombinaci s přesnými liniemi v oblasti lokte a celých rukou.

Dip: pád na záda inspirovaný modelem, který upadl ve výloze, tzn. jedno koleno pokrčené na zemi směrem dozadu, druhá noha je natažená nad zemí vzhůru, vše dotažené pózováním rukou na zemi s hlubokým záklonem v oblasti hrudníku a hlavy.

Pyramid: vícero tanečníků seřazených za sebou, kteří rukama vytvářejí přesné geometrické obrazce.

Clicking: zkroucení rukou za hlavu, zamotané různě do sebe. Základní „click“ se provádí například tak, že se pravá ruka umístí za hlavu a levá ruka se spodem protočí v rameni za tělo a obě ruce se chytí za prsty.¹⁰

Ve Vogue se dále rozlišují **styly**, mezi základní patří:

Runway: jedná se o chůzi modelek po klasickém mole. Tanečníci, kteří se tímto inspiroují, by měly zachovat opravdovost tím, že chodí mimo rytmus hudby jako pravé modelky.

Old Way: Vznikl před rokem 1980, jeho základem je vytváření přesných geometrických linií rukou, různě se měnících v rytmu hudby.

New Way: Inovace Old Way, přicházejí kolem roku 1990, kdy je styl tance obohacen o hbité a kroutivé pohyby zápěstí, tzv. „tut“, a vůbec o „kroutivější kudrlinky“ rukou a také o click ramenou.

Vogue Femme: Pozdější rozvinutější Vogue, charakteristický přehnanými ženskými pohyby a pružností. Sem se řadí už i prvky baletu, break dance, akrobatické prvky, otočky.

¹⁰ Viz. obrázek výše: Willy Ninja 1

Dále rozlišujeme pět základních elementů, které se konkrétně používají pro Vogue Femme:

Hands performance – práce celých rukou, jak linie, tak „kudrlinky“, rychlost jejich provedení (viz výše)

Catwalk – napodobování chůze modelek, vyznačující se tím, že je mimo beat hudby.

Duckwalk – inspirovaná chůze kachny v kleče v kombinaci s použitím rukou.

Spin and Dips – otočky a pády na zem ze stoje, z Duckwalku a různých jiných výskoků.

Floor performance – tanec na zemi, pózování, ukázání „rozsahů“ jako provaz, rozštěp, přetočení na boku atd.

1.2.1 Domy neboli „Housy“ jako útočiště

Jak už bylo řečeno, vogueová komunita vznikla v LGBT komunitách lidí, u kterých jde v zásadě o životní styl. Na této bázi vznikají dodnes tak zvané *Houses*, v překladu „domy“.¹¹ Pro lepší pochopení uvedu příklad Willyho Ninji, který je členem **House of Ninja**.¹²

Houses dříve vznikaly doslova jako útočiště pro tyto tehdy „jiné“ lidi, kteří byli často společností diskriminováni a odvrhováni, někdy dokonce i svými vlastními rodinami. Zde, ve svých Houses, se setkávali a společně žili. Každý house má svou hlavní zakladatelku, tak zvanou *Mother* (matku), která house založí a dále dle svého uvážení přijímá pod svá křídla další členy, jež nazývá svými dětmi. Stará se o ně a určuje pravidla společného žití. Tím se z určité části podařilo zabránit případným kriminalitám, prostitucím, krádežím, ke kterým by se pravděpodobně většina nejen mladých lidí ubrala.

„House of Ninja založil tanečník a choreograf Willy Ninja v roce 1982 a objevil se také v oceňovaném dokumentárním filmu ‚Paris Is Burning‘. Prostřednictvím tanečníků, jako byl Willy a jeho nástupce Benny nebo zmínění choreografové z House of Extravaganza, se tanec Vogue začal díky kurzům, stážím a vystoupením

¹¹ Dále budu tento termín uvádět v originálním znění, tedy Houses.

¹² House of Ninja. CUNY DANCE INITIATIVE [online]. [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: <https://www1.cuny.edu/sites/dance-initiative/res/house-of-ninja/>
Jméno Ninja má mimo jiné i tanečník Michal Černý.

*šířit i mimo USA a v průběhu let věhlasné newyorské Houses zapustily kořeny i v Evropě – dnes je srdcem evropské ballroomové kultury Paříž.*¹³

1.3 BALLROOMS

V této podkapitole bych ráda představila soutěže ve voguingu, tzv. *Ballrooms*, zkráceně *BALLS*, v doslovném překladu „bál“. Jedná se v zásadě o nejpodstatnější záležitost ve Vogue kultuře, na jejíž podstatě vůbec vznikl. V České republice a na Slovensku se také začíná postupně objevovat.

Obecně jde o soutěž mezi dvěma, někdy i více tanečníky, kteří jsou hodnoceni porotou. Na základě hodnocení tanečníci postupně vypadávají, až dojde k vyhodnocení vítězů. Tanečník se stává členem určitého *Housu*, většinou získáním hlavní ceny *Ballu*.

*„Nabízí se otázka, jak je těžké dostat se do vyhlášeného Housu. Michalovi to trvalo tři roky, spoustu komunikace, scházení se s členy na lekcích, chození na Bally, studium ballroomové kultury a toho, jak konkrétní House funguje. Někdy je nezbytným krokem k členství výhra Grand prize, tedy hlavní ceny v rámci Ballu, někdy stačí dokázat svoje schopnosti, znalost prostředí a sednout si s ostatními členy na osobní rovině – jako právě u Ninjů, kde tlak na výhry není tak velký.*¹⁴

1.3.1 Kategorie a pravidla BALLS

Má zkušenost s Vogue balls je prozatím docela malá. Účastnila jsem se zatím pouze tří Ballů, a to pouze jako divák. Tyto soutěže je totiž poměrně nutné dobře znát, stejně tak jako jednotlivé kategorie, jako jsou výše zmíněné základní – Runway, Old way, New way, Vogue Femme. Poslední tři zmíněné jsou vyloženě taneční, v nich jde v zásadě o dovednost a pravidla v každé z nich. Například u Vogue Femme se musí nutně dodržet všech pět výše zmíněných prvků. Jak jsou v jednom tanečním vstupu uspořádány za sebou, záleží na každém tanečnickovi.

Je ale několik dalších kategorií, které jsou netaneční. U Runway jde hlavně o kvalitu chůze spojené s outfitem. Dále například v kategorii **Face** se hodnotí přirozená krása. Účastník jde přímo ke stolu porotců, nastavuje svou tvář do

¹³ PATOČKOVÁ, Jana. Vogue: Tanec utlačované subkultury proniká do mainstreamu. *Heroine.cz* [online]. 3. 3. 2020 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://www.heroine.cz/kultura/2071-vogue-tanec-utlacovane-subkultury-pronika-do-mainstreamu>

¹⁴ PATOČKOVÁ, J., Op. Cit.

všech stran a jemnými gesty rukou poukazuje na každou z nich – oči, rty, nos atd. Jako poslední kategorii z mnoha bych ráda uvedla kategorii **Realness**.

„Podobnou, nikoliv však stejnou a také nesmírně důležitou kategorií je Realness. Cílem je přesvědčivě ztvárnit určitou společenskou skupinu a být k nerozeznání od jejích skutečných členů. Gay muži například ‚předstírají‘, že vůbec teplí nejsou.“¹⁵

Každý tanečník se prezentuje tak, jako by byl skutečným členem dané společenské skupiny. Tím je myšleno to, že se například homosexuální muž prezentuje jako heterosexuál, nebo transsexuální žena se prezentuje jako žena od narození. Realness kategorie má pro tuto komunitu velký historický význam z hlediska dřívějších dob diskriminace, kdy pro tyto tehdy „jiné“ lidi bylo velmi důležité skrýt svou vlastní identitu ve společnosti, aby „přežili“.

K bližšímu pochopení této komunity stojí za zhlédnutí nejnovější seriál **Pose**¹⁶.

Kategorií je opravdu mnoho. Tanečník Michal Černý, který zažil Vogue balls v New Yorku na vlastní kůži, se v jednom z posledních rozhovorů vyjádřil takto:

„Soutěžení mají Ballroomy v DNA. Já to beru jen jako jeden z prvků. Baví mě to tím, co mi to dává, jako umělecké vyjádření. V českém a evropském prostředí je vyhrocenost menší, ale v Americe do sebe fakt jdou. Zažil jsem i agresivní bitky, kdy se před klubem parta lidí pobodala. Ten klub se pak zavřel. Já to začal dělat na popud jednoho ze svých vzorů, Bennyho Ninjy. Když jsem poprvé viděl jeho vystoupení, tak mě strašně bavilo brutální sebevědomí, které z něj vyzařovalo.“¹⁷

Jak vypadá typický Vogue ball, v jednom z rozhovorů popisuje zakladatelka a šířitelka Vogue na Slovensku, Monika Prikkelová:

„Každý bál začne tzv. LSS – Legends, Stars and Statements. Speaker začne vyvolávat v miestnosti všetky dôležité lidi. Dělá se to proto, aby všichni věděli, kdo přišel a aby ukázali úctu těm ‚kariézně starším‘. Statut Star je nejvyšší. Je to

¹⁵ LYKO, Martin. Do Prahy přichází Vogue: Queer rodina, tanec a životní styl! *Praguepride.cz* [online]. 8. srpen 2018 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://praguepride.cz/cs/cteni-a-foto/clanky/243-do-prahy-prichazi-vogue-queer-rodina-tanec-a-zivotni-styl>

¹⁶ Pose – taneční seriál, první série vznikla roku 2018 – režie: Ryan Murphy, Nelson Cragg, Gwyneth Horder – Payton, Silas Howard, Tina Mabry, Janet Mock, Steven Canals, Jennie Livingston, Billy Porter

¹⁷ PATOČKOVÁ, J., Op. Cit.

*někdo, koho už lidi znají, nebo se často objevuje na eventech, a párkrát už i vyhrál. Statement je někdo, kdo už roky chodí na bály a konstantně vyhrává. Legendary se stanete po deseti letech aktivního života v tzv. ballroom světě, jak my označujeme prostředí vogueového bálu. No a nejvýše postavený je Icon. To je někdo, kdo už učí druhé, stará se o komunitu, organizuje bály a má spoustu trofejí a následovatelů. V našich evropských končinách na tomto LSS vyhlásí většinou matky a otce Housů z různých krajín, případně už známých tanečníků. Už se mi párkrát stalo, že mě takto vyhlásili. To si dáte krátké demíčko a vrátíte se zpět. Jako poslední se vyhlašují porotci a jde se na to.*¹⁸

Vogue balls jsou nedílnou součástí Vogue kultury, a proto považuji za nezbytné je do práce zařadit. Vogue balls mě ve vlastní umělecké tvorbě inspirují právě svobodou ve scénickém vyjádření. Nebát se být jiný, výrazný a zároveň dokázat přijmout sebe sama a své nedostatky.

1.4 Inspirativní osobnosti ve Vogue

Tanec Vogue mě v mé aktuální autorské scénické tvorbě hodně ovlivnil. Mým prvním lektorem a guru byl Michal Černý, který mě s Vogue seznámil a předal mi veškeré jeho základy. Dále jsem se účastnila několika workshopů, zejména zahraničních tanečníků.

Jedním z prvních zahraničních tanečníků, jehož lekce jsem se zúčastnila v roce 2014, byl **Dashaun Wesley**. Workshop se uskutečnil na největším evropském tanečním festivalu Street Dance Kemp, který probíhá již několik let v Čechách. Dashaun Wesley patří mezi ikony Vogue Femme, pocházející z New Yorku. Jako další je **Barbara Pedrazzi aka La B. Fujiko**, představitelka Vogue New Way, původem z Itálie, jejíž lekce jsem se účastnila v Bratislavě v roce 2018. La B. Fujiko mě inspiruje především dokonalou dovedností v oblasti výše popsané kategorie „hands performance“. A jako poslední a mou největší inspirací je **Irina Bashuk Milan**, která vedla lekci v Praze roku 2017. Také představitelka Vogue New Way pocházející z Ukrajiny, Irina Bashuk Milan je dodnes mou největší inspirací. Její projev působí elegantně, s určitým nadhledem a upřímností, a kromě tanečních dovedností ve stylu Vogue New Way působí také jako tvůrčí osobnost, která hledá další a jiné cesty, jak tento styl využít a posunout v oblasti

¹⁸ KOŇAŘIKOVÁ, Kateřina. Kostýmy, třpytky a vysoké podpatky – to je Vogue. Redbull.com [online]. 27. 4. 2017 [cit. 2020-03-05]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/cz-cs/vogue-monika-prikkelova-tanec-rozhovor>

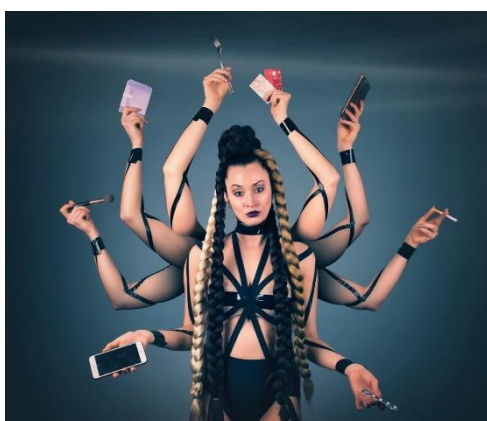
performativního umění, což je mi velmi blízké. Jako příklad přikládám video, ve kterém skrze techniky Vogue New Way dochází k hlubšímu sdělení myšlenky.¹⁹



Obrázek 6: Dashaun Wesley



Obrázek 7: Street Dance Kemp 2014



Obrázek 8: La B Fujiko



Obrázek 9: Irina Milan

1.5 Osobní pohled a inspirace ve vlastní autorské tvorbě

Vlivem studia na HAMU a seznámení se s různými divadelními žánry, jako je fyzické divadlo, pantomima nebo nový cirkus, přistupuji v současné době k Vogue zejména jako k formě a pohybovému slovníku. Pravidla ve Vogue, která jsou poměrně striktní, se snažím porušovat a tuto formu kombinovat s jinými divadelními žánry a postupy tak, abych tuto komunitu nijak neurazila.

Mé umělecké práci a tvorbě je nejbližší Vogue New Way. Tento styl je charakteristický pózami, přesnými liniemi a tzv. „vyklubováním“ rukou, i až akrobatickými prvky, jako jsou provazy, rozštěpy, přemety atd. Ty ale používám zřídka, spíše se zaměřuji na dokonalé linie rukou, geometrické obrazce tvarů, zejména čtverců a trojúhelníků. Oproti Vogue Femme je New Way více statický s

¹⁹ The DOT. In: *Youtube.com* [online]. [cit. 2020-04-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=VQwOtMA-hn0>

mírnějším sexuálním podtextem. Často se ale v průběhu tance nechám do Vogue Femme vtáhnout a v mém výzkumu se také odrazil.

Přestože je účast na Balls otevřena komukoliv, a kdokoliv může být kýmkoliv, ráda se nechám strhnout silnou energií, která se na Vogue balls vytvoří, avšak přece jen se cítím poněkud nepatřičně a nemohu říct, že by se jednalo o můj životní styl. Chovám k této komunitě respekt, a proto se Ballů prozatím neúčastním. Vogue jako taneční styl, jeho techniky i kategorie mi slouží jako materiál pro mou vlastní autorskou tvorbu.

2 Žonglování s pingpongovými míčky

Žonglování s pingpongovými míčky je cirkusová technika, která v porovnání s ostatními žongléřskými technikami (žonglování s míčky, kruhy nebo kuželkami) není až tak často využívána. V současné době se jí naplno věnuje pouze pár umělců, kteří jsou v základu profesionální žongléři a kteří zařadili pingpongové míčky jako jeden z dalších materiálů žonglování.

Tato technika je totiž jiná než jakákoliv výše zmíněná technika žonglování. Dá se rozdělit na dvě odlišné poddisciplíny, kterými jsou žonglování za pomoci pingpongových pálek, nebo pomoci úst, což znamená, že se jeden až několik míčků plive vzhůru a chytá zpět do úst či do rukou.

V této kapitole se budu zabývat zejména technikou plivání míčků ústy, kterou využívám ve své tvorbě, konkrétně v inscenaci Parazit. Uvedu hlavní představitele a významné osobnosti, které se podílely na vzniku této žongléřské disciplíny, a které mě v mé žongléřské praxi ovlivnili. Písemných zdrojů, jež by pojednaly o historii a vzniku této disciplíny, není mnoho. Veškeré informace jsem čerpala z internetových zdrojů²⁰, které jsou nejčastěji v angličtině, tudíž jsem je – stejně jako v případě zdrojů týkajících se tanečního stylu Vogue – pro potřeby této diplomové práce překládala do češtiny. Součástí této kapitoly budou i citace z rozhovorů s jednotlivými umělci, kteří se této disciplíně věnují a s kterými jsem měla příležitost setkat se osobně.

2.1 Popis techniky žonglování s pingpongovými míčky ústy

Žonglování s pingpongovými míčky se nikde na cirkusových školách speciálně nevyučuje. Všichni umělci se jí většinou učí samy, sdílením mezi sebou nebo skrze internetová videa.

Technika se provádí, jak už bylo řečeno, především skrze ústa a je ve své podstatě velmi jednoduchá. Míček se vloží do úst, hlava se zakloní a míček se jednoduše vyplivne vzhůru a chytí zpět do úst. Při chytání letícího míčku zpět do úst je nejdůležitější vyhnout se odrazu míčku od zubů, tudíž se během plivání musí zuby zakrýt. Horní zuby horními rty a spodní pomocí jazyka, který vytvoří trychtýřovitý tvar, a míček se tak jednoduše chytí.

Vzhledem k chytání padajících míčků je ideální poloha těla ve stoje. Dále se dá žonglovat vkleče či vleže, záleží na dovednostech a schopnostech každého

²⁰ Nejčastěji z portálu International Juggling Association –<https://www.juggle.org/>

umělce. Kvůli častým záklonům hlavy může docházet k bolestem za krkem, se kterou mám sama zkušenost. Postupem času jsem přišla na zapojení horní části zad a hrudníku lehkým prohnutí vzad. Tím se docílí aktivního postoje těla a krk se při záklonu tolik neláme.

Při používání více míčků se technika v základu neliší, pracuje se pouze aktivněji s váhou těla při chytání míčku zpět. Pokud se žongluje se třemi a více míčky, dochází k zapojení rukou, které letící míčky směrem dolů chytají a postupně vkládají zpět do úst, jež je pliváním opět dostanou vzhůru. Míčky se tedy vzhůru dostávají pouze skrze ústa, ruce míčky pouze chytají, ale nemusí. Někteří umělci dokážou žonglovat s několika míčky bez rukou. O tom se rozepíšu v další kapitole.

2.2 Historie vzniku a první osobnosti žonglování s pingpongovými míčky

Tato technika je ve světě nazývána jako **Ping pong Juggling, Table Tennis Juggling**, nebo také **Mouth Juggling**. Vznikla více méně náhodně.

Poprvé byla tato technika objevena německými bratry – **Wilym a Fritzem Balladiniovými (The Balladinis)**, kteří se jako váleční zajatci v roce 1939 naučili ústy žonglovat s malými loupanými bramborami. Nejprve se to naučil Willy, který tuto dovednost poté předal svému bratrovi. Brambory později vyměnily za korkové koule, až se dostali k pingpongovým míčkům. Po válce, ve 40. a 50. letech cestovali po celé Evropě, Asii a Spojených státech amerických. Vystupovali v několika televizních show a estrádách, včetně slavné *The Ed Sullivan Show* (americká televizní estráda vysílaná na stanici CBS v letech 1948–1971).

O dvacet let později, v 60. letech, se objevil Francisco Tébar Picaso, známý pod uměleckým jménem jako **El Gran Picaso**. Ten se během práce ve Španělsku naučil žonglovat ústy s hroznovým vínem. Díky tomuto objevu se nakonec stal světoznámým žonglérem. Dokázal žonglovat ústy s pěti pingpongovými míčky najednou. Roku 1969 se Picasovi narodil syn Francisco Tébar Honrubia²¹, později jedna z nejuznávanějších legend pingpongových žonglérů známý pod jménem **Picaso Jr.**

²¹ODD ORIGINS OF GENRES OF JUGGLING: Mouth Juggling. *Juggle.org* [online]. December 6, 2019 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://www.juggle.org/odd-origins-of-genres-of-juggling/>

Picasso Jr. se naučil žonglovat již v mladém věku, avšak na performativní kariéru se nevydal, protože byl příliš stydlivý. Vystudoval ekonomii na univerzitě ve Valenci a po absolutoriu nastoupil do armády. Tam se po nějakém čase rozhodl k žonglování vrátit. Jednou se poblíž jeho vojenské základny objevil malý cirkus (Magic Circus), který vlastnili přátelé jeho rodiny. Rozhodl se jim předvést žongléřskou rutinu, kterou doposud zkoušel, a k jeho překvapení mu hned na místě dali v cirkuse práci. Tak se stalo v roce 1993. Další dva roky si stanovil jediný cíl: trénovat šest až sedm hodin denně, aby dohnal ztracený čas a vytvořil světový žongléřský akt. Roku 1996 debutoval na Benidorm Palace Dinner Show ve Španělsku, kde vystupoval po boku svého otce, a právě tímto vystoupením odstartoval svou kariéru jako Picasso Jr.

Světové cirkusové dovednosti nebyly tím jediným, pro co byl Picasso Jr. Uznávaným, byl také považován za jednoho z nejlepších interpretů v cirkusovém světě a diváky si získal svou silnou divadelní přítomností na jevišti. Od svého debutu až do své smrti patřil mezi nejlepší a nejžádanější žongléry v Evropě i po celém světě. Pracoval v nejprestižnějších cirkusech a divadelních varieté a během kariéry získal několik ocenění – v roce 2002 na prestižním mezinárodním cirkusovém festivalu v Monte Carlu, dále v roce 2007 Národní cenu Cirkusu (National Circus Award) od Národního institutu múzických umění a hudby (INAEM). Roku 2016 získal cenu Award of Excellence od mezinárodní žongléřské asociace (IJA). V roce 2008 byl za své číslo s pingpongovými míčky zapsán do Guinnessovy knihy rekordů.²²

Za zmínku jistě stojí žonglér **Tony Fercos**, pocházející ze šesté generace tradičního rodinného podniku, známý pod jménem **The Fercos Brothers**²³.

²² PICASO JR. OBITUARY (1969-2017). *Juggle.org* [online]. September 25, 2017 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://www.juggle.org/picasso-jr-obituary-1969-2017/>

²³Fercos Brothers – Bratři Tony a Ferdinand Fercos pocházejí z dlouhé linie kabaretních umělců, kteří baví publikum už po několik desetiletí. Nejzajímavější na tom je, že jsou původem z Československa. Během vystupování ve Švýcarsku si jich všiml producent Frederic Apcar ze slavného Casino de Paris v Las Vegas a pozval je, aby zde vystoupili. Od té doby, již skoro třicet let, The Fercos Brothers působí v Las Vegas, vystupují a asistují jednomu z nejlepších producentů v oboru, Fredericu Apcarovi. Tony Fercos je žonglér z Československa, specializující se na žonglování s kuželkami a pingpong žonglování. Je uznáván jako žonglér „s nejlepšími ústy“ na světě, a to proto, že drží rekord v plivání sedmi pingpongových míčků pouze ústy. V roce 1987 byl za tento rekord zapsán do Guinnessovy knih rekordů a 2017 se stal vítězem mezinárodní žongléřské asociace – IJA 's historical Achievement Award (cena za historický úspěch) Fercos - The Fercos "Untamed Illusions": Artist Information. *Gotofirstclass.com* [online]. [cit. 2020-04-05]. Dostupné z:

Všechny tyto umělce spojuje zejména varietní či kabaretní vystupování. Cílem a myšlenkou těchto typů divadel je za pomoci krátkých skečů diváka zejména pobavit a oslnit. Proto se cirkusový umělci zaměřují hlavně na dovednosti a dokonalé triky, a ne na hlubší divadelní myšlenky.



Obrázek 10: El Gran Pícazo



Obrázek 11: Pícazo Jr.

2.3 Současní umělci a jejich performativním pojetí žonglování s pingpongovými míčky

V této podkapitole uvedu dva současné umělce, kteří se kromě jiných žongléřských objektů věnují i žonglování s pingpongovými míčky, avšak v dosti odlišných pojetích a stylech.

http://gotofirstclass.com/talentroster.talent_CE97A054733CB723401737B4FB280C15.htm

2.3.1 David Eriksson – klaun, žonglér

David Eriksson patří mezi uznávané současné cirkusové umělce a komiky v Evropě. Pochází ze Švédska a během několika let procestoval svět společně se slavnou varietní show La Soirée a také spolupracoval se známým švédským Cirkusem Cirkör na představení Wear It Like A Crown. V rámci kabaretních spoluprací často vystupuje sólově a jeho první sólová inscenace **Pink on the inside** měla premiéru v roce 2015 ve Stockholmu. Mezi Erikssonovy hlavní disciplíny patří žonglování s různými předměty od žongléřských míčků přes pingpongové míčky až po manipulaci s objekty, které nalézáme v každodenním životě. Jako například toaletní papír, jablka napíchnutá na bodáky, které má umístěné na hlavě a ramenou, triky se záchodovými zvony, pastičky na myši nebo trik s balancující vinnou skleničku na nafouknutém balónku umístěném na vařečce, kterou drží v zubech. Balónek po chvíli propíchne a padající skleničku vybalancuje na vařečce.

Během svého působení na cirkusové scéně si vytvořil velmi osobitý styl. S představením Pink on the inside zavítal také do České republiky, kde jsem tuto inscenaci viděla. Poprvé v roce 2016 na festival Cirk-UFF v Trutnově a poté o rok později na mezinárodní festival Mime Fest v Poličce.

Princip, jakým David Eriksson pracuje s pingpongovými míčky, je velmi propracovaný. Používá kromě plivání několika míčků také odrazy od různě a přesně nastavených desek. Ve stoje plivne jeden míček na desku, míček se odrazí k druhé desce, mezitím si Eriksson lehne na zem a odražený míček od další desky chytne zpět do úst; nebo se prohne ve stojce a jedním míčkem ústy „dribluje“ o položenou desku pod ním. Toto představení je konkrétně kombinací nejen kreativních triků, ale obsahuje také silnou myšlenku a osobní zповěď. Komunikuje a pracuje s divákem. Charakter jeho klauna je plešatý „mačistický metalový tvrdák“, avšak uvnitř se skrývá něco dosti opačného. S tímto někdy až vulgárním, tvrdším humorem pracuje nejčastěji a často si sám ze sebe dělá na jevišti legraci.

O Erikssonově tvorbě se zmínil i Lukas Blaha ve své bakalářské práci, v níž se naše názory potkávají:

„David sólově nejčastěji pracuje v kabaretním prostředí, jeho triky odkazují na varietní formy minulého století, ale dává jim moderní tvář. Zejména pak v jevištní formě, která doprovází tyhle triky. Eriksson je totiž především komikem,

*ze svých vlastních triků si tak trochu dělá legraci a paroduje žonglování jako takové. Většina jeho vystoupení se opírá o velmi silný jevištní charakter, který je zpravidla otevřený čemukoliv: divákům, prostoru i spadnutí míčku. V jistém slova smyslu bychom jej za jeho použití otevřenosti a improvizaci v rámci jeho pevně daného charakteru mohli označit za typ klauna. Jedna z jeho nejsilnějších stránek je jeho schopnost pohotově reagovat v nezdařilých situacích, je to něco, čím se odlišuje od ostatních."*²⁴

Právě David Eriksson mě přivedl k technice žonglování s pingpongovými míčky. Poprvé jsem tuto disciplínu viděla v jeho představení *Pink on the inside* a na festivalu *Mime Fest* v Poličce jsem se zúčastnila jeho workshopu. Techniku s pingpongovými míčky nás sice nevyučoval, avšak sama jsem ho požádala, aby mi ji osvětlil a přiblížil.



Obrázek 12: David Eriksson

2.3.2 Lucas Zileri

Umělecké pojetí žonglování s pingpongovými míčky Lucase Zileriho je zejména muzikální, což mě z pohledu tanečnice výrazně inspiruje. Vystudoval belgickou cirkusovou školu ESAC se zaměřením na žonglování s míčky a s jeho současným uměleckým směřováním se pojí docela zajímavý příběh. Těsně před ukončením studia se u něho objevila nemoc zvaná fokální dystonie. Toto onemocnění postihuje zejména hudebníky. Jedná se o zvláštní poruchu v mozku, kdy dotyčný ztrácí koordinaci a kontrolu nad svými pohyby určité části těla.

²⁴ BLAHA, Lukas. *Žonglování jako dramatický jazyk*. Praha, 2018. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v Praze. Vedoucí práce Bc. Adam Jarchovský. str. 9

„V mozku se cosi naruší a muzikant ztratí koordinaci nad svým prstem, paží, ale u dechových nástrojů to může být i na rtech apod. Může to potkat každého z vás, muzikantů, kteří hodně cvičí, nebo náhle změni techniku hraní.“²⁵

U Zileriho se tato nemoc projevila tím, že nedokázal pravou rukou vyhodit a následně chytit míček, a proto už nikdy nedokázal normálně žonglovat. A tak si našel jiný způsob žonglování, a to za pomoci pingpongových pálek. Jeho ruce dokážou bez problému držet pálky, a ovládat tak několik létajících pingpongových míčků najednou. Míčky a pálky vydávají specifický zvuk, který všichni, kdo jsme kdy hráli stolní tenis, dobře známe. A tak Zileri vytvořil kromě technických a nápaditých triků s několika míčky a dvěma pálkami, kdy s pálkami a míčky žongluje za zády, odráží míčky o zem, otáčí se apod., speciální ozvučené desky. Tyto desky jsou laděné na různé tóniny, a Zileri tak vytváří nejen propracované žonglérské triky/prvky, ale také hudební a rytmický koncert. Tento originální styl a princip žonglování uchopil jako vlastní značku, pod názvem *ALT-PONG*.



Obrázek 13: Lucas Zileri

2.3.3 Michael Davis – komik a žonglér

Michael Davis patří k nejúspěšnějším a nejzábavnějším komediálním žonglérům za posledních padesát let. Pochází ze San Franciska, kde byl v brzkých 70. letech fascinován klaunským uměním. Po maturitě zahájil studium na Clown Collage (Klaunská univerzita) u světoznámého cirkusu **The Ringling Brothers** –

²⁵ Nebezpečné zdravotní problémy kytaristů – Fokální dystonie. *Instrumento.cz* [online]. 17. 6. 2011 [cit. 2020-04-04]. Dostupné z: <http://www.instrumento.cz/clanky-clanek-222-nebezpecne-zdravotni-problemy-kytaristu-fokalni-dystonie.html>

Barnum a Bailey, do kterého byl z tisíců uchazečů vybrán. Jeho kariéra začala v 80. letech, kdy se proslavil v televizním pořadu *Saturday Night Live* a dalších známých televizních show. Oblibu si získal mezi americkými prezidenty, byl několikrát pozván do Bílého domu Ronaldem Reaganem, Georgem Bushem i Billem Clintonem. Michael Davis vystupoval na všech typech jeviští a pro jakékoliv diváky, od cirkusů po noční kluby, televize, Broadway, firemní akce až po obývací pokoje.²⁶

Jeho čísla jsou kombinací klaunského herectví²⁷ a žonglování s neobvyklými předměty, jako například s bowlingovými koulemi, ostrými předměty nebo právě pingpongovými míčky. Používá mluvené slovo a jeho klaunský charakter je spíše civilní, klidný, jednoduchý, lehce hraničící s charakterem kudrnatého „ňoumy“, oblečeného do saka s motýlkem, který před divákem sám shazuje své gagy nebo je jedním komentářem posune na další úroveň humoru.



Obrázek 14: Michael Davis

Mezi další umělce v této disciplíně patří **Michael Trautman**²⁸, kterého bych nerada opomenula, avšak oproti předešlým umělcům se výrazně neliší. Informace o Trautmanovi přikládám v přeložené poznámce.

²⁶ MICHAEL DAVIS Funny Comedian Juggler. *Comediansandspeakers.com* [online]. [cit. 2020-04-05]. Dostupné z: <https://www.comediansandspeakers.com/music/events-entertainment/jugglers/michael-davis-2/>

²⁷ O definici klauna se zmíním v další kapitole.

²⁸ Michael Trautman – Pochází z USA, po čtyřech letech studia politologie se rozhodl, že právnická profese pro něho nebude až tak zábavná, jak se domníval, a tak školu opustil a hledal něco zcela jiného, mnohem více naplňujícího. V roce 1976 se účastnil své první pantomimické lekce a rok poté byl přizván jako zakládající člen herecké společnosti a školy Mimewock v Kansas City. Od té doby cestuje a hraje po celém světě. Je charakterizován jako vizuální komik, vypravěč, mim, kouzelník a blázen. On sám o sobě

2.3.4 Ženy a žonglování s pingpongovými míčky

Fouzia „Fofó“ Rakez – artistka, komička, žonglérka

Asi nejvýraznější ženou v tomto typu umění je švédská umělkyně Fouzia „Fofó“ Rakez. Řadí se také k uznávaným mezinárodním umělkyním v oblasti cirkusu a kabaretu. V její kariéře se výrazně podílejí spolupráce na několika představeních s Cirkus Roncalli, Cirkus Cirkör, představení La Soiree a další.²⁹

Mezi cirkusové disciplíny, kterým se věnuje, patří zejména závěsná akrobacie, žonglování a klaunerie. Její umělecké působení, humor a styl je velmi podobný jako u Davida Erikssona, se kterým již několik let spolupracuje. Pracuje s kontrastem a trochu drzým severským feministickým humorem. Její artistické číslo s pingpongovými míčky, se kterými také žongluje zejména ústy, je nejen dovednostní, ale hlavně komické.

Vystupuje jako jeptiška, která pod svým rouchem odkrývá docela odlišnou stránku své osobnosti. Po vypití červeného vína, které metaforicky odkazuje na „Ježíšovu krev“ se v ní probudí cosi dosti opačného. Odepne roucho, pod kterým skrývá lascivní, sexy obleček a boty na podpatku. Pingpongové míčky, které si dává do úst tak podtrhují kontrast slušné, neposkvrněné ženy s něčím nevšedním a přisprostlým. Předvádí um plivání dvou míčků a na závěr hru na xylofon, kdy pliváním jednoho míčku na jednotlivé tóny zahraje známou melodii. Na závěr tuto scénu zopakuje, avšak trochu jiným způsobem. Otočí se k

tvrdí, že je klaun. Vystoupil na několika prestižních festivalech, jako je New York International Festival Clown Theatre, Festival D'Ete v Quebecu, General Jackson Showboat v Oprylandu USA, Just For Laughs Festival v Montrealu a Kennedy Center for Performing Arts. V letech 2016 až 2018 se stal uměleckým a tvůrčím ředitelem na Akademii Maine Circus, kde učil pohyb, masku, pantomimu a další dovednosti v profesionálním výukovém programu odborného vzdělávání.

Michael Trautman V roce 2014 zavítal i do Prahy do Paláce Akropolis v rámci festivalu Mime Fest, s představením *King Pong's Ping Pong Rodeo*, které jsem měla možnost zhlédnout. Jeho styl je spíše tradiční, avšak plný nevídaných a originálních nápadů a situací s pingpongovými míčky. Kromě triků plivání míčků do vzduchu či shazování plechovek ze stolu za pomoci plivání míčků nebo tímto způsobem shazování plechovky položené na hlavě jednoho z diváků přímo na jevišti se mimo jiné objeví i skvělé kouzelnické číslo. Jeden pingpongový míček vloží do klobouku, po chvíli klobouk otočí dnem vzhůru a míček vypadne několik. Nebo mu jeden míček putuje po těle, jezdí mu po ruce a zastaví se na špičce ukazováčku jedné ruky. Celé představení je kombinací propracovaných triků, klaunských gagů, slova a interakce s divákem. KING PONG'S PING PONG RODEO. *Michaeltrautman.com* [online]. [cit. 2020-04-05]. Dostupné z: <https://www.michaeltrautman.com/styled-24/>

²⁹ Fouzia „Fofó“ Rakez. *Baldwithballs.com* [online]. [cit. 2020-04-05]. Dostupné z: http://www.baldwithballs.com/?page_id=2221

obecenstvu zády a ukryje pingpongový míček pod sukni. Divák toto přemístění míčku samozřejmě vidí. Přes xylofon přehodí sukni a gesty a pohyby dohrává iluzi hry stejné melodie, kterou předtím zahrála živě.

Absurdita plivání míčku až do této závěrečné scény většinou u diváka budí dojem nechápavosti a nevěřičnosti, ale většinou na tuto hru přistoupí. Polemizuje nad tím, zda je to opravdu možné, zda je tato technika těžká, nebo není a jestli tento um mají ocenit. A právě to je na této technice v kombinaci s tímto typem komiky přínosné.³⁰



Obrázek 15: Fozia "Fofa" Rakez

Ciara Thorburn – artistka a klaunka

S Ciarou Thorburn se známe skrze sociální sítě, kde sdílíme své výzkumy a dovednosti. Je jednou z mála umělkyně, které se žonglování s pingpongovými míčky věnují.

Ciara Thorburn pochází z Melbourne v Austrálii, kde v roce 2018 dostudovala tamní cirkusovou školu NICA. Před studiem aktivně několik let působila jako komediální bavička s ohni a jako žonglérka. Během studia na NICA si jako hlavní disciplínu zvolila klaunérii a jako druhou disciplínu chair ballance / handstands³¹.

³⁰ Fofa se účastnila televizní show Československo má talent v roce 2018, kde toto svoje číslo předvedla před českou porotou a kde můžeme reakce lidí i poroty dobře zaznamenat. Při úvodním rozhovoru byla Fofa položena otázka, proč se do soutěže přihlásila, odpověděla: „Protože si myslím, že je velmi důležité ukázat, že ženy mohou být na jevišti vtipné, ošklivé i krásné, zkrátka cokoliv, co chtějí.“

³¹ Chair balance / handstands – provádění stojek na speciálních balančních židlích. Jedna nebo více židlí se pomocí stojek balancují na hranách.

Při práci na závěrečném absolventském actu druhou disciplínu vypustila a vycházela z konceptu iluze nafukovacích balónků, které by vypadaly jako velká žvýkačka. Postupně přicházela na nápady házení si malých kulatých barevných žvýkaček do úst, a tím se dostala k žonglování s malými pingpongovými míčky. Její act pod názvem „*Bubblegum Bitch*“ se potkává s principem, který využívá Fofo. Jako klaunka oblečená ve zlatých třpytivých šatech flirtuje a komunikuje s divákem a do úst si vkládá několik malých kulatých žvýkaček, které zapojením kouzelnických triků různě mizí a objevují se. V závěru actu si vloží jednu žvýkačku pod šaty a za pomoci stojky míček vyletí vzhůru.

Zajímavostí je, že technikou žonglování s pingpongovými míčky se zabývali a zabývají stále více muži. Po mém výzkumu a hledání dalších žen, jsem žádnou další nenašla.



Obrázek 16: Ciara Thonburn

Shrnutí

S většinou zmíněných současných umělců jsem se setkala buď osobně na workshopech, nebo přes sociální sítě, kde společně sdílíme své výzkumy. Všichni umělci přistupují k technice pingpongových míčků po svém a jsou rozliční nejen využíváním této techniky, ale s ohledem na styl. Rozmanitost jednotlivých umělců je pro mě inspirativní v rámci mé vlastní umělecké tvorby.

3 Kombinace tance VOGUE a žonglování s pingpongovými míčky

V této kapitole se pokusím popsat, jakým způsobem lze propojovat techniku tance Vogue a žonglování s pingpongovými míčky. Jak už bylo řečeno v úvodu této diplomové práce, kombinaci těchto dvou technik se podle mých dosavadních informací prozatím nikdo nevěnuje, a proto se v této části práce opírám zejména o vlastní dvouletý umělecký výzkum, a tedy uvádím především příklady ze své osobní praxe. K oběma technikám přistupuji jako k materiálu, formální složce výsledného scénického díla. Pro zjednodušení v orientaci názvů jsem této formě žonglování s pingpongovými míčky a tance Vogue dala zkrácený název **Ping Pongue**³².

V rámci uměleckého výzkumu na inscenaci *Parazit* jsem nejprve objevila několik pohybových figur a postupem času jsem v rámci jejich zkoumání vytvořila svůj první krátký act³³ pod stejnojmenným názvem Ping Pongue, ve kterém jsem se pokusila o základní dramaturgické postupy, a dosáhla tak významově funkčního scénického celku.

Výsledkem výzkumu je mé závěrečné absolventské představení *Parazit*, o kterém podrobněji pojednám v závěru této kapitoly. Kromě zkušeností na jevišti, jsem v rámci výzkumu těchto dvou technik objevila nové pohybové figury (které jsem postupem času rozvíjela a kombinovala).

3.1 Pohybové figury techniky Ping Pongue

a. Míček v ústech: mizení a objevování

U těchto figur se jedná o iluzi mizení a objevení míčku s prvky tance Vogue.

1a. Figura: Iluze zmizení a objevení míčku

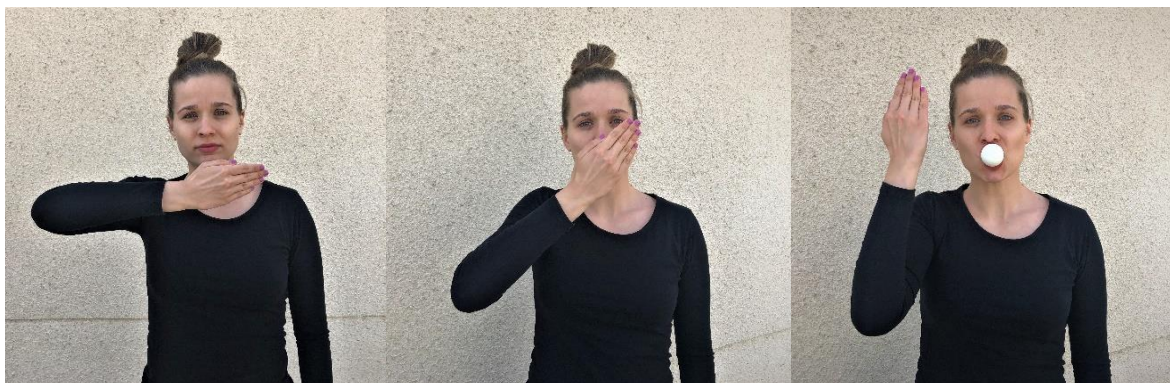
Vždy, když ruka míjí obličej, míček se z úst objeví nebo v nich zmizí.

Příklad: Pravá ruka je ve vodorovné poloze, dlaň ruky je pod bradou, míček je v puse, není vidět. Pohybem ruky nahoru do svislé polohy (kdy ruka bez dotyku tváře mine ústa) se objeví míček (ústa drží míček přisáním, a tak míček zůstává

³² Pojem Ping Pongue je kombinací slov Vogue a Ping Pong.

³³ Act – tento název je zkratkou výrazu „Circus act“, tzn. krátký ucelený umělecký výstup. Složením krátkých cirkusových výstupů různých disciplín bývají většinou postavena představení ve varietních divadlech.

na ústech). Jakmile se ruka vrací ze svislé polohy zpět do vodorovné, dlaň ruky opět mívá ústa, míček mizí v ústech.



Obrázek 17: 1a Figura

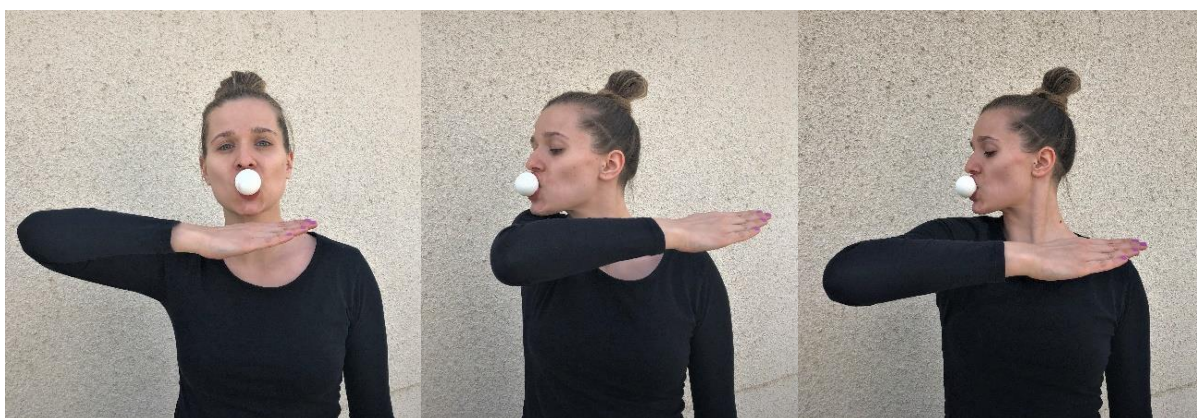
Obrázek 18: 1a Figura

Obrázek 19: 1a Figura

2a. Figura: Iluze putujícího míčku po těle

Ústa drží míček a ruce se pohybují v různých liniích okolo míčku, který společným pohybem hlavy vytváří protipohyb, a vytváří tak iluzi putujícího míčku po ruce.

Příklad: Hřbet pravé ruky se umístí do vodorovné polohy těsně pod bradu. Objeví se míček z úst a po hřbetu ruky pokračuje od prstů směrem k ramenu, projede kolem krku na levé rameno a pokračuje po hřbetu levé ruky od ramene zase zpět k prstům levé ruky.



Obrázek 20: 2a Figura

Obrázek 21: 2a Figura

Obrázek 22: 2a Figura



Obrázek 23: 2a Figura

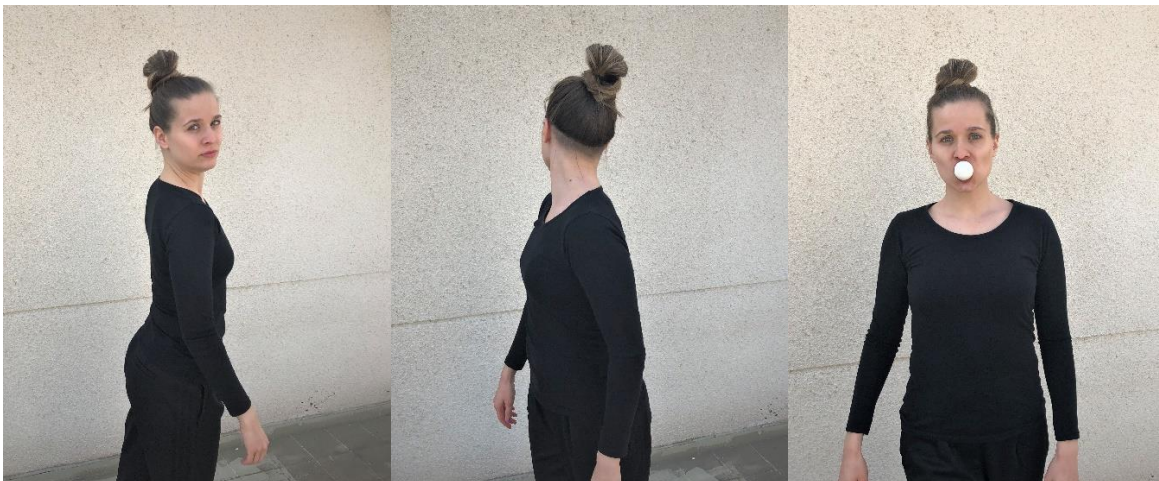
Obrázek 24: 2a Figura

Obrázek 25: 2a Figura

3a. Figura: Iluze zmizení a objevení míčku skrze otočku

Během tance se při otočkách celého těla míček objevuje nebo mizí v ústech.

Příklad: Performer stojí čelem k divákům, jakmile celým tělem provede otočku, objeví se míček z úst.



Obrázek 26: 3a Figura

Obrázek 27: 3a Figura

Obrázek 28: 3a Figura

b. Plivání míčků a pózy

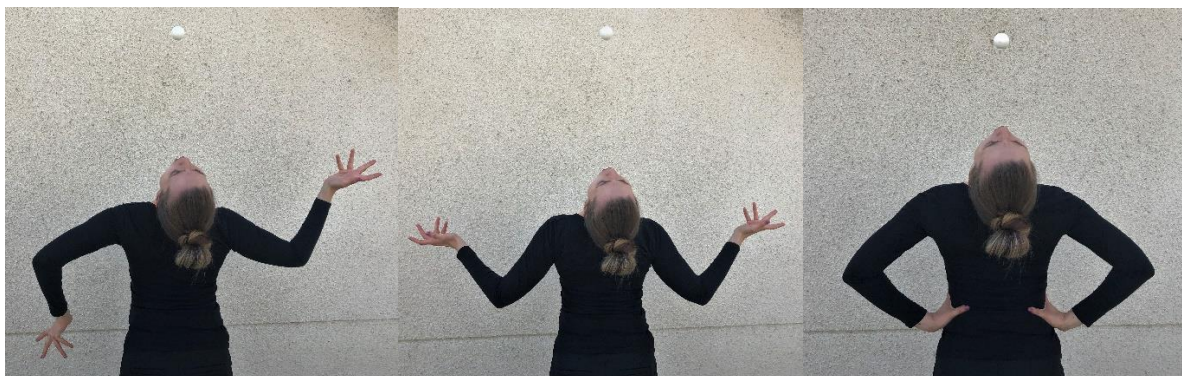
U těchto figur už kombinujeme plivání míčků různými směry s tanečními prvky tance Vogue.

1b. Figura: Plivání s pózami rukou

Plivání jednoho míčku vzhůru a následné chytání zpět do úst. Ruce jsou v póze a při každém dalším plivnutí míčku se změní póza rukou.

Příklad: Performer stojí zády k divákům, má zakloněnou hlavu a provádí pět plivnutí jednoho míčku za sebou vzhůru a chytá zpět do úst. Během každého

vyplivnutí míčku vzhůru se změjí pozice rukou do jiné pózy, případně může performer střídat úroveň těla, snížením v kolenou.



Obrázek 29: 1b Figura

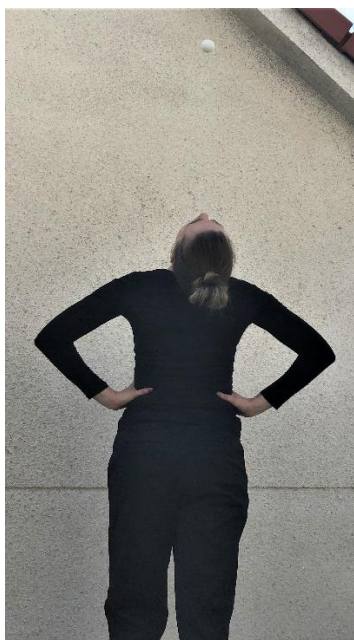
Obrázek 30: 1b Figura

Obrázek 31: 1b Figura

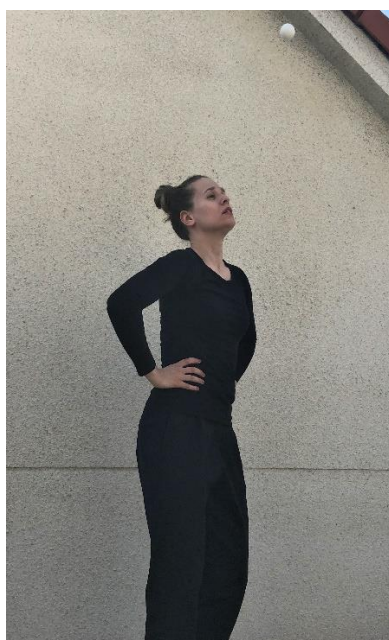
2b. Figura: Plivání míčku s odrazem o zem do pozice *dip*³⁴

Plivnutí míčku vzhůru, míček necháme spadnout na zem, odrazí se, a tím ho chytíme zpět do úst.

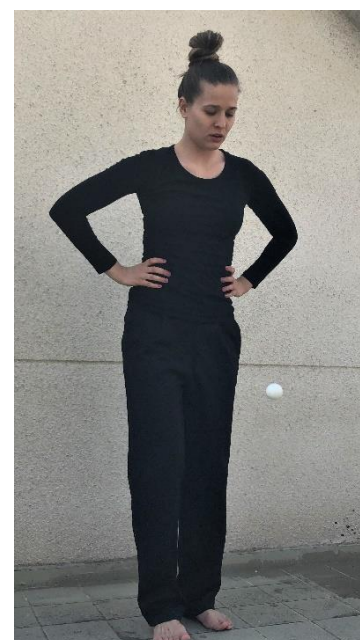
Příklad: Performer stojí zády k divákům, vyplivne míček vzhůru, během letu míčku se otočí čelem k divákům, sleduje míček, který se odrazí od země a chytne ho zpět do úst. Po chycení míčku do úst pokračuje v následnou Vogue pozici *dip*.



Obrázek 32: 2b Figura



Obrázek 33: 2b Figura



Obrázek 34: 2b Figura

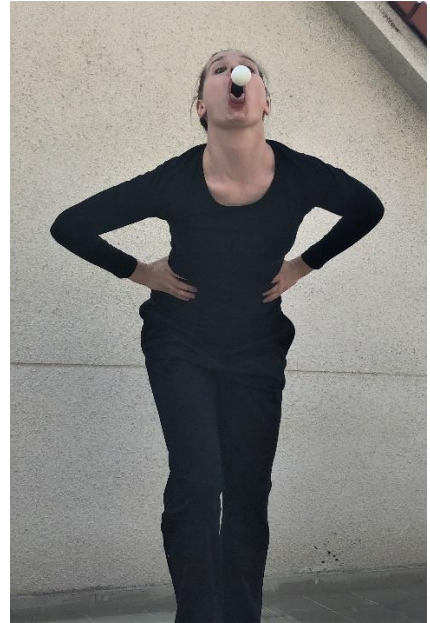
³⁴ Viz kapitola: Technika, styly a elementy Vogue



Obrázek 35: 2b Figura



Obrázek 36: 2b Figura



Obrázek 37: 2b Figura



Obrázek 38: 2b Figura

3b. Figura: Chytání míčku do dlaně ruky v různých směrech

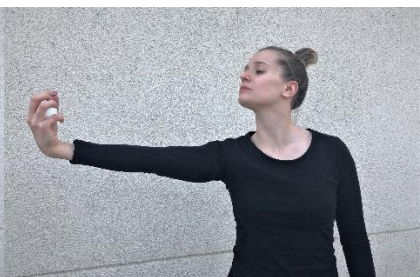
Příklad: Performer stojí čelem k divákům, natáhne ruku do směru diagonály před sebe, otevřená dlaň směřuje k němu, a plivne míček do dlaně. Ruce může střídat a měnit i směry ruky v prostoru.



Obrázek 39: 3b Figura



Obrázek 40: 3b Figura



Obrázek 41: 3b Figura

c. Pingpongové míčky a základní prvky Vogue

Nyní kombinujeme všechny předešlé figury dohromady a rozvineme je o výše zmíněné prvky tance Vogue.

1c. Figura: Iluze mizení míčku v pozici *duckwalk*³⁵

Příklad: Performer tančí v pozici *duckwalk*, rukama si v rámci tance zakryje a odkryje obličej. Míček se objeví a následně opět zmizí v ústech.



Obrázek 42: 1c Figura

Obrázek 43: 1c Figura

Obrázek 44: 1c Figura

2c. Figura: Plivání míčku v pozici *dip*

Příklad: Performer se dostane do pozice *dip*. V této pozici, která je vleže, je hlava přirozeně směrem vzhůru, tudíž je možné provádět plivání míčku. V průběhu plivání se postupně zvedá z pozice *dip* až do stoje.



Obrázek 45: 2c Figura

Obrázek 46: 2c Figura

Obrázek 47: 2c Figura

³⁵ Viz kapitola: Technika, styly a elementy Vogue

3c. Figura: Sebrání míčku během *hands performance*³⁶

Příklad: Performer klečí na jednom kolenu, druhé je v pozici podřepu a provádí *hands performance*. Během tance se ruka dostane za hlavu a sebere míček, který drží ústa. Ruka se vrací z poza hlavy do pozice, kdy obvyčejně drží míček v ruce, hlava se nakloní k míčku a sebere ho zpět.



Obrázek 48: 3c Figura

Obrázek 49: 3c Figura

Obrázek 50: 3c Figura



Obrázek 51: 3c Figura

Obrázek 52: 3c Figura

Obrázek 53: 3c Figura

Kombinací, na které jsem během výzkumu přišla, je opravdu mnoho. Toto jsou základní figury, které jsem objevila, sepsala a podle kterých se dá inspirovat a dále pokračovat v jejich rozvíjení a které dále využívám ve své inscenaci Parazit.

³⁶ Viz kapitola: Technika, styly a elementy Vogue

3.2 Vznik prvního actu Ping Pongue

V této kapitole se dostávám ke vzniku svého prvního actu se stejnojmenným názvem Ping Pongue, který měl premiéru na festivalu Fun Fatale v roce 2018.

Jedná se o první krátký celek, který vznikl na základě mých počátečních zkoumání této techniky. Jednotlivé figury jsem postupně sestavila do choreografie, která byla primárně inspirovaná hudbou. Protože se jedná o ucelený tvar actu, kromě techniky Ping Pongue pracuji s tématem a dramaturgií.

Na základě jevištních zkušeností se Ping Pongue act stal odrazovým můstkem k vytvoření většího celku, tedy představení *Parazit*. Proto považuji za důležité tento první tvůrčí postup zmínit a popsat.

Níže uvádím způsob a postup, jakým tento act vznikal. Jelikož jsem techniku Ping Pongue popsala už v předešlé kapitole, větší pozornost budu věnovat dalším aspektům, jako je postava, dramaturgie a práce s hudbou.

3.2.1 Charakter postavy a pingpongový míček

K základní myšlence celého actu mě přivedla technika Ping Pongue. Ruce, které v rámci tance Vogue rychle kmitají, rotují kolem hlavy a zastavují se v různých pozicích či pravidelných liniích, mě společně s míčkem v ústech inspirovaly k metafoře znakové řeči. Míček v ústech je komplikací při komunikaci, tudíž se s metaforou znakové řeči dobře doplňuje. Tyto prvky tance Vogue v kombinaci s objevováním pingpongového míčku z úst mě dovedly k vytvoření základů choreografie.

Skrze míček jsem objevila další metafory reálných předmětů, jako je cigareta a mikrofon, jež mě společně s metaforou znakové řeči dovedly ke konkrétní postavě moderátorky, která vdechne vrchní část mikrofonu, a tak se zbylou část snaží dovysvětlit znakovou řečí. Ta je v actu ztvárněna skrze techniku Ping Pongue.

K situaci vdechnutí míčku, která je zápletkou celého actu, mě však přivedla zvolená hudba.

3.2.2 Hudba a zápletka v actu

V actu se v zásadě jedná o situaci³⁷, nikoli o příběh. Zápletkou celé situace je vdechnutí pingpongového míčku, dále její průběh a finální vyřešení. K této zápletce mě dovedla právě inspirace ze zvolené hudby a jejích efektů.

Výběr hudby pro Ping Pongue act byl pro mě výzvou, protože tanec Vogue se v zásadě tančí především na ostré beaty³⁸ nebo na hudbu stylu house³⁹. Vzhledem k charakteru postavy a situace jsem se snažila jít proti těmto zásadám, avšak tak, aby současně ladila jak s choreografií, tak postavou.

Podarilo se mi najít výraznou elektronickou hudbu, ve které se objevují sekané zvuky hlasů, které svou barvou a rytmem podtrhují metaforu vdechnutého míčku v krku. Právě tyto zkreslené hlasové zvuky mě dovedly k zápletce zaskočeného míčku v krku. Tato skladba je bohatá na množství různých elektronických zvuků, tudíž jsem se zaměřila na práci s dynamikou pohybové choreografie a zároveň si nechávala prostor pro improvizovanou interakci s divákem.

3.2.3 Dramaturgie a choreografie Ping Pongue actu⁴⁰

V úvodu se jedná o expozici postavy ženy, která s míčkem v ruce předstírá, že drží cigaretu, kterou kouří, a postupně se přibližuje k divákům. Jakmile se dostane až na forbínu scény, pohybovou zkratkou⁴¹ se v okamžiku přemění do moderátorky. Z cigarety se při zkratce stane mikrofon a moderátorka se různými šklebícími se pohyby úst a jazykem rozmlouvá před sdělením zprávy. Celá první část před taneční částí bez hudby je minimalistická a interaktivní. Vzniká tak kontrast tiché minimalistické scény před nečekaným a šokujícím zvratem vdechnutého mikrofonu. Závěrečná scéna se vrací zpět do úvodní, kdy se moderátorka po šokujícím zážitku zbavuje míčku a utíká pryč.

³⁷ Situací v Ping Pongue actu je myšleno jedno prostředí, ve kterém se odehraje průběh a vyřešení vzniklé zápletky.

³⁸ Beat – základní pravidelný rytmus v hudbě

³⁹ „House je původním žánrem elektronické taneční hudby, který se vyvinul v 80. letech v americkém Chicagu, kde byl prvně oblíbeným mezi gay a afroamerickou komunitou... Typickým je pro něj rytmus s úderem na každou čtvrtou dobu ve čtvrtinovém taktu.“ PÁLKOVÁ, Tereza. Význam rytmu v elektronické taneční hudbě [online]. Praha, 2015 [cit. 2020-04-29]. Diplomová práce. UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE. Vedoucí práce Mgr. Martin Švantner, PhD.

⁴⁰ Video z premiéry Ping Pongue actu: Ping Pongue, Fun Fatale Festival, DIOD 2018. *Youtube.com* [online]. [cit. 2020-04-30]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=n_FHE1KRwAs

⁴¹ Pohybová zkratka – rychlá změna situace, prostoru či postavy provedená rychlou změnou místa na jevišti, například otočkou nebo krokem.

V počátku tvorby jsem se v kontextu zvolené hudby zaměřila na vytvoření choreografie, která je s hudbou úzce spjatá. Měnící se zvuky, které se ve skladbě často objevují a které podporují situaci zaskočeného míčku v krku, tak dokreslují již vytvořené pohybové figury⁴², jež jsem dále kombinovala a rozváděla v závislosti na dynamice hudby, jako je zrychlení, či zpomalení, nebo plivání míčku vzhůru do pravidelného rytmu hudby.

Výše popsané pohybové figury mi slouží jako základní materiál pro vytváření choreografií techniky Ping Pongue v autorské tvorbě. Jelikož je tato technika spojením taneční a cirkusové techniky, narazila jsem na pojem cirkografie od cirkusového umělce Alexandera Vantournhouta, kterou blíže popíšu níže v kapitole Choreografie a cirkografie.



Obrázek 54: Ping Pongue act 1



Obrázek 55: Ping Pongue act 2

3.2.4 Ping Pongue a pády míčku

Neměla bych opomenout aspekt, který je nedílnou součástí a komplikací pro každého žongléra, a to je „pád“. Pád je chyba, která se dá těžko schovat nebo zakrýt. Můžeme tuto chybu pouze „dohrát“ a vzít do situace. Záleží na celkovém pojetí actu nebo inscenaci a také na tom, zda se jedná o hereckou, nebo čistě pohybovou akci.

S pádem míčku při Ping Pongue actu pracuji improvizovaně s ohledem na místo a čas jeho náhlého uskutečnění. Pokud pád míčku proběhne při úvodní interaktivní části, dá se uchopit lépe než v průběhu již postavené choreografie. V interaktivní části s divákem se s pádem lze vypořádat například jeho okomentováním v kontextu dané situace. Například zastavením, sledováním kutálejícího se míčku až do jeho zastavení a poté zpětným pohledem do diváků.

⁴² Viz kapitola: Pohybové figury techniky Ping Pongue

Opakem tomu je pád během postavené choreografie, která je v případě Ping Pongue actu vytvořena přímo do konkrétní skladby. Pád tak v tomto případě je viditelnou chybou, která se nedá nijak popřít, schovat nebo vzít do situace, zkrátka se stává překvapením jak pro umělce, tak pro diváka. Divák tuto chybu většinou pozná, ale respektuje.

3.2.5 Choreografie a cirkografie

Kromě tanečních zkušeností a praxe, kterou jsem získala ve street dance, stále využívám naučené choreografické postupy ve své tvorbě, a tedy i v rámci Ping Pongue.

Definice pro termín choreografie najdeme mnoho, nejvýstižnější je tato:

„V choreografickém procesu se formují pohybové tvary těla jako pozice, pózy, jejich kombinace a přechody mezi nimi a vytváří se prostorové dráhy.“⁴³

O pojmu cirkografie, se ve své knize *Is there a way out of here* zmínil belgický umělec Alexander Vantournhout⁴⁴, který vystudoval taneční školu P.A.R.T.S. a poté cirkusovou školu ESAC v Belgii. Vantournhout v zásadě popisuje rozdíly mezi tancem a choreografií, *cirkusem a cirkografií takto:*

„...Cirkografii vnímám jako představení cirkusových prvků bez toho, aniž bych musel používat cirkusové prostředky a postupy. Podobný rozdíl je mezi choreografií a tancem. Choreografii lze provádět s tanečnicí, ale také například s aut, nebo plastovými sáčky – tedy s objekty. Z tohoto pohledu ani cirkografie nemusí být prováděna lidmi. Cirkografie je sestavování cirkusových prvků s pomocí objektů. Z této perspektivy nevnímám například žonglování jako cirkus, protože žonglování je choreografie s objekty– je to cirkografie.“⁴⁵

⁴³ BRTNICKÁ, Eliška. *VZDUŠNÁ AKROBACIE JAKO VÝCHODISKO TVORBY V CIRKUSOVÉM UMĚNÍ: UMĚLECKÝ VÝZKUM AKROBATICKÉHO POHYBU V RÁMCI TVORBY INSCENACE ENOLA*. Praha, 2018. Disertační práce. Akademie múzických umění v Praze. Vedoucí práce Doc. MgA. Adam HALAŠ, Ph.D. s. 20

⁴⁴ ALEXANDER VANTOURNHOUT: movement, choreography & circography. *Notstanding.com* [online]. [cit. 2020-04-21]. Dostupné z: <https://notstanding.com/about>

⁴⁵ So the first distinction I want to make is between circography and circus. Circus is the medium; circography I see as the staging of circus elements, without necessarily having to use the medium of circus. It is a similar distinction to choreography and dance. Choreography can be done with dancers, but it can also be done with cars or with plastic bags – with objects. In the same way a circography doesn't have to be performed with human beings: circography is the staging of circus elements with objects. From this perspective I don't see juggling as circus, because juggling is a choreography about objects – it's circography. VANTOURNHOUT, Alexander. Presentation: Transitional

Definici pojmu cirkografie rozumím tedy tak, jak uvádí Vantournhout, tedy jako choreografii s objekty. Většina ostatních cirkusových disciplín kromě zmíněného žonglování je prováděna skrze objekty, například lano nebo hrazdu u závěsné akrobacie. Dalo by se říct, že jedinou cirkusovou disciplínou, která by se vzhledem k popisu pojmu nedala nazvat cirkografií, je pozemní akrobacie, která žádné objekty nepoužívá.

Vysvětlení pojmu cirkografie od Alexandera Vantournhouta mě dovedlo k názoru, že pohybovou formu techniky Ping Pongue bych mohla nazvat cirkografií. Potkávají se tu dvě techniky pocházející z odlišných uměleckých oborů. Vogue z tanečního a žonglování s pingpongovými míčky z cirkusového. Míčky jsou objekty, kterými manipulují v prostoru, po těle či v těle (v ústech) a v propojení s prvky Vogue dochází ke vzájemnému pohybovému ovlivnění mezi oběma technikami, které tak vytvářejí novou zmíněnou formu nonverbálního divadla, kterou jsem nazvala Ping Pongue. V následující kapitole *Inscenace Parazit* budu v popisu scénáře dále používat tento nový termín – cirkografie.

4 Inscenace PARAZIT

Inscenace Parazit je mým uměleckým výzkumem, který je oproti Ping Pongue actu výrazně odlišný zejména z hlediska charakteru postavy a vizuálního pojetí. Hledala jsem skrze pingpongový míček další a jiné metafory, které by se v této formě daly sdělit. Jelikož jde o delší ucelený tvar, tedy o sólové představení, hledala jsem další pohybové principy a jiné dramaturgické přístupy, jak se v této formě posunout dál. Ke spolupráci jsem si přizvala Ondřeje Holbu, který se mimo jiné věnuje režijní a dramaturgické praxi. Představení Parazit je jeho třetí inscenací z pozice režiséra.

Díky zkušenostem, které jsem získala v rámci hraní Ping Pongue actu, jsem se zaměřila zejména na obsahovou – dramaturgickou – složku, spíše než na formu, o které jsem díky častému hraní zjistila, že je funkční a dá se s ní dále pracovat.

4.1 Téma parazitování a jeho další metafory

„Pojem parazit je velmi složité definovat. I přesto, že všichni tuší, co tento pojem znamená, téměř neexistuje přesná definice. Nejrozšířenějším pokusem o definici je ta, že parazit je organismus získávající živiny z hostitele či několika hostitelů, kterým obvykle škodí, ale nesnaží se je zabít.“⁴⁶

Jednou z prvních metafor pro toto téma, ze kterého jsem vycházela nejvíce, bylo **tajemství**.

Pokud máme tajemství, stává se součástí naší bytosti a může ovlivňovat naše chování v běžném životě. Žije s námi, žije v nás, dá se říct, že parazituje na našich emocích. Záleží na tom, jak s ním budeme pracovat, zda ho přijmeme, či potlačíme.

Pingpongový míček, který se objevuje a mizí v ústech, v tvorbě metaforicky znázorňuje vnitřní boj s určitou formou tajemství. Mezi další metafory, se kterými jsem pracovala a které se vztahují k tématu parazitování, patří **nemoc** a **citoví paraziti** ve společnosti či vztazích. Z hlediska fyzických nemocí je určitým parazitem rakovina, která se živí na člověku, dokud ho úplně nezničí, nebo

⁴⁶ CHLUMOVÁ, Kateřina. *Paraziti a jejich preparace pro školní využití*. Praha, 2017. Diplomová práce. Univerzita Karlova Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Dagmar Říhová.s.11

psychické nemoci, jako například obsedantně kompulzivní porucha.⁴⁷ Citoví parazité jsou velmi blízcí skutečným parazitům, kteří ovládají svého hostitele.

„Motolice ovládající mravence umí jeho nervovou soustavu nejen zmanipulovat tak, aby mravenec večer namísto návratu do mraveniště lezl na vrcholek stébla trávy a tam se nechal spást. Pokud k tomu nedojde, motolice mravence dočasně rafinovaně „propustí“ nechá ho slézt dolů a po celý den se chovat normálně (jinak by se na vrcholu trávy na slunci upekl, což motolice nepotřebuje). K večeru mravenec leze opět nahoru.“⁴⁸

Citovými parazity ve vztazích jsou myšleni lidé, kteří nedokážou být sami se sebou. Chtějí být stále se svým partnerem, vědět o něm všechno, nemají vlastní zájmy, které přebírají od druhého. Druhý partner se tak stává hostitelem štěstí a lásky, která ho ale vnitřně spíš vysává, než obohacuje.

Všechny zmíněné významy k tématu parazitování jsou východiskem pro tvorbu scénických metafor v inscenaci Parazit. Hlavním prostředkem v inscenaci je pingpongový míček, který je metaforou pro zmíněné významy. Skrze tento objekt jsme hledali další metafory, které by míček mohl zobrazit a které rozvedu v následující kapitole.

4.2 Metafory pingpongových míčků jako objektu

V kontextu tématu parazitování jsme skrze pingpongové míčky hledali konkrétní metafory, které bychom později mohli v inscenaci využít. Bílý pingpongový míček připomínal vajíčko, jehož vlastností je křehkost. Zkoumali jsme, jak s míčkem, jakožto s křehkým vajíčkem, dále pracovat. Výzvou se tak stala práce s pádem míčku, který s křehkostí vajíčka náhle vůbec nekorespondoval. Museli jsme se také zamyslet nad tím, jak jej dramaturgicky smysluplně do inscenace zakomponovat, protože pád, jak už jsem zmínila v podkapitole *Ping Pongue a*

⁴⁷ „Pro OCD je typické, že člověka obtěžují vtíravé nepříjemné myšlenky, které vedou k psychické nepohodě. Bývají to vracející se obavy – obsese –, že se stane něco, co bude mít katastrofické následky. Téma může být u každého člověka jiné – ušpinění, infekce, agrese vůči druhým, kontrolování, onemocnění vlastní nebo blízkých a další.“ PRAŠKO, Ján a Hana PRAŠKOVÁ. *OBSEDANTNĚ- -KOMPULZIVNÍ PORUCHA a jak ji zvládat* [online]. s. 8 [cit. 2020-04-29]. ISBN 978-80-7262-531-4. Dostupné z: https://www.lundbeck.com/upload/cz/files/pdf/Brozury/Obsedantne_kompulzivni_porucha.pdf

⁴⁸ HOUSER, Pavel. *Střípky se života parazitů (1)*. *Science world* [online]. 09.08.2006 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://www.scienceworld.cz/biologie/stripky-se-zivota-parazitu-1-1343/>

pád míčku je aspekt, který k manipulaci s objekty neodmyslitelně patří a musí se na něho brát zřetel.

Další konkrétní metaforou, se kterou jsme skrze míčky pracovali, bylo vyobrazení skutečných parazitů, jako je klíště nebo pijavice. Jelikož metaforou pro vajíčko je klasický pingpongový míček, zvolili jsme pro vyobrazení parazitů výrazné jednobarevné pingpongové míčky, které odkazují na pestrobarevnost rostlin či živočichů v přírodě, jakožto výstražné znamení nebezpečí či jako lákadlo pro potravu.

Barevné odlišnosti pingpongových míčků měly poukazovat na dva kontrastní významy. Bílé míčky jako vajíčko a barevné míčky jako skutečné parazity. Právě kontrast byl v procesu tvorby důležitým principem pro celé představení, jak z hlediska použití pohybových forem, tak hereckých principů. Vzhledem k finální dramaturgické podobě inscenace jsme se však rozhodli barevné míčky vyřadit.

Technika Ping Pongue, kombinující sebevědomý tanec Vogue a žonglování s pingpongovými míčky, které se provádí pliváním úst, tvoří základ kontrastu a absurdity. Pingpongové míčky v ústech ubírají na důležitosti a velkoleposti tance Vogue, což je nejvýraznějším kontrastem.

V tvůrčím procesu jsme s kontrastem pracovali i nadále, a to z hlediska hledání charakteru postavy. Zvolili jsme tři aspekty, které se však vzájemně v rámci tématu inscenace prolínají.

4.2.1 Ženskost

Ženskost vzhledem k využití tance Vogue v inscenaci byla důležitá i s ohledem na fakt, že v představení účinkuje žena. Ženskost je v představení vyobrazena a podpořena zejména skrze pohybové techniky tance Vogue.

Ženskost se v naší tvorbě vztahuje z hlediska metafor parazitování ke skryté lidské animalitě, přijetí sebe sama, jako jeden z odkazů na komunitu Vogue. Pokud bychom ve významech v inscenaci zacházeli hlouběji, vajíčka, která jsou vyobrazena skrze pingpongové míčky, také souvisejí s aspektem ženskosti. Ve scéně dochází ke ztrátě doposud jediného používaného vajíčka a pokračuje v urputné hledání nového. K bližšímu významu této scény se dostanu v poslední kapitole o podrobném popisu scén inscenace Parazit.

4.2.2 Animalita

Jako druhým aspektem a kontrastem k Vogue je animalita neboli živočišnost. Tanec Vogue je v jádru také živočišný, ale z hlediska pozitivních, ženských předností.

Během tvorby inscenace je s animalitou pracováno jako s pudovou, zvířecí stránkou. Definice pojmu *pudy* ve slovníku cizích slov je uvedena takto:

„Pudy jsou vrozené a dědičně naprogramované tendence organismu chovat se určitým způsobem, aby bylo dosaženo uspokojení potřeby. Jsou to vrozená nutkání, vnitřní tlaky, prožívání, vrozené hnací síly vyvěrající ze základních potřeb člověka (např. z hladu, žízně). Pudy spolu s instinkty tvoří jednu z nejhlubších vrstev psychiky a osobnosti.“⁴⁹

Tematicky se animalita vztahuje k metafoře skryté lidské animality, jako je zejména přijetí sebe sama, s odkazem na vnitřní potřeby člověka, jako jsou například sexuální potřeby. Ty souvisejí s pudovou potřebou rozmnožování, tedy přežití člověka jako druhu.

Vyobrazení animality jsme se v inscenaci snažili docílit skrze techniku Ping Pongue. Pingpongové míčky, které vylézají z úst, jsou metaforou pudů, tedy vnitřních potřeb člověka, které bývají potlačovány, a tudíž fungují jako vnitřní paraziti, se kterými bojujeme.

4.2.3 Klaun

Pro úvod této podkapitoly bych uvedla definici klauna, kterých bývá mnoho. V rámci hodin klaunerie na katedře nonverbálního divadla jsme se zabývali hledáním vlastního klauna, pod vedením Števa Capka. Proto bych ráda uvedla Capkovu definici klauna, kterou nám na úvodní hodině uvedl:

„Klaun je dítě a zvíře v jednom těle. Je to metafyzická bytost v jedné osobě.“⁵⁰

⁴⁹ KOHOUTEK, Rudolf. Pojem pudy. *Slovník cizích slov. abz.cz* [online]. [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/pudy>

⁵⁰ Z osobních poznámek z hodin klaunerie se Števem Capkem v roce 2015/2016 na HAMU.

Capkova definice se setkává s tou v magisterské práci Lukáše Vláčila, kterou dále rozvedl:

„Klaun vypadá sice jako dospělý, ve skutečnosti je naivní jako malé dítě. Toto tvrzení není ale zcela úplné. Klaunova naivita není totiž úplně stejná, jako je naivita malého dítěte. Klaun si svou naivitu ponechává neustále, kdežto dítě ji na základě zkušeností postupně ztrácí.“⁵¹

Třetím aspektem v kontrastu obou předešlých, je zachování některých z mnoha klaunských principů, kterými jsou interakce s divákem a timing⁵².

Jak už bylo řečeno, pingpongový míček ubírá na důležitosti tance Vogue, do určité míry jeho zlehčováním až zesměšňováním. V rámci předešlých zkušeností z actu Ping Pongue se zapojení klaunských principů pozitivně osvědčilo, a tak jsme s nimi i nadále pracovali během tvůrčího procesu.

Kontrastním klaunským charakterem k oběma předešlým aspektům je charakter malé holčičky, přibližně ve věku pěti let. Zkoumala jsem pohybový materiál a gesta takto malé holčičky, a to skrze sledování vlastních videozáznamů z té doby. Zapisováním gest a pohybů, jako je chůze, postoj, pohledy nebo toho, jak se chovají ruce při jednoduchém postoji, jsem je analyzovala a dále na zkušebně napodobovala, abych je dostatečně dostala do těla pro další tvůrčí postupy.

Nejvýraznějším principem v tvorbě byla však vyzkoušená interakce s divákem. Dlouhé pohledy do diváků, kdy se náhle objeví míček z úst a zase zmizí, osvědčeně fungují. Pohrávali jsme si s timingem, gradací a divákovou výdrží. Gradace scény spočívá v časových změnách, to znamená, jak rychle se míček objevuje a mizí. Pokud se tato situace stane poprvé, divák se zasměje, je překvapený. Situace se zopakuje podruhé, reakce diváků se zopakuje většinou ve stejné intenzitě. Třetí stejné zopakování by už dobře nefungovalo, situace by opadla a negradovala. Tudíž, je zapotřebí časové změny, a to tak, že se například míček začne objevovat velmi pomalu a rychle zmizí. V tu chvíli situace vygraduje a divákovy reakce jsou silnější.

⁵¹ VLÁČIL, Lukáš. *Klaun a jeho humor* [online]. Praha, 2008 [cit. 2020-04-24]. Magisterská práce. Akademie múzických umění v Praze. Vedoucí práce Doc. Boris Hybner. s. 13

⁵² Timing – časování v představení ve scénách nebo mezi nimi

V inscenaci jsme tedy pracovali zejména na těchto situacích, které jsou velmi citlivé na timing a vnímání divákovy reakce, kdy v situaci setrvat a kdy se posunout dál.

Souhrn

Zkoumání kontrastních aspektů v tvůrčím procesu bylo přínosné jako základ pro obsahový i formální materiál v následující dramaturgické práci inscenace Parazit. Všechny tři aspekty zároveň souvisejí jak s technikou Ping Pongue, tak s tématem parazitování.

4.3 Sci-fi jako inspirace

V návaznosti na předešlou kapitolu o procesu zkoumání kontrastních aspektů, jsme se zabývali vizuální složkou inscenace. Parazit, který je současně tématem i názvem představení, mě dovedl k dalším nápadům v jeho kontextu a z hlediska postavy.

Bílé pingpongové míčky v ústech mě postupně dováděly k zamyšlení nad charakterem a vizuálem postavy, a to skrze symboly. Úplně první symbol⁵³, na který mě téma i název inscenace přivedly, byly bílé oči. V kontextu tématu i toho, co pingpongové míčky zobrazují, bílé oči zdůrazňují vnitřní i vizuální jinakost postavy, jakožto tvora – parazita, nebo člověka, který je zatěžkán osobními problémy – také parazity. Za inspirační zdroj jsem zvolila **sci-fi filmy**⁵⁴, ve kterých se jako ústřední postavy objevují zejména nadpřirozené bytosti, superhrdinové nebo futuristické technologie.

4.3.1 Vetřelec

Název Parazit koresponduje v rámci sci-fi filmů se známým filmem z roku 1979 Vetřelec, který byl naší prvotní inspirací. Zkoumali jsme vizuální formu tohoto mimozemského tvora, jeho fyzické proporce, tvary a funkce. Cílem filmového Vetřelce je přežít, tedy rozmnožit se skrze lidské bytosti tak, že se vylíhnutý

⁵³ K symbolům se blíže dostanu v další kapitole

⁵⁴ „*Sci-fi patří do kategorie žánrů, jejichž rozpoznání stojí na přítomnosti charakteristických rekvizit. Jejich užívání a funkce se mění v závislosti na tematické linii jednotlivých filmů. Stejně tak jako přístup k jednoznačnému určení žánru sci-fi. Tyto snahy o kategorizování posloužily jako základ vědeckofantastického odvětví kinematografie, z nichž vychází i současná sci-fi tvorba.*“ PAVLIŠ, Ondřej. *SCI-FI A FANTASY: JAKO FILMOVÉ ŽÁNRY A JEJICH VARIANTY V ČESKÉ KINEMATOGRAFII MEZI LÉTY 1989 – 2009* [online]. Olomouc, 2010 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/075qt7/940764>. Bakalářská práce. UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Vedoucí práce Mgr. Petr Bilík, PhD.s.10

parazit z vajíčka přisaje na obličej svého hostitele, který po čase sám umírá a odpadá. Napadený se probouzí a zdá se, že je zdravý a v pořádku, avšak po čase se mu z hrudi vyklube malý vetřelec. Tato forma rozmnožování tvora zůstala zásadní inspirací představení Parazit. Z hlediska vizuálního je film Vetřelec technologický film tmavých až černých barev.



Obrázek 56: Vetřelec

4.3.2 Annihilation

Dalším inspiračním zdrojem se stal novější film Annihilation z roku 2018.

Ve filmu se jedná o nalezení nového ekosystému na zemi, ve kterém záhadně všechno mizí a nikdo se nevrací zpět. V tomto ekosystému vzniká nový svět, ve kterém se mění DNA všech tvorů a rostlin, mutací se mění v něco nového, pro člověka neznámého. Ekosystém pojmenovaný „Záře“ je však po vizuální stránce barevný, krásný a lákavý. Tvorové jsou svou mutací nadpřirození, ale člověk v něm většinou přežít nemůže, protože ekosystém jeho DNA začne také měnit.

Oproti filmu Vetřelec, který je vcelku tmavý až černý, a budí tak nepříjemný dojem od začátku filmu, se ve filmu Annihilation naopak objevují pestré barvy přírody i nadpřirozených zvířat, jež jsou lákavé, avšak kontrastní k záměru tohoto světa, ze kterého se člověk v normálním stavu nevrátí zpět.

Barevná vizuální stránka filmu byla další z inspirací pro představení Parazit.



Obrázek 57: Annihilation

4.3.3 Superhrdinky

Neodmyslitelnou součástí vizuální inspirace bylo zkoumání ženských postav z různých sci-fi filmů. Základem každé superhrdinky v takovýchto filmech je vnější krása. Kostýmy vždy podtrhují a zvýrazňují ženské proporce a přednosti, jejichž neodmyslitelnou součástí jsou zbraně. Inspirací v tvorbě se nestala jedna konkrétní superhrdinka, ale nechali jsme se volně inspirovat vícero filmy či obrázky. Příkladem filmové inspirace je postava Leelloo z filmu Pátý Element.

Tato kapitola odkazuje zejména na kostýmní a scénografické složky v představení Parazit. Popis a funkci kostýmu rozeptíšu v následující kapitole společně s dramaturgií inscenace.



Obrázek 58: Leelloo Pátý Element

4.4 Dramaturgie skrze kostým

V této podkapitole se dostávám k dramaturgii představení Parazit. Inscenaci bych nenazvala příběhem, ale spíše situací, protože se jedná o vyobrazení vývojových stadií tvora, který se v průběhu inscenace mění v člověka, konkrétně v ženu. Pro vznik této transformace je nedílnou součástí kostým, skrze který je proměna vyobrazena, a tvoří tak základní významový prvek v dramaturgii inscenace. Bez kostýmu by představení Parazit nemohlo vůbec proběhnout, s čímž jsem se ve své tvorbě setkala poprvé.

4.4.1 Kostým

Základem pro kostýmový, a později scénografický materiál, se stala průhledná pláštěnka s výrazným žlutým reflexním lemováním.

Jako barvu kostýmu jsme zvolili bílou, která ladí s bílým pingpongovým míčkem, jako vajíčkem, a která odkazuje na jedno ze živočišných vývojových stadií – larvu. Pro zdůraznění celé postavy je kostým upnutý a zakrývá celé tělo. Je vytvořený z bílého trikotu s rolákem, který v úvodní scéně zakrývá polovinu obličeje, a prodloužených rukávů na zip, které zakrývají celé ruce po konečky prstů. Ruce se v průběhu inscenace z rukávů objeví, stejně jako nohy, které jsou ze začátku taktéž zakryté bílými punčochy až po prsty na nohou.

Žlutým reflexním lemováním na průhledné pláštence jsme se později inspirovali i pro bílý kostým. Vytvořili jsme lem ve spodní části obou rukou, tedy od zakrytých prstů v oblasti dlaně, který pokračuje po celé spodní délce rukou přes podpažní jamku až k pasu. Tam se lem rozděluje do dvou směrů a vede do přední i zadní části rozkroku. Žluté lemování dotváří a zvýrazňuje geometrické pohyby rukou a podtrhuje pohyby boků při tanci Vogue.

4.4.2 Symboly dotvářející kostým a jejich významy v inscenaci

Symbol – „V encyklopedii se dozvíme, že symbolu se užívá jako zástupce pro něco abstraktního. Také se s ním setkáváme v mnoha vědách (např. v matematice nebo chemii), hudbě i v běžném životě. Používá se tedy tam, kde by vyjádření slovy bylo složité (např. dopravní značky). Symbol je pomocníkem i tehdy, kdy řeč nedokáže vyjádřit, a tím pádem sdělit určitý obsah. Symboly se

*objevují ve všech myslitelných formách: obrazech, metaforách, zvucích, gestech, mýtech a čerpají inspiraci z hmotných i nehmotných zdrojů.*⁵⁵

Symbolů, se kterými jsme v představení pracovali, bylo více. Mezi nejvýraznější symbol patří pingpongový míček, který zde symbolizuje už zmíněné vajíčko. Další symboly, které jsou součástí kostýmu a nesou hlubší významy je **páteř** a **bílé oči**. Významů těchto symbolů může být mnoho a mohou být různé.

Vystupující obratle páteře jsou skrze bílý upnutý kostým dobře viditelné. Dotvářejí tak vizuální stránku narozeného tvora, který působí mimozemsky. Páteř je v kontextu scénografie a objektů vytvořena z pingpongových míčků na zeleném provázku. V jedné z částí transformace si tvor sám sáhne za krk a pomalu vytáhne páteř. Tento symbol poukazuje na osvobození a přijetí změny sebe sama, a zároveň odkazuje na bezpáteřnost lidí, kteří jsou svými záměry schopni čehokoliv. Tento symbol je abstraktní a divák v něm může nalézt různé hlubší smysly.

Bílé oči vytvořené bílými kontaktními čočkami jsou druhým nejvýraznějším symbolem, znázorňující „nelidskost“ neboli bytost z jiného světa. Tvor se bílých očí opět zbavuje sám v poslední fázi transformace do kompletní ženy. Odstranění bílých čoček, jedné po druhé, přímo před diváky nese symbol prozření a finální transformaci do člověka – ženy.



Obrázek 59: Parazit páteř



Obrázek 60: Parazit bílé oči

⁵⁵ SYMBOLY A MÝTY. *Ped.muni.cz* [online]. [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: https://www.ped.muni.cz/kvv/archiv/inovac_du/symboly_myty/titstr/html/symboly_myty.htm

4.4.3 Materiál a scénografie

Od počátku je základním objektem v inscenaci plastový pingpongový míček. Právě plast se stal hlavním materiálem pro celkovou vizuální stránku představení, a to jak z hlediska inspirace ze sci-fi filmů, tak v souvislosti s plastovými míčky.

Scénografie

Představa prvotní scénografie byla docela jiná a méně jasná než ve finální podobě.

Zprvu jsme vycházeli z nápadu velkého objektu na jevišti, který měl mít několik funkčních možností, jako je změna tvaru, překlápění do jiných pozic nebo objevování a mizení částí těla z otvorů, které vznikají při změnách pozic. Objekt měl znázorňovat krustu nebo ulitu pro žijícího tvora. Šlo o velmi složitý objekt a nenašli jsme pro něj vzhledem k dramaturgii a celkovému sdělení představení místo.

Druhým nápadem bylo využití vícero pláštěnek s lemováním jiných barev. Pláštěnky jsme v procesu tvorby různě prostříhali, motali do sebe a zavěšovali ke stropu se záměrem vytvořit metaforu doupěte. Zavěšené pláštěnky měly odkazovat na metaforu svléknutých kůží parazita během vývojových stadií nebo kůže jeho lidských objetí. Tento nápad nefungoval zejména z vizuálního hlediska a z pohledu tematického působil až příliš morbidně.

Finální verze inscenace vznikla z inspirace mořskými tvory, jejich tvary a barvami. Z plastových průhledných igelitových pytlů jsme vytvořili velký nekonkrétní objekt zavěšený ze stropu, ve kterém je umístěno v malém váčku přibližně sto padesát pingpongových míčků. Nedílnou součástí scénografie jsou světla, která dotvářejí atmosféru sci-fi filmů.

Součástí scénografie se stal také plastový průhledný pytel se zeleným lemováním, ze kterého se Parazit v úvodní scéně vylíhne. Společně s pláštěnkou tvoří metaforu krusty, ze které se tvor narodí. Pláštěnka je v pozdějších stadiích Parazita používána i jako kabát.



Obrázek 61: Pláštěnka a "matka"



Obrázek 62: Sypání míčků

4.5 Hudba a choreografie

Hudební složkou inscenace je v zásadě výrazná elektronická hudba různých stylů. Jedná se o autorskou hudbu vytvořenou dvěma hudebníky, kterými jsou Petr Kolman a Vojtěch Bor, s nimiž jsem již spolupracovala na svém bakalářském představení. Ke spolupráci jsem je znovu přizvala z důvodu jejich hudebního stylu a otevřenosti mým požadavkům z předešlé spolupráce.

Hudba v inscenaci Parazit je vzhledem k tématu a tanečním choreografiím velmi výrazná. Stylově se v inscenaci objevují hiphopové skladby při úvodní scéně – Zrození a při páté scéně – Vylíhnutí končetin. Úvodní scéna je po hudební stránce efektivní, ale po stránce pohybové se nejedná o choreografii. Fixně postavená choreografie se objeví až v páté scéně, a to od začátku až do konce skladby i scény.

V inscenaci nechybí ani směs ruchů a zvuků pro vytvoření atmosféry jednotlivých scén. Například ve třetí scéně – Vajíčko, kdy se při hře objevují pouze pisklavé zvuky podporující hru nadpozemského tvora. Další ruch se objevuje v šesté scéně – Hledání nového vajíčka, kde nahrané zvuky pingpongových míčků různými efekty podporují atmosféru velkého množství vysypaných vajíček.

Scéna, ve které se používají prvky tance Vogue je rytmická a chvílema lehce násilná na poslech. Tento záměr podtrhuje agresivitu v sedmé scéně násilného svádění člověka. V této scéně jsou momenty pro taneční improvizaci a momenty choreografické.

4.6 Scénář a rozbor inscenace Parazit

V rámci tvorby používám „kartičkovou“ techniku storytelling, kdy si jednotlivé scény rozepisují na kartičky, jejichž pořadí mohu přemísťovat vzhledem ke změnám dramaturgie.

„Storytelling je terminus technicus, používá se mezinárodně a oproti českému ‚vyprávění‘ má jednu nespornou přednost. Spojuje v sobě totiž ‚příběh‘ (story) i ‚vyprávění‘ (telling), tedy samotný proces vzniku a jeho výsledek.“⁵⁶

Výsledný scénář se skládá z osmi scén, jejichž hlavní dramaturgií je proces transformace z tvora do ženy. Scény jsou v zásadě postaveny na dvou principech, kterými jsou: vytvořené cirkografie⁵⁷ a interaktivní scény s divákem.

1. scéna – Zrození

V úvodní scéně dojde ke zrození tvora, který se postupně líhne ze své krusty. Narodí se pod objektem zavěšeným ze stropu, kterému pracovním názvem říkáme „matka“. Tvor je kompletně zabalený v průhledných igelitech, pohybuje se po zemi a díky lesklému materiálu igelitů lze těžko rozeznat jeho přesné pozice a končetiny.

Nejprve odhodí spodní část igelitu, což odhalí zamotané nohy do sebe, po chvíli se dostává i z horní části igelitu, který tvoří pláštěnka. Tvor tak postupně objevuje své končetiny, snaží se postavit, ale zatím mu to není umožněno. Pohybuje se stále po zemi, většinou po všech čtyřech končetinách nebo plazením.

Jako pohybový materiál se už v této scéně objevují první znaky geometrických tvarů končetin. Tvor zkoumá prostor, kde se narodil, postupně si vše prohlíží a dostává se stále blíže k divákům. Jakmile dojde na forbínu, zvedne hlavu a dochází k první překvapivé konfrontaci s člověkem – divákem.

⁵⁶ FRANKOVÁ, Kristýna. Fenomén storytellingu. Umění dobře vyprávět a naslouchat se může naučit každý. *Vltava.rozhlas.cz* [online]. 10.říjen 2017 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/fenomen-storytellingu-umeni-dobre-vypravet-a-naslouchat-se-muze-naucit-kazdy-5991923>

⁵⁷ Viz kapitola: Choreografie a cirkografie

2. scéna – Seznámení s člověkem

V následující scéně dochází k první interakci s divákem, kdy se tvor po čtyřech končetinách dostal do úzké blízkosti člověka. Jeho ústa jsou stále zakrytá, jsou viditelné pouze bílé nelidské oči. Strnule stojí vzpřímený na kolenou a prohlíží si diváky. Po čase odhalí ústa, ze kterých se poprvé objeví míček/vajíčko, a dochází tak ke hře s již zmíněnou výdrží diváka.⁵⁸Vajíčko se různou dynamikou objevuje a mizí v ústech, až si tvor pacičkami odebere vajíčko z úst a pomalu ho nabídne jednomu z diváků.

Tato scéna souvisí s procesem zkoumání charakteru malé holčičky⁵⁹, kdy tvor je ještě mladý, hravý a chce se s člověkem seznámit. Proto mu vajíčko nabízí upřímně ihned bez vedlejších úmyslů, násilných kroků či promyšlených intrik. Podvědomě a pudově ví, že jeho hlavním úkolem je se rozmnožit.

Divák si většinou míček nevezme.

3. scéna – Flirt skrze vajíčko

Tvor se tak dostává k vlastní dětské hře s vajíčkem, se kterým se mazlí, pohrává a současně sleduje, zda je sledován člověkem. Skrze míček s člověkem lehce flirtuje, aby se mu zalíbil, pohybuje se však stále v sedě na zemi nebo po všech čtyřech končetinách.

Pohybovým materiálem jsou stále geometrické tvary rukou a nohou se zapojením putujícího míčku po těle.⁶⁰

4. scéna – Snaha o navázání kontaktu

V návaznosti na předešlou kapitolu se tvor pokouší hlasovými projevy a zvuky navázat s člověkem kontakt a vysvětlit mu jeho záměr. Člověk mu však kvůli vajíčku v ústech nemůže rozumět. Tvor mění různé hlasové intonace a pokládá člověku nesrozumitelné otázky. Protože mu člověk stále nerozumí, tvor zapojí ruce, jako by používal znakovou řeč.

⁵⁸ Viz podkapitola 4.2.3 Klaun

⁵⁹ Viz podkapitola 4.2.3 Klaun

⁶⁰ Viz podkapitola 3. Figura 2a.

Opakuje se scéna s výdrží diváka, kdy reakcí bývá většinou jemný smích. Zejména když se v průběhu nesrozumitelného jazyka dá zaznamenat reálné slovo: „rozumíš?“

Tvor začíná být bezradný a nešťastný z nezdařilé komunikace s člověkem. Je mu do pláče a pacičkami si zakrývá obličej.

Objevuje se zde první lidský emocionální pocit – smutku.

5. scéna – Vylíhnutí končetin

Tvor ví, že do určité doby musí své vajíčko předat do jiného hostitele, aby jeho druh přežil. Proto se začíná sledováním člověka adaptovat.

Zpoza zakrytého obličeje se pomalu začínají líhnout první končetiny. Objeví se ruce, postupně přichází na jejich funkce, odděluje prsty od sebe a poprvé dojde k nalezení hmatového smyslu. Nahmatá své vajíčko, které poprvé bere do ruky a poprvé se na něj může podívat.

Následuje první jemná geometrická cirkografie inspirovaná stylem Vogue New Way⁶¹. Význam cirkografie k tématu scény je objevování funkcí nových končetin skrze různé tvary a pozice rukou. Vajíčko průběžně bere do rukou, z jejichž pohybů nespouští zrak. Během cirkografie dochází k vylíhnutí dalších končetin – nohou, na které se postupně postaví a pokouší se o chůzi.

Z tvora se během této cirkografie stává z větší části člověk, dochází ke komplexnější adaptaci na člověka jak po vizuální, tak emocionální stránce, kdy si k vajíčku vytváří hlubší vztah. Na konci této scény dochází ke zvratu, kdy se mu z vajíčka v ústech udělá nevolno, otočí se zády k divákům, rozdýchá se, otočí se zpět, vajíčko mu upadne na zem a je nepoužitelné.

6. scéna – Hledání nového vajíčka

Pod „matkou“, kde se sám narodil, je ve vaku spoustu dalších vajíček. Jelikož má ruce a nohy, může se „matky“ dotknout, prohlídnout si ji, a začít tak hledat nové zralé vajíčko.

Po dotykové interakci s „matkou“ sáhne do vaku s vajíčky a začne hledat nové. Vezme jedno a ochutnáním zjišťuje stav vajíčka. První tři vajíčka jsou

⁶¹ Viz podkapitola 1.2

stále nezralá, začne být nervózní a v panice všechna vajíčka vysype na zem. Vajíčka se rozkutálí po prostoru a začíná hledání.

V této scéně dochází k využití čistých triků žonglování s pingpongovými míčky, jako je plivání jednoho až tří míčků. Po provedení každého triku jsou míčky vždy zahozeny, jako odkaz na stále nenalezené zralé vajíčko. Správné vajíčko je nakonec nalezeno a uloženo zpět do vaku k „matce“, aby bylo v bezpečí.

7. scéna – Svádění člověka

Po uložení vajíčka se tvor odkloní od „matky“, vyhrbí a pomalu vytahuje vlastní páteř. Tu upustí na zem, a dochází tak k další fázi transformace do člověka. Tuto novou fázi objevuje skrze různé pozice protahování zad i rukou a oblékne si pláštěnku jako stylový kabát, ze kterého se v úvodní scéně vylíhl.

Zbavení se páteře poukazuje na získání nové identity, nové fáze vývoje nejen v člověka, ale konkrétně v ženu. Tato již skoro kompletní vývojová fáze nese i mentální vývoj ženy, která je obdařena přirozenými ženskými zbraněmi.

V této scéně skrze tanec Vogue, dochází ke svádění člověka sexy pózami a gesty.⁶²Jelikož popadaná vajíčka na zemi již nemají žádný význam, je s nimi manipulováno bezcitně a jsou využívána jako svádívý prostředek.

Tato scéna je poměrně násilná, kdy žena potřebuje nutně svést některého z diváků, aby se mohla rozmnožit. Je to již kompletní žena, jejíž bílé oči jsou posledním pozůstatkem nelidského tvora. Proto se chová urputně, sexisticky a pudově.

Taneční scéna končí vyčerpaným zastavením a pohledem do diváků. Sleduje diváky a ví, že má před sebou poslední fázi do kompletní adaptace na člověka. Sáhne si nejprve do jednoho, pak do druhého oka, ze kterých vyndá bílé čočky. Tato akce poukazuje na již zmíněný symbol prozření, avšak divák si do něho může dosadit svůj vlastní význam. Její vnitřní stav se náhle změní v něco mnohem křehčího a více emočního. Ví, že je u konce a musí své vajíčko udat.

⁶² Viz podkapitola 3.1.,b.Plivání míčků a pózy

8. scéna – Prozření a rozmnožení

V závěrečné scéně dochází skrze prozření a kompletní polidštění na finální akt. Žena si dojde pro uchovaný míček pod ochranou „matky“, který si však už nevloží do úst, ale do kapsy u průhledného kabátku, takže je viditelný.

Ve scéně dochází k vnitřnímu loučení pomocí minimalistických náznaků tanečků stojící malé holčičky, která se chvílema dívá na „matku“ a jemně si prohlíží sebe sama. Po chvíli se podívá do diváků, pohyby zpomalí za pomoci techniky slow motion⁶³. Zpomalenou chůzí směrem k divákům se rozhlíží, mává, upravuje si vlasy a přichází závěrečný futuristický trik, kdy za pomoci silných světelných efektů divák na okamžik ztratí zrak a při následném rozsvícení se žena objeví na jiném místě než původně. Tento princip se zopakuje ještě třikrát, kdy třetím objevením je přímo v hledišti u diváků.

Tento trik většinou diváky vyděsí, ale reakce jsou většinou pozitivní. V závěru scény si žena sahá do kapsy pro vajíčko a ve stále zpomaleném pohybu dá vajíčko do úst jednomu z diváků. V sále se zhasne, po chvíli opět rozsvítí a žena je pryč.

Souhrn:

Parazit je inscenace s konkrétní dramaturgickou linkou, kterou je proces transformace z nelidského tvora do člověka, konkrétně do ženy. Obsahově se jedná o abstraktní zobrazení vnitřních pocitů a procesů během této transformace pomocí využití pohybových struktur, cirkografií a postupnou gradací, v rámci konkrétně vytvořené techniky Ping Pongue. Proces je volně inspirovaný vývojovými fázemi jak reálných živočichů a parazitů, tak tvorů ze sci-fi filmů.

⁶³ Slow motion – zpomalený pohyb

Závěr

V diplomové práci představuji novou pohybovou techniku, kterou nazývám Ping Pongue. Jedná se o propojení tance a cirkusu, a to prostřednictvím tance Vogue a žonglování s pingpongovými míčky.

V rámci výzkumu jsem tuto techniku aplikovala v kontextu nejprve kratšího dramaturgického celku a následně do inscenace Parazit.

U obou celků, kterými jsou Ping Pongue act a Parazit, jsem se pokoušela zejména o odlišné scénické pojetí v kontextu dramaturgie a vizuálu. Přestože byl Ping Pongue act mým prvním uměleckým výzkumem, nechtěla jsem na něj při tvorbě představení Parazit tematicky či dramaturgicky navazovat. Zachována zůstala pouze technika, kterou jsem dále rozvíjela a pojímala dalšími různými choreografickými způsoby v kontextu s tématem parazitování.

Zabývám se otázkou, zda se dá pokračovat v rozvíjení techniky Ping Pongue, a nacházet tak její další možnosti využití v režijní a dramaturgické praxi.

Největším limitem samostatné techniky žonglování s pingpongovými míčky je jejich velikost. Jedná se o velmi malý objekt, který je na rozměrově větším jevišti těžko zaznamatelný. Nejviditelnějším prvkem je tedy technika plivání jednoho nebo většího počtu míčků vzhůru, odrazy o zem, využití jejich zvuků, sjednocená choreografie více artistů nebo například přehazování míčků mezi sebou.

U Vogue, jako samostatného tance, se žádné limity vyloženě nejeví, avšak zapojením pingpongových míčků se svoboda tohoto tance náhle omezí. Jedním z příkladů je čistota pozice *dip*, která sama působí ležérně, ale při plivání míčku se tento pocit poruší – hlavu je zapotřebí nadzvednout, aby míčky létaly rovně, tělo se minimalisticky pohybuje do stran, aby bylo možné míčky zpět chytit do úst.

Dalším výrazným limitem u techniky Ping Pongue je frontální pozice. Aby byl míček v ústech viditelný, musí se většina akcí provádět pouze zepředu. Pohybové choreografie se dají rozvádět po celé velikosti prostoru, avšak jakmile je zapotřebí ukázat míček, musí se obličej dostat do frontální pozice, nebo minimálně do profilu. Ping Pongue choreografie se ale, díky tomu, že se jedná o kombinaci tanečních prvků s pliváním míčků vzhůru nebo odrazy míčků o zem,

dá rozpohybovat po prostoru, aby působila větší, a byla tak pro diváka dostatečně viditelná.

Pokud se zamyslím nad dalšími možnostmi techniky Ping Pongue, nabízí se spíše detailní propracovávání jednotlivých figur. V diplomové práci jsem popsala pouze výchozí figury, které by bylo možné ještě dále zkoumat a rozvíjet. Nabízí se tak další umělecký výzkum v detailnější podobě.

Zabývám se také otázkou atraktivity této techniky z pohledu budoucích umělců. I když získávám pozitivní reakce, je to technika nová a dostatečně neprobádaná, a nikdo ji prozatím nevyzkoušel. Faktem je, že vznikla na základě mých vlastních tanečních zkušeností a pocitů z tance Vogue, které ovlivnily další žánry, jak můžeme vidět například u zmíněné klaunerie se Števem Capkem⁶⁴. Technika se tedy může jevit jako mé vlastní osobní umělecké specifické vyjádření. Je mi blízká a přirozená, což pro ostatní umělce být nemusí.

Tato diplomová práce je záznamem a popisem dvouletého uměleckého výzkumu nové pohybové techniky, která ještě nikde zaznamenána nebyla, což považuji za pozitivní a přínosné nejen pro studenty fyzického divadla a tanečních oborů.

⁶⁴ Viz podkapitola 4.2.3 Klaun

Seznam zdrojů:

Akademické práce:

STARÁ, Michaela. *Prvky Street Dance v pohybovém divadle*. Praha, 2017. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v Praze. Vedoucí práce MgA. Alexej Byček s.9

KRAHULCOVÁ, N. Rozvoj a historické aspekty tanečního stylu street dance [online]. Brno, 2014 [cit. 2017-04-28]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. s. 53-4

PAVLIŠ, Ondřej. *SCI-FI A FANTASY: JAKO FILMOVÉ ŽÁNRY A JEJICH VARIANTY V ČESKÉ KINEMATOGRAFII MEZI LÉTY 1989 – 2009* [online]. Olomouc, 2010 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/075qt7/940764>. Bakalářská práce. UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Vedoucí práce Mgr. Petr Bilík, PhD.s.10

BLAHA, Lukas. *Žonglování jako dramatický jazyk*. Praha, 2018. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v Praze. Vedoucí práce Bc. Adam Jarchovský.s.9

BRTNICKÁ, Eliška. *VZDUŠNÁ AKROBACIE JAKO VÝCHODISKO TVORBY V CIRKUSOVÉM UMĚNÍ: UMĚLECKÝ VÝZKUM AKROBATICKÉHO POHYBU V RÁMCI TVORBY INSCENACE ENOLA*. Praha, 2018. Disertační práce. Akademie múzických umění v Praze. Vedoucí práce Doc. MgA. Adam HALAŠ, Ph.D.s.20

VLÁČIL, Lukáš. *Klaun a jeho humor* [online]. Praha, 2008 [cit. 2020-04-24]. Magisterská práce. Akademie múzických umění v Praze. Vedoucí práce Doc. Boris Hybner. s.13

SYMBOLY A MÝTY. *Ped.muni.cz* [online]. [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: https://www.ped.muni.cz/kvv/archiv/inovac_du/symboly_myty/titstr/html/symboly_myty.htm

CHLUMOVÁ, Kateřina. *Paraziti a jejich preparace pro školní využití*. Praha, 2017. Diplomová práce. Univerzita Karlova Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Dagmar Říhová.s.11

Knihy:

PRAŠKO, Ján a Hana PRAŠKOVÁ. *OBSEDANTNĚ- -KOMPULZIVNÍ PORUCHA a jak ji zvládat* [online]. s. 8 [cit. 2020-04-29]. ISBN 978-80-7262-531-4. Dostupné z: https://www.lundbeck.com/upload/cz/files/pdf/Brozury/Obsedantne_kompulzivni_porucha.pdf

Internetové články a rozhovory:

NOVÁ LEKCE V SEKTORU: JAK SE (NE)TANČÍ VOGUE? *Vnitroblok.cz* [online]. 1.3.2019 [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: <https://vnitroblok.cz/nova-lekce-v-sektoru-jak-se-netanci-vogue>

PATOČKOVÁ, Jana. Vogue: Tanec utlačované subkultury proniká do mainstreamu. *Heroine* [online]. 3.3.2020 [cit. 2020-03-05]. ISSN ISSN 2694 - 7072. Dostupné z: <https://www.heroine.cz/kultura/2071-vogue-tanec-utlacovane-subkultury-pronika-do-mainstreamu>

HOUSER, Pavel. Střípky se života parazitů (1). *Science world* [online]. 09.08.2006 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://www.scienceworld.cz/biologie/stripky-se-zivota-parazitu-1-1343/>

KOŇAŘIKOVÁ, Kateřina. Kostýmy, třpytky a vysoké podpatky - to je Vogue. *Redbull.com* [online]. 27.04.2017 [cit. 2020-03-05]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/cz-cs/vogue-monika-prikkelova-tanec-rozhovor>

LYKO, Martin. Do Prahy přichází Vogue: Queer rodina, tanec a životní styl!: Tancem to nekončí. *Praguepride.cz* [online]. 8.8.2018 [cit. 2020-04-28]. Dostupné z: <https://praguepride.cz/cs/cteni-a-foto/clanky/243-do-prahy-prichazi-vogue-queer-rodina-tanec-a-zivotni-styl>

KOHOUTEK, Rudolf. Pojem pudy. *Slovník cizích slov. abz.cz* [online]. [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/pudy>

FRANKOVÁ, Kristýna. *Fenomén storytellingu. Umění dobře vyprávět a naslouchat se může naučit každý* [online]. 10.10.2017 [cit. 2020-04-25]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/fenomen-storytellingu-umeni-dobre-vypravet-a-naslouchat-se-muze-naucit-kazdy-5991923>

Webové stránky:

ODD ORIGINS OF GENRES OF JUGGLING: Mouth Juggling. *Juggle.org* [online]. December 6, 2019 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://www.juggle.org/odd-origins-of-genres-of-juggling/>

PICASSO JR. OBITUARY (1969-2017). *Juggle.org* [online]. September 25, 2017 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://www.juggle.org/picasso-jr-obituary-1969-2017/>

MICHAEL DAVIS Funny Comedian Juggler. *Comediansandspeakers.com* [online]. [cit. 2020-04-05]. Dostupné z: <https://www.comediansandspeakers.com/music/events-entertainment/jugglers/michael-davis-2/>

Fercos - The Fercos "Untamed Illusions": Artist Information. *Gotofirstclass.com* [online]. [cit. 2020-04-05]. Dostupné z: http://gotofirstclass.com/talentroster.talent_CE97A054733CB723401737B4FB280C15.htm

KING PONG'S PING PONG RODEO. *Michaeltrautman.com* [online]. [cit. 2020-04-05]. Dostupné z: <https://www.michaeltrautman.com/styled-24/>

Fouzia "Fofu" Rakez. *Baldwithballs.com* [online]. [cit. 2020-04-05]. Dostupné z: http://www.baldwithballs.com/?page_id=2221

House of Ninja. *CUNY DANCE INITIATIVE* [online]. [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: <https://www1.cuny.edu/sites/dance-initiative/res/house-of-ninja/>

ALEXANDER VANTOURNHOUT: movement, choreography & circography. *Notstanding.com* [online]. [cit. 2020-04-21]. Dostupné z: <https://notstanding.com/about>

VANTOURNHOUT, Alexander. Presentation: Transitional Objects. *Circusdialog.com* [online]. [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: <https://www.circusdialogue.com/alexander-vantournhout>

Nebezpečné zdravotní problémy kytaristů - Fokální dystonie. *Instrumento.cz* [online]. 17.6.2011 [cit. 2020-04-04]. Dostupné z:

<http://www.instrumento.cz/clanky-clanek-222-nebezpecne-zdravotni-problemy-kytaristu-fokalni-dystonie.html>

Videa:

The DOT. In: *Youtube.com* [online]. [cit. 2020-04-27]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=VQwOtMA-hn0>

Ping Pongue, Fun Fatale Festival, DIOD 2018. *Youtube.com* [online]. [cit. 2020-

04-30]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=n_FHE1KRwAs