

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

HUDEBNÍ A TANEČNÍ FAKULTA

Taneční Umění

Nonverbální divadlo

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Současné žonglování a Tanec

Lukas Daniel Blaha

Vedoucí: MgA. Ondřej CIHLÁŘ
Oponent: prof. PhDr Jan Hyvnar, CSc.
Datum obhajoby: 2. července 2020
Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

MUSIC AND DANCE FACULTY

Dance Art

Nonverbal theatre

MASTERS WORK

Contemporary Juggling and Dance

Lukas Daniel Blaha

Advisor:	MgA. Ondřej CIHLÁŘ
Examiner:	prof. PhDr Jan Hyvnar, CSc
Date of defense:	July the 2 nd , 2020
Academic title granted:	MgA.

Prague, 2020

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Současné žonglování a tanec

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

Praha, dne 04/30/2020

.....
podpis autora

UPOZORNĚNÍ

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

ABSTRAKT

Magisterská práce pojednává o současném žonglování a jeho proudech, ovlivněných pohybem a tancem. V první části této práce popisuji a definuji současné žonglování a jeho směry, zejména pak upřesňuji pole pohybového žonglování. Práce následně sleduje, jaké principy používá žonglér tanečník, jaká spolupráce existuje mezi žonglérem a tanečníkem, a v neposlední řadě, jaká choreografie využívající žongléry i tanečníky vznikají. V práci analyzuji tvorbu současných umělců a uskupení, včetně mé vlastní praxe a zkušeností.

ABSTRACT

The master's thesis deals with contemporary juggling and its different pathways influenced by dance and movement nowadays. In the first part of this work I describe and define contemporary juggling and its directions, especially than later specify the field of movement juggling. The work then describes the principles used by the juggler-dancer, what cooperation exists between the juggler and the dancer and, last but not least, what choreographies using both jugglers and dancers are being created. In the work I analyze the work of contemporary artists and groups, including my own practice and experience.

PODĚKOVÁNÍ

Chtěl bych poděkovat svému vedoucímu práce, Ondřeji Cihlářovi za shovívavost a trpělivost během vypracování této práce. Dále bych chtěl poděkovat a podotknout jak skvělá byla celosvětová umělecká obec, obzvláště pak celosvětová žonglérská komunita, když během času celosvětové karantény COVID-19 zaplnila internet záznamy svých představení, které bych za jiných okolností neměl šanci vidět. Chtěl bych poděkovat Kateřině Blahové za trpělivost a pomoc s korekturou. Chtěl bych poděkovat mé milované rostlině *Euphorbia tirucalli*, která po čas psaní této diplomové práce trpělivě seděla a snášela má tvůrčí muka. V neposlední řadě svým spolužákům z AMU a kolegům z cirkusu za celoživotní inspiraci a dodání motivace pro napsání této práce.

OBSAH

Úvod	1
1. Co je žonglování?	2
1.1 Definice žonglování.....	6
1.2 Historie žonglování.....	7
1.2.1 Počátky žonglování.....	8
1.2.2 Žongléři v cirkusu.....	10
1.2.3 Nový cirkus a noví žongléři.....	10
1.3 Tendence a hlavní proudy v žonglování.....	
1.3.1 Jak lze definovat žonglování jako tanec	
2. Žonglér tanečníkem jedním subjektem	12
2.1 Stefan Sing a metoda organického žonglování.....	12
2.1.1 Taneční styly ovlivňující Stefana Singa	12
2.1.2 Představení ENTROPIA jako příklad abstraktní vizuality.....	14
2.1.3 Choreografie neživých předmětů.....	16
2.1.4 Výňatek z rozhovoru se Stefanem Singem.....	17
2.2 Systém notace.....	18
2.2.1 Siteswaps.....	18
2.2.2 Siteswaps – jak funguje.....	19
2.2.3 Harmonic Throws.....	22
2.2.4 Harmonic Throws – jak funguje.....	22
2.2.5 Inspirace z tanečních systémů notace a další potenciál notačních systémů.....	25
3. Spolupráce žongléra s tanečníkem	29
3.1 Jak převést komplexitu žonglování jiné disciplíny.....	29
3.2 Pohyb vzešlý z žonglování.....	31
3.3 Tělo tanečníka jako manipulovatelný objekt.....	33
4. Žonglování jako skupinová choreografie	36
4.1 Choreografie jako termín.....	36
4.2 Gandini Juggling.....	37
4.3 Představení jako odkaz Pině Bausch.....	38
4.4 Možnost choreografovat ve vzduchu.....	40
4.5 Rozhovory s členy Gandini Juggling.....	42
Závěr	46
Zdroje	49
Přílohy	51

ÚVOD

Žonglování je pro mne v současné době jedna z nezákladnějších forem a technik, které využívám pro vyjádření se na jevišti. Nemám rád kategorizování, ale stále častěji, když někomu vysvětluji, z jakého prostředí vycházím ve své tvorbě, tak jedna z nejčastěji užívaných pojmů je právě žonglér. Naneštěstí tento termín sebou nese celou řadu cliché a společenských nánosů, a proto nikdy o sobě netvrdím že jsem jenom žonglér. Většinou hned po slovíčku žonglér přichází klasické "ale.." a rychlé dovysvětlení toho, že nepatřím k světským, a nebydlím v maringotce vedle slona a tygra.

I když tvrdím, že je to jedna z nezákladnějších technik mé práce, lhal bych, kdybych o sobě tvrdil, že je jediná. Studium na pražské HAMU mi potvrzuje sílu multižánrovosti a intermediality, a tak i ve svém uměleckém projevu rád využívám techniky fyzického divadla a tance. Každá z mých absolventských prací v sobě nese něco ze světa žonglování a pokus o prohloubení její synkreze s určitou tělesností, přinášející oběma přidanou hodnotu a jedinečnou kvalitu.

Se svým novocirkusovým souborem Cink Cink Cirk jsme měli to štěstí procestovat celou řadu cirkusových a žongléřských festivalů, někdy jako vystupující, jindy jako součást publika. Jako u spousty jiných cirkusových disciplín, tak i u žonglování, mě přitahuje zdánlivě paradoxní spojení neuvěřitelné práce na technice a hravosti spojené s cirkusem. V něčem se počet hodin strávených nad jedním pohybem nebo trikem dá přirovnat k sportovnímu trénování, na druhou stranu uvolnění a radost, která číší z cirkusových performerů během hraní, tuto skutečnost prakticky zanedbává. Resp. řečeno, divákovi je samosebou jasné, že ten daný trik nebo prvek trval dlouho nastudovat, ve většině případech si však obyčejný divák neznalý oboru dokáže jen těžko představit, kolik reálného času bylo investováno do takzvaných "malicherných triků".

Právě tanec a žonglování vnímám jako dva zdánlivě odlišné umělecké směry, které však mají daleko více společných znaků, než by se na první pohled mohlo zdát. Oba jsou silně vizuálními mediemi, spojujícími těžce vydřenou techniku s uměleckým sebevyjádřením; podobně jako moderní tanec má i žonglování

klasickou předlohu, ze které se snaží vymanit. Cílem této práce je pokusit se zmapovat dění na současné "pohybově-žongléřské" scéně.

Vzhledem k nedostatku oficiálních zdrojů pojednávajících o daném tématu, budu v práci vycházet zejména z internetových článků, vlastních zkušeností a rozhovorů, které jsem za poslední dva roky sbíral s různými žongléry a osobnostmi cirkusového umění.

V první části této práce nastolím a definuji pojmy a okruhy, týkající se moderního žonglování, zejména zúžení na pole pohybového žonglování. Dále se bude práce vyvíjet spirálovitě; bude sledovat zejména dvě rámcové trajektorie, první z nich je principová; počínaje sólovým žonglérem-tanečníkem coby jedním funkčním subjektem, přes dva subjekty, vykonávající svou "techniku" a jejich spojení mezi nimi a možnosti společného dialogu, až po možnosti fungování ve větších kolektivech a práci s více subjekty jakožto choreografický a žongléřský potenciál.

Druhý princip jde ruku v ruce s prvním, zabývá se velikostí scén a počtu subjektů, na kterých se dané věci prezentují (od zaměření se na solovou tvorbu, přes duet až po skupinovou choreografii a tudíž velkou scénu.)

1. Co je žonglování?

1.1 definice žonglování¹

Významový slovník češtiny definuje žonglování jako:

"velmi zručně vyhazovat a chytat různé předměty zprav. profesionálně"

Tato definice je z historického a sociálního hlediska napříč kulturami nejvíce zažitá (viz. Kapitola Historie žonglování). Žongléra si nejčastěji představujeme jako někoho, kdo ve vzduchu vytváří s předměty různé *patterns* (angl. Vzor).

Již zde narážíme na populárně zažitý obraz žonglování, který se ovšem vztahuje jen k jednomu typu žonglování, takzvanému toss juggling (z anglického *toss*,

¹ Části této definice v následující kapitole vycházejí bakalářské práce z roku 2018, „Žonglování jako dramatický jazyk“

tn. hod) žonglování, u kterého se právě předměty nejčastěji na základě různých vzorců házejí do vzduchu.

Přesto, že historicky tato definice nejpřesněji určuje co se na žonglérské scéně primárně dělo, na pestrost současné scény to ale nestačí. Omezit definici žonglování na základě jen jednoho druhu manipulace předmětů je právě onen stereotyp, se kterým se musí současní žongléři potýkat. Existuje celá řada systémů na rozdělení typů žonglování, první z nich je na základě použitého náčiní. „Míčky, kuželky a kruhy používané v konvenčním žonglování jsou chápány jako objekty, které se vztahují ke třem základním geometrickým rozměrům: bod, přímka a rovina.“ (Watanabe, 2017) Z kinetického hlediska je zajímavé přidat ke každé ze „základních tří forem“ i pozice a formu ruky během výhozů a chytání:²

- Ball juggling (s míčky): patrně vůbec nejstarší žonglérské náčiní, osově neměnná během letu (resp. Nepozorujeme žádné změny, jestli se míček ve vzduchu točí nebo ne). Pozice ruky během výhozu je se hřbetem ruky směrem k zemi.
- Club juggling (s kuželkami): historicky nahrazují manipulační čísla s meči a loučemi. Má dominantní vertikální osu, procházející délkou předmětů, takže se během manipulace hraje i s počtem otáček, které jsou na rozdíl od míčku zřetelné. Pozice ruky během výhozu je se zápěstím lehce vtočeném dovnitř.
- Ring juggling (žonglování s kruhy): historicky nahrazují manipulaci s obručí a talíři. Má plochý tvar, takže v určitých úhlech pohledu „mizí“, pracuje se také s osovostí předmětu (buď tak, že se roztočí kolem osy související s jejím přirozeným tvarem, takže na kruhu není poznat, že se točí, nebo takzv. „palačinky“ připomínající otáčející se palačinku a otáčky jsou zřetelné. Pozice ruky je nejpřirozenější obvyklé pozici ruky, dlaně směrem k tělu.
- Juggling Props (rekvizity): Je spousta dalších předmětů a manipulačního náčiní přímo určených k žonglování, které se historicky váží k žonglérům, jako jsou např. klobouky, krabičky na doutníky, atd.

² Názvy uvádím v angličtině, která nese nejvíce slov ze světové terminologie současných žonglérů

Druhý významný systém rozděluje žonglování na několik stylů/kategorií dle techniky:

- Toss juggling: Házečí žonglování, během kterého žonglér vyhazuje jeden nebo více předmětů.

- Bounce juggling: Odrážecí žonglování; zpravidla s míčky ze speciální hmoty, která umožňuje manipulaci skrz odražení jednoho nebo více míčků o zem, stěnu, nebo část těla.

- Contact juggling: Kontaktní žonglování, při němž je hlavní důraz kladen na manipulaci skrz pohyb a tělo žongléra, buď s míčkem nebo s jiným předmětem, většinou času je žonglér a objekt v neustálém fyzickém kontaktu.

- Balancing: Balancování jednoho nebo více předmětů na různých částech těla žongléra.

- Foot juggling/Antipod: Z anglického *antipod* (protinožec), při němž žonglér zpravidla leží na zádech a obratně manipuluje předměty, zejména s použitím nohou.

- Spinning: Točení; jde zejména o techniku využívající náčiní, se kterým lze točit či kroužit skrze spojení s žonglérem kolem těla. Typickým náčiním pro točení jsou všechny objekty k vidění na *fireshow*, představeních s ohněm. Bývají to maorské *poi*, vlajky, tyče, atd.

I přesto, že se jedná jen o seznam hlavních kategorií různých žongléřských technik, je z něj patrné, že se v žonglování skrývá daleko více než jen organizované házení a chytání předmětů.

V rámci pestré škály možností objektové manipulace a všech jejich konceptuálních rovin se ovšem potýkáme i s otázkou cíle žongléra jakožto performujícího umělce. Je hod kladivem bráno jako žonglování? K vyjasnění této

problematiky si vypůjčují citát italského cirkusového kritika Bernada, z italského žonglérského časopisu z roku 1999 :

"Manipolare degli oggetti con il proposito di manipolare"

Přeloženo *"Manipulace objektu/ů s úmyslem manipulovat"*

Bernardova definice přináší zajímavý úhel pohledu na fakt, že k tomu, abych žongloval, nestačí s objektem pouze manipulovat, ale žonglér musí ve svém jednání mít jasný úmysl. Jestliže pouze přesouvám tužku z jednoho místa na druhé, není to žonglování. Když udělám stejný pohyb tužky s určitým úmyslem ji takto přesunout, rázem se to žonglováním stane. K tomuto bych dodal, že z hlediska performačního rámce, je pro žongléřský výstup nutné mít diváka. Stejně jako u divadla, základem jehož je setkání performerů s divákem, nemůže v rámci divadla existovat jeden bez druhého.

Proto je nutné odlišit ještě žonglování jako dovednost (angl. skill) od jeho scénického využití. Je spousta žonglérů, zabývajících se touto aktivitou na sportovní nebo volnočasové úrovni, bez cíle s ní vystupovat a vytvářet umělecké výstupy. Můžeme si tedy napomoci definicí žonglování jako performačního umění od Adély Kratochvílové z její disertační práce:

"Žonglování jako performační umění, výstup performerů-žonglérů, který prezentuje esteticky zpracovanou žongléřskou dovednost nebo využívá žonglování jako vyjadřovacího prostředku ke sdělení myšlenky, emoce či příběhu. Žonglování může být spojeno s jinou uměleckou dovedností (tancem, estetickým pohybem, akrobacií, hrou na hudební nástroje, recitací, zpěvem, slovním komentářem ad.). " (Kratochvílová, 2010, str. 175)

K doplnění teze a definice žonglování jako vyjadřovacího prostředku je nutno také dodat, že slouží také k vyjádření metafory, je také používáno jako komunikační prostředek mezi žongléry na jevišti nebo k vyjádření vztahu dvou a více postav v dramatické situaci.

Otázkou zůstává, zda-li jsou sportovní a silové výkony s předměty (jako jsou např. sportovní výkony rytmických gymnastek nebo hod oštěpem) vnímány jako umělecký výkon nebo žonglování. U příkladu s gymnastkami to považují jako otázkou osobního estetického cítění, určitá soutěživost a schopnost objektivně

bodově ohodnotit takovýto výkon porotou ji vzdaluje z umělecké sféry a naopak vkládá do sportovního kontextu. Žonglování lze takto rozdělit do tří kategorií; výkonnostní žonglování (ve kterém se soutěží a sleduje spíše sportovní charakter), žonglování jako volnočasová aktivita, a pak pro nás důležité žonglování jako performační umění.

1.2 Historie žonglování:

K pochopení současných tendencí žonglérů je potřeba se dotknout i historie této disciplíny jako takové a měnících se cílů žonglérů napříč dějinami.

1.2.1 Počátky žonglování:

Dříve než se žongléři začali objevovat v programech tradičních cirkusů, byli zpravidla baviči na dvorech svých vládců; první dochovaná zmínka o žonglování pochází ze Starého Egypta, na zdech v 15. hrobce neznámého prince z hřbitovního komplexu Beni Hasan, patrně z období středního království (mezi 1994-1781 př.n.l). Na tabuli jsou zobrazeny čtyři ženy žonglující vícero míčky, z prostředí nálezů je patrné, že šlo buď o formu míčové hry nebo o první zmínku žongléřské podívané, pravděpodobně pro členy princova dvora. Nalezena byla taky terakotová soška z Théb (přibližně 200 př.n.l), zobrazující muže balancujícího míčky na různých částech svého těla.

První použití slova "cirk" je právě z období antického Říma, kde byl postaven Circus Maximus, stadion určený zejména pro tehdejší populární závody koní nebo povozů taženými koňmi. Cirkus³ sloužil zejména pro pobavení lidu, byl přístupný všem kromě otroků. Kromě závodů se tam konaly inscenované hony na zvířata, gladiátorské zápasy, ale také artistická čísla tanečníků, muzikantů a žonglérů.

Vedle vizuálních vyobrazení žonglérů z Antiky existuje celá řada celosvětových písemných zmínek, např. v čínské knize Liezi, napsané mezi 475-221 př.n.l., je zmínka o jistém Lan Zi, který žongloval se sedmi meči. Podobně v hebrejské

³Ze současné perspektivy bychom ale spíše přeložili Circus Maximus jako „Stadion Maximus“, jelikož se jedná spíše o stadion nežli konvenční jevištní tvar tradičních cirkusů.

knize Sukkah z Talmud je zmínka o Rabbi Shimon ben Gamaliel, žonglujícím osmi loučemi najednou.

Vedle těchto zmínek víme také o celé řadě kmenových a přírodních kultur, využívajících prvky žonglování během svých tradičních tanců a rituálů; příkladem takové tradice je dodnes zpopularizovaná technika točení poi⁴, pocházející z Maorské kultury na Novém Zélandu. Ženy nacvičovaly s těmito poi různé tance za doprovodu hudby, při kterých točily v geometrických vzorcích kolem sebe. Je patrné, že tyto tance s objekty se staly součástí spousty tradičních představení, používajících zejména vyprávění a zpěvy, doprovázejícími výše zmíněnou manipulaci. V Maorské kultuře slovo poi může znamenat jak objekty samotné, tak i choreografii je využívající nebo hudbu ji doprovázející.

Ve Středověku bylo žonglování jedna z klasických technik předváděných na dvorech králů šašky nebo dvorními baviči (mezi historicky známými patří Kouzelník Žito u Václava IV). Vedle nich existovali potulní jokulátoři⁵. Ti zpravidla kočovali ze dvora na dvůr ve skupinách s muzikanty a loutkoherci. Nejčastěji žonglovali s míčky, loučemi nebo meči, zkrátka předměty hodícími se k tehdejší estetice. Je tedy zřejmé, že žonglování jako druh podívané existovalo ještě před nástupem toho, co pro nás v dnešní době znamená slovo cirkus.

1.2.2 Žongléři v cirkusu:

Tradiční cirkus, tak jej dnes známe, má svůj původ v Anglii. Jezdecké estrády a čísla navazují na antickou tradici závodů a koňských artistických výstupů. Za jednoho z otců tradičního cirkusu je považován Philip Astley, který jako první zpopularizoval scénický princip kruhu ve svých představeních, zpravidla používajících muže s artistickými čísly, která se naučili v armádním jezdecku. V roce 1768 poprvé vystupoval venku, o dva roky později postavil Astley's Amphitheatre; v kamenné divadelní budově dal namísto hlediště v přízemí historicky první manéž. Brzy si začal zvat mimo jezdců na mezičísla i klauny a žongléry, dávající vznik populárnímu formátu a estetice tradičního cirkusu, ve kterém se střídají čísla za číslem, vše s komentářem charismatického principála. Pro tradiční cirkus je obzvlášť důležité předvádět nezvyklé dovednosti, vzbuzující úžas diváků nebo jejich strach o bezpečí jednotlivých artistů.

Žonglování se tak vyvíjí v průběhu dějin cirkusu a buduje si pozici samostatné artistické disciplíny. Odděluje se od příbuzných disciplín, jako jsou např. polykání mečů a kouzelnictví. Postupně žongléři pronikají všemi sférami šoubyznysu,

⁴ K vidění v rámci 80. videoklipu k maorskému pop-hitu "Poi E"

⁵ Jokulátor: potulný kejklíř nebo herec (Veber, 2006, str. 66)

v půlce 19. století jsou žádání žongléri ve varietních a kabaretních vystoupeních. V Americe vzniká tzv. Vaudeville a klasický žongléřský směr "Gentlemen Juggling", ve kterém žonglér jakožto džentlmen manipuluje a žongluje s předměty jako např. doutníkovými krabičkami, doutníky, klobouky a vycházkovými holemi. Tento styl byl mezi žongléry velmi oblíbený a u širokého publika také velmi populární. Jako tehdejšího žongléřského krále lze bezpochyby jmenovat ale žongléra s úplně odlišným přístupem než měli džentlmenští žongléri: **Enrico Rastelli** (1896-1931). Tento italský artista byl na svou dobu velmi nadčasový, dovednostně předčil úplně všechny své kolegy, a postavil celé představení pouze na objektové manipulaci. Stále je vnímán jako technicky nejlepší žonglér své doby, ve svých číslech rozvedl a posunul hranice nemožného.

Uměl udržet ve vzduchu až šest talířů, zatímco točil na noze kruhem a skákal přes švihadlo. Nejzásadnější ale je jeho vliv, sahající až do dnešní doby; napomohl vzniku náčiní vyloženě určenému k žonglování, zavrhuje tématické každodenní předměty. Díky němu se právě většina současných žonglérů specializuje na tři hlavní typy žongléřského náčiní (kuželky, míčky, kruhy.)

1.2.3 Nástup nového cirkusu a nových žonglérů:

V sedmdesátých letech dvacátého století se ve Francii začal utvářet dramatický žánr zvaný "nový cirkus". Největší snahou nového cirkusu je dramatizace cirkusových dovedností a využití cirkusových forem jinak než předtím. Už není kladen největší důraz na dovednost, na největší počet triků, ale na syntézu artistických disciplín s jinými druhy umění (divadlo, tanec, film) pro utváření umělecky komplexnějších celků.

Nový cirkus má tedy úplně jiné cíle než jeho předchůdce, které mu dávají prostor pro mezižánrovou spolupráci a další vývoj.

Rád bych zmínil několik žongléřských osobností, které na novocirkusovém počátku posunuli způsoby žonglování a jeho vnímání.

Žonglování bylo uznáno jako skutečné umění díky **Jérôme Thomasovi**, narozen 1963 ve Francii. Otec pohybovějšího pojetí žonglování, v podstatě inspirovaný tancem; jeho žonglování, "jonglage cubique", využívá mřížkový systém pro žongléra a jeho objekty k postavení svých čísel. Zajímal se zejména o prostorovost kolem těla žongléra a aktivaci celotělního jednání. Jeho přehlídky vyvolaly rozruch v žonglování a divadelních komunitách a otevřely žonglérům divadelní dveře. Jeho výzkum, zabývající se trajektorií předmětu, pohybu těla a hudebními spolupracovníky, vytvořil styl žonglování, který nikdy dříve nemohl

existovat. Thomas je důležitý zejména proto, že jako jeden z prvních nevyužívá tanec jako další „zábavný balíček umu“ doprovázející žongléra v kabaretu, ale snaží se vedle choreografů a experimentátorů brát si z tance různé metody a inspiraci, což posunulo žonglování a dalo mu větší expresivní sílu a jevištní váhu. **Michael Moschen** (narozen v USA roku 1955) je otcem novodobého kontaktního žonglování, ve své práci se nejvíce věnoval spojení žonglérova těla s předmětem. Vyvinul spoustu pojmů a nového náčiní na poli kontaktního žonglování a jeho vliv na dnešní žongléry je neuvěřitelný. Divácky se nejvíce proslavil se svým číslem *Triangle*, ve kterém vystupuje se třemi odrážejícími se míčky uprostřed samostojného trojúhelníku s vnitřními stěnami, větším než je on sám. V tomto čísle využil odrážecí plochy trojúhelníku pro větší a komplexnější práci s *bounce* míčky, které se doposud odrážely zejména jenom ze země. V trianglu si hraje zejména s experimentováním s rytmem a prostorem, bez vyzdvihování svých vlastních dovedností. Dodnes inspiruje spoustu žonglérů, dokonce se vedou spory o tom, jak moc je jeho triangl patentovatelný jako samotný koncept čísla, na který se vztahuje autorství v celé své právní moci, nebo zda jde pouze o scénografii, kterou můžou používat i ostatní. Z pohledu této práce je Triangl zajímavý hlavně kvůli tomu, že nejenom exponuje úplně nový styl uvažování o žonglování v kontextu prostorovém (obecně byli lidé zvyklí, že míčky se házejí nahoru a padají dolů, nebo se hází dolů a odrážejí se nahoru.) Nakloněnost plošin jim odemyká úplně nové možnosti trajektorie a letu. Důležitější je ovšem fakt, že i s jedním nebo dvěma míčky, vytváří významy a dramatické situace založené jen na rytmu odrazů. Namísto žonglérů snažících se o předvedení nejobtížnějšího triku ohromující diváky, staví Moschen obtížnost na stejnou úroveň jako tempo a rytmus a jejich významotvorný potenciál.

Sean Gandini, původem angličan narozen v šedesátých letech na Kubě, je zakladatelem souboru Gandini Juggling. Sám říká, že je více choreografem než žonglérem. Se svou skupinou vytváří velmi divadelní inscenace, stmelující tanec s žonglováním a jevištním bytím. Ve *Smashed* (2010), které bylo vytvořeno jako pocta Pině Bausch (významné tanečnice a choreografce), se objevují podobné prvky jako v jejích sekvencích a pracích, ale převedeno na žongléřský svět. V jeho poslední práci, tj. choreografii pro operu *Akhnated*, pracuje s egyptským kontextem žonglování. Se spoluzakladatelkou **Kati Ylä-Hokkala** (z Finska) od počátku souboru experimentují s většími soubory a neustále vyvíjí nové principy a choreografie spojující tanečnický s žongléry.

Jeden z nejoblíbenějších umělců mezi současnými žongléry je **Wes Peden** (USA, nar. 1990), u něhož paradoxně sledujeme trochu jiný vývoj nežli u ostatních výše zmíněných. Na rozdíl od všech, snažících se drammatizovat své žonglování a skloubit jej s dalšími uměleckými směry, u Pedena sledujeme jistý návrat ke

kořenům žonglování jako dovednosti. Svým způsobem je nejspodnější Rastellimu v tom, že nemá absolutní zájem o sdělení čehokoliv jiného než toho, že jeho triky a dovednosti jsou "polobožské". Je to žonglér, který si vybral směr "nejkomplexnější organizace předmětů v prostoru". To znamená, že přichází neustále na složitější a složitější vzorce, jak technicky žonglovat. Je to inovátor v technickém světě žonglování, a proto patří do tohoto seznamu. Paradoxem zůstává fakt, že jeho "přetechnizované" žonglování nemusí být zvláště zajímavé pro laického diváka, který se v komplexní smršti technik málokdy vyzná.

1.3 Tendence a hlavní proudy v moderním žonglování

Zdá se, že s nastupující vlnou nového cirkusu a moderního žonglování se opomíjí tradiční cirkusové hodnoty, sázející zejména a hlavně na ohromení diváků vrcholnými dovednostmi a přiblížení exotična. Čím tedy nahrazují moderní žongléři tento „wow effect“? Jaké proudy můžeme pozorovat v moderní žongléřské komunitě? Od té doby, co se žongléři „zklidnili“, a přestali se dychtivě hnát za cílem vyhodit co nejvíce kuželek, protáčeje co nejvíce obručí kolem nohou, ušla jako disciplína i svébytný žánr dlouhou cestu. V dnešním světě lze kategorizovat moderní žonglování do tří hlavních podob; první z nich vychází z kořenů tradičního žonglování, jde o podobu dovednostní, která existuje zejména mezi neúčinkujícími žongléry a blíží se sportu. Druhé podobě jsem se coby autor této práce věnoval již v mé předchozí práci a to je podoba situačně-dramatická, kdy žonglér se svou disciplínou vytváří roli, jednající subjekt v dramatické situaci. Míra stylizace a narativnosti se jako všude jinde liší, ale tato podoba se řídí převážně divadelními principy a snaží se o jakési divadelní sdělení. Třetí a klíčová pro tuto práci, je právě proud sledující taneční principy a estetiku, pracující se stejnou vizualitou a metaforou jako u tance.

1.3.1 Jak lze definovat žonglování jako tanec?

Ve spojení s žonglováním existují dva hlavní znaky definující jádro toho, čeho se právě tato práce bude dotýkat; ten první se vyvíjí od samotné definice tance jako takového a nastolení toho, co tanec znamená na konceptuální úrovni.

Existuje celá řada knih, esejí a románů definujících tanec a jeho rozlišnost od jiných performačních umění, a každé nové představení kombinující oba žánry přináší nové úhly a otázky k této dané problematice. Níže je citát z knihy *Choreografický moment v současném umění* od Viktora Čecha.

„Na základě myšlenek Nietzscheho a Mallarméa definuje Badiou mimo jiné i elementární protikladnost divadla a tance jako bezprostředního tělesného projevu, odehrávajícího se ve skutečném prostoru a navazujícího s divákem vazbu, v níž se přítomnost lidského těla v pohybu stává zásadním okamžikem. Tak jak vidí Mallarmé na příkladu klasického tance tanečnicka jako metaforu, zbavenou v okamžiku tance jeho osobnosti, můžeme chápat tanec jako zpřítomnění či zhmotnění myšleného pohybu. Je to velký rozdíl oproti „divadlu“, jak ho definuje rovněž Badiou, kde tělo vystupuje v roli, která je součástí širší asambláže vyjadřovacích prostředků, směřujících k vyjádření divadla jakožto ideje „ (Čech, str.28)

Čili budeme se věnovat zejména žonglérům, kteří se nesnaží vytvořit danou „rolí“ nebo narativně popsat příběh, nýbrž nechávají vizualitu svého žonglování a svého tance vytvářet obrazné metafory, které jsou volnými asociacemi otevřenými k interpretaci. Druhý znak je formálnějšího charakteru, sledující techniku a formu různých stylů pohybování se a žonglování; jakou „společnou oblast“ mezi těmito dvěma technikami můžeme vyzorovat.

Spoustu z analyzovaných souborů nebo děl nemůžeme jednoznačně zaškatulkovat jako „tanec“ a dát je do opozice s divadlem (do kategorie „nedivadlo“) a to z jednoho prostého důvodu: hlavním performačním jazykem sebeexprese je žonglování, tedy disciplína jakožto artistická forma nového cirkusu, který jako žánr má svou vlastní historii, estetiku a tradici spojování a odpojování se s různými žánry.

2. Žonglér tanečníkem jedním subjektem

2.1 Stefan Sing a metoda organického žonglování

Stefan Sing (nar. 1978) je německý žonglér, filozof a zakladatel metodiky a stylu žonglování „organic juggling“ (organické žonglování). V současnosti jde o nejvýznamnější osobnost žonglérské komunity vyučující principy propojení žonglování s tancem a uvolňování žonglérů z jejich statických showmanských stereotypů. Ve svých představeních využívá netradiční, arytmičné, překvapivé vzory se silnou návazností na tělesnost, moderní tanec a silnou přítomnost na jevišti. Na rozdíl od řady žonglérů nevytváří příběhy, nýbrž abstraktní vizualitu a estetické metafory. V jeho žonglování se setkáme častěji než s přímou reprodukcí situace a role, s volnými odkazy umožňujícími volnou asociaci, jak je tomu i u tance.

2.1.1 Taneční principy ovlivňující Stefana Singa

Právě ve spojení s tancem lze ilustrovat několik principů, které tento německý žonglér využívá pro svou tvorbu a výzkum.

„Prvním z těchto principů je jeho pohybová práce s rytmem a dynamikou. U většiny žonglérských cyklických vzorců, si divák časem zvykne na jejich neustále se opakující rytmus a tempo, jako je tomu u kaskády, kde je rytmus neměnný. Dalším příkladem takového žonglování jsou klasičtí "tempožongléři", kteří svou mistrovskou dovednost vypracovali do té úrovně, že i když mění vzorce hodů, zůstávají stále ve stejném tempu a hlavně ve stejné tělesné dynamice. Sing ale pracuje s rytmem podobně jako tanečníci; narušuje ho, překvapuje diváky i sebe arytmičnými sekvencemi. Tohle nestálé plynutí změn pak diváky drží ve zvláštním napětí, na rozdíl od práce jiných žonglérů, kde divák často rychle "pochopí" nebo přečte jeho žonglérský jazyk, a už jej nic nepřekvapí. „ (Blaha, 2018)

Dalším principem je jeho práce se svou vlastní tělovou osou a nabourání tak klasického základu techniky spousty „číslových žonglérů“ (žongléři, kteří se zaměřují na práci s vysokým počtem míčků). Nalézá narušení vertikální statické osy žongléra. Snaží se oživit svou páteř jakožto hlavní epicentrum svého pohybu a přizpůsobovat páteř a pohyb vzešlý z ní okolnostem vzniklých z objektů kolem

něj. Právě sám Sing tvrdí, že se nesnaží o propojení žonglování s tancem, nýbrž nalezení jistého druhu tance, který je už v žonglování obsažen. V tomhle kontextu vnímá Sing právě onu „organičnost“ svého stylu žonglování. Namísto pevného a strnulého žongléra nastoluje své tělo určité plasticitě a otevřenosti každému impulzu od předmětů. Vysvětluje, jakým způsobem používá energii a impulzy vzniklé z hodů a chytů, nesnaží se zastavovat trajektorii míčku během chytů, ale navázat na něj vlastním pohybem. I během výhozu využije přirozený pohyb vzniklý s každým hodem. Když např. hodí míček velmi vysoko, proud vzniklé energie nezastavuje, nýbrž nechává tělesnou sílu a dynamiku působit a prodlužuje impulz vzniklý touto motivací. Jde o velmi přirozený způsob pohybování se, protože je funkční, nenamáhá tělo více než potřebuje pro dosažení estetického pocitu vrcholné kontroly a techniky.

Tohle ve své podstatě souvisí s pohybovým principem přijímání externích impulzů pro vytváření nového materiálu. Je to obzvláště zajímavé, když se pak zaměříme na improvizaci a celou problematiku vytváření „nového“ tvůrčího materiálu z neurologického hlediska. Dnešní neurokinesiologie totiž uvádí, že v určité části mozku se ukládají veškeré pohybové úkony, které jsme za život provedli a že tenhle „archiv“ pohybů zpřístupňujeme a při improvizaci z něj těžíme. Laicky řečeno, lze s trochou nadsázky tvrdit, že když improvizujeme sami, tak jen čerpáme ze studnice pohybů, které jsme již někdy v životě provedli, a tudíž nepřicházíme na nic nového, i když si to na vědomé úrovni neuvědomujeme. K tomu, abychom se dostali do neobjevené pozice těla nebo pohybu, je potřeba externího impulzu, který vytvoří motivaci a instinktivní potřebu úkon provést. Na tanečním workshopu s Tinou Breiovou a Tomislavem English jsme zkoumali jak právě pomocí externího narušení osy těla a rovnováhy může tělo samo přicházet na nový materiál. Podobné principy aplikuje Sing během vytváření nových žongléřských sekvencí, nechává sám sebe překvapovat míčky a vzniká tak vlastní, organický pohybový slovník.

Dalším zkoumaným principem v Singově rejstříku je fakt, že sám jako „subjekt“ podléhá totožnými fyzickými zákony jako „objekt“. Ambivalenci a hierarchii subjektu s objektem u klasických žonglérů narušuje a během svého žonglování proplová z jedné kategorie do druhé, čímž je následně subjektem i objektem zároveň. Toto je pak zvláště zajímavé, když si představíme žongléra jako jakéhosi funkčního choreografa, animujícího své předměty. Singovo pojetí rovnosti objektu a subjektu pak přináší fenomén, že se role choreografa a choreografovaného mezi sebou střídá a vzniká tak dynamický partnerský vztah mezi objekty a samotným žonglérem.

2.1.2 představení ENTROPIA jako příklad abstraktní vizuality

„Entropia, ve které hraje hlavní roli Sing a 99 žongléřských míčků. Míčky mu rostou v hlavě – kolik se jich vejde dovnitř? Staví složité míčkové pyramidy, aby byly zase zničeny.

Hvězdy se sráží, kvantum se mění a po velkém třesku přichází zánik vesmíru ... je to jedno... teď... právě teď svítí světlo, scéna je černá, Stefanova pokožka zpocená, míčky leží na podlaze a někdo v publiku zakašle.“ (anotace S. Singa)

V roce 2018 přijel Sing se svým nejnovějším sólovým představením ENTROPIA do Prahy v rámci novocirkusového festivalu Cirkopolis. Patrně jde o nejminimalističtější žongléřský výstup, co kdy festivaloví diváci viděli. Stefan Sing v neutrálním až civilním kostýmu je na černém, prázdném jevišti, spolu s 99 bílými míčky. Po dobu celého představení nezazní ani jeden hudební doprovod, všechno je koncentrované na samotný akt žoglování s celou jeho vizualitou. Odcházel jsem po první repríze se sálu se spoustou otázek v hlavě, ale i s jasným cílem se druhý den vrátit a představení shlédnout ještě jednou. Představení ve mně vzbudilo spoustu dotazů týkajících se performatičnosti „čistých“ technik, jak moc je takové představení uchopitelné jen žongléry, a do jaké míry je atraktivní pro širší veřejnost? Vždyť v něm Sing bourá naprosto všechny „šoumenské“ postupy líbivě tradičních žonglérů; tj. neukazuje vrcholnou techniku uchopitelnou pro diváky (nežongluje s vysokým počtem míčků), nekomunikuje s diváky a nesleduje tradiční dramaturgickou gradaci s velkými efektními triky. I přesto má představení vysokou sílu, sám Sing tvrdí, že se snaží koncipovat svou tvorbu tak, aby byla univerzálně pochopitelná a dotýkala se všech; v rozhovoru, který jsem s ním uskutečnil v roce 2018, říká:

„Chci být performer, chci se dotknout všech, nejen žonglérů. Pro mne osobně je nejtěžší performovat na žongléřském festivalu, protože publikum chce vidět neuvěřitelné "hardcore" dovednosti. Jakmile pochopí trik, začnou tleskat, nedávají prostor tomu, aby to doznělo, bylo vycítěno. Snažím se na vše, co dělám, nahlížet metaforicky, protože metafory jsou pochopitelné všemi.“ (Sing, výňatek z rozhovoru, 2018)

Sing během představení nevytváří příběh, ba ani dramatický charakter. Je to skoro jako bychom sledovali umělce, jak maluje nebo sochá objekt. Čistá forma

objektů, obohacena o pohyb, vytváří velmi jednoduchou, ale vizuální estetiku, která divákovi, i přes absenci souvislého příběhu nebo narační linky, přináší spoustu „mikrosituací“ a asociací.

Inspirační zdroj pro tvorbu představení je samotný název představení; Entropia. Termín objevující se zejména v kvantové fyzice: znak nebo velecina popisující „míru neuspořádanosti/neorganizovanosti“ v daném zkoumaném systému. Sing na základě několika teorií týkajících se tohoto termínu začal zkoumat, jak by se tyto jevy daly převést do světa žonglování, který je paradoxně založený na řádu a uspořádávání objektů do přesných vzorů. Z kontrastu těchto dvou světů vychází velmi laboratorní a precizní útvar: Sing si hraje s velkou mírou náhody, až vědecky zkoumá míčky a jejich (ne)uspořádanost v prostoru kolem něj, jak ovládá on je a pak zase naopak.

Jedna ze stěžejních principů práce je založená na geometrii a rozmišřování míčků. Míčky se stávají atomy a jinými mikročásticemi, které Sing staví do 3D molekul, sousoší a pyramid. Na začátku představení stojí na scéně pyramida složená ze všech míčků, které Sing používá. V průběhu představení Sing tento útvar rozebere a zkoumá chování míčků jakožto jednotlivých, dílčích jednotek sousoší. Staví z nich menší pyramidky, větší útvary, jejich umístění na podlaze dává vzniku novým formám a přímkám. V závěru sestavuje stejnou pyramidu jako na začátku, nesoucí poselství o tom, že i přes zjevnou nahodilost a míru náhody v přírodě, má tento svět svá vlastní pravidla a pevný řád.

Zajímavá je též pasáž, ve které Sing vůbec nežongluje. Respektivě, drží v rukou tři míčky a pohybuje se po jevišti tak, jakoby opravdu žongloval. Nejde jen o jednoduchou pantomimickou parodii žongléra, který háže a chytá neviditelný počet předmětů a u toho zvládá dělat ještě bezpočet gagů. V Singově podání je zřejmé, že vytvořil celistvou sekvenci plnou originálních triků, zapojující celé tělo, a pak jednoduše z ní sňal samotný akt vyhazování a chytání. Divák ale pomocí přítomnosti míčku a kontextu předešlých scén tuší, odkud inspirace vzešla. Jak píše ve své absolventské práci žonglér Aleš Hrdlička, zde si patrně i Sing pohrává s „*tendencí lidského mozku zaplňovat v pravidelném vzorci/vzoru prázdná místa, což zvyšuje všeobecnou pozornost publika*“ (Hrdlička, 2019, str. 17). Divák si domýšlí pohyb míčků na základě pohybu performerera a jeho znalosti ze vztahu, jak spolu míčky a performer předtím fungovali. Jistě by bylo zajímavé sledovat,

jestli po takové scéně, by už samotný pohyb Singa bez míčků v rukou (sloužících k asociaci) fungoval podobně v kontextu tohoto představení nebo by pohyb „převládil“ předtím nastolenou techniku.

Sing se dále zřejmě vrací k archetypálním formám žongléřských objektů a poukazuje na fakt, že je míček ve své podstatě geometrickým „bodem“, soustředění hmoty a fokusu. Minimalistická vizualita scény přidává každému míčku, kterého se Sing dotkne, určitou váhu a důležitost, kterou on využívá pro vytvoření „sboru“ partnerů nebo tanečníků na podporu jeho vlastního představení.

2.1.3 Choreografie neživých předmětů

Obecně bychom mohli vnímat Singovu činnost a uspořádávání míčku jako určitou formu choreografie nebo dokonce živého choreografování. Manipulování atomů a vytváření tak vizuálních metafor je totiž jen uspořádávání určité hmoty a energie do prostoru, svým způsobem připomínající, jak funguje např. choreografie s vícero tanečníky.

„Jak naznačil slavný současný choreograf William Forsythe v jedné své stati, choreografii bychom jako systém mohli přenést i mimo rámec lidských těl a chápat ji v rámci „choreografie objektů“. Choreografie objektů je něco, čeho se dotkli nejen vizionáři typu Oskara Schlemmera, ale co se může vázat přímo k tomu, jak s artefakty operují jako se sestavou objektů v daném prostoru i někteří současnější umělci. Sám Forsythe řeší otázku, jestli choreograf ke své práci nutně potřebuje právě lidské tělo. Sice se přiklání k tomu, že tělo jako fyzická přítomnost je stále potřeba, přesto však nelze necítit, jaký rozdíl je mezi tímto chápáním choreografie jako operace s prostorovými vztahy a tancem jako tělesným výrazem spojeným s přítomností tanečníka. (Čech, str. 31)

Tahle citace přináší zajímavý náhled na žonglování jako takové; jestliže je část principu choreografie vnímána jako určité konání a hraní si s prostorovými vztahy, a druhá část tělesný výraz performerů, tak samotný pohybový akt žonglování nabízí v sobě obojetnost choreografa i choreografovaného, používající objekty k vytváření dalších prostorových vztahů a významů.

2.1.4 Výňatek z rozhovoru se Stefanem Singem týkající se tance

Během svého pobytu během festivalu zůstal Sing v Praze ještě pár dní, dokonce vedl workshop organického žonglování v pražském CIRQUEONU. Měl jsem tu čest se s ním sejit a mluvit o jeho pojetí žonglování, níže je výňatek otázek týkající se zejména pohybu a tance.

Co je organic juggling?

Klasické žonglování je o určení pořádku zevnějšku, ale bez toho, aby to nějak ovlivnilo nitro žongléra. Pro mne je zejména organic juggling o opačném jevu; chci tím vlastně říct, že vnějšek ovlivňuje vnitřek, tělo. Nevnímám tanec jako oddělený od žonglování, v žonglování se nabízí spousta impulzů, které může někdo tělesně zpracovat. Klasičtí žongléři ale ustrnuli ve snaze dosáhnout dokonalosti, a proto působí uměle. Pro mne je důležité být přirozený, proto "organický".

Když popisujete tenhle zevnějšek, co tím všechno myslíte?

Myslím tím zejména předměty. Když chytneš objekt, je v něm určitá váha. Můžeme tuhle váhu buď cítit nebo ji zkusit zanedbat. V organickém žonglování tuhle váhu opravdu cítíme a zkoumáme, co tenhle impulz dělá např. s naší rukou, dále pak ramenem, bokem, můžeme ten pohyb vnímat až do konečku palce u nohy. A je to hodně o tom, být tomu otevřený, nechat energii proudit celým tělem a nezastavovat ji.

Právě tím, že mám uvolněné tělo, můžu házet přirozeněji a nevypadá to tak strnule. Když chci např. hodit hip throw⁶, samozřejmě to můžu udělat přímo, ale když k tomuhle hodu přidám pohyb těla, který mi otevře prostor a usnadní hod, tak najednou se tím přidá energie celého těla, a vzniká mezi objektem a mnou větší vztah.

Takže když jsem zkoumal principy organic juggling, hledal jsem totální propojenost. Jak můžu modelovat své tělo, aby bylo stoprocentně přítomné? Snažím se hledat co nejpřirozenější pohyb svého vlastního těla spolu s žonglováním.

⁶ Hod, u které je házečská ruka obtočená zezadu u opačného bohu

Když se dotkneme pohybu, je nějaká pohybová nebo taneční technika, která vás nejvíce ovlivnila?

Balet mi pomohl v uvědomění si různých tělesných mechanismů a jak funguje naše tělo. Máme v těle určitý centrum, a uvědomění si ho a být opravdu s ním propojený, mi pomohlo nejen v pohybu, ale také třeba ve své kaskádě s pěti míčky. Ale nejdůležitější pro mne, musím říct, je tanec celkově. Když trénuju, nejdříve hodinu jen tancuju, bez objektů.

Jak vidíte současné "Tanečního žonglování", je to budoucnost žonglérů?

Vnímám tuhle cestu (spojení tance a žonglování, pozn. překl.) jako velmi holistický přístup k žonglování, ale nechci zase vylučovat ostatní formy. Nemyslím si, že je to budoucnost, je to jedna z cest.

2.2 Systém notace

Pro uchopení tématu a přesnější analýzu je třeba využít další z rozmanitých zdrojů prozkoumání vlivu pohybu na žongléra (respektive jejich vzájemné komunikaci), a sice celou problematiku notace. Myslím tím, jaký jiný jazyk než přímou reprodukci můžeme použít na popisování žongléřských triků a sekvencí. Je to jedna z dalších problematik objevujících se napříč žongléřskou i taneční komunitou; jak popsat něco, co má tolik variabilních možností jako je žonglování? Jak přepsat dynamické trajektorie a pohyb těla nebo objektů na papír? Srovnáním právě různých žongléřských notací můžeme vidět, jak si právě analytický způsob myšlení žongléra vede vedle způsobu myšlení o pohybu a tanci.

2.2.1 Siteswaps

Dříve než existoval jakýkoliv systém zápisu žongléřského umění, neexistoval žádný jednoduchý způsob, jak přesně komunikovat žongléřské vzorce/vzory (angl. *patterns*), aniž by je člověk viděl osobně. Někdy po zlatém věku amerického cirkusu se žonglování stalo společensky přijatelnějším jako hobby i

performance. S rostoucím počtem žonglérů po celém světě se vyvinula stále větší potřeba společného jazyka, způsob jak komunikovat namísto předvádění vzorů osobně. Na počátku 80. let přišel vynález takzvaného "siteswap" což je metoda notace - s čísly - pořadí, v jakém budou žonglované objekty přistávat. Vynález revolucionizoval žongléřský svět a značně rozšířil jeho komunitu. Najednou existovala možnost efektivně komunikovat jakýkoli vzorec s jakýmkoli žongléřem písemně, přes internet nebo osobně bez nutnosti přímé reprodukce nebo prezentace.

Zrození siteswaps připomíná zrození telegramu, okamžitá metoda sdělování myšlenek. Byly nalezeny tisíce nových vzorů, ať už pro jeden objekt, tři objekty nebo jedenáct objektů. Od 80. let se technická úroveň průměrného žongléra exponenciálně zvýšila. Jak volnočasoví žongléři, tak i profesionálové se stmelili do bližší komunity, zaměřené na zlepšení budoucnosti umění. Tento nový jednomyslný žongléřský jazyk otevřel mnoho dveří pro nové technické a kreativní postupy. V současné době je to nejrozšířenější způsob, jak popsat žonglování, i přesto bych na něm chtěl definovat nedostatky, vzrůstající z rostoucí tendence žonglérů se hýbat a spojovat zručnou manipulaci s pohybem.

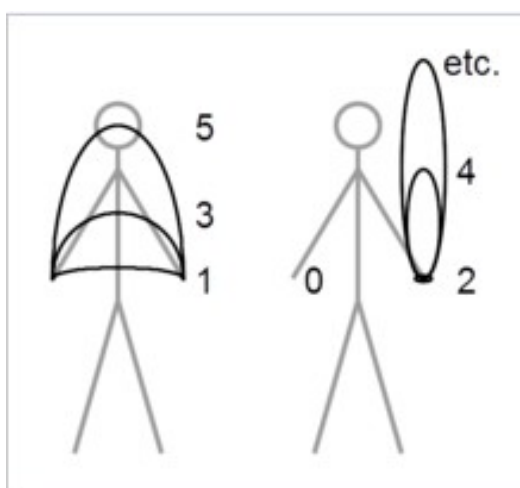
2.2.2 Siteswaps – jak funguje?

System siteswaps (také "quantum juggling", nebo "Cambridge notation") je numerický systém notace, který používá zejména čísla a jejich kombinaci s určitými symboly pro znázornění žongléřských vzorů. Kóduje počet *beautů* (úderů, jako metronom) každého hodů, který souvisí s jeho relativní výškou, a rukou, kterou má být házení provedeno. Ve své podstatě tak pracuje i s určitým rytmem a časovostí hodů, jelikož každý typ hodů má svou vlastní časovost a trajektorii.

Každý typ hodů má tak svůj vlastní numerický ekvivalent, níže je tabulka, která je blíže popisuje:

0	Prázdná ruka (chybí míček, pauza)
1	Horizontální rovný hod z jedné ruky do druhé
2	Držet míček (neházet)

3	Oblý hod z jedné do druhé ruky
4	Rovný hod nahoru, chytá stejná ruka co hází
5	Vyšší oblý hod z jedné do druhé ruky
...	Liché čísla střídají ruce, sudé se chytají do stejné
a=10	a nahrazuje 10, pak už se zase pokračuje (a,b,c...)



obr. č.1

Pakliže se takhle zapisují jednotlivé typy hodů, uspořádání těchto čísel za sebou vzniká kód, popisující jednotlivé triky (např. 441, 531, 5241, 51414, atd.).

Funkčnost a uskutečnitelnost triku si můžeme matematicky dokázat jednoduchým vzorcem:

$$(x+x+x+x)/y=\partial$$

Přičemž x jsou hodnoty jednotlivých čísel, y je počet jednotlivých čísel (čili počet x) a ∂ je násobek počtu míčeků, které právě žonglujeme. Např. 531 (jednoduchý trik se třemi míčky) dokážeme, že $(5+3+1)/3 \rightarrow (9)/3=3$, teda se nám objevuje

réálný počet manipulovaných míčků a tím je dokázáno, že trik je opravdu proveditelný.

Existuje pak celá řada dalších aplikovatelných symbolů a vrstev, nejdůležitější mezi ně jsou:

čísla	Relativní výšky jednotlivých hodů
[]	Multiplex (hod více míčky najednou stejnou rukou)
()	Synchroní vzor (házeme najednou oběma rukama)
<I>	Používá se během passování (házení mezi dvouma a vícero žongléry)

Tato revoluční metoda se všemi jejími vrstvami tedy popisuje jak vzory, které háže žonglér sám, tak i trajektorie objektů během skupinového žonglování. Je překvapivé, že i v dnešním světě videí a hypervizuality stále přežívá tento zdánlivě retro "papírový" model.

Siteswaps lze použít pro mnoho věcí, ale měří pouze pořadí, ve kterém jsou objekty hozeny a ze které ruky jsou vyhozeny. Nepopisuje, kde jsou prostorově, kde jsou ve vztahu k tělu, nebo rytmus, ve kterém jsou hozeny. To ale přináší omezení pro jednotlivce, kteří chtějí dokonale zaznamenat žonglérské číslo ve všech jeho detailech, podobně jak při zápisu hudbu. Existují mezery v tom, co lze zapsat pomocí siteswaps. Jak zapsat, když míček překročí záda a je chycen za krkem? Jak lze zaznamenat délku a prostorovost žonglérské sekvence?

Tento kód počítá se stejnou základní strukturou žonglování v rámci prostorové roviny nacházející se před tělem. Když ale chceme jít hlouběji a experimentovat více s tělesností, systém nám nechává až příliš volný prostor. Na sociálních sítích žonglérů existují různá videa, kde každý ukazuje svou vlastní unikátní interpretaci a variaci daného zapsaného triku. Tyto triky jsou nejčastěji zajímavé,

když si hrají s prostorem, nekonvenčními hody a místy kde chytat, ovlivňující tím pádem i polohu celého těla.

2.2.3 Harmonic Throws

V posledních letech se objevuje zcela nový, komplexnější systém pro popisování žonglování. Není tak rozšířen mezi žongléry, a to z jednoho prostého důvodu. Stále většina neperformujících, volnočasových žonglérů jsou zejména statičtí a svůj pohyb nahrazují objekty. Přesto se u spousty absolventů cirkusových škol a jiných performerů zvedají nároky po něčem, co by mohlo popsat nejen více variací hodů a chytů a jejich prostorová znázornění kolem těla, ale i samotný pohyb žongléra během takovéto manipulace.

V roce 2015 zveřejnil francouzský žonglér Jonathan Lardillier svůj nový systém notace, zvaný Harmonic Throws (česky *Harmonické Hody*). Po dostudování francouzské cirkusové školy CNAC cestoval čtyři roky se souborem "les Objets Volant", během těchto let začínal pracovat na svém vlastním výzkumu týkajícím se nového systému notace, ten starý (siteswap) mu přišel neúplný, obzvláště pro znázorňování pohybu a vytváření tak větších sekvencí. Nalezení funkčního systému notace totiž obecně rozšíří všechny kreativní možnosti daného žánru, jak píše taneční kritička Heywardová ve svém článku který se zabývá taneční notací: „(...)umožňuje nám přemýšlet nad notací jako na způsob vymyšlení či komponování pohybu, spíše než jen na to, aby se pohyb snažil zakreslit/prezervovat a zkamenět(...)“ (Heywardová, 2015)

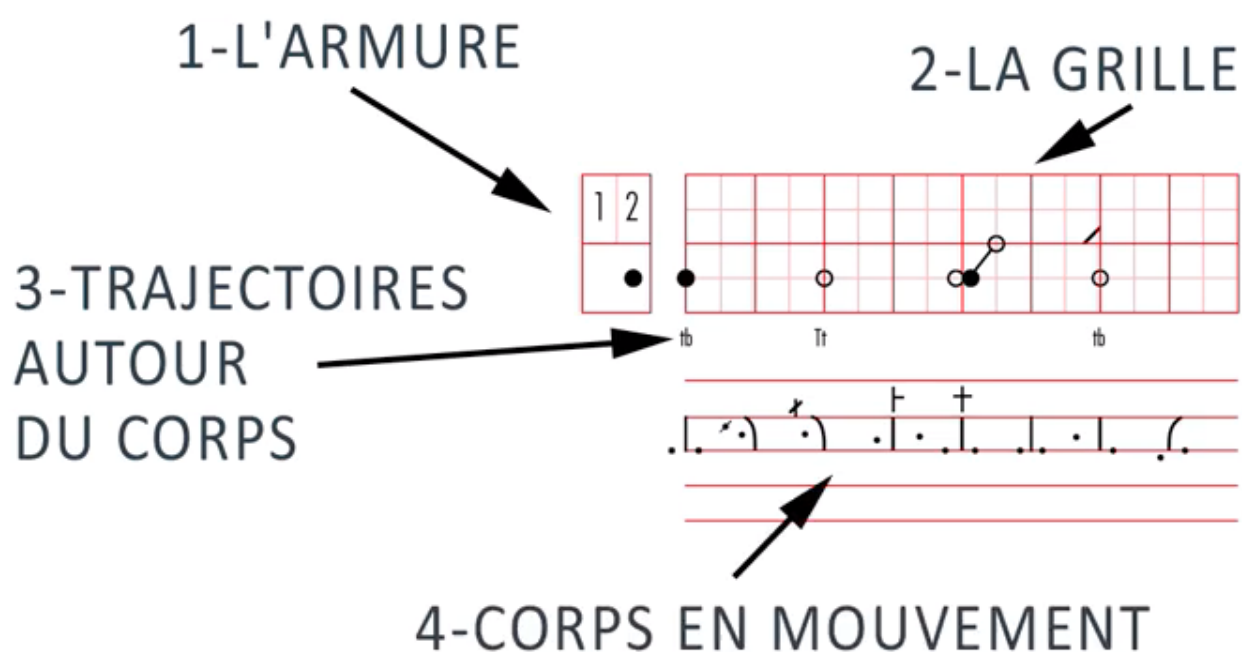
2.2.4 Harmonic Throws – jak funguje

Systém používá tři hlavní aspekty: *La grille* (mřížku), která dále rozvíjí a připomíná výše zmiňovaný systém siteswaps, takže hudební rytmy tvoří jádro toho, jak se zapisuje. Dále pak *Trajectoires autour du corps* (trajektorie kolem těla), který popisuje kudy míček proletí kolem těla, například házení za zády psáno snadno a stručně a *Corps en mouvement* (tělo v pohybu), což je poloha těla před a po jakémkoli daném hodu. Na první pohled mohou být všechny tyto nové informace přesvědčivě složité. I přes zdánlivý přebytek informací a zvláštních

symbolů, neexistuje žádná metoda tak dokonale specifická, kategorická a popisná jako tato. Pokud se naučíte číst harmonické hody jako žonglér, můžete být stoprocentně synchronizováni s jiným žonglérem a provádět naprosto přesnou sekvenci, aniž byste se s nimi někdy setkali.

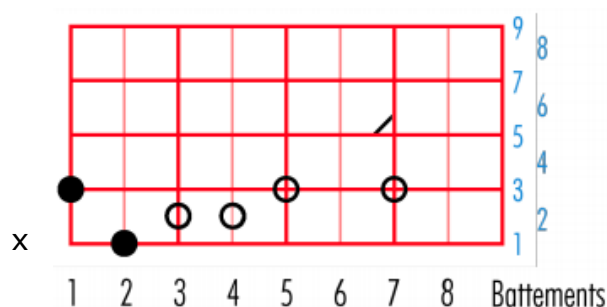
Ve své podstatě vychází systém Harmonic Throws ze siteswaps, ale s tím, že přidává další vrstvy zejména grafického znázornění. Pomocí grafičnosti mřížky tak vzniká daleko přesnější a rozsáhlejší popis a pojetí prostoru kolem žongléra. Toto pomáhá zejména v případech výzkumu nových pohybů a pozic v "slepých místech" většiny žonglérů, kteří zpravidla používají prostor před sebou a nad hlavou, opomenutými místy pak zůstávají záda a nižší polohy.

Níže máme grafický příklad znázornění pomocí metody harmonic throws. (Veškerý vizuální materiál z této kapitoly pochází z publikace Jonathan Lardillier, *Un Carnet de recherche sur la notation en jonglage*)



obr. č.2

Rámeček vlevo (L'armure) popisuje počet míčeků v dané ruce a také která ruka začíná (černý bod ukazuje, že v tomto případě začíná pravá ruka, ve které máme dva míčky). Vpravo od rukou máme grafické znázornění hodů (viz. níže)



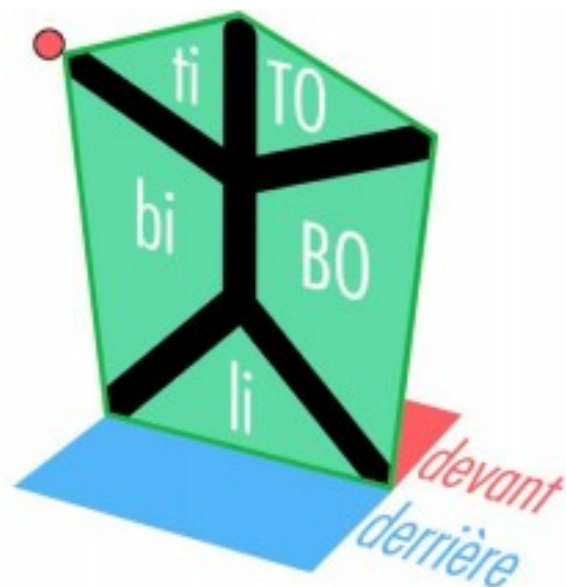
obr. č.3

Po horizontální ose x máme jednotlivé "takty" (franc. *battements*) žonglérské sekvence, ukazující postupnost hodů za sebou. Je to jako by nám k žonglování tempo udržoval metronom. Začínáme v takzvané pravé fázi (protože začínala pravá ruka) to znamená, že všechny liché hody jsou prováděny pravou rukou a všechny sudé hody jsou prováděny rukou levou. Malá odrážka nad bodem číslo sedm poukazuje na změnu systému na fázi levou, tudíž se pravidlo obrací (sedmička je lichá, ale spolu s odrážkou je namísto pravé ruky vržena rukou levou). Vpravo od mřížky vidíme modré číslice znázorňující o jaký hod se vlastně jedná, tenhle systém je založen na už zmíněný systém siteswaps (k přečtení v předchozí kapitole) s jedinou změnou a to, že v siteswaps číslice 2 znamená ruku, která drží míček, v tomto systému jde jen o nejmenší (opravdu v rámci centimetrů) výhoz a chycení míčku do stejné ruky. Černý puntík znamená, že chytá druhá ruka, bílý znamená, že chytá tatáž ruka co vyhazovala.

Pod mřížkou vidíme zkratkovité dvouciferné písmenné kódy, znázorňující skrze jaké oblasti (okna) kolem těla žongléra prochází daný objekt. Tady přichází první klíčová změna v celém pojetí popisování žonglérské sekvence: prostorové znázornění míst kolem žongléra. S tímhle přichází větší přesnost popisu jednotlivých hodů jako takových, ale hlavně dochází k zvědomění těchto prostorů v přímé blízkosti žongléra a umožňuje tak větší a širší prostor pro výzkum a větší tělesnost. Většina žonglérů se totiž prostorově věnuje nejvíce velmi ploché a dvourozměrné části prostoru před nimi a nad nimi. Tato skutečnost zjevně

ovlivňuje pak i polohy těla a prostorovou orientaci vůči publiku, kterou standardní žongléři nejčastěji vybírají; stojí čelem k divákům, ideálně uprostřed scény a staticky opakují triky před a nad sebou. Zvědomění prostorů, které nejsou pro žongléra pohodlnými, ale jsou pohybově a tanečně o to více zajímavými, je jedním z prvních kroků rozšířit a pracovat na fyzikalitě celého projevu performerů.

Zde vidíme grafické znázornění prostoru (oken) kolem těla žongléra, jejichž kombinace pak popisuje trajekt míčku (tb je zkratka tibi, znamenajíc že míček prošel zónou prošel "ti" do zóny "bi")



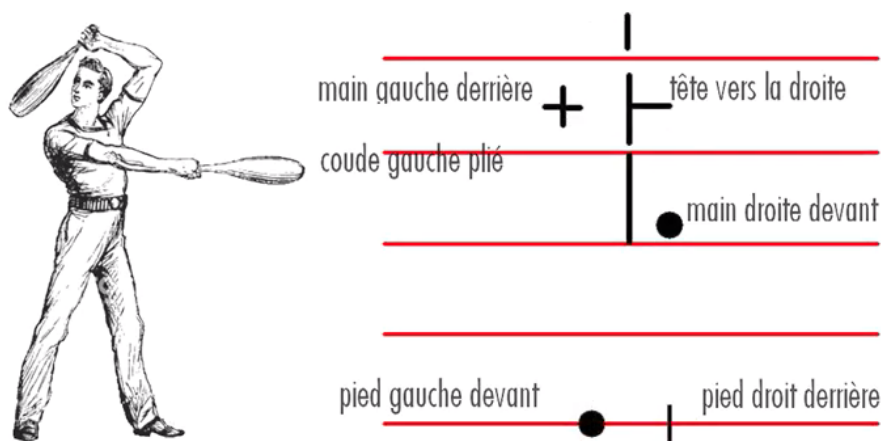
obr. č. 4

2.2.5 Inspirace z tanečních systémů notace a další potenciál notačních systémů

V neposlední řadě, máme na dolní liště záznamu Harmonic Throws pak zaznamenané *Tělo v Pohybu* (franc. *Corps en mouvement*). Toto je z hlediska výzkumu spojení fyzikalitě s žonglováním zřejmě nejzásadnější objev, jelikož to umožňuje přesně kopírovat a zaznamenávat pozici těla před a po každém výhozu míčku. Tady se dostáváme k jádru toho, co je pro tento systém zajímavý, kde se spojuje svět žonglování a tance.

Lardillier si zřejmě vypůjčil některé principy z Benesh Movement Notation, což je metoda taneční a fyzické notace ze 40. let minulého století, vynalezenou Joaneou a Rudolfem Beneshem. Podobně jako v Benesh Movement Notation se používá pětiřádková notace, znázorňující časovost dané sekvence. Podobně jako v

Benesh Movement Notation, jednotlivé části těla, jejich osovost a místo v prostoru jsou zapsány pomocí fragmentovaných známek.



NOTATION DU CORPS EN MOUVEMENT

obr. č. 5

Zde je vidět, jakým způsobem se tvar těla přepíše na pětiřadé prázdné „noty“. Osa těla, krku a hlavy je naznačena jednoduchou přímkou, křížek u ruky znamená, že je v zadním plánu subjektu, puntík znázorňuje pravou ruku zkříženou před tělem. Stejně tak jsou rozdělené nohy, a tudíž z jednoduchého diagramu čteme „cross-lateral“ (kroslaterální: diagonální propojení těla). Tento způsob znázorňování těla lze krásně srovnat s již existujícím systémem notace tance zvaný Benesh Dance Notation, vynalezeným Joanou a Rudolfem Beneshovými, kteří v roce 1955 poprvé veřejně představili jakožto „*estetickou a vědeckou studii všech forem lidského pohybu a možnosti ji zapsat.*“ (Benesh, 1955)

Zajímavé je to, že v tanečním zápisu zohledňují o něco více i trajektorie pohybu před dosažením výsledného tvaru; aspekt, který u Harmonic Throws chybí. A tady je zřejmě asi skrytý největší potenciál pro další prohloubení metody: pohyb sám. Systém obsahuje jednotlivé statické polohy, kudy prochází tělo v pohybu, bohužel však neumí popsat pohyb, který mezi body je. Podobný princip jako u onoho prázdného papíru s číslovanými body, stačí je tužkou spojit a vznikne obrázek; obvykle se u takových diagramů spojují body co nejpřímějším způsobem. U tance a pohybu je ale celá škála různých "cest", jak se k takovému bodu dostat. Je zde daleko větší variabilita možností popisujících kvalitu a způsob pohybu: dynamika, textura, rychlost, emoce, atd.

Ještě neexistuje přesný systém, jak tolik informací obsáhnout v papírové formě. Určitý potenciál zcela jistě leží ve způsobu zapisování "abstraktnějších" věcí, týkajících se hudební interpretace, dynamiky, tempa a rychlosti. Inspirace by se jistě dala převzít od tzv. "dynamických značek" používaných při zapisování hudby. Převést hlasitost a dynamiku na pohyb by zcela určitě stálo za hloubkovou rešerši, a byla by interpretovatelná různě, obzvláště abstraktnější termíny níže popsány, nicméně by rozhodně přinesly další vrstvy a možnosti popisování, skládání a kompozice žongléřských choreografií.

Dalším podobným aspektem prohloubení by byla skupina slov podobných dynamickým značkám: termíny vyskytující se v italském hudebním názvosloví. Jsou to především termíny, které si hrají s větší mírou abstrakce a tak by samozřejmě byly otevřenější interpretaci, ale o něco přesněji by právě dokázaly popsat texturu nebo způsob vykonání pohybu. Termíny popisující kvalitu: *Agitato* (bouřlivě, rozrušeně), *amoroso* (milostně, něžně), *staccato* (přerušovaně), *con forza* (se silou), *con slancio* (rázně, prudce), atd. Existuje již celá řada zavedených termínů popisujících abstraktnější (emoční kvalitu nebo texturu) nebo formálnější (měřitelnější kvality týkající se technik použitých) kvalit daného úkonu. Jiné popisují tempo, např; *grave* (těžce, 40/min.), *moderato* (středné tempo), *vivo/vivace* (středně rychlé tempo).

S prohloubením ještě pár principů může zcela jistě tento systém změnit kompletně i způsob práce, obzvláště s většími skupinami žonglérů a tanečníků. Sám Lardillier, tvůrce systému tvrdí: "*Vidím, že v mnoha francouzských žongléřských souborech se snaží dělat skupinové projekty a mají velký problém žonglovat dohromady najednou a je to znát. Vidíte opravdu dobré žonglery, jak*

se snaží žonglovat pět míčků kaskádou (základní křížový vzor pro pět míčků) a skončit současně za pouhých 10 sekund a nikdo to nedokáže. To je hrozné vidět. Lidé potřebují hodně času, aby se naladili a našli způsob, jak být spolu. Já a moji přátelé, kteří spolu pracujeme, si pošleme e-mailem několik partitur a pracujeme na tom týden, a i když se sejdem všichni na dvě hodiny, všichni jsme synchronizováni a všichni spolu.” (Lardillier, 2019)

Choreograf nebo režisér by si vymyslel a následně nazkoušel partituru, kterou by mohl podobně jako skladatel zapsat, a poté zaslat jednotlivým subjektům na nastudování, což by jednoznačně usnadnilo skupinovou tvorbu.

Z hlediska současných pohybových tendencí žonglování je vznik nových notací umožňujících zápis pohybu žongléra vedle hodů zcela zásadný. Z části proto, že dokazuje nově vzrůstající důležitost pohybu v současném žonglování, tedy oproti bývalému *siteswaps* je patrná určitá potřeba takový systém vůbec vytvořit. To zachycuje uvolňování staticnosti tradičních žonglérů a nový zájem o pohyb a tanec a jeho skloubení s žonglováním. Z druhé části je pak značné i to, že samotný jev vytvoření jakéhokoliv systému notace zvyšuje důležitost daného žánru; můžeme jej lépe analyzovat a teoreticky rozebírat, podobně jak se stalo např. baletu a jeho kodifikaci a vzniku nových tanečních notačních systémů, což zvyšuje také uměleckou hodnotu daného žánru.

3. Spolupráce žongléra s tanečníkem

Možnostem principů skloubení pohybu a žonglování v jednom subjektu a způsobu, jakým tanec ovlivňuje současné žonglování (v notaci) byla věnována předchozí kapitola. Jaké ale existují možnosti, když jsou na scéně dva subjekty, každý se svou osobní specializací? V uplynulých pár letech vznikla na cirkusové scéně celá řada představení a uměleckých dvojic, věnující se právě této synkrezi dvou žánrů. Výhodou oproti kombinaci principů v jedné osobě zůstává možnost reagovat na scénického partnera, a také vyšší dosažená úroveň na obou polích díky dlouhodobější specializaci. V této kapitole budu rozebírat představení a tvorbu skupin *Olle Strandberg (pracují zejména se streetdancem)*, *Stefan Sing and Cristiana Casadio* (na pomezí baletu), a v neposlední řadě vlastní zkušenost během tvorby mé bakalářské absolventské inscenace DÓ spolu s Evou Starou z uskupení Holektiv (na poli současného tance).

3.1 Jak převést komplexitu žonglování a předat stejný pocit jiné disciplíně

Švédský Olle Strandberg je režisér a choreograf zkoumající už delší dobu intermedialitu a mezižánrovost mezi cirkusovými disciplínami a dalšími performačními uměními. V Praze představil části své trilogie „Underman“,

„Underart“ a „Under“, a je poněkud známou choreografickou i režijní ikonou ve skandinávském světě nového cirkusu, spolupracuje se švédským souborem Cirkus Cirkör. Ve svých dílech obsazuje většinou umělce s „čistou“ technikou, performery, kteří se naplno věnují jedné své hlavní disciplíně.

V představení Ballroom House (2012) chtěl Strandberg zkoumat vztah mezi streetdancem a žonglováním. Na rozdíl od jiných inscenací, které využívají intermedialitu a spojení techniky jako určitou „formu“, do které pak přidávají nějaký narativní nebo dramatický obsah, v Ballroom House je toto pojetí poněkud čistší. To znamená, že v představení se nesnaží o vykreslení čehokoliv jiného než prezentování laboratorních principů a scén, ve kterých srovnáváme streetdance s žonglováním. Jde tedy více o formální rámec obou disciplín, kde se prolínají, a spíše než představení tak jde o jakousi ukázkou určité rešerše. Je pozoruhodné, že toto vystačilo na celé téma skoro hodinového jevištního útvaru, na jehož základě lze analyzovat a popsat postřehy týkající se i této práce.

Strandberg vnímá jako společný rys těchto dvou disciplín hlavně muzikalitu a tempo. K tvorbě inscenace pozval Gustafa Rosella, čistého žongléra s nulovou zkušeností ve světě tance nebo pohybování se, kterého znal jako technicky velmi zdatného žongléra. Druhým vystupujícím je Alexander Dam, tanečník specializující se na streetdance, jako hlavní nástroj používá styl *popping and locking*. Výsledný tvar je pak koláž ze série experimentů, jv nichž se tyto dva subjekty na jevišti navzájem ovlivňují. Sám tvůrce říká, že původním nápadem a inspirací pro tvorbu takové inscenace bylo „*porovnat práci nohou u House dance, která je opravdu složitá, s rytmem pohybu rukou žongléra.*“

Jeden zajímavý aspekt, na který trojice narazila během zkoušení byla specifická určitých triků. S tím roste samozřejmě i křivka znázorňující čas stráveným nad přípravou určité sekvence. Celá tato specifická a důraz na jednotlivé triky oproti celistvé organičnosti pohybu pak poukazuje na další zajímavý rozdíl mezi světem tanečníka a žongléra obecně, od toho jak odlišně přistupují ke svému tréninku, tak také jak jinak koncipují zkoušení nového jevištního útvaru.

„Jako tanečník se naučíte tuto dovednost, tím myslím tanec; pokud chcete konkrétní trik, možná to trvá déle, než se to naučíte, ale aby vaše dovednosti byly v pořádku ... lze toho docílit docela snadno. Můžete si to celé promyslet a pak můžete být připraveni to provést docela rychle. Můžete si vytvořit půlhodinovou, solidní skladbu, kterou můžete provádět znovu a znovu bez

přílišných potíží asi za týden. Aby Gustaf vytvořil jednu a půl minuty žonglování, které je solidní, a které dokáže provést bez pádu, bude to trvat čtyři týdny - pokud to udělá jen trochu komplikovaně, myslím. Pokud udělá svoje obvyklé divné věci, potrvá to několik měsíců, než vytvoří krátký kousek.“ (Ellingsworth, 2013)

I žonglér s velmi vysokou technikou musí trénovat opakovaně a neustále určitý trik, aby ten konkrétní trik dosáhl té úrovně jistoty, aby ho člověk mohl přenést na jeviště. Narozdíl od této až pedantské specifičnosti, tanečník jakmile dosáhne určitého řemeslného umu, tak s trochou nadsázkou můžeme říct, že už má určitý slovník a nové věci se přijímají a osvojují daleko organičtěji. Další vrstvou tohoto zjištění bylo hledání způsobu, jakým tanečníkovi připodobnit pocit, který má žonglér, když se postupně učí trik s vícero míčky, a jak se tím stupňuje i míra koncentrace. Patrně šlo o další způsob, jak tanečníkovi přiblížit koncept žonglování a mentalitu lidí, kteří se najednou musí soustředit na celou řadu odlišných prvků najednou.

„Když Gustaf žongluje jeden míček, Alex pohybuje rytmicky jen jednou rukou, a musí se trochu soustředit. Když Gustaf žongluje se dvěma míčky, Alex musí přidat nohy - jeho levá noha poklepává určitý rytmus a je to pro něj trochu těžké, ale není to příliš těžké. A pak se třemi míčky musí vzít druhou nohu a přesunout ji na stranu a pak ji táhnout na určitý počet beatů, které nesouhlasí se počty beatů v paži. Musí se opravdu soustředit. Se čtyřmi míčky musí přidat další prvek – prvek z tanečního stylu locking; je to velmi specifický trik, kde musíte zvedat a natahovat správným tempem. Takže teď má na starosti čtyři různé rytmy. A pak musí s pátým míčkem také hýbat hlavou ze strany na stranu. Musí také udržovat dobré úhly. Kdyby to dělal nedbalým způsobem, nemusel by tolik přemýšlet, ale udržování přísných úhlů se stává spíš žongléřskou věcí. „ (Elingsworth, 2013)

Je zde tedy patrné, že v představení Ballroom House zkoumali tvůrci nejen způsoby, jakými vytvořit symbiotický vztah plný spolupráce dvou funkčních subjektů, nýbrž i způsoby, jak pochopit tvůrčí a technické přemýšlení toho druhého. Pokládali za nutnost nepotkávat se jen na poli technických vazeb a formálních struktur, které vypadají dobře, ale snažit se o pochopení obecné mentality druhé disciplíny. V tomto případě je tento způsob práce ve své

podstatě velmi holistický a patří mezi jeden z důvodů, proč Ballroom house je až vědecky laboratorním dílem, přesahujícím rámec obyčejné přehlídky. Tvůrci nevytvářejí na první dobrou líbivé sekvence, nýbrž od začátku hledají společný jazyk a jak jednotlivé prvky od sebe navzájem odlišných disciplín přiblížit, zrekontextualizovat nebo „přeložit“ do jazyka toho druhého.

3.2 Pohyb vzešlý z žonglování

V představení Ballroom House je scéna, ve které Gustaf (žonglér) zkouší různé balanční triky na hlavě, míček mu zůstává na spánku a on si jej převaluje na různé balanční body na hlavě; z jednoho spánku na druhý, na čelo, temeno, za krk, atd. Jde o improvizaci s určitými body, Gustaf si vybírá kam míček v danou chvíli pošle podle toho, kam cítí, že se míčku bude nejlépe cestovat. V pozadí ho Alexander pozoruje a imituje; používá pohyby Gustafa jako impulzy a inspiraci pro svůj vlastní pohyb, do kterého přidává a vrství další prvky ze svého rejstříku: tanečního stylu popping and locking.

„Úkolem Alexe je jen vyvažování - udržování napětí, jako by něco nějak balancoval, a pak práce s rytmem těchto pohybů. Pohyb pak není specifický pro žádný žánr - můžete to udělat v locking nebo poppingu nebo house (styly streetdance, pozn. autora) nebo v jakémkoliv jiném stylu. Zjistili jsme, že různé způsoby, jak Gustaf balancuje míček na hlavě, měly různé rytmy a dávaly mu různé pohybové kvality. Vzali jsme tyto různé způsoby pohybu a poté jsme přidali různé synchronizované akce, abychom přidali nějaký tvar. Pro mě to byl krásný pocit: je příjemné, když vidíte, že tam je nějaká struktura. Kdyby to bylo jen synchronizované, choreografické hnutí, bylo by to pro mě ploché; momenty jsou pěkné, protože pocházejí z úplně jiného světa, kde to vlastně vůbec nechápeš!? Pokud by to tam dělal tanečník sám, bylo by to opravdu divné. Stále by to bylo opravdu úžasné, ale bylo by to pro něj opravdu divný způsob, jak provést svou improvizaci. V této scéně je to tak jasné: bez této spolupráce bychom nemohli najít tento druh pohybu.“ (Elingsworth, 2013)

Na této scéně lze krásně ilustrovat dva aspekty: první je ten, že se Gustaf ve snaze vyvážit míček na hlavě nesnaží o nic jiného, jeho úkol a „hlavní cíl“ je v tuto chvíli naprosto jasný a tudíž svůj pohyb neestetizuje, nýbrž je naprosto funkční. Nemá v hlavě žádný choreografický nápad nebo potenciál, zajímavá pak

je snaha tanečníka o napodobení tohoto čistě funkčního pohybu a přidání vlastních kvalit do něj. A v tom tkví podstata druhého aspektu: aktéři se nesnaží o vytvoření naprosto synchronní choreografie, ale využívají materiálu s přidáváním pak vlastního, osobitého charakteru. Bez míčku na hlavě zdánlivě chybí motivace k provádění takto stylizovaných pohybů, ale skrze napojení právě na Gustava, spojení mezi původním funkčním pohybem a novým pohybovým materiálem zůstává proud inspirace zcela zřejmý. V této improvizaci narážejí tvůrci na určitou rekontextualizaci pohybu bez původního záměru, ale s přidáním nové kvality pohybu.

Podobnou scénu jsme postavili s Evou Starou během vytváření mého bakalářského absolventského představení DÓ v roce 2018. V této scéně jsme zkoumali principy, kterými bychom mohli vytvořit a ztvárnit pohybovou sekvenci na základě žonglování, které už jsme měli postavené.

Podobně jako v Ballroom House vzala Eva Stará inspiraci ze způsobu, jakým jsem musel přizpůsobit své tělo pro lepší provedení určitých triků. Jasná a nutná motivace pro pohyb byla dána nutností vyhazovat a chytat míčky, čímž můj pohyb získal na čisté funkčnosti. Tento nezbytný pohyb poté posloužil jako výchozí materiál, se kterým Eva Stará následně manipulovala. Důležité pro nás bylo ukázat divákovi zejména i cestu, jakou jsme prošli k dosažení jejích finálních pohybů. V danou chvíli jsme tedy oba dva prováděli podobný pohyb, já s míčky, Eva bez nich. Zajímavé bylo poté zjištění, že ne vždy divák věděl, jestli původní materiál byl čistě žongléřský, nebo naopak pohybový. S přibývajícými reprízami jsme si mohli dovolit větší prostor pro improvizaci a naše uvolněnost nám dala jistotu si s takovým principem pohrát, já následně pozoroval, jak moc styl pohybování se Evy Staré na mě působil a ovlivňoval mne, stejně tak jako já ji.

3.3 Tělo tanečníka jako manipulovatelný objekt

Během zkoušení absolventského představení DÓ jsme se s tanečnicí inspirovali představením od Stefana Singa TANGRAM (2013), ve kterém vystupuje se svou manželkou, baletní tanečnicí Cassandrou Cassiou. Představení sleduje stejnou estetiku a ducha jako v již zmíněné ENTROPIA, ve smyslu toho, že oba dva performeři se nesnažejí nijak výrazně hrát mimikou nebo vytvářet dramatické postavy. Jejich jednání je přesunuto do rámce vizuálních tanečních metafor a vztahů, které prostorově a fyzicky svévolně vznikají. I když je znatelná mužská i

ženská energie na scéně, nesnaží se o podtržení nějakého intimního vztahu mezi nimi, spíše je každým zástupcem své určité disciplíny. Představení nám pak nastolilo konflikt mezi žonglováním a tancem, zastoupenými svými „aktéry“ nežli vyloženě narativně popisovalo nějaké konflikty či emoce působící mezi nimi.

V jedné scéně se pak objevuje velmi zajímavý princip pro naše zkoumání; Stefan Sing žongluje s jedním míčkem v *loopu* (neustále se opakující smyčce zprav. zvuků). Když se tanečnice Cassandra přiblíží k němu, tak se rázem její hlava stává součástí jeho žonglování. Fyzicky vyhazuje a chytá z jedné ruky do druhé míček a její hlavu tak, jakoby to byl míček. V následné sekvenci pak používá její hlavu a jiné tělesné části/extremity (nejčastěji ruce a nohy, ale občas se přidá i pohyb celého těla) jako další objekty pro svou manipulaci. Míček zůstává stále ve hře jako odkaz na původní činnost a jakýmsi referenčním bodem, aby publikum pochopilo, že se stále jedná o žonglování. Zároveň je míčku neustále potřeba na obtížnější hody (např. hodně vysoké hody nebo hody kolem těla), kdyby fakt, že je objekt připevněný k tělu partnera, naopak vadil.

Když jsme s Evou Starou zkoumali materiál pro mé bakalářské představení, přišel nám tento princip zajímavý a chtěli jsme dále prohloubit způsob, jakým pracovat s tělem tanečnicka žongléřsky. Zároveň se objevila celá řada otázek a problémů, jak technických, tak i na konceptuální rovině. Je tělo „manipulovaného“ úplně vypnuté? Stává se jen „neživou hmotou“? Nebo je potřeba „napomocť“ žongléřovi? Lze najít určitý systém začleňování pohybu tanečnicka, nebo se musí zkoušet metodou pokus omyl?

K nalezení metody nahrazování míčků a jejich pohybu nebo trajektorie jiným typem pohybu nebo trajektorie pouští již zmíněný systém siteswaps, který popisuje numerologicky jednotlivé triky. Jádro toho, proč tenhle systém notace funguje, je rytmus a časovost jednotlivých typů hodů. Když tehdy míček v hodu „4“ (hod míčku nahoru a následný chyt do stejné ruky) nahradili něčím jiným, jediné, co musí zůstat, aby zůstal žongléřský vzorec nebo trik zachován, je čas letu tohoto hodu. I kdyby se trajektorie výrazně lišila od původní trajektorie, čas mezi hodem a chytem zůstává stejný, a tak zbytek předmětů v daném triku pokračují po své dráze a trik si udržuje svůj rytmus a to, jak vypadá. Samozřejmě že jsme se zpočátku snažili co nejlépe napodobit samotnou trasu a

trajektorii nahrazovaného míčku rukou, postupem času rostla ale i důvěra v nalezený systém a začalo se experimentovat i s jinými efekty a typy hodů.

Právě tohle je jedna z největších výhod takového výzkumu; větší pestrost a škála fyzického pohybu a možností daného manipulovatelného objektu. Míček, kruh nebo jiný žongléřský objekt bez vlastních sil podléhá jednoduše silám, které mu jsou nabídnuty; když ho žonglér vyhodí, tak je jeho síla větší než gravitace do té doby, než se tato síla vyčerpá a pak na objekt zase působí gravitace, tudíž mají objekty většinou obecnou vlastnost, že cestují nahoru a pak zase dolů než už dále nemohou. Buď spadnou na zem, nebo je žonglér chytí. Jednoznačnost a přirozenost trajektorie takového objektu je zřejmá. Když ale žonglér použije objekt, který má i vlastní možnost svébytného pohybu a ovlivnění své trajektorie, jako je to např. ruka partnera, otevře si celou škálu nových typů „hodů“ a jejich trajektorie. Najednou může házet dolů, do stran, nebo může objekt dělat i nepřímé trajektorie než „dopadne“ zpátky žonglérovi do rukou. Když jsem pak v DÓ žongloval s dvěma míčky a rukou Evy Staré, objevoval se zajímavý efekt, když se její ruka chvíli chovala jako další dva objekty, a pak začala podléhat „novým fyzickým zákonům“. Příklad takového využití byl prostý hod rukou do strany, která se pak vrátila do stejné házecí ruky, nebo když jsem hodil její ruku natolik, že opsala kružnici kolem jejího ramene podél jejího těla a vrátila se mi zpět do ruky zespodu. V inscenaci jsme pak využili množství těchto žongléřských vzorců a začlenění různých částí těla Evy. Následně jsme do scény začali vrstvit i její fyzický pocit, který měla z takového odosobnění se od svého vlastního těla a jak ji jednotlivé impulzy ovlivnily tělesně nebo tanečně.

Takový způsob práce a začlenění je značně náročný obzvláště pro taneční složku, jelikož často osciluje mezi jednajícím a sebepohybujícím se subjektem, a jindy se jednotlivé fragmenty těla tanečníka stávají cizími elementy, se kterými manipuluje někdo jiný. Kdyby šlo o globální práci s tenzí celého těla, bylo by to značně jednodušší, ale právě kontrast mezi živým tělem tanečníka a jeho mrtvou součástí podtrhuje scénický potenciál takových sekvencí a hlavně umožňuje tanečníkovi nebýt „pouhou loutkou“, ale i pozorovatelem a aktérem v těchto procesech. Tento aspekt se pak obzvláště komplikuje, když u určitých triků nestačí vypustit tenzi z dané části těla, ale tanečník s ní musí vědomě manipulovat tak, aby vypadalo, že je mrtvé.

Obecně vzato, je kombinace dvou subjektů tanečník-žonglér zajímavá, a stejně jako u normálních duetů vzniká často velmi silné pouto mezi performery, citelné i ze strany publika. Nacházet způsob, jak jeden druhému předat nejen triky a vizuálně působivé „výsledky“ obou žánrů/disciplín, ale i mentalitu a dosáhnout tak hlubšího pochopení i poznání, je stejně důležité jako samotný výsledek. Jako u každé intermediální práce musí dojít k pochopení filozofie a konceptu druhého. Individualita promítající se do každého pojetí svého řemesla a následné synkreze s individuálním pojetím umění druhého umožňují vznik něčeho nového, krásného a unikátního.

4. Žonglování jako skupinová Choreografie

„Docházejí vám způsoby, jak ve dvou něčeho dosáhnout, tak potřebujete více lidí, aby se věci staly zajímavými.“ (Kati Yla-Hokkala, zakladatelka Gandini Juggling)

Poslední zkoumanou složkou této práce je analýza způsobů a děl pracujících s větším počtem účastníků, jak žonglérů, tak tanečníků. Tento styl tvorby je obzvláště důležitý analyzovat, jelikož se dotýká nejen skupinové dynamiky a variant přesahujících počet možností, které máme ve dvojici. Zároveň je nutné poznamenat, že tato kapitola nemá analyzovat skupinové žonglování jako takové, což je samo o sobě téma velmi široké, ale zabývá se výhradně kombinací a setkáním s tanečním světem, jak koncepčně, tak fyzicky (když jsou na scéně i tanečníci i žongléři.)

4.1 Choreografie jako termín

V kontextu této části je velmi důležitý pojem Choreografie, a co tenhle pojem vlastně může všechno zahrnovat? „*Samotné slovo (choreografie), stejně jako procesy, které popisuje, je nepolapitelné, hbité, a šíleně neovladnutelné.*“ (Spier, str. 90). Je jisté, že v dnešním post postmoderním kulturním kontextu je daleko těžší najít definici Choreografie nežli tomu bylo ve 20. století. Od jisté doby se ale hranice toho, co i my vnímáme jako tanec, posouvají. V dnešní době je velké množství tanečnicků, choreografů, ale i performance artists, kteří posouvají hranice toho, co považujeme za choreografii, a na konceptuální úrovni bádají kam až tyhle procesy sahají. Příklad takových experimentů je z roku 2011 např. „*(...)instalace od známého choreografa Williama Forsythe „Nowhere and Everywhere at the same time No. 2“, je tvořena čtyřmi sty závažími, rozkmitanými na ocelových lankách. Jejich naprogramovaný variabilní rytmus určuje pohyb návštěvníka, který mezi nimi musí „protančit“. (...) choreografií určují a ztělesňují mechanismy i bez přítomnosti tanečníka (...) na místo tanečníka nastupuje sám divák.*“ (Čech, str. 31).

Celistvé prozkoumání a určení pole a hranic toho, co vše může být vnímáno jako choreografie, není tématem této práce. Pro tuto část je ale určitá nutnost najít obecnou definici, o kterou se dá opřít a pochopit tak i role vazeb a sekvencí jak žonglérů, tak tanečnicků a jejich vzájemné prostorové komunikace. Poněkud romantickou představu a definici nabízí Helena Kazárová ve článku Tanečních listů: „*Choreografovat znamená zaplňovat daný prostor tanečním (tj. rytmizovaným) pohybem dle individuální koncepce. Rytmus je vyjádřením organizace času, taneční pohyb je zase organizován rytmem a choreografie organizuje taneční pohyb v prostoru. (...) Choreografie je duševní proces, který je v konečném stadiu vizualizován. Jako každý druh lidské kulturní činnosti může mít několik úrovní: od dovednosti, která se opírá o rytmicko-plastické nadání, přes zvládnutí „řemesla“, kdy inspiraci napomáhá znalost zákonitosti oboru, až po umění, kdy se individuální choreografický výrok stává uměleckou artikulací všeobecně platných všelécích, mnohdy i vesmírných pravd.*“ (Kazárová)

Sám Forsythe přikládá jednodušší teorii, i přes veškeré své experimenty s choreografií objektů a bez performerů, řeší „*chápaní choreografie jako operace s prostorovými vztahy a tancem jako tělesným výrazem spojeným s přítomností tanečníka.*“ (Čech, str. 31).

4.2 Soubor Gandini Juggling

Doposud nejvýznamnější a početně největší novocirkusový soubor věnující se specificky spojení tance a žonglování k vytvoření velmi vizuálních choreografií je tzv. Gandini Juggling. Soubor byl založen v Londýně roku 1992 setkáním dvou umělců: žongléra Sean Gandiniho a Kati Yla-Hokkala. Kati pocházela ze světa rytmické gymnastiky a před založením souboru byla finskou šampionkou. Touha vystoupit z kompetitivnosti sportovního prostředí ji přivedla ke spolupráci s Seanem Gandini, a od devadesátých let vytvořili řadu děl ve spolupráci s vícero tanečními choreografy (od Gill Clarke, přes Anthony Roth Costanzo po Ludovic Ondivielaú). Tato práce byla na svou dobu velmi revoluční a napomohla zbavení se všeobecnému mínění o žonglérech jakožto „bavičích a nutných humoristech šoubyznysu.“ Kritička Mary Bennen popisuje „(...) skupina nás náhle konfrontuje s celou taneční podstatou toho, co to znamená mít objekty / těla pohybující se v prostoru, vytvářející vztahy s tímto prostorem, s jinými těly. (...)“ (Bennen, 1993)

Od začátku své tvorby doosud vytvořili přes třicet děl ve spolupráci s velmi důležitými tvůrci a performery; Mike Day (spoluvynalezl Siteswap systém notací), Ben Richter (velmi důležitá osoba experimentující na poli konceptuálního žonglování), Wes Peden (v současnosti asi nejuznávanějším žonglérem-performerem v novocirkusových kruzích). V některých projektech obsazuje soubor jen žongléry s pohybovou zkušeností, do jiných specializované žongléry s vysokou technikou vedle klasických baletních tanečníků. Vytvářejí velmi působivé, vizuální kompozice vzešlé z pohybu, prostoru a žonglování. Mezi jejich nejaktuálnější projekty patří Akhnaten (opera komponovaná Philipem Glassem pracující s egyptským prapůvodem žonglování, která měla premiéru s Gandini Juggling roku 2019), 4x4 (Ephemeral Architectures) ve spolupráci s choreografem Ludovicem Ondivielou a jejich nejhranější projekt SMASHED, žonglérsko taneční rešerše a pocta německé choreografce Pině Bausch.

4.3 Představení jako odkaz Pině Bausch

Inscenace SMASHED vzniklo v roce 2010 jako pocta známé německé

choreografce a tanečnici Pině Bausch. Po choreografčině smrti v roce 2009 vznikl silný popud k vytvoření inscenace skládající poctu a odkaz jejímu celoživotnímu dílu, estetice a způsobu práce s jednoduchými tanečně dramatickými obrazy. Inscenace se původně mělo odehrát jen několikrát, nakonec je to jedna z nejznámějších produkcí Gandini Juggling, se kterou obletěli celý svět, vytvářeje i vnitřní verzi s ještě vícero účastníky (v původní venkovní půlhodinové SMASHED jich bylo devět, ve vnitřní sedmnáct).

„V představení „Smashed“ je scéna lemována úhlednými řadami jablek.

Interpreti, elegantně oblečení, se vesele prochází mezi těmito řadami do jednoho souboru, dokonale synchronizovaně – skoro muzikálovitě – žonglují, každý se třemi jablky, k písni Little Jack Little „I've always wanted to Waltz in Berlin.“ Tento nechte-se-námi-pobavit způsob usmívání se na publikum je typicky Bauschovský; stejně tak jevištní prostředí, které bude nakonec zničeno. Role pohlaví, stejně jako u Piny Bausch, je tématem: Muži často až komicky svádí ženy, snaží se prosadit nebo předvést. Přesto jsou vzory/vzorci, hry a rytmy v „Smashed“ nesmírně originální a podrobné. I když se jevištní řád stejně nakonec rozpadne - nádobí a jablka rozbita, umělci polití čajem, židle převráceny (...)“ (Macualay, 2018)

Představení obecně čerpá z estetiky Piny Bausch, jak vizuálně, tak choreograficky koncepčně. Scénografie je jednoduchá; židle a jablka, vedle kterých muži i ženy ve večerních šatech minulé dekády působí elegantně, ale jednoduše (inspirace je zjevná z Pinových tanečních filmů). Ostatně je v představení celá řada přímých a méně přímých odkazů na poetiku a občasný situační humor z některých jejích známých choreografií. Jak píše Tom Wilson *„(...)to, co se zdánlivě zdá být příjemnou společenskou příležitostí, dále odráží spojení s Bausch, které připomíná její díla Kontakthof a 1980. Toto základní napětí se v průběhu práce zvyšuje, když se hravé chování mění v sarkasmus, slovní urážky a závěrečné crescendo každého výkonného umělce, který podkopává a brání žonglování ostatních.“* (Wilson, 2011)

Akteři si nehrají na tanečníky ovládající superprecizní baletní techniku nebo se nesnaží ani o neutrální masku často vídanou na tanečnicích, ale přirozenost jejich mimického projevu i držení těla dává celému tvaru nenucenost, která napomáhá publiku přijmout fakt, že vlastně nejpřirozenějším pohybem pro tyto

lidi je ve skutečnosti žonglovat jablka ve vzduchu. Použití jablek má i určitou ironickou nadsázku, v žonglérské komunitě se považuje žonglování s jablky za zastaralou komickou rutinu, kdy během žonglování pojídají tatáž jablka jako žonglérské klišé. Tvůrci na jednu stranu poukazují na tenhle stereotyp, na stranu druhou je obecně žonglování s předměty rozpoznatelnými publikem daleko vděčnější a divadelnější, divák má obecně daleko větší kapacitu si k tomu vytvořit vztah, když se nejedná o předmět vysloveně „určený a vyrobený s úmyslem jej žonglovat.“

Sedmnáct žonglérů přijde na scénu v jednoduchém průvodu, zjevně choreografovaném s použitím velmi jednoduchých, až civilních gest. Podobně jako Bausch pracují tvůrci s jednoduchou repeticí a silou rozpoznatelných, jednoduchých, až civilních gest, která se násobí a exaktním způsobem opakují. Tento jednořadý zástup tak krouží nenuceně na jevišti několikrát, alternující jednoduché žonglérské vzorce, s důrazem na synchronitu a tempo. Tvůrci se zřejmě nechali inspirovat často použitým principem Piny Bausch, a to sice ve vytváření zástupů a řad. Linie a zástup jsou nejčastějším geometrickým prvkem a uskupením použitým v jejich choreografiích, ať už se jedná o choreografii *Nelken Line* (1982) nebo také *Kontakthof* (1978), na kterou tvůrci *SMASHED* odkazují i řadou židlí v zadní části pódia a kostýmy. V *SMASHED* je zajímavý hlavně fakt, že si tenhle choreograficko-geometrický princip osvojují a využívají ho v žonglování. Součástí původní *Kontakthof* je celá řada scén vycházejících z dlouhé řady tanečníků sedících frontálně směrem k lidem. Namísto choreografovaných sekvencí a pohybů se aktéři *SMASHED* spojují a rozpojují choreograficky s použitím žonglování. Na začátku jedné scény si hrají s nejjednodušším principem synchronního jednání (ať už je to pohyb, gesto, nebo hod). Společně do hudby se synchronizují v sekvenci kde střídají nízké a vysoké hody, společně tím vytvářející linie míčků, které vznikají nad jejich hlavami (jejich těsná blízkost kvůli židlím dává divákovi možnost z jednotlivých bodů spojovat větší obrazce). Tahle skupinová synchronizace je už sama o sobě dost impozantní, tvůrci ale pokračují a rozvíjejí ji dále, jeden žonglér neustále drží „základní tempo“ daného triku, mezitím co zbytek oscilují mezi přidáváním se k němu nebo vracení se do neutrální pozic na židlích. Dvojice, trojice, skupiny a jednotlivci přidávající se do složitěho systému vysokých hodů vytvářejí jednoduché prostorové vztahy.

Ať už se jedná o jeden neustále se opakující trik, ke kterému se přidávají synchronně jednotlivci nebo skupinky, vytvářející nové linie míčků nad sebou, nebo o *passovaci*⁷ triky, ve kterých musí spolupracovat sousedé a házet si navzájem míčky, předměty ve vztahu v tomto případě podtrhávají vztahy a jednání žonglérů dole pod nimi a plní dvě funkce. První z nich je ta, že samotný akt vyhazování předmětu je dovednostně, technicky a esteticky zajímavý, a v kontextu synchronizace je zajímavý, protože se stává dílčí součástí většího celku nebo obrazce. Druhá funkce je skoro více jevištní, míčky nad hlavami žonglérů přitahují ihned pozornost publika a obecně pracují jako takové „body fokusu“

4.4 Možnost choreografovat ve vzduchu jakožto v novém prostoru

Dalo by se pohlížet na žonglování jako určitý typ nebo extenzi choreografie. Kdybychom rozebrali koncept a základ žonglování jako vytváření určitého řádu a členění triků podle prostorových vztahů a vazeb mezi jednotlivými objekty, tak by určitá spojitost s choreografií existovala.

Co je ale pro choreografa pracujícího s vícero žongléry a tanečníky naprosto kritické, je otevření úplně nového prostoru pro své choreografické ztvárnění. S trochou nadsázky bychom to mohli přirovnat k tomu, že malíři naznačíme, že chceme vidět a hrát si s plasticitou a objekty vystupujícími z daného obrazu. Převádět obrazy z hlavně dvoudimenzionálního média do trojrozměrného. Samozřejmě že toto přirovnání slouží jako určitá hyperbola vůči tomu, jak může být vnímána tato „extra rovina“ žonglování, když ji přidáme do nějaké choreografie. Dění zůstává stále ve všech třech rozměrech, žonglování nenapomáhá se dostávat do čtvrté dimenze. Zpřístupňuje ale celý prostor, obvykle neobývaný tanečníky. Sice tam platí stejná fyzikální pravidla (objekty nelevitují ve vzduchu, není tam změna perspektivy nebo cokoliv nadpřirozeného), ale mohou se tam vytvářet úplně jiné a nové typy vizuálních kvalit a obrazů, nemožné na zemi.

Příkladem takové choreografie v novém prostoru je scéna z Gandini Juggling představení Spring, které mělo premiéru roku 2018 v New Yorku, se kterým

⁷ Z angl. *passing* (česky předávání, zprav. Triky ve kterém si vícero žonglérů přehazují objekty)

soubor objel celou Ameriku. V představení je šestice žonglérů (pod vedením Seana Gandiniho, který ale v představení nefiguruje) a pětice tanečnicků (choreografovanými Alexandrem Whitley). *„Šest žonglérů jsou odborníky na časování a sílu, dělají se svými těly matematiku, aby udrželi míčky ve vzduchu, někdy posouvají trajektorie a chyty až kouzelnickými pohyby ruky.“* (Seibert, 2019)

V jedné scéně stojí všichni žongléři v řadě naproti tanečnickům. Z pohledu diváků vidíme hlavně jednoho žongléra a jemu naproti stojícího tanečnicka, přítomnost zbytku je samozřejmá, ale spíše naznačená než kompozičně exponovaná a viditelná. Žongléři začínají házet s kruhy různé žongléřské vzory, které se odchylkami přes sebe kříží a vzniká mapa trajektorie jednotlivých vzorů. Zde je výhodou to, že žongléři nejsou stroje a mírné odchylky dokazují divákům náročnost celkové manipulace, zároveň slouží skoro až jako zaživa zakreslené stopy trajektorie. Nejefektivnějším používaným principem je ale jiný, založený na barevnosti samotných objektů; *„Obzvláště zajímavě se poté používají obruče, které jsou na jedné straně bílé a na druhé barevné. Skoro jako lekce žonglování od základů výše když začínají zavedením šeptaného počtu (100 hodů, žádný problém) a později zpěvem, když zamění stranu kruhu aby vytvořili úžasný vizuální efekt, díky kterému vypadají kruhy jako by metamorfózovaly ve vzduchu. Pečlivě osvětlené a částečně ve stínu, vyšumí jako bubliny na šampaňském, pak se hromadně uvolní napětí a zadržovaný dech, protože lidská chyba je rozvrácena úmyslem. Tanečníci zpívají posloupnost barev: červená, žlutá, zelená modrá, protože žongléři zaměnili obličej s rychlostí a obratností.“* (Kasner, 2018)

V této scéně využívají tanečnický k tomu, aby dali skoro až čistě technickému rámci nějaké další vrstvy. Kasner uvádí, že žongléři se natolik soustředí na udržování tempa, synchronního rytmu a ještě zaměňování strany kruhů, měnící jejich barvu, že nemají pomyslení na cokoli jiného, natož na nějakou svou přirozenou mimiku a co tím vysílají. Tady přicházejí tanečníci, kterým zase naopak práci „ukradly“ letící kruhy, vytvářející svou vlastní choreografovanou podívanou. Tanečníci hlásí jednotlivé barevné změny pomocí sborového zpěvu, přidávající další vokální vrstvu k počítání a šeptání žonglérů, kteří se tímto propojují ve své „skladbě.“

Použití žonglování ve skupinových projektech a nahlížení na jeho choreografický

potenciál je nejhlavnější pole, na kterém se mohou tradiční žongléři setkat a spojit s choreografy a tanečníky. Ve své podstatě jde opravdu o dost podobné principy, jen využité v jiné prostorové rovině.

4.5 Rozhovory s členy Gandini Juggling

Během jara 2020 jsem měl tu možnost si vyměnit pár emailů s jedním ze zakladatelů Gandini Juggling, Seanem Gandini. Níže jsou vybrané úryvky z rozhovoru, který jsme touto cestou provedli.

(začátek výňatku)

Může být akt žonglování choreografický ze své podstaty?

Myslím, že žonglování může být rozhodně choreografické samo o sobě! William Forsythe představuje skvělou práci s objekty, které jsou choreografovány, takže si ve skutečnosti dokážeme představit choreografii bez žongléra/živého performerera!

Čím si myslíte, že se žongléři a tanečníci liší a kde se dle vašich osobních zkušenostech setkávají?

Myslím, že žongléři mají tendenci být více individuální, ale také hravější. Existuje také mnoho různých druhů žonglérů a tanečníků! Baletní tanečníci s námi žonglery komunikují velmi odlišným způsobem než současní tanečníci! Žongléři přicházející z cirkusových škol mají velmi odlišný přístup od žonglérů z mé generace a jsou často otevřenější a informovanější o divadle a tanci ...

Jaká je vaše zkušenost s výukou tanečníků bez předchozí cirkusové zkušenosti žonglovat a naopak?

V současné době zkoumáme jak učit tanečníky žonglovat. U projektů, které děláme, se to jeví jako plodnější cesta vpřed. Pracovali jsme obousměrně. Tanečníci jsou často školeni, aby byli součástí skupiny/týmu nebo byli schopni

interpretovat práci, zatímco mnoho žongléru je zaměřených na sólovou nebo kreativní tvorbu.

(konec výňatku z emailové komunikace s Seanem Gandini)

Pro úplné pochopení fungování skupiny i jednotlivých performerů jsem se rozhodl zkontaktovat jednu z performerek představení Spring a Akhnaten, Lizu van Brakel. Liza Van Brakel vystudovala v Holandsku prestižní cirkusovou školu CODARTS v roce 2017, kde objevila manipulaci s kuželkami a v nynější době prezentuje svůj styl žonglování, který je hodně pohybový, jak ve své sólové tvorbě, tak i ve skupinové tvorbě s Gandini Juggling. Celý rozhovor je k poslechu v příloze této práce, níže je pár nejrelevantnějších otázek a odpovědí.

Vy žonglujete hlavně s kuželkami, máte pro to nějaký důvod?

Cítím, že kuželka mi dává hodně možností, jiné než míčky, se kterými jsem teď začala více žonglovat. Obojí jsou jiné, zpočátku to bylo kvůli tomu, že jsem prostě nejvíc uměla s kuželkami a nějak jsem to neřešila, teď už mám větší uvědomění si těch objektů. Je zvláštní, že jsem ale kuželková žonglérka, ale ten samotný objekt moc nemusím. Kuželka je prostě jenom kuželka, je hrozně těžké v ní vidět něco jiného. Je to stvořené pro žonglování a proto si myslím, že je těžší si pro publikum k ní vytvořit vztah než třeba s míčkem, který všichni znají.

Z vaší zkušenosti, co spojuje žongléry a tanečníky? Jaký mají společný jazyk?

Když jsem pracovala s tanečníky, tak jsem měla pocit, že sdílíme stejnou energii, stejnou dychtivost hledat a zkoušet nové možnosti, určitou hravost jít dále... (...) Také mají žongléři i tanečníci vysoký cit pro muzikalitu a multitasking. V žonglování musíš najednou dělat úplně jiné pohyby rukou a v tanci je to podobné... Umějí dobře automatizovat určité úkony, pak funguje svalová paměť a nějak to vypadá přirozeně. Jo a taky se neumějí zastavit, tanečníci neustále

tancují, i když sedí, tak zkouší něco nového. A žongléři to mají stejné, dáš jim něco do ruky a nepřestanou si s tím hrát.

Zeptám se na opačné, co podle vás je největší rozdíl mezi tanečníky a žongléry?

Cítím, že v tanci neexistují triky jako takové. V žonglování uděláš trik a hledáš způsob, jak se do něj dostat a jaký přechod použít pro následující trik. Cítím, že tanec nemá tyhle zastávky, je to celé přechod, průchod. Ale to je žonglování a tanec. Tanečníky daleko více zajímá sdílení, taková skupinová energie a až rodinné podporování se (I když je tanec daleko častěji kompetitivní). V žonglování to není stejné.

Během vaší spolupráce s Gandini Juggling, jak moc byl otevřený proces zkoušení? Má Sean Gandini jasno ve všem od začátku nebo vytváříte materiál vy?

Je tam pár useků, které jsou čistě moje, nebo jsem je vytvořila s kolegou. Často Sean nám řekne, tady máte osminu a udělejte něco, pak se na to koukne. Rád používá materiál, který jsme zkoumali během první rezidence, to se pak objevuje v shows, a věřím, že má určitě jasno v tom, kam nás chce dovést, je ale celou dobu otevřený čemukoliv. Miluje, když má někdo nějaké návrhy a když je to obecně hodně tvůrčí prostředí.

Jaká pro vás byla spolupráce s tanečníky?

Učí se hrozně rychle! Mají šílenou paměť, to jsem nikdy nepochopila, jak rychle něco umějí pochopit a jak rychle to umí fixovat. Cítím že to platí obecně pro všechny tanečníky. Pracovat s nimi bylo jednoduché a vlastně to byla zábava.

Může být samotný akt žonglování choreografický ve své podstatě?

Jo, určitě. Protože často nemusím ani vidět člověka, který žongluje, koukám se jen na objekty ve vzduchu. Pro mne hlavně u Gandini Juggling: míčky a patterns použité jsou choreografované. To žonglování samotné vypadá jako choreografie. Ta hlavní věc na co se diváci dívají.

Z obou dvou rozhovorů vyplývá spokojenost tvůrců se spoluprací s tanečnicí, že obecně mají větší cit pro skupinovou dynamiku a mohou žonglérům přinést větší pocit sounáležitosti s větší skupinou, což nebývá obvykle zvykem. Zároveň se všichni dotazovaní shodují na tom, že žonglování samotné (pomineme-li důležitost přítomnosti žongléra) může být choreografickým momentem ze své podstaty.

Závěr

Je tedy zřejmé, že žonglování jako tanec (bez nutnosti vytváření situačně dramatických situací) je jeden z hlavních dvou směrů, kterými se současné žonglování ubírá. S ohledem na pestrost a vymezení obou žánrů je dost těžké přesně definovat, kdy u některých z analyzovaných děl se jedná více o použití žonglování jako tanec ve své konceptuální rovině, a kdy je synkreze těchto dvou technik čistě formální záležitostí, čili kdy jde o novocirkusovou žongláž využívající

taneční prvky jako obohacení vizuálního materiálu. Cílem této práce bylo na konkrétních současných souborech a dílech analyzovat a předvést různé formy a způsoby, jakými tanec interaguje s žonglováním a jaké nástroje a principy si může jeden od druhého přebrat.

První část práce představila nutný kontext a vymezení pro přesnější uchopení tématu a žánru žonglování jako samostojné umělecké formy. Bylo představeno současné pojetí žonglování, od jeho technických forem a způsobů manipulace s objekty až po jeho konceptuální pojetí a současné experimenty a úvahy týkající se toho, co všechno pod tímto pojmem může být uvedeno. Dosažení současného statusu této disciplíny je ale výsledkem mnohaletého vývoje kulturní sféry naší společnosti a způsobu jeho vnímání. Bylo tedy nutné předložit i historický kontext této disciplíny, od různorodých počátků týkajících se domorodých kmenů a jejich použití žonglování v určitých rituálech a pro cvičení obratnosti, přes velké královské dvory až po první využití žonglování jako samostatné dovednostní disciplíny. Od získání tohoto statusu jakožto performačního umění zažilo žonglování skrze dějiny celou řadu výrazných kulturních změn a sociálních posunů. Od potulných jokulátorů a herců ve středověku, přes první kočovné cirkusy a kabarety po rychlých změnách ve 20. století ohrožující tradiční cirkusu a následném vzniku nového cirkusu. Odpoutání se od tradičních konvencí cirkusů a naopak otevření se tanci a divadlu přineslo celou řadu experimentů a objevů v žongléřském světě. V současné době je zajímavé sledovat dva hlavní proudy v moderním žonglování; žonglování situačně dramatické nebo-li divadelní, kde se snaží žonglér vytvářet naraci nebo příběh skrze svůj um, a ten druhý (důležitý pro tuto práci), odkazující k taneční estetice a principům, se kterými tanec pracuje.

V druhé části, věnující se holistickému ztělesnění žongléra tanečníka v jednom subjektu, došlo k analýze tvorby průkopníka ve světě pohybového žonglování, Stefana Singa. Analýza jeho solového představení ENTROPIA, se kterým Sing jezdí po celém světě, odhaluje spoustu principů jak využívat žonglování ke generaci pohybu a naopak. Následný výňatek z rozhovoru se Singem posloužil k hlubší analýze nejen jeho metod a způsobů, jakým generuje materiál, ale také umožnil pochopit Singovu uměleckou vizi, mentalitu a filosofii tzv. *organic juggling*, termín, který popisuje jeho styl a způsob žonglování. Věřící, že forma žonglování pracující s pohybem je celistvější cesta k sebe-expresi a oddaluje

žongléry od představitelů stejných dokola se opakujících triků.

K prohloubení pochopení vůbec mentality žongléra a jeho vyvíjející se otevřenosti vůči pohybu bylo zapotřebí srovnat nové systémy žongléřských notací od těch konvenčních. Zjistilo se, že ačkoliv jsou konvenční a celosvětové systémy notace žongléřských triků a sekvencí jednodušší na pochopení a tudíž univerzálnější pro vykomunikování triků, mají silný nedostatek týkající se pestrosti nových triků pracujících zejména s pohybem a s tělem žongléra. Kvůli takovým konvencím je tedy dost pravděpodobné, že vznikl i sklon žonglérů staticky žonglovat, oživující svými objekty jen velmi úzký prostor nad a před sebou. Se zkoumaným systémem notace Harmonic Throws a tanečních notací, které inspirovali tvůrce k jeho vzniku, přichází větší spektrum způsobů, jak zapisovat pohyb objektů a těla žongléra zároveň. Tohle je zvláště důležité nejen pro konzervaci už existujících sekvencí, ale s novým způsobem notace přichází i větší teoretická přesnost komponování nového materiálu a způsobů, jakými komponovat žongléřskou choreografii.

Jako další důležitý úhel pohledu na způsob, jakým tanec ovlivňuje současné žonglování, se prozkoumal vztah mezi žonglérem a tanečníkem na jevišti jako dva samostatné subjekty, vedoucí mezi sebou otevřený dialog. Na příkladech tvorby severského režiséra Olle Strandberga a autora této diplomové práce se ukázaly příklady a pole, kde dochází ke společnému pochopení a sdílení těchto dvou forem. Tanečník i žonglér mají společný smysl pro řemeslo a určitou vizualitu založenou na prostorovém řádu. Zároveň má jak žonglér, tak tanečník skvělý smysl pro automatizování si určitých úkonů a proto lepší schopnost tzv. multitaskingu. V kapitole se pak na jednotlivých scénách předváděly způsoby, jakými se analytičnost žonglování a komplexita přemýšlení nad žonglováním dá předat tanečnickovi, pro kterého je pohyb přirozenější formou vyjádření se. Následoval popis vytváření sekvencí vycházejících z čistého žonglování, s metodami použitými zejména během přípravy absolventské práce autora s tanečnicí Evou Starou. Ukázalo se, že použití objektů jako extenze pohybu nebo těla je skvělý způsob jak realizovat a prodloužit pohyby fyzicky nemožné s tělem tanečníka.

Pro úplně pochopení současných vlivů a tendencí tance na žonglování se pak třetí část zaměřila na choreografickou práci větších souborů a jejich tvorbu napříč žánry kombinující objektovou manipulaci, tanec, zpěv, pohybové žonglování a

divadlo. Tvorba skupiny Gandini Juggling představuje nejčastější konfrontace tanečníků a žonglérů na jednom jevišti. Od devadesátých let experimentují s různými choreografy a tanečními styly, od klasických baletních tanečníků, současných tanečníků po streetdancers. Klasické házečí žonglování odemyká nekonvenční prostor pro choreografy, nad kterými často nepřemýšlí, a to sice vzduch nad hlavami tanečníků. Více žonglérů přináší větší choreografické možnosti s jednoduchou repeticí a připomíná skupinovou dynamiku tanečního souboru, což je pro obvyklý individualismus žonglérů příjemnou změnou.

V současné době je vzrůstající počet jak skupin, tak jednotlivců spojujících žonglování s tancem, ať už jen jako formální styl a způsob jakým žonglovat pro svou tvorbu, nebo jako jádro výzkumu podstaty skloubení žonglování a tance. Většina zkoumaného materiálu potvrzuje, že v jistém kontextu lze vnímat žongléřský akt samotný jako určitý typ choreografie. V tanečním světě se už nějaký čas zabývají konceptuálně choreografiemi bez přítomnosti tanečníků, je tedy možné, že v budoucnosti se dočkáme i doby, kdy k žonglování nebudeme potřebovat umět pouze „mistrovsky a zručně házet a chytat objekty.“ Jsem zvědavý, co v budoucích letech tento vývoj ještě může přinést, a jestli budeme svědky jakéhosi post-žonglování.

Zdroje:

CIHLÁŘ, Ondřej. *ORBIS CIRKUS*. Praha: Nakladatelství AMU. ISBN 978-80-7331-280-0

CIHLÁŘ, Ondřej. *Nový Cirkus*. Praha: Pražská scéna, 2006. ISBN 80-86102-55-6

HANČL, Tonda. *Ejhle, Cirkus a Varieté, první český cirkusový slovník*. Praha: ROVNOST, 2002. ISBN 80-85826-09-7

ČECH, Viktor. *Choreografický moment v současném umění*. Ústí nad Labem: Fakulta Umění a designu UJEP, 2019. ISBN 978-80-7561-147-5

KRATOCHVÍLOVÁ, Adéla. *Žonglování jako součást pedagogické intervence a prostředek uměleckého vyjádření*, Brno 2010, JAMU, Divadelní fakulta

BLAHA, Lukas. *Žonglování jako dramatický jazyk*, Praha 2018, HAMU

HRDLIČKA, Aleš. *Design and development of a new juggling prop*, Rotterdam, 2019, Codarts.

LARDILLIER, JONATHAN. *Carnet de recherche sur la notation en jonglage*. Paris, 2018, CNAC.

SPIER, Steven. *William Forsythe and the Practice of Choreography: It Starts from Any Point*, 2011. ISBN 978-0-415-97822

DANIEL, Noel – JANDO, Dominique – GRANFIELD, Linda. *The Circus*. Taschen, 2008. ISBN 978-3822851531

WOLF, Kati. - DUMONT, Agathe – *Quand le cirque rencontre la danse*. France, 2011. Hors les murs

<https://beneshinaction.com/what-is-benesh-movement-notation/>

https://www.researchgate.net/figure/Examples-of-the-Benesh-notation-and-machinereadable-text-format-for-head-orientation-a_fig3_242523692

<https://www.theparisreview.org/blog/2015/02/04/how-to-write-a-dance/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Benesh_Movement_Notation

<https://www.royalacademyofdance.org/about-us/benesh-international-benesh-movement-notation/>

<https://tcpublicspace.wordpress.com/2016/04/27/the-art-of-site-swap-transitioning/>

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_siteswaps

<https://icima.hypotheses.org/3021>

<https://circustalk.com/news/jonathan-lardilliers-harmonic-throws-a-new-juggling-notation>

https://www.lemonde.fr/archives/article/2004/08/03/jerome-thomas-compositeur-pour-balles-en-apesanteur_374453_1819218.html

http://www.jerome-thomas.fr/fram_stages.htm

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Jérôme_Thomas_\(jongleur\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jérôme_Thomas_(jongleur))

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0167945717301239>

<https://www.artsindustry.co.uk/feature/1469-juggling-reinventing-the-drama-of-keeping-more-things-in-the-air-than-you-have-hands>

<https://www.nytimes.com/2018/12/14/arts/dance/gandini-juggling-review.html>

<http://sideshow-circusmagazine.com/magazine/deconstructions/olle-strandberg-ballroom-house>

https://performingarts.jp/E/art_interview/1701/1.html

<https://www.athensinsider.com/gandini-juggling-smashed/>

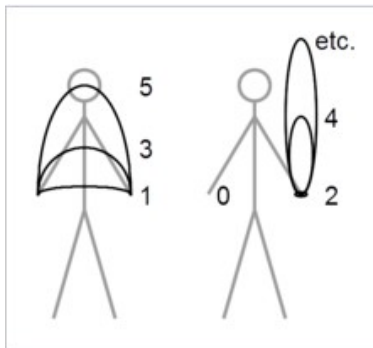
<http://totaltheatre.org.uk/archive/features/works-gandini-juggling>

<https://www.nytimes.com/2019/12/13/arts/dance/review-gandini-jugglings-drab-spring-mixes-it-up-with-dancers.html>

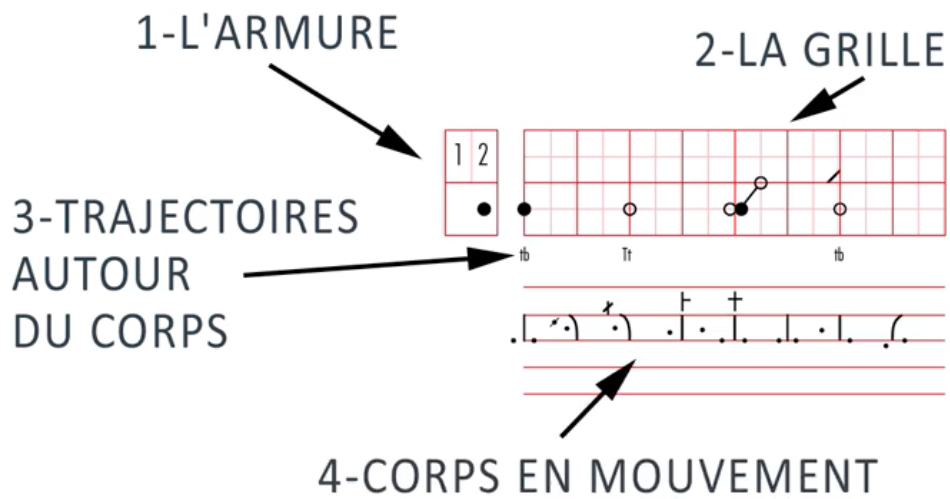
<https://www.nytimes.com/2018/12/14/arts/dance/gandini-juggling-review.html>

<http://www.seeingdance.com/gandini-juggling-spring-16042018/>

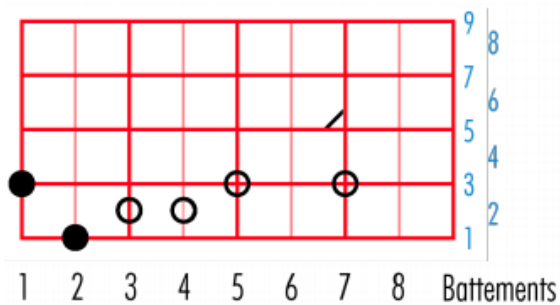
Přílohy:



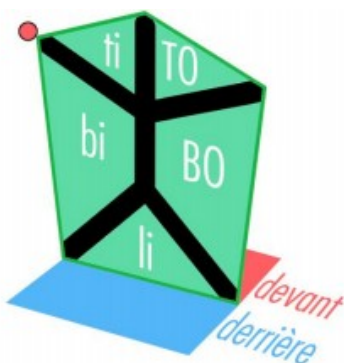
obr. č. 1 siteswaps systém



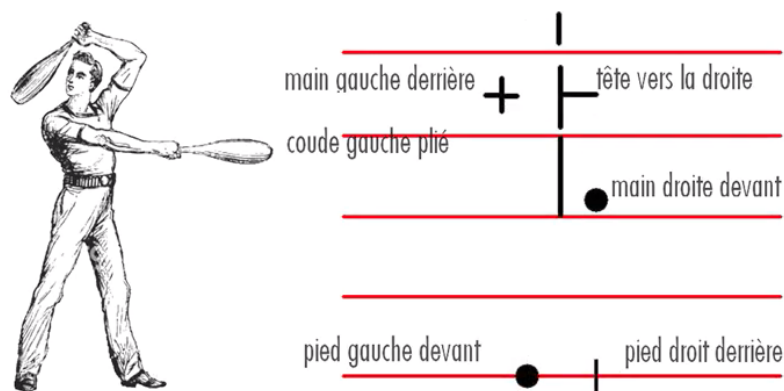
obr. č. 2 Grafické znázornění Harmonic Throws systému notace



obr. č. 3 Znázornění tempa a hodů v systému Harmonic Throws



obr. č. 4 „okna“ kolem těla žongléra v *Harmonic Throws* systému notace



NOTATION DU CORPS EN MOUVEMENT

obr. č. 5 grafické znázornění přepisu pozice těla na symboly v *Harmonic Throws* systému

Audio přílohy:

Rozhovor se Stefanem Singem, 2018.

Rozhovor s Lizou van Brakel, duben 2020