

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
HUDEBNÍ A TANEČNÍ FAKULTA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Praha, 2017

Ondřej Dlohoš

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

HUDEBNÍ A TANEČNÍ FAKULTA

Taneční umění

Nonverbální divadlo

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

NA ROZHRANÍ SPORTU A DIVADLA

Ondřej Dlohoš

Vedoucí práce: Mgr. Jana Soprová

Oponent práce: MgA. Ondřej Cihlář

Datum obhajoby: 12. 6. 2017

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

MUSIC AND DANCE FACULTY

Dance Art

Nonverbal Theatre

BACHELOR'S THESIS

ON THE EDGE OF SPORT AND THEATRE

Ondřej Dlohoš

Thesis advisor: Mgr. Jana Soprová

Examiner: MgA. Ondřej Cihlář

Day of thesis defense: 12. 6. 2017

Academic title granted: BcA.

Prague, 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Na rozhraní sportu a divadla

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

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

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

Abstrakt:

Bakalářská práce se zabývá porovnáním principů sportu a divadla, jejich společnými rysy a rozdílnostmi, které se týkají principů přípravy a realizace, ale také cílů, které jsou u sportovního výkonu a divadelního představení odlišné. Vymezuje specifika obou aktivit, jejich možné prolínání a vzájemnou inspiraci. Zamýšlí se nad vztahem k divákovi, který není u sportu nezbytný, ale divadlo bez něj nemůže existovat. Konkrétně se pak práce zaměřuje na nový sport parkour, jeho filozofické i technické aspekty, a jeho možné využití v divadle. A to v souvislosti s absolventským představením Level Up.

Klíčová slova:

Nonverbální divadlo, divadlo, sport, parkour

Abstract:

The thesis deals with the comparison of the principles of sport and theatre, their common features and differences, which relate to the principles of preparation and realization, but also to the goals, which are different in sport performance and the theatrical performance. It defines the specifics of both activities, their possible blending and mutual inspiration. The thesis also deals with relationship between performer and sportsman with a spectator, which is not necessary in sports, but the theatre cannot exist without it. In particular, the work focuses on the new sport parkour, its philosophical and technical aspects, and its possible use in the theatre. This is made in connection with the graduate performance Level Up.

Keywords:

Nonverbal theatre, theatre, sport, parkour

Obsah:

Úvod	1
1 Čím jsou si sport a divadlo podobné?	2
1.1 Vnímání přítomnosti.....	2
1.2 Překonávání překážek/bloků	3
1.2.1 Divadelní pedagogika jako nástroj pro řešení situací	9
1.3 Motivace/cesta k cíli.....	10
1.3.1 Divadlo jako nástroj pro trénink a výuku sportu	11
1.4 Individualita/kolektivnost	12
1.5 Chyba rovná se prohra nebo nabídka?.....	12
1.6 Rytmus	13
2 Divadelní sporty x sportovní divadla	15
2.1 Improvizační zápasy	15
2.2 Sportovní divadla.....	16
3 Sport jako pohybový, výrazový a příběhový prostředek v divadle	18
3.1 Sportovní tematika	18
3.2 Nový cirkus.....	18
3.3 Parkour	19
3.3.1 Parkour a Freerun	21
3.3.2 Parkour – tanec přes překážky/s překážkami	22
3.3.3 Parkourové techniky	23
3.3.4 Parkourové techniky – dopad.....	24
3.3.5 Parkourové techniky – precizní skok („precis“).....	25
3.3.6 Parkourové techniky – vault	26
3.3.7 Parkourové techniky – krátce o dalších technikách	26
3.3.8 Parkourové myšlenky	26
3.4 Parkour v divadle – tvorba představení Level Up.....	27
Závěr	32
Seznam literatury a zdroje	33

Úvod

Tuto práci jsem začal psát souběžně s tvorbou mé praktické bakalářské práce, tedy vystoupení, které s touto teoretickou prací úzce souvisí. V tomto představení se snažím propojit sportovní a uměleckou disciplínu: parkour a divadlo. V této teoretické části bakalářské práce se pokouším najít paralely, poukázat na potenciál sportu jako tvůrčího prvku pro divadlo, ale i divadla jako pomocného nástroje ve sportu. Původně jsem se chtěl ponořit více do historie a teorie, popsat propojení sportu a divadla v prvotních rituálech, předtím, než se tyto proudy rozdělily, aby pak vedle sebe paralelně koexistovaly a navzájem se ovlivňovaly. Poté jsem ale při pátrání po inspiraci narazil na diplomovou práci Zdeňka Pechy Sport a divadlo, která do velké míry již můj původní záměr zpracovala. Považoval jsem tedy za účelnější zaměřit se na zpracování těch témat, které zmíněná práce opomenula, jen se jich dotkla anebo na ně nahlížela jiným způsobem.

Rozhodl jsem se tedy rozčlenit svou bakalářskou práci tímto způsobem.

První kapitola se zabývá podobností sportu a divadla, principy a postupy, které společně používají, a zamyšlením nad tím, jak se navzájem prolínají.

Druhá pak poukazuje na zajímavý druh propojení sportu a divadla a to na divadelní sporty, improvizачní zápasy. Zde došlo v divadelním prostředí k inspiraci sportovními pravidly. Paralelou jsou naopak sporty, do kterých vstupují divadelní prvky.

Poslední kapitola pak nabízí pohled na již fungující využití sportu v divadelním prostředí, ať už tematikou nebo pohybem. Poukazuje na jeden z největších příkladů sportu v divadle, nový cirkus a především se zaměřuje na sportovní disciplínu parkour a mou snahu o její propojení s divadlem.

1 Čím jsou si sport a divadlo podobné?

V této kapitole se budu zabývat shodnými znaky sportu a divadla, budu zkoumat tuto podobnost a zjišťovat, v čem je totožná a v čem se může drobně odchýlit. Obě aktivity mohou mít podobné postupy, ale zase rozdílné cíle. I když budou mít princip velmi podobný, může se lišit jeho uplatnění a důsledek v rámci pravidel a požadavků dané aktivity. Jak jsou si tedy sport a divadlo podobné?

1.1 Vnímání přítomnosti

Soustředění, koncentrace, vyčištění hlavy. Tak můžeme nazvat bytí v přítomném okamžiku. Jak se liší vnímání přítomnosti na jevišti a ve sportu? Ve sportu zažíváme přítomný okamžik většinu doby. Člověk se soustředí na pohyb a toto soustředění ho nechává zapomenout na okolí a vnímat jen daný moment a konkrétní pohyb. Samozřejmě to neplatí pokaždé, nejjednodušší je to u pohybu, který je nám přirozený. Složitější je to při nácviu nových pohybů, kdy si sportovec není jistý a okolí ho může snadno vyrušit. Dost často pak daný prvek nedokončí tak, jak původně zamýšlel. Například při nácviu salta, když člověk skočí a ve vzduchu si najednou skok „rozmyslí“, takže pak končí pádem. Přítomnost je zde opravdu na prvním místě, dává člověku kontrolu a jistotu, proto si ji musí uvědomovat a umět s ní pracovat. Ve vrcholovém sportu jsou sportovci často pod velkým tlakem. Davy fanoušků, tréma, tíha situace, to vše je může vytrhnout ze soustředění, sportovec se musí naučit tyto elementy vytěsnit ze své mysli a soustředit se jen na daný okamžik. Samozřejmě tyto elementy nemusí nutně narušit sportovní výkon sportovce. Závisí na povaze sportovce, z čeho čerpá energii a motivaci.

Přítomnost divadelní je odlišná. Herec se od začátku své divadelní existence snaží najít cestu ke svému bytí na jevišti, k jeho divadelní přirozenosti, přítomnosti. Herec na jevišti musí být přítomný. To znamená: pokud není sám v sobě, není si vědom svého konání, své herecké akce, jen přehrává naučený pohyb. V pohybovém divadle je obzvlášť podstatné soustředit se na správné provedení. Pohyb herce musí vypadat přirozeně, a pokud herec není přítomný a koncentrovaný na hereckou akci, tělo může vysílat k divákům jinou informaci, než herec chce. Naše pohyby, nonverbální komunikace, gesta, grimasy, vycházejí zevnitř a laik je často nedokáže kontrolovat, jsou pravdivým odrazem toho, na co myslíme a jak se cítíme. Herec by to však dokázat měl. Proto hercova nekoncentrovanost, nesoustředěnost na přítomnou chvíli, může způsobit, že hereckou akcí vyšle divákům matoucí signál. Jednou z technik

udržení vnitřní přítomnosti je permanentní vnitřní monolog. Herec si v duchu přehrává, odříkává text, například děje nebo narážky, které poté vyšlou do těla impuls a tělo jedná tak, jak potřebujeme. Je tedy potřeba být si neustále vědomý toho, kde se jako herec nacházím a co právě dělám. I zde je potřeba dokázat filtrovat elementy jako tréma a přítomnost diváků, které mohou herce vyvést z koncentrace. Z tohoto hlediska je herecká přítomnost tedy velmi podobná přítomnosti sportovní. S jednou výjimkou. Herec musí umět být přítomný, musí však také umět z této přítomnosti, ze své postavy, vystoupit, zahledět se na ni zvenčí a tím se víc přiblížit pohledu diváka. Jinak by mohl divák mít pocit, že je herec sám se sebou a diváka v podstatě nepotřebuje. Tato dvojlomnost dává herci určitou výhodu, zatímco sportovec v rámci prováděného výkonu nemůže vystoupit z „role“ a zahledět se na právě probíhající zápas nebo závod, mohl by i chvilkovou nepozorností ztratit rozhodující vteřiny, herec tuto možnost má a je mu prostředkem ke zhodnocení dosavadního průběhu, zároveň také ke komunikaci s divákem.

1.2 Překonávání překážek/bloků

V parkouru je jednou ze základních dovedností, kterou musí každý traceur (traceur = člověk trénující parkour) ovládnout, překonávání rozličných fyzických i psychických překážek. Ze začátku je to otázkou naučení a postupného zdokonalování mnohých technik, kterými se dají různé překážky zdolat, jako výlezy na stěnu, přeskoky přes zdi a zábradlí, balanční techniky nebo velmi podstatné dopadové techniky. Při tréninku je potřeba nic neuspěchat a začít na lehkých skocích, ať už se to týká náročnosti, vzdálenosti nebo výšky prováděného skoku. Sportovec tedy musí systematicky budovat svou základnu pohybů a technik, jelikož jen tak je možné se postupně připravit na všechny možné zákeřnosti, které se mohou vyskytnout. Je nezbytné dodržet tento postup, začínat opravdu od nuly a postupně obtížnost zvyšovat. Lidé, kteří parkour netrénují, se často ptají, je-li parkour nebezpečný a kolik zranění už jsme za dobu tréninku utržili. Často odpovídám, že pokud člověk postupuje opravdu systematicky, snaží se nepřeceňovat své síly a ke každému skoku přistupuje objektivně a hodnotí, je-li schopný ho provést, velké nebezpečí nehrozí. Vždy je za námi naše zkušenost, techniku, kterou provádíme u daného skoku, už máme natrénovanou od jiných lehčích skoků. Podstatná je též zkušenost a jistota, kdy se můžeme opřít i o propracovanou techniku dopadů. Traceur se tak může spolehnout na to, že ví, jak správně dopadnout a jak

zachránit případný pád a nepovedený skok. O tom ale více v popisu parkurových technik, viz str. 24.

Právě vědomí, že se můžeme opřít o techniku, kterou jsme už dělali tolikrát, dává traceurům velkou jistotu a oporu, když bojují se svým strachem. Tím se dostáváme k dalšímu typu překážek, které je třeba překonávat. Samozřejmě to, co je nejvíce na parkour vidět, je překonávání překážek fyzických. Co ale stojí v pozadí, je překonávání překážek psychických. Často pouhá technika ke skoku nestačí, jelikož každý člověk má nějaký vnitřní pud sebezáchovy. Ale také má své bloky. Zaryté překážky v mysli, které mu brání v postupu a nechtějí ho pustit ani přes triviální věc. V parkouru se s tímto problémem traceur setkává poměrně často, a to hlavně ze začátku při trénování základních technik a prvním seznamováním s pohybem. Postupem času pak obvykle naráží na psychické bloky spojené s většími skoky.

Já osobně zápasím s jedním takovým blokem už 4 roky. Začínal jsem na místě, kde je spousta skoků přes zdi, mezi nimiž je hlína ve stejné úrovni s výškou zdi. Tudíž jsem se nemusel starat o to, jestli doskočím na zvolené místo, když skok nebyl dostatečně dlouhý, dopadl jsem na hlínu. To se hodí zejména pro začátečníky. Další skoky tam jsou ale už těžší a pro zkušenější traceury. Jenže je to nejvyužívanější místo, kam jsme tehdy jezdili, a já tam trénoval skoro neustále. Po roce jsem zjistil, co jsem si tím způsobil. Neodvážil jsem se skočit jakýkoliv skok, kde byly zdi výš než země. V podstatě jsem to neuměl, neměl jsem naučenou techniku skoku nad sebemenší dírou, v parkurovém označení *gap*. Skoky do hlíny mi ani nedovolily naučit se takzvaně „nedoletět“ skok. Tedy, skočit a nedoletět a vědět, co dělat, jak se odrazit, aby se mi nic nestalo. Chyběla mi přesně ta zkušenost, chyběla mi technika a strach mě proto nepustil dál. Musel jsem se mechanicky na malých skocích naučit techniku *crane*, dopad jen jednou nohou na místo dopadu a druhou pod něj, a techniku *pop*, odraz od zdi pod místem dopadu, které umožňují traceurovi skočit skok, u kterého si není jistý vzdáleností a silou, kterou potřebuje použít, a přesto se nebát, že by se mohl zranit, jelikož tyto techniky dokážou předcházet možnému špatnému dopadu po nedoskočeném skoku. Od té doby až dosud se snažím postavit svému strachu, pokud jde o skok přes jakýkoli větší i menší *gap*. Stálo mě to spoustu úsilí. Návčik *popu* nejdřív vypadal tak, že jsem běžel proti zdi, pak jsem skočil na ní a odrazil se zpět na zem. Tím jsem si postupně tuto techniku osvojil a nyní ji mohu používat při větších skocích s potřebnou jistotou.

Postupně jsem začal rozlišovat dva typy strachu (obavy). První je strach opravdový, vycházející z nás, který nás zastaví, když jsme unavení, nemáme dostatečnou energii nebo průpravu k dané činnosti, v našem případě třeba většímu skoku. Tento typ strachu nás instinktivně chrání, pokud nejsou odpovídající podmínky. Druhý vzniká převážně z bloků. Absurdně nás nepustí do nějaké činnosti, která je snadná. Jednoduše konstatujeme, že na to nemáme. Je potřeba naučit se rozlišovat tyto dva druhy strachu, ten první poslechnout a ten druhý překonat, protože nám brání v růstu a profesnímu i osobnímu posunu.

A tím se dostáváme od sportu nejen běžného života a ale také do oblasti divadla. Můj blok byl velmi specifický a týkal se jisté obtížnější dovednosti, kterou bylo potřeba zvládnout a blok překonat. Ale často se blok může vztahovat na naprosté maličkosti. A velmi často se o tomto bloku nedozvíme, dokud se s danou situací nesetkáme tváří v tvář.

„Když se takové problémy objeví, musíme rozlišovat to, co můžeme změnit, od toho, co změnit nemůžeme. Zároveň dělíme problém na dvě části: na jedné straně je to, co přichází zvenčí, nad čímž máme jen malou, nebo vůbec žádnou kontrolu, na druhé straně jsou vnitřní procesy, které se můžeme postupně naučit stále lépe a efektivněji ovládat.“ (Donnellan, 2007, str. 16-17)

Pokud se člověk věnuje divadlu, může očekávat, že brzy na nějaký blok (překážku) narazí. Je to dáno tím, že herec vychází ze své přirozenosti a přejímá charakter, vlastnosti, rytmus fiktivní postavy, pohybuje se v jiném prostředí anebo se chová jinak, než by se choval ve skutečnosti. Pokud mluvíme o vlastní autorské tvorbě, většinou na žádný větší blok nenarazí. Ale pokud pracuje ve skupině, nebo je veden například režisérem, učitelem, může narazit na přístup, který jeho psychika naprosto odmítne. Na hereckých školách se setkáváme s různými cvičeními, které mají rozšířit a prohlubovat dovednosti a pomoci hercům objevovat nové cesty. Některá tato cvičení však mohou dojít až do fáze, kdy si lidé doslova sahají na dno. Někdo tento přístup snáší lépe, někdo hůř a někdo ho možná naopak opravdu potřebuje jako stimul. V takových cvičeních často vyjdou napovrch zablokované nebo podvědomé impulsy a herec se s nimi poté může vypořádat. Vědomí vlastních limitů, znalost svých možností a jejich prohlubování a překonávání je cestou dál. Pokud herec odmítá testovat své schopnosti a přiznat si svá omezení, zavírá si důležitou cestu, která ho může posunout dál. Takové překážky vznikly v nás, ne někde venku ve světě, a obejít

je není trvalé řešení. Je třeba naučit se je překonávat a naopak je využít a odrazit se od nich dál. Tím se postup sebepoznání může značně zrychlit.

Zmínil jsem, že překážky vznikají v nás. Ano, neseme si s sebou spoustu břemen, o kterých ani nevíme. Není to ovšem jen problém jednotlivce. Nejsme jediní, kteří si tvoří své překážky. Jednotlivci, skupiny, národy, společnosti si v průběhu času vytvořili nějaké hranice, zákony, které je mají chránit a ulehčovat jim život. Ale ať už v rámci těchto zákonů a pravidel nebo proti nim, vznikají překážky překračující nás samotné. Překážky, které jsou tabu, překážky, které se přičí lidskému chápání a přesto tu jsou, překážky, které působí škody a samy zůstávají skryté. Zde je místo pro ty, kteří se učí, jak překonávat své překážky a své bloky, aby tuto cestu následně ukázali dalším a pomohli jim s jejich překážkami.

„Bud' silný, abys mohl být užitečný.“, tak zní jedna ze stěžejních filozofických myšlenek parkouru. Nabádá traceury, aby se neuzavřeli do ulity vnějšímu světu. Cílem je, aby parkourová komunita to, co je pro ně každodenním tréninkem, šířila dál. Na jednu stranu jsou tím myšleny pohybové a silové schopnosti, které traceur za doby svého tréninku získává, díky nimž poté může pomáhat komukoliv, kdo je bude potřebovat. Tedy, pomoci s každodenními překážkami života jiných lidí. Na druhou stranu je třeba zmínit psychické překážky. Traceur si osvojuje techniky, které mu postupně pomáhají v překonávání překážek fyzických, z čehož se pak může poučit, jak se potýkat s těmi psychickými. Být silný nejen fyzicky, ale i vnitřně. Pokud člověk chápe, jak se vypořádat s běžnými problémy všedních dnů, důležitými rozhodnutími, obtížnými situacemi, měl by se snažit dál tyto zkušenosti předávat nebo aspoň nabídnout radu těm, kteří ji potřebují a sami se ocitli v bezradné situaci. Je to cesta, jak pomáhat našim bližním v běžném životě. Ale v rámci sportu a divadla se můžeme posunout ještě mnohem dál.

„Vývoj činí ze sportu podívanou, které se účastní široké masy lidí. K návštěvnosti je motivuje právě významnější estetické hledisko. Na rozdíl od divadla, které předpokládalo účast diváka od počátků svého vývoje, u sportu tomu tak vždy nebylo. S příchodem publika získala na významu estetická stránka, jejíž důležitost od té doby neustále roste. Tento trend je navíc poháněn i přítomností sdělovacích prostředků. Sport se tak stává skutečnou podívanou, což přináší rostoucí požadavky na dramatickost“ (Pecha, 2009, str. 16-17)

Autor poukazuje na veřejnou oblíbenost a popularitu těchto dvou odvětví. Jak nám jedno staré přísloví říká, s velkou silou přichází velká zodpovědnost. Ve chvíli, kdy se stává odvětví populární, přináší mu to možnost působit na lidi, předávat jim informace a pomáhat jim. Divadlo už dávno v minulosti přišlo na to, že ve svých produktech může upozorňovat na důležité myšlenky, ale hlavně na neduhy společnosti, které se jinak lidé báli vyslovit. Divadlo je velmi sugestivní záležitost a skrz herce mohou lidé, kteří se s danou problematikou nesetkali nebo o ní pouze slyšeli, vnímat daný problém mnohem intenzivněji a opravdověji, než jinými způsoby. V současné době se tento fenomén objevuje ještě intenzivněji, jelikož jsou mnohem větší možnosti tato díla šířit. Například prostřednictvím médií.

Častěji než dříve také můžeme narazit na divadelní formu zvanou dokumentární divadlo. Funguje na podobném principu jako dokumentární film, ale vyžívá možnosti bezprostředního kontaktu herce a diváka. Právě tento vztah dává dokumentárnímu divadlu sílu. Diváci jsou oslovováni a konfrontováni, herci vstupují mezi ně. Prostor je často uzpůsoben jinak, než v klasickém divadle, diváci mohou být blíže k hercům, mohou být rozprostřeni v prostoru a jeviště je v tu chvíli všude kolem nich, jelikož je žádoucí smazat fiktivní stěnu mezi hercem a divákem a dostat je na jednu úroveň. Divák pak má větší možnost sugestivně vnímat, co se mu herci snaží říct. Z české scény absolventů a studentů nonverbálního divadla zmiňme například práci Lindy Straub, konkrétně inscenaci *Busking un/limited* (o životě pouličních umělců před a po přijetí omezujícího zákona o buskingu v Praze, kde nehrají herci ale sami „buskeři“), *Marie to dala, jak to dáš ty?* (o stáří, o opuštěnosti, o vzpomínkách a o budoucnosti založené na výpovědích babičky jedné z hereček) anebo absolventské představení Anny Kukuczkové *O tom se nemluví* (popisující znásilnění a jeho důsledky v životě znásilněné dívky, založené na rozhovorech s ženami, které byly nuceny toto podstoupit).

„Představení je tudíž koncipováno tak trochu po brechtovsku se zřetelným naučným cílem; umělecké ztvárnění záměru má zřejmě publiku objasnit zločinnost sexuálního násilí a jeho důsledky pro lidský život. Autorka s tímto cílem celý proces jevištně rekonstruovala od zruďného aktu až po relativní uzdravení své postavy prostřednictvím mluvených a pohybových sekvencí, o jejichž řetězení a obsahu se radila s psychiatrem.“ (Petišková, 2014)

Ale herci k vyslovení názoru proti překážkám ve společnosti nepoužívají jen svá představení, ale i svou osobní občanskou angažovanost. Herci byli v dobách minulých často na okraji společnosti, ale postupně vydobyli místo mezi vyššími kruhy společnosti společně s dalšími umělci. Přidávali se k veřejným manifestacím, svolávali protestní akce a účastnili se nejrůznějších happeningů. Vědomi si toho byli například komunisté, když v roce 1977 přinutili řadu herců a jiných umělců a kulturní elity národa, aby pod nátlakem veřejně odsoudili Chartu 77 a tím zapůsobili na veřejnost. Na druhé straně to byli právě herci, kteří v roce 1989 iniciovali veřejné protesty proti stávající politice a výrazně se podíleli na změně režimu.

V předchozí citaci (viz str. 6) o popularitě sportu a divadla je zmínka o tom, že sport původně s účastí diváka nepočítal. Neřekl bych, že přímo nepočítal, ale rozhodně nebylo konání sportovních akcí tak podmíněno přítomností diváků jako u divadelních představení v divadle, kde jsou diváci nutnou, přímo neoddělitelnou součástí. Velké sportovní akce se táhnou napříč historií od antiky, kdy měly nejrůznější funkce komunitní, a také rituální. Divácká popularita takových akcí je od posledního století největší a zároveň konstantní. Tuto masovost můžeme přisoudit technice, která v mžiku dokáže přenést prakticky jakékoliv důležité i méně důležité sportovní klání do celého světa. Sport tak začal diváky opět nejen přitahovat, ale také je potřebovat. Divácká popularita nejen pozvedla sport na ještě větší úroveň, ale můžeme i říci, že čím větší je popularita, tím více daná sportovní disciplína vynikne a samozřejmě se v ní točí i více peněz.

Sport se tak stává velmi mediálně sledovaným, a pokud pomineme možnost negativního působení na diváky, pokud sportovec podvádí, aby vyhrál, můžou disciplíny, skupiny a i samotní jednotliví sportovci velmi působit a ovlivňovat veřejnost jako příklad. Sportovci různých zemí se tak stávají idoly a vzory mnohých diváků, a pokud je si toho sportovec vědom, měl by se podle toho zachovat. Má možnost svými postoji a názory jít proti překážkám a ukazovat jiným, že postavit se a bojovat má cenu. Z nedávné minulosti můžeme zmínit například postoj českého týmu a dalších biatlonistů proti dopingové aféře na biatlonové scéně.

1.2.1 Divadelní pedagogika jako nástroj pro řešení situací

Ještě jednou se vrátíme k divadlu a překážkám. Popsali jsme si, jak mohou herci pracovat se svými překážkami a bloky a pomáhat je vidět jiným. Ale samo divadlo může člověku bez hereckých zkušeností pomoci s překonáváním překážek, které na něho číhají v nadcházejícím životě. Mluvím zde o divadle jako o účinném pedagogickém prostředku ve výuce. Hra v roli v rámci hodin, kdy může simulovat určitou typovou situaci nebo historickou událost. Z jedné strany je to pro žáky příjemná změna od běžné výuky, ze strany druhé jde o skvělou pomůcku, která v žácích může vzbudit větší zájem o dané téma a poskytne jim úplně jiný úhel pohledu. V našem případě je divadelní postupy také mohou naučit překonávat různé životní strasti a překážky, které je mohou potkat, nebo jim mohou ukázat typové situace a řešení různých problémů v historii a poučit se z nich. V následujících řádcích vycházím z kapitoly Divadlo jako pedagogický prostředek z knihy Roberta Čapka Moderní didaktika.

Žáci nahlízejí na událost nebo situaci a snaží se zinscenovat, jak mohla probíhat. Tím, že se mohou dostat hlouběji do uvažování postavy, kterou ztvárňují, získají o věci mnohem lepší přehled, snáze se pak mohou s pedagogem bavit o tom, jak by se mohla událost odvíjet jinak. Nebo to může být nácvik nějaké modelové situace, například hádky, konfrontace s neznámou osobou, kterou chce pedagog připravit žáky na možné situace, kterým budou muset čelit v jejich životě. Žák zkouší reagovat na podněty, které k němu přichází a poté můžou rozebrat klady a zápory jeho postupu.

Jsou různé možnosti, jak uchopit roli. Simulace je první z možností, v které žák vstupuje do role sám za sebe a chová se podle svých vlastních pohnutek. Tato možnost se například hodí na řešení modelových situací, kdy můžeme sami za sebe zjistit, jak bychom reagovali, můžeme se tak dostat na hranici simulace, kdy nic nehrajeme, ale reálně reagujeme na vytvořené podněty.

Druhá možnost je alterace, ve které na sebe student přebírá charakteristické znaky postavy, ale ještě do ní úplně nevstupuje, spíše ukazuje obecné role, například sociální, profesní, může také zobrazovat zvířata nebo neživé objekty. Může se zde promítnout i simulace, když hraji psa a promítám do něj své charakterové rysy, například mám přátelskou povahu a pes také.

Poslední možnost je charakterizace. Zde žák hraje přesně danou postavu s charakterovými vlastnostmi, podepřenou třeba i historickými událostmi. Nabízí

možnost dostat se hlouběji do psychiky a vnitřních motivací role, žák se pak snaží konat tak, jak by konala jím představovaná postava. Nabízí větší ztotožnění s postavou než alterace.

Ve tvorbě situace opět máme několik možností. O inscenačních metodách už jsme se již zmínili v úvodu této kapitoly. Jsou to simulace určitých událostí, v nichž žáci řeší situace ať již smyšlené, typově založené nebo historicky podložené, a zaobírají se jejich průběhy a důsledky. Autor ještě dodává: „*Hlavní přínos inscenačních metod není v předvedení dramatické kreace, ale v procesu, který k ní vede, a v postojích, jež vyvolává.*“ (Čapek, 2015, str. 188).

Opět zde můžeme zvolit z několika typů inscenačních metod. Strukturovaná inscenace vychází z předem připraveného děje a scénáře, ve které jsou určeny role, většinou hraje větší počet účastníků, a jsou zde role jak vedlejší, tak hlavní, které v rámci děje dostávají svůj prostor. Nebo můžou být role jen dvě a každou postavu ztvárňuje více herců, kteří se postupně v ději střídají.

Nestrukturovaná inscenace by se dala přirovnat k určité formě improvizace, která se zaměřuje na konkrétní situace ze života. Je zadaná výchozí situace, se kterou se všichni seznámí, nejsou dané role, takže je na protagonistech, jak se dané situace chopí a jaký postoj k ní zaujmou, děj je pak zcela na nich. Z toho vyplývá, že tato metoda je náročnější, protože herci musí být schopni rychle reagovat na neznámé podněty. Počet herců by měl být menší, žáci, kteří se inscenace nezúčastňují, jsou pozorovatelé, mají zadané úkoly a otázky, kterých si mají v průběhu všimnout.

1.3 Motivace/cesta k cíli

Jedním z důležitých aspektů jakékoli činnosti je motivace. Zamysleme se nad tím, jaké jsou motivace a cíle ve sportu a v divadle? Sportovci jde jednoznačně o výhru, o to být nejlepší (nejrychlejší, nejjobratnější). Cvičí, sílí a utkává se v soutěžích. Herec též cvičí, sílí a tvoří představení. Cesta k cíli a hlavně motivace se však liší. Pro sportovce je hlavním cílem výhra. O tom je celý sport, sportovec se stále snaží zdokonalovat a dosáhnout na tu nejvyšší metu. Proces, jak se k vrcholu dostane, je samozřejmě důležitý, ale to hlavní je jen jedno: výhra, nebo prohra. Cesta je zde v pozadí, smyslem je vyhrát. V rámci pravidel samozřejmě. Pohyby sportovce jsou účelově volené pro to, aby vyhrál. Pokud odhlédneme od sportů, kde se pohybová složka přímo boduje, nemusí sportovec

řešit to, jestli je jeho pohyb estetický nebo jak působí na diváky, je důležité, že plní funkci.

Herec také spěje k cíli, tímto cílem je povětšinou představení. Můžeme spojit sport a divadlo tím, že výhrou pro herce ustanovíme představení. Nemůžeme však říci, že cesta k němu a posuzování výsledku je zde stejné, jako pro sportovce. Je to dáno základním rozdílem mezi sportem a divadlem, totiž měřitelností úspěchu u sportu a neměřitelností u uměleckých disciplín. U divadla je cesta k představení důležitější než samotný výsledek, protože cesta (zkoušení) tento výsledek tvoří. Divadlo samozřejmě dbá na to, aby bylo úspěšné, ale pravidla úspěchu/výhry, jsou zde značně odlišná. Na začátku se určí cíl, námět představení, myšlenka, kterou bude herec zpracovávat. Cesta poté tuto motivaci otestuje. Zjistí, zda jsou motivace a cíl směřovány správně, objeví nové myšlenky a cesty, dokonce může původní cíl a motivaci úplně změnit. V tomto smyslu jsou pravidla sportu zcela jiná – a pro zdárný výsledek neměnná.

Divadelní principy mohou být poté zpětně využity u sportu jako prvek pro trénování. Už v předchozí podkapitole jsme mluvili o divadle jako o možném pedagogickém prvku. Proto bych teď rád udělal odbočku ještě k této formě využití divadla tentokrát ve sportu.

1.3.1 Divadlo jako nástroj pro trénink a výuku sportu

Tato kapitola hledá principy, v kterých jsou si sport a divadlo podobné. Poslední kapitola na druhou stranu popisuje využití sportu jako prvku v divadle. Sluší se tedy zamyslet se nad opačným využitím a to divadelních prvků ve sportu.

Pokusím se o konkrétní příklad ve své sportovní specializaci. Učím volnočasovou aktivitu, zvanou parkour, tedy pohyb skrz překážky, využívající akrobatických dovedností a mrštnosti lidského těla. Nepohybujeme se v rovině soutěžní, uvádím příklad nesoutěžní motivace ke sportu prostřednictvím divadla. Jelikož se nejedná o povinnou aktivitu jako ve škole, máme zde lidi, kteří se přihlásili dobrovolně, a bylo by vhodné, abych jim ukázal, proč by se měli chtít tento druh pohybu naučit. Pravděpodobně ví, že se budou učit pohyby, které jim pomohou dané překážky překonávat. Ale ví, proč se učí právě tyhle pohyby, odkud přišly, proč by jim měly být blízké? Je dobré ukázat jim nějaký smysl tohoto konání. Jednou z možností by mohlo být například poukázání na svět a pohyb zvířat.

Parkourové pohyby vycházejí z pohybů zvířecích, tedy pohybů, které jsou účelové, efektivní a zvířata je běžně používají při každodenním získávání potravy nebo proto, aby se přepravila z místa na místo. Člověk se tedy učením těchto pohybů pokouší vyvolat své dřívější instinkty, zapomenuté a dřímající v nás, které po znovuobjevení pomáhají člověku pohybovat se mnohem lehčeji a s menší námahou ať už přes překážky nebo v běžném životě. Můžeme tak v rámci tréninku vyzkoušet různá cvičení inspirovaná divadelní tematikou, pohyb skrz prostor s určitým zadáním, například, že prostor, přes který se trénovaný snaží projít, je hlídán a nesmí být viděn. Trénovaný musí zapojit představivost a vžít se do situace. To platí i o určení postavy. Jelikož chceme poukázat na pohyby vytvořené účelově přírodou a zvířaty, necháme trénované procházet se prostorem v roli určitého zvířete, pohyby pak vycházejí z proporcí zvířete a tím se je trénovaný učí jejich přirozenou cestou.

1.4 Individualita/kolektivnost

Tato otázka je velmi subjektivní, opravdu záleží na jednotlivci. Někdo rád pracuje sám, jiný rád tvoří v kolektivu. Sportovci se často sdružují do týmů a vyhledávají kluby, kde mají zázemí a další nadšence jejich sportu. Tato uskupení je pak podporují a na soutěžní rovině jsou nepostradatelné. Pokud pomineme týmové hry, tak sportovec ke svému výkonu potřebuje výživové poradce, maséry a samozřejmě trenéra/y, kteří slouží k tomu, aby sportovec byl schopen maximálních výkonů.

Herec se také rád obklopuje lidmi, s kterými se mu dobře pracuje, kteří zastanou například technické funkce, ve kterých se on nevyzná, například osvětlovač nebo hudebník. Je to podobné jako ve sportu, kolektiv pomáhá. Herec sice může většinu těchto složek zastat sám, je však jeden typ partnerů, bez kterých se neobejde. A tím jsou diváci. Sportovec diváky ocení, ale jeho výkon jimi není podmíněn. Herec ať už rád pracuje individuálně, anebo se skupinou, bez diváků být nemůže.

1.5 Chyba rovná se prohra nebo nabídka?

Na chybu se už z principu společnost dívá nelibě. Ukazuje, že se něco nepodařilo. Ale je tomu opravdu tak vždy? Například ve školství, minimálně v tom českém, je chyba jasně špatná a žák se prostřednictvím ohodnocení dozví, kolik chyb udělal. Různé výzkumy se však snaží poukázat na to, že spousta objevů se stala právě chybou. Chyba by tedy v principu neměla být nic špatného. Chybami se člověk

učí. Není správné chyby zatratit a vypudit, ale zjistit, proč se chyba stala a poučit se z ní, napravit jí.

Ať tak či onak, jedno je jisté. Ve sportu moc prostoru pro chyby není. Určitě ne z krátkodobého hlediska. Pokud sportovec chybuje, v rámci jím prováděného výkonu, zápasu, chyba se zde ve většině případů rovná porážce. Sport je většinou otázka vteřin a včasných reakcí, chyba může okamžitě znamenat prohru. Pak ovšem přichází analýza. Zpětná analýza po výkonu nebo v průběhu výkonu, kdy sportovní klání trvá déle, může chybu zreflektovat a odstranit, případně se jí přizpůsobit a sportovce na ní upozornit. Chyba se zde ale bere jednoznačně negativně, a pokud se stane, je často použita proti chybujícímu.

Divadlo má v tomto ohledu oproti sportu nespornou výhodu. Je také dílem okamžiku, včasných reakcí a je pečlivě připravována dopředu, ale co je chybné, a co ne, je přinejmenším věcí diskuse. Herec nemíří k vítězství, není pro něj důležitý jen konec představení, ale i celý průběh přípravy a představení, ve kterém zdánlivá chyba, jako zapomenutý text, špatný pohyb, kolaps techniky, může být i užitečná a může naopak výsledek zajímavě obohatit. Poskytuje herci příležitost (k improvizaci, alternativnímu řešení), a pokud ji herec využije, může se z chyby stát součástí hry, a tedy vítězství. V předem připravených hrách je takového prostoru méně, ale například v improvizaci nebo klaunérii, které jsou mnohdy dílem okamžiku, náhody a herecké fantazie, může chyba jednoho herce být obratně druhým hned zpracována. A největším kouzlem je, pokud to divák nezaregistruje. Ten totiž obvykle neví, jak se má daná scéna odehrávat a umně využitou chybu nemusí vůbec zaregistrovat, naopak jí může být mile překvapen, pokud je dobře zpracována a například obrácena v žert.

1.6 Rytmus

Rychlost, klid, zpomalení, zrychlení, rytmus provází jak divadlo, tak sport. Sportovec musí umět pracovat s rytmem, protože ten mu dodává jistotu. Ve sportech ve formě zápasu může změnou rytmu překvapit soupeře, ale hlavním důvodem rytmu je klid. Klid a tedy vyrovnanost šetří energii, sportovec si musí najít svůj rytmus a dodržovat ho, sžít se s ním a tím svým způsobem meditovat. Nejvíce je to poznat ve vytrvalostních sportech, například potápění, maratony, kde sportovec potřebuje, aby jeho myšlenky netěkaly, ale soustředily se na jedinou věc, a tou je právě rytmus jeho pohybu a těla.

Herec s tímto typem rytmu pracuje také a ten mu opět může dodávat potřebnou jistotu. Herec však musí umět rytmus měnit, aby jeho výkon nebyl stereotypní. Divák totiž změnu rytmu vyžaduje, jinak by se pro něj předváděný výkon mohl stát nezajímavým, herec musí diváka překvapovat. To sportovec nepotřebuje a při určování rytmu svého výkonu se řídí výhradně svými pocity a instinkty. Herec také často pracuje s hudbou, a tudíž může využít její rytmus, ale opět by měl umět diváka překvapovat a jít proti rytmu písně a vytvářet kontrast.

Z tohoto hlediska mě napadl opět příklad z oboru parkouru, který lze přirovnat k práci v divadle. V parkouru existuje pojem *flow*. Jde o techniku, která se snaží o propojení jednotlivých technik do jednoho souvislého pohybu, jako v tanci. Jde o pohyb, který vyžaduje rytmus, k tomu, aby plynul skrz prostor. Aby v něm nebyly zbytečné pauzy a přešlapy, aby nepůsobil jako napojované techniky, ale jako celek, univerzální jednolitý pohyb skrz prostor.

2 Divadelní sporty x sportovní divadla

Označení divadelní sporty zní jako pojem, který v sobě obsahuje skupinu různých sportovně-divadelních disciplín. Po bližším zkoumání zjistíme, že se jedná převážně o disciplínu jedinou, tedy o *improvizační zápasy*. Jde zde o divadelní princip, improvizované divadlo, který skrze sportovní prvky získal nový směr a uvažování. Ale neměly by se tedy jmenovat spíše sportovní divadla? Co by naopak plným právem mělo být označeno jako divadelní sporty, jsou wrestlingové zápasy, ze kterých improvizační zápasy vzešly, anebo například korida. To jsou skutečně disciplíny, které jsou jednoznačně za sporty považovány. Přitom se ale pohybují na velmi tenké hranici mezi sportem a divadlem, můžeme to nazvat „show“, tedy propojení sportovních výkonů s vizuálně atraktivním provedením. Ale abychom byli spravedliví k improvizačnímu divadlu, můžeme je dále označovat jako *sportovní divadla*.

2.1 Improvizační zápasy

„Divadelní sporty jsou jedním z druhů divadelní improvizace. Jedná se o komplexní ucelenou strukturu zahrnující v sobě jednak projevy ze sféry umělecké a divadelní (včetně výsledného divadelního díla, prezentovaného před divákem), jednak vzdělávací a pedagogicko-sociální (pravidelné skupinové tréninky a dílny, individuální rozvoj).“ (Urban, 2011, str. 17)

Improvizační zápasy jsou rozhodně pozoruhodným příkladem možnosti propojení divadla a sportu. Není to však propojení tématu sportu, ale přímé ovlivnění jedné disciplíny druhou. Díváme se na divadelní tvar fungující na principech a pravidlech sportovního zápasu. Nejdříve přichází na řadu trénink týmu, herci se pravidelně scházejí a trénují své improvizační dovednosti, rychlost reakcí, napojení se na zbytek skupiny.

Poté nastává druhá fáze, a tou je souboj. Tým vyzve jiný tým na improvizační duel a zde se nejvíce projevuje prolnutí se sportem. Máme zde klasický princip (a pravidla) zápasu. Dva týmy, moderátorku, diváky a rozhodčího. Moderátorka provází diváky po celou dobu, baví je, zatímco se herci připravují mezi čísly, a oznamuje typ hry, která týmy čeká. Je spousta typů her, některé jsou velmi konkrétní a herci musí splnit zadané úkoly, v jiných je zadáno jen téma a herci mají více volnou ruku. Hráči jednotlivých týmů nehrají odděleně, ale na začátku kola se podle toho, kolik daná hra vyžaduje herců, určí zástupci obou týmu, kteří spolu hrají a zároveň zápasí. Rozhodčí udává čas, kontroluje, aby vše probíhalo

hladce a hra se například nezasekla na mrtvém bodě. Také píská fauly a rozdává karty jako ve fotbale. Faulem může být třeba použití klišé.

Diváci zde mají oproti klasickému divadlu velmi aktivní roli. Často se témata a slova pro hry vybírají od diváků, slovně nebo na papírcích, diváci mohou i v rámci hry být vybráni a sestoupit na jeviště, například ve hře, kde dva herci mají zadané prostředí a reagují na zvuky, které jim vytváří zvolení diváci. Nejdůležitější pro diváka je samozřejmě, aby se bavil a poté to dal patřičně hlasitě najevo. Zápas je rozdělen na kola a po každém kole diváci hlasují, který z týmů měl v rámci dané hry převahu. To může být samozřejmě subjektivní, diváci jsou často fanoušci toho či druhého týmu a přišli fandit svým známým, ale často se stane, že i fanoušek uzná převahu druhého týmu v dané hře.

Nyní se podívejme na vztah jednotlivých herců-soupeřů. V rovině sportu závisí převážně na výsledku a proces nemusí být až tak zajímavý. Zde samozřejmě hra spěje k výsledku, ale i když se na konci vyhlásí vítěz daného zápasu, je to jen třešnička na dortu. Samotný proces (průběh) je zde to nejdůležitější. A zde se dostává do popředí zase divadlo. Ve sportovním utkání dvou týmů jde o to porazit soupeře jakýmkoli povolenými prostředky, bez ohledu na nějakou souhru a spolupráci se soupeřem. V improvizálním zápase spolu herci ale kooperovat musí. Navenek je sice vše zahaleno hávem souboje, uvnitř však vše funguje na principu hry, kde se smazává soupeření a nastupuje souhra. Soupeři se na sebe musí napojit a společně vytvořit dílo pro diváka. Pokud by se herci neposlouчали, mohou rozhodit celou hru a zkazit divákům podívanou a svým spoluhercům zážitek. Samozřejmě může zasáhnout rozhodčí a nasměrovat hru zpět do příslušných kolejí. Týmy se před zápasem společně rozcvičují, aby se naladily na společnou vlnu a mohly si poté užít celý zápas bez toho, aby myslely na to, že potřebují vyhrát. Hlavním cílem je užít si hru a potěšit diváka.

2.2 Sportovní divadla

Tento termín jsem přiřadil wrestlingu a koridě. Jsou to dva příklady sportovních zápasů, které jsou ale spíše podívaná, show pro diváky, kteří chtějí cítit napětí a užít si zápas. Je tu kladen velký důraz na kostýmy, výraz pohybu a jistou teatrálnost.

Ve wrestlingu se objevují velmi specifické kostýmy, zápasníci si vytváří postavu, která z nich přímo nemusí vycházet, ve svém osobním životě mohou působit naprosto jinak. Postavy pak mohou působit silácky až karikaturně, ke každé

postavě pak patří stylizované pohyby dokreslující její charakteristiku. Zápasy jsou předem domluvené, a proto se v nich objevují nečekané zvraty, mezi dva zápolící zápasníky může znenadání skočit další, zápasníci využívají i různé předměty jako zbraně, například židle. Je také zajímavé, že tento sport vznikl z cirkusových programů, kde se předváděly předem připravované zápasy.

Korida má kořeny jiné. Vychází ze španělské tradice boje býka s toreadorem. Je zde kladen velký důraz na estetické – až rituální - založení pohybů toreadora a jeho mulety, pomocí nichž vytváří doslova taneční kreaace, tváří v tvář agresivnosti býka. Záleží zde na umu toreadora, jak dlouho dokáže býka štvát, až ten je nakonec natolik vysílen jak námahou, tak bodnými ranami, až padne. Poté je rituálně popraven. Na rozdíl od wrestlingu, který smrtelná zranění jen předstírá, korida představuje divákům skutečné nebezpečí a toreador musí být každou chvíli na pozoru, aby neskončil poražen namísto býka. Je to kouzlo, které promyšleně propojuje stylizovanou divadelní akci s pocitem teď a tady, což je důvodem žádanosti takových show.

3 Sport jako pohybový, výrazový a příběhový prostředek v divadle

V této kapitole se podíváme na sport zároveň jako na prostředek obsahující pohybový materiál k tvorbě divadelního představení, tak jako na prostředek pro tvorbu námětů, tj. na představení inspirovaná sportovními příběhy, fotkami, myšlenkami spojenými s různými odvětvími sportu. Zaměříme se na Nový cirkus, jeden z největších příkladů využití sportu v divadle. V poslední části se zabývám podrobně svou sportovní disciplínou, tj. parkourem. Popíši základní vlastnosti a charakteristiky, vyložím rozdíl mezi parkourem a freerunem, upozorním na pohybový materiál, některé ze základních technik, které parkour používá, a myšlenky, které obnáší. V závěru objasním, jak se tento materiál snažím využít (aplikovat) při tvorbě svého absolventského představení.

3.1 Sportovní tematika

Témata a myšlenky ze sportovního prostředí inspirovaly již řadu autorů divadelních projektů. Zmiňme několik příkladů z české scény. One step before the fall je taneční představení na téma věnované nejen postavě Muhammada Aliho a jeho nemoci, ale i obecně boxu a souboji, ve kterém performerka Markéta Vacovská sahá na hranice svých sil, zkoumajíc lidskou duši a tělo v extrémních situacích. Představení Dynamo, vzniklé pod hlavičkou novocirkusové skupiny Cirkusu Mlejn, nachází inspiraci ve sportovních pohybech, zachycených v jediném momentu, ve fotografii. Radim Vizváry v případě práce s propojením pohybového a operního principu využil sportovní scénografii. Tuto operu vložil do prostředí školní tělocvičny, kde mimičtí, ale i operní pěvci sportovní prostředí často využívali a v rámci představení prováděli různorodé sportovní hry. Zcela jiným příkladem je muzikál Rocky, podle slavného filmu, kde jedním ze zajímavých prvků je využití sportovních komentátorů jako herců, kteří při scéně boxu na jevišti zápas komentují živě přímo na jevišti.

3.2 Nový cirkus

Nový cirkus je patrně nejvýznamnějším důkazem možné symbiózy sportu a divadla. Jednoduše tím, že vzešel z cirkusu tradičního. Tradiční cirkus vznikl na základě předvádění sportovních disciplín, prvotně jízdy na koni. Postupně se přidala akrobatická jízda, krasojízda, pozemní akrobacie, žonglování, drezura zvěře a další disciplíny, které dotvořily obraz cirkusu, jak ho známe. Popularita cirkusu vycházela z možností doby před rozmachem technologií. Lidé nemohli

cestovat na dlouhé vzdálenosti, nebo tyto cesty trvaly nekonečně dlouho, většinou byli odsouzeni vyrůst, žít a zemřít v místě, kde se narodili. Proto nevěřili svým očím, když k nim přijel cirkus a ukázal jim něco, co nikdy v životě nejspíš neviděli. Dokonale cvičené akrobaty, dovednosti, které pro ně byly nepředstavitelné a nebezpečné, ale hlavně jim byla poskytnuta možnost rozšířit si obzory o světě za hranicemi jejich vesnic a měst. Zvířata, která s sebou cirkusy vozily, byla tehdy pro většinu lidí naprosto neznámá věc. Cirkus byl jednou svou funkcí pojízdná zoo, která ukazovala lidem krásy a taje jiných končin, krom zvířeny zde lidé mohli spatřit i exempláře jiných ras, častá byla také obludária, různě zdeformovaní (anomální) lidé, vyloučení na okraj společnosti svým handicapem.

V době, kdy svět ovládla technika, cirkus dostal jednu z největších ran. Cestování se stalo otázkou chvíle, nové poznatky se jen hrnuly, nemožné se stalo pravděpodobným. Následně přišla televize, největší konkurence cirkusu. Najednou vše, čím se cirkus pyšnil, co mohly ukázat jen jejich produkce, mohl člověk zhlédnout u sebe doma. Proč chodit na něco, co už viděl tisíckrát, za to nemusí vyhazovat peníze.

Cirkus stál na rozcestí. Buďto zaniknout, nebo zaujmout diváky ještě něčím jiným, než jen dokonale provedeným skokem, cvičenými zvířaty a barevnými kostýmy. Začal se rodit divadelní směr cirkusu, cirkus nový.

Starý cirkus ve svých disciplínách cílí na dokonalost pohybu, za sebou jdoucí výstupy, předvádějící danou disciplínu v její vrcholné úrovni. Nový cirkus se snaží kontext rozšířit. Bere disciplínu a využívá ji jako prostředek pro divadelní akci. Oba směry kladou důraz na výrazovost a estetiku pohybu jako takového, ale pohyb v novém cirkusu nemusí být nutně vrcholový po technické stránce. Pohyb je zde brán jako pomocný výrazový prostředek, který napomáhá divadelnímu ději. Ať už tím, že posouvá děj dopředu, napomáhá zobrazení vývoje postavy nebo je nástrojem pro komunikaci. Podstatou je, aby nebyl samoúčelný, ale fungoval jako logický dramatický prostředek. Náročné cirkusové prvky tu tedy existují paralelně s hereckými výrazovými prostředky, především nonverbálního typu.

3.3 Parkour

Mladá sportovní disciplína, která dostala svůj název ve Francii okolo roku 1989 a za jejího zakladatele se považuje David Belle, se nazývá parkour. Když se

pohybujeme v rámci názvu parkouru, jeho historie je opravdu mladá. Je ale třeba připomenout, že označení parkour dostala disciplína (činnost), která provází lidskou společnost už od počátku její existence.

Parkour ve své podstatě je přirozený pohyb skrze přirozené (přírodní) prostředí. Klade důraz na splynutí pohybu a prostředí, ve kterém je prováděn. Jeho historie vyzařuje z jeho technik a stylu pohybu. Když se totiž zaměříme na to, jak pohyb vypadá a čemu se nejvíce blíží, najdeme velmi nápadnou podobnost se zvířecím světem. Spousta parkourových technik ze zvířecího světa pochází (nebo se jím alespoň inspiruje). Parkour obnovuje a probouzí námi již zapomenuté animální a přirozené pohybové schopnosti, které máme uložené hluboko uvnitř naší pohybové paměti. Lidé v dnešní době tomuto pohybu odvykli, jelikož terén, ve kterém se pohybují, jim už nenabízí tolik překážek. Města se staví tak, aby byla účelná a člověk se jimi mohl rychle pohybovat bez zbytečného zdržování a námahy. Člověk tedy tyto pohyby používat nemusí, a tudíž je zapomíná.

Na kom je nejlépe vidět, že nás tyto pohybové schopnosti ještě neopustily a nejspíše ještě dlouho neopustí, jsou děti. Od chvíle, kdy se naučí trochu chodit, jsou nezastavitelné a využívají všech pohybových schopností, které jim příroda dala do vínku. Lezou, kde můžou, rychle a bez obtíží: po stromech, stěnách, po svých rodičích. Stavíme jim různá hřiště, kde mohou na rozličných konstrukcích tyto přirozené dovednosti využívat. Děti se zde mění v malé opice, visící z trubkovitých konstrukcí, lezoucí po dětských lezeckých stěnách a skákajících přes gumové pneumatiky zahrabané v zemi. S postupem času ale tomuto pohybu odvykají, když přestanou mít čas si hrát a začnou mít povinnosti. V rámci školy se bohužel rozvoj pohybových dovedností příliš nepodporuje, a stává se z toho doslova světový problém.

Naši předci z dob pravěkých měli život výrazně složitější. Každý den pro ně mohl znamenat ten poslední. Žilo se v nehostinných podmínkách, kde byl jenom lovec nebo kořist. Člověk musel být lovec, aby přežil. Pohybová zdatnost, schopnost pohybu skrz terén byla základním předpokladem k přežití. Zastavit se znamenalo zemřít. Postupně jsme vynalezli účinnější zbraně než kopí a vlastní nohy, člověk si podmanil přírodu a její obyvatele a prvek nebezpečí z velké části pominul. Poté už jsme byli jen sami proti sobě. Začaly vznikat specializované skupiny, které byly cvičeny k obraně či útoku. Nejvíce pohybově schopná skupina společnosti byli vždy bojovníci, ať lovci nebo vojáci, museli být schopni využít prostředí a

přemoct nepřítele. I v dnešní době je výcvik technik velmi podobný principům parkouru obsažen ve vojenském výcviku.

Jako zakladatel parkouru je znám především David Belle, který vycházel z metody svého otce Raymonda Bella. Ten využil metodu hébertismu, tedy přirozenou metodu tělesné výchovy, cvičící mimo jiné chůzi, běh, skok, balanc, pohyb po všech čtyřech končetinách, šplh a další. To vše využil Bellův otec při svém výcviku ve Vietnamu, *„kde se učil jak nejlépe zvládnout útěk, aby zvýšil svoje šance na přežití během války ve své vlasti a toto následně využil i při své práci jako hasič v elitním hasičském sboru ve Francii. V této době také vznikla vojenská překážková dráha „les parcours du combattant“.* (Kučera, 2012, str. 10). Svě umění předal svému synovi Davidovi, ten si v jeho duchu hrál a honil se v ulicích města s dalšími dětmi a tak *„dostaly tyto hry na honěnou název (le) parcours.“* (Kučera, 2012, str. 10)

3.3.1 Parkour a Freerun

Rád bych se jen stručně zaměřil na problematiku, která spojuje v očích veřejnosti parkour a freerun v jednu disciplínu, a objasnil jejich specifika.

„David Belle, PAWA team (parkour worldwide association), případně společně, se vyjádřili k rozdělení parkouru a freerunningu oznámením:

„Uvědomte si, že toto umění bylo vyvinuto vojáky ve Vietnamu za účelem úniku nebo přiblížení se: to je duše parkouru, kterou bych chtěl uchovat. Je nutné odlišit, co je v krizové situaci užitečné a co nikoliv. Potom pochopíte, co parkour je a co není. Takže pokud předvádíte akrobacii na ulici za účelem vlastního předvedení se, neříkejte tomu parkour. Akrobacie existovala dávno před parkourem“ (Wikipedie, 2017)

Parkour vychází ze zaměření na krizové situace, počítá s tréninkem a přípravou na ně. Freerun je pro někoho akrobacie vytažená z tělocvičny, pro někoho parkour s prvky akrobacie. Je tu jeden velký rozdíl. Když vás někdo bude honit, použijete parkour a nebudete používat akrobacii. Ta vás může rozhodit, zpomalit a není efektivní, je pouze efektní, náročnější, zatímco parkour cílí na rychlost a efektnost se snahou co nejmenšího využití energie.

Tyto dva sporty dříve měly striktní zastánce, kteří dělali pouze tu či onu disciplínu. V poslední době se hranice mezi těmito disciplínami smazává. Zůstává

radost z pohybu a kreativita. Každý si bere z každé disciplíny to, co ho baví. Stále je ale dobré uvědomovat si kořeny a hranice obou disciplín.

3.3.2 Parkour – tanec přes překážky/s překážkami

Parkour je tedy metoda efektivního překonávání překážek. Jak už jsme zmínili v předchozí kapitole o překonávání překážek ve sportu a divadle, nejsou tím myšleny jen překážky fyzické, ale i psychické. Teď bych vám rád nastínil svůj osobní pohled na parkour a na vnímání překážek. Čím déle trénuju parkour, tím méně začínám brát překážku jako něco špatného, jako něco, co jednoznačně brání. Spíše se stávají výzvou, upozorněním na možnosti. Překážky, které ze začátku bylo těžké překonat, se po čase překonávají lehko a člověk rychle postupuje dál. Postupně mi parkour začal připadat jako tanec skrz prostor. Ačkoli se primárně parkour zaměřuje na efektivitu, efektnost mu také nelze upřít. V tom přirozeném, animálním pohybu je jisté kouzlo, pohyb působí lehce a magicky. Je to jako pohled na běžící laň nebo kočkovité šelmy při lovu, když pronásledují. Ač je tento pohyb maximálně efektivní, jeho estetické provedení je do jisté míry hypnotické. Minimálně ve filmu na tuto krásu přišli, a tak se v mnoha filmech můžeme kochat zpomalenými záběry běžících koňů a lvů, můžeme pozorovat souhru svalů, která vytváří dokonalý pohyb ve všech směrech.

Po nějaké době jsem si nazval parkour jako tanec přes překážky a začal jsem uvažovat, jak zužitkovat a zakomponovat parkourový pohyb do divadla. Traceuři využívají mnoho podobných technik, jako tanečníci. Dopad, o kterém si více povíme v příští kapitole o parkourových technikách, musí být co nejtisší. Je to důkaz toho, že byl proveden správně. I pohyb skrz překážky by měl být tichý a plynulý, měl by plout skrze prostor, měl by mít *flow*, pohyb propojený a ucelený, plující skrze prostor. Efektivita pohybu si zase zakládá na využití technik, které jsou na jednu stranu určené k co nejrychlejšímu pohybu skrze prostředí, na druhou stranu mají co nejvíce šetřit energii.

Položil jsem si otázku, co je pro tanec charakteristické, co je jednou z jeho kvalit. Odpověď byla nasnadě: partner. To platí jak pro případ, že tanečník tančí v páru nebo ve skupině, kde mu jsou partnery další tanečníci, anebo tančí sám, kdy je mu partnerem zem, na které tančí a vzduch, kterým proplouvá, o ty se může opírat, může s nimi komunikovat. A stejným okem je potřeba dívat se na překážku v parkour. Okem tanečníka. Není to překážka, kterou musíme

překonat, je to partner, který nám nabízí pomocnou ruku. Pokud půjdeme proti překážce, plnou silou a s úmyslem ji prostě co nejvíce překonat, je to, jako bychom vrazili do našeho partnera plnou silou, zatímco on nás má zvednout. Musíme na to jít jinak - optimálně použít sílu, rozložit ji a směřovat ji nad partnera a ne do něj. Překážka branná jako partner nabízí možnost odrazu dál. Je potřeba nebojovat s překážkou, ale najít prostřednictvím svého pohybu symbiózu s ní. Proto ono označení „Tanec s překážkami“ v názvu kapitoly.

V psychické rovině to znamená, že bychom se neměli bát překážek, které na nás v životě číhají, a uvědomit si, že ne vždy je nutné se snažit jim za každou cenu vyhnout. Překážka pro nás může být vzpruha, její překonání nám může být i velmi prospěšné. Je na nás, abychom své budoucí i současné překážky přijali a tím s nimi dokázali pracovat a využít je dál, ve svůj prospěch.

3.3.3 Parkourové techniky

Zde bych rád nastínil souhrn nejzákladnějších technik, které parkour používá. Na některé jsme narazili již v průběhu předchozích kapitol, jiné bych rád zmínil pro jejich podstatnost. V této kapitole se následně budu zabývat tím, proč využívám parkourový pohybový materiál v divadle, čím je pohyb pro pohybové divadlo vhodný. Zároveň bych chtěl poukázat na podobu mnohých parkourových skoků a přeskoků s technikami využívaných v akrobacii, která už své místo v divadelním světě má.

Techniky se zprvu učí odděleně, aby přešly člověku takzvaně do krve, poté se trénuje, jak je navazovat a navzájem propojovat. Postupně je žádoucí naučit se o technikách nepřemýšlet a nechat se „vést“, nepřemýšlet nad tím, jakou techniku použiju na tuhle překážku a jakou na další, ale nechat za sebe jednat své tělo a instinkty. Je to jedna část tréninku, příprava na moment, kdyby člověk kvůli nějaké situaci potřeboval jednat intuitivně, například v případě ohrožení. Člověk nemůže v tu chvíli přemýšlet, o technikách a snaží se jednoduše přežít, v tu chvíli musí pracovat intuitivně a instinktivně. Také to pomáhá tréninku *flow*, o které jsem se již zmiňoval.

Jelikož parkour vychází z animálních pohybů, techniky často kopírují zvířecí techniky, převážně techniky kočkovitých šelem a opic. Pro názornou ukázkou se můžete podívat na toto video, porovnávající traceury a zvířata: <https://www.youtube.com/watch?v=Ymg1-Fhl69w> (Parkour and Freerunning, 2013)

3.3.4 Parkourové techniky – dopad

Každý by chtěl umět vylézt na vysokou zeď anebo přeskóčit mezi dvěma zdmi, tak jak to ukazují kaskadéři ve filmech. Ale co když se skok nepovede? Co když zrovna nemáme dostatek síly a nezvládneme doskočit k protější zdi? Technika správných dopadů se nikdy nepodceňovala, ať už v bojových sportech anebo právě v parkouru. Od začátku by se měl každý traceur učit dopadat tak, aby jeho tělo podstupovalo co nejmenší zátěž. Základní technika je klasický dopad na dvě nohy, přičemž parkour využívá techniku pružiny. Traceur dopadá natažený a po dopadu se smršťuje a tím tlumí dopad. Je důležité také dopadat na špičky a ne na paty chodidel, jelikož při dopadu do paty celý náraz okamžitě přechází do těla a následný tlumící pružinový efekt je už poté bezpředmětný. Kolena se krčí maximálně do devadesáti stupňů, jinak může dojít k rychlému opotřebení. Pokud je pád moc velký, přijde na řadu opora o ruce, tedy dopad na všechny čtyři, kdy k tlumení využijeme i sílu rukou. V případě ještě většího pádu se využívá parakotoul, jinak řečeno „roll“. Technika známá z bojových umění, kdy se využívá technika kotoulu přes rameno. Parakotoul dává traceurovi možnost dokonce využít energii dopadu. Převádí energii dopadovou a mění ji na energii k pohybu dopředu. Tedy energii, která naopak pomůže k dalšímu pohybu. Také, na rozdíl od kotoulu přímého, chrání parakotoul páteř, což je na městském podloží prakticky nutnost. Traceur dopadne a okamžitě se zabalí do kotoulu, čímž využije rychlosti a energie dopadu, která by jinak velmi zatížila tělo, a vyše ji směrem kotoulu, tedy dopředu. Po správně provedeném parakotoulu by se měl člověk rozběhnout jen samotnou setrvačností, závisí samozřejmě na výšce, ze které byl prvotní pád/skok proveden. Podmínkou je, aby už pohyb pádu/skoku, směřoval krom směru dolů také směrem parakotoulu. To pomůže využít parakotoul a přeměnit energii. Při čistém pádu seshora dolů je parakotoul zbytečný.

Podobná technika se používá i při skoku na zeď. Opět člověk využívá dopad na nohy, pokud je síla nárazu větší, může opět využít ruce nebo energii dopadu využít k dalšímu skoku a tím ji rozložit. Může se však také stát, že se skok nepovede, nedáme mu dostatečnou sílu anebo je na nás příliš těžký. Pak se používá technika zvaná „pop“, tedy odraz od zdi. Ten může být záměrný, kdy naskočíme na zeď a odrazíme se do pohybu dál, nebo jako technika záchranná, kdy skočíme méně, než je potřeba, nedoskočíme na okraj a od zdi se odrazíme.

Technika je podobná dopadu, letíme nakloněni směrem ke zdi, na zeď doskočíme na natažené nohy, ztlumíme dopad a odrazem se srovnáme se zemí.

Postupně tělo přivyká pohybu a technikám pádů, stávají se postupně podvědomými. To mnohdy může zabránit většímu zranění, kdy se skok opravdu nepovede, ale tělo se instinktivně zabalí a z dřívějších zkušeností vybere nejvhodnější pozici či pohyb pro následný pád, aby tělo co nejvíce ochránilo.

3.3.5 Parkourové techniky – precizní skok („precis“)

Již jsme mluvili o nakládání s použitou energií a potřebě preciznosti ve sportu i v divadle. Precizní skok je základní skok, spojující práci se silou, kontrolou a přesností. Provádí se snožmo, skáče se z místa a nejčastěji se provádí pro skok ze zdi na zeď. Nejdříve je odraz, traceur začíná ve vzpřímené pozici, ruce natažené před sebou, krčí se v kolenou a zároveň jde dolů hrudníkem a rukama, jako harmonika, poté vymrští ruce šikmo vzhůru, vytáhne tělo a odrazí se nohama, kolena jde hned vzhůru, což mu dodá výšku, hned pak nohy natahuje a využívá techniku dopadu, narovnaný dopadá na nohy a ztlumí dopad.

Precizní skok se jmenuje precizní proto, že po dopadu by se měl traceur zastavit. Proto musí umět pracovat se silou, odhadem vzdálenosti a přesností. Důležitým prvkem je ustání. Ustát znamená po skoku skončit na místě, které jsme si předem určili. Po dopadu by neměl následovat samovolný pohyb vzad, je potřeba použít více síly, ani pohyb vpřed, je třeba použít méně síly. Nejlepší řešení je použít skok, který jde obloukem, využívá výšku, takže po dopadu nemá tělo takovou hybnost směrem vpřed. Trénink precizního dopadu je velmi důležitý pro celé další trénování parkouru. Již jsem zmínil, že je potřeba v tréninku začít od nejmenších skoků a pak pokračovat na delší a ve větší výšce. Proto je potřeba dokonalé ovládnutí techniky precizního dopadu, aby traceur samovolně nepřepadl a byl si ve svých pohybech jistý.

Na precizní skok se může navázat další precizní skok nebo jakákoli jiná technika, traceur dopadne a využije tlumící efekt, ale navázáním další techniky nemusí tlumit dopad celý a část energie může využít k dalšímu pohybu směrem vpřed.

Variací precizního skoku je pak *running precis*, kdy se traceur odráží po rozběhu z jedné nohy a dopadá na obě, nebo *naskočený precis*, kdy je navázán na běh. Částečně sem spadá i technika *crane*, popsaná v kapitole o blocích, kdy jedna noha končí na překážce a druhá pod ní.

3.3.6 Parkourové techniky – vault

Vaulty jsou techniky, při kterých je zdolávána překážka směrem vpřed, převážně za použití rukou. Zde bych rád poukázal na největší podobnost s akrobacií. Přesněji s prostnou a přeskoky přes bednu a kozu. Patří sem *kong vault*, podobný skrčce, ruce se položí na překážku a nohy projdou snožmo skrz, *speed vault*, skrčka stranou, po položení jedné nebo dvou rukou na překážku přeskakujeme překážku nohama stranou od rukou, nebo obdobný *step speed*, kdy nohy vedeme stranou a jednu opřeme o překážku. Z dalších je to *lazy vault*, tzv. nůžky, *turn vault*, *reverse vault*, *dash vault*.

V čem se tyto skoky odlišují, je hlavně prostředí. V gymnastice jsou prováděné přes bednu s pomocí můstku nebo odpružené podlahy, což dodává gymnastům potřebnou rychlost k překonání překážky. Skoky se provádí snožmo pro maximální využití odrazové síly. Tuto výhodu však traceuři nemají a musí pracovat s pevnou zemí. U některých technik to není takový problém, ty jsou většinou prováděny odrazem z jedné nohy nebo mají směřovat směrem vzhůru, pak odraz snožmo poskytne největší sílu. Ale například u *kong vaultu*, neboli skrčky, sebere odraz snožmo velké množství síly směrem vpřed. Traceuři používají techniku odrazu zvanou *split*, kdy místo odrazu snožmo udělají poskok z jedné nohy, za který navážou dva krátké kroky těsně u překážky, od obou nohou se poté odrazí. Tato technika dovoluje uchovat energii odrazu od pevného podkladu směrem vpřed.

3.3.7 Parkourové techniky – krátce o dalších technikách

Technik je mnoho a je mezi nimi mnoho kombinací, z těch základních zmiňme ještě *wallrun*, výběh po zdi nahoru, *tic tac*, odraz od stěny, ať už na protější stěnu anebo jen pro změnu směru, *cat leap*, technika visu na stěně, kdy visíme na zdi za ruce a nohama se zapíráme. Nakonec je zde ještě balanc, trénovaný ať už na zdi nebo zábradlích, na dvou nebo na čtyřech končetinách.

3.3.8 Parkourové myšlenky

Na parkourovou filozofii jsme již několikrát narazili dříve, pojďme si ji tedy ještě jednou připomenout. Známe již základní heslo „Buď silný, abys byl užitečný“, z toho vycházející „Nauč se překonávat překážky fyzické, aby ses naučil překonávat i ty psychické“. Poté následuje základní parkourová myšlenka „Respekt vůči okolí“ a z toho vycházející filozofie „Leave no trace“. To samozřejmě není myšleno „proved' něco a nenech za sebou stopy“, ale chovej se

k prostředí, ve kterém skáčeš, ohleduplně, aby ses tam mohl opět vrátit. To znamená nejen kontrolovat zdi a překážky, které využívám, nejsou-li nějak poničené nebo abych je já sám neponičil, ale i to, že traceuři sami po sobě často uklízejí svá tréninková místa od odpadků, které tam nanosili jiní. A respekt je míněn i vůči dalším lidem, ať už v běžném životě anebo přímo při tréninku, kdy neopatrností a nepozorností může dojít minimálně k úleku, ale i ke zranění.

„I když to tak někdy nevypadá, cílem parkouru je být silný teď, ale i třeba za 20 let. Traceur trénuje tak, aby z tréninku těžil celý život. V parkouru je vyšší riziko opotřebení kloubů. Díky správnému způsobu tréninku, lze tomuto neuhu předejít. Díky tomuto riziku, si je traceur vědom své zranitelnosti a uzpůsobuje si svůj trénink záměrně, tak aby mohl trénovat, co nejdéle. Uvažování nad dlouhodobými důsledky svého jednání přenáší i do každodenního života. Učí se tedy vytrvalosti a trpělivosti.“ (Hanuš, 2016)

To je autorův výklad k filozofii „Být a vytrvat“. Mnohokrát jsme se tu dotkli toho, že trénink parkouru by měl v myšlenkové rovině přetrvávat i poté, co trénink skončí. Proto mnoho traceurů neříká „dělám parkour“, ale „žiju parkour“. Parkour se postupem času stane životním stylem a pokud ho člověk studuje hlouběji, může mu zcela změnit způsob pohledu na život, na sebe a své okolí.

A poslední a nejspíše nejdůležitější je svoboda. Svoboda pohybu jako jeden z důležitých aspektů života člověka, fyzický pocit a zároveň i symbolická hodnota.

Popsali jsme si techniky, i to, co by parkour měl přinášet člověku. Ale je to jen soubor dobrých rad. Pokud člověk dodržuje základní myšlenky parkouru, je už jen na něm, co si z něho vezme, jaký pohyb bude dělat a jak s ním naloží. Sice se učíme čelit nebezpečným situacím, ale krizové situace pominou a pak už zbyde jen pohyb a čirá radost z něj.

I proto se v parkouru stále častěji objevují prvky freerunu a dalších sportů s podobnými tendencemi volnosti a ladnosti pohybu jako takového.

3.4 Parkour v divadle – tvorba představení Level Up

Je parkour natolik komplexní disciplínou, aby mohl být nástrojem pro tvorbu představení? Má pohybové kvality, které zaujmou diváka? Nejen na tyto otázky se snažím najít odpověď. Již jsem zmínil podobnost parkourových technik s akrobatickými, které se v divadle hojně využívaly a využívají. I to je důvod,

proč jsem v této kapitole zmínil na prvním místě nový cirkus. Parkour jako divadelní prostředek se totiž nejvíce blíží disciplíně nového cirkusu. Ten, jak už jsem nastínil, představuje sportovní disciplíny v dramatickém pojetí.

Potenciálu parkouru, ač je to teprve mladý sport, si všimlo už mnoho odvětví. Parkourová/Freerunová show a exhibice je asi nejrozšířenějším využitím parkouru jako produktu pro diváky. Kde se v poslední době také rozmáhá parkour, je film. Akční honičky přes střechy domů s profesionálními traceury už nejsou ničím neobvyklým, zmiňme třeba slavnou scénu na staveništi z Jamese Bonda – Quantum of Solace. Objevilo se i několik čistě parkourových filmů, nejvíce známý je pak Okrsek 13, ve kterém hraje hlavní roli sám David Belle. A z „českého rybníčku“ zmiňme zatím jediný film z parkourového prostředí režiséra Petra Oukropce Ani ve snu, jehož natáčení jsem se zúčastnil.

Zajímavým elementem je parkourová choreografie. V dánské škole Gerlev, kde se vyučuje parkour, už několik let funguje skupina Gerlev performance team, ve které jsou vedle tanečníků také traceuři. Propojují taneční choreografie s choreografiemi parkourovými, které se převážně odehrávají na železných trubkovitých konstrukcích. Příklad jejich tanečních vystoupení naleznete zde: <https://www.youtube.com/watch?v=tG0bSTLTEE4> (Sorø Efterskole, 2015)

Ze všech těchto věcí jsem čerpal inspiraci, když jsem začínal uvažovat o tvorbě představení s využitím parkouru. Dlouho jsem však hledal námět a princip takového představení. Šťastnou náhodou jsem se dostal k počítačové hře Ori and the blind forest. Postava hlavní hrdinky Ori, zvláštního tvora, který se objevil v magickém kouzelném lese, mě očarovala. Došlo mi, jak moc jsou klasické plošinové skákačí hry podobné parkouru. Ori je mrštná, ladná, hravě přeskakuje překážky, leze po stěnách, postupně získává nové a nové schopnosti. Podobnost jejích pohybů s parkourem byla neuvěřitelná. Hra mě však inspirovala komplexně, kromě samotné hlavní postavy to byla nádherná vizuální stránka hry, barevné a propracované prostředí, ale hlavně hudební složka. Díky hudebním motivům ze hry mě začaly napadat první scény a možná měsíc po odehrání hry byla původní kostra příběhu vytvořena.

Inspirace počítačovou hrou se může někomu zdát naivní. I mě to přijde trochu zvláštní. Ale postupně se mi začalo vše spojovat dohromady. Původní námět mého představení byl silně inspirován příběhem Ori, jejích dvou hlavních postav, s hlavní myšlenkou obětování se pro záchranu druhého. Postupně, jak příběh

rostl, prodrala se do popředí jiná myšlenka. Myšlenka rozvoje individuality jednotlivce, jdoucího proti vlivům stereotypní (konvenční) společnosti. Často jde člověk prostě s proudem a uniká mu možnost pohlédnout na svět vlastníma očima a těžit z této zkušenosti. A pomalu mi docházelo, že v počítačové hře je princip stejný. Postava často čelí různým nástrahám, proti kterým se musí vzepřít, aby mohla postoupit dál. Ale nejsou to jen překážky a nepřátelé, které utváří její cestu, ale další postavy a zkušenosti. Stejně, jako v běžném životě. Jak jdeme životem, postupně nabíráme zkušenosti ze všech směrů. Z překonaných překážek, prohraných bitev, úspěchů i zklamání. Člověk všechny tyto zkušenosti zpracovává a už jen jejich získáním vnitřně roste. Postava ve hře, jak postupně získává zkušenosti, má možnost otevřít si strom schopností a do jisté míry si určit cestu, jakou se vydá. Ve hře Ori jsou tři základní cesty: síla, orientace v prostoru, mrštnost. V našem životě je těchto cest mnohem víc, ale jako parafráze skutečnosti je to velmi přesné.

A když jsem začal přemýšlet o parkourové rovině, hned se mi propojila ještě tahle cesta. Postava ve hře nabírá zkušenosti, aby potom získané schopnosti mohla použít k záchraně celé situace a osvobození lesa. Parkurová filozofická myšlenka „Bud' silný, abys mohl být užitečný“ je doslova princip velké části počítačových her. Další myšlenka „Nauč se překonávat překážky fyzické, aby ses naučil překonávat ty psychické“ byla už zmíněna, postava na základě minulých zkušeností a překonaných obtíží rozhoduje, jakou cestou se dál vydá a postupně získává nové schopnosti a dovednosti.

Pojem úrovně neboli levelu, mi také připomněl jeden pohled na život. Na ten můžeme nahlížet jako na jeden kontinuální příběh. Když se ale člověk do těchto příběhů pustí, zjistí, že to není jedna čistá linka. Lidský život je často rozdělen na oblasti, jednotlivé linie (kapitoly). Některé jsou stále otevřené, některé radši zavřené a zapečetěné. Život se odehrává v kapitolách, my kapitolu otevřeme, a když cítíme, že je čas ji opustit, jdeme zase dál. Level ve hře slouží podobnému účelu. Je vytvořen pro sbírání zkušeností, a když získáte vše, level je dokončen a vy se můžete přesunout do dalšího levelu a nabírat zkušenosti nové. Divák se může rozhodnout, zda bude na představení pohlížet jako na parafrázi života, nebo opravdu jen jako na level v počítačové hře.

Samozřejmě jsem se také zaměřil na pohyb, ze kterého tyto myšlenky vycházely. Parkour nabízí možnost rychlého pohybu přes překážky a nejděčnější

je možnost honičky, často využívané ve filmu. Narazil jsem ale na obtíž velikosti prostoru, v němž se má představení odehrávat. Zatímco ve filmu může traceur proběhnout několik stovek metrů, parkourovou halu přeskáče za pár vteřin. Běhat stále tam a zpátky po chvíli omrzí jak diváka, tak herce, a tak jsem musel hledat principy, jak honičku zastavit na místě, opět rozhábat, přesunout na jiné místo, do jiné výšky.

Dále jsem se snažil o využití parkourové choreografie. Parkour se sžívá se svým prostředím, používám ho tedy ve své postavě jako prvek k poznání světa, levelu, ve kterém se objevím. Tím se ukážou mé základní dovednosti. Prostor pak sám, v jakémisi tutoriálu, mě poté dál cvičí, mé techniky zdokonaluje a nechává mě postupně tímto pohybem objevit celý prostor. Když se poté poprvé setkám s dalšími obyvateli tohoto světa, využijeme opět parkouru k seznámení (navázání kontaktu), navzájem se vyzkoušíme a zjistíme, že naše dovednosti jsou na podobné úrovni.

Úroveň je věc, kterou nesmím opomenout zmínit. Pro myšlenkou rozvoje a sbírání zkušeností člověka ve světě nebo postavy v počítačové hře jsem si vybral schránku, auru postavy. Ta je znázorněna pomocí světelného brnění, vyrobeného ze svítících kabelů. Barva udává zaměření postavy, modrá je kladná, červená je strana zla a temna a bílá je neutrální. Jak se hlavní postava postupně vylepšuje, vylepšuje se i její brnění jako znak získaných zkušeností. Při konfrontaci s červenou barvou se kostým doplní o barvu fialovou, zkušenost bílá a neutrální se přenesou opět jako bílá. Hlavní postava poté zjišťuje, že barva není samoúčelná, ale rodí se z činů. Temný šaman byl dříve modrý, ale po konfrontaci s bílým mistrem neunesl tíhu tréninku, zahořkl a přešel k rudé straně. Kouzly také ovlivnil zbylé obyvatele jeho světa, který mu od té doby sloužili též pod červenou barvou. Jejich seznámení a vztah k hlavní postavě ale tuto nadvládu šamana naruší a postupně do nich začne proudit síla modré, kladné strany. Po pádu šamana se z jeho vlivu vymaní úplně.

Proto, abych dosáhl většího zvýraznění parkourové složky, jsem si za prostor pro své představení vybral parkourovou halu. Ta svou členitostí a rozmanitostí nabízí zajímavou scénografii, účelově uzpůsobenou pohybu, který v ní má být prováděn. Jelikož se nejedná o divadelní prostor a já sám jsem už dříve chtěl využít projekce v divadle, snažím se s animátorem podpořit a zároveň odmazat tento vzhled tělocvičny a více vtáhnout diváka do příběhu přidáním projekcí.

Samotná projekce také podporuje vzhled představení jako počítačové hry, neboť odkazuje na podobnou technologii a nabízí možnosti přenést se více z reality do nereálného, ale přeci jen něčím blízkého, virtuálního světa. Nebo mu řijeme radši svět imaginární. Nakolik se povede realizace projektu, je zatím nejasné. V každém případě ale předpokládám, že přinejmenším pro mě bude tato zkušenost propojení sportu a divadla podnětná.

Závěr

Z nasbíraných poznatků a příkladů v praxi mohu soudit, že hrana sportu a divadla byla překlenuta již mnohokrát a jistě se to bude dít i nadále. Sport a divadlo mají společných spoustu rysů, ve kterých v rámci svých cílů těžší více vždy jeden nebo druhý, ale přínosné je to bezpochyby pro oba obory. V některých případech se rozcházejí více, to však poukazuje na skutečnost, že nezkoumáme dvě totožné věci, ale věci, z nichž každá má svá vlastní pravidla, cíle a hodnoty.

Pohybový a tematický materiál z oblasti sportu se v divadle objevuje z mnoha směrů. Nový cirkus využívá sportovní disciplíny, improvizální divadlo jeho pravidla, taneční a pohybové divadlo si vypůjčuje jednotlivé prvky pro choreografii, soubory a divadla se nechávají inspirovat sportovními motivy a příběhy.

Myslím, že mohu prohlásit v rámci své malé studie, i v rámci svého praktického pokusu v podobě bakalářského představení, že sport pro divadlo i divadlo pro sport mohou být velkým přínosem, protože se navzájem podobají, doplňují a inspirují. Mohou se ovlivňovat a postupně růst a objevovat nové cesty a metody k prezentaci a popularizaci vůči široké veřejnosti.

Seznam literatury a zdroje

Literatura:

CIHLÁŘ, Ondřej. *Nový cirkus: s doslovem O atribuci divadlu od Jana Dvořáka*. Praha: Pražská scéna, 2006. ISBN 80-86102-55-6.

CIHLÁŘ, Ondřej. *Orbis cirkus: příběh českého cirkusu; k českému novému cirkusu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění; Národní muzeum Praha; Cirkostop, 2014. ISBN 978-80-7331-280-0.

ČAPEK, Robert. *Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnoticích metod*. Praha: Grada Publishing, 2015. ISBN 978-80-247-3450-7.

DONNELLAN, Declan. *Herec a jeho cíl*. Praha: Brkola, 2007. ISBN 978-80-903842-1-7.

JOHNSTONE, Keith. *IMPRO: improvizace a divadlo*. Praha: Akademie múzických umění, 2014. ISBN 978-80-7331-266-4.

KUČERA, Jan. *Parkour jako životní cesta*. Brno, 2012. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sportovních studií, Katedra gymnastiky a úpolů.

PECHA, Zdeněk. *Sport a divadlo*. Praha, 2009. Diplomová práce. Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta.

URBAN, Jan. *Improvizační divadlo - Divadelní sporty v České republice*. Praha, 2011. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta.

Internetové zdroje a odkazy:

PETIŠKOVÁ, Ladislava. O tom se nemluví. In: *Taneční aktuality* [online]. 2014 [cit. 2017-04-30]. Dostupné z: <http://www.tanecniaktuality.cz/o-tom-se-nemluvi/>

HANUŠ, Daniel. Filozofie parkouru. In: *Parkour blog* [online]. c2016 [cit. 2017-04-30]. Dostupné z: <http://parkourblog.cz/o-parkouru/filozofie-parkouru/>

WIKIPEDIE, přispěvatelé. Parkour. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2017 [cit. 2017-04-30]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Parkour&oldid=14915798>

PARKOUR AND FREERUNING. Animals vs Humans - Parkour & Freerunning. In: *YouTube* [online]. 2013 [cit. 2017-04-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Ymg1-Fhl69w>

SORØ EFTERSKOLE. Gerlev Performance Team - On the Move 2015.
In: *YouTube* [online]. 2015 [cit. 2017-04-30]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=tG0bSTLTEE4>