

Univerzita Karlova
Filozofická fakulta
Katedra divadelní vědy

Bakalářská práce

Jana Nechvátalová

Skateboarding – aktivita na pomezí umění a sportu

Skateboarding – activity on the edge of art and sport

Praha, 2021 Vedoucí práce: doc. Mgr. Martin Pšenička, Ph.D.

Poděkování: Na tomto místě bych chtěla poděkovat svému vedoucímu práce docentu Pšeničkovi za jeho trpělivost a nasměrování mě na správnou cestu.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 6.8.2021 podpis vypracovávajícího

Klíčová slova:

Estetika

Ozvláštňení

Umění

Skateboarding

Prostor

Sociální

Keywords:

Aesthetics

De-automatization

Art

Skateboarding

Space

Social

Abstrakt

Tématem této práce je odhalení a analýza estetická a ozvlášťňovacích technik vyskytujících se ve skateboardingu od jeho vzniku v 50. letech 20. století.

V rámci svého výzkumu se zaměřím na jednotlivé druhy skateboardingu, které budu zkoumat z estetického hlediska.

Dalším objektem mého výzkumu bude komunikace v tomto odvětví a specifické projevy konkrétní subkultury.

Svou pozornost budu také věnovat vlivu prostředí na vývoj skateboardingu a následnému znovu pojmenování tohoto prostoru.

V neposlední řadě mě bude zajímat sociální aspekt; jakým způsobem se sledování skateboardingu ve veřejném prostoru odráží ve vnímání této aktivity.

Abstract

The aim of the thesis is to discover and analyse the aesthetics and deautomatization techniques occurring in skateboarding since its inception in the 1950s.

As part of my research, I will be focusing on individual types of skateboarding, which I will examine from the aesthetics perspective.

Another object of my research will be communication in this sector and specific manifestation of a particular subculture.

I will also pay attention to the influence of the environment on the development of skateboarding and the renaming of this area thanks to this influence.

Last but not least, I will be interested in the social aspect; how watching skateboarding in public space is reflected in the perception of this activity.

OBSAH

ÚVOD	7
1. VZNIK A VÝVOJ SKATEBOARDINGU.....	9
1.1 Jak se zabavit při čekání na vodu – místo a doba vzniku	9
1.2 Na suchu	10
1.3 Z-Boys a magazín SkateBoarder	11
1.4 Bones Brigade a formování sportu	13
1.5 Manifest moderního skateboardingu	14
2. DRUHY SKATEBOARDINGU NAZÍRANÉ SKRZ OPTIKU J. MUKAŘOVSKÉHO, V. ŠKLOVSKÉHO A P. J. ARNOLDA	15
2.1 Něco málo o estetiku a ozvláštnění v umění a ve sportu.....	15
2.2 „Street“ – skateboarding v ulicích a skateparcích ulice připomínajících.....	17
2.2.1 Skateboardista jako herecký typ.....	20
2.3 „Freestyle“ – točit se jako baletka a hypnotizovat svým výkonem.....	22
2.4 „Vert/Park“ – létat jako pták.....	27
3. KOMUNIKACE.....	28
3.1 Slovník skateboardisty.....	28
3.2 Dress code nebo kostým?.....	29
4. PROSTOR.....	32
4.1 Znovu-pojmenování veřejného prostoru.....	32
4.2 Druhý domov.....	33
4.3 Euroskate 88	35
4.4 Stalin Plaza	36
5. SOCIÁLNÍ ASPEKT	39
5.1 Marketingový obraz není vždy skutečností.....	39
ZÁVĚR	40
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	41

ÚVOD

Skateboarding je aktivní součástí mého života přibližně dva roky, ale pasivně mě fascinoval odjakživa. Otázkou estetická ve sportu a vůbec tím, zda lze některé sporty považovat za umění, se vědci zabývají už desetiletí. Avšak o estetičnosti sledovatelné u skateboardingu toho zatím napsáno moc není, už vůbec ne v našich končinách. A tak jsem se rozhodla, že se pokusím trochu přispět ke zkoumání tohoto zřídka pojmenovávaného fenoménu.

Co mě přimělo přemýšlet nad tématem této práce, je často zmiňované tvrzení, že skateboarding je možná spíše umění než sport. Minimálně že jde o sport, který má v sobě tolik svobody, že by mohlo být oprávněné řadit ho mezi umění. Ve skateboardingu nejsou úplně pevná pravidla nebo koučové, tedy nejedná-li se o prestižní soutěže. Zato existuje přesný (ne však neproniknutelný) seznam pohybů, které se dají provádět a prezentovat. V tom bude velká podobnost například s krasobruslením. Vyvinul se i kompletní jazyk, jímž se při provozování tohoto sportu dorozumíte po celém světě.

Ruku v ruce jde se skateboardingem odjakživa i sociální aspekt. „Prkýnko“ na kolečkách dokáže v lidech vyvolat hodně emocí, jak ale uvidíme, ne vždy pozitivních. Dokáže ale i měnit perspektivu na veřejný prostor. Proslulý „Stalin“ může být dobrým příkladem z našeho prostředí.

V závěru bych se chtěla na základě získaných materiálů a prozkoumaných jevů sama vyjádřit k tomu, co si myslím o zařazení skateboardingu do kategorie sportu a jaké by mohly být benefity jeho vnímání jako aktivity s estetickými prvky a s potenciálem stát se uměním.

Předmět zkoumání a metoda práce

Celá řada sportů v nějakém měřítku vědomě pracuje s estetickými prvky, méně sportů však využívá i forem ozvláštňení a deautomatizace. Účelem mé práce není podrobný historický diskurz do obecných dějin sportu a sportovních událostí, ačkoliv pro porozumění sledovaného fenoménu estetická spojeného se skateboardingem se budeme muset ohlédnout trochu nazpět.

V první části si probereme, jak to všechno začalo, kde se skateboarding vzal a proč, co nového přinesl do společnosti. Povíme si něco o zakladatelích této aktivity, což by nás mělo dovést k tomu, proč tady vlastně jsme. Jakmile se do hry připojí i média, začnou se nám vyjasňovat konkrétní rysy estetická, které pomalu, ale jistě tento sport promění od základů.

Pro lepší orientaci si rozdělíme skateboarding do kategorií, podle kterých se jedna skupina odlišuje od druhé, ale uvidíme, že to nebude zcela čistý řez. Podíváme se podrobněji na vybrané kategorie tohoto sportu, což nám pomůže nejen nahlédnout do mysli sportovce/umělce, ale řekne nám to něco i o cílovém publiku.

To by nás mělo dovést k části práce, kterou jsem pojmenovala *Komunikace*, kde se podíváme na speciální dress-code, který se utvářel a do dnešního dne utváří bok po boku se skateboardingem. Zároveň uvidíme, že pronikl i za jeho hranice. Nesmíme opomenout ani speciální slovník, jímž se skateboardisté dokáží dorozumět v jakémkoliv koutě světa, který je touto aktivitou nějak zasažen, i když nesdílí stejný národní jazyk.

Neméně důležitý pro nás bude prostor. Budeme zkoumat, co znamená prostor pro skateboarding a jak se proměňuje vnímání architektury v této souvislosti. Problematiku si vysvětlíme i na lokálním příkladu.

V neposlední řadě se podíváme na společenský vývoj vnímání skateboardingu jakožto volnočasové aktivity, sportu a umění. To by nás mělo dovést k rozhodnutí, kam ho zařadit.

1. VZNIK A VÝVOJ SKATEBOARDINGU

1.1 Jak se zabavit při čekání na vodu – místo a doba vzniku

Počátky skateboardingu sahají do 50. let. 20. století. Začínají s ním mladí američtí surfaři z dnes velice populární části Los Angeles v Kalifornii. Jedná se o oblast v této době nazývanou jako Dog Town, do které spadá jižní část Malibu a populární Venice. Nutno podotknout, že v této době to byla oblast chudá, špinavá a plná pochybných individuí. Trochu jako dnes, jen s tím rozdílem, že dnes je tato oblast bohatá, špinavá a plná pochybných individuí. Zato je to oblast krásných pláží, a co je důležitější – dobrých vln. Vlny však ve sjízdné podobě vydrží asi jen do deseti hodin dopoledne, a tak si surfaři našli novou aktivitu, kterou mohli provozovat ve zbytku dne. Napadlo je, vzít si starou zlomenou surfovou desku nebo kus pevného dřeva z obchodu pro kutily (nebo co se komu povalovalo v garáži) a kolečka s podvozky ze starých bruslí z Thrift Stor¹ a smontovat to dohromady. Takto vznikly první skateboardy. Mohli na nich brázdit silnice, když zrovna povětrnostní podmínky nepřály dobrým vlnám.

Styl a způsob jízdy byl více než čemukoliv jinému podobný právě surfování. Vodu nahradil beton, kterého díky místní architektuře bylo všude dost. Surfaři se začali na prázdné odvodňovací kanály a jiné v běžném životě většinou nevyužívané betonové prostory dívat jinýma očima než kdokoliv před nimi. Hledali místa, která dokázala co nejlépe nasimulovat jízdu na vodě, na níž byli zvyklí. Tito surfaři byli z velké části ještě děti a teenageři, a tak jim v tom zajisté pomohla i jejich pružná představivost a adaptabilita.

V roce 1963 začíná být skateboarding rozpoznáván jako nový alternativní sport pro americkou mládež. Konají se i první soutěže. Vzhledem k nevyhovujícím používaným materiálům a nedostatečné probádanosti veškeré fyzikality se nejednalo o podívanou pro slabé povahy, a to se v tuto dobu jezdil maximálně slalom. Popularita sportu nevydržela nijak dlouho, v roce 1965 byl skateboarding v některých oblastech postaven mimo zákon a ze dne na den v podstatě úplně vymizel.

Do 70. let zůstalo jen pár nadšenců, kteří trénovali, kde to jen šlo a na čem to jen bylo možné. Na začátku 70. let se ještě průmyslově vyrobený skateboard nedal koupit, a tak se jezdilo stále na podomácku vyrobených prknech, na nichž se dalo jen tak tak jet.

K výraznějšímu vývoji mohlo dojít až po vynálezu polyuretanových koleček, která si uměla snáze poradit s případnými nerovnostmi a hrubostí povrchu.

Najednou už nebylo cílem jen se udržet a jet, ale důležité bylo také u toho nějak vypadat. Styl byl všechno, definoval přijetí ve společnosti ostatních surfařů/skateboardistů. „The refinement, elegance, fluidity, speed, apparent ease, speed and, above all, attitude with which skaters perform moves is just as important as the fact that they can perform them at all, while, conversely, performing moves without style is frequently met with disdain.“¹ („Přesnost, elegance, plynulost, zjevná lehkost, rychlost, nade vším pak hlavně přístup, se kterým ‚skateři‘ provádí pohyby, je stejně důležitý jako skutečnost, že tyto pohyby vůbec dokážou provést, zatímco naopak provádění pohybů beze stylu se často setkává s opovržením.“) Estetická složka vyplynula na povrch a žádala si zdokonalování a patřičnou pozornost.

1.2 Na suchu

V 70. letech postihla Kalifornii jedna z prvních (dnes už naneštěstí velice běžných) vln extrémního sucha. Nesměly se zavlažovat trávníky, napouštět bazény, dokonce ani servírovat voda v restauracích. Desítky prázdných vyschlých nebo částečně vyschlých bazénů zely prázdnotou. A jelikož sucho mělo vliv i na hladinu oceánu a vlny, surfaři, kteří byli zvyklí dopoledne trávit na vodě a zbytek dne na betonu na svých po domácku stlučených skateboardech, se vydali hledat zábavu, kterou jim už oceán nemohl poskytnout, někam jinam. Vyschlé bazény byly neodolatelným pokušením.

Skateboarding byl vždy tak trochu na hraně zákona, takže asi nikoho nepřekvapí, kde začali (samozřejmě nelegálně) tito teenageři trávit většinu svého času. Dvorky s bazénem byly ceněné nade vše. Poskytovaly totiž na suchu ponechaným surfařům zázemí, kde mohli trénovat své ježdění a redefinovat vznikající sport od základů. Z aktivity provozované několika vybranými jedinci se pomalu ale jistě začala stávat subkultura s vlastními specifickými znaky a pravidly.

Adrenalin z neustálého nebezpečí chycení policií se stal organickou součástí. Primárně samozřejmě nešlo o to porušovat zákon a mít z toho legraci, to byl pouze vedlejší efekt. Hlavní

¹ BORDEN, Ian. Body Architecture: Skateboarding and the Creation of Super-Architectural Space In Occupying Architecture: Between the Architect and the User. Eds. Jonathan Hill. London: Routledge, 1998. s. 19

bylo najít místo, kde se dá jezdit, zdokonalovat se a také být vidět mezi ostatními surfaři/skateboardisty.

Podívaná se stala jednou z hlavních součástí této nově vzniklé subkultury. Nikdo sice ještě vlastně nevěděl, jak má taková jízda na skateboardu uvnitř vyschlého bazénu vypadat správně, ale každý poznal jezdce, který to dělal dobře. Protože při tom také dobře vypadal a diváci z jeho okolí to dávali jasně najevo svou vytrvalou pozorností a odhodlaností tyto pohyby opakovat a třeba i vylepšovat. Celé hodiny jezdili a přizpůsobovali své pohyby fyzikálními vlastnostmi různých bazénových tvarů ve svých malých uzavřených skupinkách. Zvenčí mohli působit skoro jako kult. Soutěžili mezi sebou jen z pouhé zvědavosti – co je ještě možné – ne kvůli potřebě materiálního ohodnocení.

Zde byly položeny první základy moderního skateboardingu, které byly později v osmdesátých letech rozvinuty a zdokonaleny. Nešlo už jen o pouhou náhradu zábavy na vodě, ale kompletně nový sport lákající nové lidi vyžadující jiné smýšlení a poskytující jinou formu zábavy a také podívané.

1.3 Z-Boys a magazín SkateBoarder

Jeff Ho, což byl jeden z majitelů kalifornského surfového obchodu Zephyr sídlícího v Santa Monice, se rozhodl vlny skateboardingu v 70. letech chytit a absolutně na jejím základě proměnit svůj obchodní plán. Pomalu přizpůsobil svou výrobu na montáž skateboardů. Sestavil vlastní tým mladých skateboardistů, kteří měli jeho značku reprezentovat s cílem etablovat nový sport a vytvořit poptávku po zboží. Každý místní „skater“ toužil být členem tzv. Z-Boys, jak si tým Zephyru říkal. Tričko s nápisem obchodu je odlišovalo od ostatních a stavělo v hierarchii nad ně. Najednou se ze skateboardingu stala potenciální profese.

Jeff Ho chtěl, aby tým byl vidět v ulicích a jeho členové měli vlastní jedinečný styl. Díky fotografovi a redaktorovi časopisu SkateBoarder Craigu Stecykovi, který dokumentoval veškerou aktivitu Z-Boys a komentoval moderním nekonvenčním stylem své fotografie, se formovala a definovala estetika skateboardingu, ze kterého se pomalu začínal stávat životní styl inspirovaný mimo jiné i vizualitou gangové kultury LA. „...adaptation of some of the visual and behavioural characteristics of gang culture, borrowing the style of tags from Los Angeles

Chicano gangs for their deck graphics, which marked out the Z-Boys.“² („...adaptováním některých charakteristik chování a vizuálu gangové kultury, půjčováním si stylu tagů Los Angeles Chicano gangů pro své grafiky se Z-Boys začali vyznačovat.“)

V roce 1975 byla v Americe první národní soutěž ve skateboardingu nazvaná Del Mare Nationals se dvěma disciplínami – slalomem a „Freestylem“. Zephyr tým zde rozhodně nesměl chybět. Jenže ani jedna z těchto disciplín nebyla zrovna to, jak by se ježdění Z-Boys dalo nazvat. Jejich tým složený z kalifornských surfařů jezdil po betonu jako na vodě, byl zvyklý na nerovný povrch, avšak ne na kus placatého asfaltu. Najednou se vyskytl v prostředí, které absolutně nekorespondovalo s jeho smýšlením o skateboardingu, a musel mu nějak čelit. Ve svém týmovém stejnokroji složeném z trička obchodu Zephyr, Levisek a světle modrých Vansek působili sice nepatříčně, ale i tak si dokázali podmanit porotu. Svými pro vytyčené disciplíny nezvyklými pohyby všechny absolutně vyvedli z míry. Z-Boys se snažili na rovné ploše pohybovat jako na vlnách s využitím i sebemenší nerovnosti povrchu. Nikdy nic takového nedělali, ale improvizovanými pohyby a zužitkováním svých zkušeností s jinými terény vytvořili prazvláštní podívanou, která se jen těžko hodnotila negativně. Z-Boys si tak ze soutěže odnesli dobré umístění a ohlas.³

To dozajisté prospělo jejich mediálnímu obrazu. Časopis SkateBoarder se začal velice dobře prodávat a ze Z-Boys se stalo něco jako rockové hvězdy. Především pak ze dvou členů, a to z Tonyho Alvy a Stacy Peralty. Oba lze považovat za zakladatele moderního skateboardingu. Alva jedním svým trikem (tzv. frontside Air) objevil zcela nový typ ježdění (tzv. Vert), který se od tohoto momentu mohl vyvíjet a na nějakou dobu ovládl veškeré dění celého sportu. Jednalo se doslova o létání vzduchem: jednoho dne se zkrátka Alvovi podařilo z bazénu vylétnout ven, otočit se a zase se vrátit zpět na kolečka. Od tohoto momentu se začaly stavět vertikální rampy a provozovat soutěže na nich založené. Pozornost lidí zvenku komunity se rozrůstala. Teenageři napříč Amerikou a vzápětí i ve zbytku světa viděli fotografie od Craiga Stecyka s jeho unikátními komentáři a chtěli létat také.

² BORDEN, Ian. Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body. Berg Publishers. London. 2001

³ *Dogtown and Z-Boys* [DVD]. California: A Vans Off The Wall Production. 2001

1.4 Bones Brigade a formování sportu

Stacy Peralta je považován za jednoho ze zakladatelů moderního skateboardingu především díky své vizi a přístupu. V roce 1978 založil spolu se svým společníkem Georgem Powellem vlastní značku Powell-Peralta a tým Bones Brigade. Peralta našel pestrobarevnou směsici mladých, rozdílně zaměřených a talentovaných skateboardistů amatérů. Jednalo se o děti 10+. Záměrně vybíral amatéry, aby nacházel nové tváře, které ještě nikdo neviděl. Peralta si je chtěl sám vychovat. Nešlo mu ani tak o čistý talent, ale spíše o potenciál a vynalézavost. Proto se mu podařilo složit velice nesourodou, zato skvěle se doplňující směsici, ze které se mohla utvořit image značky. Jména jako Tony Hawk, Rodney Mullen, Steve Cabalero a další, kteří byli členy Bones Brigade, dodnes něco znamenají i mimo skateboarding jako takový. Co však stálo za úspěchem týmu, bylo umělecké vedení.

Do role jakéhosi uměleckého šéfa byl povolán již dříve zmiňovaný Craig Stecyk, který nebyl pouze fotografem a přispěvatelem časopisu SkateBoarder, ale také velice progresivním konceptuálním umělcem. On přišel s názvem Bones Brigade, a to po tom, co od Peralty dostal zadání na vymyšlení názvu, který nesmí obsahovat slova skateboarding ani tým. Z pořizování propagačních fotografií se tak staly téměř performace tvořené Stecykovými nápady, např. zapálit rozříznutý Cadillac, aby měla fotografie zajímavé, a především absolutně se skateboardingem nesouvisející pozadí s nádechem něčeho nového. To znamenalo revoluci ve skateboardingové reklamě. Do té doby byly reklamy tisknuté především v časopise SkateBoarder, který byl v této době hlavním médiem komunity plným nudných, bezduchých a uhlazených fotografií produktů. U Peralty se řídili motem: „Nech časopis ukazovat skateboarding, my ukazujeme myšlenky a obrázky“.⁴

Popularita sportu však opět značně klesla. V roce 1982 dokonce zkrachoval do té doby populární časopis SkateBoarder. Za obecný úpadek mohlo především fyzikálně nezvládnuté řešení veřejných skateparků, které, protože nikdo sportu ještě dostatečně nerozuměl, činily ježdění v nich téměř nemožným, odrazovaly tak jejich uživatele. Začaly se tedy hromadně bourat.⁵

To znamenalo přesun do nové éry. Protože veřejné skateparky úplně vymizely, bylo těch pár skateboardistů, kteří se svého sportu nechtěli vzdát, nuceno stavět si dřevěné rampy na

⁴ *Bones Brigade: An autobiography* [DVD]. California: Nonfiction Unlimited. 2012

⁵ Op. cit.

dvorcích. Avšak ani tam žádná nevydržela moc dlouho, a to kvůli obvyklým stížnostem od sousedů. Hledání dvorků s rampou bylo tedy obdobou aktivity ze sedmdesátých let, kdy se takhle hledaly vypuštěné bazény. Pomalu se začaly organizovat i velice chaotické malé soutěže, což byl absolutní opak toho, jak skateboardingové soutěže vypadaly do té doby. Z těchto akcí pomalu začal znovu vyrůstat sport.

1.5 Manifest moderního skateboardingu

Opravdový průlom však způsobilo až hodinové domácí video s názvem *The Bones Brigade – Video Show*⁶ (Video show – Bones Brigade) natočené Craigem Stecykem a Stacy Peraltou s jejich jezdci. Do té doby existovaly jen skateboardingové magazíny, ale nikdo nijak moc nezaznamenával skateboarding v pohybu, což bylo dáno především nedostupností odpovídajících technologií. Technika osmdesátých let však umožnila strnulé fotografie rozhýbat a dodat jim pomocí domácí kamery chybějící živost. Manifest skateboardingu nebo alespoň toho moderního a blízkého tomu, který známe dnes, byl tímto na světě. Odhad prodat alespoň 300 kopií byl stonásobně předčen. Povědomí o existenci videa a skateboardingu jako takového se značně rozšířilo, s tím i touha mládeže z videa napodobovat vše, co jen bylo možné.

V této době existovaly v podstatě jen dva typy ježdění – „Freestyle“ a „Bowl“. „Freestyle“ neměl žádný respekt, jednalo se spíše o disciplínu podivínů, jakmile však přišel na scénu Rodney Mullen, celý skatepark se najednou zastavil a šel se dívat, protože to byla show, i když ve své podstatě možná spíše freak show. Nikdo do té doby nic takového neviděl. Preciznost a přesnost, se kterou Mullen vystupoval, připomínala dokonale zvládnuté baletní číslo. Při každém svém vystoupení přicházel s něčím novým, co dříve zkrátka neexistovalo, nebo bral existující pohyby a „ozvlášťňoval“⁷ je takovým způsobem, až se z nich stalo něco docela jiného. Ne nadarmo se mu dodnes přezdívá kmostr moderního skateboardingu. Dal základ slovníku triků, ze kterého tento sport vychází dodnes. Je také jednou z formujících osobností přemýšlejší o skateboardingu jako o umění.

⁶ FUMERO, Gustavo. The Bones Brigade Video Show – OLD SCHOOL SKATE - FULL - Presented By Powell Peralta. [online]. URL:<<https://www.youtube.com/watch?v=BVu9GQD0j0s>>.

⁷ ŠKLOVSKIJ, Viktor. *Umění jako metoda*. Teorie prózy. 1925

2. DRUHY SKATEBOARDINGU NAZÍRANÉ SKRZ OPTIKU J. MUKAŘOVSKÉHO, V. ŠKLOVSKÉHO A P. J. ARNOLDA

2.1 Něco málo o estetice a ozvláštění v umění a ve sportu

Než se pustíme do hledání konkrétních příkladů práce s estetickou funkcí ve skateboardingu, musíme si nejdříve vymežit některé pojmy a myšlenky. Poslouží nám k tomu Jan Mukařovský a jeho *Estetická funkce, norma a hodnota jako sociální fakty*; Viktor Šklovskij: *Umění jako metoda* a Peter J. Arnold: *Sport, the aesthetic and art: further thoughts* (Sport, estetika a umění: další postřehy).

Trojím aspektem estetice podle Mukařovského je estetická funkce, norma a hodnota.⁸ O estetice, estetické funkci, normách a hodnotách dále píše:

1. Estetice není ani samo reálnou vlastností věcí, ani není jednoznačně vázáno k některým jejím vlastnostem.
2. Estetická funkce věcí však není ani úplně v moci individua, třebaže z čistě subjektivního stanoviska může cokoli nabýt (nebo naopak postrádat) estetické funkce bez ohledu na své utváření.
3. Stabilizace estetické funkce je záležitost kolektiva a estetická funkce je složkou vztahu mezi lidským kolektivem a světem.⁹

Změna normy je podle něj nejnápadnější v umění, kde je porušování estetické normy jeden z hlavních prostředků účinku.¹⁰ Na základě tohoto vymezení dochází k definici uměleckého díla, jež „je vždy neadekvátní aplikací estetické normy, a to tak, že porušuje její dosavadní stav nikoli z bezděké nutnosti, nýbrž záměrně, a proto zpravidla velmi citelně“.¹¹ Všechny výše zmíněné body vedou k poslednímu, čímž je estetické hodnocení, které „posuzuje jev v celé jeho složitosti, neboť i všechny mimoestetické funkce a hodnoty jevu přicházejí k platnosti jako složky estetické hodnoty... Proto také pojímá estetické hodnocení umělecké

⁸ Mukařovský, Jan: Studie I. Ed. Červenka, Miroslav a Jankovič, Milan. Strukturalistická knihovna, svazek 4. Host. Brno 2000

⁹ Op. cit.

¹⁰ Op. cit.

¹¹ Op. cit.

dílo jako uzavřený celek (jednotu) a je aktem individualizujícím; estetická hodnota v umění se jeví jako jedinečná a neopakovatelná“.¹²

Jelikož naším cílem je se rozhodnout, zda je možné brát skateboarding jako umění, potřebujeme i někoho, kdo se problematikou estetiky a sportu zabývá, tím bude Peter J. Arnold. Debata nejen o vztahu estetiky a sportu, ale i o tom, jestli je možné brát některé sporty jako umění, probíhá v akademickém prostředí už od osmdesátých let. Nejlepší uchopení celé problematiky i vzhledem k ostatním historickým pokusům má dle mého názoru právě Arnold, který bere otázky a odpovědi svých předchůdců a ukazuje na nich, v čem mají pravdu a v čem se mýlí. Následně pak ustavuje tři kategorie fyzických aktivit na základě jejich vztahu k estetice:

- 1) those that are non-aesthetic (ty, které jsou neestetické);
- 2) those that are partially aesthetic (ty, které jsou částečně estetické);
- 3) those that can be considered as art¹³ (ty, které lze považovat za umění).

Neestetické sporty nazývá „Purposive sports“ (účelné sporty) a řadí mezi ně fotbal, rugby, hokej, atletiku, basketbal a tenis¹⁴, účelem těchto sportů není primárně esteticky působit, ale získat dobré skóre; dosáhnout konkrétního cíle. K určení částečně estetických sportů používá Bestovu (D. Best: *Philosophy and Human Movement* [Filozofie a lidské pohyby], 1978) definici: „the aim cannot intelligibly be specified independently of the means of achieving it“ („cíl nelze srozumitelně specifikovat nezávisle na prostředcích k jeho dosažení“). Do této kategorie potom řadí gymnastiku, potápění, bruslení, synchronizované plavání, skákání na trampolíně, skoky na lyžích a jejich způsob provedení.¹⁵ V kapitole o estetických aktivitách zdůrazňuje, že mluvíme-li o estetice, ještě to nutně neznamená, že mluvíme o umění.¹⁶ Jsou však fyzické aktivity, o kterých přemýšlí jako o umění, a to tanec a pantomima.¹⁷ „The dancer must remain one with the dance to preserve the unity and continuity of aesthetic image. The technical competence of the dance includes not only the physical skills required to perform the dance, but the ability to exist within the dynamic illusion of the dance.“¹⁸ („Tanečník musí

¹² Op. cit.

¹³ ARNOLD, J. Peter. Sport, the Aesthetic and Art: Further Thoughts. *British Journal of Educational Studies*. 1990. vol. 38, No. 2. s. 160–179

¹⁴ Op. cit. s. 164

¹⁵ Op. cit. s. 165

¹⁶ Op. cit. s. 167

¹⁷ Op. cit.

¹⁸ ARNOLD, J. Peter. The Dancer as Artist and Agent. *Journal of Philosophy of Sport*, XV. 1988, s. 49–55.

zůstat jednotný s tancem, aby zachoval jednotu a kontinuitu estetického obrazu. Technická kompetence tance obsahuje nejen fyzickou schopnost nutnou k provedení tance, ale i schopnost existovat mimo dynamickou iluzi tance.“) Dále zdůrazňuje, že není nutné považovat něco za umění, jen aby se prokázalo, že to může být zdrojem estetického prožitku a krásné.¹⁹

Viktor Šklovskij se pak vyjadřuje k umění takto: „Cílem umění je dát pocit věcí jako faktů vidění, nikoli jako faktů poznání; metoda umění je metoda ‚ozvláštňení‘ věcí a metoda znesnadnění formy zvětšující obtíž a délku vnímání, poněvadž proces vnímání je v umění sám o sobě cílem a musí být prodlužován; umění je způsob prožívat děláni věcí, ale to, co je uděláno, není v umění důležité“. Dále píše, že věc umělecká je věc vytvořená schválně proto, aby vyváděla z automatismu vnímání.²⁰

My se v následujícím oddílu práce zaměříme na projevy ozvláštňení a práci s estetickou funkcí ve vybraných druzích skateboardingu. Uvidíme, jak rozdílně pracují s estetizací svého projevu a jak moc je jejich volba pohybů a dalších prvků utvářejících celkový estetický efekt vědomá či nevědomá.

2.2 „Street“ – skateboarding v ulicích a skateparcích ulice připomínajících

V úvodní kapitole jsme si pověděli něco k historii tohoto sportu včetně ukázky vývoje tehdejších skateboardingových disciplín. Moderní skateboarding však používá trochu jiného dělení, jak uvidíme v následujících podkapitolách. Počátky moderního skateboardingu můžeme datovat zhruba od 2. pol. 80. let 20. století – viz kapitola *Manifest moderního skateboardingu*. Přibližně od této doby je sport dělen do jiných disciplín. Jednou z nich je tzv. „Street“ neboli „streetový“ (pouliční) skateboarding.

Pojmenování „Street“, jak již název odhaluje, odkazuje k ježdění ulic, tedy nijak pro skateboarding upravovaným světem. Odkazuje však i k ježdění ve skateparku, který se snaží alespoň částečně mimeticky napodobit vzhled a možnosti ulice. Ne však tím, že by v něm byly přechody pro chodce, dopravní cedule a semaforey, ale tím, že obsahuje například betonové kvádry, které zastupují funkci laviček. Ne však funkci prvotně jim určenou, a to tu, že se na

¹⁹ ARNOLD, J. Peter. Sport, the Aesthetic and Art: Further Thoughts. *British Journal of Educational Studies*. 1990. vol. 38, No. 2. s. 169

²⁰ ŠKLOVSKIJ, Viktor. Umění jako metoda. O teorii prózy. 1925

nich dobře odpočívá, ale funkci, jež jim přiřknuli skateboardisté, kteří je umí začlenit do nespočtu triků vyžadujících nějaký lehce vyvýšený hladký povrch. Stejně tak často obsahují například zábradlí, které na ulici může třeba dělit chodník a trávník, zde má ale opět jinou funkci. Nechápejte mě špatně, skateboardista mezi těmito dvěma lavičkami a zábradlími vidí jen málo rozdílů, a to takových, že při skateboardingu na skutečné ulici může být vyhnán, činí něco na hraně (a často za hranou) zákona, je to složitější, nebezpečnější a pro jeho prezentaci na veřejnosti například formou fotografií a videí atraktivnější než skatepark. I když žijete v oblasti, kde nejsou žádné skateparks, vždycky můžete vzít svůj skateboard a jet se projet po ulici nebo po cyklostezce či na velké opuštěné parkoviště. Nemusíte ani nijak zvláště začleňovat do své jízdy okolní lavičky, zábradlí, schody, zídky, patníky, ale vždycky máte tu možnost. Jediné, co však skutečně potřebujete, je několik metrů dlouhá a široká, hladká asfaltová či betonová plocha, skateboard, odhodlanost a vlastní představitost. Protože prostoru bude věnován celý jeden oddíl práce, opusťme prozatím to, jak vypadá ulice a skatepark.

Zde přichází do hry asi nejzajímavější aspekt skateboardingu – triky, v tomto případě specifické pro „Street“. V předchozí části textu jsme si pověděli o významné osobnosti, jež dala základy a slovník těmto trikům. Rodney Mullen, původně freestylový skateboardista, který se přizpůsobil proměně a vývoji sportu a postupem času se přeorientoval na „streetový“ skateboarding. Díky svému vynálezu Ollieⁱⁱ na rovince, což je přeskočení například praskliny v chodníku na skateboardu bez jeho držení, rozšířil hranice skateboardingu do nečekané šíře, najednou téměř nic nebylo překážkou, dalo se to zkrátka přeskočit. Odtud pak vychází většina dalších triků, jejichž základem je právě Ollie, bez jehož znalosti by nebylo možné je vykonávat a samozřejmě ani následně předvádět na skateboardingových závodech nebo třeba na olympiádě.

Vrcholným cílem zvládnutí dalších triků je především jejich následná prezentace – ať už na ulici, ve skateparku na závodech či na videu. Nejlépe se nám o skateboardingových tricích bude hovořit, když nad nimi budeme přemýšlet jako nad specifickým typem akrobacie. Akrobacie, která stejně jako klasický tanec má své pojmenované a vymezené pohyby, jež lze kombinovat a do jisté míry i modifikovat. Peter J. Arnold o skateboardingu sice nemluví, ale na základě jeho vymezení fyzických aktivit bych ho sama zařadila někam na pomezí částečně estetických sportů a těch, které je možné považovat za umění.

Triků, které tento sport utvářejí, je celá řada a vzájemnou kombinací vzniká nekonečný počet možností jejich provádění. Prezentace triků tak na nás nepůsobí pouze svou zjevnou náročností, ale i svou estetickou hodnotou. „Estetická hodnota se... ukázala procesem, jehož

pohyb je z jedné strany určován imanentním vývojem samé umělecké struktury (srov. aktuální tradici, na jejímž pozadí je každé dílo hodnoceno), z druhé pohybem a přesuny struktury společenského soužití.²¹ Jak jsme viděli v úvodní kapitole, skateboarding se stále vyvíjí, vždy však tvoří svou novou formu na základě té přechází, nechává se jí ovlivnit stejně tak moc, jako se snaží od ní oprostit, posunout se dál a ustanovit formu novou a s ní i novou hodnotu.

Abychom lépe porozuměli kreativnímu procesu ve skateboardingu, srovnáme si ho s procesem, který má herec při vytváření své role. Skateboardista nacvičuje svůj výkon dlouhé hodiny (i delší dobu), kdy má možnost beztrestně něco pokazit jako herec v období zkoušek, když nacvičuje svou roli, ale občas mu ještě vypadne text či nezareaguje včas na narážku. V obou případech se jedná o konkrétní kreativní proces naplněný vstřebáváním inspirace a vytvářením nového celku. Jedná se o přípravu na výkon před publikem. Sekvence triků předváděná na závodech, v pojmech skateboardingu jízda, musí být skvěle nacvičená, jelikož tam je k dispozici pouze 40 někdy 60 sekund k jejímu provedení, na improvizaci už nezbývá čas a přistupuje se k ní až v momentu nouze, pokud se něco nepovede. Další podobnost s herectvím je individualita výkonu a styl, každý při jízdě vypadá jinak a zanechává v nás rozdílný dojem. Řekli jsme si, že skateboarding má specifickou kodifikovanou řadu pohybů. Jedná se o pohyby různé náročnosti a proveditelné absolutně individuálními styly, které daný pohyb „ozvláštňují“. Zároveň je pak podle stylu možné rozpoznat jednotlivá individua, která daný trik předvádějí. Proto sledování skateboardingu nezačne rychle nudit, i když se v něm leckteré pohyby opakují, žádný totiž není stejný jako druhý, a styl je proto jedním z hodnotících kritérií i v závodech.

Jelikož je skateboarding extrémní sport, dá se počítat i s pokažením výkonu, což může mít své následky a pravděpodobně závažnější, než by měl herec v divadle. Diváci tohoto sportu, jakkoliv si zajisté nepřejí, aby se něco stalo jejich oblíbencům, se jdou na závody nebo jiná místa, kde mohou sport sledovat, dívat i s očekáváním, že uvidí někoho padat a dost možná se i zranit. Naneštěstí to je součást každého sportu, u těch extrémních je jen vyšší pravděpodobnost, že budete něčeho takového svědky. Lidé jsou v tomto ohledu ale poměrně zvrácené existence, stačí si připomenout gladiátorské zápasy a obdobné aktivity. Násilí, krev a lidské utrpení jsou do jisté míry pro veřejnost atraktivní, jak nám ukazuje i téměř libovolná moderní filmová tvorba.

²¹ MUKAŘOVSKÝ, Jan.: Studie I. Ed. Červenka, Miroslav a Jankovič, Milan. Strukturalistická knihovna, svazek 4. Host. Brno 2000

Všechny tyto vedlejší aspekty sportovního výkonu se do jisté míry samozřejmě projevují i na našem těle a psychice jakožto diváků. Nechci se obšírně pouštět do oblasti, o které mi nepřísluší hovořit, jelikož v ní nejsem dostatečně vzdělaná. Existuje však řada lékařských studií, které dokazují, že pozorování sportovního utkání může mít negativní dopady na naše srdce.²² Abychom však nezůstali jen u negativních dopadů, každý, kdo kdy byl svědkem libovolného sportovního utkání či jiné takové akce, ví, jak to může ovlivňovat jeho tělo a psychiku. Často pociťujeme zvýšení hladiny adrenalinu, v závislosti na tom i serotoninu. Velkých dav lidí nám naopak může způsobovat úzkost apod. Dokonce i naše svaly částečně zrcadlí sledované dění, takže být divákem sportovní akce může být i do jisté míry vyčerpávající.²³

Vedlejší vlivy a účinky mají přímý vztah i k našemu vnímání estetiky sportovního výkonu, který sledujeme. Skateboardista se snaží esteticky zapůsobit, koneckonců je to požadavek, který je součástí jeho výsledného ohodnocení. Rozdíl zde pak činí ještě to, kde svůj sportovní výkon provádí a pro koho. Je-li natáčen na video nebo je v ulici či ve skateparku, jeho výkon (stejně tak výsledná estetičnost a styl jeho pohybů) je značně jiný než v závodech, kde je důležité nejen dobře vypadat, ale získat i určité bodové ohodnocení v omezeném počtu pokusů. V tomto ohledu je vlastně závodní skateboarding na pomezí účelového sportu a částečně estetického. Jelikož „streetový“ skateboarding není estetickou funkcí tolik zatížen jako jeho předchůdce „Freestyle“, jakkoliv s ní také, jak jsme si ukázali, vědomě pracuje, nyní ho prozatím opustíme.

2.2.1 Skateboardista jako herecký typ

„Streetový“ skateboarding má na rozdíl od ostatních druhů jednu pro sebe specifickou vlastnost a potřebu. Ruku v ruce s ním šla od počátků moderního skateboardingu i filmová, respektive video tvorba. To se do jisté míry týká všech disciplín sportu, avšak

²² KHAIRY, T. Leia. – BARIN, Roxana. – DEMONIÈRE, Fabbice. – VILLEMAIRE, Christine. – BILLO, Marie-Josée. – TARDIF, Jean-Claude. – MACLE, Laurent. – KHAIRY, Paul. Heart Rate Response in Spectators of the Montreal [online]. [cit. 1. 12. 2017]. URL:< [https://www.onlinecjc.ca/article/S0828-282X\(17\)30903-0/fulltext](https://www.onlinecjc.ca/article/S0828-282X(17)30903-0/fulltext)>.

²³ BORRELI, Lizette. Sports Fan Science: How Watching Sports Games Affects The Mind And Body [online]. [cit. 2. 6. 2016]. URL:< <https://www.medicaldaily.com/mind-and-body-sports-fan-sports-games-388444>>.

„Street“ toho nepoužívá pouze k dokumentaci, jak si ještě povíme. V prvním oddílu práce jsme si ukázali, že to bylo právě video, které tento sport rozšířilo a definovalo.

Každý, kdo kdy něco natočil, byť jen domácí video svých dětí, ví, že jakmile se na nás namíří kamera, máme tendenci se chovat jinak, někdy se i předvádět. Je to něco, co známe vlastně už od počátku fotografie – bytí, ať už před objektivem fotoaparátu nebo kamery, je zkrátka nepřirozené a my víme, že skrze něj ukazujeme jakýsi odraz sebe. Technologie nám však neumožňuje ukázat, jací jsme. Podobný problém má divadlo. „Olivier is not Hamlet, but also he is not not Hamlet: his performance is between a denial of being another (= I am me) and a denial of not being another (= I am Hamlet). Performer training focuses its techniques not on making one person into another, but in permitting the performer to act in-between identities; in this sense performing is a paradigm of liminality.“²⁴ („Olivier není Hamlet, ale zároveň je Hamlet: jeho výkon je na pomezí odmítání být někým jiným [= Já jsem já] a odmítání nebýt někým jiným [= Já jsem Hamlet]. Tréning performerů je zaměřen na techniky neutváření z jedné osoby jinou, ale dovolení jednat mezi identitami; v tomto smyslu je hraní paradigma liminality.“)

Skateboardisté této dvojakosti využívají také. Ve svých videích hrají sice vždy více či méně sebe, ale jistá stylizace bývá často přítomna. Dovolí jim to potenciálně oslovit širší publikum a přizpůsobit svůj „herecký“ projev výslednému vyznění videa. Bez jakési povrchní znalosti divadelních a filmových postupů by taková videa nebylo možné natáčet nebo možná bylo, ale asi by neměla takový dopad. Jejich obsah je různý, v první řadě by měl být přítomen nějaký skateboarding, což také zpravidla bývá. Není však nezvyklé je prokládat i záběry obyčejného dovádění s přáteli či nepovedenými triky, a to jak pro efekt komična a uvolněnější atmosféru celého videa, tak aby bylo vidět práci skrývající se za výsledným celkem. Cílem těchto videí je podat informaci o stavu svého sportovního výkonu a možnostech, v další řadě pak bavit. Hraní ve svých vlastních nebo týmových videích se dokonce pro několik vyvolených nejznámějších jmen, některá jsme si již dříve uvedli, proměnilo i ve skutečné obsazování do filmů – ať už do role kaskadérů za mladé protagonisty nebo do menších vedlejších rolí. Mezi nejznámější filmy řadíme například *Gleaming the Cube* (překlad ČSFD: Jdi do toho!), *Lords of Dogtown* (překlad ČSFD: Legendy z Dogtownu), *Police Academy 4: Citizens on Patrol* (Policejní akademie 4: Občanská patrola), z nejnovějších pak například *Mid 90's*

²⁴ SCHECHNER, Richard. Performers and spectators transported and transformed. In Philip Auslander (ed.) *Performance: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*. Vol. 1. Routledge. Taylor&Francis Group. London and New York. 2009. p. 267

(Devadesátky). Nejedná se povětšinou o vážné postavy. Skateboardisté jsou mnohdy spíše komickou vložkou, podivnými klauny až blázny, kteří jsou zvláště oblečení a dělají podivné věci. Stal se z nich na určitou dobu (především pak v 80. letech) herecký typ.

2.3 „Freestyle“ – točit se jako baletka a hypnotizovat svým výkonem

Ve světě moderního skateboardingu je „Freestyle“ za zenitem. Stále se v něm pořádají soutěže, ale například na olympiádě jako jedna z disciplín skateboardingu bude chybět. Je to škoda, protože v něm každým rokem přibývá talentů a je o dost příjemnější k pozorování z čistě estetického hlediska než ostatní druhy. V porovnání s jinými sporty je „freestylový“ skateboarding blízko krasobruslení, u kterého asi nikoho nemusíme přesvědčovat, že jeho základním rysem je estetičnost; krása, jak stojí již v názvu. P. J. Arnold řadí krasobruslení mezi částečně estetické fyzické aktivity.

Tento druh skateboardingu byl vždycky především show, proto i jeho hodnocení je z velké míry založené na vnímání celkové estetičnosti a ladnosti pohybu. Konkrétně se hodnotí obtížnost, styl, originalita a konzistentnost. Existuje jakási předem definovaná estetická norma, kterou svými pohyby skateboardista naplňuje nebo překračuje. Je s normou v konfliktu, ale zároveň utváří novou, u které je teprve na společnosti ostatních skateboardistů, jak ji přijmou. „I estetická hodnota konečně, uplatňující se zejména v umění, kde estetická norma je spíš porušována než dodržována, náleží svou podstatou mezi jevy sociální. Nejen proměnlivost aktuálního estetického hodnocení, ale i stálost objektivní estetické hodnoty musí být odvozována ze vztahu mezi uměním a společností.“²⁵ Když vezmete skateboardistu tohoto odvětví, postavíte ho doprostřed náměstí a necháte ho dělat, co umí nejlépe, stane se poměrně rychle středem pozornosti, a to v pozitivním slova smyslu.

Několik vybraných světových korporátních firem si tohoto jevu všimlo a okamžitě se ho snažilo zpeněžit. Mluvím o takových firmách, jako je Apple, Mercedes-Benz, Ballantine a další. Některé z nich natočily reklamu, ve které je protagonistou „freestylový“ skateboardista. Reklam se skateboardisty, které se sportu jako takového absolutně netýkají, jsou stovky a využívají všech jeho myslitelných disciplín k prezentaci svého produktu či služby. Většinou

²⁵ Mukařovský, Jan: Studie I. Ed. Červenka, Miroslav a Jankovič, Milan. Strukturalistická knihovna, svazek 4. Host. Brno 2000

nám mají ukázat jakýsi pocit svobody nebo odolnosti, případně upozornit na to, abychom si platili úrazové pojištění.

Reklamy s „freestylovými“ skateboardisty jsou však podle mého názoru trochu jiného charakteru. Jelikož jejich protagonista dokáže svými pohyby téměř hypnotizovat publikum, nemusíme si značnou dobu ani uvědomovat, že se díváme na reklamu, protože vlastně sledujeme vystoupení. Když si divák neuvědomuje, že sleduje reklamu po většinu jejího trvání, je to samozřejmě ideální. Jedna ze jmenovaných značek tuto premisu vzala ještě dále a natočila svou reklamu s Kilianem Martinem, dnes už poměrně známým profesionálním „freestylovým/streetovým“ skateboardistou, jehož schopnosti jsou, jak si ukážeme, uměleckého rázu, což nám odhaluje již způsob, jakým nad svou profesí přemýšlí. Jedná se o značku skotské whisky Ballantine²⁶, jež vymyslela koncept, ve kterém Kilian Martin nacvičoval s tanečním choreografem Miguelem Elíase Bizetovu operu Carmen v divadle Avenida v Buenos Aires. Reklama je následně sestříhaná tak, že jeho pohyby krásně sedí na hudbu, jedná se v podstatě jen o jiný druh tance. Produkt jako takový v reklamě vůbec není zobrazen, což není v moderní reklamní tvorbě nic až tak výjimečného, ale o to více v nás zůstává pocit jako po zhlédnutí divadelního představení či filmu, tedy jiný než u většiny reklam na nějaký výrobek.

Co v nás tento pocit vzbuzuje, je především estetické působení pohybů, ale i hudby a kombinace obojího. Už záměrné zvolení opery Carmen počítá s určitou reakcí diváka, který ji (ať už v jakékoliv podobě) s největší pravděpodobností slyšel, a tak k ní má předem nějaký vztah. Zároveň divák dost možná už někdy viděl skateboarding, otázka je však, jestli i „Freestyle“. S největší pravděpodobností ale nikdy neviděl skateboardistu v divadle na jevišti, tedy v prostředí pro skateboarding nezvyklém. Už samotná rozporuplnost aktu postavení skateboardisty na jeviště v nás utváří názor, který se v průběhu videa buď potvrdí, nebo vyvrátí. Stejně tak se naše vnímání skateboardingu může proměnit směrem k docenění přítomných estetických prvků umocňujících vnímání toho, co vidíme jako potenciální umělecké formy. Výsledný dojem je pak docílen kombinací estetična, čímž na nás působí skateboardista provádějící pohyby dle předem nacvičené choreografie, a filmové zpracování. To si hraje s výslednou formou způsobem, kterým je činnost natočena, postprodukčně upravena a kombinována se známým hudebním podkladem.

²⁶ Ballantine's. Kilian Martin Carmen: A Skateboard Opera – Ballantine's Stay True Story #1 [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=XzEAl5nBhec&t=1s>>.

Další reklamou, o které bych chtěla mluvit, je ta od značky Apple. Jedná se o prezentaci jejich produktu Apple Watch a funkce Apple Music²⁷. V této reklamě na rozdíl od předchozí jsou Apple produkty řádně vidět. Protagonista je opět stejný, znovu máme reklamu sestříhanou do rytmu hudby, která je v tomto případě jedním z prezentovaných produktů. Skateboarding zde jen podtrhává představované produkty, a tak potenciálně zvyšuje jejich lákavost. Je více prostředkem než vlastním uměleckým ztvárněním, to však neubírá na poutavosti reklamy, ze které nelze odtrhnout oči, protože dychtíme vědět, co se stane dál. Pozornost je zde upoutávána i dalšími prvky, nejen skateboardingem, který je propojuje, čímž utváří koherentní celek. Záměrně se děj odehrává na místě každodenního setkávání lidí, které na sobě nemá nic zvláštního upoutávajícího naší pozornost. Konkrétně se jedná o nádraží, což je ve své podstatě dosti odosobněný sociální prostor, v němž se lidé sice potkávají, ale jejich vzájemná interakce je minimální a jejich cíl jiný než kontakt s ostatními lidmi. V tomto prostředí je pak v reklamě kombinována každodenní realita a fantazie jedince ukazována skrze perspektivu našeho hlavního aktéra. Děj je zřejmý, dotyčný čeká na vlak a mezi tím projíždí nádraží, kde vše probíhá asi dost podobně jako každý den. V určitém momentu však dojde ke zlomu a realita kolem začne alternovat, možná na základě jeho vlastní fantazie. Každodenní automatizace je na maličký moment rozbita a vše je převráceno naruby, lidé a stánky doslova létají vzduchem. Zhmotňuje se tak naše občasná touha destruovat každodennost a „ozvláštnit“ ji, ať už v tomto případě skateboardistou na nádraží nebo hudbou puštěnou z hodinek, které jsou jedním z produktů prezentovaných v reklamě.

Třetí video, o kterém se zmíním, není reklamou v pravém slova smyslu, jedná se však o video natočené v rámci grantu firmy Mercedes-Benz. Jde o grant *The Avant Garde Diaries* (Avantgardní deníky), pod jehož záštitou bylo odprezentováno několik videí s různými umělci či jako v našem případě osobnostmi, které se pohybují někde na pomezí umění a dalšího oboru. Opět zde máme Kiliana Martina, tentokrát s jeho dvorním kameramanem a režisérem Brettem Novakem, tito dva tvoří uměleckou dvojici, která se tak výrazně vzájemně doplňuje, že by bylo nefér kohokoliv z nich při zmínce vynechat. Jedná se o video *Electricity Inside*²⁸ (Vnitřní náboj), ve kterém můžeme slyšet výpověď o kreativním procesu Kiliana Martina. Mluví o tom, že na sebe nechává působit okolní zdroje, inspiruje se jimi, čímž utváří sebe. Vždycky se snažil o originální umělecké vyjádření, proto kombinoval svoje znalosti

²⁷ RAZ. Dennis. Apple Watch. Kilian Martin [online].URL: <https://www.youtube.com/watch?v=McwrlWkQnQ>.

²⁸ Mercedes-Benz. Kilian Marin & Bret Novak – Electricity Inside (Aubour a Skate Video) [online]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vzpMnyyrVAQ&t=10s>.

gymnastiky se skateboardingem, který provozovali jeho kamarádi – tedy se „Streetem“. Když objevil „Freestyle“, nechal se jím také inspirovat a na základě těchto tří prvků utvořil svůj vlastní velice specifický styl. Můžeme vidět jeho náčrtky triků, které vypadají, jako by rozepisoval choreografii k tanečnímu číslu. Každý z jeho vlivů inspirace má svou definovanou estetickou normu, která je sice fluidní a určitým způsobem proměnlivá v čase, ale pořád rozpoznatelná a hodnotitelná v závislosti na jejím naplňování. Protože však do svého stylu vstřebává minimálně tři různé estetické normy různých odvětví, jsou tyto normy v neustálém konfliktu, který dává vzniknout normě nové. Ta slučuje všechny předchozí a utváří esteticky plnější prožitek pro pozorovatele jeho výkonu. „...estetická libost právě tehdy, má-li být dovedena k maximální intenzitě, jaké dosahuje umění, potřebuje jako dialektického protikladu estetické nelibosti. I při největším možném porušení normy je v umění libost dojem převládající, nelibost prostředek jejího zvýšení...“²⁹ Možná proto pak diváci mají tendenci nazývat jeho projev uměním.

Co nás však bude zajímat ještě více, je jejich nekomerční video *Internal Departure* (Vnitřní rozkol)³⁰ natočené v ateliéru Kaye Walkowiaka, který svou uměleckou instalaci přizpůsobil skateboardingu. Sama o sobě je tato umělecká instalace abstraktním seskupením několika zvláštních předmětů rozmístěných v prostoru. Spolu s Kilianem Martinem se z ní ale stává něco jiného, prostor je znovu definován a „ozvláštněn“. K. Martin přizpůsobuje svůj výkon prostoru a objektům kolem sebe a přiřazuje jim konkrétní funkci. Být toto vystoupení někde v galerii stálo integrální součástí, jednalo by se o performance. Vzhledem k tomu, že mi ho máme prezentované až skrz optiku Bretta Novaka, zůstává nám jen záznam, sice stříhem značně transformovaný, ale pořád záznam performance svého druhu. Performance, ve které jako scéna funguje umělecká instalace, jež je pomocí skateboardingu, režijního vedení, hudby, kamery a stříhu proměněna, a dává tak vzniknout nové umělecké entitě. Zásadní vliv na naše vnímání má v tomto případě především filmařská práce Bretta Novaka, která zde poměrně z mála utváří produkt vnímaný jako umění.

Kay Walkowiak však není jediným umělcem, který má na kontě umělecké instalace inspirované tímto sportem a začleňující performativní aktivity spojené se skateboardingem do své práce. Dalšími takovými umělci jsou například francouzský umělec Raphaël Zarka se svou

²⁹ Mukařovský, Jan: Studie I. Ed. Červenka, Miroslav a Jankovič, Milan. Strukturalistická knihovna, svazek 4. Host. Brno 2000

³⁰ NOVAK. Brett. Kilian Martin: Internal Departure [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=HGGo1QaC84s&t=8s>>.

instalací *Paving Space* (Dláždění prostoru)³¹ a dalšími nebo Australan Shaun Gladwell a jeho *Stormy Sequence* (Bouřková sekvence)³² a jiné či americký skateboardista Mark Gonzales v historii několikrát propojující skateboarding s performativním uměním. Mark Gonzales své skateboardingové performance předvádí před obecnstvem v uměleckých galeriích už řadu let.³³

Pokud se podíváme do sekce komentářů u těchto videí, uvidíme, že je lidé bez dlouhého přemýšlení označují za umění. Především pak u výše zmíněné tvůrčí dvojice Bretta Novaka a Kiliana Martina, která nás i svým posledním jen několik měsíců starým krátkým filmem *SKATEBOARDING IN MYANMAR: Dance of The Trees* (SKATEBOARDING V MYANMARU: Stromový tanec)³⁴ natočeném v Barmě utvrzuje v přemýšlení o jejich tvorbě jako o umění. V tomto videu máme možnost nahlédnout i do zákulisí, díky čemuž vidíme proces inscenování výsledného tvaru, který používá i divadelních prvků jako jednoho z komponentů pro ukázání skateboardingu, ale také jiné kultury. Propojuje se zde tradiční místní tanec s něčím pro tuto kulturu nezvyklým. „Cílem paralelismu, jako vůbec cílem obrazů, je přenést předmět z jeho obvyklého vnímání do sféry vnímání nového, to je svérázná sémantická změna.“³⁵

Reklamy a jiná krátká videa obsahující „freestylový“ skateboarding jsem si vybrala k analýze estetická z toho důvodu, že se jedná vlastně o záznamy jakýchsi krátkých skateboardingových inscenací. Ke zkoumání sportu odjinud než z terénu, ze kterého můžeme sledovat dění v přímém čase, nám moc jiných prostředků nezbyvá. I v tomto mále se nám však podařilo najít vědomou práci s estetizací fyzického projevu, která dovádí konkrétní sport k hranicím s uměním.

³¹ Skateboarding and the City. Raphaël Zarka's rideable artworks. Paving Space (dir. Dan Magee, 2016). [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=jDjwGZoloQQ>>.

³² sydneycoolAustralia. Shaun Gladwell at new MCA Sydney Australia [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=18rDgAr19DI>>.

³³ Jenkenmag. Mark Gonzales' Skate Performance at Milk Studios [FULL] [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=5oHxdup4izg>>.

³⁴ NOVAK. Brett. SKATEBOARDING IN MYANMAR: Dance of the Trees [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=J588dYFNWkM>>.

³⁵ ŠKLOVSKIJ, Viktor. Umění jako metoda. Teorie prózy. 1925

2.4 „Vert/Park“ – létat jako pták

Třetí disciplínou skateboardingu, kterou se ještě budeme zlehka zabývat, je tzv. „Vert“ (vertikální skateboarding), jehož moderní odnoží se říká Park, což je i název, pod kterým bude sport uveden na olympiádě. Protože však Park může znít jako zavádějící a matoucí pojmenování, zůstaneme u názvu „Vert“. Ten je jednou z prvních forem skateboardingu jako sportu, jak jsme si pověděli již v úvodní části práce. Zde se výrazněji projevila potřeba esteticky zapůsobit vlastním stylem jízdy.

Dnes se jedná o tu nejextrémnější disciplínu, proto je také spolu se „Streetem“ součástí X Games, což je v podstatě olympiáda v extrémních sportech, jež se koná každý rok. Stejně jako olympiáda jsou i X Games obrovská show. Podívaná je to však pro silnější povahy. Svou poutavost čerpá z faktoru strachu, respektive napětí a adrenalinu. Již dříve jsme zmiňovali gladiátorské zápasy. „Vert“ je téměř zápas tohoto druhu, akorát zde nebojuje člověk se zvířetem či jiným člověkem, ale pouze sám se sebou a gravitací. Zážitek z takové podívané nám ale asi nejbližší dokáže přiblížit alespoň jeden aspekt toho, jaké to bylo ve starověkém Římě při jejich adrenalinových podívaných.

Extrémní sporty nemají však jen vlastní verzi olympijských her, ale také cestovní show pod názvem *Nitro Cirkus Traveling Show* (Putovní show Nitro cirkus), která jako jednu ze součástí svého zábavního programu obsahuje skateboarding. *Nitro Cirkus*, jak již název napovídá, není tak úplně závod, i když v jeho rámci se občas soutěže konají. Je to především ojedinelá cirkusová show. Artistika spojená s pohyby ve skateboardingu může být porovnávána s tou u náročných akrobatických cirkusových vystoupení. V obou případech na nás esteticky působí kombinace velice náročně proveditelných pohybů a jejich celková ladnost. „Vert“ na nás však primárně nechce esteticky zapůsobit, není to jeho cílem, jedná se až o přidruženou vlastnost.

3. KOMUNIKACE

3.1 Slovník skateboardisty

Téměř každá aktivita, tedy i sport, má svůj slovníček pojmů a slang, u některých sportů je abstraktnější, u jiných konkrétnější, co se týká snadnosti pochopení významu daných pojmů. Většina těchto slovníků vznikla na základě metaforických označení, která se natolik ustálila, že se z nich vyvinula používaná označení.

Skateboarding má jednu zvláštnost. Také sice používá metafor, ale jejich pochopení není tak snadné jako jinde. Opět můžeme sledovat podobnost s tancem. Většina pohybů a triků, jež tento sport utváří, je bez názorného předvedení absolutně nevysvětlitelná a nepochopitelná (alespoň pro laiky). Pro jejich pochopení a představu o tom, jak vypadají, nám je musí někdo předvést a ukázat, a to nejlépe krok za krokem a v rozkladu na jednotlivé pohyby těla. „Zahrát“ nám, jak vypadají, nejdříve zpomaleně a rozkouskovaně, následně v plné rychlosti. Skrývá se nám zde tedy i velice podstatná mimetická funkce, která je základní složkou komunikace ve skateboardingu.

Na tomto principu je založena i skateboardingová hra GAME OF SKATE vycházející z obdoby u basketbalu s názvem GAME OF HORSE. Jde vlastně o souboj (většinou jeden na jednoho), přičemž jeden zadává trik a druhý ho musí zopakovat, pokud se mu to nepovede, dostává písmeno, hraje se, dokud jeden z nich nenaplní slovo SKATE. Často se stává, že je zadán trik, který oponent neumí, a tak se opravdu musí snažit svého protihráče co nejlépe napodobit.

Jedním z hlavních dorozumívacích prostředků byly od počátků skateboardingu a jsou dodnes fotografie a později i videa. Lidé tak např. na druhém konci Spojených států mohli zkoušet to, co bylo zaznamenáno třeba v Kalifornii a naopak, tak se mohl sport vyvíjet. „...photography (and, later, video) has been an essential component of skateboarding, from professionals to beginners alike. Indeed, so integral is photography to skateboarding that images frequently include other image-makers in order to demonstrate the authenticity of the scene being depicted. Photography here doubles-up skateboarding, becoming not just a recording of

its actions but also an integral part of its everyday content.“³⁶ („...fotografie [a později video] byly základní součástí skateboardingu – od profesionálů po začátečníky. Ve skutečnosti jsou fotografie a skateboarding tak nerozdělitelné, že snímky často zahrnují další postavy v záběru, aby se prokázala autentičnost zobrazené scény. Fotografie zde násobí skateboarding a stává se nejen záznamem jeho akcí, ale také nedílnou součástí jeho každodenního obsahu.“) Už když jsme mluvili o fotografiích Craiga Stecyka, zdůrazňovali jsme, že nešlo jen o pouhou dokumentaci. Moment zachycený na fotografii byl značně stylizován prostředím, světlem a dalšími faktory, které pozvedaly skateboardingové fotografie na uměleckou úroveň. „The skateboard move is the projection of the self through the imaginary-and-real medium of the photograph; it is neither pure activity or image, but a lived image.“³⁷ („Skateboardingový pohyb je projekcí sebe sama prostřednictvím imaginárního a skutečného média fotografie; není to ani čistá aktivita, ani obraz, ale živý obraz.“)

3.2 Dress code nebo kostým?

Každá sportovní aktivita má nějaký svůj specifický oděv. Nejinak je tomu u skateboardingu, u kterého sice obvykle není předepsaný žádný sportovní dres, jako to známe dnes už z většiny sportů, ale nese s sebou specifika, co se vizáže týče. Módní styl v dnešní době převládající ve skateboardingu je tzv. streetwear, který se vyvinul ze subkultur surfingu, hip hopu a skateboardingu někdy na přelomu 70. a 80. let 20. století. Protože ze streetwearu se postupem času stalo běžné volnočasové oblečení pro každého, nelze už provést dokonalý řez mezi skateboardisty a lidmi, co jdou na procházku do parku. Důležitější je ale ptát se, jak se oblečení původně kalifornských subkultur stalo běžným volnočasovým oblečením. Možná je to jeho schopnost lépe vyjadřovat naši osobnost. „The collective identity of youth subculture also offers a platform from which an individual identity can develop, ‘freed from ascribed roles of home, school and work’.“³⁸ („Kolektivní identita subkultury pro mladé nabízí platformu, ze které se může vyvinout individuální identita, osvobozená od předepsaných rolí, které zaujímá doma, ve škole a v práci?.“) To je také asi nejzásadnější element streetwearové módy ve světě

³⁶BORDEN, Ian. *Skateboarding and the City a complete history: Skateboard Scenes. Chapter 5 Media Worlds*. London: Bloomsbury, 2019. s. 78

³⁷ BORDEN, Ian. *Body Architecture: Skateboarding and the Creation of Super-Architectural Space In Occupying Architecture: Between the Architect and the User*. Eds. Jonathan Hill. London: Routledge, 1998. s. 21

³⁸ HUNTER, Janine. *‘Flying through the air Magic’: Skateboarders, Fashion and Social Identity*. 2001. s. 13. [Cit. dle BRAKE, Mike. *The Sociology of Youth Culture and Youth Subcultures*. London: Routledge, 1980]

skateboarding. Ten se musel nejdříve oprostit od svých kořenů v surfingu, a i když streetwear odtamtud také částečně pochází, „skate“ scéna dala tomuto oblékání nový rozměr. Šlo o dvě věci: praktičnost a vymezení se vůči zbytku světa. Nás bude více zajímat ten druhý aspekt, díky kterému můžeme o tomto oblékání přemýšlet jako o kostýmu či převleku svého druhu, s nímž se navléká i určitá „sociální maska“.

Jedná se o kostým, který sdružuje určitou skupinu lidí a činí ji rozpoznatelnou, jak to bylo alespoň v počátcích tohoto sportu. Dovoluje jí se odlišovat od ostatních, a především se vymezovat a distancovat od „normálu“, tedy od lidí, kteří chodí do školy či do práce od devíti do pěti a nosí stále to samé upnuté společenské oblečení. Britská socioložka Janine Hunter, jež se ve své diplomové práci zabývala otázkami módy a identity ve „skate“ subkultuře, píše: „Through dress, skaters stand outside ‘normal’ people, feeling that they are different from everyone else. Inclusion and exclusion are inseparable, and the symbolic use of clothing signifies the exclusion of other people, in order for the skateboard collective to stand together within their own circle.“³⁹ („Prostřednictvím oblékání stojí ‚skateři‘ mimo ‚normální‘ lidi, což jim dává pocit, že jsou někým jiným. Začleňování a vylučování jdou ruku v ruce a symbolické užívání oblečení značí vyčleňování se od ostatních lidí za účelem, aby skateboardingový kolektiv stál pohromadě uvnitř své vlastní ohraničené bubliny.”)

Nesmíme také zapomínat na to, že skateboarding ani jeho „vyznavači“ a provozovatelé nepocházeli většinou z bohatých rodin a slušných čtvrtí vyšší střední třídy, ale právě naopak. To má na celém vzhledu komunity také značný podíl mísící se s pubertální vzpourou dospělým. Henry Lefebvre to nazývá slovy „revolts against the Fathers” (vzepření se otcům)⁴⁰. „... skateboarding, like many other kinds of subculture, has separated itself from cosy clubs, regulated schools and organized teams, being more irrational in organization, independently creative and exploitative of its ‘sub-’ status.“⁴¹ („... skateboarding jako tolik jiných druhů subkultury se vydělil z útulných klubů, regulovaných škol a organizovaných týmů tím, že byl mnohem méně organizovaný, nezávisle kreativní a využívající svůj ‚sub‘ status.”) Skateboardingový „převlek“ tedy musí odjakživa odrážet několik faktorů a zároveň sdělovat světu, co skateboarding je a jak vypadá.

³⁹ HUNTER, Janine. *‘Flying through the air Magic’: Skateboarders, Fashion and Social Identity*. 2001. s. 36.

⁴⁰ BORDEN, Ian. *Skateboarding and the City a complete history: Skateboard Scenes. Chapter 3 Living by the Board*. London: Bloomsbury, 2019. s. 24

O to bude zajímavější sledovat, jak se jednotlivé země, které se letos účastní letních olympijských her, vypořádají s uniformou svých skateboardingových reprezentantů. Oblečení bylo totiž to jediné, u čehož předpis olympijských her zakazoval vlastní volbu a nařizoval každé zemi vytvořit pro své atlety speciální uniformu nebo chcete-li dres.

4. PROSTOR

4.1 Znovu-pojmenování veřejného prostoru

„Mohu použít jakýkoliv prázdný prostor a nazvat jej holou scénou. Prázdným prostorem přejde člověk, jiný ho pozoruje a mám vše, čeho je třeba, aby vznikl akt divadla.“⁴²

Veřejný prostor a jeho architektura hrají ve světě skateboardingu obrovskou roli. Především pak ve „Streetu“, jak jsme zmínili dříve. Jestliže pro barokního člověka byl na základě metafory *theatrum mundi* svět jevištěm a jeho život rolí, tak pro skateboarding je svět jen nekonečným prostorem, do kterého se dá projektovat, tím ho proměňovat a utvářet svou roli. „Through their surf-related moves, skaters recombined body, board and terrain. They copied one activity (surfing), initiated a second (skateboarding) and consequently transfigured everyday urban spaces into pleasurable asphalt and concrete waves...“ („Skrz své pohyby podobné surfingu, ‚skateři‘ přetvořili tělo, prkno a terén. Okopírovali jednu aktivitu [surfing], což dalo vzniknout druhé [skateboardingu] a následně proměnili každodenní urbanistické prostory v příjemné asfaltové a betonové vlny.“)⁴³ Architektonické prvky, které donedávna nesloužily ničemu nebo jen funkčnímu každodennímu použití, tímto pohledem dostávají ráz atrakce. Francisco Vivoni ve svém příspěvku pro časopis *Journal of Sport & Social Issues* (Časopis sportu a sociálních problémů) píše: „Once found, they appropriate the space, making unsanctioned modifications to it and transforming some of the assigned purposes of its architecture to create ‘temporary autonomous play zones’.“⁴⁴ („Jakmile místo najdou, přizpůsobí si ho, provedou na něm neschválené úpravy, které jsou v rozporu s předepsanými účely dané architektury za účelem vytvořit ‚dočasné autonomní hřiště‘.“) Prostory nejen přetvářejí a používají je jinak, než bylo původně zamýšleno, ale také jim přizpůsobují svůj výkon, a to jak ten sportovní, tak i performativní. Najednou mohou být na veřejnosti snáze pozorováni, očekává se od nich nějaké chování. S tímto vším (ať už vědomě či spíše nevědomě) pracují při svých často i několikahodinových zdoláváních vybraných prostor. Okolí i sobě

⁴² BROOK, Peter. *Prázdný prostor*. Londýn. 1968. s. 4.

⁴³ BORDEN. Ian. *Skateboarding and the City a complete history: Skateboarding Chapter 6 Found Space*. London: Bloomsbury, 2019. s. 102

⁴⁴ VIVONI, Francisco. Spots of Spatial Desire. Skateparks, Skateplazas, and Urban Politics. In *Journal of Sport & Social Issues*. Volume 33. Number 2. May 2009, s. 130–149

navzájem utváří velice organické vystoupení, které sice nemá většinou záměrně a primárně veřejnost bavit, ale jako vedlejší efekt těchto aktivit se prvky podívané a zábavy pro přihlížející mohou objevit. „Skateboarding is a very performative sport and those who partake in it are aware that it draws attention. It is, perhaps, a performance that doesn't have the back stage in which to prepare the performance away from observation until a sufficient skill has been achieved; the rehearsal and the performance seem very much inseparable.“⁴⁵ („Skateboarding je velice performativní sport a ti, kteří se mu věnují, jsou si vědomi, že to přitahuje pozornost. Je to možná vystoupení, které nemá zákulisí, v němž by bylo možné výkon natrénovat pryč od zraků ostatních, do bodu, kdy je dosaženo dostatečné dovednosti; zkouška a vystoupení se zdají být ve své podstatě neoddělitelné.“)

Už dříve jsme mluvili o kanálech, stokách a dalších stavbách, které skateboarding začlenil do svého ohledávání prostoru a jeho redefinování. Moderní betonová města, která se mohou běžnému člověku na první pohled zdát nevlídná, jsou pro skateboardistu místy nekonečných možností. Jelikož i ve všedních architektonických prvcích jsou schopni objevit potenciál a hodnotu, kterou jim jejich architekti nikdy neurčili. Vedou s prostorem, místem a jeho architekturou dialog. „Skateboarding is like James Joyce's festival of language, a delirium of word's transposed into a festival of movements, a series of precise yet deranged bodily actions, that ultimately destroys and re-creates body, skateboard and architecture together.“⁴⁶ („Skateboarding je jako festival jazyka Jamese Joyce, delirium slov transponovaných do festivalu pohybů, série přesných, ale vyšinutých tělesných akcí, které nakonec ničí a znovu vytvářejí tělo, skateboard a architekturu dohromady.“)

4.2 Druhý domov

Některá místa mají takové architektonické rozložení, že je skateboardisté berou za svůj druhý domov a pravidelně ho navštěvují, používají, scházejí se v něm, vytvářejí tak kulturu daného místa. Po světě je takovýchto lokací několik, některé jsou používány už od sedmdesátých let dvacátého století (např. Southbank Undercroft v Londýně). Skateboardisté jim

⁴⁵ HUNTER, Janine. *'Flying through the air Magic': Skateboarders, Fashion and Social Identity*. 2001. s. 13. [Cit. dle GOFFMAN, Erving. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday & Company, 1959]

⁴⁶ BORDEN, Ian. *Skateboarding and the City a complete history: Skateboarding Chapter 9 Super-Architectural Space*. London: Bloomsbury, 2019. s. 182

říkají „skate spoty“, jde o místa obvykle se zajímavou architekturou vhodnou ke skateboardingu, ne však primárně za tímto účelem postavená, kde se tato komunita často vyskytuje. Mají tak za sebou dlouhá desetiletí vývoje a utvářejí lokální historii a kulturu. Většinou se na těchto místech neschází jen subkultura skateboardingová, ale například i subkultury spojené s graffiti, BMX, Breakdance, hip hop a další. Prostor jim slouží k uměleckému vyjádření a ke komunikaci s architekturou a okolím. Ian Borden ve svých studiích o skateboardingu a urbanismu používá terminologii Henriho Lefebvra z knih *The Production of Space* (Utváření prostoru) a *The Modern City* (Moderní město). V těchto knihách Lefebvre hojně používá výraz *body* (tělo) ve spojení s člověkem a architekturou. Borden tedy píše: „Because skateboarding is both body-centric and motile, space is projected from the whole body (and not just eye or the intellect); as well as being an engagement with the architecture, it does not ever assume that architecture is the dominant projector of space, but rather treats it as one projector of space that can be interpolated with another moving projection of space from the body“.⁴⁷ („Protože skateboarding je zároveň zaměřen na tělo i na pohyb, prostor je tak projektován z celého těla [nejen očima či intelektem]; stejně jako interakce s architekturou nikdy nepředpokládá, že by architektura byla dominantním projektorem prostoru, ale raději s ní jedná jako s jedním z projektorů prostoru, který lze interpolovat jinou pohyblivou projekcí prostoru, a to tou tělesnou.“) Z většiny těchto míst, která nepodlehla městským územním plánům, se stala nejen místa, kde může skateboardingová a další subkultury žít, vyvíjet se a tvořit historii, ale také shromaždiště veřejné podívané, která je zcela zdarma a každý den jiná. „Skateparks and ramps (stejně tak ‚skate spoty‘) thus provided a theatre, an arena for the display of skateboarding in which skateboarding and its body moves became partly spectacularised.“⁴⁸ („Skateparky a rampy [stejně tak ‚skate spoty‘] poskytly divadlo, arénu k zobrazení skateboardingu, ve kterých se skateboarding a jeho tělo pohybují a stávají se částečně spektakularizovanými.“) Prostory tak nabývají nového rozměru a jiného účelu, než bylo původně v plánu. Takovéto lokace se posléze stávají turistickými atrakcemi, na které se přijíždějí dívat anebo je i používat lidé z celého světa.

⁴⁷ BORDEN, Ian. *Body Architecture: Skateboarding and the Creation of Super-Architectural Space*. In *Occupying Architecture: Between the Architect and the User*. Eds. Jonathan Hill. London: Routledge, 1998. s. 13

⁴⁸ Op. cit. s. 8

4.3 Euroskate 88

„Vzdorem proti komunistickému režimu byl v osmdesátých letech v podstatě mlčenlivě prostoupen celý národ, ale většinou je spojován s oblastí kulturní či filosofickou, představovanou známými disidenty. Bez politických ambicí, s ‚pouhou‘ touhou po svobodě, se ale veřejně projevoval i v mnoha dalších oblastech, kde ‚bolševik‘ trochu povolil, nevěděl, zaspal nebo byl, světe div se, obelstěn. Tak byl i vyvzdorován, v dějinách socialistické tělovýchovy neslýchaný, EUROSKATE '88.“⁴⁹

To, že prostor a místo setkání může mít hlubší význam, dokazuje i první neoficiální mistrovství Evropy ve skateboardingu (EUROSKATE '88), které se v roce 1988 odehrálo v Praze. Dnes už si jen těžko dokážeme představit, co to tehdy znamenalo. Země, která se v podstatě nedá opustit a nedá se do ní ani vstoupit, byla najednou na velice omezenou dobu otevřená celému světu a stala se pro okupované země v Evropě malým ostrůvkem nezastavitelné svobody. V rakousko-německém magazínu *Read and Destroy* (Přečti a znič) č. 70 z prosince 1988 se psalo: „Evropský šampionát ve skateboardingu se v roce 1988 uskutečnil v Československu. Na zimním stadionu (pozn. tehdy lidově známém jako Fučíkárna podle Julia Fučíka) s kapacitou 14 000 diváků. S přímým přenosem pro televizi... Některé soutěže se už na velkých stadionech odehrály (v Americe) a v televizním vysílání (na kabelovkách) se občas objevily záběry z nich. Ale nic takového jako hodina a půl živého přenosu z komunistického státu. Zatímco většina skejtového světa toužebně vzhlíží ke Kalifornii, dosud největší závod byl v tichosti (totálně) zorganizován za jeho zády“.⁵⁰

Naše malé neoficiální mistrovství Evropy se stalo významným happeningem, manifestací lásky nejen ke sportu, ale i k západu, odkud přišel, nemluvě o symbolickém významu zvoleného místa pro takovouto událost. Díky živému televiznímu přenosu byl skateboardingový závod výrazně dostupnější než kterýkoliv jiný do té doby a měl ohromný společensko-kulturní význam a ohlas nejen u nás, ale i ve světě, kam se záznam Československé televize posílal a byl vysílán na místních televizních stanicích. Pro naše diváky, kteří se za podívanou sjeli z celého Československa, to byl povětšinou úplně nový zážitek a zároveň ojedinělá možnost přijít do kontaktu se západem, a to díky hostům z Velké Británie, západního

⁴⁹ BOUČEK, Jan – KOPECKÝ, Martin. In *Euroskate party*. Praha, 2020. s. 88

⁵⁰ BOUČEK, Jan. *Euroskate party*. Praha, 2020. s. 110. [Cit. dle ADAMS, Vernon – WELLS, Ged. Skejtáci v divnozemí. *Read and Destroy*. Č. 70, prosinec 1988]

Německa, Švýcarska, Švédska, Španělska, Belgie, Dánska, Francie, Itálie a mnohých dalších zemí, stejně tak jako se skateboardisty z východního bloku Bulharska, východního Německa atd. Ne že by akce nebyla celou dobu sledovaná StB, která měla vyhrazeno 50 míst⁵¹, ale i tak se jednalo o mimořádnou událost a svátek skateboardingu a mezinárodních vztahů.

Divadelní rozměr této události je podobný jako u jakékoliv jiné sportovní, kulturní či politické manifestace, co z něj však dělá významnou kulturní a historickou událost, je jeho obrovský přesah i přes „železnou oponu“.

4.4 Stalin Plaza

Letenská pláň a její osud je jedno z největších témat české moderní historie. Stavba Stalinova pomníku neboli „Fronty na maso“ byla zahájena 22. prosince 1949. Stavět se ale opravdu začalo až v únoru 1952, pomník byl hotový a odhalený veřejnosti 1. května 1955. Umístění na dobře viditelné místo na Letenské pláni dodalo pomníku ještě mohutnější a ohavnější rozměr. Jednalo se o největší sousoší v Evropě. Roku 1962 po dnes už známém výstupu N. S. Chruščova (Stalinova nástupce) odsuzujícího tzv. Stalinův kult osobnosti se komunisté rozhodli se šestiletou prodlevou pomník strhnout. Zbyl po něm ohromný kamenný podstavec a schodiště vedoucí k němu z obou stran. Celé destrukční práce byly z dnešního pohledu až komické. Pražané samozřejmě neměli být svědky toho, co se děje. Naštěstí se nějakému odvážlivci podařilo část odstřelu amatérsky natočit.⁵²

Jakmile byla Letenská pláň od tohoto kolosu osvobozena, mohl se prostor, který ale stále nesl nádech něčeho zapovězeného a kontroverzního, začít pomalu vzpamatovávat. Lidé se ho po sametové revoluci snažili postupně rehabilitovat novými aktivitami. Na podzim 1990 z katakomb, které zbyly po pomníku, začalo načerno vysílat Rádio Stalin. „Legenda jménem Radio Stalin vznikla během výstavy Totalitní zóna v podzemí bývalého Stalinova pomníku v Praze na Letné.“⁵³ Výstava a festival Totalitní zóna⁵⁴ vznikl za podpory Linhartovy nadace

⁵¹ BOUČEK, Jan – KOPECKÝ, Martin. In *Euroskate party*. Praha, 2020. s.92

⁵² MAHDAL, Marcel. Stalinův pomník [online]. [cit. 17. 3. 2012]. URL: < <https://www.moderni-dejiny.cz/clanek/stalinuv-pomnik/>>.

⁵³ POTŮČEK, Jan. Pražské Radio 1 slaví 20 let pirátského vysílání Radia Stalin z Letné [online]. [cit. 19. 10. 2010]. URL: <<https://www.lupa.cz/clanky/prazske-radio-1-slavi-20-let-vysilani-radia-stalin/>>.

⁵⁴ Ekocesty. Totalitarien Zone – Totalitní Zóna [online]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=7yW5Gx7z0_k&t=2s>

a celá akce proběhla v říjnu 1990. Základní program byl divadelní, jednalo se o různé performance, malé divadelní a hudební formy, umělecké instalace apod. Prostory při této příležitosti navštívil i Václav Havel, tehdy už prezident republiky, a docela výstižně toto místo nazval absurdním, což je nejspíše také hlavní aspekt atraktivnosti této lokality. Více se o této události lze dočíst ve studii Barbary Topolové v druhém čísle Divadelní revue z roku 2010. Festival Totalitní zóna byl první opravdový nádech svobody tohoto místa.

Od devadesátých let se nahoře za Metronomem od Vratislava Karla Nováka, který stojí na podstavci místo Stalina, odehrává něco trochu jiného, ale vlastně v ledasčem podobného. Ze žulového plácku se stal nejznámější pražský „skate spot“ a „mekka moderního českého skateboardingu“, dnes už dokonce jeden z nejznámějších „skate spotů“ v Evropě. Pojmenování místa po ohavném pomníku, který zde kdysi stál, je pravděpodobně součástí jakési rebelie skateboardingové subkultury, ale možná i touhou udržet v paměti minulost tohoto místa. Skateboarding zde lokaci, která je historicky spojovaná především s totalitním útlakem, už několik desetiletí dodává pocit svobody a dává prostoru nový rozměr. V průběhu let byla samozřejmě několikrát snaha odsud „skatery“ vyhnat, později si však vedení Prahy 1 uvědomilo, že Stalin Plaza je už součástí kulturního života městské části, která nejen tvoří image místa, ale láká i turisty a zvyšuje prestiž Prahy. V současné době je tedy skateboarding na Letné podporován i ze strany města, což na veřejných prostranstvích nebývá zvykem. Skateboarding zde sice není zvenčí vidět, ale rozhodně je slyšet charakteristický zvuk polyuretanových koleček. „Space is listened for, in fact, as much as seen, and heard before it comes into view.“⁵⁵ („Prostor je ve skutečnosti poslouchán stejně tak jako prohlížen a je slyšet dříve, než začne být vidět.“) Na žulovém podkladu se zvuk rozléhá a nutí nové příchozí jít zjišťovat, odkud ten záhadný zvuk přichází a co se tam děje. „Skaters like the plaza because it’s not a skatepark, or skatepark-style of skating... You like to be observed, and maybe you get some applause if you do a trick...it gives a good vibe, a good feeling. Not just to be behind fence in a skatepark and doing tricks for yourselves.“⁵⁶ („Skateři mají plazu rádi, protože to není skatepark ani skateparkový styl ježdění... Jsou rádi, když je někdo pozoruje a možná když se ti povede trik, lidé ti zatleskají... což dělá skvělou atmosféru a dobrý pocit. Není to jen dělaní triků někde za plotem ve skateparku jenom pro sebe.“) Kabel elektrického vedení napájící Metronom je „zdoben“ ošoupanými zničenými „skatovými botami“, které jsou zde obvykle na

⁵⁵ LEFEBVRE, Henri. *The Production of Space*. Basil Blackwell. Oxford. 1991. s. 200-201

⁵⁶ LOO, Kevin. Stalin Plaza’s Fight for the Future. Rozhovor s Martinem Hroudou [online]. [cit. 31. 10. 2019].

URL:< <https://www.designdisco.org/work/stalin-plazas-fight-for-the-future/>>.

památku povedenému skateboardovému triku. Místo je tak vlastně označované přímo subkulturou zde aktivní, což může podobně jako zámečky turistů přicvakané na městské památky působit neesteticky. Je celkem paradox, že skateboardisté na „Stalinu“ svou aktivitu vykonávají na nejvýše umístěném „jevišti“ v Praze s fantastickou scénou tvořenou výhledem na město, ale pokud nestojíte blízko někde za Metronomem, nemáte vlastně šanci skoro nic vidět. To ale přihlížející většinou neodrazuje a nacházejí si způsob, jak tam tuto aktivitu pozorovat.

Za několik posledních let se tedy místo podařilo opravdu rehabilitovat a je z něj jedno z kulturních a volnočasových středisek Prahy. „It is important for a city to have a square with no boundaries and no regulations. People can shape this free area to their needs, be creative about how to use this place. It is that freedom which should attract people to come here, observe and enjoy this area. Nobody tells them how this place should be used, you feel free with no restrictions. That's why these places are special.“⁵⁷ („Pro město je důležité mít místo bez zábran a regulací. Lidé mohou tuto oblast přizpůsobit svým potřebám, být kreativní ve svém novém pojetí užívání tohoto místa. Je to právě svoboda, která by sem měla lidi přitahovat, aby sem chodili, užívali si výhledu a vůbec tohoto místa. Proto jsou taková místa důležitá.”) Lidé se zde setkávají za různými účely a rozhodně se nejedná jen o „skate plazu“, už díky rozloze zde najdete všechny možné druhy volnočasových aktivit, takže i všechny možné druhy lidí. Což je přesný opak funkce prostoru z období padesátých let.

⁵⁷ Op. cit

5. SOCIÁLNÍ ASPEKT

5.1 Marketingový obraz není vždy skutečností

Jak jsem naznačila již v úvodu, „prkýnko na kolečkách“ dokáže v mnoha lidech vyvolat různé emoce, některé jsou více založené na realitě, jiné spíše na mediálním obrazu. Marketing skateboardingu je historicky zakořeněn v prezentování spíše té horší stránky sportu a celé subkultury než té, která by byla schopná obstát v konkurenci běžných sportů s dlouholetou tradicí. Dělají to i velké „skate“ společnosti jako například *Thrasher*, což byl původně skateboardingový magazín (a je jím dodnes, jen se na něj nabalilo několik dalších odvětví prezentace značky jako videa, oblečení apod.). *Thrasher* odjakživa nasazoval skateboardingu masku rebelského spíše životního stylu nežli sportu, tvořil tak dodnes rozporuplné přijímání této aktivity veřejností. Ukazoval spíše stinné stránky alespoň z pohledu zvenčí a jen ty jako jediné správné. Přimo uvnitř skateboardingové komunity se vede souboj o základní filozofii skateboardingu, *Thrasher* magazín razí myšlenku Skate and Destroy („Skejtuji“ a nič) a jeho konkurent *Transworld Skateboarding* magazín zase Skate and Create („Skejtuji“ a tvoř) myšlenku. Skateboarding je a vždycky byl podstatně složitější, co se vztahu s veřejností, prostorem a lidmi v něm týká. Funguje dnes jinak, než je nám často prezentováno.

Skateboarding je v posledních letech známý i tím, že se snaží pomáhat v ekonomicky nebo i geograficky znevýhodněných lokacích nejen stavět skateparky, aby měly především děti v těchto oblastech kde jezdit na skateboardu, ale dodávají jim i vybavení, a především podporují vzdělávání. Je vlastně fascinující, že tento sport, životní styl a subkultura, tato aktivita, se kterou je často spojované nedodržování pravidel a porušování zákonů, najednou jde příkladem a pomáhá v rozvojových zemích s výchovou a výukou dětí, jako to dělají i jiné sporty. Jako příklad nám může sloužit jeden z několika projektů *Skateistan*, který můžeme znát i z dokumentárního filmu *Learning to Skateboard in a Warzone (If You're a Girl)* (Učení se jezdit na skateboardu [Když jsi holka]), který byl o tomto hnutí natočen a v roce 2020 vyhrál Oscara. Podobných „skate filantropických“ organizací vzniká po světě nespočet.

A tak se snad pomalu a jistě nejen samotná prezentace tohoto sportu, ale i jeho vnímání v očích veřejnosti proměňuje k lepšímu.

ZÁVĚR

Je tedy skateboarding umění? O tuto otázku se vede věčný spor. Jedni jsou naprosto přesvědčeni, že ano, druzí to kategoricky odmítají. Tak kde je pravda? Já jsem se v práci pokusila ukázat, že skateboarding vědomě pracuje s estetickou funkcí, což z něj sice automaticky nečiní umění, ale podle terminologie P. J. Arnolda se jedná o částečně estetickou fyzickou aktivitu. Je však skateboarding samostatně fungující umělecká forma?

Myslím si, že skateboarding sám o sobě slouží jako zastřešující název pro nespočet různých druhů a odvětví této aktivity. Ukázali jsme si, jak komplexně „Freestyle“ pracuje s estetickou funkcí, normou, ale i hodnocením estetična, sám o sobě však ani on není uměním. Uměním se stává až ve spojení dalších faktorů. Např. propojením se „Streetem“, podkresem hudby, do jejíhož rytmu jsou pohyby postprodukčně sestříhány, se zachycením kontextu, a to ať už sociálního nebo prostorového. Krátké filmy Bretta Novaka s Kilianem Martinem (ale i jiné) jsou podle mého názoru umění, jelikož se jedná o ohraničené produkty, které Šklovského terminologií cíleně „vyvádějí z automatismu“⁵⁸.

Více nám k tomu řeknou dva základní aspekty umění podle P. J. Arnolda které jsou:

- 1) „It is something that exists only in the mind but is a product that has been creatively and skilfully brought into the world most frequently in an intentional and purposeful way to be aesthetically appreciated.“ („Je to něco, co existuje pouze v mysli, ale je to produkt, který byl kreativně a dovedně uveden na svět nejčastěji záměrně za účelem, aby byl esteticky oceněn.“)
- 2) „...it is characterised by the unique way in which ‘content’ and ‘medium’ are indivisibly fused so it becomes on ‘organic unity’.”⁵⁹ („...je charakterizováno jedinečným způsobem, jakým jsou ‚obsah‘ a ‚médiu‘ nedělitelně spojeny, takže se stávají ‚organickou jednotou‘.“)

Skateboarding tedy sám o sobě je hraniční aktivitou mezi sportem a uměním. K tomu, aby mohl být považován za umění, potřebuje více vnějších faktorů, které ovlivňují, jak na nás působí, v jakém kontextu ho vnímáme a co v nás jeho sledování zanechá.

⁵⁸ ŠKLOVSKIJ, Viktor. Umění jako metoda. Teorie prózy. 1925

⁵⁹ ARNOLD, J. Peter. The Dancer as Artist and Agent. Journal of Philosophy of Sport, XV. 1988, s. 49–55.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

MUSILOVÁ, Martina. *Teatralita veřejných událostí – uvedení do problematiky*. Theatralia. Brno. 2014.

ROUBAL, Jan. *Souřadnice a kontexty divadla: antologie současné německé divadelní teorie*. Praha: Divadelní ústav, 2005. ISBN isbn80-7008-189-9.

AUSLANDER, Philip. *Performance: critical concepts in literary and cultural studies*. New York: Routledge, 2005. ISBN isbn978-0-415-25512-7.

BORDEN, Iain. *Skateboarding and the city: a complete history*. London: Bloomsbury Visual Arts, 2019. ISBN isbn978-1-4725-8345-1.

BORDEN, Iain. *Skateboarding, space and the city: architecture and the body*. New York: Berg, 2001. ISBN 1859734936.

HILL, Jonathan. *Occupying architecture: between the architect and the user*. New York: Routledge, 1998. ISBN isbn9780415168168.

HUNTER, Janine. 'Flying through the air Magic': Skateboarders, Fashion and Social Identity. 2001

GELDER, Ken. *The subcultures reader*. 2nd ed. New York: Routledge, 2005. ISBN isbn9780415344166.

GOFFMAN, Erving. *The presentation of self in everyday life*. Harmondsworth: Penguin books, 1975. Pelican Books.

LEFEBVRE, Henri. *The Production of Space*. Basil Blackwell. Oxford. 1991.

BROOK, Peter. *Prázdný prostor; z angl. orig. přel. Alois Bejblík; dosl. naps. Lída Engelová*. Praha: Panorama, 1988. Dramatické umění.

Euroskate party. Praha: Jan Bouček, 2020. ISBN isbn978-80-905516-4-0.

VIVONI, Francisco. *Spots of Spatial Desire. Skateparks, Skateplazas, and Urban Politics*. Journal of Sport&Social Issues. Volume 33, Number 2. May 2009

ŠKLOVSKIJ, Viktor. *Umění jako metoda. Teorie prózy*. 1925

MUKAŘOVSKÝ, Jan, JANKOVIČ, Milan a MIROSLAV ČERVENKA, ed. *Studie*. Brno: Host, 2001. Strukturalistická knihovna. ISBN isbn80-86055-91-4.

ARNOLD, J. Peter. Sport, the Aesthetic and Art: Further Thoughts. *British Journal of Educational Studies*. 1990. vol. 38, No. 2

OSTATNÍ ZDROJE

Bones Brigade: An autobiography [DVD]. California: Nonfiction Unlimited. 2012

Dogtown and Z-Boys [DVD]. California: A Vans Off The Wall Production. 2001

Ballanzine's. Kilian Martin Carmen: A Skateboard Opera – Ballantine's Stay True Story #1 [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=XzEAj5nBhec&t=1s>>.

RAZ. Dennis. Apple Watch. Kilian Martin [online]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=_McwrlWkQnQ>.

Mersedes-Benz. Kilian Marin & Bret Novak – Electricity Inside (Aubour a Skate Video) [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=vzpMnyyrVAQ&t=10s>>.

NOVAK. Brett. Kilian Martin: Internal Departure [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=HGGo1QaC84s&t=8s>>.

Skateboarding and the City. Raphaël Zarka's rideable artworks. Pavind Space (dir. Dan Magee, 2016). [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=jDjwGZoloQQ>>.

sydneycoolAustralia. Shaun Gladwell at new MCA Sydney Australia [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=18rDgAr19DI>>.

NOVAK. Brett. SKATEBOARDING IN MYANMAR: Dance of the Trees [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=J588dYFNWkM>>.

MORGAN, Kern. Southbank Skatepark, 1977. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kERk2Cd_Qvc>.

MAHDAL, Marcel. Stalinův pomník [online]. [cit. 17. 3. 2012]. URL: <<https://www.moderni-dejiny.cz/clanek/stalinuv-pomnik/>>.

POTŮČEK, Jan. Pražské Radio 1 slaví 20 let pirátského vysílání Radia Stalin z Letné [online]. [cit. 19. 10. 2010]. URL: <<https://www.lupa.cz/clanky/prazske-radio-1-slavi-20-let-vysilani-radia-stalin/>>.

KHAIRY, T. Leia. – BARIN. Roxana. – DEMONIERE, Fabbice. – VILLEMAIRE, Christine. – BILLO, Marie-Josée. – TARDIF, Jean-Claude. – MACLE, Laurent. – KHAIRY, Paul. Heart Rate Response in Spectators of the Montreal [online]. [cit. 1. 12. 2017]. URL: <[https://www.onlinecjc.ca/article/S0828-282X\(17\)30903-0/fulltext](https://www.onlinecjc.ca/article/S0828-282X(17)30903-0/fulltext)>.

BORRELI, Lizette. Sports Fan Science: How Watching Sports Games Affects The Mind And Body [online]. [cit. 2. 6. 2016]. URL: <<https://www.medicaldaily.com/mind-and-body-sports-fan-sports-games-388444>>.

Jenkenmag. Mark Gonzales' Skate Performace at Milk Studios [FULL] [online]. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=5oHxdup4izg>>.

LOO, Kevin. Stalin Plaza's Fight for the Future. Rozhovor s Martinem Hroudou [online]. [cit. 31. 10. 2019]. URL:< <https://www.designdisco.org/work/stalin-plazas-fight-for-the-future/>>.

ⁱ Thrift Store je americký řetězec charitních obchodů, ve kterých se prodává zboží z druhé ruky.

ⁱⁱ Původně Ollie-Air pojmenované po jeho objeviteli Alanu Gelfandovi, který jezdil tzv. „Vert“. Jednalo se o vyletění z rampy i se skateboardem „bez jeho přidržování rukou a opětovný návrat na zem.