

UNIVERSITA KARLOVA
filosofická fakulta
katedra kulturologie

Jan Děkanovský

Sport, mýtus a popkultura

Nástin několika možných kulturologických pohledů na existenci, distribuci, percepci a interpretaci sportu a agonálního principu v soudobé západní společnosti

rigorózní práce

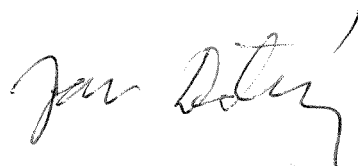
konzultant práce: PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.

Praha 2006

Čestné prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně, jen za pomoci uvedené literatury.

V Praze dne 7. 1. 2006

A handwritten signature in cursive script, appearing to read "Jan Dostál". The signature is written in black ink on a white background.

Poděkování:

Chtěl bych poděkovat PhDr. Vladimíru Czumalovi CSc. za vedení diplomové i rigorózní práce, za vstřícný přístup a zejména za cenná povzbuzující slova, která mi pomáhala rozptylovat nesčetné pochybnosti.

Dále chci poděkovat mé ženě Markétě a rodičům za všestrannou podporu a toleranci, jež mi i nadále poskytují.

Konečně bych rád poděkoval spolužačce a vrstevnici Ireně Tyslové za nespočet intenzivních diskusí, které jsou pro mě důležitou „zpětnou vazbou“.

Jan Děkanovský

Obsah

I. Úvod	7
II. Možnosti definování	9
II.1. Místo sportu v lidské kultuře	10
II.1.1 . Institucionalizovaný agón: závod o Měsíc	14
III. Možnosti zprostředkování	18
III.1. Sport jako vyprávění	19
III.2. Sport a tištěná média	23
III.2.1. Sport v beletrii: Ota Pavel a Bohumil Hrabal.....	25
III.3. Sport a rozhlas	30
III.3.1. Rozhlasová reportáž: dvě fotbalová finále	31
III.4. Sport a fotografie	35
III.4.1. Sportovní fotografie: Stanislav Tereba a Herbert Slavík	37
III.5. Sport, televize a film	40
III.5.1. Televizní narace v konceptu Johna Fiskeho	42
III.5.2. Sport ve filmu: Oliver Stone a Leni Riefenstahlová	45
IV. Možnosti čtení	51
IV.1. Sport a mýtus	52
IV.1.1. Eliadeho pojetí moderní mytologie	55
IV.1.1.2. Sportovní mytologie Třetí říše	57
IV.1.2. Mytologie v konceptu Rolanda Barthese	60
IV.2. Sport a násilí	64
IV.2.1. Sport jako zástupný symbol válečného střetu	66
IV.2.2. Sport jako symbol ve filmu: série „Rocky“	70
IV.2.3. Sport a válka ve filmu: Oliver Stone a Ridley Scott	73
IV.3. Mytologická transformace sportovní události: Nagano	78
IV.4. Mytologizace sportovní kariéry: Ayrton Senna	85
V. Možné konsekvence	97
V.1. Sport a společnost	98
V.1.1. Sport jako distributor kulturních vzorů	98
V.1.2. Sport jako metafora	105

VI. Závěr	109
VII. Literatura a prameny	113
VII.1. Literatura	114
VII.2. Prameny	117
VII.2.1. Krásná literatura.....	117
VII.2.2. Film.....	118
VIII. Obrazová příloha	120

Motto:

Ta souvislost sportu s mystikou a jejím záznamem ve formě psaní je tak veliká, že se i z toho poznání zastavuje srdce.

Bohumil Hrabal
Pojízdná zpovědnice

Stadion se chce vyrovnat cirku a nemůže být pochyb o tom, že je to vlastně chrám.

Quintus Septimius Florens Tertullianus
O hrách

Zdá se, že fyzické reality proporčně ubývá spolu s rozvojem symbolické činnosti člověka. Místo aby se zabýval věcmi samotnými, člověk v jistém smyslu permanentně rozmlouvá sám se sebou. Natolik se zavinul do lingvistických forem, uměleckých obrazů, mytických symbolů nebo náboženských obřadů, že už nic nevidí a nepoznává jinak než prostřednictvím umělého média.

Ernst Cassirer
Esej o člověku

Sport naprosto překonává film i všechno ostatní ze zábavních žánrů.

Rupert Murdoch
(mediální magnát)

I.
Úvod

Sport a jeho rozličné podoby jsou dnes v západní společnosti natolik rozšířeným a nepřehlédnutelným fenoménem, že se jeho zkoumání ujímají i akademické instituce, pro něž ještě před nedávnem nepředstavoval dostatečně seriózní a pozoruhodný předmět bádání. Zájem veřejnosti o sport prodělal ve druhé polovině 20. století obrovský vzestup zejména díky neuvěřitelnému rozmachu prostředků masové komunikace. Zvláště televize učinila ze sportu důležitou součást populární kultury. Globalizovaný svět tak získává zásluhou družicového přenosu televizního signálu neustálý přísun specifické zábavy a podívané, přičemž některé sportovní podniky (olympijské hry, mistrovství světa v kopané) zcela zastiňují jakékoli jiné události.

V této práci jsme si vytyčili za cíl ukázat fenomén sportu z jiného úhlu pohledu, než bývá v našich podmínkách obvyklé. Východiskem k dalším úvahám je nám triviální předpoklad, že daleko největší počet lidí přichází do kontaktu se sportem právě prostřednictvím médií.

Práci jsme tedy rozvrhli do třech hlavních kapitol. Nejprve se pokusíme vymezit pozici sportu v lidské kultuře a nalézt vhodné instrumenty, které nám umožní s tímto fenoménem dále pracovat. Dále prozkoumáme možnosti a mechanismy distribuce sportovních událostí prostředky masové komunikace. Těžiště této práce spočívá ovšem v možnostech percepce a následné interpretace světa sportu v podobě, jak nám jej právě masová média předkládají. V závěrečné, dodatkové části pak nastíníme problematiku dvojice oblastí dalšího možného zkoumání, jež z předchozích kapitol vyplývají. V nich se zaměříme na interakci světa sportu s okolní společností.

Domníváme se, že právě kulturologie nabízí naší snaze nejlepší prostředky v podobě svého metodologického aparátu a doufáme, že nám umožní poukázat na dosud opomíjené souvislosti světa sportu a kultury.

II.

Možnosti definování

II.1 Místo sportu v lidské kultuře

II.1.1 . Institucionalizovaný agón: závod o Měsíc

II.1. Místo sportu v lidské kultuře

Pro další zkoumání je třeba nejprve určitým způsobem definovat pojem sportu a vymežit tomuto fenoménu místo v lidské kultuře. Bez pochybností můžeme sport zařadit do širšího rámce her. Fenomén hry byl podroben zkoumání mnoha sociologů, historiků, antropologů, filozofů a psychologů. V našem případě jsme nutně museli z celé řady teoretických konceptů vybrat takové, které se zdají pro naše zkoumání nejrelevantnější. Základní, a nutno říci, že značně kontroverzní tezí nizozemského historika a teoretika kultury Johana Huizingy je tvrzení, že sama kultura vzniká ve formě hry. *„Ve dvojjedinosti kultury a hry je hra primární, objektivně zaznamatelná a konkrétně určitá skutečnost, zatímco kultura je jen označení, jež náš historický úsudek tomuto a takto danému případu přisuzuje“* (Huizinga, 2000).

Německý filozof fenomenolog Eugen Fink se s tak radikálním tvrzením neztotožňuje, ale významu hry pro lidskou kulturu přisuzuje důležitou a nezastupitelnou úlohu. V eseji *Oáza štěstí* píše: *„Hra není žádným okrajovým jevem v životní krajině člověka, žádným jen příležitostně vystupujícím, náhodným fenoménem. Hra náleží svou podstatou ke stavu bytí lidského pobytu, je to základní existenciální fenomén. Jistě není jediným takovým fenoménem, avšak přece jen je fenoménem vlastním a svébytným, jenž nemůže být odvozen z jiných životních jevů“* (Fink, 1992).

Invencí a pozoruhodností se vyznačuje přístup kanadského mediálního teoretika Marshalla McLuhana, který v duchu svého široce pojatého chápání médií zařazuje hry a sport mezi média mezilidské komunikace. *„Hry jsou situacemi, které byly vymyšleny tak, aby umožňovaly simultánní participaci mnoha lidí na určitém významném modelu jejich*

kolektivního života. Hry jsou médii mezilidské komunikace, která mohou existovat a mít smysl jedině jako extenze našeho vnitřního života“ (McLuhan, 1991). Sport dokonce označuje za populární umění a přičítá mu spolu s uměním – tak, jak je obecně chápeme – schopnost, která nám umožňuje poodstoupit od materiálních tlaků rutiny a konvence, pozorování a dotazování (ibid.). Tento závěr se příliš neliší od tzv. reduktivních teorií hry, které hře přičítaly zejména relaxační účel (Borecký, 1996).

Paralelu mezi uměním a sportem nachází i francouzský filosof a sociolog Pierre Bourdieu. V kulturní (myšleno umělecké) produkci rozlišuje viditelný prvek – tedy samotného umělce – a pak skryté činitele: kritiky, agenty, ředitele galerií apod. Ti všichni pomáhají vytvářet smysl a hodnotu uměleckého díla a také víru ve smysl umění. I sportovec je pak jen „*zdánlivým subjektem představení*“, které je produkováno nadvakrát: jednak sportovci, trenéry, organizátory atd. a potom těmi, kdo vyrábějí reprodukci v obrazech a promluvách (Bourdieu, 2002).

Z inspirace a polemiky s teorií Johana Huizingy vzešla komplexní teorie hry francouzského filozofa a sociologa Rogera Cailloise. Jeho uchopení fenoménu hry, které rozvinul ve své knize *Hry a lidé*, je – jak poznamenává autorka české předmluvy Nina Vangeli – diferencovanější a celistvější než u jeho předchůdců. Důležitou roli pro charakter jeho práce sehrál fakt, že si Caillois uvědomil nutnost sjednotit a překlenout izolované poznatky speciálních věd a uvést je do nových univerzálních souvislostí (Caillois, 1998). Tento interdisciplinární přístup dal vzniknout práci, která hru nejen diferencuje podle jejího smyslu, ale poukazuje i na mnohé pozoruhodné souvislosti, které zůstávaly dosud skryty. Na rozdíl od již zmiňovaného Eugena Finka, jehož stěžejní dílo věnované hře se nevěnuje realitě hry, nýbrž její metaexistenci a zrcadlení ve filozofickém myšlení (Fink, 1993), je Cailloisovo dílo mnohem instrumentálnější (Caillois, 1998).

Nejdůležitější částí Cailloisovy práce pro naše zkoumání představuje třídění her, které, jak už bylo řečeno, provedl autor podle jejich smyslu – principu, který v té které hře převažuje. Caillois rozlišil základní čtveřici takových principů: soutěž, náhodu, chování *jako by* a závrať, jimž přiřazuje

jména *Agón*, *Alea*, *Mimikry* a *Ilinx* (Caillois, 1998). Sport lze bezesporu zařadit do první kategorie, neboť jeho soutěživá povaha je zcela zřejmá.

Neobyčejně přínosný je ale koncept, kterým Caillois vřazuje hry do širšího společenského kontextu. Pro naše zkoumání, které by mělo ukázat některé formy a důsledky působení sportovního fenoménu na společnost, je toto třídění nanejvýš podnětné. Caillois rozlišuje u každého herního principu jeho okrajovou kulturní formu, jeho formu institucionalizovanou a integrovanou do běžného života společnosti a nakonec formu, v níž herní princip propadá zkáze. V případě agonálního principu, jemuž jsme sport podřadili, je právě sport onou kulturní formou vyskytující se na okraji společenských mechanismů. Formou institucionalizovanou jsou pak všechny projevy společnosti, které potvrzují obecně platný a pozorovatelný charakter soutěživosti, který je zejména západnímu civilizačnímu okruhu vlastní. Obchodní konkurence, zkoušky, konkurzy – to jsou nejnázatelnější atributy agonálního principu v denním životě (ibid.). Lidské snažení explicitně přirovnal ke sportovní soutěži ostatně již britský empirický filosof 17. století Thomas Hobbes, který prohlásil, že se lidský život podobá běžeckému závodu. Závodu, v němž jediným cílem a odměnou každého účastníka je vítězství nad jeho konkurenty (Tretera, 1999).

V komentáři ke kategorii zkázy agonálního principu prohlašuje Caillois zásadní věc. Totiž, že míra intenzity hry pro principy *agón*, *alea* a *mimikry* nemá za následek deviaci. K deviaci dochází až v důsledku nákazy realitou. Zkáza se objevuje „v každém antagonismu, který není mírněn autoritativním duchem hry. Konkurenční boj nabývá ve společnosti své prapůvodní brutality, jakmile zahlédne volnou cestičku v síti mravních, společenských nebo právních norem, které podobně jako normy herní znamenají omezení a dohodu. (...) Nic ostatně neprokazuje lépe civilizační úlohu hry než udídla, která hra nasazuje přirozené dravosti“ (Caillois, 1998).

Důležitým faktorem pro naše další zkoumání se může ukázat bližší pohled na kategorii, kterou Caillois označil jako *okrajovou kulturní formu*. Fakt okrajovosti plyne totiž z charakteru agonálních her (tedy sportů), které jsou jejím obsahem. Hra je jinak z podstaty neplodná a ve své čisté podobě

nemá následky pro skutečný život. Zároveň je ale tato její vlastnost pro hru diskreditující, protože nás udržuje v izolaci od produktivních činností (ibid.).

Z této premisy můžeme dospět k možné definici agonálního hráče, tedy sportovce. O ironickou charakteristiku hráče se pokusil již Blaise Pascal: „Čím to je, že tento člověk (...) není v této chvíli vůbec smutný a vypadá, jako by se ho vůbec netýkaly všechny ty trýznivé a zneklidňující myšlenky? Není čemu se divit: právě mu přihráli míč a on jej musí odpálit spoluhráči. Je zaměstnán úsilím, aby ho zachytil, až klesne od stropu, a získal bod. Jak můžete chtít, aby myslel na své záležitosti, když zde má jinou záležitost k zvládnutí. Hle, toť starost, která si zaslouží, aby zaujala tuto vznešenou duši a z mysli zapudila všechny ostatní myšlenky! A tento člověk, zrozený, aby poznal vesmír, aby si udělal o všem úsudek, aby řídil celý stát, vizte, je zaujat a zcela naplněn starostí, jak chytit zajíce!“ (Pascal, 2000).

Jako poněkud potměšilá definice nám může dobře posloužit i bonmot prozaika, jehož slova jsou jen obměnou a lakonickým shrnutím předchozích vět a úvah: „Olympijské medaile a tenisové trofeje znamenají jen to, že jejich držitelé vykonali něco naprosto neužitečného, jenomže lépe než všichni ostatní“ (Heller, 1999). Jinými slovy: vrcholový sportovec současnosti je člověk provozující zcela iracionální činnost. Musíme ale jedním dechem dodat, že tuto činnost provozuje maximálně racionálním a sofistikovaným způsobem.

V této souvislosti poukazují někteří sociologové a teoretikové na fakt, že profesionalizace vrcholového sportu, jež učinila pro sportovce ze sportu činnost alespoň hmotně užitečnou, posouvá a degraduje samotný smysl hry. Marshall McLuhan zaměřuje pozornost na rozporuplnost termínu *profisport*. Hry podle něho nabízejí svobodný život. Zavedou-li nás ale do pouhého specialistického zaměstnání, vyvolává to v člověku pocity nevhodnosti (McLuhan, 1991). Ještě radikálnější je tvrzení, že „postoj profesionálů už není pravým herním postojem; u nichž už neexistuje spontánnost a bezstarostnost, a že sport, ať je jakkoli významný pro účastníky i diváky, zůstává neplodnou funkcí, ve které starý herní faktor z valné části odumřel“ (Huizinga, 2000). Takové mínění je až příliš kategorické a zdá se, že i dobově podmíněné.

Proti tomuto tvrzení se ostatně staví polemicky Roger Caillois. I on připouští, že pro profesionální sportovce a herce přestala být jejich hra zábavou, jejíž účel je především relaxační. Hra se stává jejich profesí a k relaxaci pak užívají jiných her. Huizingovi ale oponuje tvrzením, že herní povaha profesionálních soutěží nebo představení se tím ale ani v nejmenším nemění (Caillois, 1998).

Rozpoznat kritéria, podle kterých jsou sportovci jednotlivých sportovních disciplín finančně odměňováni, je bezesporu dosti obtížné a závěry nemusejí být jednoznačné. Analyzovat jedno z možných kritérií – mediální atraktivitu konkrétního sportovního odvětví – by mohlo být naším úkolem v dalším rozpracování. V dané chvíli se můžeme spokojit s prohlášením, které současné rozšíření a popularitu her (a potažmo sportu) přičítá životnímu komfortu, který nemá v historii obdoby: „*Žádný jiný věk neměl víc objektivních herních možností a příležitostí ke hře, protože žádný nedisponoval tak gigantickým aparátem pro život*“ (Fink, 1992).

II.1.1. Institucionalizovaný agón: závod o Měsíc

Pokusme se nyní uvést konkrétní příklad institucionalizované agonální hry, jak ji vymezil Roger Caillois. Na zvoleném příkladu vzatém z nedávné historie budeme moci pozorovat, jak lákavá je aplikace agonálního principu na „nesportovní“ lidskou činnost a jak svůdná i zavádějící může být interpretace jakékoli činnosti coby agonální hry. Příkladem, na němž si výše zmíněné ukážeme, bude nevyhlášený závod supervelmocí USA a SSSR o první přistání lidí na Měsíci.

S rozkolem mezi někdejšími spojenci z 2. světové války a s nástupem dějinné etapy označované jako tzv. válka *studená* rostla vzájemná všestranná rivalita obou vedoucích zemí západního, resp. východního bloku. Snad nejvýznamnější, rozhodně však ve světovém veřejném mínění nejoceňovanější (a tím pádem politicky a propagandisticky nejlépe využitelnou) oblastí, v níž se mohl průmyslový a vědecký potenciál obou zemí nejlépe uplatnit, se stal výzkum, resp. dobývání vesmíru. Rozvoj

raketové techniky (využitelný především vojensky) přinesl nové možnosti k pronikání do kosmu. Sovětský svaz vypuštěním první umělé družice Země v roce 1957 zaskočil celý svět a otrásl pověstí USA coby průmyslově nejvyspělejší země světa. Další triumf slavil SSSR v roce 1961, kdy se uskutečnil první kosmický let člověka – J. A. Gagarina na palubě kosmické lodi Vostok 1.

Spojené státy se pokoušely ztrátu co nejrychleji dohnat, ale teprve po dvou suborbitálních letech s použitím rakety Redstone (A. Shepard a V. Grissom) zopakoval v roce 1962 Gagarinův výkon s pomocí nové rakety Atlas i první Američan J. Glenn na palubě lodi Friendship 7.

Bylo zcela zřejmé, že se rozpoutal nevyhlášený závod v dobývání jednotlivých cílů kosmických programů, jejichž dosahování velkolepým způsobem zvyšovalo světovou prestiž vítězné velmoci. Záhy bylo zřejmé, že nejprestižnějším cílem, který si bylo možné představit jako technicky uskutečnitelný v dohledné době, je přistání lidí na Měsíci. Spojené státy tuto výzvu oficiálně akceptovaly prostřednictvím projevu prezidenta J. F. Kennedyho v roce 1961. Kennedy stanovil i závazný termín přistání; mělo se tak stát do konce desetiletí. Sovětský svaz výzvu nikdy výslovně nepřijal, ale nadále o její naplnění intenzivně usiloval.

Tato institucionalizovaná forma agonální hry byla pro obě velmoci natolik důležitá, že pro vítězství zmobilizovaly prostředky v míře, která odpovídala snad jen válečnému stavu. Je zřejmé, že se tento závod týkal mnoha rozličných oborů – vývojem nejrůznějších nových technologií počínaje a výcvikem posádek konče.

V postupných cílech nadále vítězil Sovětský svaz, byť za cenu vysokého rizika. První ženou ve vesmíru (1963) se stala V. Těreškovová, jejíž předpoklady k letu byly zcela nedostatečné. První trojmístnou kosmickou lodí (1964) se stal Voschod 1, jehož posádka kvůli úspoře místa (šlo vlastně o upravenou kabinu typu Vostok) startovala bez skafandrů. Prvním člověkem, který vystoupil do volného vesmíru (1965), byl A. Leonov, jenž výstup ukončil na pokraji vyčerpání a jen s vypětím všech sil se mu podařilo vrátit se do kabiny. Tato přetrvávající částečná převaha Rusů ale vedla část

politické reprezentace USA k pocitu porážky, který se projevil krácením rozpočtu pro lunární program (Pacner, 1997).

Obrovský všestranný potenciál USA ale přece jen začínal získávat převahu. Série letů dvoumístných lodí Gemini měla za úkol především nácvik setkávání a spojování těles ve vesmíru. Následný program Apollo těžil z těchto postupných kroků a směřoval k vytčenému cíli.

Je zcela pochopitelné, že největší zájem veřejnosti se od počátku kosmických závodů upínal k osobnostem kosmonautů. Výslednicí požadavků na jejich výcvik, perfektní zdravotní stav i věk se staly typy mužů, jejichž charakteristika se nápadně podobala charakteristice špičkových sportovců. Zvláště na americké straně se z astronautů staly záhy mediální hvězdy a společenské celebrity (Cernan; Davis, 2003). Letům do vesmíru byla věnována obrovská mediální pozornost, která se stupňovala každým dalším dílčím úspěchem. V Sovětském svazu existovalo daleko větší utajení všech aspektů výzkumu a patřičnou publicitu a halasnou ideologickou prezentaci proto získávaly až mise, které skončily úspěchem.

Soutěživost a rivalita neprobíhala samozřejmě pouze na úrovni obou velmocí. Boj se odehrával i uvnitř obou zneprátelených táborů. A opět se tak dělo na všech úrovních: od výběru posádek až po tvrdé konkurenční boje o jednotlivé státní zakázky (USA); resp. mocenské pŕtky mezi konstruktérskými týmy (SSSR).

Přes tragické události na obou stranách – požár kabiny Apolla 1 na americké a havárie při návratu Sojuzu 1 na sovětské straně (obojí 1967)¹ – se souboj o Měsíc chýlil k závěru. Série postupných kroků vrcholila vánočním obletem Měsíce posádkou Apolla 8 (1968) a generálkou na přistání se stal úspěšný let Apolla 10 (1969). Sovětský svaz se naproti tomu potýkal především s nespolehlivou nosnou raketou N-1.

Historický let Apolla 11 (1969) završil obrovské úsilí a N. Armstrong a E. Aldrin se stali prvními lidmi, kteří vstoupili na Měsíc (obr. 1-3). Sovětský svaz popřel svou snahu o pilotované přistání, aby nemusel přiznat porážku. Teprve s pádem komunistického režimu vyšla najevo celá řada

¹ Při pozemní zkoušce Apolla zahynuli V. Grissom, E. White a R. Chaffee. Přistání sovětské kabiny nepřežil V. Komarov.

pozoruhodných skutečností a potvrdilo se, že SSSR usiloval o přistání do poslední chvíle a že potřebná kosmická loď, výsadkový modul i pilot byli připraveni. Prohru způsobily vážné problémy s novou nosnou raketou (Pacner, 1997).

Vnímání kosmického programu coby závodu mělo ovšem na další americký program neblahé následky. Agonální princip ztotožněný s vesmírným programem, který doposud fungoval coby stimul celého velkolepého plánu, se nyní ukázal být paradoxně jeho zkázou. Veřejnost a potažmo především političtí představitelé, zodpovědní za přidělování peněz ze státního rozpočtu, nechápali, proč by měly lety na Měsíc dále pokračovat. V jejich interpretaci znamenalo pokračování programu Apollo totéž, jako kdyby závodník pokračoval v závodě i za cílem. Atraktivita dalších možných cílů byla oproti přistání na Měsíci nesrovnatelně menší. Zájem veřejnosti o lety na Měsíc rychle opadl, velkorysý vědecký plán byl seškrtnán a měsíční program byla NASA přinucena předčasně ukončit letem Apolla 17 (1972). Jediným případem, kdy program vzbudil znovu široký zájem byl případ havárie Apolla 13 (1970) při cestě k Měsíci (Lovell; Kluger, 1996).

Pozoruhodnou paralelu můžeme ale nalézt i v užším měřítku, než jaké představuje měřítko celého programu. Také osudy amerických astronautů jsou velice podobné osudům úspěšných sportovců. Mnozí z těch, kteří uspěli v procesu výběru a náročného výcviku a přistáli posléze na Měsíci, ztratili po návratu další motivaci. Několik jich v programu pokračovalo, ale u mnohých se dostavily problémy podobné těm, se kterými se potýkají špičkoví sportovci po ukončení kariéry. Žádná další činnost jim zpravidla nezaručuje tak intenzivní prožitky a pocity uspokojení a současně i související společenskou prestiž. Řada sportovců si uvědomuje, že má vrchol života za sebou, a toto poznání je velmi frustrující. Z mužů, kteří stanuli na Měsíci, se jisté problémy nevyhnuly nikomu. Někteří řešili situaci odchodem do ústraní (N. Armstrong), jiní našli útěchu ve víře a v jejím misionářském šíření (J. Irwin), někteří se nevyhnuli těžkým psychickým problémům (E. Aldrin). I v tomto negativním ohledu se tedy paralela sportu a dobývání Měsíce naplnila bezezbytku.

III.

Možnosti zprostředkování

III.1. Sport jako vyprávění

III.2. Sport a tištěná média

III.2.1. Sport v beletrii: Ota Pavel a Bohumil Hrabal

III.3. Sport a rozhlas

III.3.1. Rozhlasová reportáž: dvě fotbalová finále

III.4. Sport a fotografie

III.4.1. Sportovní fotografie: Stanislav Tereba a Herbert Slavík

III.5. Sport, televize a film

III.5.1. Televizní narace v konceptu Johna Fiskeho

III.5.2. Sport ve filmu: Oliver Stone a Leni Riefenstahlová

III.1. Sport jako vyprávění

V úvodu této práce jsme konstatovali průkazný a evidentní fakt, že početně největší skupina lidí přichází do kontaktu se sportem zprostředkovaně, skrze masová média. Zaměříme-li tedy naši pozornost tímto směrem, zjistíme, že sport může být a je distribuován různými typy médií. Nejdůležitější úlohu přitom hrají média tištěná (zejména periodika) a vysílání (ať už rozhlasové či televizní). Vysílání coby masové médium vykazuje přitom oproti tištěným médiím jisté odlišnosti. Především je to možnost vysílání v přímém přenosu. Tuto vlastnost tištěná média postrádají a jejich dominantní charakteristikou je pak informační obsah, který ovšem o události informuje s určitým časovým odstupem (McQuail, 1999). Obsah vysílání je audiovizuální, jeho rozsah a dosah široký a má národní i mezinárodní charakter (ibid.).

Možnost vysílání v přímém přenosu je ale ve vztahu ke sportu jeho vlastností nejdůležitější. Pro hru agonálního charakteru je typický nejistý výsledek, přičemž právě tato nejistota a z ní pramenící napětí i úzkost diváků, kteří hru sledují, jsou neoddělitelnými atributy divácké percepce. Je tedy žádoucí, aby divák mohl sportovní událost sledovat „naživo“, bez znalosti výsledku. Dá se říci, že teprve rozvoj vysílacích technologií (zejména stacionárních přenosových družic), které umožnily bez omezení distribuovat televizní signál z libovolného místa na zeměkouli do místa jiného, stejně libovolného, dovolil skutečné zpopularizování sportu. Tím, že tento technický rozmach zprostředkoval divákům sportovní události v reálném čase z jakéhokoli pozemského sportoviště, učinil ze sportu součást globální masové kultury.

Upřeme-li nyní pozornost na přímé televizní přenosy sportovních akcí (jakožto nejběžnější mediální zprostředkování sportu), povšimneme si

důležité okolnosti. Zdánlivě objektivní zprostředkování události se totiž ukazuje být zprostředkováním subjektivním. Přímý přenos není nepředpojatý, naopak: od samých počátků televizního vysílání bylo jasné, že i přímý přenos je otázkou volby a manipulace (Eco, 2000). Televizní kamery, které snímají sportovní utkání, provádějí selekci událostí, některé aspekty události opomíjejí, na jiné soustředí pozornost, mění perspektivu apod. Událost je tedy prezentována divákům tak, jak ji vidí režisér přenosu. Divákovi se tím pádem nedostává objektivního zprostředkování, nýbrž *interpretace* události (ibid.).

Druhou důležitou okolností je tendence interpretovat a zarámovat náhodný běh událostí udělením narativní struktury (Eco, 1997). Účelem je zjevně snaha (zčásti snad i nevědomá) uspořádat autentický (tedy nefiktivní) děj tak, aby uspořádáním do určité struktury příběhu získal pro recipienta větší míru srozumitelnosti a tím i přitažlivosti. Tyto tendence se pochopitelně zdaleka netýkají jen sportovních přímých přenosů, ale právě sport se – jak ukážeme – jimi obohacuje o novou dimenzi.

V mediální prezentaci sportu se střetávají dva zdánlivě antagonistické aspekty, které se ale při bližším pohledu navzájem doplňují a výtečně uspokojují diváckou poptávku. Prvním aspektem je fakt *authenticity* sportovního výkonu. Divák naživo sleduje nefiktivní, opravdové utkání, závod, soutěž; je přímým svědkem celého průběhu. Má možnost zblízka (díky všudypřítomným kamerám) vidět úsilí účastníků, umění hráčů, projevy radosti i zklamání, projevy rytířského chování i otevřené agrese. Občas může spatřit i zranění, popřípadě dokonce smrt. Důležitý je přitom fakt, že toto vše má možnost vidět s velkou měrou pravděpodobnosti (snad s výjimkou smrtelných úrazů) a se stoprocentní jistotou může předvídat, kdy mu bude mnohé z vyjmenovaného nabídnuto. Tato *předvídatelnost* a *pravidelnost* (podle termínů konání jednotlivých sportovních podniků) přísunu zmíněných prožitků je pro sport typická. Stěží bychom našli v lidské kultuře fenomén, který by mohl nabídnout všechny výše vyjmenované prvky v tak koncentrované a s takovou četností se opakující podobě.

Druhým aspektem je lidská záliba v příbězích. Narativu je ostatně přisuzován ústřední význam nejen v literárních, ale i kulturních teoriích.

Právě ty tvrdí, že se pokoušíme porozumět věcem především prostřednictvím příběhů. Život kolem nás se neřídí vědeckou logikou příčiny a následku, nýbrž logikou příběhu (Culler, 2002). Racionalistická věda příběh odsunula do marginálních oblastí, ale ke konci minulého století se příběh začíná chápat jako způsob, jímž se člověk vztahuje ke světu. Kromě *homo faber* povstává *homo narrans* (Hodrová, 2001). „*Nejsme utkáni jenom z příběhů. Ale bez příběhů nejsme, anebo jsme jen velmi málo*“ (Carrière, 1995). Záliba ve vyprávění příběhů i v naslouchání jim je doložitelná ve všech kulturách, existovala i v preliterárních společnostech a nabývá statutu antropologické konstanty.

Syntézou obou aspektů získáme tedy *autentický narativ* – skutečný příběh. V oblasti literatury lze tomuto fenoménu přiřadit např. žánr pamětí, případně deníkových záznamů a na jejich zvýšené popularitě (pochopitelně v rámci relativně úzké skupiny zájemců o literární dění) v posledních letech můžeme demonstrovat zvýšený zájem o tento fenomén obecně. Dominantní roli autenticitní literatury v devadesátých letech minulého století nelze v českém měřítku vyvrátit (Machala, 2001), ale oblibu nefiktivních příběhů můžeme doložit i v měřítku mnohem globálnějším. I v produkci hraných filmových a televizních pořadů lze pozorovat zájem o zpracování skutečných událostí. Fakt, že byl film (televizní inscenace) natočen podle skutečné události, bývá okázalým způsobem prezentován a zdůrazňován. Poptávka po autentických příbězích je natolik silná, že nutí filmová studia, aby podobné příběhy sama vyhledávala a kupovala od jejich aktérů práva pro jejich zfilmování.

Jako názorný příklad můžeme uvést konkrétní, takřka ukázkový případ vytvoření narativní struktury kolem sportovní události, jejímž důsledkem bylo zaujetí mnohem širší veřejnosti, než jaká by se o probíhající sportovní soutěž zajímala obvykle. Jednalo se o hokejový Stanleyův pohár ročníku 2000/2001. Postavou, kolem které se postupně začal příběh konstruovat, byl čtyřicetiletý obránce týmu Colorado Avalanche, Ray Bourque. Tento hokejista působil po celou kariéru v podprůměrném mužstvu Bostonu, a byť byl v individuálním měřítku jedním z nejlepších hráčů soutěže, neměl prakticky šanci získat nejcennější kolektivní trofej – Stanley Cup. Před zmíněným ročníkem

přestoupil tento hráč z Bostonu do Colorada. Přestup proběhl bez větší pozornosti. Po základní části soutěže se ale ukázalo, že mužstvo Colorado bude jedním z favoritů na získání trofeje. Délka a obtížnost vyřazovací části soutěže ale stále ještě nenabízely dostatek prostoru pro vytvoření skutečně silného příběhu s nadějí na divácký úspěch. Teprve ve chvíli, kdy se mužstvo Colorado probilo až do semifinále poháru, začal příběh skutečně fungovat. Závěr hokejové soutěže, která se ostatně opakuje každý rok, tak nebyl prezentován jako pokračující zápas postupně se zužujícího počtu mužstev o trofej, nýbrž jako příběh končícího, vynikajícího hokejisty, kterému jeho dlouholetý zaměstnavatel umožnil na sklonku kariéry odejít za splněním svého snu do silnějšího mužstva. Bourque se postupně stal jedinou důležitou postavou z obou mužstev ve finále. Média přidávala další podrobnosti z jeho života, zdůrazňovala jednoznačně pozitivní postoj fanoušků Bostonu (fanoušci nebrali Bourqueův odchod jako zradu), podporu jeho rodiny, vyzdvihovala jeho charakterové vlastnosti a před finále poháru tak stvořila silný příběh s jedním ústředním a mnoha vedlejšími hrdiny. Systém soutěže, kdy se spolu mužstva utkávají v sériích hraných na čtyři vítězná utkání, tak široké veřejnosti v USA a Kanadě nabídl seriál, jehož jedinou odlišností od fiktivních seriálů běžně prezentovaných v televizi byl scénář s nejistým – dvojitým možným závěrem.

Shodou okolností se finálová série vyvíjela velmi dramaticky a nezapadla si se scénářem fiktivního seriálu. V rozhodujícím sedmém zápase se i způsob televizního snímání zcela podřídil vzniklé narativní struktuře. Kamera neustále sledovala hlavního hrdinu; ať už v akci nebo na střídačce. Zápas se vyvíjel ve prospěch hrdinova týmu a způsob prezentace závěru utkání již probíhal zcela podle filmových schémat. Střih na Bourquea vystřídal vzápětí střih na jeho rodinu v hledišti, na hodiny odpočítávající čas do konce utkání atd. Šťastný konec pak byl završen při předávání Stanley Cupu. Kapitán vítězného mužstva sice pohár převzal, ale nezdvihl jej před bouřícím publikem nad hlavu, nýbrž stvrdil příběh předáním poháru do rukou hlavního hrdiny (obr. 4).

Pozoruhodnou shodou okolností se zmíněná mediální prezentace zápasů play off nabízela i v následující soutěžní sezóně NHL. Namísto

Bourquea se totožným hrdinou mohl stát český brankář Dominik Hašek (obr. 5). I on se rozhodl vyměnit své dosavadní působiště za kvalitnější tým jen proto, aby dosáhl zisku Stanley Cupu. I on získal během své kariéry řadu individuálních ocenění (na rozdíl od Bourquea byl i vítězem olympijského turnaje s účastí všech nejlepších profesionálů), ale za vyvrcholení kariéry považoval i on možný zisk nejprestižnější klubové trofeje. Fabule minulého ročníku se opakovala takřka bezesbýtku. Přesto ohlas Haškovy cesty za vítězstvím nedosáhl ani zdaleka ohlasu Bourqueova triumfu. Zčásti to bylo jistě zapříčiněno českou národností hokejisty. Tuto „nevýhodu“ nemohlo pravděpodobně vyvážit ani několik Haškových cen pro nejlepšího brankáře či nejužitečnějšího hráče soutěže. Hlavním důvodem neúspěchu bylo ale opakování syžetu i fabule v příliš krátkém časovém odstupu a s minimální odchylkou od předešlého úspěšného narativu. Českému divákovi znemožňoval účastnou percepci Haškova příběhu zejména odstup od dění v USA a Kanadě. Svou významnou roli ale sehrál jistě i fakt kulturní odlišnosti našich a amerických sportovních diváků. Hypertrofovaný patos hrdinské cesty zralého sportovce za vítězstvím, jak ji severoamerická média předkládala, jednoduše nemohl evropského, potažmo českého hokejového fanouška oslovit. Sociokulturní předpoklady našich recipientů úspěch takového typu mediálního narativu předem vylučovaly.

Podobných příběhů bychom mohli nalézt a vyjmenovat dlouhou řadu a s termíny konání dalších a dalších sportovních podniků si můžeme být jisti, že se dalších obdobných narativů záhy dočkáme. Obrátme nyní tedy pozornost k jednotlivým typům médií, jimiž je sport distribuován. Na konkrétních příkladech pak ukážeme některé pozoruhodné rysy, kterými se sport zprostředkovaný jednotlivými médii vyznačuje a jimiž se agonální princip v kultuře zrcadlí.

III.2. Sport a tištěná média

Obrátíme-li nyní pozornost k tištěným médiím periodického typu, seznáme, že sportovní dění již delší dobu zaujímá v tomto typu médií

podstatnou a nezastupitelnou roli. Omezíme-li se pouze na české prostředí, zjistíme, že všechny velké deníky obsahují sportovní stránky (a jeden deník je dokonce sportu věnován kompletně). Pokud má periodikum ambice usilovat o co nejširší čtenářskou obec, musí dát sportu rozhodně značný prostor. Poučná je v tomto ohledu historie polistopadových Lidových novin, které zprvu sport prezentovaly jen jako zcela okrajovou záležitost a omezovaly své reference o něm jen na strohé výsledkové zpravodajství. Postupem času se ukázalo, že taková koncepce zásadním způsobem zužuje profil čtenářské obce, kterou jsou noviny schopny oslovit. Nezbylo tedy než sportovní stránky rozšířit a základní zpravodajství – snadno a rychleji dostupné jinými typy médií (teletext, internet, textové zpravodajství doručované do mobilních telefonů) – doplnit dalšími novinářskými žánry. Nezbytně se tak nyní sport nabízí i v rozhovorech s aktéry, profilech slavných sportovců, zasvěcených komentářích odborníků nebo v historických exkurzích, které čtenáři přibližují širší kontext dané sportovní události.

V předlistopadové době se nezáměr o oficiální politiku KSČ a lhostejnost k cenzurovaným a unifikovaným informacím v novinách glosoval i aforismem, shrnujícím signifikantní sociologický postřeh, podle něhož „se noviny čtou odzadu“ (tedy od sportovních stránek). Dnes je zřejmé, že tato tendence do jisté míry přetrvává. Je jistým paradoxem a ironií, že právě Lidové noviny, které se na počátku devadesátých let pokoušely zohlednit relevanci zveřejňovaných informací velikostí prostoru, který jim přidělí, a pokoušely se tak demonstrovat seriózní charakter listu, nyní vycházejí čtenářům vstříc neobvyklým způsobem. Hlavní sportovní zprávy jsou umístěny na poslední stránce (kromě sportovních událostí zásadnějšího významu – těm je vyhrazena i strana titulní) a pro jejich pokračování i četbu dalších článků musí čtenář zalistovat deníkem zpět. Čtení novin odzadu, které se dříve jevílo jako nesouhlas se společensko-politickým děním, je nyní nabízeno a usnadňováno coby legitimní alternativa recipientova zájmu a vkusu.

III.2.1. Sport v beletrii: Ota Pavel a Bohumil Hrabal

Hovoříme-li o vytváření příběhů z autentických sportovních událostí, dospějeme nevyhnutelně k otázce, zda a jakým způsobem je sport v moderní společnosti reflektován v textech s trvalejší hodnotou, než jakou představují texty šířené tištěnými médii periodického typu. V tomto exkursu se ovšem nehodláme pokoušet o vytvoření nějakého přehledu, který by měl tuto otázku vyčerpávajícím způsobem zodpovědět a poskytnout tak snad jakýsi přehled nejrůznějších reflexí. Zaměříme se na texty, jejichž životnost by měla být již z povahy média, kterým se šíří, podstatně trvalejší a delší. Médiiem v tomto případě myslíme tištěnou knihu a textem rozumíme text beletristický. Otázka tedy zní: Reflektuje beletristická tvorba nějakým způsobem sport v tom smyslu, jak je to předmětem našeho zkoumání? Může vůbec z reflexe sportovního výkonu (fiktivního či autentického) vzejít dílo, které bude vykazovat nesporné umělecké kvality? A lze naopak v samé podstatě umělecké tvorby nalézt aspekty agonálního principu?

Sport ve svých beletristických dílech zobrazovala celá řada prozaiků. I když vyřadíme z našeho zřetele autory, kteří se o sportu zmiňují pouze okrajově, zůstává nám nedohledná řada prozaiků, kteří poskytli sportu ve svých dílech nezanedbatelné místo. Úkolem této krátké odbočky nemůže být pochopitelně ani jen pokus o jejich evidenci. Rozhodně se ale dají i z velmi úzkého výběru takových děl vysledovat jisté zákonitosti a omezení námi sledované reflexe.

Jak už jsme konstatovali, samotný sportovní výkon, soutěž, zápas nenabízí nijak široké pole narativních možností. Větší či menší úsilí během výkonu je nakonec korunováno vítězstvím, nebo následuje porážka. Jistě lze toto základní schéma ozvláštnit např. zmnožením do seriálového cyklu postupných vítězství, která směřují k vítězství definitivnímu, nebo může jít o líčení řady neúspěchů, jejichž vyústěním bude nakonec o to vzácnější vítězství. Takové variace ale nic nemění na skutečnosti, že základní schéma zůstává neměnné. Většina umělecky kvalitních textů, zabývajících se sportem coby primárním tématem, je proto krátkého rozsahu (povídky), nebo

zobrazovaný sportovní výkon zasadí do širokého kontextu, čímž ale námi zkoumaný jev ztrácí svou prioritu a stává se jen jedním z mnoha témat textu.

První z námi vybraných příkladů autorů – Ota Pavel² (obr. 6) – vyřešil problém příklonem k reflexi autentických sportovních výkonů. Jeho postup je prakticky vzato totožný s postupem masových médií a jejich tendencí zarámovat náhodný běh událostí udělením určité narativní struktury (Eco, 1997). V jeho sportovních povídkách (Pavel, 1977, 1979, 2002) vystupují autentické postavy, které podávají autentické sportovní výkony, ale autor využívá své praxe beletristy a legitimními prostředky poetiky ozvláštňuje strohý autentický příběh. Žánrová oscilace mezi sportovní reportáží a beletrií je v nejlepších textech dokonale vyvážená. Pokusy o teoretizování nebo o zobecnění postřehů o sportu v jeho textech prakticky nenajdeme. Pavlovy texty se zabývají konkrétními sportovci i událostmi. V jednom z mála textů, kde Pavel svůj zájem o sport reflektuje, píše: *„Myslím si, že psát o sportu není sranda. Někomu se může zdát tahle hora sportovní literatury nízká, ale mně se zdá náramně vysoká. Zdála se i jiným pánům od pera a psacích strojů. O sportu psali Bass, Poláček, Hemingway, London a další. (...) Sport je, jak jsme si řekli, nenahraditelný. Stejně jako to pivo. (...) Lidé nejsou zvědaví, aby jim někdo vyprávěl o pivě, raději si zajdou rovnou do hospody. A tak taky nejsou zvědaví na vymyšlený zápas a vymyšlený gól, případně vymyšlenou facku.*

Oni vidí skutečný zápas dnes, včera, viděli ho před sto lety, pro ně má ten pravý šmak skutečný gól. Ten vidí na hřišti i v televizi. Slyší a čtou z novin stovky skutečných příběhů, které prožili sportovci. A teď přijde pan anebo soudruh spisovatel anebo filmový režisér a vymyslí jim jakýsi náhradní fotbal a náhradní hokej. A oni pošlou umělce do háje. Proto zkrachovalo tolik knížek a filmů o sportu“ (Pavel, 2002).

Pro ztvárnění autentického příběhu skokana na lyžích Jiřího Rašky v novele *Pohádka o Raškovi* využil Pavel dokonce formálních narativních postupů typických pro slovesný útvar pohádky (Pavel, 1974). Tím zasadil

² Ota Pavel (vl. jm. Ota Popper, 1930-1973) byl profesí sportovní redaktor. Kromě sportovních povídek napsal několik vzpomínkových próz: např. *Smrt krásných srnců* (1971) nebo *Jak jsem potkal ryby* (1974).

životní příběh slavného sportovce do schematického rámce typicky českého příběhu o prostém chlapci, jenž se vydal do světa a poctivou prací a umem získal uznání a slávu. Lze dokonce tvrdit, že Ota Pavel ustavil jakýsi nový podžánr beletrizované sportovní reportáže a tento specifický literární útvar dovedl k dokonalosti.

V díle druhého námi zvoleného literáta – Bohumila Hrabala³ (obr. 7) – bychom explicitní zobrazení sportovních výkonů našli také, ovšem v daleko marginálnější podobě. Jako příklad můžeme uvést ranou povídku *Smrt pana Baltisbergra* (Hrabal, 1993), v níž autor montáží skloubil autentický (ovšem s poetickou licencí vyprávěný) průběh motocyklové Velké ceny v Brně s pábitelskými monology strýce Pepina.

V Hrabalově díle ale můžeme vysledovat vědomí paralely mezi uměleckou tvorbou a hrou. A to nejen ve smyslu, jež mezi básnictvím a hrou nachází Johan Huizinga. Ten v duchu své teze o primárnosti hry označuje *poiesis* jako herní funkci, „*kteřá se rozvíjí v hravé sféře ducha, v jakémśi vlastním světě, který si duch vytváří*“ (Huizinga, 2000). Hrabal se jako velký ctitel filozofa Ladislava Klímy záhy seznámil s jeho ludibrionismem – prvkem filozofie, který byl ovšem implicitně obsažen i v Klímových mnohých beletristických textech v podobě metafyzického postoje ke světu. Stačí připomenout Klímovy aforismy: „*Hra není smyslem světa, ale smysl světa je hrou. Hra není myšlením, vědomím, jsoucností; Hrou je myšlení, vědomí, jsoucnost*“ (Klíma, 1990). Do jaké míry byl Hrabal ludibrionismem ovlivněn, o tom hovoří sám: „*Vycházím spíš z toho ludibrionismu. Klíma zdůrazňuje právě ten hravý moment, totiž hru v tom metafyzickém smyslu. To je téměř jako hra boží, hra o všechno, hra vabank, jako se hraje ferbl, kde riskujete vlastně celý svůj majetek, celou svou existenci, kde se tedy chcete dovědět, co jste vy a co jsou ti druzí*“ (Hrabal, 1996).

Věta Ladislava Klímy, kterou Hrabal vložil do záhlaví *Tanečních hodin pro starší a pokročilé* (Hrabal, 1994), již může ale naznačovat i jiné chápání

³ Bohumil Hrabal (1914-1997) je považován za jednoho z nejvýznamnějších českých spisovatelů vůbec. Z jeho rozsáhlého díla nelze nepřipomenout alespoň novelu *Příliš hlučná samota* (1977), povídkové pásmo *Obsluhoval jsem anglického krále* (1974) nebo životopisnou trilogii *Svatby v domě* (1987).

hry. Výrok „*Vítězství se sestává jen z bití*“ můžeme snadno interpretovat jako výstižné shrnutí jednoho z principů agonální hry. Totiž, že dobyté vítězství je pouhým završením dlouhé řady proher, porážek a neúspěchů, z nichž vyrůstá. O tom, že Hrabal vnímal svou tvorbu i prvotní mladistvé odhodlání k ní jako výzvu k boji o vítězství (rozumějme uznání), lze nalézt v jeho díle mnoho dokladů. Snad postačí připomenout Hrabalovo časté (a zajisté do značné míry hyperbolické) přirovnání sebe sama k „*jedničce a šampiónovi krytých dvorců*“ (Hrabal, 1995). O nezvyklém metaforickém využití sportovní terminologie a o inspiraci světem sportu svědčí kupříkladu následující pasáže, které snad nepotřebují komentář: „*Vždyť je pro mě vrchol třeba Hidegkutiho klička na kapesníku, to je podobné, jak se mají měnit metafory. (...) Hidegkutiho klička na kapesníku, kdy se zvrátí hra*“ (Hrabal, 1996).

„*Cesta do věčnosti začíná touhle minutou, cesta na Šumavu prvním krokem z Modřan, Velké ceny formule jedna začínají prvním metrem od startu a všichni závodníci jsou básníci v nulté situaci, rozloučili se startovním praporkem se světem, zčistili se meditací a dokonalou přípravou k nule. (...) Všichni ti playboyové formule jedna mají oči docela blizoučko sebe, dvě lidské oči, které se řítí rychlostí, blížící se krajní možnosti podmínek, kterými se derou k vytčenému cíli, cestou, ve které náhoda je druhé jméno zázraku, rychlostí, která hází nazad prostor, kterým vyťukávají pneumatikami svoji báseň psanou rychlostí psacího stroje stíhajícího myšlenku. Všichni mají oči docela blízko u sebe zrovna tak, jako je měl Juan Manuel Fangio, tak jako Paul Eluard, oči u sebe jako motýlí křídla, tak jak je má Jack Brabham a jako je měl André Breton, oči u sebe jako otvory lovecké pušky, jako je má Jim Clark a John Surtees a Dennis Hulme, tak jako je měl Henry Miller a Ernest Hemingway a James Joyce, oči u sebe jako dva nehtíky dívčích prstů, tak jako je má Jackie Stewart a Emerson Fittipaldi, jako je měl Jochen Rindt a má Niki Lauda, oči u sebe, kterým ujíždí obraz z obrazovky, aby tu chvíli se ten obraz závodní dráhy objevil přesnější než voda vynořivší se z ponorné říčky, obrazy letící rychlostí vzpomínky na nevzpomínku, oči tak těsně vedle sebe, že se stávají jediným velkým okem, okem v rovnostranném trojúhelníku, ze kterého zírá nemrkající Bůh...*“ (Hrabal, 1995b).

„Ta souvislost sportu s mystikou a jejím záznamem ve formě psaní je tak veliká, že se i z toho poznání zastavuje srdce“ (Hrabal, 1996b).

O Hrabalově fascinaci světem sportu existují i zprostředkovaná svědectví. Prozaik a scénárista Jan Novák vzpomíná na Hrabalovo okouzlení výrokem fenomenálního amerického basketbalisty Michaela „Air“ Jordana. Možný metafyzický přesah, který rozpoznal v Jordanově výroku, *„I moje chyby jsou dokonalé“*, komentoval Hrabal slovy: *„Jo, tak tohle je, pane, věta, jo! Na tom by Nietzsche makal dva dny, jo!“* (Novák, 1997).

Ve jmenném rejstříku k Hrabalovým sebraným spisům můžeme nalézt více než třicet jmen sportovních osobností (Hrabal, 1997). U autora, který se nikdy nezabýval novinovou nebo časopiseckou publicistikou a sport je v jeho díle obsažen spíše „ve druhém plánu“, takový statistický údaj působí výmluvně.

Na sklonku života reflektoval Hrabal únavu a zřejmě i své depresivní stavy metaforou rovněž odkazující k agonálnímu principu a skloubenou s filosofií čínského mudrce Lao-c': *„Hrabale, Hrabale, Bohumile Hrabale, tak ses uvítězil, dosáhl jsi vrcholu prázdnoty“* (Hrabal, 1996b).

Hrabal jako obecně uznávaný autor, jehož tvorba je považována za výsostně uměleckou, bez nevynucených kompromisů⁴, ve svém díle vždy spojoval fenomény vysokého i nízkého a tato spojení (ve všech ohledech: tematických, jazykových apod.) působí přirozeně a suverénně. Jeho široký rozhled a nechuť ke konvencím mu dovolovaly pojmenovat záležitosti umělecké tvorby tak, jak je cítil – tedy použít pro svůj tvůrčí život a tvorbu samu mimo jiné i metaforu sportovního výkonu.

⁴ Hrabal jako snad jediný český spisovatel publikoval své dílo ve všech třech formách, ve kterých se česká literatura za dob reálného socialismu objevovala: v exilu, v samizdatu i v oficiálních nakladatelstvích. Právě pro oficiální vydání některých prací provedl Hrabal několik vynucených zásahů, jimiž jeho konkrétní práce utrpěly. Ve srovnání s ostatní soudobou českou produkcí ale byla kvalita těchto prací i tak umělecky vysoce nadstandardní.

III.3. Sport a rozhlas

Některé práce zabývající se problematikou médií slučují rozhlasové a televizní vysílání do jediné kategorie audiovizuálních médií. Zařazujeme-li rozhlas do našeho přehledu mediálních možností zprostředkování sportu odděleně od televize, činíme tak spíše proto, aby byl tento přehled úplný. Rozhlasové vysílání má nezpochybnitelné historické zásluhy na vstupu sportu do sféry populární kultury, ale v současnosti je jeho role potlačena zejména televizí. Ať už je žánr, v němž je sport v rozhlase prezentován, jakýkoli, dá se říci, že jej jeho televizní obdoba bezezbytku zastihuje. Vizualní zprostředkování zápasu, závodu, souboje je jen obtížně nahraditelné pouhým verbálním komentářem. Přesto byl rozhlas do doby masového rozšíření televize významným distributorem sportovního dění i v takovém žánru, jakým je přímý přenos – v tomto případě tedy přímé rozhlasové reportáži.

Tyto reportáže vysílají některé rozhlasové stanice i nadále, byť jde zpravidla spíše jen o náhradní řešení pro recipienty, kteří právě nemohou konkrétní sportovní událost sledovat z nějakého důvodu v televizi. V našem prostředí je přímá rozhlasová reportáž využívána hlavně v případech, které televize (z programového, časového, ekonomického důvodu) pokrýt nemůže. Dobrým příkladem je bezesporu tradiční pořad Českého rozhlasu 1 Radiožurnálu *S mikrofonem za hokejem*. Tento pořad sestávající z přímých vstupů přináší dění z extraligových hokejových stadionů. Oproti televizi ekonomicky nesrovnatelně méně náročné rozhlasové vysílání umožňuje umístit reportéry na všechny zimní stadiony, kde právě kolo hokejové ligy probíhá. Pořad pochopitelně vyžaduje pokud možno sjednocené začátky utkání a začíná zpravidla v průběhu třetí třetiny. Režisér pak podle vývoje jednotlivých zápasů zařazuje jejich reportéry do vysílání.

Z povahy média je zřejmé, že reportér musí verbálním projevem nahradit v reálném čase vizuální vjem. Musí zvolit takový popis, který bude trefný a skutečnost dobře vystihující; současně ale natolik stručný, aby udržel krok s reálně probíhajícím dějem. Takové reportování je velmi obtížné – reportér si nemůže dovolit odmlky ve chvílích, kdy hra či závod (v televizním

přenosu) komentář nepotřebuje. Jen zřídka může zařadit informace, které s děním na sportovišti souvisejí pouze okrajově a o kterých může televizní komentátor hovořit i během hry. Rozhlasový reportér ale musí disponovat i rozsáhlou slovní zásobou vztahující se ke konkrétnímu sportu a jeho popisu, aby nedocházelo k příliš častému opakování slovních obrátů, využívání klišé apod.

Řada rozhlasových reportérů si proto vytvořila i poněkud nestandardní slovní spojení, charakteristickou dikci i způsob emocionálního ladění reportáže a tyto atributy jejich práce se stávají jejich nezaměnitelnou osobní poznávací značkou. Vliv takové reportáže na imaginaci recipienta je pak často závislý spíše na osobě reportéra než na kvalitě reálného sportovního dění.

Ukažme si nyní dva příklady sportovní reportáže. V obou případech je jejím předmětem finále fotbalového mistrovství světa. Nejprve se zmíníme o způsobu, kterým tuto událost reportoval legendární český reportér Josef Laufer. Ve druhém případě ukážeme výňatky z uměleckého textu, ve kterém autor zpracoval své vzpomínky na poslech rozhlasové reportáže.

III.3.1. Rozhlasová reportáž: dvě fotbalová finále

Jednou z nejproslulejších sportovních reportáží v českém měřítku zůstává rozhlasový přenos finálového utkání druhého mistrovství světa v kopané. V něm se střetla mužstva domácí Itálie a Československa. Ohlas, který tato reportáž měla, překonal všechna očekávání a přispěl nejen k popularizaci fotbalu a československého mužstva, ale i osoby reportéra – Josefa Laufera⁵.

Československo podleho v tomto utkání Itálii 1:2 v prodloužení. Značný vliv na utkání měl zřejmě předzápasový pohovor hlavního rozhodčího Eklinda s B. Mussolinim. Rozhodčí pak domácím otevřeně stranil, připustil

⁵ Josef Laufer (1891-1966) – český novinář, sportovní činovník a rozhlasový reportér. Zásadní měrou se podílel na průkopnických krocích ve využití rozhlasového média pro distribuci sportu. Reportoval první přímou sportovní reportáž na kontinentu - 3. října 1926 se jí stal první poločas fotbalového utkání SK Slavia – Hungaria Budapešť.

z jejich strany tvrdou, až záludnou hru, na niž někteří českoslovenští hráči doplatili zraněním. V tomto ohledu stál J. Laufer před obtížným úkolem. Sám byl odhodlaným vyznavačem zásad fair-play a sport považoval za vhodný prostředek k šíření těchto zásad. Dění na hřišti ale mělo s těmito principy málo společného. Laufer byl ale jediný, kdo bezprostředně ovlivňoval pohled českých lidí na římské finále, protože vizuální kontrola zde pochopitelně chyběla (Malina, 1985). Pokud by se nechal strhnout k projevům animozity nebo dokonce nenávisti, zpochybnil by to, co mu ve sportu připadalo jako nenapadnutelný axiom.

Zmanipulovaný průběh utkání a morální vítězství Čechoslováků potvrdil později nestranný evropský tisk. Lauferova reportáž existuje na záznamu; přepis její krátké části může ovšem skutečný záznam suplovat jen částečně: „*Jeho míč přejímá Čambal, prohazuje na Puče, Puč dobře obchází Alemandiho...a vedeme 1:0. Tak, vážení, ať už to skončí, jak chce, bojujeme na štítě, se ctí – teď kdybyste viděli, v pravém smyslu je to lazar, ten Tonda Puč. Nechtěl jsem to říct – belhá na obou nohách, ránu dostal do hlavy a teď obešel dva Italy a vstřelil Combimu falšovanou ranou branku...*“ (ibid.).

To, jakým způsobem se Laufer vyvaroval prezentování záště a jak si dokázal uchovat střízlivost, lze dokumentovat tímto úryvkem: „*...teď vidím na druhé straně Puče, že si drží levé koleno...takhle, hoši, si nesmíte počínati (z kontextu vyplývá, že Laufer oslovuje Italy), každý chce zvítězit, ale nesmíte využívat všech těch příznivých okolností, které vám vaše prostředí skýtá...*“ (ibid.).

Neuvěřitelná je i skutečnost, že Laufer celé finále reportoval sám. Navíc v tomto případě nešlo o obvyklých 90 minut, nýbrž včetně prodloužení o plných 120 minut reportáže. O tom, do jaké míry je přímá rozhlasová reportáž pro reportéra vyčerpávající a stresující, svědčí skutečnost, že se Laufer po jejím skončení fyzicky i psychicky zhroutil. Do vlasti se tak nemohl vrátit s výpravou, čímž se připravil o triumfální přivítání, které národní celek doma čekalo (Malina, 1985).

O tom, že se osoba kvalitního rozhlasového reportéra může stát známou a populární téměř stejně jako sportovci, jejichž soutěže reportuje, svědčí i případ nizozemského reportéra – Lauferova vrstevníka – Hana

Hollandera. Britský publicista a historik Simon Kuper jeho reportážím dokonce přičítá hlavní zásluhu na zpopularizování kopané v Nizozemí. „*Jeho komentáře k zápasům Holandska byly často plné smyšlenek, ale ve 30. letech napomohly k tomu, že se ztichlé rodiny kvůli fotbalu shromažďovaly kolem rozhlasových přijímačů v obývacím pokoji. Když hrálo národní mužstvo, ulice byly určitě prázdnější než obvykle, pokud ne úplně vylidněné* (Kuper, 2004).

O tom, jak silně vnímali recipienti projev výrazného reportéra a do jaké míry si jeho osobu ztotožňovali se samotným utkáním, svědčí i slova holandského mistra světa v šachu Maxe Euweho, která pronesl na recepci na Hollanderovu počest: „*Po fotbalových zápasech, obzvláště když Holanďané zvítězí, má člověk pocit, že bychom pana Hollandera rádi vzali na ramena a vynesli ze stadionu*“ (ibid.).

Druhou část této podkapitoly věnujeme rozhlasové reportáži, jak ji v románu *Neděle, kdy jsem se stal mistrem světa* reflektoval německý spisovatel Friedrich Christian Delius⁶. Autobiograficky laděný román vypráví o okamžiku první emancipace jedenáctiletého chlapce na svém nejbližším okolí. Ačkoli by jako poslušný syn evangelického faráře v malé hesenské vesnici měl trávit neděli jako obvykle, poprvé se vzepře otcovým zvyklostem a nařízením a místo odpoledního spánku poslouchá rozhlasovou reportáž. Píše se rok 1954 a na bernském stadionu se hraje finále fotbalového mistrovství světa, v němž se utkávají týmy Maďarska a Německa. Tato událost je od konce 2. světové války první možností k tomu, aby Německo znovu získalo na mezinárodní scéně respekt (Kafka, 2000).

Zápas se měl podle předpokladů odehrávat zcela v režii Maďarů. Jejich národní tým neprohrál jedenatřicet zápasů v řadě, což znamenalo časové rozmezí čtyř a půl roku. Mužstvo postavené kolem špílmachrů Hidegkutiho a Puskáse navíc porazilo v základní skupině Německo 8:3. V zápase záhy Maďaři vedli 2:0, Němci ale utkání otočili a senzačně zvítězili

⁶ Friedrich Christian Delius (1943) – německý spisovatel. Vedle námi zmiňovaného románu je autorem próz, jejichž fabule je založena na skutečných událostech; *procházka z Rostocku do Syrakus* (1995) nebo *Třaslavý nátisk* (1999). Napsal i několik básnických sbírek a traktátů.

2:3. Autor nám skrze hrdinu románu, který poslouchá reportáž z utkání, názorně ukazuje působení emocionálně vypjaté reportáže na mladého recipienta. Delius střídá vnitřní proud vědomí posluchače s autentickým hlasem z rozhlasu. První ukázka zachycuje chvíle po první brance Maďarů:

„Komentátor se pokoušel konejšit... nezapomeňme, že Německo ještě nikdy podobného úspěchu nedosáhlo... Na mě to ale neplatilo. Byl to počátek porážky... útočná mašinérie Maďarů na plné obrátky... Hrůza z prvního gólu ještě ani neopadla... Csibor jako vichřice... a už tu byl gól druhý, jen o dvě minuty později. Všechno marné, můj třes, sklánění se před rozhlasem, cukání v noze. Všechno ztraceno. Nic nezmohl ani povzbudivý hlas komentátora. Ted' právě řekl, že je to velký den, je to slavný den, nebudme tak neskromní, mohli jsme si myslet, že to musí skončit úspěchem?... Jeho tón se uklidnil a zestřízlivěl. Připravoval mě na katastrofu“ (Delius, 2000).

Recipientova imaginace si přetváří verbální sdělení reportéra do svébytného vizuálního vjemu:

„Zápas jsem viděl v černobílých barvách. Nejen proto, že Němci nastoupili v černých trenýrkách a bílých tričkách, ale i proto, že Maďaři pro mě neměli žádné konkrétní barvy a já bych jim ani jasné barvy nedopřál. Viděl jsem jenom silné, hrubé postavy s hrozivými jmény jako Puskás, Hidegkuti, Csibor. Trávník pro mě byl šedivý, deštivé nebe šedivé, diváci šediví. Zápas se nesl v tempu jmen, které mi komentátor centroval tu v roli útočníka, tu v roli obránce. Stal jsem se součástí pohybu mezi světlem a tmou, mezi postraním a zámezím, byl míčem i u míče, posílaný ze strany na stranu (...“ (ibid.).

Úžas malého posluchače nad emocionálním vypětím reportéra, jež se vtělilo do užití slov, která by podle chlapcova názoru v těchto souvislostech užívána být neměla, je ilustrativním příkladem nejen možností rozhlasové reportáže. Názorně ukazuje i fakt, že divák (reportér) může hře podlehnout natolik, až se jeho prožívání herní situace blíží vytržení:

„ještě nikdy jsem neslyšel fotbalovou reportáž. Stále častěji padala slova, která s fotbalem neměla nic do činění... Zázrak!... Díky Bože!... V toto jsme všichni doufali a modlili se!... jenom jsem žasl, že komentátor slovo

věřit vyslovoval s větším zanícením nežli farář či učitel katechismu. Už zas dali Maďaři málem gól, a teď zase Němci. Už zas chytil Toni Turek nemožný míč, už zase nebezpečí, už zase míč za brankovou čarou, už zase, ne... Turku, ty jsi ďábel! Turku, ty jsi fotbalový bůh! Ty věty mě děsily i těšily zároveň“ (ibid.).

III.4. Sport a fotografie

Využití fotografie pro zachycení sportovních událostí má dlouhou tradici a toto spojení přetrvává i nadále, byť by se mohlo zdát, že konkurence televizního vysílání fotografií přinejmenším potlačí. Sportovní fotografie má ale doposud nezastupitelnou úlohu v kombinaci s tištěným textem (resp. textem elektronickým). Novinové sportovní stránky se bez ilustračních fotografií neobejdou. Oproštěnější a nezávislejší úlohu hrají fotografie ve sportovních magazínech, jejichž větší exkluzivita se promítá do kvality papíru, na němž jsou tištěny, i kvalitního barevného tisku. Větší prostor i časté specializované zaměření těchto žurnálů dovoluje zařazovat i fotografie, jejichž ambice se neomezují na pouhou dokumentární ilustraci textu, nýbrž i snímky, jejichž výpovědní hodnota ob stojí sama o sobě.

Je třeba ovšem říci, že v případě spojení sportu a fotografie nenalezneme žádné výraznější specifikum, jaké lze rozlišit u spojení sportu a televizního přímého přenosu. Sportovní fotografie je jednoduše jedním z mnoha fotografických žánrů. Dá se tedy říci, že na posuzování sportovní fotografie lze vztáhnout všechna pravidla a poučky, která platí o fotografii obecně.

Dříve než se budeme věnovat – podobně jako v předchozí kapitole – dvěma konkrétním příkladům sportovní fotografie, nastiňme alespoň některé charakteristiky, jež jsou pro fotografické médium typické.

To, že se naše civilizace stále více odvrací od percepce tištěného slova a stává se kulturou obrazovou, jejíž nedílnou součástí je i fotografie, považujeme již delší dobu za nevyvratitelný fakt. „*Obrazy, které mají v moderní společnosti skutečně neomezenou autoritu, jsou většinou obrazy*

fotografickými, a rozsah této autority vyplývá z vlastností, které jsou pro fotografii typické. (...) Fotografické obrazy jsou opravdu schopné zmocnit se reality, protože fotografie není jen pouhým zobrazením (jako malířský obraz); není jen interpretací skutečnosti, ale je také jejím otiskem“ (Sontagová, 2002).

Protože jsme zmínili provázanost sportovní fotografie s tištěným textem, musíme se nyní zmínit o rozdílech mezi jazykem a fotografií. Susan Sontagová poukazuje na tendence zaměňovat obraz a jazyk: *„Realita začala být chápána jako druh literatury, která musí být rozluštna a fotografické obrazy byly z počátku také přirovnávány k psaní“ (Sontagová, 2002).* Americký mediální analytik Neil Postman upozorňuje dále na zásadní rozdíl mezi oběma médii, který spočívá v *konkrétní* povaze fotografie. *„Na rozdíl od slov a vět nám fotografie nepředkládá myšlenku nebo názor na svět s výjimkou situace, kdy pomocí jazyka převedeme obraz na myšlenku. (...) Abstrakce se obrazovému lexikonu vymykají. (...) Fotografie předvádí svět jako objekt, zatímco jazyk jako myšlenku“ (Postman, 1999).* Francouzský sémiotik Roland Barthes dochází k podobnému závěru: *„Je bídou řeči (a snad i její slastnou rozkoší), že není s to dát sobě samé autentičnost. Možná, že noematem řeči je právě tato bezmoc, anebo, abych mluvil pozitivně: řeč je svou přirozeností fiktivní; chceme-li řeč non-fiktivní, je k tomu zapotřebí obrovského aparátu různých prostředků: vzýváme logiku a pokud se jí nedostává, přísaháme; Fotografie je však ke všem těmto prostředkujícím instancím lhostejná: nevynalézá; je to autentifikace sama; umělosti, které (vzácně) připouští, nemají nic dokazovat; jsou to naopak triky: fotografie je pracná jen tehdy, když předstírá“ (Barthes, 1994).*

Dalším důležitým rozdílem je fakt, že jazyk dává smysl jen coby sled určitých tvrzení. Jestliže vytrhneme větu z kontextu, význam se nutně deformuje. Fotografie ale takový kontext nepotřebuje (ibid.). *„Ve světě fotografických obrazů se všechny hranice zdají umělé. Cokoli může být odděleno od čehokoli jiného: záleží jedině na tom, zda se podaří vymezit dotyčný předmět odlišným způsobem“ (Sontagová, 2002).* Fotografie tedy představuje atomizovaný svět, ve kterém existuje pouze přítomnost, která nemusí být součástí žádného příběhu, jenž lze vyprávět (Postman, 1999).

Tuto skutečnost budeme moci pozorovat na konkrétním příkladu během analýzy sportovní fotografie H. Slavíka.

Schopnost vytvářet narativy není tedy u sportovní fotografie tím nejdůležitějším aspektem. Americký fotograf Lewis Hine sice prohlásil: „Kdybych dokázal vyjádřit příběh slovy, nepotřeboval bych tahat s sebou fotoaparát“ (Sontagová, 2002). Ale hlavním příspěvkem fotografie ke vzniku sportovního narativu zůstává její spojení s tištěným textem.

III.4.1. Sportovní fotografie: Stanislav Tereba a Herbert Slavík

Pohlédněme nyní na dvojici sportovních fotografií, jejichž hodnota byla verifikována i oficiálním oceněním. První z nich – *Brankář v dešti* autora Stanislava Tereby – získala 1. cenu v kategorii sport a současně i Hlavní cenu na World Press Photo 1959. Snímek vznikl na stadionu Sparty na Letné při ligovém utkání Sparty s ČH Bratislava a brankářem na snímku je gólman Sparty M. Čtvrtníček (obr. 8).

Druhá – *Veslaři* autora Herberta Slavíka – uspěla v kategorii sportovních snímků na soutěži Czech Press Photo 1996. Fotografie zachycuje posádku vítězného italského dvojskifu – D. Tizzana a A. Abbagnalea – na Olympijských hrách 1996 v Atlantě (obr. 9).

Na první pohled je zřejmé, že obě fotografie zprostředkovávají okamžiky, které jsou pro sport typické. Oba jsou velmi emocionálně působivé, a přitom je jejich vyznění zcela opačné; dalo by se dokonce říci, že zachycují sportovce na opačných pólech sportovní emocionality. Na Terebově snímku vidíme fotbalového brankáře jako jednu z podob sportovce našich časů – člověka, pro něhož hra už není pouhou kratochvílí, ale i povinností. Hráč nemůže svévolně opustit hřiště, zklamat své mužstvo, prohlásit hru za nesmyslnou ve chvíli, kdy se z ní vše, co činí hru hrou, vytratilo. Nezbyvá mu, než být hráčem i ve chvíli, kdy mu hra nepřináší potěšení, kdy zbývá jen závazek a pocit zodpovědnosti. Hráč na snímku není svobodný, musí hrát, protože hrají ostatní, kteří na snímku nejsou, protože v pozadí přihlíží nejasná masa anonymních diváků, protože úděl fotbalového

brankáře je specifický svou osamělostí. Brankář na snímku je promoklý a špinavý, postava působí unaveně, současně ale i neústupně. Hráč se chystá sklonit pro vodou nasáklý míč, aby jej znovu rozehrál, a v dalším okamžiku to jistě učiní. Síla této fotografie ale nespočívá jen v jejím prvoplánovém čtení. Záhy zjistíme, že už to není jen fotografie sportovce, ale že se díváme možná na zpodobení lidského údělu; na alegorii, jejíž humanistické poselství vyznívá o to silněji, že je skryto pod zcela konkrétní sportovní momentkou, jejíž pouhá deskripce by v nás sama o sobě podobné myšlenky zřejmě nevyvolala. Symbolický význam postavy fotbalisty v lijáku se ukázal být natolik univerzální, že oslovil i porotu celosvětové fotografické soutěže.

Snímek Herberta Slavíka vyznívá zprvu zcela opačně. Dva muži právě získali největší vítězství, jakého může veslař dosáhnout. Z obou sportovců vidíme vlastně jen torza a naše pozornost se nutně soustředí na ruce, které se spojily v gestu, jež může mít celou řadu významů. Můžeme z něho vyčíst potřebu sdílení obrovské radosti i smrtelné a devastující únavy po těžkém závodě; můžeme v něm vidět úlevu a prodloužení stisku ruky, jímž si snad oba veslaři pogratalovali k úspěchu. Může to být spojení, ve kterém se opravdovým dotykem stvrzuje předchozí dokonalá souhra, která byla nezbytnou podmínkou vítězství. Souhra, která se zcela jistě netvořila lehce, jejíž prohlubování trvalo dlouho, možná celý sportovní život. Při troše fantazie bychom ale mohli sepnuté ruce interpretovat i coby projev úzkosti z vítězství, jak o něm hovoří prozaik Norman Mailer: *„Je jedna věc porušit tabu a druhá uniknout odplatě, která následuje po svatokrádeži (...) Je to strach, který stále ještě žije v mnohém sportovci a v mnohé známé osobnosti, v mnohé přemrštěné skromnosti každého chudáka, který měl konečně trochu štěstí, je v plížení psa, který právě vyhrál zuřivou rvačku a myslí na to, co přijde dál. Nebezpečí je vždy největší těsně po vítězství – u některých lidí je tato víra hlubší než všechny ostatní, neboť dokud nedosáhnou vrcholu, považují se za hodné úspěchu, ale jakmile zvítězí, jejich rovnováha je narušena, poznají vinu a již úspěchu hodni nejsou“* (Mailer, 1981).

Možných interpretací a obsahových významů bychom u obou fotografií našli mnoho. Protože se ale v této kapitole zabýváme především možnostmi,

kterými může být sport zprostředkováván, obraťme nyní pozornost k formální stránce snímků a jejich vztahu k právě nastíněným interpretacím.

Terebův snímek vznikl náhodou (Tereba, 2005). Fotograf se pokoušel vyfotografovat mokrý míč ležící bezprizorně v dešti na okraji hřiště, ale dříve než stihl snímek exponovat, vešel do záběru brankář. Zachycený okamžik tak vlastně nebyl Terebovým záměrem. Proto je v tomto případě autor pouhým zaznamenavatelem – snímek je tedy ryzím autentickým dokumentem. Podle Teigeho by to zaručovalo i *morálnost* této fotografie: „*Ano, v realnosti a pravdivosti je morálnost fotografie, ostatně pravdomluvnost platí vždy za ctnost a shoduje se s účelem, pro nějž byla fotografie vynalezena*“ (Teige, 1925).

Slavíkova fotografie je jiná. Výřezem obrazu, který z obou sportovců ukazuje jen torza a klade důraz na spojené ruce, nám autor „vnucuje“ určitý způsob čtení tohoto snímku. Spojené ruce dvou mužů jsou vskutku tím nejrelevantnějším prvkem, který snímek nabízí. Jinak z něho vyčteme pouze to, že jde o sportovce, a jejich medaile na hrudi nám jen upřesní, že jsou to sportovci úspěšní. Autor záměrně komponoval obraz tak, aby eliminoval rušivé elementy – například obličej obou borců. Výrazy ve tvářích by totiž mohly snímek destruovat po kompoziční i interpretační stránce. Ačkoliv se evidentně nejedná o fotografii naaranžovanou, je jasné, že se autor volbou této konkrétní kompozice dopustil záměrné manipulace s interpretačním potenciálem snímku. Zcela konkrétně řečeno: při vrcholných veslařských soutěžích vystupují úspěšné posádky na plato, po dekorování medailemi se uchopí za ruce a triumfálně zdraví diváky s rukama nad hlavou (obr. 10). Přitom dávají najevo i soudržnost se svými soupeři, neboť tento rituál neprobíhá jen v rámci jednotlivých posádek, nýbrž mezi všemi medailisty. Je tedy velmi pravděpodobné, že Slavík zachytil veslaře v momentě před pozdravem diváků nebo těsně po něm. Předchozí řada interpretací, která se nabízela při čtení Slavíkovy fotografie, by se tedy mohla při jiném úhlu záběru ukázat jako zcela lichá.

Slavíkův sportovní snímek nám názorně ukazuje obecnou vlastnost fotografie, totiž, že „*zdánlivě nesymbolický, objektivní charakter technických obrazů vede diváka k tomu, že se na ně nedívá jako na obrazy, ale jako na*

okna. Důvěřuje jim jako vlastním očím. (...) Tato nekritičnost vůči technickým obrazům se v situaci, kdy technické obrazy vytlačují texty, stává nebezpečnou. Nebezpečnou proto, že „objektivita“ technických obrazů je klam. Neboť nejsou – jako všechny obrazy – pouze symbolické, spíše znázorňují ještě daleko abstraktnější komplexy symbolů než tradiční obrazy“ (Flusser, 1994).

S odvoláním na výše zmíněnou Teigeho proklamaci ohledně *reálnosti* coby předpokladu *morálnosti*, bychom mohli snadno způsob Slavíkovy práce zatratit jako nemorální manipulaci. To by bylo ovšem přinejmenším přehnané. Způsobem kompozice snímku sice autor možná posunul jeho vyznění oproti skutečnosti do jiné roviny, ale jeho přístup je současně ryze tvůrčí a výsledný dojem nabývá nových a působivějších proporcí. „Expozice oddělí jeden každý moment od jiných, předchozích i následujících. Rozbitím řady vzájemně se doplňujících fází představujících vnějškové, reportážní souvislosti děje vystupují do popředí svéprávné možnosti pojetí záběrů. Proto je nakonec rovněž dokumentarismus považován za tvůrčí disciplínu a v tomto smyslu také autorsky rozvíjen“ (Moucha, 2004).

Bez ohledu na využití tvůrčí postupy lze tedy konstatovat, že obě uvedené fotografie jsou legitimním zpodobením sportu a že obě skrývají pod povrchem silný symbolický náboj, který disponuje velkou měrou univerzality a zdaleka se nevztahuje jen ke sportu samému.

III.5. Sport, televize a film

Jak už bylo řečeno v kapitole III.1., televizní přímý přenos je v současné době nejdůležitějším a nejrozšířenějším způsobem prezentace sportu a v této podobě oslovuje největší počet recipientů.

Technická úroveň prostředků, jimiž je nám sport v přenosech přibližován, dosáhla takové úrovně, že se možnosti zachycení sportu v reálném čase přibližují možnostem inscenovaného (hraného) filmu. Televizní kamery dnes mohou sledovat sportovní dění z mnoha různých pohledů: jsou umístěny pod úrovní hladiny vody v bazénech, bývají součástí

závodních automobilů, skrývají se v hokejové brance, ve stopě nájezdu skokanského můstku apod.

Je jasné, že právě spojení televize a sportu nabízí celou řadu možných témat, z nichž každé by vydalo na celou studii. Pro naše zkoumání zůstává ovšem stěžejním předmětem střetávání autenticity sportu s narativem a jejich zprostředkování televizním přenosem a filmem. Pro přesnost ještě dodejme, že televizním sportovním přenosem máme na mysli vysílání distribuované do přijímačů izolovaných od reálného sportovního dění. V dnešní době existují totiž i studie, které se zabývají interakcí reálného sportovního dění, které má divák možnost sledovat přímo na stadionu, s tímtež dějem interpretovaným prostřednictvím velkoplošných obrazovek. Prohlubující se dokonalost a možnosti těchto zařízení skutečně obohacují divácký zážitek o novou dimenzi (Siegel, 2002).

Do jaké míry dochází v současnosti nejen k prolínání a vzájemnému ovlivňování televizního přenosu a filmu, nýbrž i k ovlivnění zpravodajství sportovním přenosem, svědčí závěrem tato slova francouzského teoretika audiovizuální komunikace Ignacia Ramoneta: *„A přece byl tento model v poslední době nahrazen jiným modelem, modelem sportovního žurnalismu. Život je chápán jako sportovní zápas, nic v něm nemá takovou cenu jako obrazy události, o které se stejně jako v případě sportovního zápasu ve skutečnosti nedá nic moc říci. Komentář se tedy minimalizuje a role komentátora se znenápadňuje. Novinář se omezuje na to, že přidává minimum informací – neboť síla obrazu musí přebít všechno ostatní - , a to do té míry, že stejně jako nějaký fotbalový nebo hokejový zápas se i události v televizních novinách dají sledovat prakticky beze zvuku. Je snad náhoda, že se nejemblematičtější program na evropském kanálu podávajícím kontinuální informace, Euronews, jmenuje No comment a neobsahuje skutečně žádný komentář?“* (Ramonet, 2003)

III.5.1. Televizní narace v konceptu Johna Fiskeho

Nyní bychom tedy mohli ve stručnosti představit jeden z teoretických konceptů, který se vytvářením narativních struktur v realistických televizních programech zabývá. Nahlédneme-li pak – byť jakkoli zběžně a povrchně – konkrétní autentický sportovní přenos (hokejové utkání) s pomocí pojmového aparátu a analytické metody tohoto konceptu, budeme moci pozorovat některé aspekty a prvky, které se na narativizaci autentické události na televizní obrazovce bezprostředně podílejí.

Americký teoretik masových médií John Fiske se mj. zabývá právě narativními strukturami v realistických televizních pořadech. Klíčovým východiskem jeho úvah je rozlišení mezi televizním produktem a televizním textem⁷. Televizní text je subjektivním výsledkem interakce televize a publika (Sobotka, 2001). Televizní program se tedy stává textem v okamžiku čtení (interpretace). To znamená, že tentýž program může vytvářet mnoho různých textů. Program je tedy vytvářen svými výrobci, text naproti tomu svými čtenáři (McQuail, 1999).

Fiske klasifikuje televizní texty do tří skupin:

1. primární texty – interpretované televizní produkty vysílané televizí,
2. sekundární texty – texty netelevizní, ale o televizi; televizní programy a časopisy,
3. terciální texty – ohlasy čtenářů, diskuse o pořadech, fámy apod. (Sobotka, 2001).

Fiske se v zaměření na realistické pořady pokouší dobrat způsobů, pomocí kterých lze dosáhnout toho, že bude realistický program také jako realistický interpretován. Předpokládá trojí strukturu zakódování televizního produktu:

1. technické kódy (světlo, střih, hudba atd.),
2. zobrazovací kódy (příběhy, charaktery, dialogy),
3. ideologické kódy.

⁷ Pojetí textu u Fiskeho přesahuje význam tohoto termínu v jeho literárním kontextu, protože textem je pro něj jakýkoli interpretovaný televizní produkt (program) (McQuail, 1999).

Realita je vždy zakódovaná a dekodování provádí televizní divák prostřednictvím kulturních kódů, které zná. Fiske v této souvislosti poukazuje na pojetí tzv. dominantního diskursu (obsaženého v textu) a na strategii preferovaného čtení. Dochází k závěru, že výklad televizních textů v souladu s dominantním diskursem je limitován měrou, v jaké se divák v každodenním životě s tímto dominantním diskursem setkává. Fiske tedy upřednostňuje sociální determinace před textovými. Vztah diváka k obsahu televizního textu vyplývá z jeho sociální zkušenosti. Součástí takové zkušenosti pak mohou samozřejmě být i dřívější interpretované texty (Sobotka, 2001).

Zakódovaná televizní realita předpokládá tedy konvence, které se při jejím zobrazování používají. Narativizace, tedy strukturace významů podle zásad vypravování, je jednou z těchto konvencí.

Také Fiske pokládá vyprávění příběhů za jeden z charakteristických rysů lidské kultury. Srovnává tento kulturní proces s fenoménem jazyka, který má obdobnou syntagmatickou a paradigmatickou strukturu (Sobotka, 2001). V intencích teorií Rolanda Barthesa je syntagma lineární, kauzální a v logické posloupnosti spojená kombinace znaků. Paradigma pak představuje systém znaků asociačně příbuzných (Barthes, 1997). V aplikaci těchto pojmů ze strukturální lingvistiky na rozbor narativních struktur televizních programů se pak syntagmatem televizních narácí stává sled událostí (příběhu) a paradigmatem prostředí a postavy.

Fiske se pochopitelně zabývá oběma osami podrobně⁸; pro naši potřebu můžeme jen stručně poznamenat, že v syntagmatické struktuře příběhů v televizních programech nalézá podobnost s některými všeobecně známými koncepty teorie vyprávění tak, jak je vytvořili např. V. J. Propp, C. Lévi-Strauss nebo T. Todorov:

1. stav pořádku (úvod do děje)
2. narušení pořádku (zápletka)
3. bitva, soupeření (řešení zápletky)
4. obnovení stavu pořádku (závěr) (Sobotka, 2001).

⁸ Pro naše krátké ilustrující pojednání postačí, seznámíme-li se jen se syntagmatickou strukturou.

Důležitým prvkem v syntagmatické struktuře je pak čas. Fiske se časem zabývá v různém uchopení, ale za nejdůležitější považuje práci s časem v televizním textu, resp. v televizních naracích. Vyslovuje obecně platnou poučku, že realistický text je tím realističtější, čím více se čas příběhu blíží času čtení (Sobotka, 2001).

Pro vysvětlení pojmů můžeme použít vymezení časových charakteristik podle italského sémiotika a literárního vědce Umberta Eca. Eco rozlišuje čas příběhu, čas diskursu a čas čtení (Eco, 1997). *Čas příběhu* je časový úsek od začátku do konce příběhu – je to doba, po kterou se příběh odehrává. Chronologický sled událostí se pak nazývá *fabule*, zatímco sled konstrukčních částí (sled kapitol, sled dílů seriálu) označuje jako *syžet*. *Čas diskursu* je výsledek záměru textu, který je v interakci se čtenářem a vnucuje mu, jak dlouho bude text číst. Krátký čas diskursu může tedy vyjádřit velmi dlouhý čas fabule, ale právě tak může dojít k pravému opaku. Čas čtení, resp. sledování televize je doba, po kterou čte čtenář daný text, resp. sleduje daný televizní program. Čas sledování televize je konstantní a měřitelný (Eco, 1997 a Sobotka, 2001).

Pokusme se nyní předchozí pojmy ilustrovat konkrétním příkladem, z něhož současně budeme moci vyzorovat, jaké možnosti vytváření narativních struktur nabízí zdánlivě objektivní přímý televizní přenos sportovní události.

Ve finále hokejového mistrovství světa 2003 se v Helsinkách utkala mužstva Švédska a Kanady. Švédové se záhy ujali vedení 2:0 a zdálo se, že mají vývoj utkání pod svou kontrolou. Kanadčanům se však podařilo zlepšeným výkonem vyrovnat a zápas tak dospěl do prodloužení. V něm pak kanadský útočník Anson Carter vstřelil branku a rozhodl o vítězství Kanady. Jeho gól, který padl poté, co Carter objel branku a bleskurychle zasunul puk vedle levé tyče branky, musel ovšem potvrdit videorozhodčí, ačkoliv Carter zdvihl ihned ruce nad hlavu ve vítězném gestu. Přímý přenos, který měli tedy diváci do té doby možnost sledovat jako text, v němž se časy příběhu, diskursu i čtení shodují⁹, se náhle změnil. Režisér přenosu zařadil opakované záběry celé akce, což znamenalo, že divákovi nabízel

⁹ Shoda těchto tří časů přímo charakterizuje přímý přenos jako žánr (Sobotka, 2001).

v plynoucím čase čtení vybraný úsek příběhu opakovaně, ale čas diskurzu se přitom prodloužil, protože byly opakované záběry navíc zpomaleny. Prostřihem se režie vracela zpět k hráčům, vyčkávajícím na verdikt videorozhodčího, čímž se všechny tři časy opět sjednotily. Záběry kamer, které sporný moment zachytily, se navíc střídaly, čímž došlo vlastně k užití analogie narativní techniky, kdy je jedna událost interpretována z několika hledisek (několika vypravěči). Záběr jedné z kamer nakonec prokázal, že puk přešel brankovou čáru. Divák u televize tedy v tu chvíli věděl, že branka padla, čímž bylo zároveň jasné, že Carterova radost nebyla podvodným pokusem ovlivnit verdikt rozhodčího. Naopak, televizní divák mohl v tu chvíli očekávat výrok rozhodčího s předpokladem konečné kanadské radosti (vstřelením branky v prodloužení zápas okamžitě končí) i Carterova zadostiučinění.

Shrneme-li tedy přenos celého zápasu, můžeme pozorovat syntagmatickou strukturu příběhu v duchu teorií vyprávění (od výchozího stavu 0:0 přes vedení Švédů, kanadské vyrovnání a dramatické rozuzlení v prodloužení, které bylo ještě zkomplikováno nejasnostmi kolem poslední branky) a způsob vyprávění pak rozhodně nemůžeme charakterizovat jako prosté přihlížení autentické události v reálném čase. Závěr zápasu a zejména způsob jeho prezentace si rozhodně nezádal s možnostmi, které využívá hraný film. Divák toto vše ale sledoval s vědomím, že jde o skutečnou událost sledovanou naživo, přičemž díky televizní technice mohl vyvrcholení (emoce hráčů, ospravedlnění pro Cartera) pozorovat coby recipient vyprávění podávaného tzv. vševědoucím vypravěčem.

III.5.2. Sport ve filmu: Oliver Stone a Leni Riefenstahlová

V kapitole III.2.1. jsme se pokusili o nastínění reflexe sportu v textech s trvalejší hodnotou a naši pozornost jsme zaměřili na beletristickou tvorbu. Pokusíme-li se nyní o analogický postup v případě obrazového zachycení sportu, upřeme nutně naši pozornost k filmu. Na dvou konkrétních příkladech filmových tvůrců ukážeme dvojí přístup k zobrazení sportu ve filmu. Jednak

budeme sledovat akcentování narativního potenciálu záběrů autentického sportovního výkonu pomocí stříhu i vkládáním neautentických dotáček. Ve druhém případě budeme moci pozorovat vliv přímého televizního přenosu na formální podobu filmu, jestliže obsahem obého je totožná agonální hra.

Film se v průběhu 20. století ukázal jako médium, jehož přístupnost - respektive přístupnost filmové řeči - je pro člověka obzvlášť velká. Filmovou řečí přitom myslíme specifickou audiovizuální výpověď, umožněnou filmovým médiem a jeho výrazovými prostředky. Tato filmová řeč disponuje vlastní gramatikou, syntaxí a stylistikou a dříve než se může stát nositelem obsahových sdělení, je třeba si ji osvojit (Matějů, 1999). Vnímání filmového díla prostřednictvím filmové řeči umožňuje vznik filmového myšlení. Podstata tohoto filmového myšlení nespočívá primárně v pojmech vytvořených v řeči, nýbrž v procesech zpodobovaných obrazem (Macurová, Mareš, 1991). Spontánní příklon k takovému obraznému myšlení je hodnocen často jako určitý symptom mentální struktury soudobé společnosti. S filmovou řečí bývá rovněž spojován její charakter univerzální použitelnosti a pochopitelnosti (Matějů, 1999).

Tradiční podoba filmu vypráví filmovou řečí v podstatě podle zákonů aristotelské poetiky. Film je tedy podobně jako román 19. století a jako klasická tragédie strukturován coby začátek, vývoj a konec. Momenty každého z těchto prvků jsou přitom podřízeny ekonomii vyprávění, podle které jsou podstatné momenty seřazeny ve specifickou naraci (Eco, 1995).

V kapitole III.1. jsme ukázali, že přímý televizní přenos není objektivní prezentací autentického děje, ale že režisér přenosu, který volí záběry kamer, pracuje se stříhem apod., autentický děj jistým způsobem interpretuje. Současně jsme konstatovali tendenci režiséra vtisknout přenášené události jistý řád a udělit jí určitou narativní strukturu (Eco, 1997). V přímém přenosu přicházejí záběry událostí na obrazovku v okamžiku, kdy se dějí, a režisér musí jednak zorganizovat způsob narace tak, aby poskytl divákovi souvislý a logický přehled dění, ale na druhé straně je nucen do této narace začlenit i náhodné a nepostižitelné prvky skutečnosti, protože mu je neovladatelný průběh skutečnosti předkládá. Výsledkem je pak narace, v níž je poměr mezi podstatnými a méně podstatnými prvky výrazně odlišný od klasického

filmového vyprávění. Divák si přitom častým sledováním přímých přenosů navyká na zcela odlišnou narativní strukturu, než jakou mu předkládal film. Některé nedůležité a nahodilé události, které režisér do vysílání zařadí a které klasický film zásluhou narativní selekce divákovi neukazoval, jsou nyní divákovi znovu vnuceny (Eco, 1995).

Umberto Eco charakterizaci přímého přenosu uzavírá: „*Je-li pro umění typické, že ze suroviny zkušeností vytváří organizaci údajů, která by odrážela osobnost autora, pak přímý televizní přenos obsahuje to podstatné, co patří k uměleckému počínu, sice jakoby jen v kostce, v elementární podobě a tak nahrubo a jednoduše, že tu neustále hrozí riziko, že se upadne do pouhé improvizace, v níž nemá místo úvaha, ale že to obsahuje, o tom nemůže být sporu*“ (Eco, 1995).

Prvním z dvojice filmových tvůrců, v jejichž díle lze spatřit pozoruhodné zobrazení sportu a jejichž způsob zobrazení je částečně ilustrací těch hledisek, jak jsme se o nich právě zmínili, je Oliver Stone¹⁰ (obr. 11). Ve svém filmu *Vítězové a poražení*¹¹ (Stone, 1999) vylíčil v rozsahu nedlouhého časového úseku život v jednom profesionálním týmu amerického fotbalu. Základní fabulí filmového příběhu se stal boj mužstva o postup do vyřazovací části soutěže a následný důležitý zápas s prvním ze soupeřů v play off. Jednoduchá fabule je tedy variací narativní struktury, kterou jsme v kapitole III.2.1. blíže specifikovali jako model příběhu typického pro sportovní dění. Prostý děj je pochopitelně ozvláštňován peripetemi jednotlivých postav – členů týmu. Máme možnost sledovat zdravotní problémy sportovců, rozdíly mezi trenérem a hráči, ale i mezi hráči navzájem, neshody mezi koučem a pragmatickou majitelkou týmu apod. Filmová řeč, kterou Stone tento příběh vypráví, má ale některé rysy, z nichž je zřejmé její ovlivnění televizním sportovním přenosem. Stone skutečně

¹⁰ Režisér Oliver Stone (1946 v USA) se proslavil filmy, jejichž společným rysem je společensko-kritické zaměření. Osobní zkušenost z války ve Vietnamu zobrazil ve válečném filmu *Četa (Platoon, 1986)*. Jeho zájem a kritika se dotýká jak nejvyšší politiky – *JFK (1991)*, *Nixon (1995)*, tak amerického finančnictví – *Wall Street (1987)*, nebo například šíření násilí ve společnosti – *Takoví normální zabijáci (Natural Born Killers, 1994)*.

¹¹ Originální název filmu *Vítězové a poražení* zní *Any Given Sunday*. Později ukážeme, že anglický název je v jistém smyslu výstižnější, protože poukazuje přímo k jednomu z charakteristických atributů agonální hry v moderní společnosti.

zahrnuje do zobrazované reality i zdánlivě irelevantní prvky a záběry, čímž se poměr podstatného a méně podstatného pro narativní vývoj blíží poměru typickému pro televizní přenos. Stone si je ale současně vědom aktuálních trendů ve filmové estetice, v níž je kladen důraz na rychlý střih a střídání nejrůznějších obrazových vjemů (tzv. klipová estetika), které často s hlavní dějovou linkou souvisí jen nepřímo. Mainstreamový charakter filmu navíc nedovoluje autorovi překročit jisté meze, takže střídání všech (podstatných i méně podstatných) záběrů probíhá proto ve vysoké rychlosti, která má evokovat nejen strhující tempo hry, ale i záplavu obrazového materiálu (reklam, opakování provedených akcí mužstva, záběrů diváckých reakcí, choreografických výstřelků roztleskávaček, letadel přelétajících v přehlídkových formacích apod.) která se valí na diváka (jenž sleduje zápas v televizi) v prodlevách, kdy se hráči po sehrané akci znovu rozmisťují k novému rozehrání míče. Fiktivnímu příběhu fotbalového týmu dodává Stone zdání autenticity i dalšími prostředky. Do filmového děje vkládá sekundární text (např. televizní vystoupení a hudební klip jednoho z hráčů), čímž ve druhém plánu dokládá hráčovu momentální mediální popularitu (obr. 12a, b). Takový způsob zdvojení uměleckého textu nazývá J. M. Lotman textem v textu: „*Rétorické spojení věcí a znaků věcí (koláž) v jediném textovém celku vede k dvojitému efektu, zdůrazňuje zároveň stylizaci stylizovaného i jeho bezpodmínečnou pravost. Ve funkci věcí (reálií vnějšího světa, které nebyly vytvořeny rukama autora textu) mohou vystupovat například dokumenty – texty, jejichž pravost daný kulturní kontext nijak nezpochybňuje*“ (Lotman, 1995).

Takových prostředků užívá Stone více. Přes celé plátno umisťuje například ukazatel skóre zápasu a tento text – titulek v podobě důvěrně známé z televize – nechává dvojexpozicí působit i přes záběry, které s probíhající hrou přímo nesouvisí (obr. 13a). Nebo rozdělí plochu plátna na čtyři obdélníky, z nichž v každém probíhá jiný záběr hry – některé i zpomaleně (obr. 13b). V těchto pasážích filmu oba texty splývají v jediný a optika filmové kamery se ztotožňuje s televizní obrazovkou do té míry, že jen stěží rozeznáme vzájemné hranice.

Německá filmařka Leni Riefenstahlová¹² (obr. 14) zpracovala ve svém dokumentárním filmu *Olympia*¹³ (obr. 15a, b) z roku 1938 průběh Letních olympijských her v Berlíně 1936. V dějišti olympiády pracovalo pod jejím vedením 170 spolupracovníků, kteří snímali soutěže 136 probíhajících disciplín. Sama autorka se při filmování angažovala nejen jako manažerka prosadivší celý projekt navzdory mnoha obtížím (mnohá technická zařízení na sportovištích byla trnem v oku olympijským funkcionářům) a koordinátorka logistické přípravy natáčení, ale pracovala i přímo jako režisérka na místech některých soutěží (Müller, 1993). Bylo natočeno 400 000 metrů filmu, takže následný sestřih zabral celé dva roky (Riefenstahlová, 2002).

Pro natáčení využívala Riefenstahlová moderní technické prostředky (katapult s kamerou pro sledování běžců, teleobjektiv, bezpilotní balón, podvodní i rychloběžnou kameru apod.) a pro získání netradičních záběrů (z pohledu) nechala např. vykopat vedle tyčkařského doskočiště jámu pro kameramana. Autentické sportovní výkony se ale rozhodla ve výsledném sestřihu oživit pomocí záběrů, které natočila během tréninků, nebo které byly zcela hrané. Záslouhou těchto neautentických, ale velmi působivých záběrů se autorce podařilo výrazně oživit a ozřejmit narativní potenciál natočeného materiálu. V záběrech z maratónu tedy můžeme vidět prostřihy na detaily běžcova těla, v plavání střídavé záběry do tváří plavců (natočené během tréninků z gumového člunu) a v pasážích věnovaných veslování se díváme přímo do tváře křičícího kormidelníka a vzápětí můžeme z kormidelnického postu sledovat z pohledu práci veslovoda. Jiné manipulace se Riefenstahlová dopustila v záběrech věnovaných skokům do vody. „Letovou“ část skoku nechala natáčet rychloběžnou kamerou a výsledný záběr vložila v některých případech do filmu pozpátku a zpomaleně. Vznikl tak dojem nekonečného, ladného letu dokonalé lidské postavy (obr. 16a, b) (Müller, 1993).

¹² Leni Riefenstahlová (1902 – 2003) proslula jako herečka, tanečnice a zejména velmi talentovaná filmařka. Její režisérská kariéra je ale spojena s prací na propagandistických filmech pro Hitlera a jeho NSDAP – v tomto ohledu je jejím nejproslulejším dílem film o partajním sjezdu v Norimberku 1934 *Triumf vůle* (*Triumph des Willens*, 1934). Pragmatická režisérka později vždy svou práci pro Hitlera bagatelizovala a nikdy neprojevila nad touto částí svého díla rozpaky nebo lítost.

¹³ Film *Olympia* sestává ze dvou dílů. První má název *Svátek lidu* (*Fest der Völker*) a druhá část se jmenuje *Oslava krásy* (*Fest der Schönheit*) (Riefenstahlová, 1938).

Zásadním zpochybněním autenticity vzniklého filmu jsou i některé dotáčky, které z technických důvodů (především nedostatečné osvětlení ve večerních soutěžích) natáčela Riefenstahlová až druhý den (skok o tyči). Ještě spornějším způsobem probíhalo dodatečné natáčení závěrečné disciplíny desetiboje – běhu na 1500 metrů. Tato disciplína končila rovněž za tmy a pro takové podmínky v té době neexistovala optika s dostatečnou světelností. Postrádaná disciplína se tak natáčela až po skončení her. Bylo to umožněno milostným poměrem režisérky a vítěze desetiboje, Američana Glenna Morrise. Ten se kvůli dotáčkám vrátil z dalších závodů ve Švédsku a závod byl dodatečně zinscenován a natočen (Riefenstahlová, 2002).

Riefenstahlová se ale neomezila jen na manipulaci obrazovou. Pro větší efekt filmového vyprávění si přizpůsobila i fabuli autentické události – pozměnila průběh soutěže koulařek. Německá atletka Mauermayerová zvítězila v soutěži prvním pokusem, ale Riefenstahlová pozměnila sled natočených záběrů tak, aby fabule atletčina minipříběhu gradovala. Ve filmu tedy Mauermayerová zvítězí až posledním pokusem (Groman, 2003).

Pro úplnost ještě dodejme, že brilantní střih, jímž *Olympia* oslňuje dodnes (a který byl silnou stránkou i v *Triumfu vůle*), označují někteří filmoví kritici za příklad *zbožštění střihu* a tento formální aspekt považují za typický pro tvorbu v totalitárních režimech. Linie, po které lze prosazování tohoto estetického aspektu sledovat, začíná podle nich u sovětského filmaře Dzigy Vertova a v Německu je jejím představitelem kromě Riefenstahlové Walter Ruttmann (Gauthier, 2004).

Film *Olympia* získal řadu ocenění a dodnes zůstává vynikající ukázkou sportovního dokumentu i dokladem autorčina nevšedního talentu. S ohledem na autorčin život a její celoživotní tvorbu ale musíme konstatovat, že manipulativní způsob využití mnohých formálních inovací, které v tomto filmu uplatnila, představuje zároveň výmluvné svědectví o jejím lidském charakteru.

IV.

Možnosti čtení

IV.1. Sport a mýtus

IV.1.1. Eliadeho pojetí moderní mytologie

IV.1.1.2. Sportovní mytologie Třetí říše

IV.1.2. Mytologie v konceptu Rolanda Barthese

IV.2. Sport a násilí

IV.2.1. Sport jako zástupný symbol válečného střetu

IV.2.2. Sport jako symbol ve filmu: série „Rocky“

IV.2.3. Sport a válka ve filmu: Oliver Stone a Ridley Scott

IV.3. Mytologická transformace sportovní události:

Nagano

IV.4. Mytologizace sportovní kariéry: Ayrton Senna

IV.1. Sport a mýtus

Pozorujeme-li způsob, jakým média prezentují sportovní dění, záhy seznáme, že samotný sportovní výkon je jen jedním z prvků, které v této prezentaci hrají svou roli. Ve zmínce o konceptu televizní narace Johna Fiskeho jsme poukázali na textové rozlišení, které tuto okolnost svým způsobem postihuje. Použili jsme k popisu jeho teorie, zabývající se televizním textem v sémiotickém uchopení. Protože se náš zájem upírá především k zobrazení sportu prostřednictvím různých médií, můžeme využít k dalšímu zkoumání širší Fiskeho pojetí – tzv. kulturního textu. Kulturním textem míní Fiske smysluplný výsledek setkání mezi obsahem mediálního sdělení a jeho příjemcem. Podle tohoto konceptu se např. televizní program stává textem v momentě čtení příjemcem. V té chvíli jeho interakce s publikem aktivuje některé z možných významů. Z takové charakteristiky vyplývá, že tentýž program může vyvolávat různé čtení. Tento Fiskeův přístup je tedy vlastně teoretickým výkladem mediálního obsahu nahlíženého spíše z pohledu recipientů než podavatelů. Obsah masových médií je tedy z principu polysémický a právě polysémie je nezbytným rysem skutečně masové mediální kultury (McQuail, 2002).

Pokusme se tedy nastínit alespoň některé možnosti čtení zprostředkovaných sportovních textů a zkusme analyzovat jejich možný význam a obsah. Zaměříme se nyní na jisté vztahy a spojitosti v širší orientaci na archetypální podstatu zkoumaného jevu a na významové i obsahové souvislosti mezi narací současnou a mytickými příběhy dřívějška.

Je neoddiskutovatelným faktem, že se někteří úspěšní sportovci stávají obecně známými osobnostmi a v některých případech se jejich oblíbenost a sláva mění ve svérázný kult. Fyzická osoba sportovce je nahrazena ikonou, jež se stává virtuálním sportovcovým alter-egem, které

ale posléze může získat nad skutečnou osobou vrch a zcela ji nahradit. Taková metamorfóza skutečné osoby v ikonu je provázena radikálním zjednodušením a redukcí všech jejích atributů, které jsou divákovi (konzumentovi) posléze předkládány. Charakter reálné osoby podrobený takové simplifikaci se stává mnohem snáze uchopitelným médiem pro jeho další použití. Sportovní úspěchy, které stály u počátku tohoto procesu, ustupují do pozadí a případné prohry nebo i prohřešky jsou zcela opomenuty, pokud nemohou mít pro vznik a posílení ikony pozitivní dopad¹⁴. Pro každodenní kontakt diváka (čtenáře) s ikonou jsou její atributy vtěleny do stručných a snadno zapamatovatelných přívlastků a sloganů, které posléze degenerují ve více či méně otřepaná klišé. Divák si tak může dosadit jméno sportovce již při zaslechnutí těchto přívlastků. Stačí vyslovit spojení *naganský Bůh*, aby si většina Čechů vybavila hokejového brankáře Haška. Vyslovíme-li termín *vršovický dloubák*, asociací se rychle dobereme fotbalového milieu (a mnozí si vybaví i jméno fotbalisty Antonína Panenky), aniž bychom nutně museli znát byť jen hrubé rysy etymologie tohoto slovního spojení, o přesném vylíčení historického kontextu nemluvě. Tytéž zákonitosti lze ale vysledovat nejen v případě konkrétních osob, ale i jejich činů – tedy spíše následných příběhů, kterými jsou tyto činy dále šířeny. Stačí vyslovit pojem *Nagano* a velkému počtu Čechů se asociací vybaví vzpomínky na ranní zápasy hokejového týmu, zaplněné Staroměstské náměstí, velkolepé přivítání navrátilých se sportovců ze zimních olympijských her atd.

Tyto okolnosti nás ale záhy dovedou k otázce, co je příčinou toho, že mnozí z nás v době konání zmíněného hokejového turnaje podleli euforické atmosféře, byť jinak je jejich vztah ke sportu a projevům kolektivního nadšení více než rezervovaný, a po dlouhou dobu uchovávají vzpomínky na prožité chvíle, ačkoli se jinak považují za osoby veskrze nesentimentální. Je možné, že v nás spoluprožívání sportovního příběhu a ztotožnění se se sportovními hrdiny může probouzet jakési naladění, v němž lze nalézt odraz archetypálních příběhů a prožitků?

V kapitole III.1. jsme se zabývali vytvářením příběhů okolo sportovních

¹⁴ Lze pochopitelně vysledovat jistou hranici, po jejímž překročení dojde k zániku ikony nebo případně k předefinování jejích atributů.

výkonů. Nyní bychom se mohli ve stručnosti pokusit nalézt alespoň některé styčné body, jež jsou společné takovým naracím a mytologií.

Na úvod bude snad vhodné upozornit na triviální, ale důležitý fakt: totiž, že žádný, byť zdánlivě nikdy neslyšený příběh, nedisponuje exkluzivitou ve smyslu naprosté originality a novosti. *„Každý příběh je z jednoho hlediska starým příběhem, rozeznáváme v něm stopy a schémata už vyprávěných příběhů, a z druhého hlediska je naopak každý příběh tím, že je rozpracován, zasazen do nové situace, jinak vyprávěn, nový, jakkoli se opírá o tradiční schéma. „Člověk vyprávějící“ je vlastně pokaždé „člověkem převyprávějícím“, vypráví po svém a jinak staré příběhy, například příběhy mytologické. A i kdyby nakrásně vyprávěl příběh, který před ním nikdo nevyprávěl, nepochybně by do něj vložil svou literární zkušenost z cizích příběhů, ke kterým by vlastní příběh, třeba nevědomky, co chvíli vztahoval. Každý příběh je v tomto smyslu transformací jiného příběhu, i když různě vědomou, vždy se vypráví v rozlehlém a nejistém poli (...)“* (Hodrová, 2001).

Je tedy jasné, že i zdánlivě moderní a originální příběhy současných sportovců existovaly již dříve v jiných podobách a jsou roztroušeny v celém trvání historie lidstva. Mnohé z nich jsou dokonce variacemi prvotních mytických příběhů. Budeme-li uvažovat o mýtu z pozice literární vědy, musíme se pokusit nějakým způsobem pojmenovat ty jeho atributy, které jsou mýtu a současné literární tvorbě (můžeme ale uvažovat i o specifické podobě narace tak, jak je předmětem našeho zkoumání) společné. O tradičních mýtech (tedy příbězích bohů, archetypálních hrdinů apod.) se dá říci, že transformují obecné představy do smyslově konkrétního tvaru. Nejstarší mytologii charakterizovala jistá synkretická celost – obsahovala zárodky náboženství, filosofických představ a umění. Umělecká forma pak od mýtu převzala jak smyslově konkrétní způsob zobecnění, tak samotný synkretismus (*Meletinskij, 1989*).

Ruský teoretik kultury a literární vědec Jeleazar Moisejevič Meletinskij přisuzuje mytologismu coby modernistickému úkazu původ ve vědomí krize buržoazní kultury jakožto krize civilizace vůbec. Zklamání z pozitivistického racionalismu, z liberálních koncepcí sociálního pokroku vedlo až k jistému pocitu *strachu z dějin*. Vliv filosofie, tendence vycházející z různých

převratných teorií v exaktních vědách, z nových poznatků v psychologii a etnologii, šok první světové války – to vše přispívalo k pocitu lability základů moderní civilizace (ibid.). Není pak divu, že se svrchovaně mytologický koncept stal dominantním ve dvou moderních společnostech (resp. ovládl jejich ideologie) – jednalo se o komunismus a německý národní socialismus – jak jej (viz níže) popsal M. Eliade (Eliade, 1998).

Sociolog Miloslav Petrušek poukazuje i na paradoxní vztah mýtu a moderní (karteziánské) vědy. Věda, která v současnosti prokazatelně umožňuje člověku západní civilizace žít nebývale a všestranně bohatým životem, stojí proti potřebě úplného a hotového výkladu světa, který ovšem nabídnout nemůže. Tento rozpor je pak základem pozdně moderní mýtotvorby (Petrušek, 2001). Povšimněme si v této souvislosti již zmiňovaného postřehu E. Finka, který tvoří pozoruhodnou paralelu ke vztahu vědy a mýtu: jde o Finkův předpoklad, že současné rozšíření her (a tedy i sportu) je umožněno právě nebývale rozvinutým životním aparátem současného západního člověka (Fink, 1992).

Remytologizace v západní kultuře tak problém mýtu aktualizuje jak ve všeobecném slova smyslu, tak v sepětí s poetikou (literaturou; tedy i postmoderním narativem). Nejnovější interpretace mýtu stavějí do popředí mýtus a rituál jako určitou obsažnou formu (neboli strukturu), která je schopna ztělesnit nejzákladnější vlastnosti lidského myšlení a sociálního chování (Meletinskij, 1989).

IV.1.1. Eliadeho pojetí moderní mytologie

Religionista a teoretik kultury Mircea Eliade poukazuje na skutečnost, že i v moderní společnosti lze nalézt projevy *mytického* chování a vyslovuje v této souvislosti termín *kolektivní myšlení*. Pokládá si důležitou otázku: totiž, co se stalo s mýty v moderních společnostech? Ještě přesněji řečeno: co nahradilo důležité místo, které mýtus v tradičních společnostech zaujímal? Sám definuje mýtus jako *skutečný příběh*, který nastal kdysi na počátku času a slouží jako vzor pro lidské chování. Eliade připomíná, že člověk tradičních

společností v mýtu odkrývá „*jediné platné odhalení reality*“ (Eliade, 1998).

Základní rysy mytického chování jsou nerozlučně spjaty s každým lidským údělem a je tedy málo pravděpodobné, že by se jakákoli společnost mohla od mýtu zcela oprostít. Mezi tyto základní rysy můžeme zařadit prezentaci příkladného vzoru, opakování, zrušení světského času a splynutí s časem prvotním. Eliade poukazuje na mýty ukryté a zastřené v nesčetných podobách našeho života a uvádí jen několik konkrétních příkladů s předpoknutím, že jejich kompletace je prakticky vzato nadlidským úkolem. Příkladné vzory objevuje jak ve skutečných, tak vymyšlených hrdinech – postavách románů, filmových hvězdách, válečných hrdinech (ibid.). Že do tohoto výčtu můžeme zařadit i současné sportovní hvězdy, je zřejmé.

Například ve fenoménu spoluprožívání sportovního utkání můžeme ale taktéž nalézt mytologický základ. Eliade ukazuje snahu moderního člověka *vyjít ze své historie* a prožívat odlišný časový rytmus. Poukazuje v této souvislosti na dvě základní únikové cesty převzaté moderním člověkem: podívanou a četbu. Právě v případě sportovních klání (která uvádí coby modelový příklad) připomíná jejich společný bod – totiž fakt, že tato klání probíhají s obrovskou intenzitou v *soustředěném čase* – pozůstatku, či náhražce magicko-náboženského času¹⁵ (ibid.).

Eliade dochází k podobným závěrům jako již dvakrát zmiňovaný E. Fink, když v moderní společnosti rozpoznává skutečnost oddělení času sakrálního, jenž byl v tradiční společnosti totožný s časem profánním, právě od času profánního, který se v moderní společnosti stal časem práce, jež ovšem postrádá posvátný charakter. Eliade nazývá tuto skutečnost *pádem do času* a poukazuje na to, že člověk pak může z tohoto času vyjít, jen když má volno. *Výstup z času* byl v tradiční společnosti dosahován při každé odpovědné práci, zatímco v moderní společnosti se jediným možným kolektivním únikem stává zábava. Mýtus tak již dnes nemá dominantní úlohu v základních oblastech života a byl odsunut do nejasných oblastí psychiky, nebo sehrává jen vedlejší úlohu v činnosti společnosti (Eliade, 1998).

IV.1.1.2. Sportovní mytologie Třetí říše

Příkladem, na němž můžeme velmi názorně ilustrovat Eliadovo pojetí moderní mytologie a v němž právě sport sehrál důležitou a nezastupitelnou úlohu, je případ vztahu ke sportu v Hitlerově Třetí říši.

Nejprve je třeba říci, že Eliade rozeznal svrchovaně mytologický koncept ve dvou moderních společnostech – lépe řečeno ideologiích – které tyto společnosti přijaly za své. První takovou ideologií je marxistický komunismus a druhou německý národní socialismus. Zatímco v ideologii komunismu spatřoval Eliade jeden z velkých eschatologických mýtů asijské a středomořské společnosti – vykupitelskou úlohu spravedlivého člověka a židovsko-křesťanskou mesiášskou ideologii¹⁶ - v německém národním socialismu objevuje jiné mytologické základy. Jako základní prvek této ideologie označuje *pesimismus*. Pokus o oživení germánské mytologie je z hlediska hlubinné psychologie vlastně výzvou ke kolektivní sebevraždě¹⁷ (Eliade, 1998).

Sportu, jeho zobrazení a posléze i šíření jazykových výrazů a rétoriky z prostředí sportu vycházejících, byl v Hitlerově Německu vymezen široký prostor. Pozoruhodný doklad zrcadlení Eliadem zmiňovaného pesimistického, destruktivního rysu této moderní formy mytologie v metaexistenčním poli sportu připomíná německý filolog Victor Klemperer: „Časově druhá uniforma, v níž nacistické hrdinství vystupuje, je závodníková kukla, jeho přilba, brýle, silné rukavice. Nacismus pěstoval všechny druhy sportů (...), avšak nejvyhraněnější a nejčastější obraz hrdinství skýtá v polovině třicátých let automobilový závodník: Bernd Rosemeyer¹⁸ (obr. 17) se po své smrtelné havárii po dlouhou dobu těšil lidovému obdivu skoro stejně jako Horst Wessel. (...) Vítězové mezinárodních automobilových

¹⁵ *Soustředěný čas* rozeznává ale Eliade například i u filmu a divadla.

¹⁶ Proletariát má podle této ideologie prorockou úlohu a je pověřen svěst konečný boj mezi dobrem a zlem a zrušit tak dějinné napětí – podobně jako v mýtu o zlatém věku.

¹⁷ Staří Germáni očekávali tzv. *ragnarök* – gigantický zápas mezi bohy a démony, který skončí smrtí všech a svět se navrátí do stavu chaosu.

¹⁸ Bernd Rosemeyer (1909-1938) – německý automobilový závodník. V barvách týmu Auto Union zvítězil v 10 Velkých cenách. Zahynul při pokusu o rychlostní rekord na dálnici u Frankfurtu.

závodů¹⁹ jsou po dlouhou dobu nejfotografovanějšími hrdiny dne, většinou za volantem závodního automobilu, opření o svůj vůz, nebo jím dokonce pohřbeni. Pokud si mladý člověk nevybral svůj hrdinský vzor mezi nahými svalovci nebo válečníky v uniformách SA na plakátech či pamětních mincích těch dnů, pak jej určitě našel mezi závodníky; obě tato ztělesněná hrdinství mají společný strmý pohled, směřující kupředu a vyjadřující pevnou odhodlanost a výbojnost.“ Klemperer vzápětí podotýká, že od roku 1939 zaujímal místo závodního automobilu tank a místo závodníka tankista neboli Panzerfahrer (Klemperer, 2003).

Na vysvětlenou je třeba doplnit, že špičkový automobilový sport²⁰ byl až do konce šedesátých let 20. století charakteristický nejen nejvyšší technickou i jezdeckou úrovní, ale i značnou měrou fatalismu, který se týkal bezpečnosti a lidských ztrát. Standardní statistický fakt smrti každého desátého závodníka v průběhu jednoho roku byl dlouho považován za nedílnou součást tohoto sportu. Snahy o zlepšení bezpečnosti z konce šedesátých let byly proto zprvu přijímány s krajní nevolí a nepochopením²¹ (Rosinski, 1994). Je tedy zřejmé, že tento fatalismus příhodně konvenoval pesimistickým a destruktivním rysům nacistické ideologie.

Klemperer dále v analýze jazyka propagandy Třetí říše nachází řadu obrátů převzatých ze sportu, jejichž pomocí se představitelé propagandy pokoušeli přiblížit svou ideologii širokým masám. Obzvlášť rozsáhlé množství příkladů, v nichž se sportovní terminologie užívá coby metafory situace celé společnosti, nalézá v projevech ministra propagandy Josepha Goebbelse. Chceme-li tyto metafory rozdělit podle sportovní disciplíny, z níž pocházejí, seznáme, že největší část se týká boxu: „Vymyjeme si krev z očí, abychom zase jasně viděli, a jde se do dalšího kola, pak opět stojíme pevně na

¹⁹ Německo ve třicátých letech demonstrovalo sílu a vyspělost svého průmyslu účastí firem Auto Union a Mercedes v automobilových závodech. Do vývoje investovaly obě firmy do té doby nevídané sumy a také celková organizace obou závodních týmů dosáhla bezprecedentního řádu a preciznosti. Výsledkem pak byla dominance německých vozů v tehdejším automobilovém sportu.

²⁰ Předválečné závody Grand Prix byly po válce (od roku 1950) sjednoceny do bodovaného seriálu závodů, přičemž po sečtení bodů byl vyhlášen oficiální mistr světa. Tato nejvyšší kategorie nese dodnes označení formule 1.

²¹ Slavný automobilový závodník dvacátých let Louis Chiron toto nepochopení potvrdil zcela pregnantním výrokem, když na adresu svých následovníků pravil: „Dnešní závodníci už neumějí ani umírat“ (Rosinski, 1994).

nohou“, cituje Klemperer Goebbelsův projev po stalingradské katastrofě. Několik dnů po tomto projevu říká Goebbels: „*Národ, který dosud boxoval jen levičkou a právě si bandážuje pravou ruku, aby ji bezohledně uplatnil v příštím kole, nemá nejmenší důvod být ústupný*“ (Klemperer, 2003).

Sportovních metafor užíval Goebbels s velkou oblibou a vztahoval je na nejzásadnější historické události té doby. „*Zvolili naprosto správnou taktiku – nenechat se zatáhnout do zdlouhavých příprav a okamžitě zaútočit. Boxer, který si šetří své nejlepší údery až na páté či šesté kolo dopadne asi jako Schmeling v posledním zápase s Joe Louisem,*“ glosoval Goebbels napadení Pearl Harboru Japonskem. Pro porážku v bitvě u El Alameinu mu posloužil coby příměr fotbal: „*Je to jako fotbalový zápas. Domáci v poločase vedli 4:0, ale najednou hosté vsítili gól.*“ A v projevu ke 150ti štábním důstojníkům v červenci 1943 přirovnal strategickou situaci k epizodě v maratonském běhu na OH 1936, kdy japonský vítěz zkolaboval po protržení cílové pásky: „*Kdo byl svědkem tohoto okamžiku, nikdy na něj nezapomene. Proč? Protože to byla ukázka nadlidského úsilí. Posledních pět kilometrů si patrně říkal: je mi jedno, jestli umřu, nebo dostanu infarkt, ale pásku protrhnu první!*“ (Irving, 2004)

Klemperer zpochybňuje kladný vliv a účelnost takových metafor. Podle něho se podařilo sice válku zpopularizovat, ale v jiném smyslu, než o jaký propaganda usilovala. Postavení válečného úsilí na roveň hry²² připravilo válku o veškerý heroismus a poznamenalo ji nakonec i lhostejností žoldáctví (Klemperer, 2003).

V souvislosti s mytologií Třetí říše nelze alespoň stručně nezmínit obsahovou a estetickou stránku již částečně analyzovaného filmu *Olympia*. Právě tento film je totiž spíše rekonstruovanou tradicí a metaforickým spojením s romantizovanou minulostí. Symbolické spojení s řeckými olympijskými hrami a tehdejší tělesnou kulturou *Ausdrucktanz* poskytlo nacistickému mýtu spektakulární legitimaci (Šlesingerová, 2005). Riefenstahlová stylizovala sportovní soutěže jako mytickou událost, jako propojení řecké antiky a německé současnosti (Reichel, 2004). V tomto

ohledu stojí za pozornost především prolog první části filmu (obr. 18a-d). V něm ještě nejsou zachyceny sportovní soutěže. Režisérka právě v tomto prologu jakoby probouzí antické sochy, které se trikem mění a ožívují do podoby germánských diskářů, oštěpařů apod. Poprvé se také objevil běžec s pochodní olympijského ohně, který nese pochodeň mezi ruinami antických chrámů. Nechybí ale ani erotický prvek v podobě nahých dívek a žen tančících v písečných přesypech s obručemi (jednou z nich byla i sama režisérka) (Riefenstahlová, 1938). Tento erotický prvek má své místo zcela záměrně v úvodní části filmu. V dalším průběhu filmu se erotika transformuje, protože „*fašistickým ideálem je transformace sexuální energie do spirituální síly ve prospěch společnosti*“ (Sontagová, 1975). Podle Sontagové „*utopická estetika vede k ideální erotice: sexualita se proměňuje v přitažlivost vůdců a potěšení stoupenců*“ (ibid.).

Čarou přes mapu Evropy je naznačena cesta pochodně z Řecka do Německa. Čím více se běžec blíží Německu, tím zřetelnější jsou politické symboly, jimiž je trasa ohně podkreslena. Ztvárnění prologu *Olympie* tak vlastně ukazuje logickou cestu, po níž směřujeme k estetickému ideálu a ke konstrukci ideální kolektivity (Šlesingerová, 2005).

Význam *Olympie* tak dalece přesahuje význam sportovního dokumentu a jeho dosah je mnohem závažnější, než by se mohlo zdát. Tento film potvrzuje a spoluvynalézá novou nacionální tradici a nové estetiky exkluzivní tělesnosti (ibid.). „*Efektivní totalitarismus, a to nejen nacionální socialismus, není možný bez spirituální kontroly, prostřednictvím které jsou určité představy vloženy do srdcí a myslí lidí. Umění se tak může stát užitečným nástrojem diktátora – vkus směřovaný k oblibě monumentálního a masového podrobení se hrdinovi, heróvi, reflektuje pohled vůdce a doktríny*“ (Sontagová, 1975).

IV.1.2. Mytologie v konceptu Rolanda Barthes

Francouzský filolog, sémiolog a literární teoretik Roland Barthes

²² O společných rysech války a sportu (boje a hry) budeme hovořit v kapitole IV.2.

dochází ve své studii *Mytologie* o současných mýtech k jednoznačnému a pozoruhodnému závěru. Mýtus je podle něho určitá promluva, která ovšem musí splňovat jisté specifické podmínky. Mýtus je systémem komunikace, tedy určitou formou. „*Takováto promluva je sdělením. Může tedy být i jiná než orální; může být tvořena písmem či zobrazením: psaný jazyk, ale také fotografie, film, reportáž, sport, divadlo, reklama, to vše může posloužit jako opora pro mytickou promluvu*“ (Barthes, 2004).

Nejprve je třeba ozřejmit, jakým způsobem podle Barthes mýty fungují. Při jejich analýze využil Barthes teorii znaku lingvisty Ferdinanda de Saussura, podle níž se znak skládá z formy (tj. označujícího) a obsahu (tj. označovaného). Tuto teorii pak nevyužil jen na omezené pole lingvistiky, ale rozšířil ji na oblast kultury v nejšířším smyslu slova. Zmíněné trojdimenzionální schéma lze nalézt i v mýtu. Mýtus je ale specifickým systémem, protože je budován na základě sémiologického řetězce, který existuje již před ním. Je tedy sekundárním sémiologickým systémem. Mýtus nahlíží např. na literární nebo obrazovou grafickou expresi jako na jistý souhrn znaků – globální znak – výsledný člen primárního sémiologického řetězce. Mýtus tak o stupeň posouvá formální systém primárních signifikací. Celý systém lze znázornit graficky zhruba takto:

označující	označované	
primární znak označující mýtu		označované mýtu
sekundární znak - mýtus		

Význam prvního řádu nazývá Barthes *denotace*, význam druhého, který jako by na prvotním znaku parazitoval, nazývá *konotace* (Barthes, 2004).

Roland Barthes svou teorii demonstroval na celé řadě příkladů. Jeden

z nich – příklad wrestlingu²³ (obr. 19) – je pro naše téma nanejvýš pozoruhodný a podnětný.

Barthes hned v úvodu přiznává wrestlingu statut představení, ale nikoliv sportu. Srovnává wrestling s boxem a dochází k jasnému závěru: *„Boxerské utkání je určitým příběhem, odvíjejícím se před očima diváka; u wrestlingu je naopak srozumitelný každý okamžik, a ne trvání. Divák se nezajímá o výkyvy osudu, čeká na chvilkový obraz jistých vášní. Wrestling tedy vyžaduje bezprostřední čtení smyslů postavených vedle sebe, aniž by bylo nutné je navzájem spojovat. Milovník wrestlingu se nezajímá o racionální rozuzlení zápasu, kdežto boxerské utkání naopak vždy implikuje určité vědomí o budoucnosti. Jinak řečeno, wrestling je souhrnem podívaných, z nichž žádná není funkcí“* (barthes, 2004).

Úkolem zápasníka ve wrestlingu není zvítězit, ale předvést přesně ta gesta, která od něho publikum očekává, přičemž tato excesivní gesta předkládá zápasník dovedená až k paroxysmu jejich významu. Zápasníci tedy demonstrují v průběhu zápasu podle jeho vývoje buď svou bezmocnost, bolest a pokoření, nebo naopak triumf, radost a hegemonii. Každý zápasník má přitom přidělenou roli podle fyzického typu. Zápasník předvádí např. ohavné škleby – v případě, že je představitelem záporné role a právě vítězí; případně může nasadit samolibý úsměv, kterým ohlašuje brzkou pomstu. *„Běží tedy o opravdovou Lidskou komedii, v níž se ty nejspolečenštější nuance vášně (ješitnost, spravedlnost, rafinovaná krutost, smysl pro odplatu) vždy šťastně setkávají s tím nejsrozumitelnějším znakem, jenž je v sobě všechny dokáže zahrnout, vyjádřit a triumfálně odeslat až do zadních řad sálu“* (Barthes, 2004).

Přitom si ale divák může vychutnat dokonalé fungování morální mechaniky. Wrestling má totiž především napodobovat jeden čistě morální koncept – spravedlnost – a je tím pádem zejména kvantitativní sérií odplat.

²³ Wrestling je specifický zápas, při němž v ringu mezi sebou zápasí dva (někdy i více) mužů či žen. Soupeři se častují nevybíravými údery a chvaty, přičemž z velké části jde o nacvičené představení, které má navodit dojem velice surového zápasu. Zápasníci jsou zpravidla oděni do dresů, které podtrhují roli, kterou mají v domluveném zápase sehrát. Existuje pochopitelně mnoho variant wrestlingu; v některých případech je podívaná rozšířena i o erotický prvek: např. když je zápasící dívka, provinivší se proti pravidlům, potrestána výpraskem od některého ze zápasníků či rozhodčích.

V Americe, kde je wrestling široce rozšířen a velmi oblíben, zpodobuje tento zápas jakýsi mytologický střet mezi Dobrem a Zlem²⁴. Zápasníci wrestlingu jsou nadto zkušení a dovedou „*dokonale skloubit spontánní epizody zápasu s představou, kterou si publikum vytváří o zázračných velkých tématech jeho mytologie. (...) Wrestling tedy zpodobuje ideální rozumění věcem (...)*“ (ibid.).

Nyní se můžeme v intencích Barthesova zkoumání pokusit porovnat s wrestlingem konkrétní boxerský zápas, u něhož budeme moci pozorovat velmi obdobný proces mytologizace jako právě u wrestlingu. V červnu roku 2002 se uskutečnil boxerský zápas o titul profesionálního mistra světa těžké váhy mezi vyzyvatelem Mikem Tysonem a úřadujícím šampionem Lennoxem Lewisem. Tento zápas – respektive jeho prezentace masovými médii – nám názorně ukazuje, kterak se schéma mýtu projevuje i v disciplíně, kterou Barthes výslovně postavil do role protějšku wrestlingu.

Tyson se během svého života proslavil nejen jako vynikající boxer, ale také jako víceméně nezvládnutelný násilník s kriminální minulostí. Ve svých posledních zápasech se dopustil i zcela bezprecedentních porušení pravidel (ukousnutí ucha soupeři, vyvolání rvačky během představování aktérů), za něž by měla v každém případě následovat doživotní diskvalifikace. Ale postava jeho typu je příliš přitažlivá, než aby bylo možné ji zatratit. Proto se na základě nepřehledných pravidel o vyzyvatelství a stejně zmateně odůvodněném omilostnění ocitl Tyson jako soupeř aktuálnímu šampionovi Lennoxu Lewisovi (obr. 20). Nadcházející souboj o titul mistra světa byl médií vesměs interpretován jako boj dobra (Lewis) se zlem (Tyson). Tysonovy kriminální násilnické skutky se spolu s jeho přezdívkami (Mr. Kanibal apod.) staly nepostradatelnou součástí příběhu. Dá se dokonce říct, že koncept ryze mytologického střetu Dobra se Zlem se stal prvotní atraktivní myšlenkou, která posléze vedla k odůvodnění a zorganizování zápasu.

Televizní přenos byl dokonalou ukázkou perfektně vystavěného příběhu, v němž bylo vše předem dokonale promyšleno. Kamera sledovala Tysona již při příjezdu na místo konání. Zvědavě přihlížela jeho chování ve chvíli, kdy k němu přistoupila půvabná a vyzývavě oblečená novinářka

²⁴ Barthes připomíná parapolitický charakter takového střetu, neboť zlý zápasník býval zpravidla pokládán za „rudého“.

(Tyson byl odsouzen mj. za znásilnění černošské miss krásy). Při nástupu do ringu doprovázel Tysona agresivní rap, zatímco Lewise uvolněné reggae, oba soupeře oddělovala od sebe do začátku utkání hradba těl bodyguardů, aby nedošlo ke vzájemnému předčasnému napadení apod. Po skončení zápasu byla velká pozornost věnována chování poraženého Tysona: Tyson políbil vítězovu matku, pohládl jím způsobený šrám na soupeřově tváři atd. Samotný průběh zápasu byl kromě rozuzlení (Tyson podlehl K. O. v osmém kole) nepodstatný (přitom šlo o vynikající sportovní výkon ze strany obou aktérů).

Jak vidno, Barthesovo schéma mytologizace je zde naplněno právě tak jako v případě wrestlingu. Způsob, jakým televize celý zápas (ale i přípravy k němu) prezentovala, byl takřka totožný s principem wrestlingu coby „*souhrnu podívaných, z nichž žádná není funkcí*“ (Barthes, 2004). Jediným zásadním rozdílem zůstává samotný sportovní výkon, jehož výsledek se nedal dopředu stoprocentně odhadnout (byť odborníci neměli pochybnosti). Autenticita zápasu pramenící z nejistého rozuzlení dodávala ale celé záležitosti kvalitu, kterou wrestling ze své podstaty mít nemůže. Ani výrazné oslabení gest oproti přepjatosti wrestlingu celé věci neuškodilo. V konečném výsledku spatřili diváci strhující podívanou (ti, kteří znali celý kontext, si tuto podívanou vychutnali pochopitelně lépe), v níž bylo Zlo poraženo a přinuceno k poníženému chování, zatímco Dobro a Spravedlnost slavily triumf.

IV.2. Sport a násilí

V dnešní době, kdy odosobněný charakter válek neumožňuje nijak výrazný vznik hrdiny dřívějšího typu, je sportovec prakticky vzato jediným typem člověka, který může navázat na určitou kategorii mytických hrdinů. Budeme-li konkrétní a specifikujeme-li neurčitou mytickou dobu například dobou středověku, můžeme poukázat na podivuhodnou linii mezi feudální aristokracií a dnešními sportovci.

Johan Huizinga poukazuje v již citované práci *Homo ludens* na

posvátné agonální činnosti mladých kultur, z nichž se rozvíjela kulturní struktura společenského života. Život středověkých šlechticů se utvářel jako vznešená hra cti a statečnosti a právě tato hra dává podnět k vytváření legend a hrdinských příběhů: *„Právě proto, že se tato hra může v rozhořčené válce realizovat jen nepatrnou měrou, musí být prožívána v estetické a sociální fikci. (...) Duch společnosti hledá vždy znovu východisko v krásných fantaziích o hrdinském životě, který probíhá v ušlechtilém zápolení, v ideální sféře cti, ctnosti a krásy“* (Huizinga, 2000). Zabývat se touto vznešenou hrou mají čas a možnosti jen příslušníci feudální aristokracie (ibid.).

Huizinga nachází mezi bojem a hrou blízkou příbuznost, která se projevuje i tím, že se pojem „hra“ stává metaforou „boje“. Pokouší se dále určit, zda můžeme válku nazývat agonální funkcí společnosti. Vyjmenovává mnohé podoby boje, které jsou ze své podstaty neagonální (přepadení, léčka, vyhlazovací válka apod.) a dospívá k názoru, že agonální charakter boje je určován závaznými pravidly, kterými se boj dvou zneprátených stran musí řídit. Nedílnou součástí boje svázaného pravidly, jenž Huizinga označuje pojmem archaická válka, je i sakrální rozměr. Takovému typu boje pak přiznává Huizinga povahu agonální hry. Nevylučuje ale ani nalezení agonálního principu ve válce moderní. Konstatuje ovšem, že v drsné válečné realitě je takový ideální stav často porušován a zrazován. *„Vůle k vítězství je vždy silnější než zábrany, které ukládá pocit cti. Lidská kultura se může sebevíce namáhat, aby udržela v mezích násilí, ke kterému se národy nebo vládci cítí nuceni sáhnout; přání zvítězit přesto ovládá bojující strany natolik, že se lidskému zlu opět uvolní ruce ke všemu, co jen si je možno vymyslet k vystupňování násilí“* (Huizinga, 2000).

Roger Caillois také přiznává válce agonální princip. Ve svém třídění hry ale rozlišuje pro každý ze čtyř herních principů (viz kap. II.1.) i kategorii úpadkové formy. Válku pak chápe jako jeden z prvků širší úpadkové formy agonální hry, kterým je násilí (Caillois, 1998).

Právě násilí je ovšem jevem, se kterým se ve sportu setkáváme relativně velmi často. Nedílnou součástí sportovního výkonu je totiž i značný podíl agresivity, která se v některých odvětvích sportu mění přímo v násilí vůči svému protivníkovi. Magnane v této souvislosti připomíná

psychoanalytické prvky přitažlivosti sportu, které vykládá ve smyslu adlerovské interpretace jako boj o uplatnění prostřednictvím „*bojového instinktu*“ na straně jedné a „*potřebou bratrství*“ na straně druhé. Potřeba sebeuplatnění soutěživým způsobem je – jak už jsme výše konstatovali – pro západní kulturu typická. Sport se pak stává usměrněním, reglementací a legalizací násilných prvků naší kultury (Černý, 1968).

Jestliže jsme tedy částečně pojmenovali některé společné rysy sportu a války, můžeme se nyní pokusit o rozbor několika konkrétních příkladů, na nichž si názorně předvedeme podoby, kterých oba fenomény mohou nabývat, a pojmenujeme i další společné i rozdílné atributy.

IV.2.1. Sport jako zástupný symbol válečného střetu

Současný vrcholový sport je svou následnou mediací ideálním nástrojem ideologických manipulací, politických prezentací a nacionalistických projevů. Těmto vlastnostem sportu je věnována celá řada sociologických studií a konceptů, jejichž přehled zde není možné prezentovat. Se zkoumaným vztahem fenoménu násilí (resp. války) a sportu ale blízce souvisí téma konstrukce národní identity, ke kterému představují unikátní příležitost zejména kolektivní sporty (Laichman, 2005). Eric Hobsbawm v analýze mezistátních fotbalových zápasů poznamenává, že „*imaginární společenství miliónů se zdá být reálnější, má-li podobu týmu jedenácti lidí s konkrétními jmény*“ (Hobsbawm, 1990). Právě symbolické nahrazení reálné politiky sportem je předmětem naší první poznámky, v níž ponecháme stranou dílčí sociologické výklady a užijeme pro naši interpretaci koncepce her R. Cailloise, jež nám slouží v celé práci coby koncepce stěžejní.

Pozoruhodný vztah mezi všemi třemi Cailloisem definovanými oblastmi herní existence – formy institucionalizované, herní a úpadkové (Caillois, 1998) – bylo možné pozorovat v někdejším Československu na sklonku šedesátých let 20. století. Částečné oslabení politické síly dominantní politické strany v ČSSR (KSČ) se stalo trnem v oku politického

vedení SSSR. To nepřipustilo hrozící demokratické soupeření politických stran (tedy institucionalizovanou formu agonální hry) a hrozící odtržení státu od totalitního bloku a s pomocí vojsk zemí tohoto bloku Československo napadlo a okupovalo. V této úpadkové formě agonální hry neměla ČSSR proti přesile šanci. Možnost alespoň symbolické odvety nastala na hokejovém mistrovství světa 1969 ve Stockholmu. Zápasy proti SSSR vnímal celý národ jako příležitost k alespoň obraznému ponížení a porážce nenáviděného okupanta. Je třeba říci, že podle mediálních analytiků a odborníků na spojení sportu a médií Raymonda Boylea a Richarda Haynese je stěžejním prvkem mediální reprezentace sportu (vedle vytváření narativu) využití opoziční kategorie dobro/zlo (Boyle, Haynes, 2000). V tomto případě došla tato opozice doslovného naplnění. Hráči Československa byli mimořádně motivováni a sportovní soupeření vnímali protentokrát jako boj s nepřitelem. Symbolické reprezentaci odvety vyhovoval i charakter ledního hokeje coby kolektivní, rychlé, a *kontaktní* hry. Českoslovenští hráči byli trenéry důrazně instruováni, aby agresivitu bezesbytku vtělili do herního nasazení, nikoli do přímé násilné konfrontace s hráči soupeře, protože ve druhém případě hrozilo vylučování a následná sportovní prohra. Hráči ovšem s odstupem času přiznávají, že v případě sportovní porážky byli odhodláni alespoň vyvolat šarvátky a přímý násilný konflikt (Liška, 1999). Ukázalo se ovšem, že sovětští hráči byli odhodláním i zřejmým nenávisným postojem našich hokejistů zaskočeni a obě utkání na šampionátu prohráli. Naši hráči stvrdili symboliku těchto utkání tím, že si někteří z nich před zápasem zakryli lepící páskou hvězdu ve státním znaku na dresu (symbol podřízenosti okupantům) a po zápase pak odmítlo celé mužstvo soupeři podat ruce.

Podle aforismu, že „*každý národ miluje svou vlastní formu násilí*“ (Geertz, 2000), se lední hokej stal v oné době zástupným symbolem – nejzřetelnější a prostřednictvím televize i nejnázornější možností, jak dát nenáviděným okupantům najevo převahu a pohrdání. Je do značné míry signifikantní, že oslav symbolické porážky okupantů v ulicích Prahy využila okupační správa země k provokacím (poníčení kanceláře Aeroflotu), na jejichž základě pak bylo možné legitimizovat další represe vůči obyvatelstvu. Tím dala zřetelně najevo důležitost a nepominutelnost zdánlivě nevinných

sportovních utkání a potvrdila tak dosah jejich symbolického významu.

Je rovněž pozoruhodné, jak dalece tuto symbolickou schopnost sportu, tedy „*kulturní formy založené na soupeření, která je jedinečným způsobem otevřena politické a ideologické manipulaci*“ (Boyle, Haynes, 2000), anticipoval český spisovatel a novinář Eduard Bass v knize *Klapzubova jedenáctka*, vydané poprvé v roce 1922. V dialogu anglického krále se starým Klapzubou píše: „*Pročpak se například místo vydržování ohromných armád nevypěstuje v každém národě dokonalé fotbalové mužstvo? Kdyby došlo ke sporu, jež by se nepodařilo odklidití smírnou cestou, nastoupilo by místo všech vojsk jedenáct hráčů z každé strany a ti by spornou otázku rozhodli.*“

„*Kdyby pánbůh dal,*“ řekl starý Klapzuba dojatě, „*to by bylo Československo velmoc!*“ (Bass, 1989)

Jako jiný příklad z nedávné historie, kdy se sportovní utkání stalo „prodloužením“ ozbrojeného konfliktu, nám mohou posloužit fotbalová utkání Anglie proti Argentíně na světových šampionátech 1986 a 1998.

V roce 1982 anektovala Argentina Falklandské ostrovy, které patřily dlouhá desetiletí pod britskou správu. Tehdejší britská premiérka M. Thatcherová nařídila vojenskou akci, která měla za úkol ostrovy vybojovat zpět. Ačkoliv se podařilo konflikt omezit víceméně jen na ostrovy samotné, šlo o otevřený válečný střet. Na obou stranách byla řada padlých a napětí mezi Velkou Británií a Argentinou přetrvávalo i po britském vítězství.

Na mistrovství světa ve fotbale 1986 v Mexiku se střetly ve čtvrtfinále národní mužstva Argentiny a Anglie²⁵. Vypjatou atmosféru ještě zjitřil neregulérní gól, kterého dosáhl argentinský fotbalista Diego Maradona rukou (obr. 20). Vzápětí ale po sólu přes polovinu hřiště vstřelil i regulérní branku, která je považována za jednu z nejkrásnějších v historii mistrovství světa. Argentina zvítězila 2:1 a později se stala mistrem světa. Utkání bylo pochopitelně přijato rozdílným způsobem v Británii a jinak v Argentině. Angličané se cítili podvedeni, zatímco Argentinci chápali zápas jako odvetu

²⁵ Velká Británie vystupuje v kopané nikoli coby jediný tým, ale je tradičně rozdělena do čtyř národních reprezentací: Anglie, Skotska, Walesu a Severního Irska. V našem případě

za nedávnou válečnou prohru. Maradonova *boží ruka* – jak on sám způsob dosažení první branky označil – byla v očích Argentinců vykompenzována druhým, nádherným gólem. Mnozí ale i v první brance spatřovali jakýsi zásah prozřetelnosti, která tak spravedlivě a velmi potupně trestá Anglii, jež způsobila Argentině bolest v podobě padlých mladých mužů (Alabarces, Tomlinson, Young, 2001).

V roce 1998 se na mistrovství světa ve Francii utkala obě mužstva znovu. I tentokrát Anglie Argentině podlehla; průběh zápasu se ale znovu vyvíjel velice dramaticky. Anglii nebyl uznán patrně regulérní gól, mladičkový Michael Owen ovšem vstřelil nádhernou branku. Pak byl vyloučen David Beckham za to, že se nohou ohnal po faulujícím protihráči (obr. 21). Zmíněný protihráč ovšem předvedl i herecké schopnosti a přesvědčil rozhodčího, že jej Beckham nohou opravdu zasáhl. I v oslabení ale Anglie uhájila remízu; soupeři podlehla až v penaltovém rozstřelu.

Argentinský antropolog Eduardo P. Archetti se ve studii *Morálka a fotbal v Argentině* pokouší postihnout a prezentovat etnografii morálky na základě zkoumání vztahu fotbalu a argentinské veřejnosti. Předmět svého zájmu dělí Archetti do čtyř empirických oblastí: mužských schopností, důležitosti tradice, mravní signifikantnosti různých způsobů hry a představ a definic *šťěstí* (Archetti, 1995). Jeho předpoklady a empiricky ověřená skutečnost, že fotbal symbolicky reprezentuje mnohé jiné obecně platné vztahy ve společnosti a má univerzálnější platnost, než se na první pohled zdá, je bezesporu významná a může být pro naše zkoumání velkým přínosem. Je pochopitelné, že po Archettiho vzoru, s pomocí jeho metodologie lze podobná šetření provádět i v jiných kulturních prostředích. O něco podobného se pokusili již citovaní P. Alabarces z Buenos Aires a A. Tomlinson s C. Youngem z Brightonu, resp. Cambridge. Jejich výzkum se orientoval na obě strany zainteresované v konfliktu, resp. sportovních zápasech. Pro nás je přínosné, že značnou pozornost věnují ohlasům zmíněných zápasů v masmédiích obou zemí. Vrátime-li se k zápasu na MS 1998, vidíme, že se atmosféra oproti roku 1986 změnila. Tentokrát spíše Anglie očekávala zápas coby odvetu za dvanáct let starou křivdu. A nové

představovalo mužstvo Anglie nejrepresentativnějšího zástupce Británie.

příkoří, které ji potkalo, jen posílilo hlasy vyzdvihující britský smysl pro fair play oproti argentinskému unfair způsobu hry. Argentinci byli otevřeně cejchováni jako *podvodníci*. V orientaci na vlastní tým, vyzdvihovala média kuráž mladého Owena a kritizovala Beckhamovu nedisciplinovanost (Alabarces, Tomlinson, Young, 2001).

Pozoruhodné je ovšem časté užívání militaristické terminologie pro charakterizaci mužstva. *Express* z 2. července 1998 zveřejnil fotomontáž, na níž bylo fotbalové mužstvo včleněno do fotografie vojenských oddílů opouštějících za 2. světové války Dunkerque. Fotografii doprovázel titulek: „*Jak dopadlo anglické vojsko.*“ Spisovatel a literární historik Malcolm Bradbury otiskl v *Daily Mail* příspěvek, který pracuje s metaforou boje a války rovněž zcela otevřeně: „*Anglie se obsadila do role, kterou hrála tak často. Byla to bitva o Agincourt, bitva o Británii. Slabší armáda se zdála ztracena a odrazila silnějšího. Velké bombardéry létaly ve formacích, Spitfiry se mezi nimi proplétaly a řítily se střemhlav...Boj do úplného konce, přežití navzdory očekáváním, vítězství nad podrážděností, pokračování v zápase po neuznané brance – nic by nespojilo národ tak, jako poctivé vítězství*“ (Alabarces, Tomlinson, Young, 2001).

Je tedy zřetelné, že právě fotbal se stává kvůli svému rozšíření, tradici a následnému vlivu na širokou populaci často symbolickým reprezentantem jiných, závažnějších společenských fenoménů.

IV.2.2. Sport jako symbol ve filmu: série „Rocky“

Série hraných filmů o fiktivním boxerovi Rocky Balboovi nabízí přehledku řady charakteristik, které jsou pro sport typické. Pětice celovečerních filmů, které vznikly v rozmezí let 1976-1990, představuje ukázkový příklad produktu masové kultury; volbou tématu počínaje, přes formální zpracování a předvídatelnou narativní strukturou scénáře konče (obr. 22a-e). Fundamentální narativní schéma, které sport nabízí – tedy že závod, souboj nebo zápas přinese hrdinovi porážku či vítězství – je pochopitelně nabídnuto divákovi ve všech pěti filmech. Variací, jíž se od sebe

části série alespoň částečně liší, jsou jednak soupeři, se kterými se hlavní hrdina utkává, ale zejména symbolický obsah, který je pod konkrétními naracemi ukryt. Hned v úvodu je třeba zdůraznit, že v této úvaze rezignujeme na hodnocení v intencích umělecké kritiky. Jisté nadprůměrné kvality v této oblasti lze snad nalézt v první části série – filmu *Rocky* (Avildsen, 1976). Film získal trojí ocenění Americké filmové akademie – za střih, scénář a coby nejlepší film. Všech pět filmů se ale důsledně vyhýbá jakýmkoliv experimentům, čímž se stává přístupnými širokému okruhu recipientů.

Umberto Eco se v úvaze o problematice sériovosti a opakování v dnešních masmédiích zamýšlí nad typologií fenoménu opakování. Rozlišuje přitom několik kategorií: první z nich je *obnovení (retake)*, tedy obnovení nějakého tématu nebo jeho pokračování. Druhou kategorií je *napodobenina (remake)*, tedy nové zpracování úspěšného vyprávění. Třetím typem opakování můžeme označit *sérii (seriál)*. Ta se liší od *napodobeniny*, která opakuje zejména stylistické postupy, tím, že reprodukuje především narativní strukturu. Jako další kategorie rozlišuje Eco ještě variaci série – *spirálu*, která prohlubuje vlastnosti hrdinů, a *ságu*, která je historií stárnutí (jedinců, rodin, národů, skupin) (Eco, 2002, 2004).

Podle opakované narativní struktury, kterou jsme pojmenovali výše, můžeme pěti filmů (Avildsen, 1976, 1990; Stallone, 1979, 1982, 1985) označit jako seriál. Tato sériovost ale není jen formální charakteristikou zkoumaných filmových děl. Sériovost je i typickým rysem sportu. Pro sportovce nekončí zpravidla jeho sportovní život jedním závodem či soutěží, ať už je výsledek jakýkoliv. I po vítězství nezbyvá než se znovu připravovat na další závod či zápas, byť by to bylo dosažené vítězství sebedůležitější a sebevýznamnější. Toto nekonečné, takřka sysifovské úsilí, vyvíjí sportovec po celou dobu, po kterou je schopen se sportu věnovat. Hovoříme-li o špičkových sportovcích, profesionálech, pro něž je závodění současně i obživou, musíme počítat s mnoha lety takového neustávajícího snažení.

Ve filmu *Rocky III* (Stallone, 1982) je tato vlastnost sportu shrnuta v jedné z úvodních sekvencí. V prvních dvou částech série (Avildsen, 1976; Stallone, 1979) se hlavní hrdina utkává coby vyzyvatel s úřadujícím šampionem. Po získání titulu jej ale čeká dlouhá řada obhajob, jejichž vítězný

průběh zrychleně shrnuje jakási obrazová koláž, složená ze záběrů z ringu a titulních stran novin a časopisů. Je jasné, že vítězná řada musí být přerušena a toto „sesazení z trůnu“ spolu s jeho znovudobytím je fabulí této části série (Stallone, 1982).

Symbolika v podobě, jak se jí zabýváme v této kapitole, je nejvýrazněji obsažena ve čtvrté části série – *Rocky IV* (Stallone, 1985). V exhibičním utkání se střetne Rockyho někdejší soupeř a nynější přítel Apollo Creed s ruským boxerem Ivanem Dragem. Apollo soupeře podcení a Rus jej v ringu zabije. Odveta zápasu, do níž místo Apolla nastoupí Rocky, se uskuteční v Moskvě. Sportovní zápas se tak stává zástupným symbolem nejen osobní pomsty za zabitého přítele, ale i střetu dobra se zlem, k němuž hrdina neváhá sestoupit až do samého středu „Říše zla“. Zobrazení boxerského utkání pak nemá se skutečným boxem mnoho společného. Skuteční boxeři označují svou zajisté tvrdou a někdy i krutou sportovní disciplínu jako *šerm pěstmi*. Ve filmu je ale box prezentován jako brutální otevřená rvačka, v níž je zuřivější a v brutalitě vytrvalejší agresor odměněn vítězstvím. Rocky pak po svém vítězství pronáší řeč²⁶, která sport přímo přirovnává k válce a označí toto nahrazení války milionů bojem dvou mužů za přijatelnější alternativu.

Pozoruhodnou symboliku lze spatřit taktéž ve ztvárnění tréninku obou borců před zápasem. Zatímco Drago trénuje za pomoci nejmodernější techniky, s podporou chemických (patrně nedovolených) prostředků a pod neustálým dohledem politického „motivátora“, Rocky využívá především „přirozených“ prostředků. Zatímco Rus běhá po pásu, Rocky vybíhá kopce a ocitá se až na hřebenech hor. Běh se zátěží mu nahrazuje běh v hlubokém sněhu. Místo posilovacích strojů mu stačí hrazda a kameny atd. Interpretací tohoto srovnání může být řada a těžko se dá určit, kterou z nich měli tvůrci na mysli. Nabízí se komparace opozičních prvků přírody a vědy, ne-li přímo přírody a kultury. To by ovšem znamenalo – dovedeno do důsledků – , že pro úspěch v boxu je důležité oproštění se od kulturních výdobytků a sestup

²⁶ Film byl natočen a také se odehrává v době probíhající Gorbačovovy *perestrojky* a scénář se pokouší ukázat sport jako možnost ke zlepšení vztahů mezi USA a SSSR. Ve filmu je to demonstrováno poněkud naivní scénou, kdy Rockyho proslov přiměje k ovacím nejen diváky v sále, ale roztleská i členy politbyra v čele s Gorbačovem (Stallone, 1985).

na jakousi primitivní až animální úroveň, která zaručí maximální oddanost násilnému úkolu. Současně by to box degradovalo na úroveň ryzího násilí, tedy nikoli agonální hry, nýbrž její úpadkové podoby. Takové čtení symboliky by tedy o sportu nevyovídalo právě příznivě a lze se domnívat, že se takovouto interpretací tvůrci vůbec nezabývali.

IV.2.3. Sport a válka ve filmu: Oliver Stone a Ridley Scott

Jako filmového zobrazení sportu využijeme znovu Stoneova filmu *Vítězové a poražení*, jenž jsme částečně analyzovali v exkurzu o sportovním filmu (kap. III.4.2.). Coby představitele současného válečného filmu jsme zvolili snímek Ridleyho Scotta²⁷ (obr. 23) *Černý jestřáb sestřelen*²⁸ (Scott, 2001). Film vznikl na základě reportážní stejnojmenné knihy Marka Bowdena (Bowden, 2000) a zachycuje jednu z misí, které v roce 1993 vykonali příslušníci americké armády v rámci akce Obnovená naděje v somálském Mogadišu²⁹.

Protože Scott usiloval o co nejrealističtější ztvárnění autentické události, byl nucen zobrazit všechny klíčové okamžiky osudných hodin³⁰.

²⁷ V Hollywoodu tvořící britský režisér Ridley Scott (1937) se proslavil dvěma snímky žánru sci-fi: horrorově laděným filmem *Větrelec* (*Alien*, 1979) a pochmurnou vizí blízké budoucnosti *Blade Runner* (1982). Jeho další tvorba trpí kvalitativní nevyrovnaností a i v případě zdařilých děl nevybočuje obzvláště z obrazové sice invenčních, ale v celkovém pojetí konvenčních mainstreamových velkofilmů. Můžeme zmínit např. *1492: Dobytí ráje* (*1492: Conquest of Paradise*, 1992), oscarový velkofilm *Gladiátor* (*Gladiator*, 2000) nebo tragikomedii *Thelma & Louise* (1991).

²⁸ Český název filmu je doslovným překladem názvu originálního (*Black Hawk Down*).

²⁹ Vzhledem k omezenému rozsahu této práce a nutnosti ozřejmit stručně události, jež se staly předlohou ke knize a filmu, shrneme stručný popis v této poznámce. Film líčí vojenskou akci z 3. – 4. října 1993, jejímž cílem bylo zatčení členů kabinetu samozvané vlády klanového předáka Mohameda Faraha Aidída. Mise, kterou provedly americké jednotky Rangers a Delta Force, měla trvat zhruba třicet minut. Z mnoha různých příčin (přecenění kvality vlastní výzbroje a podcenění výzbroje klanové milice, načasování do odpoledních hodin namísto na noc, plošné užívání katu /droga na bázi amfetaminu/ milionáři, zapojení velkého počtu obyvatel do boje) byly sestřeleny dva americké vrtulníky a akce se kvůli záchraně raněných i získání těl padlých protáhla přes celou noc. Na pomoc americkým vojákům uvízlým v centru Mogadiša musela přispěchat pákistánská divize jednotek OSN. Zatčení představitelů Aidídova režimu se zdařilo. Na americké straně padlo 18 vojáků, somálské ztráty se odhadují asi na 1000 osob. Po mediální prezentaci následků střetu (nahá mrtvá těla Američanů vláčel dav ulicemi města) odvolal prezident Clinton americké jednotky ze Somálska. Aidíd byl zabit o tři roky později (Bowden, 2000 a Scott, 2001).

³⁰ Scott se nejen striktně držel Bowdenova scénáře, který byl přepisem vlastní reportážní knihy (Bowden, 2000), ale použil ve filmu i další (především formální) postupy, kterými zvýšil

Nemohl si tedy dovolit redukovat počet postav, aniž by se skutečností nepřipustným způsobem nemanipuloval. Na seznámení diváka s jednotlivými charaktery amerických vojáků měl tedy jen velmi omezený filmový prostor³¹. Připočteme-li k tomu fakt, že jsou postavy vojáků po celou dobu akce oblečeni do prakticky totožných uniforem s přilbami, je jasné, že psychologické prokreslení hraje v tomto filmu okrajovou úlohu už proto, že divák nemá při prvním shlédnutí šanci zapamatovat si více než čtyři pět osob.

Zde se nabízí první srovnání s filmem *Vítězové a poražení*. Také ve zde zobrazeném americkém fotbalu jsou hráči připravení ke hře prakticky nerozeznatelní. I oni nosí přilby a totožné dresy a k jejich rozlišení tedy slouží jen čísla. Přesto se charaktery mnohých profilují v průběhu trvání filmu zásadním způsobem. Důležitým rozdílem mezi sportem a válkou je totiž předvídatelná opakovatelnost sportu na straně jedné a nepředvídatelná jednorázovost na straně druhé. Srozumitelněji řečeno: fotbalové zápasy se konají v pevně stanovených termínech a tyto termíny se víceméně beze změn opakují v ročních (sezónních) cyklech. Trvání sportovního výkonu je navíc časově omezeno³², zatímco válečný střet může být sice rozdroben do oddělených potyček, ale délka trvání jednotlivých střetů může být takřka neomezená. K tomuto až úmornému stereotypu života sportovce (ale také milovanému stereotypu svátků nebo alespoň vítaných povyražení pro diváky a fanoušky), jehož čas je určován rytmem termínů konaných zápasů, odkazuje i originální název filmu - *Any Given Sunday*. Naproti tomu k válečnému střetu dochází neočekávaně a přirozenou tendencí soupeřů -

autenticitu zachycené bitvy. Šlo vesměs o postupy, které ve filmu (v tomto ohledu přelomovém) *Zachraňte vojína Ryana* (*Saving the Private Ryan*) použil poprvé režisér Steven Spielberg. Znázornění boje je pojata jakoby zachycené reportážní ruční kamerou a její nefalšovanou participací na probíhajících událostech zdůrazní například krev stékající po jejím objektivu (Scott, 2001; Spielberg, 1998).

³¹ Ke krátkému obeznámení s charaktery amerických vojáků musel Scott vystačit se sekvencí předcházející samotné vojenské akci. Vzhledem k počtu vojáků, kteří později sehraji v příběhu určitou roli, je délka této sekvence velmi krátká. Podobně se režisér vyrovnal i se začleněním příběhu do širšího politického kontextu. Zde použil pouze několika informativních titulků v úvodní a závěrečné části filmu (Scott, 2001).

³² Existují výjimky, které toto tvrzení částečně problematizují. Např. ve vyřazovací části NHL se nerozhodné zápasy prodlužují až do rozhodnutí. Byly tedy již zaznamenány případy, kdy se zápas protáhl až na více než trojnásobek své normální délky. Tyto výjimky jsou ale pro naše úvahy irelevantní.

nepřítel bývá snaha se střetu vyhnout. Ačkoliv se tedy voják připravuje na svůj „výkon“ s podobným úsilím a pravidelností jako sportovec, může se stát, že své dovednosti a schopnosti nikdy nevyužije. Pokud ale k boji dojde, existuje velká pravděpodobnost, že bude v boji zraněn nebo dokonce zabit. Ale i v případě, že vyvázne bez úhony, šance na opakování válečné zkušenosti není o nic větší než před ní.

Charakter (pod tento termín zahrnujeme i sportovní výkonnost) sportovce je tedy utvářen mimo jiné i zápasovými zkušenostmi, které se časem neustále prohlubují. Chyby, jichž se hráč fotbalu dopustí v jednom zápase, může napravit v zápase příštím. Stejně tak výjimečné výkony a z nich vyplývající zásluhy, které jej proslaví, má možnost opakovat a tím stabilně připoutat ke svému jménu predikát výjimečného hrdiny (alespoň v rámci svého sportu). Voják v ostré bojové akci takovou možnost zpravidla nemá. Chyba může znamenat jeho smrt a opakování (prohlubování) válečných zkušeností je beztak nepravděpodobné. Válečná akce může být jen těžko prezentována médií v rozsahu srovnatelném se sportovním utkáním, takže i případný výjimečný výkon nebo čin mohou doložit případní svědkové jen zprostředkovaně. Voják se tedy jen těžko může stát dlouhodoběji proslulým hrdinou.

Oba analyzované filmy mají společný rys v bližším zobrazení jen jedné ze soupeřících stran, přičemž (obzvlášť u válečného snímku) nabývá tento rys až charakteru ztotožnění tvůrce s jednou stranou soupeření – konfliktu. Soupeř – nepřítel je pak prezentován jako nepříliš jasná hrozba a ani bližší pohled do jeho tváře (případně způsobu uvažování) jej nečiní méně výhružným a nebezpečným. V případě Scottova snímku tento fakt vyplývá z hlubokých kulturních rozdílů mezi oběma stranami konfliktu, zatímco v Stoneově filmu je tato animozita reflektována v souladu s filozofií amerického fotbalu, která velí hledět na soupeře jako na nepřítel se všemi důsledky³³.

Démonizace sportovního soupeře (kterou Stone dobře zachycuje) je jednou z metod, jak dodat sportovnímu úsilí charakter boje s nepřitelem a tím motivovat sportovce k lepším a odhodlanějším výkonům. Rétorika trenérů,

³³ Tato tendence je nejzřetelnější v kontaktních sportech a souvisí i s kulturním prostředím, které je v USA výrazně orientováno na úspěch.

kteří před zápasem burcují mužstvo, je plná symbolických narážek a metaforických obrátů a očekávaný sportovní střet je v sugestivní hyperbole prohlášen za završení dosavadního smyslu života členů mužstva.

Naproti tomu realita blížícího se ozbrojeného střetu přináší sama o sobě vědomí hrozícího nebezpečí, zranění a smrti a vycvičeným vojákům není nutné tato fakta zdůrazňovat. Důraz velitelů je tedy kladen na přísné zachovávání nacvičených postupů, dodržování kázně a vyhýbání se jakýmkoli improvizacím. Jazykový projev velitelů se tedy striktně vyhýbá takovým vyjádřením, která by mohla vyvolat nežádoucí emoce, a jejich instrukce jsou redukovány na emocionálně neutrální příkazy. Dá se dokonce hovořit o substituci přiléhavých označení jejich eufemističtějšími variacemi³⁴.

Strategická příprava ke sportovnímu utkání i vojenské akci je přes zmíněné rétorické rozdíly takřka totožná (obr. 24a, b). I způsoby, jimiž trenéři – velitelé zajišťují kontrolu nad probíhajícím zápasem – akcí, se do značné míry podobají. Podobnost nalezneme i v zachycení emocí, které zápas – boj provázejí: ať už jsou to bolestivé grimasy zraněných, výrazy strachu či agresivity a bojového odhodlání (obr. 25a, b). Pozoruhodnou podobností je i – do značné míry ritualizované – výchozí postavení a rozestavení před započítím zápasu, kterému v případě vojenské jednotky odpovídá přesně uspořádaná formace techniky mířící k místu střetu (obr. 26a, b).

Kategorií, která oba srovnávané fenomény zásadním způsobem odlišuje, je otázka určení vítězství a prohry. Ve sportu jde o otázku absolutní a nespornou. Na základě výkonů zúčastněných je tato otázka (za pomoci rozhodčích) rozřešena a vítěz pak může projevit radost, kterou (až na výjimky) nic nezpochybňuje. Vojenský střet takové jednoznačné rozlišení

³⁴ Ve filmu *Černý ještěb sestřelen* těží z tohoto rozporu jedna z nejsilnějších epizod. Po pádu druhého vrtulníku má pozemní záchranný tým velké potíže proniknout k místu havárie. Dvojice ostřelovačů vidí z jiného stroje ozbrojený dav, který se k místu zřícení rychle blíží a je smrtelným nebezpečím pro případně zraněné, kteří pád přežili. Oba vojáci vědom beznadějnosti požadované mise, a proto ostřelovačům rekapituluje celou situaci. Oba muži přesto trvají na svém požadavku, jsou na místě havárie vysazeni, naleznou zde zraněného pilota, ale po několika hodinách boje s obrovskou přesilou oba padnou. Sugestivnost této scény pramení právě z napětí mezi realitou, kterou máme jako diváci možnost sledovat z mnoha úhlů, a rozmluvou mezi oběma vojáky a štábem. V jejich dialogu nezazní slova jako „zranění, boj proti přesile, rozvášněný dav, beznadějná situace“ apod. Zdánlivě nezúčastněně se hovoří o „zajištění místa havárie č. 2“ a o „nezaručeném termínu příchodu záchranného týmu“ (Scott, 2001).

postrádá. Budeme-li konkrétní a pokusíme-li se závěr odvodit z námi analyzovaného filmu, dojdeme k rozpačitém závěrům. Ani naplnění cíle akce (zatčení členů Aidíдова kabinetu) a mnohonásobně a takřka nesrovnatelně nižší lidské ztráty nebyly nejvyšším politickým vedením hodnoceny jako úspěch. Naproti tomu sestřelení dvou helikoptér milicemi chápali příslušníci klanu a jejich sympatizanti jako své velké vítězství, jehož datum bylo ještě dlouho připomínáno³⁵. I případné jednoznačné vítězství některé z válčících stran ale nutně kalí lidské ztráty a zranění.

K pojednání o příbuznosti sportu (konkrétně amerického fotbalu) a války, lze doplnit jeden pozoruhodný fakt. Americký spisovatel Stephen Crane (1871-1900) se proslavil románem z americké občanské války *Rudý odznak odvahy* a toto dílo je považováno za jeden z prvních moderních románů americké literatury. Crane byl ale příliš mladý na to, aby prožil občanskou válku, a tím pádem nemohl inspiraci neuvěřitelně realistického zobrazení bojových scén čerpat z autentické skutečnosti. Svou představu o zuřivosti konfliktu získal – jak sám přiznává – z amerického fotbalu. Válčení pak považoval za dědičný instinkt a na základě těchto dvou zdrojů (sportu a intuice) se za pomoci imaginace dobral neuvěřitelně realistického výsledku (Ruland a Bradbury, 1997).

Doložit agonální příbuznost sportu a války můžeme ještě jedním, signifikantním faktem, jímž zároveň naše zkoumání dvou konkrétních příkladů filmového zpracování ukončíme. Na základě reportážní knihy *Černý jestřáb sestřelen* (Bowden, 2000) a následného zfilmování (Scott, 2001) vznikla totiž i úspěšná stejnojmenná počítačová hra. Na jejím příkladu i příkladech jiných bojových počítačových her můžeme potvrzení agonálního charakteru války vysledovat zřejmě nejnázorněji.

³⁵ Relativita rozlišení vítězství a porážky ve vojenském střetu je ve filmu naznačena ve scénách, kdy zdecimovaný hlouček amerických vojáků probíhá po silnici, kterou lemují špalíry lhostejných i posmívajících se obyvatel Mogadiša, a směřuje k městskému stadionu, na kterém mají základnu jednotky OSN. Na druhé straně příslušníci milice i civilisté vítězoslavně pózuji na troskách symbolů americké moci – sestřelených helikoptérech (Scott, 2001).

IV.3. Mytologická transformace sportovní události: Nagano

Vrátíme-li se nyní ke konkrétnímu příkladu sportovní události – naganského hokejového vítězství –, jež jsme zmínili v úvodu kapitoly IV.1., budeme moci sledovat znaky mytologizačního procesu nejen v konceptu M. Eliada a R. Barthes, ale prozkoumáme i transformaci této události do podoby mýtu literárního.

Zimní olympijské hry 1998 v japonském Naganu přinesly historicky první setkání nejlepších světových hokejistů pod olympijskou vlajkou. Zámořská NHL přerušila svou soutěž a reprezentační týmy všech hokejově vyspělých zemí tak měly možnost zařadit do mužstva své nejlepší reprezentanty. Krátká doba trvání olympijských her (ve srovnání s celosezónními ligovými soutěžemi) podmínila herní systém hokejového turnaje, který tak umožňoval pouze jednorázová střetnutí mezi jednotlivými mužstvy. Tento systém tedy jen v minimální míře eliminoval prvek náhody a překvapení a zásadním způsobem akcentoval vliv momentální formy, herní koncentrace a schopnosti improvizace jednotlivých účastníků³⁶.

Všechny uvedené skutečnosti se spolu s jistou dávkou štěstí staly příčinou, že v olympijském turnaji triumfovalo mužstvo České republiky (obr. 27). Ve vyřazovací části turnaje se shodou okolností střetlo postupně se třemi nejsilnějšími mužstvy světa (USA, Kanady a Ruska) a dokázalo je porazit. Ohlas, který jednotlivé zápasy národního mužstva provázel v České republice, neustále sílil, až se po vítězství ve čtvrtfinále nad mužstvem USA změnil ve všeobecné nadšení. Eliadovu charakterizaci klání, která probíhají „*obrovskou intenzitou v soustředěném čase*“ (Eliade, 1998), lze na tyto hokejové zápasy vztáhnout bezesbytku. Spoluprožívání sportovního utkání českými diváky u televizních obrazovek mělo dozajista svůj mytologický základ. Svou roli ve snaze moderního člověka „*vyjít ze své historie a prožívat*

³⁶ Je třeba si uvědomit, že u žádného ze špičkových mužstev nebyla možná delší společná příprava zaměřená na sehrání jednotlivých hráčů. V případě kolektivní hry jde přitom o jeden z nejdůležitějších prvků přípravy.

odlišný časový rytmus“ (ibid.) sehrál v tomto konkrétním případě i fakt, že se kvůli časovému posunu mezi Japonskem a Evropou odehrávala většina utkání v ranních hodinách našeho času. Český divák tak náhle a bezprecedentně porušil časový rytmus každodennosti a strhující zážitek z boje hokejových hrdinů ve vzdálené zemi umocňoval i pocit sounáležitosti (například na veřejných prostranstvích u obřích obrazovek) a participace na *výstupu z času*.

Ohlas vítězství a následné bouřlivé uvítání vítězů v Praze je možné interpretovat i pomocí mytologického konceptu Rolanda Barthese. Primární význam naganských hokejových zápasů – tedy série sportovních střetnutí s vítězným koncem a ziskem zlatých olympijských medailí – se v sekundárním významu stal triumfem malého národa (tedy nejen hokejistů) nad „arogantními“ Američany, „sebevědomými“ Kanadany a neoblíbenými (nedávno ještě nenáviděnými) Rusy. I výše vyjmenované atributy (disciplína, přizpůsobivost, chytrost a schopnost improvizace), které byly pro úspěch v této soutěži nezbytné, se tímto mytologizujícím posunem ocitly náhle v pozici atributů charakterizujících celý národ. Excelentní a pro úspěch celého mužstva klíčový výkon brankáře Dominika Haška, jehož turnaj zastihl objektivně vzato v životní formě, se pak stal základem Haškova mytologického posunu do podoby archetypálního příslušníka českého národa, který se vlastní pílí a nezloumnou vůlí prosadil vůči protivěm a přehlížení³⁷, až nakonec všechny mocné protivníky pokořil a stanul na nejvyšším piedestalu.

I ve způsobu, jakým vznikala podoba českého mužstva a jakým byl tento vznik později prezentován, lze nalézt řadu dílčích naráček, jejichž význam se s úspěchem mužstva výrazně mytologizoval. Za základ naganského úspěchu bývá označován neúspěch na Světovém poháru 1996. Podobně jako v Naganu se ho zúčastnili nejlepší hráči světa, ale český tým trpěl „schizmatem“: dva vůdci – Robert Reichel a Jaromír Jágr – rozdělili mužstvo a rozklížený tým prohrál všechna utkání ve skupině. Proto bylo nutné najít vůdce, jenž by mužstvo stmelil. Respektovaným lídrem se mohl

³⁷ Míjíme tím Haškovo zprvu nesnadné prosazování se v zámořské NHL, kam sice odešel v pozici nejlepšího evropského brankáře, ale svým neortodoxním stylem chytání vzbuzoval

stát jediné hráč starší než oba dosavadní adepti vůdcovství, jenž ale současně nepostrádal hokejový respekt obou rivalů. Takovým mužem a tedy i kapitánem se stal veterán Vladimír Růžička. Reichel s Jágrem pak obdrželi formální funkce jeho asistentů. Růžičkovo troufalé odhodlání postavit se po delší době k zápasům nejvyšší hokejové kvality umocňovalo i zvolené číslo dresu (97), které se povážlivě a rouhačsky blížilo nedotknutelnému a mytickému číslu 99 legendárního Waynea Gretzkyho apod.

Transformace naganských událostí do podoby literárního mýtu začala vlastně ještě v průběhu olympijského turnaje. Velký podíl na ohlasu hokejových bojů měl samozřejmě samotný průběh jednotlivých zápasů, ale následně i práce televize a jejích komentátorů a redaktorů (zejména Roberta Záruby). Komentátoři dokázali velmi efektivně využít každé drobné události, jejíž skrytý potenciál se zdál být vhodný k rozvinutí do podoby příběhu, a častým opakováním se pak z takové historky stala klíčová událost, jejíž primární význam se již zcela ztratil pod mnohem efektnějším mytologickým významem. Stačí připomenout kupříkladu konflikt obránce Petra Svobody s jedním ze soupeřů v zápase s Kazachstánem. Standardní situace, kdy některý z hráčů oplácí hrubostí předchozí hrubost soupeře, se stala hojně diskutovaným momentem zejména po televizním rozhovoru, v němž Svoboda situaci zhodnotil a vyslovil ochotu pokračovat ve vyřizování účtů i po zápase³⁸. Jeho chladnokrevné a transparentní ztrestání soupeře³⁹ bylo později interpretováno nejen jako významný příspěvek k sebeuvědomění českého mužstva, ale dokonce i jako příznak úspěšných emancipačních kroků české společnosti.

Rovněž průběh, resp. zlom v průběhu čtvrtfinálového zápasu proti USA byl podroben procesu mytologizace ihned po jeho skončení. V první třetině tohoto zápasu, jehož výsledek je rozhodující pro hodnocení

zprvu nedůvěru.

³⁸ Svou roli v popularitě této historky sehrál fakt, že Svoboda ve čtyřiceti letech poprvé reprezentoval ČR a ve zmíněném rozhovoru hovořil češtinou silně poznamenanou anglickým akcentem. Jeho tvář (nejpříležitější snad charakterizovatelná jako *tough guy face*) spolu se slovy („Někdo se musí postarat“. „Klidně mu dám číslo pokoje /miněno protivníkovi v šarvátce/, ať přijde.“) výraznou měrou přispěly k mytologickému posunu.

³⁹ Svoboda zasáhl Kazacha hokejkou v obličeji se zřejmým úmyslem jej zranit a pomstít tak jeho předchozí faul, aniž by se pokoušel mstu maskovat normálním herním střetem.

úspěšnosti mužstva⁴⁰, byli čeští hráči zaskočeni rychlostí, odhodláním a agresivitou (v rámci pravidel) amerických hokejistů. Jednoznačná převaha USA se zejména díky výkonu brankáře Haška projevila ve skóre zápasu pouze jednou vstřelenou brankou. Do druhé třetiny nastoupilo české mužstvo mnohem aktivněji a výrazně zlepšeným výkonem nakonec Američany přehrál. Bylo zřejmé, že za zlepšením je nutné hledat trenérské instrukce a záhy vyšlo najevo, že své připomínky k dosavadnímu výkonu vyslovil i kapitán Růžička. Tuto skutečnost komentátoři vzápětí transformovali do příběhu o klíčovém projevu kapitána Růžičky. Ačkoliv hráči sami charakterizovali celou epizodu v kabině jako normální kapitánovy připomínky, média význam proslovu dále zvětšovala, až se kapitánské instrukce změnily v klíčový okamžik celého turnaje. Mytologický posun tak vytvořil obraz navrátnějšího se veterána českého hokeje, který pod svým vůdcovstvím stmelil mladé české hvězdy a elektrizujícím projevem vyburcoval v kritické chvíli spolubojovníky k vítězství. K této epizodě se později přidávaly více či méně vyfabulované podrobnosti, které se následně šířily především prostřednictvím bulvárních médií. Některé měly spíše anekdotický než vypjatě heroický charakter. Již zmiňovaný Čechoameričan Petr Svoboda tak měl své zakřiknutější spoluhráče povzbuzovat slovy: „*Nebojte se jich! Jsou to chlapi jako vy! Jen používají brilantinu a deodoranty.*“

Z hlediska vztahu sportu a násilí lze tuto epizodu interpretovat i coby příklon od „zbabělého“ instinktu sebezáchovy k vědomé a aktivní agresivitě obrácené nejen vůči soupeři, nýbrž i proti sobě samým. Nejvýmluvněji o tomto rysu sportovního boje vypovídá mladistvá zkušenost pozdější hokejové hvězdy Waynea Gretzkyho v okamžiku těsně po porážce ve finále Stanleyova poháru: „*Oba jsme věděli, že půjdeme kolem šatny Islanders a toho jsme se báli: vidět ty šťastné tváře, sprchy šampaňského, polibky přítelkyň, tu celou scénu, po které jsme oba tak moc toužili. Ale když jsme šli kolem, nic takového jsme neviděli. Přítelkyně, trenéři a maséři, technici atd. byli na vrcholu blaha, ale hráči ne. Trottier si chladil něco, co vypadalo jako bolavé koleno. Potvin si sundával bandáž z ramene. Guys kulhal dokola*

⁴⁰ Vítěz čtvrtfinále postupuje do semifinále (tedy do bojů o medaile), zatímco poražený v turnaji končí. Vůbec přitom nezáleží na předchozích výsledcích v základní skupině.

s černým okem a zkrvavenými ústy. Vypadalo to tam spíš jako v márnici než v šatně šampiónů. A my jsme byli v perfektní kondici a bez zranění. Proto oni vyhráli a my prohráli. Byli potrestáni víc než my“ (Gretzky, Reilly, 1992). V tomto případě Gretzkyho zážitek jen konkrétně ilustruje tutéž tezi, jejíž univerzálnější znění zformuloval Ladislav Klíma do již citovaného aforismu: „Vítězství se sestává jen z bití“ (Hrabal, 1994).

Také emotivní komentář Roberta Záruby⁴¹ a například i prezentace finálového zápasu s Ruskem, coby vyvrcholení seriálu předchozích zápasů⁴², bezesporu přispěl k posunu sportovního vítězství do mytologické roviny. Všechny tyto popsané aspekty jsou ale pouhým předpokladem vzniku mýtu literárního. Teprve součtem a tříbením všech zmíněných rysů a prvků došlo s odstupem šesti let od autentické události ke vzniku stylizované reflexe naganického turnaje – uměleckého díla, které v sobě nese všechny základní atributy, které – jak nyní ukážeme – P. Sellier připisuje literárnímu mýtu.

Pokusme se tedy nyní zjistit, zda může být autentická sportovní událost, respektive její průběh, aktéři a celkový kontext události předmětem literárního mýtu. Nejprve ovšem musíme definovat, co vlastně literárním mýtem myslíme, resp. jaké typické znaky literární mýtus obsahuje.

Bez dlouhého tápání můžeme použít koncept francouzského literárního kritika a teoretika Philippe Selliera, který došel ve svých úvahách až k pregnantnímu vyjmenování tří základních znaků literárního mýtu. Prvním z nich je *symbolická nasycenost*. Sellier tím má na mysli, že mýtus i literární mýtus se zakládají na takovém uspořádání symbolických významů, „*kteří rozezvučí citlivé struny ve všech, nebo alespoň v mnoha lidských bytostech*“ (Sellier, 2002).

Druhým znakem je pak *kompoziční sevřenost* literárního mýtu. Sellier na tomto místě připomíná slova C. Lévi-Strausse, jenž vyjádřil politování, že

⁴¹ Některé jeho věty a užité metafory zůstávají v povědomí veřejnosti dodnes a Česká televize je používá jako součást znělky hokejových přenosů („Otevíráme zlatou bránu..., Přepište dějiny...“).

⁴² Finalový zápas s Ruskem se stal poslední sportovní soutěží, která v Naganu proběhla. Česká televize zařadila po skončení mužského lyžařského maratónu, který přenosu finále předcházel, sestřih předchozích zápasů, v němž do značné míry využila původního komentáře a zdůraznila a shrnula tak narativní strukturu celého turnaje.

romanopiscovu mysl ovládají již jen „rozpadlé tvary a obrazy“ a „volně plovoucí tělesa, mezi nimiž se nechává mysl unášet.“ Román se podle něho zrodil „vysílením struktury mýtu tím“, že si přivlastnil jeho „deformalizovaná rezidua“. Proto trpí „stále zřejmějším nedostatkem vnitřní konstrukce“ (ibid.). Literární mýtus tedy podle Selliera předpokládá nejen hrdinu, ale i komplexní, dramaticky vystavěnou situaci, do níž je hrdina zasazen. Je-li tato situace příliš jednoduchá, zůstáváme na úrovni emblému. Je-li naopak dějově přetížená, struktura se rozkládá do sériovosti (Sellier, 2002).

Třetím a posledním znakem je pak *metafyzické ladění*. Sellier v této souvislosti poukazuje na skutečnost, že např. pohádka nemůže být ani v nejmenším spojována s literárním mýtem. Může se mu blížit symbolickou nasyceností a někdy i sevřenou kompoziční výstavbou. Zásadně se ale odlišuje svým „přítakáním všednodennosti (důvtipně spřízněné se zázračnem) a svým šťastným, růžemi provoněným zakončením“ (ibid.).

V dubnu 2004 mělo ve Stavovském divadle premiéru představení opery *Nagano*⁴³ (obr. 28, 29). Obtížně žánrově zařaditelné dílo – snad je lze označit jako opera *buffa* či *semiseria* – se zdánlivě, z důvodu přítomnosti komických a parodických prvků, vzpírá zařazení do kategorie literárního mýtu. Při bližším pohledu ale rozeznáme všechny tři znaky, které Sellier literárnímu mýtu přiřadil.

První znak – symbolickou nasycenost – popisuje Sellier blíže i s pomocí v podstatě synonymické charakteristiky, kterou nazývá „*rozsáhlou významovou přesyceností*“ (Sellier, 2001). Jak už jsme výše ukázali, právě mytologizující posun významů je pro naganské hokejové vítězství charakteristický a tvůrci opery si toho byli dobře vědomi (Chaun, 2004). Tak v působivé předehře předjíždějí před budovu divadla jednotlivé limuzíny s elegantně oblečenými hokejovými hvězdami, které se postupně rozestavují na pódiu a posléze se převlékají do gladiátorských kostýmů. Autentický Jágrův rituál, kdy si hráč chodívá před zápasem prohlédnout ještě prázdnou a setmělou halu přeměnili tvůrci do podoby duetu Jágra s ledovou plochou.

⁴³ Autorem hudby je Martin Smolka, libreto napsal Jaroslav Dušek a operu režíroval Ondřej Havelka. V analýze opery vycházíme z jejího provedení na scéně Národního divadla v únoru 2005, z tištěného vydání libreta (Smolka, 2004) a z dokumentárního filmu *Opera hokejdo* (Chaun, 2004).

Zmiňovanou epizodu Růžičkova proslovu k hráčům v přestávce čtvrtfinále proti USA autoři převedli do tohoto kapitánova recitativu:

„Už dost shrbených hřbetů!

Už dost svěšených hlav!

Čelme čely, čelo je štít, chřípí vzmuž, mužství vztyč

Rozraž, sekni, vnikni, leť

(...)

Val vpřed, val vpřed

Ber puk a pal

Soka zdrť

Svatyni pleň (Smolka, 2004).

Ve třetím dějství dochází dokonce k jakémusi střetu nové (sportovní) mytologie s českou mytologií tradiční, byť rovněž novodobou. Tvůrci využili shody příjmení českého brankáře s autorem literárního českého archetypu – postavy Švejka. Do groteskní konfrontace českých mýtů a metamýtů, se tak zapojí nejen Dominik Hašek a Jaroslav Hašek, ale i prezident Václav Havel a literární postava Josef Švejk (ibid.).

Také předpoklad *kompoziční sevřenosti* splňuje toto dílo bez větších výhrad. Fabule díla odpovídá triviální fabuli agonální hry (jak jsme ji blíže specifikovali v kapitole III.2.1.), přičemž struktura dokonce koresponduje s rozdělením hokejového utkání do tří třetin a prodloužení. Vedlejší epizody, v nichž např. třetí brankář Milan Hnilička neobdrží zlatou medaili, tuto sevřenost nenarušují – spíše zaručují, že jednoduchá fabule neustrne na úrovni pouhého emblému (Sellier, 2001).

Třetí znak – tedy *metafyzické ladění* – lze chápat i jako podřízení horizontality existence vertikalitě pohledu (ibid.). V opeře *Nagano* se tvůrci chopili stěžejní role brankáře Haška v turnaji a inspirování výše popsaným mytologickým posunem jeho výkonu, jež hlas veřejnosti pregnančně zformuloval do zvolání „Hašek je Bůh!“, nechali jeho operní alter-ego projít božským přerodem přímo v japonském dějišti. Skutečnost jeho božství pak vyjádřili mj. tím, že postava Haška zpívá svůj part latinsky. Pro božský přerod

využili tvůrci ukolébavky (obr. 30):

„Na ostrově Hokejdo

Tiše, tiše, ani muk

Na ostrově Hokej-, Hokejdo

Narodil se Boží vnuk

Narodil se Boží vnuk

Nad ostrovem Hokejdo

Rozléhá se Boží křik:

Na ostrově Hokejdo

Narodil se Dominik

Jeho jméno Dominik“ (Smolka, 2004).

Vůdčí božská postava pak vede ostatní reky ke slavnému vítězství a dodává konečnému triumfu aspekt vertikality, byť je nezbytný a všudypřítomný patos neustále relativizován a parodován (obr. 30).

Opera *Nagano* ale ve své podstatě parodií není; sportovní vítězství nezesměšňuje ani nezlehčuje. Pouze jeho nezbytně patetický aspekt místy ironizuje a odlehčuje. Právě tak ale tvůrci zlehčují mnohé formální postupy charakteristické pro operu, k čemuž užívají tyto formální prostředky samé. Tato opera je spíše dokladem toho, jaké místo v soudobé společnosti sport zaujímá a do jaké míry sportovci nahrazují někdejší tradiční hrdiny. Archetypální schéma příběhu, jehož je fabule této opery jednou z mnoha variací, je natolik nosné a nadčasové, že oslovuje i současného diváka a snese i jisté odlehčení a ironizaci.

IV.4. Mytologizace sportovní kariéry: Ayrton Senna

V předchozí kapitole jsme podrobili analýze konkrétní sportovní události. Podobný proces mytologizace, jaký jsme zde mohli sledovat, lze ovšem spatřit i v případě, že opustíme krátkou časovou perspektivu jednotlivé události a zaměříme se na relativně dlouhý časový úsek života aktérů těchto sportovních dějů. Podrobíme-li analýze sportovní dráhu

vynikajícího sportovce, budeme moci pozorovat mnohé vlastnosti, jež jsou pro zkoumaný fenomén sportu typické a univerzální. V našem případě zaměříme pozornost na recepci kariéry sportovce, který v rámci své sportovní disciplíny představoval nejen výkonnostní špičku, ale svým způsobem se stal i ztělesněním a dokladem transformačních zlomů, jimiž jeho disciplína, ale i širší společenský kontext procházely. V tomto zkoumání pochopitelně znovu využijeme především interpretaci kulturního textu, jež vznikl mediálním ohlasem jeho sportovních výkonů i činů, které se sportem souvisejí pouze nepřímo.

Pro naši analýzu jsme zvolili kariéru automobilového závodníka Ayrtona Senny⁴⁴ (obr. 37), který největších sportovních úspěchů dosáhl v jedné z nejprestižnějších (a mediálně nejsledovanějších) kategorií motoristického sportu – formuli 1. Nedílná spjatost sportovců v této disciplíně s rozvinutým technologickým zázemím nám umožní pozorovat souvislosti, které by se v případě disciplín méně náročných na technologický aparát mohly jevit poněkud nezřetelněji. Dobře čitelná mytologizace je v našem případě umocněna Sennovou tragickou smrtí. Je jasné, že smrt sportovce v průběhu kariéry je výjimečná a tím pádem i netypická. Vnucuje se tedy otázka, zda by nebylo vhodnější zvolit za příklad kariéru jiného, „typičtějšího“ sportovce. Ale způsob Sennova života i smrti, distribuovaný médii, nám nabízí vypjatý a do krajností dovedený životní příběh, jehož rysy – jak dále ukážeme – pozoruhodně konvenují archetypálním narativním modelům.

Dá se dokonce říci, že právě smrt završila a současně i svým způsobem generovala Sennův mýtus. Jen těžko bychom hledali sportovce, jemuž v jeho vlasti vypraví okázalý státní pohřeb (který ovšem v přímém přenosu vysílala například i evropská TV stanice Eurosport) a jehož smrt je důvodem k třídennímu státnímu smutku (obr. 31a, b). Toto bychom snad mohli odbýt povrchním poukazem na přepjatost jihoamerické mentality a vrozený sklon k teatrálnosti. Hůře už by se nám vysvětlovalo vyhlašování pietních minut ticha na nejrůznějších světových sportovištích, počítaje v to i

⁴⁴ Ayrton Senna da Silva (1960-1994) – brazilský automobilový závodník. Během deseti let ve formuli 1 získal 3 tituly mistra světa a 41 vítězství ve velkých cenách. Startoval v barvách týmů Toleman (1984), Lotus (1985-87), McLaren (1988-93) a Williams (1994). Zahynul během třetího závodu sezóny 1994 – Velké ceny San Marina na okruhu v italské Imole.

zápasy mistrovství světa v ledním hokeji, jejichž účastníci i diváci se rekrutují z naprosto odlišných kulturních prostředí. A fanoušci kopané mají jistě dodnes v živé paměti gesto brazilských fotbalistů, kteří po svém vítězství ve finále mistrovství světa (několik týdnů po krajanově smrti) rozvinuli na hrací ploše transparent s pozdravem zemřelému. Vezmeme-li v úvahu důležitost fotbalového mistrovství světa coby nejvýznamější soutěže nejrozšířenější a nejpopulárnější světové hry a uvážíme-li i sklon největších fotbalových hvězd zdůrazňovat svou jedinečnost (vymezování se vůči ostatním spoluhráčům v týmu patří nedílně k sebe prezentaci a sebe propagaci), jeví se spontánní a svým způsobem pokorný čin Brazilců o to pozoruhodnější.

Pokusme se nyní analyzovat a interpretovat Sennův sportovní život i skon pomocí archetypálního literárněteoretického konceptu kanadského literárního teoretika a historika Northropa Frye. Frye vztahoval svůj koncept pochopitelně na literaturu, ale lze se domnívat, že jeho platnost a využitelnost je širší. V našem případě dosadíme za literaturu kulturní text vzniklý především mediální distribucí nefiktivní události. Tuto distribuci pak budeme chápat coby analogii psaní, tedy literární tvorby. Na první pohled je zřejmé, že lze jen těžko klást bezvýhradné rovnítko mezi psaní (tedy svrchovaně svobodný a tvůrčí akt) a mediální zprostředkování autentické události. V kapitole III.1. jsme pozorovali neoddiskutovatelnou skutečnost, že ani přímý přenos – zdánlivě objektivní zprostředkování – objektivní není a podléhá subjektivním interpretačním zásahům. Tyto vlivy – jakkoli transformující realitu do „pozměněné“ podoby – lze asi jen těžko považovat za ekvivalent umělecké tvorby. Ale musíme uznat kvantitu a mnohotvárnost kulturních textů, jež je třeba ve vztahu k danému tématu brát v potaz. V našem konkrétním případě není Sennův životní příběh ztvárněn v jediném literárním díle. Výsledný kulturní text, jež se pokusíme interpretovat, je součtem dílčích textů, z nichž každý má sám o sobě značně složitou strukturu. Výsledný a všezahrnující kulturní text se může jevit coby nesoudržný, polymorfní a polysémický útvar. Přesto se domníváme, že na něj lze Fryeovy instrumenty úspěšně aplikovat a že výsledky této aplikace mohou přinést nový pohled na fenomén, jemuž je tato práce věnována.

Frye chápe literaturu jako systém víceméně nezávislý na osobnosti autora a na historii. Kontextem díla (v našem případě tedy kulturního textu) je literární a kulturní tradice, která ovlivňuje způsob psaní (v našem případě způsob mediální distribuce) a vnímání. Strukturující prvky vnímání a psaní označuje Frye jako archetypy. Archetyp pak definuje jako symbol, většinou se opakující obraz, který pomáhá „*sjednocovat a integrovat naši literární zkušenost*“ (Frye, 2003). V nejzřetelnější podobě jsou archetypy obsaženy v mýtech. Mýtus je pak základní literární formou, z níž literatura vzešla a do níž se vrací (Peprník, 2004).

Frye zajímá namísto jednotlivých literárních textů uspořádanost všech textů dosud vytvořených a je přesvědčen, že nově vznikající texty se přiřazují k již existujícím elementárním archetypům, jež vyjadřují základní rozměry mýtu lidské zkušenosti (Bílek, 2003).

Základním postupem Fryeova konceptu je kategorizace: pětice prvotních způsobů zobrazení – *mytický, romantický, vysoce mimetický, nízce mimetický, ironický* – zahrnuje v sobě jak *tematický* (encyklopedický nebo epizodický), tak *fikční* (tragický či komický) aspekt. Následuje dělení symbolických významů na pět základních fází a rozčlenění archetypální imaginace na *význam* a *vyprávění*. Vyprávění se pak odráží v základních narativních typech: *romanci, komedii, tragédii a satíře s ironií*. To vše společně utváří základní žánry (ibid.).

Jestliže je hrdina svým původem nadřazen ostatním lidem a okolnímu světu, jde o božskou bytost a příběh o něm se nazývá *mýtus*. Je-li hrdina podle vysoké míry vlastních schopností a vyniká tak nad ostatní lidi i okolní prostředí, jde o hrdinu *romance*. Je-li hrdina nadřazen ostatním lidem, ale nikoli svému prostředí, jde o vůdce. Je to hrdina *vyššího mimetického modu*, nejčastěji realizovaném v *epice a tragédii*. Jestliže hrdina nestojí ani nad ostatními lidmi, ani nad prostředím, je jedním z nás. Jde pak o hrdinu *nižšího mimetického modu*, který se objevuje v *komedii a realistické literatuře*. Pokud hrdina nedosahuje inteligencí a schopnostmi naší úrovně, pak náleží do modu *ironického* (Peprník, 2004; Frye, 2003).

Percepci a charakteristice Sennovy sportovní kariéry v podobě kulturního textu, jež nám média předkládala, zřejmě nejlépe odpovídá

charakteristika postavy *romance*, tedy hrdiny, jenž „*koná podivuhodné činy, ačkoli je identifikován jako lidská bytost*“. Běžné zákony přírody pro něho ovšem neplatí. „*Zázračná odvaha a vytrvalost je takovému hrdinovi vlastní*“ a nepravděpodobný není ani například „*výskyt kouzelných zbraní*“ (Frye, 2003).

Protože – jak už jsme zmínili v úvodu této kapitoly – jde v tomto případě o kulturní text polymorfní a polysémický, lze Sennovi přiřadit rovněž charakteristiku hrdiny *vysokého mimetického modu*, tedy *epiky* či *tragédie*. Takový hrdina je svým postavením nadřazen lidem, nikoli však svému přirozenému prostředí. Jeho moc, city apod. jsou větší než naše, ale jeho chování podléhá společenské kritice a řádu přírody (ibid.). Vztáhneme-li tyto charakteristiky na Sennu vskutku objevíme mnohé styčné plochy.

Sennovou *kouzelnou zbraní* je bezpochyby jeho závodní automobil. Senna se v roce 1988 ocitl ve stáji McLaren, jejíž monoposty se toho roku staly nejúspěšnějšími auty historie formule 1. McLareny zvítězily (se Sennou či Alainem Prostem za volantem) ve všech závodech sezóny, vyjma Velké ceny Itálie, v níž Senna přišel o jisté vítězství banální jezdeckou chybou v závěru závodu. Takový výsledek nemá dodnes obdoby. McLareny dominovaly ale i v sezóně následující a v rukou obou jezdců se staly bezkonkurenčním sportovním nářadím.

Neplaticí přírodní zákony a zázračná odvaha jsou atributy, kterými média hodnotila nejen Sennovy výkony v závodech, ale především v kvalifikacích⁴⁵. Sennových 65 kvalifikačních vítězství je dosud nepřekonaným rekordem. Jeho ochota riskovat a jít až na samou mez svých možností působila nepochopitelným, takřka strašidelným dojmem. Sledujeme-li dnes záznamy Sennových kvalifikačních jízd z kamery ve voze, stále ještě se nám tají dech⁴⁶. Status hrdiny nadřazeného lidem, nikoli svému přirozenému prostředí lze pak do jisté míry pozorovat u každého

⁴⁵ Kvalifikace určuje ve formuli 1 postavení na startu závodu samého. Obzvláště na úzkých tratích, kde lze jen obtížně předjíždět, je tedy výkon v kvalifikaci nesmírně důležitý. Kvalifikačním kritériem je čas závodníka dosažený v jediném okruhu. Pro úspěch je důležité enormní nasazení a dravá a bezchybná jízda na hranici možností auta i jezdců.

⁴⁶ S rozmachem možností mediální distribuce automobilových závodů lze konstatovat jisté zevšednění pohledu ze závodního vozu, který byl dříve normálním smrtelníkům nepřístupný. S tím souvisí i mizející aspekt vertigonality, který pojednáme níže.

populárnějšího sportovce.

Pozoruhodnou paralelu a trefné vystižení stále se opakujícího seriálu velkých cen každé sezóny nám nabízí Fryeova podrobnější charakteristika *romance*. Jejím základním dějovým prvkem je dobrodružství, což znamená, že má tento druh vyprávění sekvenční a procesuální formu. „*Nejnaivnější romance se podobá nekonečnému seriálovému příběhu a její hlavní postava se ani nevyvíjí, ani nestárne, jen prožívá jedno dobrodružství za druhým (...)*“. Romance pak sestává z řady dílčích dobrodružství a směřuje k dobrodružství rozhodujícímu, jehož dovršení příběh uzavírá. Hlavní dobrodružství – prvek, jenž dává romanci literární podobu – nazývá Frye *hledáním* (Frye, 2003).

Dokonalou formu *romance* představuje zjevně *hledání* úspěšné. Sestává ze třech hlavních stádií: stadia nebezpečné cesty a počátečních menších dobrodružství, rozhodujícího souboje – zpravidla bitvy, v níž musí zemřít hrdina nebo jeho nepřítel (případně oba) a povýšení hrdiny. Frye označuje tato stadia řeckými pojmy: *agón* (zápas), *pathos* (smrtný zápas) a *anagnórisis* (odhalení, rozpoznání hrdiny, jenž hrdinství prokázal, i když konflikt nepřežil). Hledání zahrnující konflikt, *agón*, předpokládá dvě hlavní postavy: protagonistu (hrdinu) a antagonistu (nepřítele) (ibid.). Co jiného se nám v této souvislosti nyní vybaví, než základní rys mediálně zprostředkovaného sportu (vedle vytváření narativu), jak jsme jej charakterizovali v kapitole IV. 2. 1.; totiž využití opoziční kategorie dobro/zlo (Boyle, Haynes, 2000).

Vztáhneme-li předchozí řádky na náš konkrétní příklad, nemůžeme přehlédnout Sennovo sveřepé a mnohaleté soupeření s francouzským závodníkem Alainem Prostem⁴⁷. Tato rivalita, která záhy přerostla v otevřené nepřátelství, vedla nakonec ke dvěma střetům, které v kontextu procesu mytologizace můžeme označit za klíčové. Podle Frye lze u hrdiny *romance* rozeznat tím více božských atributů, čím více se tato *romance* blíží mýtu. Nepřítelem (antagonistou) hrdiny může být obyčejná lidská bytost, ale i v tomto případě přibývá s rostoucí mytičností jeho démonických vlastností (Frye, 2003). Rozlišení obou rivalů na hrdinu a nepřítele závisí pochopitelně i

⁴⁷ Alain Prost (1955), francouzský jezdec, získal čtyři tituly mistra světa (1985, 1986, 1989 a 1993) a zvítězil v 51 velkých cenách. V letech 1988-9 byl týmovým kolegou A. Senny ve stáji

na povaze a sympatiích, které k nim pociťuje recipient kulturního textu. V tomto ohledu hrály velkou roli osobní charakteristiky obou soupeřů.

Alain Prost byl přímým žákem jiného slavného závodníka 70. a počátku 80. let Nikiho Laudy⁴⁸. Laudův vliv na podobu formule 1 je s odstupem času vnímán jako zásadní a svým způsobem přelomový. Lauda získal angažmá ve stáji Ferrari v roce 1974 a do chaoticky vedeného týmu s obrovským technickým potenciálem se mu podařilo záhy vnést disciplínu, racionalitu a nekompromisní profesionalismus. Ohromné a do té doby nevídané množství kilometrů, které Lauda absolvoval se závodními auty během testů (které se blížilo sumě testovacích kilometrů všech zbývajících stájí dohromady) a dokonalé využití všech technických možností stáje, vedlo k jednoznačné technické a potažmo i sportovní převaze stáje Ferrari v letech 1975-1977. O titul mistra světa v roce 1976 připravila Laudu jen vážná nehoda při Velké ceně Německa na Nürburgringu. Jeho osoba a především jeho vliv a zásluhy mohou být s jistou nadsázkou vnímány v měřítku nedlouhé historie formule 1 coby nástup modernismu. Perfekcionismus, výsledkové kalkulace⁴⁹ a důraz na každý detail kontrastovaly s jeho odtažitostí, nadhledem i neskrývaným sarkasmem na adresu vlastního mediálního obrazu. Stal se tak dokonalým popřením romantického obrazu automobilového závodníka té doby, který během závodů záměrně vyhledává riziko a vzývá smrt, zatímco v přestávkách mezi závody se oddává nevázanému životu. Není divu, že Lauda přímo vylučoval opojný zážitek z jízdy coby jeden ze stimulů závodění. Zdůrazňoval přitom, že v moderních závodních autech, která jsou pro rychlou jízdu konstruována, se tento prožitek relativizuje (Lauda, 1983). Shodou okolností se jeho těžká nehoda rovněž zásadní měrou podílela na vyškrtnutí okruhu Nürburgring – poslední

McLaren.

⁴⁸ Andreas Nikolaus (Niki) Lauda (1949) – rakouský závodník – se stal trojnásobným mistrem světa F1 v letech 1975, 1977 a 1984 a zvítězil v 25 Velkých cenách. Jeho jméno je spjato především se vzestupem značky Ferrari, pro niž získal 15 vítězství a dva tituly šampióna. Kariéru ukončil na sklonku roku 1979, ale po dvouleté absenci se k závodění znovu vrátil. Během dalších čtyř sezón ve stáji McLaren vybojoval 8 vítězství i titul mistra světa.

⁴⁹ Lauda vnesl do formule 1 styl závodění s minimalizací rizika. Jeho primárním cílem bylo vždy dokončit závod bodované pozici, pokud možno výše než jeho největší konkurenti. Zda závod vyhraje, bylo pro Laudu podružné (ve formuli 1 bylo v té době bodově ohodnoceno prvních šest míst v cíli).

klasické přírodní tratě – ze seriálu F1. V době Laudovy závodní kariéry se tato deromantizace automobilových závodů mohla divákům ještě jevit nevěrohodně. S miniaturizací televizních kamer a jejich umístěním přímo do monopostů ale diváci získali možnost sledovat závod v přímém přenosu očima jednotlivých jezdců. Ke zevšednění tohoto zážitku a tedy potlačení aspektu vertigonality pro recipienta jistě přispělo i masové rozšíření počítačových her – simulátorů závodních vozů, které tento zážitek nabízejí v aktivní a snadno přístupné formě a vlastně jej tím i dále banalizují.

Vrátíme-li se k osobním charakteristikám závodníků, můžeme konstatovat, že Alain Prost, s nímž se Lauda na sklonku své kariéry sešel v týmu McLaren, převzal zcela Laudův přístup k závodění a dále jej zdokonalil v souladu s rozvojem celé sportovní disciplíny⁴⁸. Ayrton Senna – byť jinak rovněž technický perfekcionista – naproti tomu vnesl do F1 něco z původních romantických pohnutek, ale zásadnějším aspektem se ukázalo být jeho hluboké náboženské založení. Jeho víra a vědomí vlastního nezměrného talentu vedly Sennu k přesvědčení o svém předurčení k vítězství. Toto přesvědčení se ovšem často ukázalo být předpokladem k jednání, které lze jen těžko považovat za sportovní a které mělo destruktivní a konfrontační rysy. Spojení, resp. kontrast mezi sportovním náradím ze samého vrcholu technologických možností a uživatelem, jehož přirozeností byl nesmírný talent i fanatické odhodlání se zřejmými sklony k mysticismu a který neváhal toto náradí použít i jako zbraň, fascinovalo diváky celého světa. Nejvýmluvněji o rozdílné povaze obou rivalů vypovídají jejich mediální přezdívky. Zatímco Prosta označovala média jako *Profesora*, Senna si vysloužil přízvisko *Magic*.

Jak už jsme poznamenali výše, oba sokové se střetli ve dvou klíčových a mediálně proslulých závodech, přičemž oba střety skončily kolizí jejich vozů. Oba dva se odehrály v předposledním podniku šampionátu na okruhu v japonské Suzuce. Oba dva navíc rozhodovaly o titulu mistra světa mezi oběma rivaly. V roce 1989 vstupoval do závodu v bodově výhodnější pozici Prost. Ten v závodě i vedl. V samém závěru se Senna ze druhé pozice

⁴⁸ Formule 1 prodělala v 80. letech všestranný rozmach počínaje využitím nových materiálů, zavedením převratných konstrukčních řešení i zásadní restrukturalizací jednotlivých stájí a

rozhodl k riskantnímu útoku a oba vozy se střetly v nájezdu do šikany. Prost ze závodu odstoupil, ale Senna, jenž nutně potřeboval plný bodový zisk, pokračoval a po opravě v depu dokázal skutečně zvítězit. Záhy byl ale diskvalifikován pro zkrácení tratě a navíc potrestán za styl jízdy.

Za pozornost stojí možnosti, které v roce 1989 nabízel televizní přenos tohoto závodu. Zatímco např. záznam zmiňované vážné Laudovy havárie z roku 1976 existuje jen díky amatérskému nadšenci s 8mm kamerou, kolizi Senny s Prostem si můžeme prohlédnout z několika perspektiv (obr. 32a-f). Bylo by dokonce možné sestavit ze záznamů jednotlivých kamer souvislou dějovou sekvenci v lineární časové posloupnosti, v níž bychom využili několika vypravěčských hledisek podobně jako v hraném filmu (viz kap. III.5.1.) (Guiter, 2004).

O rok později se situace opakovala s tím rozdílem, že průběžné vedení v šampionátu patřilo Sennovi. Ten dokázal zvítězit v kvalifikaci závodu, ale pořadatelé mu svévolně přidělili méně výhodné postavení na startu. Prost tak ze druhého místa lépe odstartoval, v první zatáčce se ale oba vozy střetly a vylétly z dráhy (obr. 33a, b). Podle záznamů telemetrie ze Sennova vozu vyšlo později najevo, že Senna vjížděl do zatáčky na plný plyn (Henry, 1994). Byl tedy odhodlán nezávodit, nýbrž svého soka (přínejmenším jeho vůz) fyzicky zlikvidovat. Že oba jezdci vyvázli z havárie bez zranění, bylo spíše dílem šťastné shody okolností než kalkulovaného rizika. Bezezbytku se tak ovšem naplnilo Fryeovo schéma romance, v němž počáteční menší dobrodružství vyvrcholila rozhodujícím soubojem. V našem případě v tomto souboji umírají oba – hrdina i jeho nepřítel – naštěstí pouze symbolicky. Tímto sebeobětováním tak dochází k hrdinovu povýšení, jak o něm hovoří Frye – Senna se stává mistrem světa. Démonický Prost, jemuž bylo podle recipientů stránek Sennovi nadřazováno představiteli Mezinárodní automobilové federace (FISA)⁵⁰ prostřednictvím zákulisních machinací⁵¹, zakouší po roce od svého dílčího vítězství nekompromisní pomstu a porážku.

konče novou dimenzí medializace tohoto sportovního odvětví.

⁵⁰ Předsedou FISA byl v té době Prostův krajan Jean-Maria Balestre.

⁵¹ I zde můžeme vidět naplnění schématu romance: podle Frye odpovídá charakteristika postav obecné dialektice její žánrové struktury. Jednotlivé postavy *hledání* napomáhají, nebo

Na Sennovu skutečnou smrt v roce 1994 a její vnímání nejen jeho fanoušky lze úspěšně aplikovat i Fryeův tragický modus. Jeho stručnou charakteristiku jsme podali výše, nyní jen doplníme, že tragický hrdina je sice velký ve srovnání s námi; v jeho světě se však nachází něco, vůči čemu je naopak malý – ať už je to Bůh, osud, náhoda, štěstí, okolnost apod. Tragický hrdina se zpravidla nachází na vrcholu kola štěstěny, napůl cesty mezi lidskou společností a něčím vyšším na nebi (Frye, 2003).

Senna se stal v roce 1991 potřetí mistrem světa, ale v následujících dvou letech neměl se svým vozem šanci proti dominující značce Williams. Jeho mistrovství se tak projevilo jen v několika závodech, které svým charakterem do jisté míry eliminovaly technickou převahu soupeřů. Senna tak dokázal zvítězit na městských okruzích (Monako, Austrálie), nebo v závodech poznamenaných deštěm. Na sklonku roku 1993 ukončil kariéru A. Prost a Senna zaujal jeho místo ve stáji Williams. Na scéně se ale mezitím objevil nový soupeř – o generaci mladší Michael Schumacher⁵², jenž zvítězil v prvních dvou závodech sezóny 1994. Senna v těchto úvodních kláních neuspěl a Velká cena San Marina měla být jeho návratem do šampionátu. Celý závodní víkend se odehrával v tísnivé atmosféře. Série nehod v trénincích a kvalifikaci vyvrcholila sobotní smrtí Rakušana Rolanda Ratzenbergera. Start závodu samého poznamenala další havárie, po níž závodní vozy kroužily za zaváděcím vozem; po restartu závodu vedl Senna před Schumacherem. V sedmém kole Sennův vůz vyjel v zatáčce Tamburello z dráhy a narazil do bariéry (obr. 34). Senna utrpěl těžká zranění hlavy a zemřel o čtyři hodiny později, aniž se probрал z bezvědomí.

Senna coby hrdina tragického modu – „*nadřazený lidem, nikoli svému přirozenému prostředí*“ (Frye, 2003) – umírá ve chvíli, kdy se pokouší vzdorovat nastupující generaci soupeřů, kdy jeho postavení krále formule 1 je neotřesitelné v očích veřejnosti, ale již poněkud zpochybněno ve světě, který sdílí se svými kolegy závodníky.

mu brání (Frye, 2003).

⁵² Michael Schumacher (1969) – německý závodník. Do roku 2005 získal v barvách stáji Benetton (2x) a Ferrari (5x) 7 titulů mistra světa (1994, 1995, 2000-2004) a zvítězil v 84 Velkých cenách. Do roku 2005 dokázal překonat prakticky všechny významné statistické

Pondělní vydání (2. 5. 1994) italského deníku Gazzetta dello Sport vyjádřilo dopad Sennovy smrti na italskou a potažmo světovou veřejnost slovy, která výmluvně ilustrují vliv kulturního textu, jehož příběh právě vyvrcholil: *"Pokuste se dát dohromady obraz Senny člověka, Senny legendy a přidejte podívanou, v jakou se jeho smrt proměnila. Co dostanete je monstrum, které nám zanechala média, tragédie bez hranic, nejneuvěřitelnější tragédie na planetě, pronikavější než krveprolití v Bosně nebo Rwandě"* (Zušťák, 2001).

Frye rozeznává v tragédii *mimésis obětování*. Tragédie je tak kombinací hrůzy ze spravedlnosti (hrdina musí padnout) a lítosti z nespravedlnosti (jeho pád je příliš krutý). Pro teorii tragédie je podnětná psychologie vůle k moci, kterou se zabývali A. Adler a F. Nietzsche. Nalézáme v ní *„dionýskou agresivní vůli opilou sněním o vlastní všemohoucnosti, jež naráží na apollónský smysl pro vnější a neměnný řád“* (Frye, 2003). Senna umírá ve chvíli, kdy bojuje o vítězství, k němuž je podle vlastního přesvědčení předurčen, kdy jej celý svět vidí znovu na špici tak, jak byli všichni zvyklí.

Na několika webových stránkách lze dodnes nalézt pozoruhodnou videosekvenci, která zachycuje Sennovu havárii⁵³. Tato sekvence shrnuje dostupné záznamy o havárii, ale rovněž disponuje silným symbolickým významem. Okno multimedialního přehrávače je rozděleno do několika podoken: vidíme závod ze Sennovy perspektivy, sledujeme obraz ze stacionární kamery, můžeme pozorovat detaily obou těchto záběrů i trochu tajemná okna s telemetrií⁵⁴ Sennova williamsu. V horní části nalezneme pohled z perspektivy druhého v pořadí M. Schumachera (obr. 35a).

Na konci videosekvence oslepne výmluvně okno Sennovy perspektivy i oddíl momentálních telemetrických údajů. Zbylé telemetrické křivky a grafy setrvávají netečně na posledních zaznamenaných hodnotách; stacionární

rekordy, vyjma počtu kvalifikačních vítězství (viz výše).

⁵³ Bezpečně zjistit autorství této videosekvence je obtížné. V každém případě tvoří její základ záběry italské televize (RAI).

⁵⁴ V rozlišení, v jakém lze videosekvenci shlédnout na webových stránkách, jsou pochopitelně telemetrické údaje nečitelné a jejich význam pro sekvenci spočívá ve vizuálním dojmu, kterým na recipienta působí. Na internetu lze ale objevit podrobné rozborů celé havárie, v nichž je telemetrie pitvána a interpretována doslova po desetínách vteřiny (Zušťák, 2001). Tyto informace jsou ale pro směr a způsob našeho zkoumání irelevantní.

kamera zachycuje již jen bezvládný vrak a trať před Schumacherem je prázdná – jeho cesta k vítězství je volná (obr. 35b). Starý král je mrtev a byl nahrazen králem novým.

Spjatost mezi Sennovou sportovní kariérou a archetypálním postavením jeho životního příběhu je tragickou smrtí podtrženo a umocněno. Hrdina nemá čas zestárnout, opustit svět automobilových závodů a začít žít banální, všední život. Jeho postava je smrtí definitivně povýšena, jeho mýtus dotvořen, jeho kult žije nejen na místě fyzické smrti (obr. 36a, b), ale i na mnoha internetových stránkách, které shromažďují svědectví o jeho činech, o nichž se již nikdy nebude vyprávět jako o činech obyčejného smrtelníka.

V.

Možné konsekvence

V.1. Sport a společnost

V.1.1. Sport a kulturní vzor

V.1.2. Sport jako metafora

V.1. Sport a společnost

Předchozí tři části práce se zabývaly fenoménem sportu v jeho deskripci (definování), mediální distribuci a interpretaci (čtení) distribucí vzniklého kulturního textu. Nabízí se otázka, zda a do jaké míry může sport, resp. kulturní text vzniklý mediální distribucí sportu ovlivňovat většinovou společnost. Je zřejmé, že toto ovlivnění neprobíhá jednosměrně – právě tak lze jistě vysledovat i podoby vystupování na sportovním poli coby odraz společenské reality. V této, závěrečné části práce ve stručnosti nastíníme možnosti vzájemného ovlivnění i ukázkou důsledků, které tato interakce přináší. Půjde nám skutečně jen o hrubé nastínění, bez jakéhokoli hlubšího rozboru. Chceme zde jen naznačit, jaké další možnosti skýtá kulturní text, jehož obsahem je sport.

V.1.1. Sport a kulturní vzor

V pozoruhodné práci *Morálka a fotbal v Argentině* se argentinský antropolog Eduardo P. Archetti zabýval vztahem argentinské kopané a společnosti, reprezentované pochopitelně fotbalovými fanoušky. Prostřednictvím analýzy mravního diskursu argentinského fotbalu se pokusil vykreslit aktivní a veřejný proces pochopení, oceňování a obhajování čtyř podstatných atributů, které jsou s fotbalem spjaté. Prvním jsou mužské schopnosti, druhým důležitost tradice, kořenů a historické kontinuity, třetím mravní signifikantnost různých herních stylů a způsobů hry a čtvrtým jsou pak představy a definice štěstí resp. cítění se šťastným. Archettiho brilantní analýza všechny tyto body přesvědčivě analyzuje a dokládá konkrétními příklady (Archetti, 1995).

Jeden z Archettiho respondentů razí názor, že prostřednictvím světa fotbalu si Argentinci vytvořili soubor představ, na kterém je založena kolektivní paměť tvořená na bázi vybraných obrazů a příběhů hovořících o krásném herním stylu (Archetti, 1995). Bylo by rozhodně zajímavé pokusit se o podobný výzkum v našich podmínkách. I bez průzkumu, jen za použití stručných a obecně známých předpokladů bychom ale mohli některé, veřejným míněním obecně sdílené znaky pojmenovat. Ještě před nedlouhou dobou se coby hlavní přednosti českého fotbalu vyzdvihovala chytrost a také schopnost improvizace. V atributu chytrosti nalézáme ovšem i její méně morálně hodnotnou subkategorii *vychytralosti*. V této souvislosti ale narazíme na zcela zjevnou determinovanost české kopané celkovým společenským prostředím. Komunistický režim, který u nás vládl po celých čtyřicet let, způsobil ohromnou devastaci veškerých hodnot, morální nevyjímaje. Režimní vyzdvihování průměrnosti a potlačování vynikajících jedinců, které je v přímém rozporu s agonálním principem, se pochopitelně promítlo i do sportu. V individuálních sportech tento vliv nemusí být pozorovatelný tak dobře, jak názorně se prezentuje v disciplínách kolektivních. Největší české (československé) fotbalové úspěchy té doby – finále MS 1962 v Chile, titul mistrů Evropy 1976 v Bělehradě a zlatá olympijská medaile z Moskvy 1980 – jsou spíše dílem momentální formy a shody okolností (Chile 1962); svůj podíl může mít i jednotlivec, jehož lze zařadit do kategorie tzv. „ostrůvků pozitivní deviace“ (trenér Václav Ježek, Bělehrad 1976); případně je úspěch způsoben pokrytectvím a podvodem, jehož podstatou je zmanipulované zacházení s kategoriemi amatér/profesionál (Moskva 1980). Československé fotbalové mužstvo se dosti často prezentovalo jako ustrašený, morálně rozložený tým, jemuž chybělo nejen sebevědomí, nýbrž také jakýkoli nezaměnitelný styl, s nímž by se příznivec mohl identifikovat.

Trefně popsal tehdejší herní projev našich fotbalistů ve své studii z roku 1984, věnované psychologické fenomenologii sportu, Rudolf Starý: *„Uzlovým bodem je neschopnost sehrát utkání na základě modelu střetnutí čili neschopnost čelit hře soupeře přímým způsobem. Utkání je proto třeba nikoli sehrát, nýbrž jen jaksí odehrát, nějak jej přečkat, a to nikoli přímo, nýbrž zásadně oklikou. Tato specifická „behaviouristická oklika“ má v našem*

prostředí dlouholetou tradici, ještě zvýrazněnou desetiletími trvání uzavřené společnosti, a má podobu chování typu: „Není třeba se vzrušovat, vždyť přece o nic tak světoborného nejde!“ nebo „Ono to nějak dopadne!“ případně „Já nic, já muzikant!“ – a výsledným efektem takového znehodnocujícího, reduktivního chování je jednak naprostá degradace hry téměř až na její pravý opak (například na „antifotbal“, jak bylo kýmsi správně řečeno), jednak znechucení a ukolébání soupeře, který se cítí zaskočen, neboť jeho dosud skvělá hra se na tomto pozadí začne jevit jako směšně snaživá a přehnaně obětavá, když je zřejmé, že soupeř se nehodlá kvůli něčemu takovému, jako je fotbal, nijak zvlášť exponovat. Sám proto pozvolna ustává v náporu a nechá se tak vlákat do pastí typicky české „uspávačky“. A to je okamžik, kdy český Jeník z Prodané nevěsty se náhle vytasí se svým mazaným trikem: Na několik rozhodujících chvil se probere z dřímoty, do níž všechny ukolébá, sebere všechny své síly, přežene se s míčem územím nic zlého netušícího soupeře a vstřelí gól. Stěží si asi dovedeme představit, jak taková podlost – jinak to opravdu nelze nazvat –, taková poťouchlost a nízkost zapůsobí na naše soupeře“ (Starý, 1992). Konkrétní zápas, o němž Starý píše – Portugalsko vs. ČSSR – skončil nakonec vítězstvím Portugalska. „(...) jejich vítězství mohlo být mnohem výraznější, nebýt oné uspávací taktiky, která je málem o toto vítězství připravila a o níž se, mimochodem, dobromyslný trenér mužstva NSR F. Beckenbauer domnívá, že byla záměrná, ačkoli, jak ujišťuje trenér J. Masopust, nic takového nebylo ani v nejmenším taktickým záměrem mužstva. Tím bylo hrát moderní, útočný a pohledný fotbal“ (ibid.).

S pádem komunistických režimů se společenská situace výrazně změnila. Řada vynikajících hráčů odešla do zahraničí, čímž opustila české prostředí, které prodělává pomalý a bolestný proces obnovy hodnot i morálky, „tradičních civilizačních a kulturních návyků a vzorů chování“ (ibid.). Tito hráči byli nuceni se začlenit do nového prostředí, kde na ně je vyvíjen nesrovnatelně větší tlak než doma, ale kde jsou rovněž neustále konfrontováni s jinými kvalitními hráči a mužstvy. Výsledkem je nynější zdánlivě nepochopitelná dichotomie mezi kvalitním a úspěšným národním týmem a podprůměrnou domácí fotbalovou soutěží, jež je navíc vnímána jako zcela zkorumpovaná instituce. Tragikomickým paradoxem se ovšem stal

fakt, že výkony reprezentačního mužstva slouží jako jeden z hlavních argumentů, o něž zdiskreditované a opovržením hodné vedení fotbalového svazu opírá svou neochotu ke změně stavu věcí⁵⁵. Je přitom naprosto zřejmé, že nynější více než potěšitelný status české fotbalové reprezentace je nutno přičíst naprosté izolaci jeho hlavních protagonistů od celkových společenských poměrů v postkomunistické zemi.

Podobný vývoj lze samozřejmě vysledovat i u ledního hokeje – zůstaneme-li u sportů kolektivních a současně nejoblíbenějších. Jeho velice solidní úroveň i např. v časech normalizace můžeme vysvětlit dvěma důvody. Jednak je rozšíření ledního hokeje nesrovnatelné s fotbalem. Špičkovou úroveň lze kromě někdejšího Československa přičíst zemím bývalého Sovětského svazu, zemím skandinávským, Severní Americe a s výhradami Německu a Švýcarsku. Druhým důvodem kvality našeho hokeje byla rozhodně možnost časté konfrontace s týmem SSSR. Toto mužstvo představuje v historii sportu ojedinělý fenomén, který za své úspěchy „vděčí“ totalitnímu komunistickému režimu. Sovětští hokejisté byli soustředěni do jediného, armádního klubu (CSKA Moskva), který byl de facto sovětským reprezentačním mužstvem. Zde byli podrobeni nekompromisnímu drilu a všestranné přípravě, přičemž disciplinovanost sportovců byla formálně spolehlivě pojištěna vojenskou podřízeností hlavnímu trenérovi. Hokejistům, pro něž jednou z hlavních motivací byla vidina cestování do svobodného světa a nadstandardní životní úroveň, pak nezbývalo než se podřít. Výsledkem byla bezkonkurenční fyzická připravenost mužstva i skvělá sehraň jednotlivých formací.

Když došlo v sedmdesátých letech ke znovunavázání styků mezi severoamerickým a evropským hokejem, narazilo československé mužstvo v utkáních s Kanadou na nečekané a zcela odlišné vzory chování, než jakým byli přivyklí z evropské hokejové scény. Kanadská tvrdost, zarputilost a

⁵⁵ Pro úplnost a vzhledem ke koncepci této práce se zdá vhodné zmínit divadelní představení, jehož jádrem je herecký přednes zápisu policejních odposlechů rozhovorů dvou fotbalových činovníků. Jestliže jsme se v předchozí části zabývali mechanismy mytologizace, nemůžeme toto představení opomenout, byť v tomto případě máme možnost sledovat agonální princip v jeho úpadkové podobě. Série telefonních hovorů manažera fotbalového klubu s předsedou komise rozhodčích je tak archetypální ukázkou způsobu, jakým postkomunistická společnost přímo ovlivňuje sportovní dění (Čtvrtníček, Tyc, 2005).

některé taktické prvky – např. fyzické zastrašování – našim hráčům neseseděly a mužstvo v takových zápasech působilo často ustrašeně, byť v ostatních herních schopnostech nijak nezaostávalo.

Pád komunistického režimu znamenal pro hráče bývalého východního bloku příležitost prosadit se v zámořské soutěži (NHL). Řada českých hokejistů se stala skutečnými hvězdami soutěže. Zatímco na počátku devadesátých let se český národní tým hráči ze zámoří pouze doplňoval, v současnosti tito hokejisté tvoří páteř reprezentace. Nápaditá hra s množstvím technických fines zůstala pro český tým charakteristická, zatímco v ostatních prvcích jsme se zámořským celkům dokázali vyrovnat.

Ruská reprezentace (coby nejsilnější nástupce Sovětského svazu) oproti nám ztratila svou někdejší sílu. Nastolením demokratických pořádků v ruské společnosti se zcela rozpadl autoritativní model vedení národního mužstva. Řada hráčů rovněž odešla do NHL, ale z první vlny těchto hokejistů uspěla jen část. Největším problémem se ukázal být kulturní šok, který ruské sportovce čekal. Náhle nabytá svoboda byla pro řadu z nich mentálně nezvládnutelná a jejich sportovní kariéra záhy skončila. Postupem času se ovšem řada mladých Rusů prosadila velmi výrazně. Ruský národní tým ale na někdejší fenomenální úspěchy nenavázal ani v náznaku. Zatímco v kolektivu českých hráčů převážila i nadále hravost a kolektivní soudržnost, ruský tým trpí vzájemnou vypjatou rivalitou mezi největšími hvězdami, nerespektováním trenérské autority (která již postrádá totalitní charakter), nevraživostí a dokonce i vzájemnou neúctou mezi hráči. Mužstvo tak působí jako sešlost výrazných individualit, u nichž lze spatřit projevy nezměrného talentu, ale celkový obraz mužstva plně odpovídá chaotickému stavu současné ruské společnosti.

V předchozích odstavcích jsme sport představili jako fenomén, který je výrazně ovlivněn okolní společností a jejími hodnotami, normami apod. Pro systém těchto atributů se v sociologii, kulturní antropologii, resp. kulturologii užívá souhrnné označení *kulturní vzor*. Vymezujeme jej – jak už jsme řekli – jako určitý koherentní systém společenských institucí, forem chování, kulturních předpokladů, hodnot a norem charakteristických pro danou

společnost a kulturu. Kulturní vzory se mění v čase a jsou historickými produkty. Akceptováním kulturních vzorů označujeme přijetí chování, jednání, myšlení, výtvorů nebo vztahu k hodnotě či ideji uznávaných v dané kultuře za předmět napodobování ze strany jedince i větších sociálních skupin. Kulturní vzor umožňuje, spoluurčuje a podmiňuje substituci vlastních zkušeností a výběrů v konkrétních alternativách společenského života. Přestože kulturní vzory nemusejí být nutně akceptovány všemi příslušníky dané společnosti, plní ve společnosti důležité funkce. Přispívají jak ke stabilizaci kulturních zvyklostí, tak i k přenosu kulturních hodnot a osvojování kultury. Úloha kulturních vzorů se projevuje zejména v udržování a rozvíjení přiměřené motivace členů společnosti k účasti na společensky uznávaných a kulturně determinovaných způsobech jednání a chování. V užším slova smyslu proto hovoříme o kulturních vzorech obvykle jako o modelu činnosti nebo chování v určité společenské roli. V tomto významu je pojem kulturní vzor blízký pojům obyčej a zvyk, se kterými je běžně zaměňován (Matějů, 2000).

Protože hlavním předmětem našeho zájmu v této práci byl kulturní text vzniklý mediální distribucí sportovního dění, obraťme nyní naši pozornost tímto směrem. Jestliže jsme v krátkosti naznačili důsledky ovlivnění sportu coby specifické lidské činnosti kulturními vzory většinové společnosti, pokusme se nyní zamyslet nad jinou možností vzájemné interakce.

Kulturní vzory se coby realita sui generis šířily dříve (a částečně i nyní) prostřednictvím zhusta velmi složité difúze. Tato difúze je závislá zejména na migraci obyvatel. Nositelé kulturních vzorů je tímto způsobem transportovali a konfrontovali s kulturními vzory autochtonního obyvatelstva (Matějů, 1999). M. Matějů se ve své studii o filmové reflexi kulturních vzorů domnívá, že film jako technologický prostředek a posléze jako umělecký výtvor takovou komunikační situaci překročil a ve věku masové reprodukovatelnosti umění začal kulturní vzory šířit a konfrontovat jednodušším, účinnějším a extenzivnějším způsobem. Některá filmová díla byla pak považována dokonce přímo za svébytné a specifické kulturní vzory (ibid.).

Podle M. Kloskové nemusí film stávající kulturní vzory jen kopírovat nebo konfrontovat, nýbrž má možnost účinně prezentovat také kulturní

modely, jako zobrazení fiktivního, neautentického, avšak žádoucího stavu ve vývoji společnosti (Kloskowská, 1967). V tomto smyslu se pak z filmu stává „*nový druh nástroje, nástroje na pozměňování vědomí a organizování nových modů senzibility*“ (Sontagová, 1988).

Matějů upozorňuje na analogii mezi filmem a typologií kulturních vzorů, kterou můžeme nalézt u Ralpa Lintona. Linton uvažuje o třech významových rovinách v analýze chování a kulturních vzorů. První rovinu tvoří reálná kultura oscilující v rámci „normality“ kolem daného kulturního vzoru. Té odpovídá nejspíše dokumentární film nebo hraný film usilující o rekonstrukci autenticity. Druhá rovina představuje vyabstrahované prvky reálné kultury v podobě průměrné, modální formy chování. Té odpovídá konvenční a komerční typ filmové produkce. Třetí rovinu vytvářejí tzv. ideální vzory, jejichž filmovým protějškem jsou díla, která obsahují závažná umělecká, etická, morální nebo společenská poselství (Matějů, 1999).

Užijme nyní obdobnou analogii jako v kapitole IV.4., kde jsme se pokusili rozšířit platnost konceptu N. Frye, určeného původně pro oblast literární teorie, na obecnější rozměr široce pojatého kulturního textu. Dosadíme-li tedy za filmovou produkci opět kulturní text vzniklý zprostředkováním světa sportu, mohli bychom snad pozorovat mechanismus šíření kulturních vzorů právě prostřednictvím tohoto kulturního textu.

Vezměme si za příklad znovu fotbalový zápas, resp. jeho přímý televizní přenos – abychom setrvali u světově rozšířené a mediálně oblíbené sportovní disciplíny. U zápasů nejvyšší úrovně – například na mistrovství světa – lze tuto naši analogii pozorovat dosti zřetelně. V poslední době nastupují hráči na hřiště tak, že každý z nich vede za ruku dítě oblečené do dresu soupeře. Tento rituál lze považovat za třetí významovou rovinu, jak jsme se o ní zmínili výše. Kulturní text, který vnímáme z obrazovky, nám předkládá ideální kulturní vzor; sportovci se drží za ruku se svými (symbolizovanými) protivníky – současně ale tito protivníci představují novou, nastupující generaci. Následně si hráči podávají ruce, kapitáni se zdraví s rozhodčími a vzájemně si vyměňují květiny a suvenýry. Identifikace ideálního vzoru – v tomto případě jej můžeme nazvat „*duch fair play*“,

„demonstrování významu nejmladší generace“ atd. – je zřejmě nezpochybnitelná.

Se začátkem zápasu se situace mění a ke slovu přichází nejspíše rovina první. Někdy můžeme sledovat zápas dvou mužstev jako konfrontaci dvou odlišných kulturních vzorů. Jeden tým může vyznávat tvrdou, přímočarou hru, při níž hráči spoléhají na vlastní fyzické a herní schopnosti. Druhé mužstvo může naproti tomu preferovat využívání taktických prvků, které s hrou samou souvisejí jen nepřímo: zdržování hry, předstírání zranění, napadání hráčů soupeře za zády rozhodčího, verbální invektivy apod. Tato rozdílnost je pochopitelně nejzřetelnější, střetávají-li se mužstva z odlišných kulturních prostředí.

Po skončení zápasu pak můžeme často rozeznat znaky druhé roviny – průměrné, modální formy chování. Hráči se rozcházejí do šaten bez zdatně projevovaných emocí. Někdy se naopak vypjatý závěr zápasu stane ukázkovou konfrontací rozdílných kulturních vzorů a tento střet pak pokračuje i po jeho skončení.

V této závěrečné kapitole, v níž chceme jen naznačit odkazy k další problematice, nemáme prostor pro hlubší analýzu a další příklady. Domníváme se ale, že problematika distribuce kulturních vzorů prostřednictvím kulturního textu vzniklého mediálním zprostředkováním sportu, si při současném globálním rozšíření mediálně zprostředkovaného sportu zaslouží pozornost i další rozpracování.

V.1.2. Sport jako metafora

Dílčí problematikou, jež úzce souvisí s distribucí kulturních vzorů prostřednictvím kulturního textu, jak jsme ji naznačili výše, je i metaforické využití sportu a sportovní terminologie. Částečně jsme již na tuto oblast jevů upozornili v kapitole IV.1.1.2. věnované sportovní mytologii Třetí říše.

Metafora se stala v dnešní době předmětem zájmu lingvistů, psychologů, literárních vědců i filozofů. Aniž bychom se pouštěli do byť jen stručného teoretického nástínu této rozsáhlé a složité problematiky, můžeme

konstatovat, že došlo k přehodnocení přístupu k metafoře. Klasická, Aristotelova teorie považuje metaforu za věc jazyka. Předpokládá, že běžný jazyk nepoužívá metafor a metafory využívají prostředků z oblastí, které leží mimo běžný konvenční jazyk. Slovo metafora bylo pak definováno jako mimořádný, novátorský nebo básnický jazykový výraz, u něhož se jedno nebo více slov pro jistý pojem používá mimo oblast svého konvenčního významu k vyjádření podobného pojmu (Lakoff, Johnson, 2002).

Moderní přístup ale pohled na metaforu zásadně změnil. Metafora v tomto pojetí vůbec není pouhou věcí jazyka. Metaforické jsou do značné míry procesy lidského myšlení. Metafora se tak stává nepostradatelnou součástí našeho obvyklého způsobu, jak konceptualizovat svět i každodenní chování, a významně reflektuje naše metaforické porozumění zkušenosti (ibid.).

Užívání metafor převzatých ze světa sportu je v naší společnosti značně rozšířeno. Toto rozšíření lze pozorovat v mnoha oborech a oblastech společnosti, přesto můžeme vyslovit domněnku, že jednou z nejzasazenějších je sféra politiky. Uplatnění sportovní metaforiky v politickém úzu má svou logiku. Zásadní vazbou mezi sportem a politikou je již zmiňované zařazení obou fenoménů do sféry agonálního principu. Zatímco sport je jeho přímou herní podobou, politika, resp. politické soupeření v demokratické společnosti je naproti tomu formou institucionalizovanou (Caillois, 1998). Sport je vlastně ryzí podobou agonálního principu, formou, jejíž násilné prvky jsou v jiných sférách života neakceptovatelné. Sportovní události i osobnosti sportovců pak vykazují v kulturním textu, který distribuují média, řadu znaků, z nichž některé jsme popsali v části IV. Skutečnost, že může žijící (reálně existující) osoba (osoby) nabývat archetypálních rozměrů a následně i obrovské popularity, je faktem, který lidi, kteří usilují o přízeň široké voličské obce, jistě fascinuje. Úspěšnost politika v demokratickém zřízení je závislá na počtu občanů, které dokáže oslovit. Popularita sportovců a obliba mediálně zprostředkovaného sportovního dění u širokého obecnstva pak, zdá se, vědomě i podvědomě ovlivňuje způsob chování i jazykovou kulturu politiků. Je třeba říci, že většina těchto metafor již dávno ztratila svou novost, neotřelost a trefnost (pokud ji

kdy měla) a stala se jedním ze znaků celkového úpadku naší politické kultury a signifikantním projevem jazykových i mentálních kompetencí jejích protagonistů.

Teatrolog Vladimír Just se pokusil ve dvoudílném *Slovníku floskulí* o encyklopedické postižení popřevratových jazykových deformací, zprofanovaných sloganů, klišé a metafor. V první části nalezneme zřejmě jen jedinou sportovní metaforu, jejíž etymologii ovšem Just nekomentuje (Just, 2003). Užívání slovesa *ustát* lze vystopovat u některých sportovních disciplín, např. lyžování nebo gymnastiky. Příležitost k jeho užití můžeme nahradit souslovím *znovunabyt ztracenou rovnováhu*. Skokan na lyžích tak ustojí doskok, sjezdař srážku s brankou a gymnastka dopad po přeskočení. V přeneseném významu pak podle Justa slovo *ustát* „*souvisí se základní dobovou tendencí nové moci a jejího mediálního servisu obhájit všelijak klikatými cestami nabytý status quo – a za žádnou cenu nevyklízet pozice*“ (Just, 2003).

Ve druhé části lze najít např. hojně užívané metaforické termíny *běh na dlouhou trať*, *mantinel* a *tah na branku*. V textu k heslu *mantinel*, *mantinely* shrnuje pak Just svůj názor na užívání sportovní metaforiky v politickém kontextu: „*Četnost sportovních metafor svědčí mimoděk i o tom, že naše politika, naše kritika, naše mediální publicistika je za první hrou, za druhé hrou a konečně za třetí také hrou. Má své aktéry, své soudce a své občanstvo. Ti i oni mají své rozdělené „role“.* Paralely mezi sportem a politikou či kulturou jsou čím dál tím evidentnější, a resumé z tohoto neradostného zjištění zní: *nic v tomto světě neberte vážně, nic neplatí doopravdy, všechno je jen předem zinscenovanou a kýmsi režírovanou hrou (divadlo) či hrou předem jistými pravidly definovanou (sport), jejímž jediným smyslem je opět podívaná, zábava, rozptýlení*“ (Just, 2005).

O nesporném vlivu kulturních vzorů distribuovaných kulturním textem se sportovním obsahem svědčí i užití sportovní metaforiky prezidentem našeho státu ve jmenovací řeči nového premiéra v létě 2004: „*Věřím, že můžeme očekávat odvahu riskovat, nehrát malou domů, nehrát obrannou taktiku... To znamená oddělení se od vlády udržovací, která by chtěla statovat kdesi na křídle, abych použil fotbalovou terminologii...* (ibid).

Stejně jako v předešlé podkapitole jsme mohli možnosti problematiky sportu jako metafory jen naznačit. Vzájemná interakce mezi sportem a společností, která byla tématem celé této doplňkové části, ale nabízí řadu dalších podnětů a možností, které čekají na zpracování.

VI.
Závěr

V této práci jsme se pokusili za pomoci kulturologických instrumentů nahlédnout fenomén sportu v soudobé západní společnosti. Náš zájem směřoval ale spíše k zachycení a charakteristice *zrcadlení* tohoto fenoménu v kultuře než k uchopení fenoménu samého. Vycházeli jsme z předpokladu, že největší část recipientů se se sportem setkává v podobě kulturního textu, jenž vzniká distribucí sportu masovými médii. Tento kulturní text jsme posléze podrobili bližší analýze a nastínili jsme některé možnosti jeho interpretace.

Musíme konstatovat, že v českých podmínkách – na rozdíl od západních zemí – jde pravděpodobně o zatím specifický a ojedinělý pokus. I u nás lze zajisté nalézt celou řadu nejrůznějších publikací o sportu, včetně prací odborných. Zpravidla se tyto práce ale zaměřují na základní sociologické zkoumání, můžeme nalézt nespočet děl ze sportovní historie a bylo by možné jmenovat i pokusy o aplikaci filosofie na fundament sportu, jímž je míněna zejména specifická tělesná činnost. Pokud jde o zrcadlení, resp. vliv sportu na kulturu, bývá kladen důraz na ideální podobu sportu: tedy sport coby mediátor ušlechtilých myšlenek, zásad fair play apod. Jinou častou oblastí zkoumání jsou pak negativní projevy jisté části recipientů – diváků, kteří ducha sportovního soupeření zaměňují za ryzí násilí (např. fotbaloví chuligáni).

Kulturologická perspektiva by nám měla umožnit nahlédnout věc z nezvyklých úhlů právě proto, že nám dovoluje, ba přímo vybízí ke kladení věcí do neobvyklých, ale o to pozoruhodnějších souvislostí. Je třeba poznamenat, že tuto výhodnou schopnost interdisciplinárního přístupu – jež je kulturologii vlastní – si uvědomují i představitelé oborů doposud zcela specializovaných. Dejme slovo literárnímu teoretikovi a historikovi Petru A. Bílkovi, který v rozhovoru pro časopis *Host* přemítal o roli literární vědy v dnešním světě: „*Jediné zdůvodnění jejího bytí (literární vědy) v akademickém světě vidím v tom, že se začne věnovat i materiálu mimo*

klasické literární texty: média, populární kultura, mezioborové pojetí. Ten materiál je podstatný a leží tu nezpracován, neinterpretován. Studia masových médií se mu věnují jen z víceméně technických či striktně sociologických nebo historických pohledů. Uvažování o literatuře si za poslední desetiletí vypracovalo pěkné a funkční nástroje, které umí používat. Podmínkou úspěchu je ale důsledné směřování k teoretizaci, k vyvozování abstraktních a univerzálních závěrů. Takto pojatá expanze uvažování o literatuře prokázala své možnosti ve světě a nevidím důvod, proč bychom to měli ignorovat tady“ (Trávníček, 2004).

Tato slova jsou jasným dokladem dnešní tendence rozšiřovat hranice působnosti doposud specializovaného oboru. Jestliže jsme se pokusili v naší práci aplikovat např. i instrumenty literární teorie na zdánlivě tak odtažitou oblast ze sféry populární kultury, jakou je současný sport, činili jsme tak v souladu s touto tendencí: *„Postupy, které (literatura) používá, a obrazy světa, které nabízí, jsou povýtce univerzální a aplikovatelné i na řadu dalších lidských činností. Skoro ve všem, co děláme, jsme vystaveni nějakému utváření významu a strategiím, které nám sugerují, jaký čemu máme přisoudit smysl. Když se člověk porozhlédne kolem sebe, má spíš problém najít vůbec něco, co by nebylo vyprávěním. Takřka všechno je krásným a vydatným sémiotickým polem. (...) Jen to vyžaduje smířit se s určitou „dehonestací“ literatury, s tím, že ji sesadíme z piedestalu výlučného duchovna a umístíme ji do kontextu médií, vedle filmu, novin, internetu, televize a tak. Nevnučuji to a respektuji, že pro někoho má literatura zůstat hájemstvím hledání nevyslovitelného, ale myslím, že tenhle posun musí i u nás nastat“ (ibid.).*

Jestliže jsme shora uvedenými řádky nepřímo demonstrovali platnost, ba nezbytnost kulturologického náhledu na svět, chceme nyní slovy sociologa a teoretika masové komunikace Ivana Muchy vysvětlit náš netradiční přístup ke sportu. O důvodech, které nás vedly k pozorování a popisu sportu skrze masová média, píše Mucha v obecnější rovině: *„Postmoderní svět se v jistém smyslu zmocnil reality. Toto slovní spojení je ovšem paradoxní, neboť je jasné, že reality se zmocnit nelze. Způsob, jakým se postmoderní svět zmocnil reality, je iluzorní. Masmédiální svět a svět*

moderní technologie se z prostředků sdělování podstatných informací o realitě změnil v uzavřené systémy stojící mezi člověkem a světem, které vytvářejí iluzi, že jsou samy realitou. Tento simulovaný svět proniká stále hlouběji do vědomí člověka postmoderní doby. (...) Právě masmédia se nejvíce zasazují o to, že tato víra je přijímána. Uniknout z této agresivně se prosazující iluze reality, silně se projevující v současném světě, lze jen velmi těžko“ (Mucha, 2000).

V rozsahu naší práce jsme se pouze pokusili naznačit několik možností, jak uchopit fenomén, jemuž doposud humanitní vědy věnovaly u nás pozornost spíše okrajovou a omezenou. Domníváme se ale, že fenomén sportu a jeho sociokulturní význam v dnešní společnosti je natolik nepřehlédnutelný a závažný, že si vyžaduje další bližší a podrobnější zkoumání v intencích, které tato práce nedokázala ani naznačit.

VII.

Literatura a prameny

VII.1. Literatura

VII.2. Prameny

VII.2.1. Krásná literatura

VII.2.2. Film

VII.1. Literatura

- Alabarces, P.; Tomlinson, A.; Young, C. (2001): Argentina versus England at the France '98 World Cup: narratives of nation and the mythologizing of the popular, *Media, Culture & Society*, vol. 23, str. 547-565
- Archetti, E. P. (1995): Morálka a fotbal v Argentině, *Český lid*, č. 2, roč. 82, str. 32-48
- Barthes, R. (1994): Světlá komora, Bratislava, Archa
- Barthes, R. (1997): Kritika a pravda, Praha, Dauphin
- Barthes, R. (2004): Mytologie, Praha, Dokořán
- Bílek, P. A. (2003): Hledání jazyka interpretace, Brno, Host
- Borecký, V. (1996): Imaginace a kultura, Praha, Karolinum
- Bourdieu, P. (2002): O televizi, Brno, Doplněk
- Boyle, R.; Haynes, R. (2000): Power Play: Sport, the Media and Popular Culture, Edinburgh, Longman
- Caillois, R. (1998): Hry a lidé, Praha, Nakladatelství studia Ypsilon
- Carrière, J. C. (1995): Vyprávět příběh, Praha, NFA
- Cernan, E.; Davis, D. (2003): Poslední muž na Měsíci, Praha, Academia
- Cassirer, E. (1977): Esej o člověku, Bratislava, Pravda
- Culler, J. (2002): Krátký úvod do literární teorie, Brno, Host
- Černý, J. (1968): Fotbal je hra, Praha, Československý spisovatel
- Eco, U. (1995): Skeptikové a těšitelé, Praha, Svoboda
- Eco, U. (1997): Šest procházek literárními lesy, Olomouc, Votobia
- Eco, U. (2000): Mysl a smysl, Praha, Moraviapress

- Eco, U. (2002): Inovace v seriálu in O zrcadlech a jiné eseje, Praha, Mladá fronta
- Eco, U. (2004): Meze interpretace, Praha, Karolinum
- Eliade, M. (1998): Mýty, sny a mystéria, Praha, Oikuméné
- Fink, E. (1992): Oáza štěstí, Praha, Mladá fronta
- Fink, E. (1993): Hra jako symbol světa, Praha, Český spisovatel
- Flusser, V. (1994): Za filosofii fotografie, Praha, Hynek
- Frye, N. (2003): Anatomie kritiky, Brno, Host
- Gauthier, G. (2004): Dokumentární film, jiná kinematografie, Praha, Nakladatelství AMU a MFDF Jihlava
- Geertz, C. (2000): Interpretace kultur, Praha, Slon
- Gretzky, W.; Reilly, R. (1992): Vlastní životopis, Praha, Premiéra
- Groman, M. (2003): Jak psát paměti, když nechcete vzpomínat, Tvar č. 18, roč. XIV, str. 22
- Henry, A. (1994): Ayrton Senna, Praha, Fortuna Print
- Hobsbawm, E. (1990): Nations and Nationalism since 1780, Cambridge, Cambridge University Press
- Hodrová, D. (2001): ...na okraji chaosu..., Praha, Torst
- Huizinga, J. (2000): Homo ludens, Praha, Dauphin
- Irving, D. (2004): Goebbels – Pán myšlenek Třetí říše, Brno, Jota
- Just, V. (2003): Slovník floskulí, Praha, Academia
- Just, V. (2005): Slovník floskulí 2, Praha, Academia
- Kafka, T. (2000): Německé neděle, Neon č. 5, roč. I, str. 59
- Klemperer, V. (2003): Jazyk třetí říše – LTI, Jinočany, H&H
- Kloskowská, A. (1967): Masová kultura, Praha, Svoboda
- Kuper, S. (2004): Ajax, Holandsko a válka, Praha, BB art
- Laichman, M. (2005): Politika sportu a budování národa, Revue pro média č. 11, roč. V., str. 2-5
- Lakoff, G.; Johnson, M. (2002): Metafory, kterými žijeme, Brno, Host
- Lauda, N. (1983): Mé roky s Ferrari, Praha, Mladá fronta
- Lotman, J. M. (1995): Text v textu in Tartuská škola, Praha, NFA
- Lovell, J.; Kluger, J. (1996): Apollo 13, Praha, BB Art

- Macurová, A., Mareš, P. (1991): Text a komunikace, Praha, Karolinum
- Machala, L. (2001): Literární bludiště, Praha, Brána
- Malina, K. (1985): Rozhlasový reportér Josef Laufer, Brno, Novinář
- Matějů, M. (1999): Problematika kulturních vzorů ve vědách o společnosti a kultuře, Praha, Karolinum
- Matějů, M. (2000): Problematika kulturních vzorů ve vědách o společnosti a kultuře, Praha, Karolinum
- McLuhan, M. (1991): Jak rozumět médiím, Praha, Odeon
- McQuail, D. (1999): Úvod do teorie masové komunikace, Praha, Portál
- Meletinskij, J. M. (1989): Poetika mýtu, Praha, Odeon
- Moucha, J. (2004): Zážitek arény, Bratislava, FOTOFO
- Mucha, I. (2000): Symboly v jednání, Praha, Karolinum
- Pascal, B. (2000): Myšlenky, Praha, Mladá fronta
- Petrusek, M. (2001): Proč lidé naší doby potřebují mýty?, dostupné na <http://tucnak.fsv.cuni.cz/~petrusek/czech/texty.html>
- Pacner, K. (1997): Tajný závod o Měsíc, Praha, Bohemia
- Peprník, M. (2004): Směry literární interpretace XX. Století, Olomouc, Univerzita Palackého
- Postman, N. (1999): Ubavit se k smrti, Praha, Mladá fronta
- Ramonet, I. (2003): Tyranie médií, Praha, Mladá fronta
- Reichel, P. (2004): Svůdný klam Třetí říše, Praha, Argo
- Riefenstahlová, L. (2002): V mé paměti, Praha, Prostor
- Ruland, R., Bradbury, M. (1997): Od puritanismu k postmodernismu, Praha, Mladá fronta
- Sellier, P. (2002): Co je literární mýtus in Znak, struktura, vyprávění, Brno, Host
- Siegel, G. (2002): Double Vision, Television & New Media č. 1, vol. 3, str. 49-66
- Sobotka, M. (2001): Televizní narace v konceptu Johna Fiskeho in Média a realita, Brno, Masarykova univerzita

- Sontagová, S. (1975): Fascinating Fascism, dostupné na <http://www.history.ucsb.edu/faculty/marcuse/classes/33d/33dTexts/SontagFascinFascism75.htm>
- Sontagová, S. (1988): Jedna kultura a nová senzibilita in Umění ve století vědy, Praha, Mladá fronta
- Sontagová, S. (2002): O fotografii, Praha a Litomyšl, Paseka
- Starý, R. (1992): Sportovní utkání jako „orbis pictus“, Prostor č. 19, roč. V, str. 79-89
- Šlesingerová, E. (2005): Vidět krásné, Revue pro média, č. 11, roč. 5, str. 15-17
- Teige, K. (1925): Film, Praha, Václav Petr
- Tereba, S. (2005): Profotografovaný život, Praha, vlastním nákladem
- Tertullianus, Q. S. F. (2004): O hrách, Praha, Oikúméné
- Trávníček, J. (2004): Na současné literatuře mi chybí velké, zásadní, vyzývavé texty..., Host, č. 6, roč. XX, str. 33-36
- Tretera, I. (1999): Nástin dějin evropského myšlení, Praha a Litomyšl, Paseka
- Zušřák, M. (2001): Tamburello (díl I-V), dostupné na <http://formule1.auto.cz>

VII.2. Prameny

VII.2.1. Krásná literatura

- Bass, E. (1989): Klapzubova jedenáctka, Praha, Československý spisovatel
- Bowden, M. (2000): Černý jestřáb sestřelen, Praha, Pragma
- Delius, F. Ch. (2000): Neděle, kdy jsem se stal mistrem světa, Neon č. 5, roč. I, str. 60-64
- Heller, J. (1999): Hlava XXII, Praha, BB Art
- Hrabal, B. (1993): Pábení, Praha, Pražská imaginace
- Hrabal, B. (1994): Kafkárna, Praha, Pražská imaginace

- Hrabal, B. (1995): Dopisy Dubence, Praha, Pražská imaginace
- Hrabal, B. (1995b): Domácí úkoly, Praha, Pražská imaginace
- Hrabal, B. (1996): Kličky na kapesníku, Praha, Pražská imaginace
- Hrabal, B. (1996b): Pojízdna zповědnice, Praha, Pražská imaginace
- Hrabal, B. (1997): Bibliografie, rejstříky, dodatky, Praha, Pražská imaginace
- Klíma, L. (1990): Vteřiny věčnosti, Praha, Odeon
- Mailer, N. (1981): Oheň na Měsíci, Praha, Odeon
- Novák, J. (1997): Komouši, grázlové, cikáni, fízlové & básníci, Praha, Torst
- Pavel, O. (1974): Pohádka o Raškovi, Praha, Olympia
- Pavel, O. (1977): Plná bedna šampaňského, Praha, Olympia
- Pavel, O. (1979): Syn celerového krále, Praha, Olympia
- Pavel, O. (2002): Povídky ze šuplíku, Praha, HAK
- Smolka, M. (2004): Nagano, Praha, Národní divadlo

VII.2.2. Film

- Avildsen, J. G. (1976): Rocky, MGM, United Artists
- Avildsen, J. G. (1990): Rocky V, MGM, United Artists
- Čtvrtníček, P.; Tyc, Z. (2005): Ivánku, kamaráde, můžeš mluvit?
Surabaya televisione
- Guiter, J.-C. (2004): Racing is in my Blood, G2 Films, Afava, Dolphin Media
- Chaun, I. (2004): Opera hokejdo, Česká televize
- Liška, M. (1999): Razítko na normalizaci, Česká televize a Fox video
- Müller, R. (1993): Síla obrazu (2. a 3. díl), Omega Film – Nomad Films
- Pool, H. (2004): The Right to win, Dolphin Media
- Riefenstahlová, L. (1938): Olympia (1. a 2. díl), Berlin, Olympia Film
- Rosinski, J. (1994): Historie závodů formule 1 (1. díl), Afava

- Scott, R. (2001): Černý jeztráb sestřelen, Revolution Studios Distribution Company LLC a Jerry Bruckheimer, Inc.
- Spielberg, S. (1998): Zachraňte vojína Ryana, DreamWorks LLC, Paramount Pictures Corp., Amblin Entertainment, Inc.
- Stallone, S. (1979): Rocky II, MGM, United Artists
- Stallone, S. (1982): Rocky III, MGM, United Artists
- Stallone, S. (1985): Rocky IV, MGM, United Artists
- Stone, O. (1999): Vítězové a poražení, Warner Brothers

VIII.

Obrazová příloha

Poznámka:

Následující obrazová příloha má ryze výběrový charakter a v žádném případě si nedělá nárok na kompletní ilustraci textu. Odkazy k fotografiím jsou rozmístěny v textu a popisky pod jednotlivými snímky mají proto jen krátký rozsah. Všechny fotografie pocházejí z archivu autora.



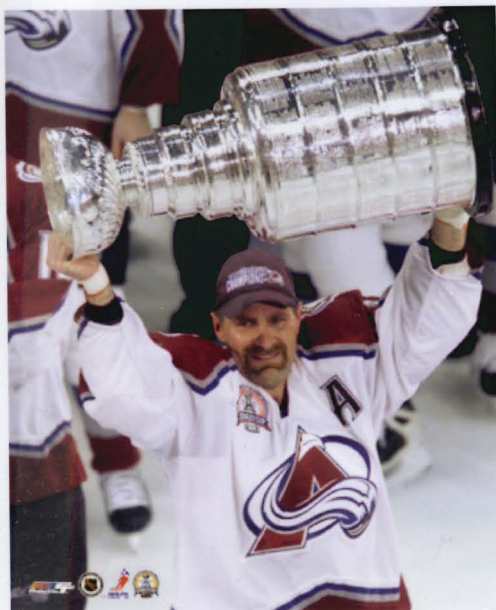
obr. 1: posádka Apolla 11



obr. 2: raketa Saturn V



obr. 3: uvítání posádky Apolla 11 v Chicagu



obr. 4: Ray Bourque



obr. 5: Dominik Hašek



obr. 6: Ota Pavel



obr. 7: Bohumil Hrabal



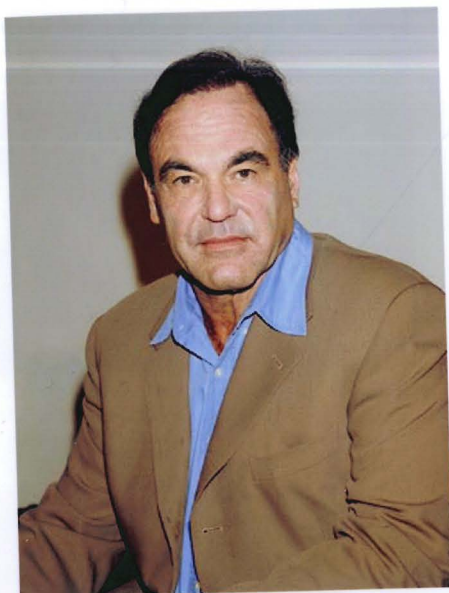
obr. 8: S. Tereba – *Brankář v dešti*



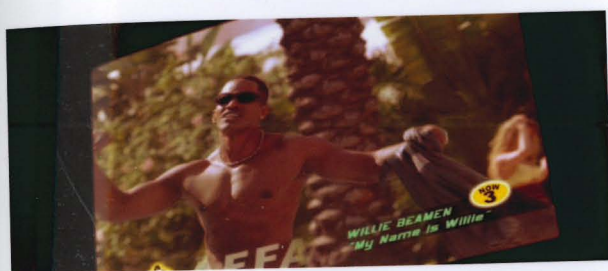
obr. 9: H. Slavík - *Veslaři*



obr. 10: *dekorování veslařů*



obr. 11: Oliver Stone



obr. 12a, b: text v textu ve filmovém užití

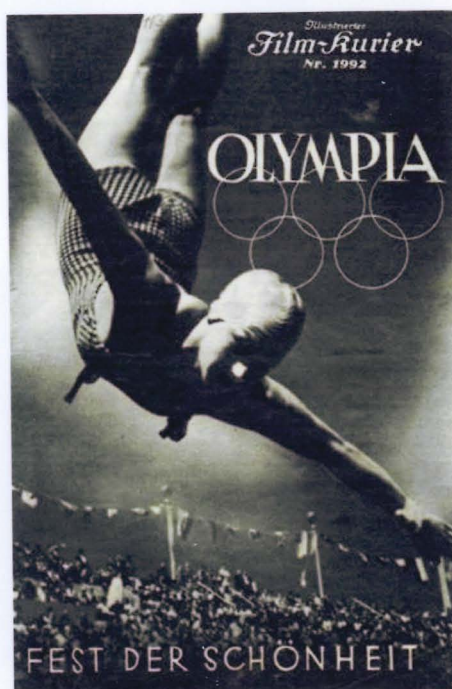


obr. 13a, b: ztotožnění filmového plátna s televizní obrazovkou





obr. 14: Leni Riefenstahlová



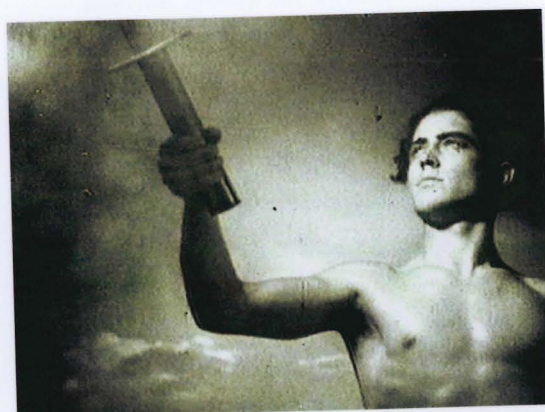
obr. 15a, b: plakáty filmu *Olympia*



obr. 16a, b: ukázky z filmu *Olympia* – gymnastika a šermířská stínohra



obr. 17: Bernd Rosemeyer



obr. 18a-d: prolog k filmu *Olympia*



obr. 19: wrestling



obr. 20: Lewis vs. Tyson



obr. 20 a 21: Anglie vs. Argentina – Maradonova „ruka boží“ a Beckhamovo vyloučení



obr. 22a-e: série filmů Rocky



obr. 23: Ridley Scott



obr. 24a, b: některé shodné rysy války a sportu – strategická příprava...



obr. 25a, b: ...emoce...





obr. 26a, b: ...ritualizované formace před započítím boje



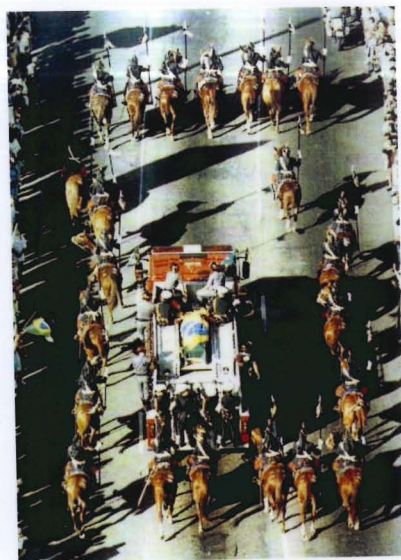
obr. 27 a 28: naganské vítězství ve skutečnosti a v opeře



obr. 29: opera Nagano



obr. 30: božský přerod Dominika Haška



obr. 31a, b: pohřeb A. Senny



obr. 32a-f: kolize Senna – Prost (1989) ze šesti různých perspektiv



obr. 33a, b: kolize Senna – Prost (1990)



**obr. 34: Sennův williams
opouští v zatáčce Tamburello
ideální stopu a směřuje
k osudovému nárazu**



obr. 35a, b: souhrn videosekvencí Sennovy havárie



obr. 36a, b: místo havárie dnes



obr. 37: A. Senna

