

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Diplomová práce

Parkour v mezích materiality

Ondřej Raffel

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra antropologie

Studijní program Antropologie

Studijní obor Sociální a kulturní antropologie

Diplomová práce

Parkour v mezích materiality

Ondřej Raffel

Vedoucí práce:

Mgr. Tomáš Hirt Ph.D.

Katedra antropologie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2017

.....

PODĚKOVÁNÍ

V první řadě bych chtěl poděkovat svému vedoucímu práce, Mgr. Tomášovi Hirtovi Ph.D., který mi vždy trpělivě naslouchal a směřoval mě tím správným směrem. Zároveň děkuji i ostatním doktorandům, doktorům a docentům na katedře antropologie, kteří mi poskytli podnětné myšlenky a literaturu, ať už cíleně nebo formou jejich kurzů. Velký dík samozřejmě patří celé Západočeské univerzitě v Plzni.

Nesmím ale zapomenout ani na svou rodinu a přátele, kteří mě vždy podporovali a napomáhali vzniku této práce, ať už nepřímo, nebo skrze připomínky a cenné rady týkající se mé práce. A samozřejmě můj dík patří také celé parkourové komunitě, bez které by tato práce neměla smysl, a vůbec by nevznikla. Jednoduše bych rád poděkoval všem aktérům, jejichž *asociace* vedly ke vzniku této práce.

Obsah

1	ÚVOD	1
2	SYMETRIE	3
	2.1 Symetrie a její podoby	5
	2.2 Materialita – prostor a věci.....	12
3	TEORIE AKTÉRSKÝCH SÍTÍ	15
4	PARKOUR (A FREERUN).....	19
	4.1 Vývoj parkouru	21
	4.2 Parkour v akademickém hledáčku	22
5	METODOLOGIE	23
	5.1 Tvorba dat.....	25
	5.1.1 Terénní výzkum	25
	5.1.2 Diskursivní analýza.....	26
	5.2 Analýza dat	28
6	PARKOUR JAKO EFEKT ASOCIACÍ.....	29
	6.1 Parkour vision a parkourový habitus	33
	6.2 Hledání spotů a skoků	42
	6.3 Nebezpečí	47
7	PARKOUR V MEZÍCH MATERIALITY	51

7.1 Diferenciace habitu	54
7.2 Tělocvična a venkovní prostředí.....	59
7.3 Stupid Shoes Parkour.....	61
8 PROSTOROVÉ PRAKTIKY – PŘÍKLADY TEORIE AKTÉRSKÝCH SÍTÍ V SOCIÁLNÍ KONTROLE	64
9 ZÁVĚR	67
10 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ.....	69
11 RESUMÉ	73
12 PŘÍLOHY.....	73

1 ÚVOD

Parkour je pohybová aktivita provozovaná nejčastěji v městském prostředí, při které se traceuři (jak si říkají lidé věnující se parkouru) pohybují prostorem zcela odlišným způsobem, než k jakému je prostor, z pohledu dominantního řádu, určen, a překonávají nejrůznější překážky – přeskakují zábradlí, vylézají vysoké zdi apod. (Brunner 2011; Angel 2011; O'Loughlin 2012). Tato práce se zabývá vztahem traceurů, které budu chápat jako ztělesněné – traceuři nepředstavují jen fyzické tělo nebo pouze sociální entitu, ale oboje najednou (Dale 2005) – , a materiality, to znamená prostoru, v kterém se traceuři pohybují, a obuvi, kterou nosí. Materialitu budu nahlížet z pozice symetrické antropologie, která představuje analytický, konceptuální a metodologický přístup ke zkoumání nejrůznějších asymetrií světa – sociálních, geopolitických, ekonomických, biologických, etických apod. (Brož and Stöckelová 2015). Konkrétněji je práce založená na přístupu (vycházejícím z konceptu symetrie) zvaném teorie aktérských sítí (actor-network theory - dále ANT), skrze který je svět nahlížen jako efekt a výsledek vztahů různých aktérů v síti (Latour 2005). Termín „aktér“ zde budeme používat ve stejném smyslu jako termín „aktant“ (jak to navrhuje Michel Callon). Termín aktant zahrnuje jak lidské, tak mimo-lidské aktéry (Callon 1986; Asdal, Brenna, and Moser 2007)¹. Materialitu budu tedy (vedle traceurů) nahlížet jako další aktéry v síti sociálních vztahů, které parkour představuje. Skrze tento pohled (skrze teorii aktérských sítí) se mi vyjevuje několik vzájemně se prolínajících témat, které budu v této práci analyzovat.

V první řadě budu chápat parkour jako *asociace* různých aktérů, kteří dohromady určitým způsobem fungují, vytváří nějaký efekt nebo akci (případně naopak nefungují); tyto *asociace* představují určité vyjednávání a vztahy mezi jednotlivými aktéry, kteří se vzájemně ovlivňují a výsledkem

je zmíněný efekt (nejedná se tedy o termín označující slovní asociace). Na základě těchto *asociací* traceuři vytváří (vyjednávají) prostor (a jsou jím zpětně utvářeni), jehož podoba je právě efektem těchto vztahů. Dalším tématem je „parkour vision“, schopnost traceurů vnímat a využívat prostor specifickým způsobem. S „parkour vision“ souvisí „parkourový habitus“ (představující určité ztělesněné schopnosti traceura – jak se dokáže traceur pohybovat v prostoru, jaké pohyby ovládá apod.), který dále vstupuje do sítě vztahů skrze traceury samotné. Posledním tématem je nebezpečí, které tvoří nedílnou součást parkouru a je efektem *asociací* aktérů – co je nebezpečné, vychází ze způsobu, jak traceuři zachází s prostorem. Z nebezpečí, a jeho překonávání, pramení pro traceury prestiž a uznání. Všechna tato témata jsou spojena právě tím, že jejich podoba je utvářena skrze *asociace* aktérů.

Parkour je ovlivněn materialitou a má velký smysl se tímto vztahem zabývat – materialita má schopnost jednat ve vztahu k traceurům. Traceuři jsou si vědomi povrchů a jejich vlastností, řeší, jaké podrážky mají jejich boty a jak moc kloužou na zdech. Jsou si vědomi toho, jaký dopad má určitý materiál na jejich tělo vzhledem k tvrdosti, vzdálenost i výšce. Všechny vlastnosti materiality ovlivňují, co a jak traceuři dělají, a co to pro ně znamená – jak vypadá parkour. Slovy Bruna Latoura, parkour a jeho podoby jsou dosažené – dosažené *asociacemi* všech aktérů (Latour 2005). Materialita zakazuje, umožňuje, nabádá, pobízí a omezuje. Cílem této práce je symetricky „pozdvihnout“ materialitu, jakožto aktéra, na úroveň rovnocennou traceurům (lidským aktérům); analyzovat a popsat, jakou roli hraje v parkouru, jakým způsobem jedná ve vztahu k dalším aktérům v síti vztahů a jak se s nimi podílí na výsledném efektu.

¹ Termín aktant je ale používaný sémiotiky. My zůstaneme u zažitého termínu „aktér“, který

Na úvod nám postačí takto nastínit některá témata a roviny, kterými se budeme blíže zabývat dále v práci, předtím ale musíme začít detailnějším prozkoumáním základu našeho teoretického rámce a osvětlit si používané přístupy.

2 SYMETRIE

Tato práce je založena na teorii aktérských sítí, která představuje, slovy Johna Law, *„různorodou skupinu materiálně-semiotických nástrojů, citlivostí a metod analýzy, která pojímá vše v sociálních a materiálních světech jako neustále generovaný efekt sítě vztahů, v nichž se nachází. Předpokládá, že nic nemá formu mimo ustavení těchto vztahů. [...] [P]řístup aktérských sítí tedy popisuje uskupení materiality a diskursivně různorodých vztahů, které produkují a přeskupují všechny typy aktérů zahrnující objekty, subjekty, lidské bytosti, stroje, zvířata, „přírodu“, ideje, organizace, nerovnosti, míry, velikosti, a geografická uspořádání“* (2009, 2).

Na obecné konceptuální a metodologické rovině vychází práce z analytického, konceptuálního a metodologického přístupu k nejrůznějším asymetriím světa – sociálním, biologickým, politickým a mnohým dalším. Tento přístup lze nazvat „symetrickým“, odkazuje ke způsobu, jak tyto nejrůznější asymetrie zkoumat. Přesněji ho lze označit jako „symetrickou antropologii“, jak to udělal Bruno Latour (Latour 1993; Brož and Stöckelová 2015), případně „zobecněnou symetrii“ (Callon 1986), jejímž principem je snaha o překonání asymetrického vnímání světa, ve smyslu ústupu od představy, že člověk je, na rozdíl od ostatních entit světa, chápán jako aktér. Pojetí symetrie můžeme však jen stěží nazvat lineárně se vyvíjejícím (jednooborovým) přístupem, který má jasně definovaný předmět zájmu.

Tato práce sice čerpá ze „zobecněné symetrie“, kdy materialitu stavíme v aktérství na úroveň lidí, podobně lze vnímat rostliny nebo

zvířata jako rovnocenné účastníky sociálních vztahů. Symetrický přístup se ale nemusí týkat pouze přisouzení aktérství dalším entitám světa. Lze ho aplikovat například i na etiku výzkumu – ve vztahu ke zvířatům nebo i k předmětům, které zkoumáme. Dalším tématem symetrického přístupu může být například politika. Luděk Brož uvádí příklad symetrie mezi „mikro“ a „makro“ perspektivou výzkumu. *„V symetrické analýze jde [...] o zachycení jevů, které se na první pohled zdají mít nesouměřitelnou podstatu (mikro a makro) stejným slovníkem a porozumění jim v jednotném výkladovém rámci“* (Brož and Stöckelová 2015, 23). Z pozice symetrické analýzy lze jevy na makro-úrovni zkoumat jako „složné“ z jevů na mikro-úrovni, stejně jako malé a pomíjivé skutečnosti pojímat jako implikující ty velké a stabilní (Ibid.). Začněme ale nejprve tím, co je „symetrie“ obecně, nastiňme si její počátek a vývoj v různých oborech a představme si některé blízké termíny.

Původ termínu „symetrie“ není zakotven v antropologii, ale důležitou roli sehrál jako metodologický koncept na poli studií vědy a technologií (STS), kde tento termín definoval a etabloval David Bloor (Law 2007), který *„[...] poukázal na to, že klasická sociologie vědy [...] vysvětlovala chyby, neúspěchy a omyly sociálně, tj. za pomoci sociologických kategorií, zatímco úspěchy, čili vědeckou pravdu, považovala za rozumějící si ‚samu sebou‘, za ‚sebe sama se vysvětlující [...]“* (Brož and Stöckelová 2015, 7). Bloor navrhl tzv. „silný program“, který měl přiblížit sociologii ostatním vědeckým oborům a byl postaven na čtyřech zásadách produkce sociologického vysvětlení – nestrannost, kauzalita, symetrie a reflexivita.

Bruno Latour později označil „silný program“ jako „první princip symetrie“ (Brož and Stöckelová 2015, 7). Tvrdil však, že Bloor stále reprodukuje oddělené, asymetrické kategorie přírody a kultury, a proto se uchýlil k pojmu „zobecněná symetrie“ Michela Callona (1986). Původně byla tedy symetrie aplikována na samotnou sociologii vědy, na pravdu a

omyl, na epistemologii. Michel Callon však aplikoval „zobecněnou symetrii“ naopak na ontologii, na různé typy aktérů světa (Callon 1986; Law 2007). „Zobecněná symetrie“ tedy odkazuje k symetrii mezi sociálními a materiálními aktéry (Rydin 2012), mezi lidskými a mimolidskými.

Luděk Brož shrnuje, že *“[p]římo v antropologii vystupovala sice (zobecněná) symetrie či symetrická antropologie v posledních dvaceti letech v celé řadě kontextů v podobě odkazů, deklarácí, (sebe-)vymezení [...], pravdou ale je, že žádná kritická masa prací, která by zakládala symetrickou antropologii jako výzkumný program, ke kterému by se antropologové chtěli hlásit, shromážděna nebyla“* (Brož and Stöckelová 2015, 10). Dodává ale, že symetrie byla do jisté míry přejata archeologií.

2.1 Symetrie a její podoby

V archeologii byla materiální kultura až do šedesátých let 20. století chápána jako reflektující etnické identity, směny idejí mezi skupinami, invaze, migrace apod. Artefakty reflektovaly ideje v hlavách svých tvůrců, případně pomáhaly zkoumat technologie pro jejich výrobu. Po šedesátých letech se do popředí dostal funkcionalismus přesně v té podobě přístupu k materialitě, ve které byl odvrhnut v antropologii (Tilley 2006) – věci byly považovány za mrtvé, pouze ilustrující sociální kontext.

Několik archeologů (Christopher Witmore a další) si však začalo v posledních několika letech všimnout opomíjení materiality a věcí v sociálně-vědní teorii. Vytvořili termín „symetrická archeologie“ označující teoreticko-metodologický rámec, který vychází právě z prací Latoura a Callona, a zaměřili se na otázky typu: „komu je připisováno intencionální jednání?“ (Brož and Stöckelová 2015). *„Jde o to nedělit v rámci archeologického teoretizování propletenec lidí, artefaktů, přístrojů, nástrojů, časovostí a materialit, který tvoří archeologickou praxi, na*

*úhledné a předem dané kategorie přírody a společnosti, přírodních věd a humanitních věd, dat a interpretace, minulosti a přítomnosti, vykopávek a jejich kontextu. Tyto kategorie nemají být chápány jako výchozí ontologická mřížka, ale jako **výsledek vztahů specifických entit světa***“ (Witmore 2007, 549 - zvýraznění doplněno). Právě zvýrazněná část, „výsledek vztahů specifických entit světa“, je velmi klíčová v teorii aktérských sítí, k čemuž se dostaneme dále.

Předměty se tedy staly hlavním objektem symetrického přístupu, a začaly být chápány jako prostředníci nikoliv zprostředkovatelé. Tento zdánlivě jemný detail odkazuje ke spoluutváření, namísto pouhého přemísťování (minulosti, informací atd.), právě tento posun propůjčuje předmětům aktivnější roli (Brož and Stöckelová 2015). Pro nás je také důležitá výzva symetrické archeologie, neuchopovat rozmanitost modů bytí různých entit (aktérů) tvořících svět skrze „vládnoucí ontologický režim dualit a negativit“ (Ibid.).

Symetrický přístup do velké míry odpovídá tomu, co se v sociálních vědách nazývá „ontologický obrat“. Dovolím si tvrdit, že tyto termíny lze dokonce považovat do značné míry za synonyma, například Henare et al. ve sborníku „Thinking Through Things“ (2007) spojují ontologický obrat s Brunem Latourem nebo Alfredem Gellem. Ontologický obrat reaguje na sociální konstruování reality, představující důraz na to, jak lidé (lidští aktéři) rozumějí skutečnosti, jak ji interpretují a jakými významy ji obsazují (Brož and Stöckelová 2015). Ontologie tedy v reakci na sociální konstruktivismus nabádá k „[...] *otevírání černých skříněk stabilizovaných singulárních skutečností všeho druhu, zdůrazňuje symetrické a souměřitelné analytické zacházení s různorodými realitami*“ (Ibid., 13).

Stejně jako obrat k ontologii je třeba zmínit další přístup úzce související se symetrií – „studia materiální kultury“ („material culture studies“). Zároveň se tento přístup nejvíce, z výše zmíněných, prolíná s

tématem, kterému se věnujeme v této práci. Materialita je s antropologií (skrže etnografický sběr artefaktů) silně provázaná, avšak „...[s] předměty se v antropologické tradici často zacházelo a zachází způsobem přímo opačným, než o který nám jde“ (Ibid., 15). Předměty jsou pojímány právě jako pasivní zprostředkovatelé, nositelé kultury, otisky lidského jednání, ale málokdy jsou spojovány s aktérstvím (Gibas, Pauknerová, and Stella 2011).

Tvrzení, že lidé ovlivňují věci (předměty) je naprosto samozřejmé, lidé předměty tvoří, užívají a zase je ničí. Velký potenciál se však skrývá v analyzování toho, jak předměty ovlivňují a utváří život lidí. Petr Gibas (2011) vtipně zpochybňuje obecně přijímanou dichotomii lidského a mimo-lidského příkladem s kufrem, který nejde otevřít. V danou chvíli máme pocit, že zlá vůle vlastní samotnému kufru nám brání dostat se k našim věcem. Stejně tak, při praktikování parkouru, dokáže být zlé zábradlí, které vám uklouzne pod nohou, přesto že jste na něj stokrát bezpečně doskočili.

Studia materiální kultury prošla za posledních dvacet let značným vývojem a v současnosti představují velmi dynamický přístup s širokou oblastí zkoumání, o čemž svědčí velká škála výzkumných aktivit, záplavy knih, sborníků nebo článků. Výzkum se týká čehokoliv od krabičky na sirky po krajinu jako celek v kontextu komplexních společností nebo společností malého rozsahu (small-scale societies). Studia materiální kultury představují více-oborový přístup (antropologie, geografie, historie), ale ani v jedné z disciplín není tento přístup kompletně unifikován a institucionalizován. Ústřední myšlenkou studií materiální kultury je tvrzení, že materialita je integrální součástí kultury a existují takové dimenze sociální existence, které nelze pochopit bez materiality. Z toho však vyplývá, že kultura a materialita jsou stále chápány jako opozice (Tilley 2006), a právě v tomto bodě se studia materiální kultury rozcházejí se symetrií, přesto má své důležité místo v našem výkladu.

Ačkoliv studia materiální kultury představují těžko přesně definovatelný přístup, který stále proměňuje jak sebe, tak objekty svého zájmu, původ můžeme s jistotou zasadit do archeologie a antropologie (Gibas, Pauknerová, and Stella 2011; Schlereth 1985). Vztah archeologie a věcí (materiality) je více než zřejmý a její proměňující se přístup k nim jsme si již nastínili. Stejně tak byla materialita nedílnou součástí etnografie – ačkoliv se v historii materialita buďto dostala do popředí, nebo byla naopak ponechána v pozadí bez většího povšimnutí. Od vzniku disciplíny v 19. století až do dvacátých let 20. století tvořil zájem o sběr, kategorizaci a studování artefaktů základ mnoha antropologických výzkumů. To souvisí se snahou „zachránit důkazy a vzpomínky“ na „primitivní“ společnosti/kultury, které jsou neodvratně odsouzeny k zániku² (Schlereth 1985; Tilley 2006).

S příchodem terénního výzkumu, a s přechodem od evolucionismu a difusionismu ke (strukturálnímu)funkcionalismu, se zájem o materiální kulturu dostal do pozadí. Artefakty byly považovány za mrtvé, pouze zajišťující lidem adaptaci na prostředí, nebo za ukazatele sociálního statusu. Věci pouze ilustrovaly sociální kontext (byly věcmi k užitku nebo rekvizitami sociálního světa), staly se pouze ukazatelem toho, co bylo považováno za fundamentální: sociální vztahy, politika a ekonomické systémy. I přes to bychom mohli v podstatě tvrdit, že všechny etnografie zkoumaly sociální vztahy v materiálním kontextu, vždy byla ale tato materialita brána pouze jako kulisa, nebo byla ignorována úplně – nefungovala jako nosná analytická kategorie (Mácha 2010; Tilley 2006). Mácha dále shrnuje, že někteří autoři (např. Leach, Malinowski) se s popisem prostoru (přírodního prostředí) vypořádali hned na začátku svých děl a výzkumů, zatímco jiní (např. Boas, Meadová) ignorovali prostor cíleně a explicitně. Většina studií materiální kultury se naopak

² viz např. známá expedice do Thoresovy úžiny (Tilley 2006; Schlereth 1985)

snazí o prohloubení vhledu do toho, jak lidé tvoří věci a věci tvoří lidi. Studium věcí ukazuje kruhový vztah mezi lidmi a věcmi – lidé vytváří a užívají věci a ty zpětně utváří člověka – kteří jsou nezpochybnitelně propojeni (Gibas, Pauknerová, and Stella 2011; Tilley 2006).

„Absence prostorové reflexe kulturních procesů v klasické antropologii je pravděpodobně výsledkem programového vymezení se antropologie vůči tehdejší velmi zjednodušujícím koncepcím environmentálního či geografického determinismu převažujícím ve starší antropologii a geografii. Snaha poukázat na význam kultury ve formování lidského chování vedla k podcenění role prostoru.“ (Mácha 2010, 227,228)

Další posun nastal po šedesátých letech s příchodem strukturalistické a symbolické antropologie, která připravila pole pro znovuzavedení zájmu o materialitu do antropologie. Věci byly nyní rekonceptualizovány jako „dobré k myšlení“, jak řekl Lévi-Strauss. Začaly se vytvářet sub-disciplíny soustředící se na umění nebo architekturu, v širším pohledu na užívání předmětů v kontextu rituálů, směny apod. (Tilley 2006). Později někteří autoři otevřeli cestu k novému pohledu na věci, jako například Arjun Appadurai (1986), Daniel Miller (1987) nebo Alfred Gell (1998), a odstartovali, spolu s dalšími, „materiální obrat“ v antropologii (Brož and Stöckelová 2015).

Olsen k tomu, v textu z roku 2007, dodává, že *„[...] je stále otázkou, do jaké míry návrat ke studiím materiální kultury přinesl zpět materiál, věci, jako něco fundamentálně zapojeného do toho, čemu jsme si zvykli říkat sociální život“* (as cited in Brož and Stöckelová 2015, 15). I současná studia materiální kultury si podle Olsena drží věci kantíánsky „od těla“ a zřídka jim přisuzují *„vyzývavější role, než je být k ruce jako substantivní médium, do kterého se společnost může vepsat, být jím ztělesněna či zrcadlena“* (Ibid.).

Z období šedesátých let minulého století je přínosné zmínit i uvědomění antropologie o ukotvení kultury v prostoru. Mácha tento proces spojuje s pracemi Edwarda T. Halla a říká, že prostor postupně přestává být jen pasivní neohraničenou a prázdnou nádobou. Dále dodává, že Hall poukázal na to, že „[...] prostor je kulturní konstrukt a že člověk je kulturně-prostorová bytost [...]“ (2010, 229).

„Pokud chceme adekvátně pochopit a předvídat lidské chování, musíme studovat rovněž kulturně podmíněné prostorové kategorie a souvislosti tohoto chování. Ačkoliv Hallův přístup zavání kulturním esencialismem, nepochybně je nutné ocenit význam jeho díla v proměně vnímání prostoru z nezajímavého, inertního pozadí v dynamické popředí lidského chování“ (Ibid., 230). Vedle toho přístupu se v antropologii vyvíjel i přístup vnímající kulturu jako adaptaci na prostředí. V tomto případě je však prostředí chápáno jako něco co je kultuře vnější a představuje jen sadu omezení (Mácha 2010).

V neposlední řadě lze zmínit to, čeho jsme se dotkli výše – „mnohohrhovou etnografií“ nebo „antropologii nad rámec lidského“. Tento přístup přesouvá mimo-lidské bytosti z marginální oblasti zkoumání více do středu zájmu a explicitně je svazuje s lidmi – zaměřuje se na jejich intimní vztahy. Eduard Kohn v díle „How Forrest Think“ z roku 2013 uvádí, že *„[s]ociokulturní antropologie ve svých nejrůznějších podobách, v nichž je dnes praktikována, bere specificky lidské vlastnosti – jazyk, kulturu, společnost a historii – jako nástroje pro porozumění lidskému. Předměty analýzy se v tomto procesu stávají izomorfními s analýzou samou. V důsledku toho nejsme schopni vidět nespočetné způsoby, kterými jsou lidé propojeni s širším světem života, a jak toto základní propojení proměňuje to, co může znamenat být člověkem. To je důvod, proč je tak důležité rozšířit etnografií nad rámec lidského. Etnografická pozornost, směřovaná nikoli jen na lidi nebo jen na zvířata, ale na vztahy a propojování mezi lidmi a zvířaty nás vyvádí z uzavřeného kruhu, který nás jinak omezuje,*

když se snažíme porozumět tomu, co je specificky lidské, pomocí toho, co je specificky lidské“ (as cited in Brož and Stöckelová 2015, 16).

Petr Gibas uvádí „příběh“ se sýkorkami, které se ve 20. letech naučily v Británii otevírat láhve s mlékem a tuto dovednost si předávaly mezi sebou. Tímto aktem překročily sýkorky křehkou hranici mezi lidským a mimo-lidským. Svým jednáním donutily firmy upravit obaly na mléko a později úplně zrušit rozvážení mléka před domy. Gibas si v návaznosti na tento příběh pokládá jednoduchou otázku: „Kdo byli v tomto příkladu aktéři a kdo byl jen pasivní nástroj?“ (Gibas, Pauknerová, and Stella 2011, 14).

Uvedme si zde ještě jedno důležité téma, které bychom mohli částečně řadit pod symetrický přístup, a to je „tělo“ a s tím související „ztělesnění“. Od sedmdesátých a ještě více od osmdesátých let minulého století se tělo dostávalo do popředí (nejen) antropologické scény – antropologie prostoru nebo materiální kultury a mnohých dalších (Csordas 1994). Seta Low a Lawrence-Zúniga uvádí v úvodu své knihy „Anthropology of Space and Place“, že tělo je z prostorové analýzy často vyřazeno kvůli těžkostem v řešení dualismu mezi subjektivním a objektivním tělem (2007). Tělo představuje, mohli bychom říci, konflikt mezi materiálním a sociálním světem. V minulosti tradičně existoval dualismus mezi materiálním tělem a myslí. Termín „tělo“ tedy v tomto případě odkazuje právě k tomuto karteziánskému dělení mezi myslí a tělem, s kterým se dále pojí představa jakési uzavřenosti a ukončenosti těla, které je fixní a dále neměnné (Dale 2005). Ztělesnění je naproti tomu mnohem aktivnější a odkazuje ke každodennímu vyjednávání ve vztahu k materiálnímu světu a k tvorbě sociálního života. Tělo není jen objekt nebo jen subjekt, mysl nebo materialita, ale oboje najednou (Dale 2005; Low and Lawrence-Zúniga 2007).

V poslední řadě je nutné zmínit vztahovost („relationality“) jako související konceptuální rámec symetrie a nezbytnou součást ANT. Základem je předpoklad, že všechny subjekty, objekty a entity jsou ustavovány skrze vztahy a propojení, a jsou tudíž jejich efektem (Brož and Stöckelová 2015). Je to výsledek vztahů specifických entit světa, jak uvedl Witmore (2007), kterého jsem citoval výše.

Olsen et al. (2012) odmítají ontologickou prioritu vztahů. Vztahy i entity podle nich stojí na stejných základech a má s nimi být zacházeno symetricky. Argumentují, že věci působí (act on) na další entity „*nejen proto, že jsou propojeny, ale také pro své vlastní inherentní vlastnosti*“. Jejich schopnost ovlivnit či jednat podle nich nemůže být redukována na nevyhnutelné propojení lidí a věcí, ale je „*založená v jejich věcných (thingly) kvalitách*“ (as cited in Brož and Stöckelová 2015, 10).

Uvedli jsme si zde několik termínů a přístupů, které souvisí se symetrickým přístupem a tím pomáhají k pochopení symetrie samotné. Buďto mají podobný předmět zájmu a/nebo přístup k němu, vychází ze symetrie nebo naopak symetrie navazuje na ně.

2.2 Materialita – prostor a věci

V minulé kapitole jsme si nastínili co je „symetrie“, uvedli jsme si několik termínů a přístupů, které s ní úzce souvisí, jejich charakteristiku a částečně vývoj. V následující kapitole se přiblížíme více k našemu výzkumnému problému a nastíníme si symetrický přístup přímo ve vztahu k materialitě (prostoru) zejména v antropologii. Karen Dale přisuzuje relativní nedostatek pozornosti materialitě v sociálních vědách převažujícímu vlivu kartesiánského dualistického myšlení, které rozlišuje myslící duši a materiální svět (2005).

Petr Gibas cituje na začátku své knihy „Non-humans in Social Science“ (2011) Jima Johnsona, který komentuje situaci výzkum mimo-

lidských aktérů a říká, že „(n)ejliberálnější sociologové často diskriminují mimo-lidské aktéry. Přípraveni studovat to nejbizarnější, nejexotičtější nebo nejkomplikovanější chování, váhají při studování jaderných elektráren, robotů nebo léků. Ačkoliv je sociologie expertem se zacházením s lidskými skupinami, když dojde na mimo-lidské aktéry, není si sebou tak jistá“ (Johnson 1988, 298), a poté dále pokračuje sám slovy, že „[i]deje mrtvého, netečného prostoru, ne-živých těl připomínajících stroje a pasivních, bezvýznamných věcí jsou vskutku moderní. V nitru programu modernity představuje využívání zdrojů a konzumpce ideu, že mimo-lidští aktéři nemohou jednat (have no agency – pozn. autora) – jsou jen zdrojem, který lze využít, s kterým lze manipulovat podle naší vlastní vůle“ (Gibas, Pauknerová, and Stella 2011, 10).

Karen Dale (2005) uvádí skvělou metaforu vztahu řeky a jejího koryta pro pochopení propojení a vzájemného působení sociálního a materiálního. Běžná představa je taková, že řeka je tvůrčí a činnou silou, která formuje koryto tak jak protéká krajinou. Koryto je naopak pasivní, vystavené síle řeky - je tím, vůči čemu řeka působí. Toto přirovnání odpovídá vztahu aktivní sociální síly (řeky) a pasivní, stálé materiality (koryta). Při bližším pohledu na tento vztah si ale všimneme, že samotná podoba řeky je formována krajinou. V závislosti na tom, jakým podložím protéká (různými materiály, typy podloží a hornin), mění svůj tok (mění směr, klikatí se, noří se do země, rozšiřuje se nebo zužuje). Nyní je lépe vidět, jaký aktér je, nebo spíše není pasivní, a jaký je v tomto vztahu aktivní. Metafora však ještě pokračuje. Jak řeka protéká, „rozbijí“ koryto, horniny erodují a jejich částičky jsou unášeny řekou jako její součást. Kde je nyní hranice mezi řekou a jejím korytem? Právě ve zrušení hranic mezi subjektem a objektem, lidským a mimo-lidským, spočívá symetrický přístup, kterým se zde zabýváme.

Jak píše Gibas, zvířata a prostor byly bezpochyby předmětem studia sociálních věd po desetiletí, ale pouze jako pozadí nebo pasivní

nástroj sociálních vztahů. Nikdy však nikdo neočekával, že by byly aktivní, že by prováděly nějaké akce, tedy že by se staly aktéry (2011). Pro prostor nebo obecněji materialitu to platí obzvláště, jak jsme si uvedli v předchozí kapitole, protože byla po většinu času vnímána právě jako kulisa nebo prostě jako „mrtvá“.

Právě tato idea mrtvého prostoru (ale i jiných entit světa) byla zpochybněna mnoha různými obraty v osmdesátých letech minulého století, kterých jsme se z části dotkli výše. Petr Gibas zmiňuje antropologii jako jednu z mnoha disciplín, kde „krajina“ a „prostor“ přispěly k pochopení lidského propojení s materiálním světem (2011).

Petr Gibas vidí v přístupu k mimo-lidským aktérům dva různé směry. Jeden je reprezentován Alfredem Gellem, který se dívá na lidské jednání jako investované (vložené) do předmětů – jednoduše řečeno předměty jednají, protože je do nich aktérství vloženo lidmi. Alfred Gell se ptá, „proč nás umění obohacuje?“ a odpovídá, že je to dáno způsobem, jakým jsou artefakty vytvářeny (1998). Podobnou práci představuje i výše zmíněný Arjun Appadurai a jeho „Social Life of Things“, který uvádí, že lidé jsou zodpovědní za utváření věci, a ty zpětně utváří různé detaily v lidském životě (1986).

Druhý přístup reprezentuje Bruno Latour, který objektům připisuje „skutečné“ aktérství a z toho přisouzení také poměrně jasně vyplývá, z jakého důvodu kritizuje dichotomii subjekt a objekt (Gibas, Pauknerová, and Stella 2011). Vzhledem k tomu, že naši práci stavíme na chápání mimo-lidských aktérů z pohledu Latoura, tak bychom se měli přirozeně přiklonit právě k němu, spíše než k přístupu Alfreda Gella, skutečnost je ale taková, že „pravda“ se nachází někde mezi oběma. Řečeno jinými slovy, materialita dokáže jednat sama o sobě, ale stejně tak může jednat i skrze lidské zacházení s ní – díky aktérství jí vložené. My si v poslední kapitole ukážeme na krátkém příkladu skateboardingu a podobných

prostorových praktik, jak se mohou tyto dva způsoby jednání mimolidských aktérů propojit v otázce sociální kontroly.

3 TEORIE AKTÉRSKÝCH SÍTÍ

Bruno Latour ve své knize „Reassembling the Social“ (2005) začíná výklad polemizováním nad termínem „sociální“, a říká, že problém s ním nastává ve chvíli, kdy ho vědci začnou používat jako přívlastek, druh materiálu nebo vlastnost, kterým popisujeme určitou věc, stejně jako slovo „dřevěný“, „železný“, „ekonomický“, „duševní“ nebo „lingvistický“. V tomto smyslu představuje termín „sociální“ specifickou vlastnost, kterou se odlišuje jedna věc od druhé. Slovo „sociální“ však neustavuje určitou věc mezi ostatními (jako například černou ovci mezi bílými), ale vztah mezi věcmi, které sami o sobě sociální nejsou.

„Jednání (action – pozn. autora) nevychází z plné kontroly vědomí, jednání by mělo být chápáno spíše jako uzel, klubko a konglomerát mnoha překvapivých množin [aktérů], který musí být pomalu rozuzlován.“
(Latour 2005, 44)

Latour uvádí, že důvod proč objekty nikdy neměly možnost hrát roli v sociálních vztazích, bylo způsobeno nejen špatným užitím slova „sociální“, ale také samotnou definicí aktéra a aktérství, které bylo přikládáno pouze tomu, co smysluplně a intencionálně dělají lidé. V takovémto nastavení je těžké vidět například kladivo, boty nebo zábradlí jednat. Takové věci mohly existovat jen v materiální nebo kauzální doméně, nikoliv však v reflexivní. Dalším problémem je zřejmá nesouměřitelnost modů jednání různých aktérů, která byla špatně pochopena, a tudíž byly objekty vyřazeny. Latour ale říká, že právě nesouměřitelnost je důvod, proč by měly být všichni aktéři zapojeni (2005).

Leonardi et al. uvádí zjednodušený příklad studia vztahů věcí a lidí na sloganu „zbraně lidi nezabíjejí, lidé zabíjejí lidi“ (2012). Člověk je jiný aktér v závislosti na povaze zbraně, kterou drží v ruce (v závislosti na jejích možnostech a omezeních, jako je dostřel zbraně apod.). Zbraň je zároveň jiný aktér v závislosti na člověku, který ji drží, na jeho úmyslech a specifickém zacházení s ní (zbraň může být i hračka nebo historický artefakt, nejen smrtící nástroj). Vzpomeňme si na klasickou komediální filmovou scénu, kdy ze zbraně místo kulky vyletí vlaječka s nápisem „bang!“.

Ve smyslu ANT tedy představuje termín „sociální“ způsob okamžité asociace, která vytváří nové tvary. Cokoliv mění nebo jakkoliv modifikuje stav věcí je aktér. Neviditelné aktérství, které nezpůsobuje změnu nebo transformace, nezanechává stopy, není aktérství. Latour uvádí několik zajímavých příkladů. Je rozdíl v tom, když jdete po ulic oblečený nebo nahý? Když zatlukáte hřebíky s kladivem nebo bez něj (2005)? A uveďme si příklad přímo týkající se našeho problému, je stejné skočit z výšky prvního patra s botami nebo bez bot? Případně je stejné přeskočit zábradlí, které je vysoké metr nebo dva metry? Je stejné pokoušet se trénovat parkour na zdi nebo na rovné travnaté ploše? Nejde zde ale o žádný determinismus ve smyslu, že když máte v ruce kladivo, musíte okamžitě zatlučet hřebíky, nebo když vidíte zábradlí, tak ho musíte automaticky přeskočit. Latour k tomu dodává, že to neznamena, že aktéři nevědí, co dělají, ale existují určité sociální síly, které způsobují, že aktéři dělají některé věci nevědomě (Ibid.).

Ještě je nutné učinit jednu poznámku. To, že je rozdíl v chůzi po ulici s oblečením nebo bez oblečení, nebo v přeskočení dvoumetrového zábradlí místo metrového, je dáno také tím, že je to významné v očích ostatních aktérů v síti. Tím ale neříkáme, že zábradlí ztrácí svou schopnost jednat, pouze říkáme, že je nutná asociace aktérů, jejímž efektem bude významnost výšky zábradlí. Mezi přeskočením dvou různě

vysokých zábradlí je určitý banální rozdíl vždy; v našem případě, jak si ukážeme, je ale tomuto případu navíc přisuzována určitá váha. *“Teorie aktérských sítí (souhlasím, že název je hloupý) nám dovoluje produkovat některé efekty, kterých bychom nedosáhli jinými sociálními teoriemi”* (Ibid., 143).

V úvodu práce jsme si představili definici ANT Johna Lawa (2007), která říká, zkráceně ještě jednou, že ANT je soubor nástrojů a metod, který pojímá svět jako efekt aktérských sítí. Dále vyjmenovává klíčové prvky ANT, kterými jsou *sémiotická vztahovost* (je to síť, jejíž části definují a formují vzájemně jedna druhou), *heterogenita* (v síti jsou propojeni různí, nejen lidští aktéři), *materialita*, důraz na *proces* (síť není neměnná a fixní, ale je dynamická, neustále se reprodukuje). Zároveň je například moc vnímána jako efekt (moc je funkcí uspořádání sítě) – a nejen moc, jak si ukážeme.

Law ale také ve třech bodech říká, co ANT ve své podstatě není. Zaprvé, teorie aktérských sítí paradoxně není teorie, protože pokud by jí byla, jejím účelem by bylo vysvětlit, proč se něco děje³. ANT je ale spíše deskriptivní, než že by něco vysvětlovala, a tudíž zklame každého, kdo by očekával velká vysvětlení a odhalení „proč“. Zadruhé, ANT je abstraktně uchopitelná, ale tento abstraktní výklad (ačkoliv ho nalezneme téměř v každé knize, protože je paradoxně nezbytný – a i my se k němu uchýlili) se víceméně mívá účinkem, neboť sama o sobě abstraktní není. ANT je vhodná pro výklad zajímavých příběhů o vztazích v síti – o tom jak tyto vztahy fungují nebo naopak nefungují⁴ (2007). Bruno Latour píše, že *„[j]ednoduše řečeno: dobrá práce založená na ANT je vyprávění nebo*

³ My zde ale ponecháme označení *teorie* aktérských sítí, hlavně pro jednoduchost, protože snažit se zde jakkoliv radikálně změnit terminologii by vedlo ke zbytečným zmatkům a nejasnostem. Přesto je třeba se o tomto problému zmínit.

⁴ A toto „nefungování“ vztahů v síti je, z hlediska symetrie, naprosto stejně klíčové jako jejich fungování.

popis, kde všichni aktéři něco dělají a jen tak tam nesedí“ (Latour 2005, 128). Zatřetí, ANT není jasně ohraničená, ale spíše, jak ji výstižně popisuje Law, představuje diasporu rozprostírající se přes různé intelektuální tradice (2007). Doplníme zde jeden bod, který uvádí sám Latour (2005). V termínech ANT není „sít“, o které mluvíme, věc, kterou by bylo možno nalézt „tam venku“, ale jedná se metodu jak uchopit dynamické vztahy mezi aktéry.

Latour svým přístupem (ANT) překračuje sociální konstruktivismus (Eglash 2006), o kterém jsme se zmínili výše. To znamená, že teorie aktérských sítí nezkoumá způsoby, jakými pouze lidští aktéři interpretují svět a jak ho chápou, ale symetricky se obrací ke všem aktérům/entitám světa. *„Už se nezabýváme sociálními nebo jinými konstrukcemi: není první hybatel, sociální nebo individuální, který by cokoliv vytvářel, žádný stavitel ani loutkař. [...] Spíše se zabýváme ustavením. V tomto různorodém světě vše hraje svou roli, ve vztahu k ostatním“ (Law 2007, 13).*

Bruno Latour (2005) staví proti „klasické“ sociologii, kterou označuje jako „sociologie sociálního“, „sociologii asociací“, která „[...] dopředu nerozděluje skutečnost na nesouměřitelné říše (sociálního, fyzikálního, biologického atd.), z nichž by si jednu nárokovala a s dalšími zacházela jako s danostmi. Klíčovým motivem důrazu na propojení a vztahy je anti-esencialismus a procesuální povaha skutečnosti. Nejde přitom o přístup, který by popíral stabilitu, trvalost či dokonce univerzálnost věcí a jevů. Jde nicméně o to, ukazovat je jako výsledky specifických procesů, jako vlastnosti dosažené. Procesy jejich dosahování tak musejí být předmětem popisu a analýzy“ (Brož and Stöckelová 2015, 14).

„[Bruno] Latour a Michel Callon měli ctižádostivý cíl, totiž znovu promyslet a odmyslet povahu společnosti od antropocentrického dědictví a navrátit výraz ‚sociální‘ do širšího kontextu.“ (Munro 2009, 125)

Na tomto místě je dobré učinit krátké shrnutí. Z toho co jsme si uvedli výše vyplývá, že parkour chápeme jako síť vztahů několika různých aktérů, konkrétně ztělesněných traceurů a materiality (obuvi a prostoru ve kterém se traceuři pohybují), kteří jsou spolu *asociováni*, a tyto *asociace* ústí v určité efekty a funkce. Jednoduše řečeno parkour má určitou podobu nejen proto, že to lidští aktéři takto chtějí, ale parkour a vše kolem něj – jako je nebezpečí, hodnotový žebříček, místa kde je prováděn –, je efektem vzájemně propojených aktérů (každý z aktérů ve výsledné podobě parkouru hraje svou roli).

Zaměříme se na to, jakým způsobem je produkován prostor (Lefebvre 1991; Dale 2005), jakožto efekt vztahů, skrze odlišné zacházení s prostorem a z toho vyplývající tvorby *spotů*, neboli konkrétních *míst* (Cresswell 2004), kde traceuři trénují. Zároveň se podíváme na to, jak do této produkce vstupuje parkurový habitus (Bourdieu 1998), neboli ztělesněné schopnosti traceurů využívat prostor specifickým způsobem skrze víceméně standardizované techniky a pohyby. Z parkourového habitu vychází takzvaný parkour vision (Angel 2011), schopnost vnímat prostor, jeho detailní vlastnosti, specifickým způsobem, a zároveň hodnotit ostatní traceury. V poslední řadě se zaměříme na nebezpečí (Kidder 2013), které chápeme jako další efekt *asociací* jednotlivých aktérů – nebezpečnost vychází ze specifického zacházení traceurů s prostorem. Nebezpečí představuje nedílnou součást parkouru, je vnímáno skrze parkurový habitus a parkouru vision, zároveň se na nebezpečí (a jeho překonávání) váže určitá prestiž a uznání (člověk který se na svět nedívá skrze parkour vision, považuje za nebezpečné a významné odlišné pohyby a skoky).

4 PARKOUR (A FREERUN)

Nyní je třeba si říci, co přesně parkour (a freerun) je, a alespoň okrajově ho zasadit do historického kontextu. Samotnými aktéry je

definován jako: „[...] fyzická disciplína (aktivita – poznámka autora) a metoda tréninku s účelem **překonávat překážky** v cestě tím, že **přízpůsobíme svůj pohyb danému prostředí**. Parkour obnáší: **důsledný disciplinovaný trénink s důrazem na praktickou sílu, výdrž, rovnováhu, kreativitu, plynulost, kontrolu, přesnost, prostorovou orientaci a rozvoj netradičního vnímání prostoru a objektů**“ (www.parkour.cz⁵ – zvýraznění doplněno). Člověk by snadno našel na internetu nepřeborné množství různých definic a bezpochyby by byla většina z nich správná. Já jsem ale vybral tuto definici záměrně, a to právě kvůli tučně zvýrazněným pasážím. Nyní nemá cenu je blíže vysvětlovat, protože jejich smysl sám vyplyne z dalšího výkladu.

Ačkoliv jsem se zabýval parkourem již dříve ve své bakalářské práci, kde jsem nerozlišoval mezi parkourem a freerunem – oboje jsem označoval jednoduše jako parkour -, v této práci je, pro naše další zkoumání, poměrně užitečné vysvětlit si rozdíl mezi těmito dvěma aktivitami. Freerun se v definici více méně neliší od parkouru, jediný podstatný rozdíl spočívá ve větší efektnosti freerunu, to znamená, že zahrnuje provádění akrobatických prvků, které jsou vizuálně zajímavé. Práce zabývající se parkourem často rozlišují mezi „originálním“ parkourem vycházejícím z „přírodní metody“ (viz. níže), zaměřeným na funkčnost a užitečnost a mezi expresivnějším freerunem, kde je kladen důraz na estetické hodnoty (Angel 2011; Brunner 2011; Gilchrist and Wheaton 2011; O’Loughlin 2012). Hranice mezi parkourem a freerunem je i přes to více než vágní a stále se mezi traceury vedou větší či menší spory o to, co ještě je parkour, a co už je freerun (a zda se vůbec jedná o něco odlišného). My se na toto dělení částečně zaměříme, ale pro zjednodušení budeme používat pouze termín parkour pro obě aktivity, pokud nebude toto rozlišení nezbytně nutné.

⁵ <https://www.parkour.cz/cs/co-je-parkour-15-c/>

4.1 Vývoj parkouru

Vznik parkouru se tradičně zasazuje do pařížského ekonomicky zbláčeného předměstí – Lisses (a Evry) –, do osmdesátých let minulého století. Filozofické kořeny ale sahají více než sto let hlouběji do historie (Atkinson 2009; O'Grady 2012). Parkour vychází z „Hébertismu“, stylu tréninku z počátku dvacátého století, který vytvořil francouzský námořní důstojník George Hébert (Aggerholm and Højbjerg Larsen 2016; Atkinson 2009).

Hébert byl nadšený jednotou těla a prostředí, kterou pozoroval u obyvatel Afriky. V roce 1902 se africké město, kde právě pobýval, stalo obětí sopečné erupce, a on sám vedl evakuaci obyvatel. Tato událost v něm probudila víru, že tělesná dokonalost musí být spojena s altruismem a odvahou, aby byla užitečná pro občanskou společnost. Hébert věřil, že jednota člověka s prostředím, jež ho obklopuje, je klíčem k vytvoření pocitu přináležitosti k místu v sociálním a fyzickém prostředí (Atkinson 2009).

Když se v roce 1903 Hébert vrátil do Francie, vytvořil sérii cvičení, které nazval „Natural Method“ („Přírodní metoda“) a tvrdil, že člověk by měl trénovat v různých (přirozených a divokých) prostředích – nespoutaně „jako zvířata“ překonávat nejrůznější překážky. Jeho žáci trénovali nejčastěji na dřevěných „hřištích“, běhali lesem, zvedali klády, házeli těžké kameny nebo lezli po stromech (Atkinson 2009; O'Grady 2012).

Hébert se stal se svou „přírodní metodou“ předchůdcem metody tréninku, která se později začala ve Francii nazývat *parcours* (francouzsky „překážková dráha“) (Angel 2011; Atkinson 2009). Tato překážková dráha se stala v šedesátých letech inspirací pro výcvik francouzských vojáků, kteří bojovali ve Vietnamu a měli si zdokonalit své bojové schopnosti v džungli. Jedním takovým vojákem byl i Raymond Belle, který po návratu z války předal znalosti o „přírodní metodě“ svému synovi Davidovi (Angel

2011; Atkinson 2009; O'Grady 2012). A právě do osoby Davida Bella je často vkládán počátek parkouru (jak jsme uvedli na začátku této kapitoly) jako takového – tak jak ho známe dnes. Mohli bychom ale dlouze polemizovat nad tím, jak moc se parkour vyvinul za těch pár desítek let. V dnešní době se parkour rozrostl do mezinárodní úrovně a stále nabývá na oblíbenosti. Stejně tak roste počet lidí, kteří se této aktivitě věnují.

4.2 Parkour v akademickém hledáčku

Parkourem se zabývalo v posledních zhruba deseti letech poměrně velké množství badatelů. Většina těchto výzkumů analyzuje parkour jako formu prostorové resistance vůči dominantnímu řádu nebo se této otázky alespoň dotýkají (Atkinson 2009; Daskalaki, Stara, and Imas 2008; Saville 2008). Parkour je z tohoto pohledu nahlížen jako (často ztělesněná) aktivita, která převrací hodnoty, způsob využívání prostoru a zpochybňuje dominantní diskurs – často jsou využívány myšlenky Henriho Lefebvra, Michela de Certeau apod. Brunner k tomu dodává, že: *„[t]yto přístupy vzácně zohledňují vztahy ztělesnění a materiality, které při této aktivitě vznikají, a zůstávají na diskursivní rovině“* (2011, 143). Parkour je tedy z této pozice interpretován na symbolické a diskursivní úrovni.

Někteří autoři interpretují parkour naopak jako „hravou praktiku“ („playful practice“), která představuje způsob jak interagovat s objekty, a která je smysluplná sama o sobě (Angel 2011; Brunner 2011; O'Grady 2012; Rawlinson and Guaralda 2011). Důraz je kladen i na zacházení se strachem a nebezpečím, jako nedílnou součástí parkouru (Kidder 2013; Saville 2008). Někteří autoři interpretují parkour jako sport nebo jeho alternativní podoby, jako je kupříkladu „lifestylový sport“ (Gilchrist and Wheaton 2011; O'Loughlin 2012).

„[S]oučasný diskurs [týkající se parkouru] je hlavně popisný a málo se zaměřuje na potenciál parkouru mimo diskurs resistance“ (Brunner

2011, 144). Přesto je několik prací, které tento diskurs překračují a blíží se k problému, kterým se zde zabýváme my. Maria Daskalaki (2008) se zabývá otázkou, jak korporátní město strukturuje zkušenost jeho obyvatel, nebo právě Brunner (2011) se věnuje tomu, jak pohyb slouží k re-konceptualizaci vztahu mezi subjektem a objektem.⁶

5 METODOLOGIE

Práce je založena na kvalitativním přístupu – zúčastněném pozorování v rámci malé skupiny traceurů v Písku a zároveň na něčem, co bychom mohli nazvat jako zúčastněné pozorování v rámci internetu (který představuje jakýsi „virtuální terén“). Některé příklady budu navíc uvádět i skrze citace autorů, kteří se parkourem (případně i skateboardingem, a podobnými aktivitami, - zejména v poslední kapitole) také zabývali a popisují podobné situace, abych svůj výklad dokreslil. V poslední řadě jsem prováděl diskursivní analýzu vybraných videí, které jsou ke shlédnutí také na internetu – jsou součástí virtuálního terénu. Výzkum tedy vychází nejen z terénních zkušeností, které se týkají malé skupinky aktérů, ale také z něčeho, co bychom mohli nazvat makro perspektivou. Tento přístup mi v jistém smyslu pomáhá ověřovat si (a dokreslovat) poznatky z internetu v rámci terénního výzkumu a naopak. Videá, která jsem sledoval, si traceuři posílají mezi sebou, inspirují se jimi nebo o nich diskutují. Jeffrey Kidder popisuje traceury a parkour jako existující napůl v rámci internetu a napůl v reálném světě (2013), tudíž dělat terénní výzkum znamená neignorovat to co se děje na internetu. Traceuři mnoho času tráví právě sledováním, komentováním nebo i natáčením a publikováním videí, pořizováním a zveřejňováním fotografií apod.

⁶ Pro shrnutí různých přístupů k parkouru (i z pozice zkoumání vztahu parkouru a prostoru) viz článek autora Mathew Wallace (2016).

Celý výzkum je specifický mým vztahem k informátorům v terénu, které znám už dlouhou dobu a výzkum jsem tedy prováděl z pozice insidera. S tímto faktorem se objevilo několik problémů. V první řadě je poměrně těžké udržet si odstup a pozici výzkumníka. Dále je prakticky nemožné provádět jakýkoliv jiný rozhovor než neformální, protože se insider nemůže přímo zeptat na něco, o čem jsou informátoři přesvědčeni, že to ví (měl by to vědět). Z toho důvodu musí člověk trochu vyčkávat až na určité téma „přijde řeč“, nebo musí informátory zkusit nějak „pošťouchnout“ a ptát se specifickým způsobem tak, aby zůstal na pozici insidera a příliš ze své role nevystupoval⁷.

Stejně tak sebou pozice insidera nese určité výhody. Výzkumník přichází do terénu s určitým před-porozuměním toho, „jak to tam chodí“ a může se rovnou zaměřit na tvorbu teoretického rámce. Tento první krok v podobě zmapování povahy terénu by, podle mého názoru, měl stejně předcházet každému terénnímu výzkumu. Parkour bychom navíc mohli označit jako specifický jazyk⁸ - viz termín *dialog* níže. Je to jazyk, kterým traceuři hovoří s prostorem a s ostatními traceury, a já jsem tomuto jazyku rozuměl díky svým předchozím zkušenostem.

Moje pozice při výzkumu je podobná například jako pozice Stephana J. Savilla (2008), který sám parkour v rámci svého výzkumu praktikoval a uváděl příklady, pocity a zkušenosti, které si zaznamenával do svého terénního deníku. Některá data nelze vytvořit pouze na základě pozorování a rozhovorů, člověk musí dané situace „zažít na vlastní kůži“, aby mohl dojít k pochopení a porozumění. Ostatně již název výzkumné techniky – zúčastněné pozorování – mnoho napovídá.

⁷ I já osobně jsem si připadal hloupě, když jsem se mnohokrát pokoušel zeptat jako výzkumník, který o určitém problému příliš neví.

⁸ Jak o tom mluví traceur jménem „TK17“ v dokumentu o parkouru – Parkour: Project Pilgrimage.

5.1 Tvorba dat

5.1.1 Terénní výzkum

„Tento [symetrický] přístup není přitom pouze analytickou volbou, ale promítá se již do způsobu provádění terénního výzkumu a vytváření dat. Sociální konstruktivisté se ve svých studiích často opírají o rozhovory, které jsou zaměřeny na objasnění ‚(sebe) porozumění‘ nebo ‚názorů‘ na určité jevy, a pokud je součástí sociálně-konstruktivisticky motivovaného zkoumání zúčastněné pozorování, potom bude zaměřeno především na zachycení sociálních interakcí mezi lidmi. V symetrické analýze jde naopak již v procesu tvorby dat o zaměření pozornosti na různorodá socio-materiální propojení a působení napříč lidským a mimo-lidským.“ (Brož and Stöckelová 2015, 13)

Z toho, co píše Luděk Brož, zjednodušeně vyplývá, že pokud chce výzkumník zkoumat symetricky i mimo-lidské aktéry, je třeba „rozšířit“ pole pozorování a zájmu. Jinak řečeno je třeba necentrovat zájem kolem lidských aktérů, kteří tvoří středobod zájmu, a kolem nich se „nabalují“ další jevy. Já jsem se tedy nezaměřoval pouze na to, jak traceuři interagují mezi sebou, ačkoliv je to stejně podstatné. Zaměřil jsem se také na to, co traceuři dělají (jak interagují) s prostorem a materialitou obecně (a jak o ní mluví), stejně tak, co materialita dělá s traceury (případně jak prostor interaguje s botami apod.). *„Jednoduchá otázka o jakémkoliv aktérovi tedy zní: ‚Mění něco v jednání jiných aktérů? Existuje způsob, jak tuto změnu pozorovat?‘* (Latour 2005, 71).

Výzkum probíhal od května 2016 do března 2017, ačkoliv mé předchozí zkušenosti nedokážu přesně odfiltrvat, tudíž budu částečně vycházet i z nich. Nejpodstatnější jsou ale data, která vznikla přímo skrze teoretický rámec této práce. Moje zúčastněné pozorování v terénu se týkalo malé skupiny šesti traceurů (čtyř mužů a dvou žen). Tato skupinka

tvoří uzavřenější celek, ale trénuje se spoustou dalších jedinců. Traceuři chodí nejčastěji trénovat ven v nepravidelných intervalech a v různém počtu (nesejde se vždy celá skupina, spíše naopak). Od listopadu 2016 do března 2017 probíhal každou sobotu trénink v tělocvičně a každý pátek jsem dvě hodiny, spolu s dvěma z mých informátorů, vedl kroužek parkouru pro děti.

Internet lze stejně tak považovat za virtuální terén. Ačkoliv v něm absentuje přímý vliv a vztah ostatních aktérů jako jsou boty nebo samotný prostor, traceuři o prostoru nebo botách mluví (explicitně či se o nich jen implicitně zmiňují), nebo publikují videa, z kterých je tento vztah opět pozorovatelný. Já jsem sledoval obsah konkrétně na internetových stránkách Facebook, Youtube a Instagram. Na těchto stránkách traceuři publikují videa nebo fotografie, které občas zobrazují zmíněný vztah více aktérů, případně je traceuři nějak komentují – vyjadřují se k různým skokům a jejich obtížnosti (z hlediska prostorového nastavení pohybů apod.). Zaměřoval jsem se na to, co o materialitě traceuři říkají, jak se k ní vztahují a jak materialita ovlivňuje zpětně traceury.

Ze zúčastněného pozorování jsem si pořizoval poznámky formou terénního deníku, a také jsem využil možnosti ukládat si snímky z internetových diskuzí nebo komentářů týkajících se fotek či videí, stejně jako možnost ukládat celá videa.

5.1.2 Diskursivní analýza

Druhou metodou výzkumu vedle zúčastněného pozorování, kterou jsem použil, je diskursivní analýza sedmnácti videí o délce průměrně deset minut, které natočili dva traceuři z britského parkourového týmu. Video jsou publikovaná na webové stránce Youtube⁹. Tato videa tvoří

⁹ První díl viz <https://www.youtube.com/watch?v=A6xONP21XcA>

sérii s názvem „Stupid Shoes Parkour“ („hloupé/špatné boty na parkour“), ve kterých tři traceuři skáčou na různých *spotech* v nejrůznějších (až bizarních) botách, které pro parkour nejsou určené.

Diskursivní analýza, jak ji charakterizuje Sztompka (2007), představuje způsob analýzy vizuálního obrazu (fotografie nebo videa) a zaměřuje se na to, že obraz a jeho smysl je konstituován nejen jeho tvůrcem, ale také příjemcem – význam je vyjednáván jejich vztahem. Čtení je tedy závislé na „vědění“ příjemce. Jednoduše řečeno jde o to, kdo, kde a kdy obraz vytvořil a stejně tak kdo, kde a kdy obraz přijímá. Sztompka přímo říká, že číst obraz je „[č]ástečně [...] také schopnost naučená, vštěpovaná příjemci jeho specifickou kulturou. Lze zde hovořit o vizuální kompetenci. Avšak nezávisle na obecné schopnosti číst vizuální sdělení, to, který z významů bude aktualizován, závisí do velké míry na náladě, očekáváních a předsudcích příjemce“ (Ibid., 95). Termín diskurs klade důraz nejen na znaky a způsob jakým tvoří význam, ale také na praktiky vyjednávání a institucionální kontexty, v nichž jsou pravidla při artikulaci významů použita (Sztompka 2007).

V diskursivní analýze série „Stupid Shoes Parkour“ jsem tedy analyzoval co traceuři ve videích dělají a co říkají; jakým způsobem ovlivňují boty, které používají, způsob jejich pohybu, hodnocení skoků a jejich nebezpečnost. Důležité je také zdůraznit, že pro analýzu jsem využil svojí pozici insidera, videa jsem tedy analyzoval skrze diskurs parkouru. V poslední řadě jsem tato videa částečně porovnal s videi, na kterých stejní traceuři skáčou stejné skoky na stejných místech, ale s normálními botami. Tuto metodu bychom mohli částečně označit jako nezúčastněné pozorování nasycené určitým věděním. Videa jsem sledoval a analyzoval částečně skrze parkour vision (a také skrze to, jak se na svět dívají sami traceuři ve videu skrze jejich parkour vision – jak komentují různé typy bot, skoky apod.) a pokusím se popsat a poukázat na to, že pokud změníme aktéra v síti vztahů, efektem těchto *asociací* bude částečně „jiný

parkour“ (efekt bude pozměněn). Zároveň nám ale tato analýza, v obecnějším smyslu, pomůže ukázat důležitost mimo-lidských aktérů v parkouru; pomůže nám pochopit, jakým způsobem je vytvářen efekt sítě vztahů (parkour jako takový, hodnotové soudy o různých pohybech apod.). Změna, kterou boty jako aktér způsobují, bude lépe viditelná.

5.2 Analýza dat

Získaná data jsem analyzoval skrze teoretický rámec, který jsem si vytvořil na základě literatury a zkušeností z terénu. Jak je ale běžné u kvalitativního výzkumu, teoretický rámec se průběžně mění v procesu jeho testování a ověřování. Jedná se tedy o deduktivně induktivní přístup¹⁰, při kterém je nutné neustále promýšlet, doplňovat a pozměňovat teorii podle zkušeností z terénu. S těmito změnami teorie se zároveň mírně proměňuje, jaká data výzkumník vytvoří (jaká je schopen vidět). Z toho důvodu tedy dochází k promýšlení již vytvořených dat a snaha o jejich uchopení a zapojení do aktualizovaného teoretického rámce. Právě v případě tvorby teoretického rámce této práce jsem několikrát poměrně radikálně přehodnotil použité termíny, teorie nebo úhel pohledu na zkoumaný problém, i přesto jsem se ale stále držel ústřední myšlenky aktérství prostoru a věcí ve vztahu k parkouru.

Data vytvořená na základě teoretického rámce jsem analyzoval skrze proces, který Ondřej Hejnal¹¹ nazval jako „hrátky s daty“, což odkazuje právě k induktivně deduktivní metodě, kdy výzkumník neustále znovu promýšlí data a teorii, přičemž si s daty „hraje“ – různě je dává do vztahů, přeskupuje je apod. – a čte je skrze vytvořený teoretický rámec. Tento přístup, ačkoliv se zdá na první pohled „nevědecký“, poměrně vágní a nepoužitelný, je dle mého názoru naprosto běžnou a legitimní součástí

¹⁰ Thomas H. Eriksen ho vtipně nazývá jako „zig zag“ (Eriksen 2001).

¹¹ O tomto přístupu mluvil Ondřej Hejnal ve svém příspěvku na konferenci Antropowebu v roce 2016.

(analýzou) kvalitativního výzkumu. Takovýto přístup není v žádném případě označitelný za „intuitivní“, ale určitě bychom ho mohli označit za „přirozený“ a funkční.

6 PARKOUR JAKO EFEKT ASOCIACÍ

Zatím jsme si vyložili v obecném rámci většinu důležitých termínů a přístupů (symetrie, teorie aktérských sítí apod.), které jsou podstatné a nosné při našem zkoumání, avšak ne úplně všechny v dostatečných detailech. V této kapitole si vyložíme a přiblížíme konkrétní teoretický a konceptuální rámec, a zároveň to spojíme již s empirickým výzkumem (s příklady z terénu). Detailněji se zaměříme na roviny zkoumání, které se nám vyjevují skrze teorii. Parkour chápeme jako síť *asociovaných* aktérů, mezi kterými existují vzájemné vztahy, jejichž výsledkem jsou určité efekty – podoba parkouru. Za aktéry v našem případě považujeme ztělesněné traceury a materialitu (prostor, v kterém se pohybují a boty, které nosí).

Na tomto místě je nutné učinit jednu poznámku k tělesnosti. V kapitole o podobách symetrie jsme si uvedli pohled na lidské tělo jako na „ztělesněné“, představující dynamickou entitu (ani subjekt, ani objekt, ale oboje najednou). Přesně v tomto smyslu budeme chápat traceury. Pokaždé když budeme mluvit o traceurech, budeme je myslet jako ztělesněné (nikdy pouze jen jako čistou materialitu nebo jen sociální existenci). Maria Daskalaki používá slova Merleau-Pontyho a říká, že právě skrze naše žijící tělo se “zapojujeme do světa”, máme kontakt se světem a můžeme být jeho součástí. Právě díky tělu máme svět jako takový. Při poskytování spojení se světem a při přístupu do něj integruje tělo do jednoho celku individuální, sociální a materiální (Daskalaki, Stara, and Imas 2008). *„Materialita parkouru je fundamentálně založena na tělesném vztahu traceurů s městským prostředím (městskou zástavbou). Materiály města mají přímý vliv na tělo traceurů a jejich praktikování parkouru, dovolují a zakazují pohyb, nabádají k pohybům, stejně jako*

způsobují škodu a zranění” (O’Loughlin 2012, 43). Lamb říká, že svět poměřujeme, zakoušíme a chápeme skrze celé své tělo (Lamb 2008). Tělo pojímané pouze jako sociální entita je ve vztahu k parkouru v podstatě nepoužitelné, vždy je nutné ho vnímat právě jako ztělesnění – v jeho celistvosti (symetricky).

Saville používá dokonce termín “parkourové tělo”, označující nedokončené, neustále se učící, emocionální tělo. Traceuři stále postupují k novým, nebezpečným skokům, přičemž mnoho z nich je založeno na dosažení určité ztělesněné dovednosti (2008). *“Pokud je parkour uměním pohybu (the art of movement – poznámka autora), potom je nutné brát ztělesnění vážně, jako další důkaz/evidenci představitivosti sahající za kognitivní interpretaci. Na fyzické úrovni pohyb zdůrazňuje, co je tělo schopné dělat [a] jaké jsou jeho touhy po pohybu [...]”* (Brunner 2011, 145).

“Traceuři prozkoumávají mnohočetnost jejich prostředí skrze velmi aktivní (smyslový) vztah s povrchy a texturami, které je obklopují. Chodí po vrcholcích zdí, které normálně nejsou vidět – jsou viditelné jen z vrchu -, dotýkají se jich a chytají se jich rukama, [když vylézají vysoké zdi,] balancují po zábradlích, proskakují skrze zábradlí, místo aby ho prostě obešli. Prostředí je pociťované a žité” (Angel 2011, 111). Tento intimní tělesný vztah s prostorem je manifestován skrze občasné odřeniny či modřiny na kolenou nebo holeních, případně skrze četné mozoly na dlaních traceurů. Zároveň se tento vztah manifestuje i skrze boty, na kterých se traceurům prodírají podrážky až k noze.

Mathew Lamb popisuje parkour jako dialektický vztah mezi městským prostředím (zástavbou) a tělesností. Toto „umění přemísťování“ („art of displacement“), jak se občas parkour označuje, funguje podle něj jako způsob porozumění a nalezení sebe sama uvnitř městského architektonického prostoru (2008).

Parkour představuje asociace aktérů, jejich vzájemné propojení a vztah, který vytváří určitý efekt (akci). Jinými slovy, je vytvářena podoba světa, je vytvářen parkour a všechny jeho aspekty – jeho nebezpečnost, prestiž skoků a místa na kterých je praktikován –, jak si ukážeme dále. Jde nám o poukázání na to, že výsledný efekt těchto asociací je závislý na každém jednotlivém aktérovi, který do sítě vstupuje. Mohli bychom tedy říci, že parkour jako takový je právě tímto efektem, a jeho podoby se liší v závislosti na aktérech.

„Z tohoto úhlu pohledu jsou vztahy to, co konstituuje zážitek a není to tedy tak, že zážitek předchází vztahy. Parkour odkrývá tvorbu nových vztahů skrze pohyb. Tyto vztahy jsou zažívány, ale jsou vždy výsledkem propojení mezi aktéry (materiality a lidského těla) – jejich vztahů skrze pohyb traceura.“ (Brunner 2011, 145)

V aktérské síti není žádný vztah mezi aktéry determinující, jinak řečeno, žádný aktér doslova nenutí jiného aktéra jednat určitým způsobem, ani nezpůsobuje přesně dané jednání. Řečeno ještě jinak, každý aktér zde má jistý vliv na ty ostatní, má své místo v síti, ale stejně tak jako ovlivňuje povahu ostatních aktérů, tak ostatní aktéři ovlivňují zpětně povahu jeho samotného. Vzpomeňme si na výše uvedené rčení se zbraněmi, které nezabijí lidi. Jednoduše ale přesto trochu komplikovaně řečeno, to jestli je zbraň vražedný nástroj záleží na tom, zda je člověk vrah, a to jestli je člověk vrah záleží na tom, jestli je zbraň vražedný nástroj (to ale záleží na tom, zda je člověk vrah – takto bychom mohli pokračovat donekonečna). Ale pozor, to že je zbraň vražedný nástroj neznamená, že člověk je vrah! A samozřejmě to platí i obráceně. Co chci tímto příkladem ukázat je vzájemná propojenost a ovlivňování aktérů, nikoliv však determinismus.

Angel ve své disertační práci píše, že traceuři inovativně rekonceptualizují prostředí a z tohoto procesu vyplývá nový fyzický,

prostorový, ale také psychický vztah k němu (nebo můžeme říci nové propojení). Tato re-konceptualizace se děje skrze *dialog*, který probíhá ještě před tím, než dojde k samotnému pohybu traceura prostorem (2011). *Dialog*, tak jak ho chápe Angel – v podstatě představující něco podobného jako síť vztahů, o které mluvíme my – zahrnuje jen traceura a prostor (více méně se týká jednotlivce). My zde ale mluvíme o síti vztahů, která *asociuje* více než jen prostor a ztělesnění traceura, ale také ostatní traceury. Tyto vztahy jsou navíc neustále dynamicky reprodukovány, nejen těsně před skokem či pohybem, který se chystá traceur provést. Síť vztahů je tedy něco trochu více, než *dialog*. To ale neznamená, že to co o *dialogu* Angel píše, je chybné – je to, mohli bychom říci, jedná část sítě vztahů, jejímž efektem je parkour (případně hodně zjednodušenou aktérskou sítí). Zároveň je termín *dialog* často dobře použitelný pro výklad vztahu individuálního traceura s prostorem. Tento termín také vystihuje vzájemné ovlivňování a vyjednávání mezi aktéry, přičemž všichni aktéři stojí na stejné úrovni.

Proto pokračujme výkladem dalších myšlenek Angel, která používá slova traceura jménem William Belle, který řekl, že pokaždé, když dělá parkour, je to jako “zdravit” prostředí (prostor) a stejně tak, když vidí někoho jiného, je jejich *dialog* to, čeho je svědkem. “*Zed, zábradlí, lavička nebo strom nyní mohou odpovědět a reagovat, například: „přeskočím to? Udržím rovnováhu na vrcholu? Přelezu to? Je to dost silné, aby mě to udrželo? Zvládnou to?“ [...] Prostředí je přítel, vyzývateľ a spoluhráč v parkourové hře [...]*” (Angel 2011, 109).

Traceur přichází před zídku, přes kterou se chystá skočit na kámen, který je asi metr a půl za zídou. Na zídou, z které se chystá odrazit, položí ruce, vyzkouší její povrch, smete smítka, která by mohla ohrozit jeho odraz, přičemž upřeně hledí na místo dopadu, vyhodnocuje, jak se bude muset odrazit vzhledem ke vzdálenosti, k převýšení zdi vzhledem k místu dopadu, a jak bude zhruba vypadat dopad vzhledem k materiálu.

Naznačí jako by se chtěl rovnou odrazit, poté ale odstoupí, aby měl dostatečný rozběh, a otře si dlaněmi obě špičky podrážek bot. Rozběhne se, odrazem oběma rukama od zdi přeletí mezeru a dopadne na plánované místo špičkami obou nohou na okraj. Ostatní traceuři mu tleskají; kdyby byla vzdálenost větší, kdyby se traceur odrazil z tyče (kdyby na tyč dopadal), nebo prováděl pohyb ve větší výšce, potlesk by byl ještě větší.

6.1 Parkour vision a parkourový habitus

Doteď jsme si vysvětlili, že parkour je efektem vztahů v síti vzájemně *asociovaných* aktérů, ale že žádný z těchto aktérů nedeterminuje jiné. Jednoduchou úvahou jsme však došli k závěru, že ačkoliv nedochází k determinaci, dochází k ovlivnění – ačkoliv to zde již bylo řečeno, je třeba to zdůraznit. Co se snažíme říci je, že jak uvádí např. Angel, součástí *dialogu* (pro nás *asociací*)¹² je také tzv. parkour vision (2011). Parkour vision představuje schopnost traceurů vnímat specifickým způsobem prostor a nacházet v něm prvky, které jsou využitelné pro parkour a zároveň (jak si ukážeme dále ve vztahu k habitu) je takovým způsobem i přímo využít. „*V tomto smyslu Gravity Club (název týmu – poznámka autora) nezdůrazňuje jak rozšířený je slovník pojmů označující pohyby traceura, ale jeho schopnost tyto techniky bezpečně, plynule a správně použít v pohybu. Mnohem důležitější než něčí technika je schopnost adaptovat se a kombinovat je; vytvářet tedy pohyby ušité na míru stavbě těla traceura a situaci, v které se nachází*” (O’Loughlin 2012, 196,197). Pokud se procházíte s traceury městem, nebo jste s nimi prostě jen na tréninku, zjistíte, že se často baví a žertují o naprosto nereálných

¹² V tuto chvíli by mohlo dojít k jistému zmatení v termínech, protože parkour vision je sice součástí sítě aktérů, my ho zde ale nepovažujeme za samostatného aktéra a to ze dvou důvodů. Zprvé by se nám vše až příliš zkomplikovalo, tudíž je jednodušší vnímat parkour vision jako součást traceura, a zadruhé by si celá práce žádala mnohem větší rozsah.

skocích. Někdo například prohlásí, že z téhle zdi by se dalo skočit na tu zed' támhle, která je o čtyři metry dále a o tři metry níže, a celý skok zakončit dvojitým saltem. Přičemž odpověď na to je, že by to šlo, kdyby měl dotyčný železné nohy. Mnohem podstatnější však je, kdo jaký pohyb opravdu provede.

Parkour vision je ale i schopnost rozeznávat různé povrchy, materiály a jejich vhodnost pro parkour (jejich kluzkost, tvrdost apod.); nebo výšky, vzdálenosti a jejich dopad na tělo, pokud by je například traceur hodlal skočit. Umožňuje ale také vnímat obtížnost a nebezpečnost skoků ostatních traceurů. Parkour vision představuje vnímání poměrně detailních vlastností materiálního světa kolem. Podobá se to již zmiňovanému příkladu se zbraní – člověk musí být traceur a skrze parkour vision se dívat na svět, aby materialita mohla jednat určitým způsobem, mít na traceura daný vliv, aby z jejich *asociace* vznikl specifický parkour. Traceur musí svým vnímáním (svou povahou) aktivovat materialitu (lepší by bylo říci „*asociovat se s ní*“), která poté začne jednat také určitým způsobem – a výsledkem bude nějaký efekt. Samozřejmě je to ale i opačně – materialita musí vypadat specifickým způsobem (specifickým způsobem jednat vůči jedincům) aby z jedinců mohli být traceuři. Uvedme si zde velmi zjednodušený příklad – zda mi mokré zábradlí uklouzne nebo ne, je úplně nepodstatné, dokud se nerozhodnu, že na něj skočím; a pokud je zábradlí příliš kluzké, pravděpodobně půjdu hledat jiné. Ačkoliv skutečnost je spíše taková, že žádný povrch (materiál) není příliš kluzký, nebo jsem se s tím alespoň nikdy nesetkal. Kluzkost znamená spíše výzvu a překážku pro traceury, kterou je třeba překonat. A čím kluzčí povrch je, tím větší prestiž pramení z provedení určitého pohybu (tím nebezpečnější a náročnější je daný pohyb, jak si ukážeme dále). Je důležité zmínit ještě jednu, poměrně jasnou věc. Doskočení na mokré železné zábradlí, a prestiž z toho

pramenící, má význam pouze ve vztahu k dalším traceurům, kteří jsou součástí sítě.

„Zed’ už není ‚pouze‘ obyčejná zed’, strom už není ‚pouze‘ obyčejný strom, povrch ‚pouze‘ obyčejný povrch. Objekty dostávají pro traceury nový význam. Na tomhle všem záleží, a ovlivňuje to potenciál pro parkour. Objekty, které byly přehlíženy, jsou nyní relevantní a mají co říct“ (Angel 2011, 107,108). *“Nedíváte se na svět jako na budovy, schody, stromy, ploty, trávu. Díváte se na to jako na: výlez na zed’, salto pozadu, kong, kotoul a podobně”* (J. L. Clegg 2011, 3). Mramor už není jen mramor, ale je to povrch, který hodně klouže, když je mokrá, ale naopak neklouže, když si člověk otře podrážku. Grafity nejsou jen grafity, ale když jsou na zdi, tak traceuři ví, že jim s největší pravděpodobností uklouzne bota, když se od zdi pokusí odrazit. Zábradlí není obyčejné zábradlí, ale jeho tloušťka a tvar ovlivňují náročnost dopadu na něj. Moji informátoři často mluví o Velké Británii, kde traceuři trénují na střechách domů, protože tam nikde nejsou plechová obložení okrajů a říms domů (nebo například garáží). Na rozdíl od našich měst, kde se všude na okraje střech dává plech, který se prohýbá, když se za něj člověk pověsí, stejně jako se na okraje zdí nedá kvůli plechu dost dobře skákat.

„Toto vnímání, otevřenost, upřený pohled a vidění [traceurům] dovoluje hledat příležitosti k pohybu, dovoluje jim kreativně znovu-nahlížet již známé části prostředí. Parkour způsobuje, že každý jeho participant pohlíží na prostředí odlišně. Vidí potenciál, jakým způsobem se pohybovat v prostoru: šplhat, plazit se, přeskakovat překážky, balancovat, skákat, seskakovat, dělat kotouly nebo vylézat.“ (Angel 2011, 107)

„Když se setkávám s určitým druhem betonu, doslova cítím... pocit vzrušení, závrať. Je mi to velmi pohodlné. Dokážu s ním být v tělesném kontaktu, kterého ne-traceuři nejsou skutečně schopni. Je to pouze výsledek bytí, interakce s ním, je to, jako byste v něj důvěřovali. Musíte ho

opravdu znát, interagovat s ním, znát přesně jeho hrany, znát ho uvnitř i navenek, mít prostorové uvědomění o něm, být s ním dost obeznámený abyste věděli, zda uklouznete nebo ne, jak je to vysoko, jak je tvrdý, a pokud spadnete, jak moc to bude bolet. Některý beton je tvrdší než jiný – žula je nejhorší. Některé druhy betonu, z nějakého důvodu, nejsou tolik hrozné, když na ně spadnete” (J. L. Clegg 2011, 24). Styk parkouru a překážek (obecně materiality) má zcela jinou kvalitu pro traceura než pro normálního člověka, který „nedisponuje“ tím, co jsme nazvali parkour vision (Brunner 2011).

Jak se ale parkour vision vytváří? Jak se stane to, že se někdo začne dívat na prostor odlišně? Tyto otázky jsou spíše řečnické, rozhodně na ně nedokážeme v úplnosti odpovědět, nám však postačí jen částečná odpověď. Parkour vision představuje specifickou součást, nebo bychom mohli říci „výstup“, něčeho, co lze nazvat „parkourový habitus“. Tento termín je odvozen přímo od habitu Pierra Bourdieho (1998). Parkour vision a parkourový habitus se vytváří na základě vlastní zkušenosti (případně učením od ostatních traceurů – skrze videa nebo interakce *face to face*).

Pierre Bourdieu přímo píše, že *„[h]abitusy jsou generativní principy odlišných a odlišujících praktických činností – to co jí dělník, a hlavně způsob, jakým to jí, sporty, jež pěstuje, a jakým způsobem je pěstuje, jeho politické názory a způsob, jakým je vyjadřuje, se systematicky liší od způsobu stravování a odpovídajících aktivit továrníka; ale jsou to také klasifikační schémata, principy klasifikace, principy vidění a rozlišování, různého vkusu“ (Bourdieu 1998, 16). Bourdieu dále pokračuje slovy, že „[...] diference, určitá distinktivní vlastnost, bílá nebo červená barva kůže, štíhlost nebo tloušťka, [skok na tyč nebo skok na zed’], se stává viditelnou, zřejmou, ne-indiferentní, společensky průkaznou diferencí jedině tehdy, je-li vnímána někým, kdo je schopen diferencovat – neboli kdo je rovněž*

zapojen do dotyčného prostoru, [...] vládne kategoriemi vnímání, klasifikačními schémata“ (Ibid., 17).

„Termín habitus, vypůjčený od Marcela Mausse, předpokládá, že ustálené představy, vzorce chování a kognitivní schémata jsou ztělesněny, tedy převedeny z roviny vnitřních dispozic do objektivního světa skrze těla, a následně struktury, v nichž se ona těla pohybují a které svým pohybem vytvářejí, podporují či problematizují.“ (Mácha 2010, 231)

Parkurový habitus je tedy ztělesněný soubor technik a pohybů, způsob zacházení s prostorem a způsob pohybování se v něm. Parkour vision vychází z parkurového habitu, představuje schopnost odlišným způsobem vnímat prostor (a materialitu obecně), ale také ostatní traceury a určitým způsobem je „hodnotit“. Slovy Pierra Bourdieho, parkour vision umožňuje diferencovat.

Parkour se skutečně zdá jako jakýsi jazyk, který se člověk každý den (každý trénink) učí, každý trénink se v něm trochu zlepšit a dokáže si, „pokaždé popovídat s prostorem trochu víc“¹³. Ano, tohle je přesně ten moment, kdy se nám hodí termín *dialog* – pro popsání vztahu individuálního traceura a prostoru, v kterém se hodlá pohybovat. Podstatné v tuto chvíli ale je, že čím traceur ovládá více technik a pohybů, tím flexibilnější dokáže být, tím více mu prostor dovolí, tím více příležitostí vidí v prostoru a prostor mu jich zpětně více nabídne. Uvedme si, co o tom říkají ještě jiní autoři, abychom trochu dokreslili naše tvrzení.

Skrze neustálé opakování tělo začne poznávat a znát, co by mohlo být možné. Traceur začne znát své tělo, jeho kapacitu, možnosti a začne důvěřovat, že dojde k somatické reakci, když bude třeba (O'Grady 2012). *„Čím více trénuji, vidím spoustu možností, mám spoustu vizí [pohybu]. Když začnete [trénovat] máte méně vizí, než lidé, kteří to už nějakou dobu*

¹³ Samozřejmě dokáže lépe interagovat i s ostatními traceury

dělají. Čím více trénujete, čím více [parkour] děláte a čím více získáváte zkušeností, tím více příležitostí můžete nalézt a **příležitosti samy přichází za vámi**. Jsou některé věci, které bych neviděl, ale Blue (přezdívka traceura – poznámka autora) by je byl schopný vidět, zároveň jsou věci, které by Blue viděl, ale Bam by je neviděl. Proto je dobré trénovat se všemi, protože každý má vlastní specifický [parkour] vision a styl, a lidé s odlišným stylem mají také odlišný [parkour] vision“ (Angel 2011, 109 - zvýraznění doplněno). „Zatímco zkušení traceuři mohou vést workshopy nebo předvádět své dovednosti v jakémkoliv prostředí, ti, kteří jsou stále relativně noví, vyžadují více viditelné překážky pro tvorbu pohybů a příležitostí“ (Angel 2011, 180).

Pohyb traceurů v prostoru (a mohli bychom říct, že parkour obecně) je složen z určitých technik a více méně standardizovaných pohybů, ačkoliv často traceuři říkají, že parkour nemá žádná pravidla a každý se může pohybovat svobodně, překonávat překážky způsobem, jak ho zrovna napadne. Samozřejmě je v parkouru velký prostor pro kreativitu – vymýšlení nových pohybů a skoků –, ale pro překonání různých objektů a částí prostoru jsou „vhodnější“ specifické pohyby.



Obrázek 1. Kong vault

V dokumentu o parkouru „Parkour: Project Pilgrimage“ jeho autor rozděluje parkurové pohyby podle překážek, které traceuři překonávají – my si zde toto dělení částečně vypůjčíme. Prvními překážkami jsou malé



Obrázek 2. Dash vault

objekty – zdi, zábradlí, odpadkové koše, lavičky – pro jejichž překonávání se používají tzv. vaulty („přeskoky“, „techniky“). Příkladem vaultů je například „kong“ (Obrázek 1) nebo „dash“ (Obrázek 2).

Dalším typem překážek jsou vysoké části prostoru (například zdi), jejichž překonání pomocí vaultů není možné. Traceuři používají „wall climb“ („výlez“), při kterém pomocí odrazu nohou od zdi vyskočí směrem nahoru, kde se zachytí v pozici zvané „cat leap“ (Obrázek 3), z které se



Obrázek 3. Cat leap

následně vyhoupnutím dostanou za překážku. Podobně funguje „tic tac“, při kterém se ale traceuři odrazí od zdi jiným směrem než nahoru (například na protější zed). Pohyby směrem dolů z vysokých překážek se označují jako „drops“ („seskoky“), při kterých traceuři různými způsoby zmírňují dopad, například kotoulem („roll“) apod.

Třetím typem překážek jsou mezery, které traceuři různými způsoby přeskakují. Základním skokem je tzv. precision („préco“ – Obrázek 4),



Obrázek 4. Precision

neboli skok na přesnost. Obecně je termínem „precision“ označován pohyb, kdy se traceur odrazí snožmo, například z okraje zdi, a dopadne špičkami na okraj druhé zdi (nebo na zábradlí apod.). Existují ale další varianty, jako „running precision“ (odraz z běhu), „pliometric jump“ při kterém se traceur ihned po doskočení odráží snožmo na další překážku, nebo streight jump, při kterém dopadá jen na jednu nohu a vzápětí se odráží dál. Konkrétněji se jako precision označuje pouze dopad na obě nohy na nějakou „ostrou“ hranu (zábradlí, zed), který se dále kombinuje s ostatními technikami – např. kong do precisionu (Obrázek 5) – stejně jako jsou kombinovatelné všechny ostatní pohyby (kong do cat leapu, cat leap do cat leapu apod.). Poslední kategorií pohybů jsou akrobatické

prvky (salto pozadu, dopředu atd.), kterou ale v našem případě není třeba dále rozvíjet.¹⁴

*„Tyto pohyby jsou všechno variace na přeskakování, seskakování, klouzání, šplhání a skákání, a fungují jako jazyk pro popis fyzické akce a stejně tak slouží jako slovník, který **mohou traceuři použít pro analyzování překážek před nimi**“ (O’Grady 2012, 15 - zvýraznění doplněno). „Čím více pojmenovatelných pohybů jedinec dokáže provést, tím více je ostatními považován za zkušenějšího“ (O’Loughlin 2012, 196). „Člověk se stává uvědomělý svého okolí a začíná být více sladěn se svým prostředím oproti normálnímu člověku [...]. Prostě vidíte linie v architektuře, vidíte povrchy, plochy a hledáte překážky“ (Angel 2011, 109). „Traceurovo vnímání a [parkour] vision jsou produktem jeho*



Obrázek 5. Kong do precisionu

vlastního chápání čeho je schopen a tudíž je schopen vidět příležitosti, které mu prostředí poskytuje“ (Ibid., 109).

„Jak mi řeklo mnoho traceurů, s kterými jsem prováděl výzkum, během každého tréninku a také po něm se moje vidění změnilo. Nové funkce se náhle objevily na nečekaných místech: uzávěr elektřiny na přeskočení, ‚hrubá‘ (přilnavá) zed’ na wall climb, překážka s ideální

¹⁴ Tento stručný popis různých parkourových pohybů samozřejmě není v žádném případě vyčerpávající a ve skutečnosti je mnohem složitější – těžko redukovatelný na přesné kategorie. Přesto má toto dělení a krátké představení své opodstatnění.

velikostí, za kterou byla měkká tráva pro trénování salt. Samozřejmě že žádná z těchto ‚nových‘ věcí nebyla skutečně nová. Spíše se materializovaly do vědomí jak parkour pronikal do těla. Tyto věci byly prozkoumány, testovány, člověk na ně vyskočí, udělá přes ně kotrmelec, odrazí se z nich.“ (Saville 2008, 900)

Nyní si to krátce shrňme, habitus představuje ztělesněné schopnosti traceura, které mu zpětně dovolují specifickým způsobem interagovat s prostředím. Habitus ovlivňuje, jakým způsobem traceur vstupuje do sítě vztahů a jaký bude výsledný efekt. Parkour vision je součástí habitu a dohromady jsou vytvářeny skrze zkušenosti člověka s materialitou – jednotliví aktéři se ovlivňují a formují navzájem. Prostor je vnímán skrze smysly a představa o prostoru je utvářena skrze zkušenosti (Tuan 2001). *„Prostor [...] je dán schopností pohybu. Pohyby jsou často vedeny vstříc objektům nebo místům, nebo jsou jimi naopak odmítnuty“ (Ibid., 12).*

6.2 Hledání spotů a skoků

Brunner pokládá otázku: *„Co kdyby vytváření prostoru skrze pohyb dosáhlo daleko za jeho interpretativní povahu a tudíž by se stal prostor schopným ovlivňovat (‚affective‘)?“* Poté pokračuje, že to není jen vnímání a schopnost představitivosti člověka, která vytváří v parkouru různé cesty pohybu skrze prostor, ale potenciál vlivu celé sítě (Brunner používá termín ‚ekologie‘) zahrnující člověka, prostor (2011) a obecně materialitu. Tento vliv je v pozadí každého možného pohybu. Traceuři vytváří cesty prostorem skrze neustálé vyjednávání s materialitou, což vytváří akce, které se formují v pohyb (Ibid.). *„Parkour vždy zahrnuje i mobilitu ostatních materialit, neživých idejí nebo znalostí technik“ (Saville 2008).* Maria Daskalaki říká, že pokud má parkour potenciál vetkat se do architektury a splynout v jeden živý celek, potom architektura (materialita) vetkává sama sebe do traceurů a umožňuje pohyb (2008).

“Borges nás učil, že chuť jablka se nachází v kontaktu tohoto ovoce s patrem v ústech, ne v ovoci samotném [...]. Architektura potom není jednoduše definována svou fyzikalitou, ale traceurovým tělesným stykem s ní. Potom můžeme ‚chuť‘, neboli význam, zástavby nalézt v provádění různých pohybů.” (Lamb 2008, 11)

Traceuři jsou tedy ovlivňováni materialitou, v rámci naší sítě aktérů je vyjednáván způsob, jakým se traceuři pohybují prostorem (jaké pohyby provádějí), kde se pohybují apod. Skrze tyto pohyby je zpětně produkován prostor. Můžeme tedy tvrdit, že *místa* (Cresswell 2004) jsou něčím, co je vyjednáváno, něco co je efektem *asociací* aktérů v síti. Parkour ale nepřetváří prostor pouze ustavováním *míst*, ale samotným způsobem, kterým traceuři s prostorem zachází – vzpomeňme si, že zeď už není pouhá zeď, zábradlí už není pouhé zábradlí. Některá místa se poté více méně ustálí jako *místa*, která nesou význam. Traceuři tato místa označují jako *spoty* neboli místa vhodná pro parkour.

„Zatímco parkour ignoruje původní funkci prostoru, vytváří také nová místa a možnosti. Například zábradlí před centrem Shell v Londýnském jižním Banksu se stala na okamžik oblíbeným místem. Zájem se však netýkal Shellu samotného, obrovské mezinárodní korporace, vlastníka tohoto místa, ale fyzických elementů, z kterých se skládá zábradlí a prostoru kolem něj. Vzdálenosti mezi zábradlími představovaly výzvu (například ke skočení z jednoho na druhé – poznámka autora), ale tato vzdálenost byla dosažitelná, bylo tam několik zábradlí za sebou, která dovolovala traceurům získat rychlost. Zábradlí nebyla vysoká, takže se traceuři mohli soustředit jen na přesnost a na správné dopady, bez toho aby jim hrozil pád z velké výšky. Zábradlí byla dobře připevněná, takže se nekývala.“ (Angel 2011, 114)

„Pro Lefebvra tělo a prostor sdílí reflexivní vztah. Tělo – s veškerými svými energiemi – produkuje svůj vlastní prostor, stejně tak je

ale současně jeho schopnost rozmístit svou energii vedena a řízena zákony prostoru¹⁵. [T]o znamená, že tělo skateboardisty [nebo traceura] produkuje prostor dialekticky s produkcí architektonického prostoru. Jak skateboardista nebo traceur vstoupí do určitého prostoru, jsou oba producenti i produkty prostoru, který obývají“ (O’Loughlin 2012, 10). „Skrze parkour se traceuři a architektura rekombinují, aby vytvořili nové prostorové a tělesné pohyby, významy a představy o městě“ (Lamb 2008, 1).

„Bez představivosti nebo vidění, které parkour vyžaduje, zůstane jen fyzickým cvičením prováděným ve vztahu ke zdem, jako forma venkovní gymnastiky. Parkour není jen o skákání přes zdi, navzdory některým chybným definicím, je to imaginativní přetváření existujících prostorových konfigurací, stejně jako přetváření tělesnosti a zpochybňování sebe sama. Je to kombinace těchto elementů, které tvoří parkour a dovolují mu stávat se.“ (Lamb 2008; Angel 2011, 107)

„Lefebvre podrobně rozebírá, jak je sociální produkce posílená skrze mapování městského prostoru. Lefebvrův argument je takový, že sociální prostor (jako například centrální obchodní čtvrť a zóny, které se k ní připojují) je komplexní kulturní konstrukce (založená na hodnotách a sociální produkci významů), která zpětně ovlivňuje veřejné praktiky“ (Atkinson 2009, 175). „Náspy a svahy jsou první materialitou produkovanou architekty a krajinnými architekty, a poté jsou sociálně reprodukovány lidmi, kteří je začnou využívat“ (Chiu 2009, 33).

„Merleau-Ponty naznačuje, že naše vnímání prostoru není pevný proces vnímání informací, ale dialektický vztah mezi aktuální a hypotetickou strukturou světa, do kterého tělo náleží.“ (Daskalaki, Stara, and Imas 2008, 60)

¹⁵ Pod těmito zákony si můžeme představit zákony fyziky, nejen psané zákony vytvořené lidmi.

„Objekty se stávají překážkami, jsou vnímány odlišně, jako forma, povrch, který poskytuje možnosti využití: psychické, fyzické, kreativní a sociální. Ať se jedná o zed', zábradlí, kámen nebo spadlý strom, dochází k procesu odlišného vnímání takového objektu a aktivního využití traceury (třebaže některé objekty mohou být nasyceny symbolickými významy více či méně než jiné).“ (Angel 2011, 103)

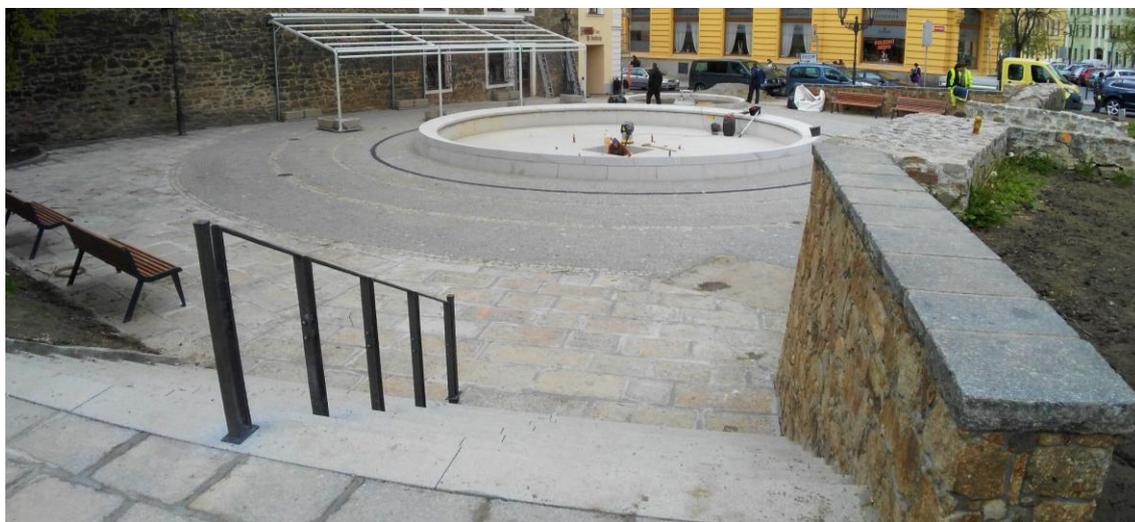
Nyní si to shrňme, parkour odlišným způsobem zachází s prostorem, vnáší do něj nový význam a v některých případech produkuje *místa*. Tato myšlenka není nijak nová, a i já sám jsem se tím zabýval v bakalářské práci. Nová je zde ale idea toho, že traceuři si ne úplně libovolně vybírají, kde se budou pohybovat (případně jak přesně), a kde toto z významněného místo (*spot*) vznikne. Obecná představa je totiž taková, že traceuři běhají městem a libovolně přeskakují cokoli, co jim zrovna stojí v cestě – a občas to tak možná i vypadá. Skutečnost je ale taková, že traceuři pravidelně chodí na vybrané *spoty*, kde trénují určité specifické pohyby. Využívají spíše malou část městského prostoru, většina ho zůstává nevyužitá a ignorovaná.

Spoty jsou tedy hledány a vyjednávány (jsou efektem *asociací* aktérů). Schopnost nalézt *spot* úzce souvisí s parkour vision (parkourovým habitem), dokonce bychom mohli říci, že je v tomto ohledu parkour vision podmínkou. Člověk, který nikdy nedělal parkour, ačkoliv může vědět, o co se jedná a jak parkour vypadá, nebude pravděpodobně schopný jakýkoliv *spot* najít. Bylo by ale příliš zjednodušující, zobecnit parkour vision pouze na hledání (a ustavování) *spotů* jako takových. Jak vyplývá z toho, co jsme si doposud řekli, parkourový habitus (tudíž parkour vision) je schopnost vidět a využít i jednotlivé skoky (techniky a specifické pohyby) na *spotech*, které jsou již ustavené – například skočit zmíněný kong do precisionu na dvou zídkách. Jednoduše řečeno, pohybovat se specifickým způsobem.

Rozsah významu *spotů* je efektem aktéřské sítě. Spoty mohou být významné buďto pro dva traceury, nebo pro celou parkurovou komunitu v celosvětovém měřítku. Způsob jakým je vyjednáván tento význam je trochu mimo rámec našeho problému, ale roli zde hraje například komplexnost *spotu* (co všechno se na daném místě dá trénovat), reprezentace *spotu* v různých videích, čímž se *spot* dostane do povědomí ostatních traceurů. Také záleží na tom, kdo na daném spotu trénuje nebo trénoval (známí traceuři apod.).

Traceuři mohou hodiny marně chodit po neznámém městě a ani jednou nikde neskočit, protože se prochází „prázdným prostorem“. Podobně přijde skupinka traceurů na nějaké místo, které vypadá „nadějně“, a pak zklamaně odchází se slovy „hm, tak tady nic není“. Nebo tam i využitelný prostor být může, ale vzdálenosti a výšky jsou mimo schopnosti traceurů, kteří se tam budou moci vrátit například až za několik let, až se jejich parkurový habitus vyvine. Nebo naopak nemusí vzdálenosti již představovat výzvu. Stejně tak mohou traceuři odcházet z oblíbených *spotů*, protože jim neposkytují možnosti pro trénink právě těch pohybů, které v danou chvíli chtějí provádět.

Ve městě, kde jsem prováděl výzkum, jsme šli s dvěma traceury městem a procházeli jsme kolem staveniště, které vzniklo na bývalém *spotu* (Obrázek 6) – všichni byli zvědaví, co tam vznikne nového.



Obrázek 6. Rozestavěný *spot*

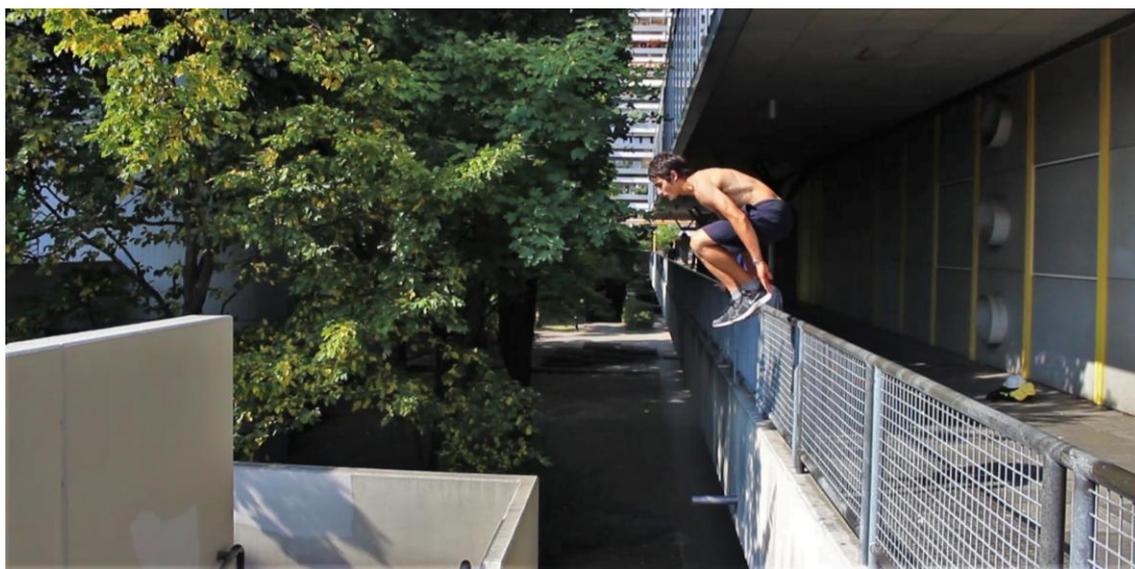
Vzhledem k tomu že bylo už několik minut po sedmé hodině večer, tak jsme na stavenišťe vlezli a začali jsme se bavit o tom, co tam pravděpodobně půjde trénovat. Informátoři začali prostor analyzovat skrze parkour vision: „tady na to by šel skočit precision, ale je to trochu skosený“ apod. Některé vzdálenosti byli moc dlouhé, u některých prvků chyběl nějaký navazující prostorový objekt. Vedle schodů vedla vodorovná zeď a uprostřed schodů bylo zábradlí, takže by šlo skákat z jednoho prvku na druhý, jenže zábradlí bylo skosené souběžně se schody a zeď na druhé straně schodů chyběla. Stačilo, aby zábradlí pokračovalo kousek vodorovně až za schody.

V jednom videu zahraniční traceur představoval parkourový park, který pomalu vzniká někde ve Švýcarsku. Řekl, že nejlepší způsob jak ho zatím otestovat, je zatrénovat si v něm, a že zpětně díky tomuto tréninku vidí, jakým směrem park dále rozšiřovat – jak vysoko a daleko dávat další prostorové prvky apod.

6.3 Nebezpečí

Uveďme si na začátku této podkapitoly citaci, kterou jsme už jednou použili. *„Materiály města mají přímý vliv na tělo traceurů a jejich praktikování parkouru, dovolují a zakazují pohyb, nabádají k pohybům, stejně jako způsobují škodu a zranění“* (O’Loughlin 2012, 43 - zvýraznění doplněno). Nebezpečí představuje nedílnou součást parkouru, traceuři se s ním setkávají prakticky neustále. *„Co se může ostatním lidem zdát jako neustálá přehlídka bláznivých akrobatických kousků, může být traceury hodnoceno jako něco co má smysl“* (Kidder 2013, 14). Právě Jeffrey Kidder používá dva termíny, „rites of risk“ a „rituals of symbolic safety“, pro popis způsobu, jakým traceuři zachází s nebezpečím, které je integrální součástí parkouru. Traceuři dávají nebezpečí, kterému se vystavují, smysl. Považují ho za běžnou součást aktivity, skoro bychom mohli říci, že to co dělají, za nebezpečné nepovažují.

Nebezpečí tedy není nikdy zcela objektivní, v tom smyslu, že by ve světě prostě existovalo samo o sobě. Nebezpečnost parkouru (a materiality) je naopak efektem sítě aktérů, a co přesně je považováno traceury za nebezpečné se tudíž liší od toho, co za nebezpečné považují ostatní. Je samozřejmé, že nebezpečí částečně vychází z určitých fyzikálních zákonů, z materiality, ze ztělesnění, a z toho, že když člověk upadne na tvrdý beton, tak se prostě pravděpodobně zraní. Pořád ale platí to, co jsme psali o zbraních, které zabijí lidi, nebezpečí je efektem *asociací* aktérů. Záleží na tom, jak s prostorem traceuři zachází, jaký přesně je povrch, na kterém se pohybují; co je nebezpečné závisí i na tom, jaký parkurový habitus mají traceuři ztělesněný – na jaké úrovni se nachází (Obrázek 7). Na internetu lze shlédnout spoustu videí, na kterých světově známí traceuři skáčou ze čtyř metrů na beton, bez toho aby



Obrázek 7. Kong do precisionu ve výšce

dopad zmírnili kotoulem. Podobně je jeden traceur známí skákáním salt dopředu z ohromných výšek na tvrdý povrch, čímž neustále udivuje zbytek komunity.

„Intimní kontakt, který mají traceuři s prostorem váže jejich obavy pevně do vzdáleností, k texturám, povrchům a [prostorovým] formám.

Hraní si s takovýmto kontaktem je risk, který je pro mnohé viděn jako neakceptovatelně vysoký.“ (Saville 2008, 911)

Před mostem, na kterém existuje pro traceury velmi důležitý spot, jsou v řece ledolamy – velké kamenné útvary s kládami na vrchu, které slouží k rozrážení ledu. Před krátkou dobou (několika měsíci) najednou napadlo traceury, že by z mostu šel na tyto klády skočit precision. Myslím,



Obrázek 8. Místo skoku na ledolam

že „normálního“ člověka takovýto pohyb netrápí, a proto mu nikdy nepřijdou tyto ledolamy nebezpečné. Tento plánovaný skok je ale nebezpečný (oproti obyčejným precisionům) z několika důvodů. Klády se směrem od mostu svažují až do vody, takže dopad na hranu klády je velice nezvyklý – ačkoliv se normálně dopadá na hrany, běžně jsou vodorovné a nesvažují se směrem dolu¹⁶, ani nejsou zakulacené do stran. Zároveň odraz není z rovné zdi, ale z pilíře mostu, který se zužuje do špičky, ze které by traceur skákal. Vzdálenost skoku je ale na první pohled dosažitelná (Obrázek 8). Dále zde hraje roli výška, ve které se skok nachází a také voda pod mostem, která ale není hluboká.

¹⁶ Tímto se v podstatě snižuje dopadová plocha na tenkou hranu.

Představme si ale to uznání ze strany ostatních traceurů, pokud by to někdo opravdu skočil (a ustál).

V posledních několika týdnech „zahýbal“ parkourovou scénou (a hodně se o tom bavili i moji informátoři) skok, který skočil jeden zahraniční traceur (a asi dva týdny po něm druhý) pravděpodobně jako první na světě. Jedná se o sideflip (salto bokem) do precisionu na tyč, takový skok je poměrně běžný, pokud traceur dopadá na zídku; dopad na tyč představuje náročnější a lépe hodnocený skok. Tento skok byl ale navíc specifický tím, že tyč, na kterou traceur dopadal, byla kolmo k místu, z kterého se odrazil. Jinak řečeno, tyč nevedla od odrazu směrem dopředu ve směru skoku, ale do stran, tudíž dopad byl mnohem těžší.

Mohli bychom říci, že žádné dva skoky na různých místech (ač si mohou být velmi podobné) nejsou přesně stejné, právě kvůli materiálnímu nastavení. Ačkoliv si traceuři často nacvičují různé pohyby v bezpečnějších podmínkách – simulují si určité skoky například v tělocvičně, na bezpečnějším povrchu – skok v tělocvičně, kde je všechno relativně měkké, a skok na stejnou vzdálenost na betonu není jedno a totéž. Grady popisuje, jak si traceuři vyznačují vzdálenost skoku křídou vedle na rovné zemi, aby se ujistili, že tuto vzdálenost doskočí. Jsou zohledňovány i další elementy skoku, jako je umístění těla, způsob dopadu, textura a prostorová dimenze zdi nebo budovy, na kterou traceur skáče (2012). Moje zkušenost z terénu je taková, že si traceuři vzdálenosti měří na vlastní stopy. Někteří ale tvrdí, že by se vzdálenost měřit neměla, člověk by se ji měl naučit odhadnout na první pohled.

Nacvičení, například salta dozadu, většinou vypadá tak, že ho traceur začne trénovat v bezpečném prostředí tělocvičny na žíněnky, poté přejde například na písek, který ještě poskytuje určité bezpečí. Dalším krokem je skočení a natrénování daného pohybu na trávě a nakonec

přichází beton nebo podobný tvrdý povrch. Každý skok v závislosti na materialitě sebou nese odlišné hodnocení od ostatních traceurů. Způsob jakým bude daný skok ohodnocen, vyplývá z *asociací* různých aktérů, kteří do této sítě vstupují. Výška a vzdálenost skoku, povrch odrazu i povrch dopadu, boty, které traceur má (nebo například nemá) a ostatní traceuři – všichni tihle aktéři jsou součástí sítě.

7 PARKOUR V MEZÍCH MATERIALITY

V úvodu této kapitoly si uveďme shrnutí, na základě toho, co jsme si doposud vyložili, můžeme jednoduše říci, že parkour je ovlivněn materialitou, protože materialita je schopná jednat ve vztahu k traceurům – jednat jako další aktér v síti vztahů. Materialita zakazuje, umožňuje, nabádá, pobízí a omezuje. Traceuři jsou si vědomi povrchů, textur a jejich vlastností. Jsou si vědomi toho, jaký dopad má určitý materiál na jejich tělo vzhledem k tvrdosti, vzdálenost a výšce. Uveďme si komentář traceura pod videem¹⁷: *„[T]ato soutěž byla naprosto bláznivá! Každý, a tím myslím opravdu KAŽDÝ, se tak moc snažil dokonce i na tom nejhorším povrchu, na kterém se dá skákat.“* Materialita ovlivňuje co a jak traceuři dělají, a co to pro ně znamená – jaká je podoba parkouru.

Traceur na videu skáče několik precisionů za sebou na zídkách a jako poslední skok se chystá provést precision na tyč (náročnější pohyb), těsně před odrazem se ale zastaví a otře si obě boty rukama, poté si na boty vezme hadr, nakonec vysavač. Jedná se o vtip, který ale není daleko od skutečnosti. V jiném videu, kde traceuři skáčou cat leap na tyč, je v pravém dolním rohu zobrazeno kolikrát si plivli do dlaní a otřeli si boty – jinak by jim boty při dopadu hodně klouzaly.

Uveďme si příklad ze skateboardingu. *„Kolem roku 1984 skateboardisté vylepšili předeck skateboardu, aby mohli vyskočit do*

¹⁷ Video na Instagramu

vzduchu. Díky tomu už mohou jezdit nejen na chodnicích, ale také na zdech, lavičkách, schodech, zábradlích a ostatních městských prvcích“ (Chiu 2009, 27). Pozměňme jednoho aktéra v síti a efekt bude odlišný.

Materialita jako taková má vliv na ostatní aktéry. Angel píše, že do jisté míry uniformní a standardizované prostředí města – často jsou zde podobné výšky, povrchy, ostré a jasné hrany apod. – představuje menší výzvu v porovnání s prostředím přírody. Doskočení na nerovný kámen nebo na větev stromu vyžaduje větší úroveň dovednosti a přesnosti než na rovný a pevný povrch zdi. Zážitek z parkouru je ale podle ní, i přes různá prostředí, stejný v psychickém, prostorovém, psychologickém a sociálním smyslu (2011, 102). A přece úplně stejný není a to z hlediska hodnocení různých skoků z pozice ostatních traceurů, nebo z hlediska toho, co je možné v daném prostředí dělat – jak přesně se pohybovat.

Parkour je způsob překonávání jakýchkoliv překážek, často je z toho důvodu spojován se svobodou pohybu, která je traceurovi poskytnuta – může se pohybovat libovolně všemi směry v jakémkoliv prostředí. To je ale velký paradox parkouru, protože parkour neposkytuje naprostou svobodu (možná že částečně větší svobodu, než má člověk, který se parkouru nevěnuje), a vyplývá to právě z toho, co parkour je – efekt sítě různých aktérů. Jednoduše řečeno se traceur pohybuje vždy v závislosti na tom, kde se nachází a jaké prostorové možnosti má.

Traceuři jsou v těsném tělesném vztahu s materialitou. Materialita má přímý vliv na parkour – dovoluje a zakazuje pohyb, nabádá, omezuje apod. Brunner uvádí, že architektura formuje stejně jako je formována (2011). Mokré prostředí vyžaduje zvýšenou soustředěnost a zaměření se na přesnost, je třeba více reagovat na textury povrchů – duševní překážka v podobě nejistoty a nebezpečí je ohromná (Angel 2011, 87). Na videu jednoho španělského týmu traceuři skákali precision na obrubník

z poměrně velké vzdálenosti. Aby si skok poté trochu ztížili, obrubník posypali pískem, čímž vytvořili náročnější pohyb (kluzký dopad).

Pokud se traceur rozhodne skákat například přes (nebo na) zábradlí, přes zeď nebo se rozhodne na zeď skočit do cat leapu, tak nejprve přijde k překážce a vyzkouší její stabilitu. V případě, že je například zábradlí špatně ukotvené do země, na zdi nedrží horní cihly nebo kameny, tak traceuři danou překážku nevyužívají. Často ale můžete vidět na videu například běžícího traceura, který se odrazí ze zdi a dopadne do precisionu na zábradlí, které další tři traceuři zapírají rukama v opačném směru. Stejně tak je internet plný záběrů (a sám jsem podobné, ale ne příliš vážné, situace také zažil), kdy se traceuři propadnou skrze střechu, zlomí pod sebou zábradlí, nebo na ně spadne cihla ze zdi.

„Parkour zahrnuje neustálý proces čtení, reagování a adaptování na materialitu okolního prostředí. Příklady věcí, které je třeba brát v potaz, jsou vzdálenosti [například mezi zdmi, které se snaží traceur přeskočit], výška nad a pod, textura místa dopadu a odrazu, strukturně silná nebo slabá místa. Příklad architektonických a inženýrských vědomostí, které traceuři mají, je například znalost, že místo, kde je zábradlí svařené a je podepřené další trubkou lépe udrží váhu těla, když na něj traceur doskočí, na rozdíl od dlouhého zábradlí bez podpůrných trubek“ (Angel 2011, 110,111). V tělocvičně, kam jsme chodili každou sobotu, skákali traceuři na ribstole do cat leapu. Při každém dopadu ale hrozilo, že dřevo nápor způsobený dopadem nevydrží. Nejdříve to vypadalo, že se tento skok bude muset přestat trénovat, někoho ale napadlo, že když se bude dopadat nohama do zpevněného místa mezi každým ribstolem, žádné nebezpečí nehrozí.

Angel mluví o příkladu, který uvedl Mike Christie, scénárista a režisér dokumentu „Jump London“, který ilustroval některé problémy a

skutečnost komerčního natáčení. Christie řekl, že traceuři by běžně nedělali parkour na místech a přes překážky, které byly použity v dokumentu (2011, 43). Provádění parkouru v takovém prostředí paradoxně vyústilo ve velice známý dokumentární film, který přivedl k parkouru nespočet dalších lidí.

„V těchto disciplínách [bmx, skateboarding apod.] existuje mnoho variací a podskupin; ve skateboardové komunitě se někteří skateboardisté zaměřují více na rampy, ježdění na ulici, v bazénu nebo na provádění triků na zemi. Jezdci bmx preferují skoky na hlíně, [na rampách z hlíny], spíše než skákání ve městě. Přesto všichni sdílejí zkušenost s adaptováním jejich vnímání na dané prostředí, které odpovídá jejich potřebám a touhám“ (Angel 2011, 102). Angel dále uvádí, že parkour je oproti těmto výše zmíněným aktivitám otevřenější, což je způsobeno zaměřením se na tělo – traceuři nepoužívají žádné vybavení a tudíž se dokážou adaptovat na jakékoliv prostředí (2011).

7.1 Diferenciace habitu

Z toho, co jsme si uvedli výše, vyplývá, že parkurový habitus je ovlivněn tréninkovými podmínkami traceurů. Když jsem začínal s vytvářením teoretického rámce, měl jsem hypotézu, že způsob, jakým traceuři trénují (jaké skoky skáčou, jaké techniky používají apod.), se odvíjí od prostoru, který mají k dispozici. Pracoval jsem dokonce s takovou myšlenkou, že způsob tréninku se u traceurů liší na základě zemí, odkud pochází (kde trénují – což je dáno například specifickou architekturou různých států). Způsob jak tento předpoklad objektivně zkoumat by byl pravděpodobně velmi složitý až nemožný, a navíc tento vztah není tak jednoduchý. Přesto mi tuto myšlenku jeden traceur potvrdil a říkal, že nad tím poměrně často také přemýšlí. To, že traceuři z Ruska, Litvy nebo Lotyšska (obecně bychom asi mohli říci ze zemí bývalého SSSR) skáčou salta na mnohem vyšší úrovni než většina ostatních, je

fakt, kterým si je většina traceurů poměrně jistá. Do této myšlenky zapadá i prostředí, ve kterém tito traceuři trénují¹⁸, většinou jsou to staré železné prolézačky pro děti nebo travnatá plocha – ideální místo pro trénování nejruznějších salt, protože kong do cat leapu tam člověk moc snadno nenatrénuje. Podobně jsem při analýze videí (v rámci kurzu vizuální antropologie) jednoho parkourového týmu z Gazy vyzoroval, že tamní traceuři skáčou skoro bezvýhradně jen salta. Prostředí v Gaze je specifické tím, že je všude písek poskytující bezpečný povrch právě pro trénování salt a podobných akrobatických prvků. Skoky z druhého patra do hromady písku tam není nic neobvyklého. A uveďme si ještě jeden příklad, kdy zahraniční traceur v sérii videí rekapituluje nejlepší videa za posledních několik dní, a komentuje¹⁹ britského traceura slovy, že „jak byste čekali od lidí z Velké Británie (‘UK based‘), tohle video je plné dlouhých skoků (precisionů, straightů, pliometrických skoků, skoků z běhu apod.²⁰)“. Potom člověk vidí místa, na kterých lidé z Velké Británie opravdu trénují, a zjistí, že jsou to cihlové zdi v ideálních vzdálenostech a výškách – v prostorovém nastavení, které traceury vybízí k trénování přesně takových pohybů.

Výše uvedený problém je bezpochyby mnohem složitější. Traceur se neučí sám od sebe, ale primárně od ostatních, vidí různé techniky nebo skoky, ať už na internetu nebo tváří v tvář na tréninku se zkušenějšími traceury. Ačkoliv hypotéza, že parkurový habitus se liší mezi jednotlivými státy, pravděpodobně neplatí²¹, stále je tu otázka vlivu materiality jako takové. Jak jsme si řekli, parkour je „složen“ z určitých

¹⁸ To tvrdím na základě velkého množství videí, která jsem viděl a také na základě pohledu, který na to má mnoho traceurů

¹⁹ https://www.youtube.com/watch?v=cNB2L_L9XaQ&list=PLuA_xuFYIXX-bwOA6n0ni6nXszAgLiKj0&index=2&t=133s

²⁰ Viz kapitola parkurové techniky

²¹ A možná je to jen způsobeno výstavbou parkurových tělocvičen, které rozdílnost prostředí částečně smazávají

technik a pohybů, které jsou do velké míry standardizované a existují nepsaná pravidla, jak který pohyb vypadá. Každý pohybový prvek, každá technika je více méně navázána na specifický druh prostoru, jinými slovy se každá technika hodí na jiné prostorové formace. Aggerholm píše, že parkour jako takový je vázaný na jednotlivé *spoty*, spíše než na svět jako celek (2016).

Uvedme si tedy hypotetickou situaci, která se však děje velmi často. Traceur se dívá na video, kde uvidí jiného traceura provádět pohyb, který ještě nezná. Logika nám říká, že se dotyčný traceur prostě sebere a půjde se tento prvek naučit ven, jenže daný pohybový prvek byl proveden v určitém typu prostoru (například na dvou zídkách, které od sebe mají určitou vzdálenost a mají určitou výšku, případně i povrch nebo texturu), to znamená, že pokud se ho člověk hodlá naučit, musí takový prostor najít (takové dvě zdi). Ne nadarmo si jeden můj informátor několikrát povzdechl, že by šel strašně rád skákat tic tac a cat leap do cat leapu (viz výše), ale že nemá k dispozici žádný *spot*, který to umožňuje.

Když jsme byli s mými informátory trénovat v jiném městě, kde jsme navštívili asi čtyři hřiště postavené přímo pro parkour, člověku se otevřely odlišné možnosti tréninku. Prostor člověka najednou vybízel, aby zkoušel pohyby, které sice znal, ale neměl možnost je nikde trénovat. Jeden traceur z tohoto města mi přímo řekl, že parkourové parky přinesly nový způsob tréninku a posun dovedností (parkourového habitu) traceurů.

„Ztělesněné vědění a obeznámenost s místem je získáváno s tím, jak je místo zakoušeno. Tělo si v takovém případě pomalu vytváří vědění o sobě samém a jeho vztahu k prostorovým formám“ (Saville 2008, 900). „Parkourové tělo kreativně přichází do styku s prostorovými formami, produkuje nové možnosti s tím, jak zakouší textury, setkává se s výškami, vzdálenostmi a tvary“ (Ibid.).

Parkour vision a parkurový habitus tedy není u všech traceurů naprosto totožný, to znamená, že každý traceur na první pohled vidí prostor trošku jinak. Vidí ve větší či menší míře jiné skoky a jiné příležitosti k tréninku. Demonstrujme si to v krátkosti na příkladu, kdy přijel traceur z cizího města za „našimi“ traceury a uvedl je v údiv, když vymyslel na známých *spotech* nové skoky a pohyby, které ostatní vůbec nenapadly – které tam ostatní neviděli. V rámci skupiny mých informátorů se naopak často stává, že jednotliví traceuři vymýšlí podobné nebo stejné skoky nezávisle na sobě.

Fyzické překážky, mentální výzvy, strach a risk jsou vypořádávány skrze opakování akcí, z kterých vyplývají hluboce zakotvené somatické odpovědi na prostředí zástavby. Repertoár pohybů, který je sdílen mezi traceury nabízí vzorové způsoby učení, které zpětně poskytují cestu ke ztělesněnému vědění (O'Grady 2012, 1). Grady se ve svém článku zabývá parkourem a analyzuje učení v parkouru jako proces, který se vztahuje k místu, v kterém se odehrává (Ibid.). *„Každý nový traceur, s kterým jdete trénovat ven, vidí něco, co jste vy neviděli. Učíte se jeden od druhého. Každý s kým přijdete do styku skrze trénink [parkouru], vás má co naučit“* (Ibid., 20).

„Stephanovy²² mnoholeté zkušenosti a fyzické dovednosti mu dovoľovaly provádět určité pohyby, ale v první řadě mu také dovoľovaly vidět určitým způsobem. Pokud vím, nikdo nikdy před tím neprovedl takovýto pohyb na tomto místě, pouze na nižších zdech poblíž“ (Angel 2011, 110). O jaký pohyb přesně se jedná a kde byl proveden, teď vůbec není podstatné, důležité je, co píše Angel o schopnostech dívat se na prostor.

²² Stephan Vigroux je traceur, který trénoval už s Davidem Bellem. Angel s ním natáčela dokument a dělala rozhovor.

Uvedli jsme si, že parkourový habitus (a parkour vision) ovlivňuje způsob, jaké *spoty* jsou tvořeny, a kde. Zároveň, že *spoty* zpětně ovlivňují, co budou traceuři trénovat – jde o vzájemný vztah. Na internetu jsem občas sledoval jeden parkourový tým, na jejichž videích z naprosté většiny případů všichni skákali salta. Videá byla natáčena například na rovné travnaté ploše s pařezem na odraz do salta, nebo s pískem, který je pro trénink akrobatických prvků poměrně bezpečný. Nabízí se nám zde možnost, že způsob, jakým traceuři využívají prostor je dán prostorem samotným. Jinak řečeno, traceuři nemají jinou možnost, než trénovat salta s odrazem od pařezu, protože se ve městě nenachází kupříkladu vysoká zeď na trénování wall climbu. V jednom videu se ale najednou objevil *spot*, který byl z pohledu traceura úplně ideální – skládal se z několika různě vysokých zdí za sebou. Žádný z traceurů tam ale neskočil nic jiného, než salto o nejnižší zídku. Traceuři byli schopni vidět pouze ty skoky, které znali. Na video jsem se díval se svou informátorkou, která se u něj trochu rozčílila, a stěžovala si, že takový *spot* nedokážou traceuři využít jiným způsobem.

Parkour je omezen na poměrně specifické prostorové struktury, ačkoliv je každý traceur údajně zcela svobodný v tom co dělá. Někteří tvrdí, že na trénování precisionů vám postačí dvě namalované čáry na zemi, ale skutečnost je trochu jiná, ve skutečnosti potřebujete nějaký prvek, který je vystouplý a má relativně ostré hrany – mezi skokem na čáru namalovanou na zemi a skokem na obrubník je podstatný rozdíl. A v tuto chvíli se dostáváme k momentu, kdy je poměrně užitečné rozlišovat mezi parkourem a freerunem, protože obě aktivity využívají částečně odlišné prostředí.

Uvedme si příklad z jednoho krátkého videa, kde traceur skočí sideflip na malý betonový prvek a dolu z něj seskočí saltem pozadu, přičemž pod video napsal komentář: „Když je spot moc chabej na to, aby

se dal skákat nějakej zajímavěj parkour...“²³ Freerun nevyžaduje tak rozmanité prostředí (ačkoliv akrobatické prvky jsou prováděny samozřejmě i na místech, kde se dá trénovat parkour). Moji informátoři si na trénování salt vystačí pouze s jedním kamenem na odraz nebo i s rovnou travnatou plochou²⁴, zatímco parkour vyžaduje poměrně rozmanité prostorové formace. Jednou zajímavostí je, že skákání salt na travnaté ploše je paradoxně mnohem lepší bez bot, na rozdíl od parkouru (ačkoliv praktikování parkouru bez bot sebou nese velké uznání od ostatních traceurů).

Nakonec tu máme příklad ze skateboardingu. Adaptace skateboardingu na širokou škálu prostředí vedla k vytvoření velkého množství, na specifický terén zaměřených, stylů jízdy, jako je slalom, sjezd, freestyle nebo dirt-boarding (Carr 2010). Jednoduše řečeno se začalo jezdit například na betonu, hlíně nebo trávě, na rovině nebo z kopce. Každá adaptace si ale žádala upravit buďto styl ježdění nebo samotný skateboard.

7.2 Tělocvična a venkovní prostředí

Uvedli jsme si, že parkour existuje v mezích materiality, a jak jsme si už několikrát řekli, parkour je efektem *asociací* aktérů. Bruno Latour (2005) říká, že jakýkoliv aktér vytváří změnu – vzpomeňme si na příklad chůze po ulici v oblečení nebo bez něj. Stejným způsobem nám může posloužit příklad trénování traceurů v tělocvičně nebo ve venkovním prostředí.

²³ Video publikované na Instagramu

²⁴ Někdo by mohl v tomto momentu namítat, že skákání salt na travnaté ploše už není freerun, ale tricking. Tricking představuje aktivitu, která je omezena opravdu jen na rovnou plochu (často v tělocvičně), kdy jedinci skáčou různé kombinace salt. Stejně zde ale stále hraje roli prostor a možnosti, které poskytuje.

Parkour v tělocvičně je diametrálně odlišný od parkouru venku z hlediska nebezpečí různých skoků stejně jako z hlediska prostorového nastavení. Ve venkovním prostředí si člověk nemůže vybírat, jak bude vypadat prostor (například rozestavení překážek), kterým se traceur bude pohybovat. Vše je pevně ukotvené na svém místě a traceur se musí přizpůsobit²⁵. V tělocvičně si traceuři s čímkoliv pohnou tak, aby to vyhovovalo přesně jejich potřebě. Když skáčou například kongy do precisionu zakončené saltem dopředu přes dvě švédské bedny, tak si je dají těsně za sebe a na místo dopadu saltem položí žíněnku, poté bedny postupně oddalují, nebo dají žíněnku pryč, a tím si zvyšují obtížnost skoku. Hodnota takového skoku je samozřejmě zcela jiná, pokud stejný pohyb traceur provede venku. Tělocvična ale neposkytuje nekonečné možnosti v nastavení překážek, materialita tělocvičny má svá omezení – často nedovoluje traceurům trénovat například precisiony, cat leapy apod. Pokud člověk trénuje v tělocvičně, nakonec pravděpodobně skončí u trénování salt a dalších akrobatických prvků.

S jedním z informátorů jsem byl trénovat venku a rozhodli jsme se, že půjdeme trénovat wall flip (salto pozadu s odrazem nohou o zeď), který jsme do té doby trénovali jen v tělocvičně na žíněnkách. Měli jsme vytipované místo, kde je jedna část kamenné zdi mírně zešíkmená (Obrázek 9), takže je menší šance, že člověku uklouzne noha, a pod zdí je travnatý povrch. Informátor přišel ke zdi a našel v ní malou škvíru, která byla přesně ve výšce, kam chtěl položit nohu na odraz. Škvíru před odrazem prohlédl a vytrhal z ní vyrůstající plevel, aby mu na něm neuklouzla noha. Když salto bez problému skočil, okomentoval to slovy, že tady na té zdi se wall flip skáče dobře, v tělocvičně ne, tam je „rozbitá“ (horší) zeď.

²⁵ Ostatně některé definice mluví o parkouru jako o přizpůsobení se jakémukoliv prostředí



Obrázek 9. Šikmá zeď na wall flip

„Ačkoliv je jasné propojení a shoda mezi parkourem praktikovaným uvnitř a ve venkovním prostředí právě kvůli stejné povaze ztělesněné zkušenosti v pohybech a v překonávání překážek, parkour praktikovaný venku bude vždy kvalitativně jiný. Ve venkovním prostředí dochází ke konstantnímu znovu-přehodnocování a vnímání prostoru.“ (Angel 2011, 184)

7.3 Stupid Shoes Parkour

V této kapitole se zaměříme na sérii videí, které jsem podrobil diskursivní analýze. Na proměně parkouru ve vztahu k různým typům bot, které nejsou designované na parkour, si ukážeme, jakým způsobem se boty jako aktér zapojují do sítě. Zaměříme se na proměnu parkouru ve vztahu k botám, co o nich traceuři říkají, jak se pozměňuje co je a není nebezpečné, jaké skoky jsou nebo nejsou jinak hodnocené apod.

Nejprve si však blíže představme o co v sérii „Stupid Shoes Parkour“ přesně jde. Jedná se o sérii sedmnácti videí, na kterých tři traceuři na určitém spotu zkouší dělat parkour v botách, které na něj

nejsou designované. Dohromady trénují na šesti různých *spotech*, dva *spoty* jsou tělocvičny specializované na parkour v zastřešené hale, další *spot* je parkourové hřiště ve venkovním prostředí, a zbylé jsou „klasické“ *spoty* ve venkovním městském prostředí. Traceuři trénují například v pantoflích, botách na fotbal (kopačkách), „žabkách“, holinkách a podobně, přičemž s každými botami se určitým způsobem „mění parkour“. V druhé polovině každého videa všichni traceuři hrají hru zvanou „stick“ případně „horse“, která spočívá v přesném zopakování určitého skoku který jeden traceur předvede. V případě verze „stick“ (kterou hrají traceuři ve většině případů) je nutné předvedený pohyb dokonale ustát (od slova „stick“, neboli lepit), to znamená například zůstat stát na tyči, na kterou dotčný skočí precision. U verze „horse“ není nutné skoky ustávat, ale pouze je zopakovat. V případě že traceur skok neustojí nebo nezopakuj, dostane písmeno (například „S“, potom „T“ atd., až se složí celé slovo a traceur vypadává).

První co traceury zajímá na každých botách je „grip“, což je vlastnost podrážky, která popisuje, jak bude bota klouzat nebo naopak neklouzat – čím lepší je grip, tím méně bota klouže při dopadu, při odrazu o zeď nebo při cat leapu. Prvními botami, které traceuři zkoušejí, jsou klaunské boty, které se obouvají na původní obuv, a mají extrémně širokou podrážku, díky které traceuři nevědí, kde přesně mají palec u nohy, například při dopadu do precisionu (čímž se zvětšuje nebezpečí minutí dopadového místa). Skočít ale s takovými botami do cat leapu na tyč je poměrně jednoduché, v porovnání s normálními botami, právě díky šířce podrážky.

Dalšími botami, které stojí za zmínku, jsou pantofle („papuče“), které traceurům neustále padaly při skoku z nohou a hlavně při dopadu, takže se z cat leapu stal extrémní skok, při kterém si traceuři minimálně prodřeli ponožky o zeď. V takových botách skočit jakýkoliv běžný skok dostává úplně nový hodnotový rozměr. Kong do precisionu, který ti samí

traceuři na úplně stejném místě, na jiných videích, skáčou naprosto bez problému, představuje velkou výzvu. Podobně se mění hodnota salta pozadu, když má traceur na nohách například ploutve na potápění.

Traceur si obuje běžecké boty s železnými hřebíčky na podrážkách („tretry“) a ostatní mu říkají, že musí vyzkoušet salto pozadu. Odpoví, že tady na tom povrchu (poměrně měkký tartan) to bude bez problému. „Ale ty to musíš zkusit hned na betonu!“

Celkově se proměňují techniky, které traceuři skáčou (na stejných *spotech*) v závislosti na botách, které zrovna mají. V ploutvých na potápění si nikdo moc netroufá skákat precisiony na tyče, protože nemají žádný grip, na rozdíl od kovbojských bot, které nejsou tak špatné, ale cat leapy v nich moc skákat nejdu. Na cat leapy jsou vhodnější gumové boty (pantofle) zvané „crocs“, které mají podle traceurů dokonce až moc dobrý grip.

Zábava je sledovat jak traceuři skáčou v deseti párech ponožek v parkourové hale. Každý dopad poměrně dost klouže, což je způsobeno i dřevotřískou, z které jsou postaveny překážky. Udělat obyčejný cat leap se mění na dost nebezpečný skok, zároveň je za jeho správné provedení traceur odměněn silným potleskem. V tomto momentu se dobře ukazuje i vztah mezi botami a prostorem. Ponožky na dřevotříscce extrémně kloužou, ale dopady na železné tyče jsou poměrně bezpečné, stejně jako je bezpečný dopad na dřevěnou překážku, která je ale pokrytá kobercem. Jeden traceur se těsně vyhne pádu, když zapomene, že se musí odrazit z hrany dřevěné překážky, a místo toho se odrazí z plochy, čímž mu obě nohy uklouznou.

Uvedme si zde ještě jeden příklad, který se netýká přímo série „Stupid Shoes Parkour“, ale pouze bot na parkour jako takových. Ve třech krátkých videích na instagramu dělá traceur v botách, speciálně designovaných na parkour, tic tac ve vysokém výklenku domu (zdi jsou

z mramoru). Jednalo by se o běžné video, kdyby traceur udělal dva kroky o zed', odrazil se na protější stěnu, kde by se zachytil do cat leapu. V těchto videích ale traceur udělá o zed' asi pět kroků a navíc vyleze do velké výšky. V dalších videích se jeho výkon stupňuje. V posledním videu se odrazí asi pětkrát z jedné stěny na druhou a až poté se zachytí do cat leapu. Tento výkon je sám o sobě neuvěřitelný, nás ale zajímají některé komentáře: „*Tahle zed' a boty musí mít grip (,must be grippy') jako blázen.*“ Nebo: „*Tohle musí být ta nejméně kluzká zed' na světě.*“

Co chceme ukázat na tom, že traceuři řeší například i váhu bot, je to, že materiální nastavení, nastavení celé aktérské sítě, ústí do specifické podoby parkouru. Každý detail a každý aktér ovlivňuje výsledný efekt. Změna tohoto efektu *asociací* je nejlépe vidět právě při změně jednoho z aktérů – ukazuje se, že boty vytváří efekt (jen tak tam nesedí, jak by řekl Latour). Jeden z traceurů, který natáčel „Stupid Shoes Parkour“, přidal krátký sestřih skoků z jednoho ze *spotů* z této série, kde skákal stejné nebo i větší vzdálenosti, ale v normálních botách. Pod videem byl popisek „*Lehký trénink po náročném natáčení Stupid Shoes.*“

8 PROSTOROVÉ PRAKTIKY – PŘÍKLADY TEORIE AKTÉRSKÝCH SÍTÍ V SOCIÁLNÍ KONTROLE

Tuto částečně vedlejší kapitolu začněme malou úvahou. Podle Latoura je celý svět efektem *asociací* různých aktérů. V této práci jsme si zvolili pro analýzu několik aktérů, ale ne úplně všechny, kteří se na „tvorbě“ parkouru podílejí (lépe řečeno počet aktérů, které bychom mohli zahrnout je pravděpodobně neomezený). Ve své bakalářské práci jsem se, mimo jiné, zabýval parkourem jakožto subkulturou, která symbolicky resistuje vůči dominantní kultuře skrze tvorbu *míst* a zacházení s prostorem. V této práci jsem ale udělal posun a zaměřil jsem se na parkour a jeho podobu jako takovou ve vztahu k materialitě, která pro nás představuje aktéra. Kdybychom do sítě zapojili další aktéry, například

ostatní lidi, kteří nedisponují tím, co jsme nazvali parkour vision, ale něčím co bychom mohli nazvat „dominantním viděním“, efekt by byl částečně pozměněn – parkour by najednou fungoval jako subkultura, resistance. Vyjevily by se nám nové a odlišné roviny, efekty a funkce *asociací*.

Proto si nyní demonstrujeme tuto síť vztahů a její změnu na příkladech různých prostorových praktik. Materialita zde nepředstavuje aktéra sama o sobě, ale její schopnost jednat, je využita dominantním řádem (architektury) tak, aby výsledný efekt vztahů byl odlišný. Tudíž se nám tu částečně spojuje přístup k mimo-lidským aktérům Alfréda Gella a Bruna Latoura.

“Ačkoliv etnografické studie stále zahrnují materiální svět jako kontext jejich bohatých popisů, jen málo pozornosti bylo zaměřeno na specifické a explicitní způsoby zapojení materiality do sociální kontroly, ani jak jsou formy kontroly ustavovány a ztělesňovány na každodenní bázi.” (Dale 2005, 650,651)

Ve své podstatě je zdánlivě nejsnadnějším způsobem, jak vytlačit určitou sociální praktiku, použít represivní státní aparát (Althusser 2014) – skrze policii, ochranku, kamerový systém apod. Často je nasazena speciální skupina policistů, která dohlíží na určitou část města, nebo je určitým směrem nasměrována kamera. Uvedme si několik příkladů, kdy byl například vyhlášen zákaz parkouru v celém Liverpoolu nebo jak uvádí Jeremy Németh (2004), byl zakázán skateboarding ve Philadelphii ve světově známém LOVE parku. K přímé sociální kontrole bychom mohli zařadit i akty vytlačování různých prostorových praktik skrze stavbu plotů apod. V příměstské části Paříže (Lisses), kde se nachází stavba s názvem “Dame du Lac” (Jezerní dáma), byl postaven plot, aby se traceurům zabránilo v lezení na její vrchol. Všechny tyto výše zmíněné postupy však mají zhruba podobný efekt. Aktéři na ně reagují tím

způsobem, že v nich najdou poměrně jednoduché trhliny. Skateboardisté v San Francisku vědí, že můžete jezdit na Náměstí Giannini, pokud se nedostanete za třetí sloup banky, kde budete viditelní pro kamery. Také ví, kdy pracují hlídači, kde jsou kamery a ví kudy přijít na určité místo a jak se odtud opět nepozorovaně dostat (Howell 2001). Traceuři snadno přelezou plot a opět vyšplhají na vrchol Jezerní dámy.

Skateboarding je trnem v patě architektů, plánovačů a vlastníků budov do té míry, že dnes existují workshopy, které učí sérii obranných architektonických praktik pro potlačení této aktivity (Ibid.). Protože, jak jsme si ukázali výše, represivní státní aparát příliš nefunguje, proto se dominantní řád často přiklání k *poetice bezpečnosti* (Ibid.) – skrze design a architekturu vytváří takový městský prostor, který vytlačuje specifické skupiny lidí (prostorové praktiky).

Chytat lidi na ulicích v policejních autech a zatýkat je, je ve skutečnosti kontraproduktivní, co se týče regulace chování. Stejně jako v Panoptikonu jsou disciplinační taktiky (sociální kontrola) účinné, jen když jsou neviditelné. Defensivní architektura tak musí být účinná, ale musí vypadat humánně, nemůže být očividně militaristická (Ibid.). Mezi architekty a developery převládá konsensus, že veřejně přístupný prostor musí být vnímaný jako bezpečný, pokud má plnit svou funkci a naplňovat potenciál (Schmidt and Németh 2010).

Je třeba vestavět moc policie do architektury samotné, aktivně ji využít. Design musí předvídat každý potenciální pohyb skateboardisty prostorem - doslova až na úroveň jednotlivých gest. Design odstraňuje každý potenciál pro výskyt nechtěné prostorové praktiky (Howell 2001). Jinými slovy je třeba přetransformovat prostor tak, aby neumožňoval fungování prostorových praktik resistujících vůči dominantnímu řádu – aby nefungoval efekt aktérské sítě. V povaze parkouru je překonávat překážky

v prostoru, obyčejný plot tedy nemůže traceury zastavit – právě naopak. Jen vytváří výzvu, další překážku.

Podstatou *poetiky bezpečnosti* je jít až do nejmenších detailů. Proti parkouru se aplikuje na fasády speciální nátěr proti lezení. Ocean Howell (Ibid.) popisuje opatření proti skateboardingu – dlažba (kočičí hlavy) brání přístupu na lavičku a jednotlivé kostky jsou široké přesně podle šířky koleček skateboardu. Římsy jsou upraveny tak, aby byly nepoužitelné pro skateboarding – nemají žádné ostré hrany. Zdi mají takovou texturu, která je neatraktivní pro grafity. Wooley (2001) ukazuje, jak byl skateboarding vytlačen z určitých míst skrze defenzivní architekturu. Neustálý konflikt s ochrankou vedl k transformaci prostoru – použití hrubých textur povrchů – čímž byla tato prostorová praktika vytlačena.

Opatření vůči různým prostorovým praktikám se do jisté míry liší – úpravy designu vytlačující skateboarding nefungují proti parkouru nebo grafity apod. Stejně techniky lze sledovat i proti narkomanům, bezdomovcům nebo obecně proti náctiletým. Zábradlí jsou designována tak, aby se na nich nedalo sedět (jsou příliš vysoká, mají nevhodný tvar). Podstata defenzivní architektury – *poetiky bezpečnosti* – je však ve všech případech stejná. Jde o to vyjít z povahy jednotlivých prostorových praktik, do detailu je poznat, a na základě jejich jednání v prostoru tento prostor přetransformovat. Vtisknout represivní státní aparát do prostoru samotného bez toho, aby se daný prostor stal nepřátelský pro všechny subjekty, které se v něm pohybují. Skrze design prostoru poeticky naznačit, kdo se v daném veřejném prostoru smí nacházet a jak má jednat.

9 ZÁVĚR

Ukázali jsme si, že parkour a jeho specifická podoba – nebezpečí, hodnocení pohybů, způsob pohybu traceurů atd. – je dosažena skrze *asociace* aktérů – traceurů a materiality (prostoru v kterém se pohybují a

bot, které nosí), jejich vzájemného vztahu, propojení a ovlivňování. Parkour je ovlivněn materialitou a má velký smysl se tímto vztahem zabývat – materialita má schopnost jednat ve vztahu k traceurům. Traceuři jsou si vědomi povrchů a jejich vlastností, řeší, jaké podrážky mají jejich boty a jak moc kloužou například na zdech (v závislosti na povrchu nebo textuře). Jsou si vědomi také toho, jaký dopad má určitý materiál na jejich tělo vzhledem k tvrdosti, vzdálenosti či výšce. Všechny vlastnosti materiality ovlivňují, co a jak traceuři dělají, a co to pro ně znamená – jak vypadá parkour.

Traceuři disponují parkourovým habitem, který představuje schopnost využívat dané standardizované pohyby v prostoru. Habitus má vliv na to, jaké pohyby bude traceur provádět (a kde), a zároveň je zpětně ovlivňován prostorem – habitus je diferencován na základě prostorových možností traceurů. Z parkourového habitu vychází parkour vision, schopnost traceurů vnímat specifickým způsobem prostor (jeho vlastnosti jako je tvrdost materiálu apod.) a nacházet v něm prvky, které jsou využitelné pro parkour. Skrze parkour vision se navíc dokážou traceuři navzájem „hodnotit“.

Traceuři tedy produkují prostor skrze jeho odlišné využívání a tvorbu *míst (spotů)* – obsazují ho významem. Traceuři si ale ne úplně libovolně vybírají, kde se budou pohybovat (a jak přesně), případně kde *spot* vznikne. *Spoty* jsou tedy hledány a vyjednávány – jsou efektem *asociací* aktérů.

Nebezpečí není nikdy zcela objektivní, ve smyslu, že by ve světě prostě existovalo samo o sobě. Nebezpečnost parkouru je naopak efektem sítě aktérů, a co přesně je považováno traceury za nebezpečné se tudíž liší od toho, co za nebezpečné považují ostatní. Nebezpečí vychází ze způsobu zacházení s materialitou. Co je nebezpečné závisí i

na tom, jaký parkourový habitus mají traceuři ztělesněný – na jaké úrovni se nachází.

Parkour je tedy výsledkem vztahů specifických aktérů (se specifickými vlastnostmi). Pozměněním jednoho z aktérů se výsledný efekt jejich *asociací* mění, jak jsme si ukázali na příkladu „špatných bot na parkour“ a sociální kontroly ve vztahu k různým prostorovým praktikám. Každý aktér v síti má smysl ve vztahu k ostatním. Ukázali jsme si, že člověk není jako jediný schopný jednat a že parkour nemá určitou podobu jen proto, že to tak chtějí samotní traceuři.

10 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ

- Aggerholm, Kenneth, and Signe Højbjerg Larsen. 2016. "Parkour as Acrobatics: An Existential Phenomenological Study of Movement in Parkour." *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health* 9 (1): 69–86. doi:<http://dx.doi.org/10.1080/2159676X.2016.1196387>.
- Althusser, Louis. 2014. "Ideologie a Ideologické Státní Aparáty (Poznámky K Výzkumu)." In *Společenské Vědy a Audiovizie*, edited by Matěj Strnad and Helena Bendová, 277–304. Praha: Akademie múzických umění v Praze.
- Angel, Julie Margaret. 2011. "Ciné Parkour: A Cinematic and Theoretical Contribution to the Understanding of the Practice of Parkour." Brunel University.
- Appadurai, Arjun. 1986. *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*. Edited by Arjun Appadurai. Cambridge: Cambridge University Press.
- Asdal, Kristin, Brita Brenna, and Ingunn Moser. 2007. "The Politics of Interventions: A History of STS." In *Technoscience: The Politics of Interventions*, edited by Kristin Asdal, Brita Brenna, and Ingunn Moser, 7–56. Oslo: Unipub.
- Atkinson, Michael. 2009. "Parkour, Anarcho- Environmentalism, and Poiesis." *Journal of Sport & Social Issues* 33 (2): 169–94. doi:10.1177/0193723509332582.
- Bourdieu, Pierre. 1998. *Teorie Jednání*. Edited by Věra Dvořáková. Praha: Karolinum, Nakladatelství Univerzity Karlovy.
- Brož, Luděk, and Tereza Stöckelová. 2015. "Přísliby a Úskalí Symetrie: Sociální Vědy v Zemi Za Zrcadlem." *Cargo* 13 (1–2): 5–33.
- Brunner, Christoph. 2011. "Nice-Looking Obstacles: Parkour as Urban Practice of Deterritorialization." *AI and Society* 26: 143–52. doi:10.1007/s00146-010-0294-2.
- Callon, Michel. 1986. "Some Elements of a Sociology of Translation:

- Domestication of the Scallops and the Fishermen of St Brieuc Bay.” *Power, Action and Belief: A New Sociology of Knowledge?*, 196–223. doi:10.1111/j.1467-954X.1984.tb00113.x.
- Carr, John. 2010. “Legal Geographies—Skating Around the Edges of the Law: Urban Skateboarding and the Role of Law in Determining Young Peoples’ Place in the City.” *Urban Geography* 31 (7): 988–1003. doi:10.2747/0272-3638.31.7.988.
- Clegg, Jennifer L. 2011. “An Existential Phenomenological Examination of Parkour and Freerunning.” *Master’s Theses*. San José State University. doi:10.1080/2159676X.2012.693527.
- Cresswell, Tim. 2004. *Place: A Short Introduction*. Wiley: Blackwell Publishing. doi:10.1139/h2012-055.
- Csordas, Thomas J. 1994. *Embodiment and Experience: The Existential Ground of Culture and Selfedited*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dale, Karen. 2005. “Building a Social Materiality: Spatial and Embodied Politics in Organizational Control.” *Organization* 12 (5): 649–78. doi:10.1177/1350508405055940.
- Daskalaki, Maria, Alexandra Stara, and Miguel Imas. 2008. “The ‘Parkour Organisation’: Inhabitation of Corporate Spaces.” *Culture and Organizations* 14 (1): 49–64. doi:10.1080/14759550701659029.
- Eglash, Ron. 2006. “Technology as Material Culture.” In *Handbook of Material Culture*, edited by Christopher Tilley, Webb Keane, Susanne Kuechler, Mike Rowlands, and Patricia Spyer, 329–40. London: Sage Publications Ltd.
- Eriksen, Thomas Hylland. 2001. *Small Places, Large Issues: An Introduction to Social and Cultural Anthropology*. London, East Haven. Second edi. London: Pluto Press. <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Small+Places,+Large+Issues#4>.
- Gell, Alfred. 1998. *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford, New York: Clarendon Press.
- Gibas, Petr, Karolína Pauknerová, and Marco Stella. 2011. “Introductory Chapter: Non-Humans in Social Science: Animals, Spaces, Things.” In *Non-Humans in Social Science: Animals, Spaces, Things*, edited by Petr Gibas, Karolína Pauknerová, and Marco Stella, 9–29. Červený Kostelec: Pavel Mervart.
- Gilchrist, Paul, and Belinda Wheaton. 2011. “Lifestyle Sport, Public Policy and Youth Engagement: Examining the Emergence of Parkour.” *International Journal of Sport Policy and Politics* 3 (1): 109–31. doi:10.1080/19406940.2010.547866.
- Henare, Amiria, Martin Holbraad, and Sari Wastell. 2007. “Introduction: Thinking Through Things.” In *Thinking Through Things: Theorising Artefacts Ethnographically*, edited by Amiria Henare, Martin Holbraad, and Sari Wastell, 1–31. New York: Routledge. doi:10.1111/j.1757-6547.2009.00016.x.

- Howell, Ocean. 2001. "The Poetics of Security: Skateboarding, Urban Design, and the New Public Space." http://urbanpolicy.net/wp-content/uploads/2013/02/Howell_2001_Poetics-of-Security_NoPix.pdf.
- Chiu, Chihsin. 2009. "Contestation and Conformity: Street and Park Skateboarding in New York City Public Space." *Space and Culture* 12 (1): 25–42. doi:10.1177/1206331208325598.
- Johnson, Jim. 1988. "Mixing Humans and Nonhumans Together: The Sociology of a Door-Closer." *Social Problems* 35 (3): 298–310. doi:10.1525/sp.1988.35.3.03a00070.
- Kidder, Jeffrey L. 2013. "Parkour: Adventure, Risk, and Safety in the Urban Environment." *Qualitative Sociology* 36: 231–50. doi:10.1007/s11133-013-9254-8.
- Kohn, Eduardo. 2013. *How Forests Think: Toward an Anthropology Beyond the Human*. Berkley: University of California Press.
- Lamb, Mathew. 2008. "We Gotta Get Out of This Space: The Art of Parkour in Rethinking Architectural Space and the Body." http://www.allacademic.com/meta/p259185_index.html.
- Latour, Bruno. 1993. *We Have Never Been Modern*. Edited by Catherine Porter. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- . 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press.
- Law, John. 2007. "Actor Network Theory and Material Semiotics." *The New Blackwell Companion to Social Theory*, no. April: 141–58. doi:10.1002/9781444304992.ch7.
- Lefebvre, Henri. 1991. *The Production of Space*. Edited by Donald Nicholson-Smith. First edit. Oxford: Blackwell.
- Leonardi, Paul M., Bonnie A. Nardi, and Jannis Kallinikos. 2012. *Materiality and Organizing: Social Interaction in a Technological World*. Oxford: Oxford University Press. doi:10.1093/acprof:oso/9780199664054.001.0001.
- Low, Setha M., and Denise Lawrence-Zúniga. 2007. *The Anthropology of Space and Place*. Low, Setha. London: Blackwell Publishing.
- Mácha, Přemysl. 2010. "Krajiny Antropologie a Antropologie Krajiny." *Český Lid* 97 (3): 225–46.
- Miller, Daniel. 1987. *Material Culture and Mass Consumption*. Oxford: Basil Blackwell. doi:10.2307/2071982.
- Munro, Rolland. 2009. "Actor-Network-Theory." In *The Sage Book of Power*, edited by Stewart R. Clegg and Mark Haugaard, 125–39. London: Sage Publications Ltd.
- Nemeth, Jeremy. 2004. "Redefining Security in Public Space: The Case of LOVE Park." *IEEE Technology and Society Magazine* 23 (3): 19–20. doi:10.1109/MTAS.2004.1337880.
- O'Grady, Alice. 2012. "Tracing the City - Parkour Training, Play and the Practice of Collaborative Learning." *Theatre Dance and Performer Training* 3 (2): 145–62. doi:10.1080/19443927.2012.686450.

- O'Loughlin, Alister. 2012. "A Door for Creativity – Art and Competition in Parkour." *Theatre, Dance and Performance Training* 3 (2): 192–98. doi:10.1080/19443927.2012.689131.
- Olsen, Bjørnar. 2007. "Keeping Things at Arm's Length: A Genealogy of Asymmetry." *World Archaeology* 39 (4). Routledge: 579–88. doi:10.1080/00438240701679643.
- Olsen, Bjørnar, Michael Shanks, Timothy Webmoor, and Christopher Witmore. 2012. *Archæology: The Discipline of Things*. Berkeley: University of California Press.
- Rawlinson, Christopher, and Mirko Guaralda. 2011. "Play in the City: Parkour and Architecture." In *The First Postgraduate Conference on Engineering, Designing and Developing the Built Environment for Sustainable Wellbeing*, 19–24. <http://eprints.qut.edu.au/42506>.
- Rydin, Yvonne. 2012. "Using Actor-Network Theory to Understand Planning Practice: Exploring Relationships between Actants in Regulating Low-Carbon Commercial Development." *Planning Theory* 12 (1): 23–45. doi:10.1177/1473095212455494.
- Saville, Stephen John. 2008. "Playing with Fear : Parkour and the Mobility of Emotion." *Social and Cultural Geography* 9 (8). doi:10.1080/14649360802441440.
- Schlereth, Thomas J. 1985. "Material Culture and Cultural Research." In *Material Culture: A Research Guide*, edited by Thomas J Schlereth, 34. London: University Press of Kansas.
- Schmidt, Stephan, and Jeremy Németh. 2010. "Space, Place and the City: Emerging Research on Public Space Design and Planning." *Journal of Urban Design* 15 (4): 453–57. doi:10.1080/13574809.2010.502331.
- Sztompka, Piotr. 2007. "Vizuální Sociologie: Fotografie Jako Výzkumná Metoda." Praha: Sociologické nakladatelství SLON.
- Tilley, Christopher. 2006. "Theoretical Perspectives: Introduction by Christopher Tilley." In *Handbook of Material Culture*, edited by Christopher Tilley, Webb Keane, Susanne Kuechler, Mike Rowlands, and Patricia Spyer, 7–12. London: Sage Publications Ltd.
- Tuan, Yi-Fu. 2001. *Space and Place: The Perspective of Experience*. London: University of Minnesota Press. doi:10.1017/CBO9781107415324.004.
- Wallace, Mathew. 2016. "IPA Thematic Analysis Of Parkour and Freerunning." *International Journal of Basic & Applied Sciences* 16 (2): 1–7. http://ijens.org/Vol_16_I_02/160902-3737-IJBAS-IJENS.pdf.
- Witmore, Christopher L. 2007. "Symmetrical Archaeology: Excerpts of a Manifesto." *World Archaeology* 39 (4): 546–62. doi:10.1080/00438240701679411.
- Woolley, Helen, and Ralph Johns. 2001. "Skateboarding: The City as a Playground." *Journal of Urban Design* 6 (2): 211–30. doi:10.1080/1357480012005784.

11 RESUMÉ

The author, in his diploma thesis examines the relationship between parkour and materiality, through the observation of a small group of traceurs, research on the internet and a discourse analysis of a set of videos. Parkour and all its features, its specific form, are achieved through associations (mutual relationships) of the various actors - the traceurs, the space and the shoes traceurs wear. Parkour exists within the limits of materiality, it is influenced by it – materiality has the ability to act in relation to traceurs (parkour). Traceurs are aware of the surfaces and their attributes. For example, they care about what kinds of sole their shoes have and how „grippy“ it is (how much it slides on different surfaces etc.). Traceurs are also aware of the impact of certain moves on their body in relations to materials, height, distance etc.

Parkour is thus the effect of relations between different actors, and each actor contributes to the resulting effect by its nature. Traceurs have a parkour habitus and parkour vision that represent the abilities to use and perceive the attributes of materials (surfaces, textures, etc.). If one of the actor in the network changes, the resulting effect of association will be different. The parkour is the result of relations of specific entities of the world.

12 PŘÍLOHY

Obrázek 1. Kong vault.....	38
Obrázek 2. Dash vault.....	39
Obrázek 3. Cat leap	39
Obrázek 4. Precision.....	40
Obrázek 5. Kong do precisionu.....	41

Obrázek 6. Rozestavěný <i>spot</i>	46
Obrázek 7. Kong do precisionu ve výšce.....	48
Obrázek 8. Místo skoku na ledolam.....	49
Obrázek 9. Šikmá zeď na wall flip.....	61