

1. Úvod

1.1. SPORT VE FILMU JAKO KULTURNÍ FENOMÉN

Sport se v průběhu 20. a na počátku 21. století se stal jedním z nejdůležitějších a nejvlivnějších kulturních fenoménů. Ačkoliv může být jeho význam stále ještě podceňován coby nepodstatná kulturní praktika a triviální zábava, ve skutečnosti má sport obrovský ekonomický, kulturní a příležitostně i politický význam v životě naší společnosti. Lze dokonce tvrdit, že se ze sportu stala i vskutku populární metafora života samého. Sport coby kulturní fenomén pomáhá podle některých badatelů zajišťovat jistou rekonstrukci kategorií a pojmů, jako jsou identita, místní příslušnost či náboženství, které jsou v současné společnosti rychlým postupem modernizace problematizovány (Crosson 2013: 3–6). Sport ve své špičkové podobě se v přímém srovnání s náboženstvím stává fenoménem „zatíženým symbolikou, metaforami, mýty, rituály, zkrátka významotvorným aparátem, který jsme si doposud spojovali s jinými oblastmi kulturního života“ (Cashmore 2000: ix).

Sport ovšem není významným kulturním fenoménem pouze sám o sobě. Jeho vrcholovou podobou se celosvětově zabývá jen relativně úzká skupina lidí. Provozování špičkového sportu na tratích, hřištích a stadionech přihlíží pochopitelně množství diváků řádově větší, ale ani tato skupina nemůže soupeřit s množstvím příjemců, kteří sport sledují prostřednictvím médií. Sport a jeho mediální prezentace představuje v dnešní době jednu z nejdůležitějších součástí populární kultury. Zhruba od konce osmdesátých let minulého století prodělal vztah sportu a médií (televize především) obrovský rozmach zejména díky satelitnímu vysílání. Slova mediálního magnáta Ruperta Murdocha z roku 1996, který prohlásil, že sport naprosto překonává film i všechno ostatní ze zábavních žánrů, jsou spíše než okázalou hyperbolou reálným popisem stavu. Televizní sport je bezpochyby nejdůležitější vazbou ke sportu (a naopak) a tato relace je úzce spojena s myšlením o národu, třídě, rase, genderu, věku apod. Představuje tedy bohatý výzkumný materiál v oblastech sociálního,

kulturního, ekonomického a politického života (Boyle, Haynes 2000: 10). A sportovní přenosy se přitom zásadním způsobem podílely na šíření televizního média, respektive výrazně přispívaly k růstu počtu televizních koncesionářů v dřívějších letech i k nárůstu nákupů nových typů televizních přijímačů v současnosti (Štoll 2011: 155), stejně jako byly jedním z motorů digitalizace televizních domácností v posledním desetiletí. Problematika vztahu sportu a médií představuje široké pole, které nelze v úplnosti postihnout v jediné studii. Proto jsem se v této publikaci rozhodl zacílit pozornost na specifitější část této problematiky – na vztah sportu a filmu.

Je pozoruhodné, že sport se ve své moderní podobě objevil ve stejnou chvíli jako kinematografie. Jak připomíná S. Crosson, první novodobé olympijské hry v Athénách roku 1896, které lze bezesporu vnímat jako počátek nové éry sportu, se konaly jen čtyři měsíce poté, co bratři Lumièrové v pařížském Grand Café poprvé veřejně předvedli svůj vynález kinematografu (Crosson 2013: 3). Vzájemný vztah těchto dvou fenoménů se v průběhu jejich další existence prohluboval a v prvních dvou desetiletích 21. století je již dávno plně etablován. S rozvojem a zavedením přímých televizních přenosů a následnou prudce rostoucí medializací sportu se i samotné zobrazení sportu na filmovém plátně proměňovalo. V této souvislosti si lze položit otázku, proč by vzhledem k masivnímu mediálnímu pokrytí sportu, od živých i zaznamenaných televizních záběrů po denní tiskové zprávy a videoanalýzy, cítili sportovní fanoušci potřebu sledovat sport prezentovaný ve formě fiktivního příběhu? Klíč k zodpovězení této otázky spočívá v tom, že sport vyznačuje, ale neomezuje sémiotické hranice filmu. Sporty jsou snadno přístupné fiktivnímu zpracování, předmět a jeho průvodní mytologie jsou vysoce vnímavé k formě vyprávění a konstrukce, což je záležitostí humanistického nebo realistického filmu, který je charakteristický pro většinu hlavního proudu (západní) kinematografie (Rowe 1998: 353). V případě hraných fiktivních příběhů často vadila jejich jistá schematičnost, přepjatost a zdůrazňování určitých momentů i nereálnost zobrazení sportovců a jejich výkonů. Ve srovnání s opravdovým sportem, zažívaným na vlastní kůži, či stále se zdokonalující televizní medializovanou podobou, se fiktivní sport hraných filmů mohl jevit někdy podivně artistní, jindy naivní a stěží uvěřitelný. Je

ovšem třeba říci, že tvůrci filmů postupně přebírají od televize řadu postupů, jimiž filmové zobrazení sportu aktualizují, zatímco televize často využívá například osvědčených narativních prostředků, jimiž prezentovaný sport divákům přibližuje.

Toho, jak výrazné a často i univerzálně platné jsou sportovní příběhy, si všiml již Roland Barthes, který popsal slavný cyklistický závod Tour de France coby homérský epos, a jednotlivým tehdejším cyklistům dokonce přidělil specifické role ve svérázném lexikonu (Barthes 2012: 122–133). Toto vytváření sportovních příběhů, které je pro současná média typické, láká pochopitelně další diváky, ale současně vede právě filmové tvůrce k tomu, aby jejich zfilmováním vtiskly těmto příběhům trvalejší, celistvější a přehlednější podobu. Sportovní film je tak specifickým kulturním produktem, jenž v sobě ovšem skrývá několik významových rovin.

Sport sám o sobě je činností, jejíž podstatu lze vystopovat v kulturním fenoménu hry, což je bezesporu svébytná a univerzální kulturní forma. Sport se ale současně – jak už bylo řečeno – stává mnohostranným významotvorným aparátem a jeho kulturně symbolický potenciál je nezpochybnitelný. Tento potenciál nabývá ve sportovních filmech nejrůznějších podob a sportovní film potom tvoří jistou (byť obtížně) definovatelnou skupinu mezi filmovými žánry, kterou lze zkoumat coby specifickou kulturní kategorii.

O tom, do jak širokého pole každodennosti může zdánlivě tak úzce vymezený fenomén, jakým je sportovní film, pronikat, svědčí i tři postřehy, jež jsem učinil během psaní této knihy. Objevil jsem například reklamní spot, v němž tvůrci využili scén z filmu *Le Mans* (1971) a k představiteli hlavní role Stevu McQueenovi počítačovou technologií do těchto pasáží implantovali současného automobilového závodníka Lewise Hamiltona. Pozoruhodný na celé věci není ani tak fakt, že spolu ve spotu konverzují dva lidé, kteří se nemohli nikdy setkat (McQueen zemřel pět let před Hamiltonovým narozením), ale spíše způsob, jímž je McQueen v reklamě prezentován. Nevystupuje zde totiž coby Michael Delaney, kterého ve filmu ztvárnil, ale coby McQueen sám o sobě. Reklama tedy pracuje s ikonickou podobou slavného herce coby automobilového závodníka, která zůstává po létech v paměti mnohých diváků, případně jej v této podobě prezentuje vnímatelům mladším.¹

Druhý takový moment jsem pozoroval během veslařské regaty celostátního významu. Po skončení jednotlivých závodů nedoprovázely slavnostní dekorování medailemi léta užívané fanfáry, nýbrž proslulý hudební motiv Billa Contiho (rovněž uvozený fanfárami) využitý ve všech filmech o fiktivním boxeru Rockym. Nutno dodat, že prakticky všichni účastníci (a především dekorovaní medailisté) oné soutěže přijímali tuto inovaci s pobavením i jistým potěšením, neboť užití tohoto motivu je samotné svým způsobem ztotožňovalo s proslulým filmovým hrdinou.

A do třetice – v roce 2013 proběhla česká premiéra filmu *Rivalové* (Rush 2013), v němž je zachycen skutečný příběh soupeření dvou jezdců automobilové formule 1 v roce 1976 – Nikiho Laudy a Jamese Hunta. Historie této sezony skýtá nepochybně pozoruhodné příběhy, tvůrci filmu si ale řadu skutečností přizpůsobili tak, aby příběh vyzníval v souladu s jejich záměrem. Tím patrně bylo konfrontovat dva zcela odlišné typy sportovců – lehkovážného, uvolněného a talentovaného Hunta, který si nejraději užívá života, a systematického, puntičkářského, asociačního Laudu, jenž všechny své schopnosti vkládá do závodění. Ahistoričnost, která je v tomto snímku takřka všudypřítomná,² nakonec ale přispívá k jisté archetypálnosti příběhu. Šestatřicet let starý příběh tak náhle nabývá i pro současného diváka na přitažlivosti. Výmluvným a pozoruhodným dovětkem může být i skutečnost, že zatímco Niki Lauda je zobrazen v hraném filmu jako svérázný typ popkulturního hrdiny, on sám přiznává své dojetí při sledování filmového příběhu fiktivní boxerky (Hochwarter 2009).

1.2. SPORT A FILM - VÝČET, NEBO KÁNON?

Vymezit pole pro zkoumání sportovního filmu se ovšem ukazuje jako nanejvýš obtížné. Ve filmech, které lze při povrchním pohledu považovat za sportovní, se sport může vyskytovat v podobě rekvizit, osob, prostředí, ale i v podobě ustálených, jen mírně variovaných narativních struktur. Mým úvahám ale může být ku prospěchu skutečnost, že se problematika filmového žánru a žánrových kategorií stala již od padesátých let 20. století samostatnou

součástí filmové teorie. Konceptem, který zohledňuje pozorovanou proměnlivost a nestálost kategorie, kterou jsme pracovně označili jako sportovní film, je v obecnější rovině teorie R. Altmana, kterou autor shrnul zejména ve svém textu *Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru* (1989). Autor navrhuje pohlížet na problematiku žánru ze dvou perspektiv. První perspektivou je hledisko sémantické, které upřednostňuje jednotlivé společné prvky žánru, jako jsou lokace, záběry, kulisy či postavy. Druhou perspektivou je hledisko syntaktické, které preferuje strukturální vztahy mezi těmito prvky. V první perspektivě by tak žánr sportovního filmu určovaly žánrové sémantické elementy, jako jsou třeba hřiště, stadiony, sportovci, diváci apod. Syntaktická perspektiva, kterou Altman prosazuje coby neoddelitelnou součást žánrového zkoumání, zahrnuje skutečnost, že jsou zmíněné sémantické prvky poskládány do určitých struktur, které tvoří jisté konvence. V našem případě jsou těmito strukturami například ustálené narativní vzorce, které vyprávějí o vzestupu outsidera či o konsolidaci a týmové spolupráci sportovního družstva, které následně docílí úspěchu.

Altman upozorňuje, že prakticky v každém sporu o žánrovou podstatu „se vynořuje protiklad mezi obsažným, všezahrnujícím seznamem a výběrovým kánonem“ (Altman 1989: 21). Tento postřeh se při pohledu na způsob, jímž je v odborné literatuře problematika sportovního filmu uchopena, zcela potvrzuje. Pomineme-li, že v českém prostředí je tato oblast zkoumání prakticky ignorována, setkáme se v literatuře zahraniční proveniencí se dvěma základními přístupy.

Prvním, orientovaným na širší čtenářskou obec, je přístup, v němž lze na první pohled rozeznat pokus o sestavení reprezentativního kánonu žánru sportovního filmu. Tento kánon může být v některých populárnějších publikacích zúžen například na určitý počet filmových děl, který ovšem zjevně nemá žádnou souvislost s precizností zvolených kritérií pro jejich výběr. Vybraná díla mohou pak být seřazena podle libovůle autorů publikace do pořadí, které čtenáři nabídne kánon svévolně sestavený. V knize *The Ultimate Book of Sports Movies* tak autoři jen na základě velmi vágně vymezených pravidel uspořádali žebříček sta nejlepších sportovních filmů, přičemž se s touto nejednoznačností v úvodu ke knize netají (Didinger,

Macnow 2009). Odborně serióznější publikace *Encyclopedia of Sports Film* přináší informace o filmových dílech se sportovní tematikou v podobě a rozsahu slovníkového hesla. Výběr opět není striktně definovaný; v úvodu ke knize je stručně naznačena historie zobrazování sportu ve filmu, specifika natáčení sportovních snímků, základní témata a zápletky i témata výzkumu, která lze na tento druh filmu uplatnit. V ohledu konečného výběru titulů uvádějí autoři několik charakteristik, jejichž nositelé byli z výběru vyřazeni. Do encyklopedie se tak nedostaly filmy dokumentární, filmy nedostupné na DVD či VHS, televizní filmy (s výjimkou několika výjimečných titulů) a filmy o psích výstavách, šachových turnajích, soutěžích krásy a býčích zápasech (Edgington, Erskine, Welsh 2011: XI). Z výčtu je patrné, že jde o výběr, jehož kritéria závisí vesměs na autorské libovůli a zvolená omezení jsou značně nesystémová.

Druhým přístupem je zaměření badatelské pozornosti na dílčí problematiku sportovního filmu, jíž odpovídá i zvolená metodologie výzkumu. Výstupem takovýchto zkoumání bývají především kolektivní monografie, respektive sborníky, jejichž tematická i metodologická roztržitost je zastřešována úvodními shrnujícími studii, v nichž bývá tato fragmentárnost konstatována jako charakteristický rys. Například v publikaci *Sport in Films* se v úvodu sepsaném dvojicí editorů konstatuje, že jsou v Hollywoodu upřednostňovány čtyři sportovní disciplíny – box, basketbal, americký fotbal a baseball. Dalšími sportovními snímky jsou pak biografie slavných sportovců či zachycené historické okamžiky. Autoři dále přiznávají problémy s definicí sportovního filmu (Poulton, Roderick 2008: XVIII–XXII).

V jedné z mála současných systematicky koncipovaných monografií *Sport in Film und Fernsehen* třídí autor filmy sportovního žánru do tří skupin. V první skupině nalezneme filmy, v nichž je sport obsažen coby leitmotiv, ve druhé tvoří sport hlavní zápletku a ve třetí se sport objevuje coby subtext či podzápletko (Florschütz 2005: 39–46). Další třídění provádí autor podle motivů, které jsou ale ve skutečnosti často využívanými narativními strukturami. Ve sportovních filmech se tak objevuje motiv triumfu outsidera,³ motiv vzestupu a pádu, pádu a comebacku a téma demytizace sportovní hvězdy (ibid.: 47–56).

Autor dále rozeznává i sportovní subžánry, mezi něž řadí sportovní dokumenty, sportovní filmy se sportem jako ústřední dějovou linkou, sportovní dokudramata, sportovní filmy s elementy hraného filmu, hrané filmy s prvky sportu a životopisné filmy (ibid.: 57–58). Z uvedeného dělení je zřejmé, že jde o jakýsi pomocný aparát stanovený autorem k snazší kategorizaci zkoumaného materiálu. V principu se ale jedná opět o *ad hoc* vymezené dělení, jež je z podstaty nejasné a nepřesné. Jako příklad sportovního filmu se sportem obsaženým v ústřední dějové lince uvádí autor film *Rocky* (1976). Původně byl tento film ale studiem MGM distribuován s žánrovou nálepkou romantické *lovestory*, protože označení boxerský film nezaručovalo podle vedení studia dostatečnou přitažlivost filmu. Posléze se ovšem ukázalo, že příběh sportovního i životního outsidera, který využije příležitost, jež se mu naskytne, je natolik přitažlivý, že dějová linie milostného příběhu ztrácí svou primární důležitost (Haller 1991: 23). Na původní film navázala v následujících dvaadvaceti letech další pětice přímých pokračování a dvě díla odvozená (spin off), která již byla bez výjimky prezentována jako série sportovních filmů. Snímek *Rocky* je ostatně jedním z pilířů jakéhokoli kanonického souboru tzv. sportovních filmů a v případných hodnotících žebříčcích bývá uváděn na předních místech.

1.3. OBJEKT ZKOUMÁNÍ: SPORTOVNÍ FILM, NEBO SPORT VE FILMU?

Vše doposud řečené jen ilustruje teze R. Altmana, který o této problematice píše: „Při určování podstaty nějakého žánru máme obvykle sklon dělat dvě věci najednou, a zavádíme tak dva alternativní soubory textů, které odpovídají odlišnému chápání žánrové podstaty. Na jedné straně máme těžkopádný seznam textů, který koresponduje s jednoduchou tautologickou definicí žánru [...]. Na straně druhé nacházíme kritiky [...], kteří se přidržují nějakého uznávaného kánonu, jenž nemá mnoho společného s širokou, tautologickou definicí. V této skupině se mluví stále dokola o stále stejných filmech, a to nejen proto, že jsou notoricky známé nebo zvláště dobře udělané, ale hlavně z toho důvodu, že se zdají jaksi věrněji

a plněji představovat daný žánr, přesněji než jiné filmy, které se od žánru (kánonu) více či méně odchyľují. Tento úzce výběrový okruh filmů se běžně nevyskytuje ve slovníkovém kontextu, nýbrž v souvislosti s pokusy o určení převažujícího významu v daném žánru nebo s pokusy o stanovení žánrové struktury“ (Altman 1989: 18).

Altman charakterizuje dále podrobněji rozdíly v sémantickém a syntaktickém přístupu k filmovému žánru. Sémantický přístup tak podle něj vykazuje malou explanační sílu, a je tím pádem aplikovatelný na značné množství filmů. Syntaktický přístup se naopak „vzdává širší aplikovatelnosti ve prospěch schopnosti izolovat pro daný žánr specifické, význam nesoucí struktury“. Trvat pouze na jednom ze zmíněných přístupů, znamená podle Altmana ignorovat podvojnou podstatu jakékoli žánrové báze. Navíc toto dvojité pojetí dovoluje mnohem přesnější deskripci mezižánrových propojení (ibid.: 23-24).

Existuje bezesporu nepřeborné množství filmů, v nichž lze nalézt sémantické prvky i syntaktické struktury typické pro sport. Na základě dosud řečeného ale budu nucen poopravit označení předmětu, jímž se hodlám v práci zabývat. Předmětem mého zájmu tak nebude sportovní film – obtížně definovatelný a uchopitelný filmový žánr –, nýbrž sport ve filmu – filmové zachycení všudypřítomného a důležitého kulturního fenoménu, které na sebe může brát nepřebornou řadu podob.

Z výše uvedeného mohu tedy nyní stanovit základní teze, které se v této publikaci pokusím obhájit a podrobněji vyložit. První z nich tvrdí, že zobrazení sportu ve filmu je do určité míry realizováno za pomoci univerzálních schémat, jejichž rozpoznání současně zařazuje film do specifické kategorie sportovního filmu. Tato schémata lze podle mého názoru v těchto filmech nacházet opakovaně v dílčích obměnách. Současně tyto struktury disponují archetypálním potenciálem, který je pro sport typický, ale má zároveň i univerzální význam. A nakonec se domnívám, že tato schémata se mohou za určitých okolností stát nositeli specifických kulturních charakteristik – mohou nabývat mytických a rituálních dimenzí, mají schopnost být i reprezentacemi různých ideologií a rovněž se mohou stát specifickými médii kulturní paměti.

1.4. METODOLOGICKÝ RÁMEC

Výzkum prováděný v oblasti filmových žánrů úzce souvisí se vztahem filmu a kultury, respektive je tomuto bádání podřazen. Zabýváme-li se filmovým žánrem, klademe si i otázku o významu filmu v rámci kulturních procesů. Film se tak jeví i jako svědectví toho, „co se odehrává v intelektuální, estetické a filosofické rovině. [...] Je to svědectví zásadní, vzhledem k tomu, že odhaluje dlouhodobé dynamické procesy a tendence“ (Casetti 2008: 301). Výzkum filmového žánru se obvykle dělí do dvou směrů, z nichž každý zkoumá předmět coby specifickou kategorií. Altmanův sémanticko-syntaktický přístup prokáže svou plnou hodnotu teprve ve chvíli, kdy se věnujeme problematice historie žánrů (Altman 1989: 24). Diachronní přístup, tedy žánr coby historická kategorie, je tak prvním možným pojetím – směrem, který přísluší především filmovým historikům.

Druhým možným přístupem, který je pro mé zaměření práce velmi podnětný, je pojetí žánru jako sociální a kulturní kategorie. Tato synchronně pojímaná kategorie se dále dělí do dvou proudů, v nichž je zkoumán vztah žánru a ideologie a žánru coby mýtu a rituálu. Zjednodušíme-li prozatím charakterizaci těchto dvou směrů, které žánr zkoumají coby kulturní kategorií, můžeme o mytologicko-rituálním přístupu prohlásit, že připisuje konečné autorství publiku – výběrem navštěvovaných filmů nutí publikum producenty vyrábět právě očekávané filmy. Naproti tomu ideologický přístup dokládá, jak obchod a politické zájmy výrobců filmů manipulují s diváky. Ideologické pojetí si všímá diskurzivních aspektů a zdůrazňuje problematiku reprezentace a identifikace (Altman 1989: 20–21).

Každý ze zmíněných směrů žánrového bádání využívá ucelený metodologický aparát a může vykazat celou řadu odborných prací mnoha autorů. Současně lze ale konstatovat, že zmíněné rozvržení do dvou (respektive tří) kategorií má univerzálnější platnost, než je úzce koncipovaná platnost v rámci žánrových teorií. Protože jsem se rozhodl definovat předmět výzkumu nikoli jako *sportovní film*, nýbrž jako *sport ve filmu*, necítím se vázán striktním uplatňováním metodologie žánrových teorií. Teze těchto teorií mi poslouží jako

základní východiska směru bádání, přičemž jejich metodologii rozšířím i o nástroje vhodné pro kulturologickou, nikoli specializovaně filmologickou analýzu.

Z toho, co bylo doposud řečeno, je také zřejmé, že v této práci nehodlám vytvářet další kánon sportovních filmů. Zobrazení fenoménu sportu ve filmu prozkoumám na vybraných filmových dílech ze světové i české filmografie. Jejich výběr se bude řídit způsobem zobrazení zkoumaného fenoménu, nikoli umístěním snímku v existujících žánrových encyklopediích či pozicí v kanonických seznamech. Neomezím se navíc jen na tvorbu hranou – předmětem mého zájmu budou v několika exkurzech i filmy dokumentární. Jen toto široké pojetí umožní pozorovat i souvislosti mezi sportem v jeho televizní a filmové podobě.

Práci jsem tedy rozvrhl do následujících kapitol: kapitola 2 se zabývá sportem a jeho teoretizací coby součásti populární kultury. Dále vysvětluje problematiku sportovního diváctví za pomoci konceptu karnevalu M. M. Bachtina založené na binární opozici mezi oficiální a populární kulturou. Za pomoci konceptu karnevalismu pojednává o relaci karnevalu a tělesnosti, jejíž možnou konkretizací je i wrestling. Na základě několika filmových zobrazení tohoto specifického zápasu formuluje pak otázku po univerzálních schématech typických pro žánr sportovního filmu.

Kapitola 3 se pokouší za pomoci dílčích nástrojů naratologie rozčlenit a pojmenovat pozorovaná schémata a přiřadit jim specifické sportovní narativní vzorce. K vysvětlení setrvalé obliby sportovního filmu pak využívá studium filmu ve spojitosti s kulturními dynamikami, k nimž náleží i výzkum v oblasti filmových žánrů.

Kapitola 4 zkoumá sportovní film z hlediska kulturněantropologických kategorií mýtu a rituálu. V analýze životopisných dokumentárních filmů zachycujících život dvou slavných sportovců využívá historiograficko-mytologických úvah C. Léviho-Strausse, nástrojů archetypální teorie N. Frye a z ní odvozené metodologické kritiky historiografie H. Whitea. Analýzu hrané produkce pak provádí za využití koncepcí rituální funkce žánrového filmu.

Kapitola 5 s využitím nástrojů a klasifikací kulturních studií zkoumá schopnost hraných i dokumentárních filmů se sportovní tematikou stát se reprezentacemi různých ideologií. Druhá část

zmíněnou metodologii uplatňuje k popisu a charakteristice ideologizujících vzorců vyprávění ve sportovním filmu. Ve třetí části je tato problematika uchopena za pomoci konceptu kulturní paměti.