

Gymnázium Přírodní škola, z.ú.
Profilová práce — třída Pí
Nižší stupeň studia
2024/2025

Jaromír Zídek

Kendama jako kulturní fenomén

Vedoucí práce: RNDr. Marek Matura, PhD.

Datum odevzdání: 7. 1. 2025

Odborný konzultant: František Maršálek

Odborný konzultant praktické části: Mgr. Jiří Chmelař

Poděkování:

Chtěl bych poděkovat svému konzultantovi na odbornou část, panu Mgr. Jiřímu Chmelařovi (Soustružnické studio Krása dřeva) za vysoce odbornou pomoc při výrobě prototypů a produktu mého vlastního tvaru.

Obsah

<i>Úvod</i>	<i>str. 4</i>
<i>Cíle a metodika</i>	<i>str. 5</i>
<i>Teoretická část</i>	<i>str. 6</i>
<i>Praktická část</i>	<i>str. 17</i>
<i>Závěr</i>	<i>str. 26</i>
<i>Použitá literatura, zdroje</i>	<i>str. 27</i>

Úvod

S kendamou jsem se seznámil vlastně náhodou. Bylo to před dvěma lety, kdy jsem závodně skládal Rubikovu kostku. Brzy jsem zjistil, že v Praze existuje komunita dětí a mladých lidí, kteří také skládají Rubikovu kostku a scházejí se v obchodě s nejrůznějšími potřebami pro vyplnění volného času. Jmenuje se FYFT a tento název je zkratkou pro Fill Your Free Time (Napln svůj volný čas). Tam jsem se zúčastnil několika soutěží ve skládání Rubikovy kostky a také jsem si všiml zvláštních dřevěných hraček na jedné z polic. Byly to kendamy.

Jednu jsem si vzal, zkusil si s ní házet, a jak jsem chodil do Fyftu kvůli kostce často, začal jsem čím dál tím víc mít ve druhé ruce místo kostky kendamu. Dál jsem sice chodil skládat kostku na soutěže, ale postupem času mě kendama přitahovala víc a víc. Bohužel jsem si zlomil prst na své dominantní ruce, a tak jsem nemohl hrát Kendamu levou rukou, což bylo frustrující. Ještě víc frustrující bylo, že na Vánoce 2022 jsem dostal svoji první kendamu, ale ještě několik dní po Vánocích jsem měl pořád ruku v sádře, takže jsem mohl hrát jenom pravou rukou, což je pro začátečníky něco jako "vykopejte tuhle skálu, tady máte klacík". Možná proto mám teď relativně dobré základy i na druhé ruce, což je neobvyklé. Potom mi konečně sundali sádku a já jsem konečně mohl začít hrát levou rukou. Kendamu hraju dodnes, nyní jsem sponzorovaný americkou značkou Deal With It. Kendamu vnímám jako vynikající věc pro všechny lidi, kteří si někdy potřebují psychicky i fyzicky odpočinout.

V rámci své profilové práce bych se chtěl kendamě věnovat podrobněji. V teoretické části popisuji kendamu jako historický, kulturní i psychologický fenomén a zabývám se také marketingem kendamy. Praktickou část tvoří výroba mého vlastního tvaru kendamy. V práci podrobně popíšu nejdříve výrobu prototypu ze smrkového dřeva a poté výrobu finálního produktu, který vychází z prototypu - kendamy z bukového/dubového dřeva.

Cíle a metodika

Cílem mé práce je popsat kendamu jako kulturní fenomén a její vliv na psychiku hráčů. Budu se věnovat také marketingu kendamy.

V praktické části práce vyrobím prototyp kendamy a poté jeden zcela funkční model. Popíšu, jak jsem postupoval, a připojím fotky.

Odborný konzultant: František Maršálek, profesionální kendama hráč pro Lotus Kendamas, jeden z nejlepších freestylerů v na světě. Navrhnul dva tvary kendamy a spolupracoval na nich se značkou Lotus Kendamas.

Odborný konzultant pro praktickou část: Jiří Chmelař (Soustružnické studio Krása dřeva), zkušený truhlář a soustružník, který učí lidi, jak se soustruží - tj. pořádá zážitkové kurzy soustružení.

Teoretická část

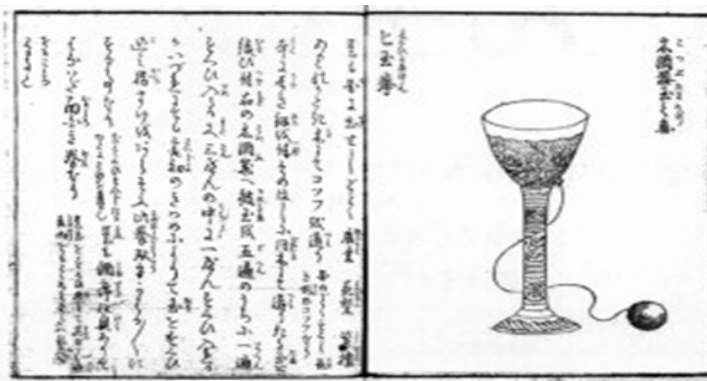
1. Historie kendamy, její varianty a kulturní aspekty ¹

Podle historické literatury se předpokládá, že kendama vznikla z hraček typu pohárek & kulička. Do této skupiny patří typ pohárku s kuličkou na provázku a druhý typ je dřevěný hrot s kuličkou nebo sudovitým kusem dřeva a otvorem spojeným provázkem. První typ je po celém světě znám pod různými názvy, v mnoha anglicky mluvících zemích pak jednoduše jako Kulička & Pohárek (**Ball & Cup**). Například v Německu je znám jako Fang die Kugel (Chyť kouli).

Druhý typ byl zpopularizován v 16. století ve Francii a nazývá se **Bilboquet**. Ve španělsky a portugalsky mluvících zemích byl znám jako Boliche, Balero, Bilboquê, Emboque nebo Coca a Perinola. Předpokládá se, že kendama je kombinací a zdokonalením těchto dvou typů hraček.



obr 1. Bilboquet (zdroj: Japan Kendama Association)



obr 2. Ball & Cup ve staré japonské literatuře (Kensaraesumaizue), doba Edo (zdroj: Japan Kendama Association)

¹ Japan Kendama Association, kendama origins, <https://kendama.or.jp/english/history/kendama-origins/>

Neexistuje žádný jasný důkaz, kdy se hračky typu Ball & Cup v Japonsku objevily, ovšem první zmínka o nich je v encyklopedii Kiyusyoran z let 1777 - 1778. Jediným obchodním přístavem v této době bylo město Nagasaki, takže pokud byly hračky Ball & Cup do Japonska dovezeny, muselo k jejich rozšíření dojít odtud.

Pravděpodobnější je varianta dovezení v době Edo (1603 - 1867). Tak se dostal do Japonska nejspíše Bilboquet, který se používal jako hra pro dospělé v hostinském zařízení. Postupem času byl Bilboquet upraven a vznikla vlastně první kendama. Podle příručky pro výchovu dětí Dódžó-sen vydané v roce 1876 se kendama tehdy změnila z hračky pro dospělé na hračku pro děti. Jmenovala se "pohár a míč". Předpokládá se, že během následujících 100 let se kendama se kendama rozšířila s Japonska do dalších zemí.

V Hirošimě byla vynalezena hračka zvaná Nichi-getsu (Slunce a Měsíc). Patentová přihláška byla podána v roce 1918 a zaregistrována v roce 1919. Z téhle konstrukce je odvozena moderní kendama. Vycházela z tvaru poháru, hrotu a kuličky (francouzský Bilboquet) s přidaným příčným dílem zvaným Saradō (sarado). Jde o "mističky", do kterých se dá koule chytat. S touto úpravou začali lidé vymýšlet stále víc a víc triků a díky ní zažívala kendama tehdy i teď takový boom. Spousta triků se používá, vymýšlí a upravuje dodnes. Je to vlastně taková hra s kreativitou.



Obr. 3 Retro verze kendamy z 20. let 20. století, která se prodává ve čtvrti Hatsukaichi v Hirošimě (zdroj: Japan Kendama Association)

Tabulka níže ukazuje bodový systém v kendamě v roce 1920. Jsou v ní uvedeny názvy triků a počet bodů za jejich splnění. Otázka je, jak bylo splnění triků v té době ověřováno (kdybychom to brali jako individuální sport, ne jako tricklist na soutěžích). Ač je to možná překvapivé, některé triky se používají dodnes a jsou velmi známé, například Swing Bird, Lighthouse nebo Moon Landing (lunar).

Z tabulky je zřejmé i to, jak těžké byly tyto triky podle bodového ohodnocení. Náročnost triků způsoboval především dnes zastaralý tvar (shape) kendamy, druh laku, povrchu na tamě (paintu) a délka provázku (stringu). Jistě to vyžadovalo stovky hodin tyto triky zvládnout a tisíce hodin se je naučit spolehlivě. I dnes jsou na moderních kendamách triky, které trvají tisíce hodin, ale na historických kendamách by bylo prakticky nemožné je udělat.

Old point system ~1920

Point	Trick	Point	Trick
10	Big cup	1000	Swing in
20	Small cup	10,000	Falling in (begins with handheld lighthouse)
30	Base cup	100 million	Lighthouse
40	Spike (allow spinning the tama)	200 million	Around the world
50	Big cup – Base cup	300 million	Earth turn
60	Small cup – Base cup	400 million	Bird
70	Candle	500 million	Nightingale
80	Big cup – Small cup	1 Trillion	1-Turn lighthouse
90	Small cup – Big cup (using candle grip)	2 Trillion	Swing bird
100	Around the village (mura isshu?) (begins with tama in big cup)	3 Trillion	Lighthouse Falling in
100+	Around the village (begins with swing base cup and allow to modify ball position)	4 Trillion	Moon landing (Lunar)
100–	Around the village	5 Trillion	Slip grip special
500	Airplane	MASTER	Base cup special

obr 4. Starý bodovací systém v kendamě, 1920 (zdroj: JKA kendama origins)

Postupem času se Japonskem začaly šířit jiné dovednostní hry a kendama u dětí ztrácela na popularitě. Proto dnes aktivně a dobře kendamuje jen málo Japonců. Naopak v posledních letech zažívá kendama boom především v Evropě a USA, a to jako freestylová dovednostní hračka/umění/freestyle sport. V Japonsku se ale začala kendama prodávat jako folk či suvenýr. Tyto kendamy mají často krásné designy a jde o jakési “retro”. Nejsou určeny k hraní a provádění triků. Takové kendamy se dají najít v obchodech se suvenýry po celém Japonsku.



Obr. 5 - 7 Kendamy, které se prodávají v japonských obchodech se suvenýry (zdroj: Seiko Yamazaki)



2. Psychologie kendamy

Psychologie kendamy je docela zajímavá a komplexní věc. Kendama se jako řada dalších dovednostních hraček - skill toyů - řadí do skupiny antistresových nebo stimmingových (sebestimulačních) hraček. Stimming je široký pojem, který obecně znamená, že když děláme něco, co se opakuje, tak nám to dělá dobře a uklidňuje nás to. Jde o opakující se činnost - např. opakované vydávání zvuků, slov, nebo hýbání různými objekty. Velmi často se se stimmingem setkáme například u lidí na spektru autismu.

Podle psychiatřičky MUDr. Svetlany Žuchové z Národního ústavu duševního zdraví by se kendama mohla řadit mezi stimmingové aktivity, dala by se také označit jednoduše za antistresovou hračku.

2 a) Rozhovor s psychiatřičkou a psychoterapeutkou MUDr. Svetlanou Žuchovou (Národní ústav duševního zdraví)

Lidé, kteří hrají kendamu, často říkají, že to pro ně má meditační charakter a uklidňuje je to. Proč to tak je?

Je to taková regulace emocí. Když máš nějakou emoci, tak máš nějaké způsoby jak se s ní vypořádáš, jak ji reguluješ. To máme všichni, každý na to máme nějaké jiné nástroje, někdo si jde zaběhat, někdo se kouká na film. Co často umí ty emoce regulovat, je pohyb, zejména jeho stereotypní formy, u kterých člověk nemusí moc myslet - třeba pletení. Je ale důležité říct, že pro každého je to individuální věc a každý si najde něco jiného.

Co je vlastně to slovo stimming?

Stimming je repetitivní opakování nějaké činnosti - například pohybů, při kterých člověk nemusí moc myslet a nějakým způsobem ho to uklidňuje - reguluje to emoci, která mu není příjemná.

Může to být nějaká náhrada např. antidepresiv nebo léků na uklidnění?

Ano, je známo, že tyto aktivity lidem hodně pomáhají. Když jsou lidé zaplaveni nějakou nepříjemnou emoci, tak si buď můžou vzít prášek předepsaný lékařem, nebo můžou jít dělat takovouhle nějakou aktivitu. Pokud nejde o nějakou vážnou poruchu nebo hlubokou depresi, může to mít podobný efekt.

2 b) Kendama & duševní zdraví - dotazník

Při tvorbě záměru mé profilové práce mě napadlo, že nejlepším způsobem, jak pochopit dopad kendamy na psychiku lidí, je zeptat se přímo hráčů kendamy z různých zemí. Vytvořil jsem tedy online google forms dotazník na téma *Kendama & mental health*, na který mi odpovědělo celkem 14 lidí. Jako dolní hranici jsem si přitom stanovil 7 odpovědí, nakonec se mi podařilo shromáždit dvakrát víc. Dotazník Kendama & Mental Health jsem dělal v angličtině a obsahoval tyto čtyři otázky:

1. *Your name (If you don't feel to write it you can use your Instagram - and the information from this question will be only used for Studying purposes)*

(Vaše jméno - pokud nechcete psát svoje jméno, můžete použít vaše instagramové jméno, obě dvě varianty budou použity pouze pro studijní účely.)

2. *How long have you been playing kendama?*

(Jak dlouho hrajete kendamu?)

3. *What does kendama give you?*

(Co Vám kendama dává?)

4. *Has kendama ever helped you in a difficult situation? How?*

(Pomohla Vám kendama v nějaké těžké situaci? Jak?)

Dotazník jsem publikoval 20. 12. 2024 a za tři dny mi na něj odpovědělo 14 lidí ze tří zemí - jeden Švýcar, jeden Brit a ostatní Češi. Tím se mi splnil jeden z cílů, které jsem si při tvorbě dotazníku stanovil, a to aby mi na něj odpověděl alespoň jeden člověk ze zahraničí.

Odpovědi jsem měl celkem 16, ale dvě z nich bohužel nebyly validní, takže jsem je do výsledků nemohl započítat. V otazníku se taky objevila jedna zajímavá věc, a to sice, že mi na něj odpovědělo 11 mužů a jen 3 ženy. Shoduje se to s mým pozorováním, že kendamu hraje podstatně více mužů než žen.

Analýza odpovědí

How long have you been playing kendama? (Jak dlouho hrajete kendamu)

Průměrná doba hraní kendamy u respondentů byla 2,7 roku. Nejdelší doba hraní byla 7 let a nejkratší 3 měsíce.

What does kendama give you? (Co Vám kendama dává?)

Nejvíce respondentů, konkrétně devět, odpovědělo, že jim kendama dává přátele a komunitu. Sedm respondentů odpovědělo, že kendama jim pomohla v rozvoji různých schopností a dovedností. Tři respondenti odpověděli, že jim kendama dává zábavu ve volném čase, další

tří odpověděli, že pro ně má kendama význam meditačního a motivačního charakteru. Pět respondentů odpovědělo, že pro ně kendama znamená styl života.

Odpovědi jsem sice rozřazoval do určitých skupin, ovšem je nutno podotknout, že v jednotlivých odpovědích respondentů byly často aspekty více skupin.

Typické odpovědi:

“Dává mi hodně přátel, čistou hlavu, nejlepší feel z života.”

“Kamarády, náplň života, pocit, že je všechno možné.”

“Skvělou komunitu, zlepšení motoriky.”

“Nekonečnou zábavu, přátele, cíle...”

Individuální odpovědi:

“Popravdě to ani nejde popsat slovy.”

“Hodně mě osamostatnila.”

“Myslím, že mi dává nějaký prostor, ve kterém se mohu zlepšit. Je to nekonečné množství zábavy a mám tak nějak rád všechno ohledně kendamy. Dává mi to příležitost v životě.”

Has kendama ever helped you in a difficult situation? How? (Pomohla Vám kendama v nějaké těžké situaci? Jak?)

U této otázky mi vyhodnocení trvalo déle než u ostatních otázek. Odpovědi byly často trochu delší a složitější na vytvoření hromadné množiny určitých dat. K této otázce bylo také více individuálních odpovědí. O to zajímavější ale vyhodnocení této otázky bylo.

Obecně se respondenti shodovali na tom, že když si jdou zahrát kendamu, tak jim to pomůže odehnat smutek a strasti, aktuální tíživé situace a nudu a že jim pomáhá, že při hraní myslí opravdu jenom na kendamu.

Typické odpovědi:

“Zahrát si kendamu a mít zábavu je ta nejlepší medicína na kteroukoliv těžkou situaci.”

“Ano, protože když jsem smutný, tak prostě můžu jít ven hrát kendamu. Sám nebo s kamarády, obě dvě varianty jsou skvělé. Myslím, že mi to pomohlo, protože když jsem hrál, tak jsem nemyslel na tu těžkou situaci, nýbrž jen na kendamu.”

Individuální odpovědi:

“Ano, když totiž vezmu kendamu do ruky, tak cítím pocit volnosti. Proto ji často беру do ruky v takovýchto situacích. Vždy mi to velmi pomůže.”

“Kendama mi pomáhá v tom, že mě prostě hodí do pohody ve stresových situacích - např. kvůli škole. Také mi pomohla ve vyplnění času na letním táboře, kde jsem kendamu ukázal asi čtyřiceti dětem.”

2 c) Marketing kendamy

Poslední dobou v kendama komunitě pozoruji, že jedno téma je mezi hráči poměrně hodně diskutované. Hráči často hovoří o tom, jaké nové produkty různé značky představí, jaké to je být sponzorovaný/á nebo které značky mají lepší a které horší kendamy a jak svoje produkty konkrétní značky prezentují. Přišlo mi zajímavé ponořit se do tohoto tématu a trochu ho prozkoumat, jelikož značky jako dodavatelé kendam pro hráče jsou jedním z hlavních pilířů existence moderní kendamy a rozvíjení komunity kolem ní.

Propagace a prezentace různých značek a jejich produktů

1. *Instagram:*

Asi všechny značky, se kterými jsem se dosud setkal, se nejvíce prezentují na sociálních sítích, konkrétně bych řekl na Instagramu. Tato platforma je jedna z nejlepších pro dobré představení různých produktů, zejména třeba produktů jako kendama, které se dají na Instagramu ukázat “akčně”. Instagram lze taky jednoduše propojit s e-shopem dané firmy, takže je to vlastně tak promyšlené, že to, co já vidím na videu na Instagramu, si často můžu rovnou koupit.

Instagram je zkrátka rychlá a levná, ale zároveň velmi účinná prezentace produktu, a proto mi přijde, že na největší propagaci určenou pro co nejvíce lidí značky používají právě tuto sociální síť. Také myslím, že nejvíc videí, které mezi sebou hráči kendamy sdílí, je právě přes něj.

Přes Instagram se také organizuje a propaguje většina kendama akcí, a to i mezinárodně.

2. *YouTube:*

Ovšem je nutno říci, že mnoho značek používá k propagaci svých produktů jiné sociální sítě - na druhém místě po Instagramu je YouTube. Firmy, které kendamy vyrábí, totiž YouTube používají jako přehrávač svých delších videí - editů. To jsou videa ve formátu, který není vhodný pro použití na Instagram reels a nesplňují časové podmínky pro publikaci videa na Instagramu. Tato videa jsou zamýšlena tak, že si k nim člověk sedne a udělá si na ně čas. Také propagace těchto delších videí ale probíhá nejčastěji přes Instagram (zejména prostřednictvím stories). Tato delší videa slouží primárně pro prezentaci značky a jejich hráčů. Mohou být používána i jako prezentace produktů, ale nepoužívá se to tak často.

Na přímou prezentaci produktů se často a více používá modifikace YouTube zvaná YouTube shorts. Jsou to krátká videa založená na stejném principu jako Instagram reels - na principu

scrollování. Náhodný člověk scrolluje YouTube shorts a najednou se mu začne přehrávat video, kde hráč, který hraje za nějakou značku, hraje kendamu a v popisku videa je napsáno, že firma představuje nový produkt a rovnou přikládá i link na jeho koupi. Tato videa jsou kratší a akčnější, takže automaticky přitahují víc pozornosti sledujícího. Zvyšuje to i zájem o produkt. Když firma kombinuje např. Instagram, YouTube shorts a TikTok, tak to tvoří vynikající kombinaci pro propagaci.

TikTok:

S touto variantou propagace jsem se já osobně zatím nesetkal, protože vím, že TikTok je poměrně dost návyková a nebezpečná sociální síť, tak ji nepoužívám. Ovšem za dobu, co jsem aktivní v kendama komunitě, jsem pochytil, že některé značky ho k propagaci používají, např. značka Lotus kendamas je s ním velmi úspěšná.

Sponzoring hráčů ze strany značek

Sponzoring hráčů je jedna z nejlepších možností, jak lze produkt - kendamu ze strany firmy propagovat. Je velmi poutavé sledovat hráče, který hraje dobře, a pro značky se vyplatí těmto hráčům posílat kendamy, když oni je na oplátku označují - tagují - v jejich videích a doporučují jejich produkty.

Když ale chce značka někoho sponzorovat, tak se nejdříve musí ujistit, že se dotyčný hráč shoduje s filosofií značky. Bylo by nelogické posílat někomu kendamy zdarma, když s nimi stejně nehraje a nepropaguje je. Vzít hráče do týmu je business decision - podnikatelské rozhodnutí, které nastává až po tom, kdy hráč něco delší dobu pro značku dělá, čili značce se vyplatí ho sponzorovat. Kendama značky jsou také většinou menší firmy, takže jde často i o osobní vztahy např. s majitelem či s ostatními hráči z týmu. Nechcete přece mít v týmu někoho, koho ani neznáte.

Moje cesta:

Konkrétně já jsem jako jediný z České republiky sponzorovaný značkou, která se jmenuje Deal With It. Tato značka i její filosofie je trochu jiná než u ostatních firem, které kendamy prodávají. I moje cesta do jejího týmu byla poměrně neobvyklá.

Deal With It je americká značka, která pochází z oregonského Portlandu. Majitelem je Matthew Rice, člověk, který hraje kendamu už od roku 2009. Značku založil v roce 2011. Zvláštností Deal With It je fakt, že v jejich sortimentu najdeme i jinou sekci produktů - freestyleové kolečkové brusle. Tento produkt žádná jiná kendama firma nevyrobí.

Matthew značku založil se svým tehdejším kamarádem Jakem Wiensem. Matt se tehdy specializoval spíše na freestyle brusle, zatímco Jake měl rád spíš kendamu, a tak si založil značku Grain Theory, která je dnes úspěšná. Dohodli se, že každý budou vlastnit půlku značky toho druhého. Tímhle způsobem obě značky prosperovaly několik let, pak se ale Jake

a Matt dostali do sporu a dnes už spolupráce mezi nimi nefunguje. Já jako hráč doporučuji vyzkoušet obě značky bez ohledu na to, jestli jsem sponzorovaný jednou nebo druhou. Obě mají něco unikátního a speciálního, co stojí za to prozkoumat a vyzkoušet.

Já jsem se k Deal With It dostal vlastně úplně náhodou. Obecně jsem o ní jenom věděl, že existuje, ale nijak jsem se o ni nezajímal. Minulý rok v květnu jsem ovšem jel na Mistrovství Evropy v kendamě - European Kendama Championship (EKC). Můj cíl nebylo vyhrát, ale spíše se seznámit s mezinárodní kendama komunitou, protože do té doby jsem znal jenom tu tuzemskou. Hned první den soutěže jsem si jen tak hrál v rohu, když mě z ničeho nic oslovila mladá slečna z výrazným britským přízvukem. Představila se jako Georgia.

Povídala, že pozorovala, jak hraju, a že se jí líbí můj styl. To mě potěšilo, neboť já dělám hodně balančních - stalových triků, které jsou někdy velmi obtížné na provedení, zvláště třeba ve freestylu. Také je moc lidí v kendama komunitě nedělá. Poté jsme se chvíli bavili o kendamě, o komunitě a o běžných věcech. Natočili jsme spolu pár videí a byla to docela zábava. Pak jsme se v řeči dostali k tématu značek, Georgia zmínila, že hraje za Deal With It a že jí přijde, že bych se hodil k nim do týmu. Byl jsem překvapený a zmatený zároveň, protože mi nepřišlo možné, že by někdo měl zájem sponzorovat hráče, kteří hrají tak krátkou dobu - (v tu dobu jsem hrál cca 1,5 roku). Dal jsem ale okamžitě najevo zájem, protože mě opravdu vždycky zajímalo, jaké to je hraje hrát za někoho.

Georgia mi slíbila, že napíše Mattovi, jestli pro mě nemá nějaké kendamy na vyzkoušení. Bohužel ten rok Deal With It nemělo na EKC stánek, takže moje budoucí kendamy musely být poslány přímo z jejich e-shopu. Když jsem šel domů z místa konání soutěže tak jsem pořád zpětně myslel na tu konverzaci a říkal jsem si, že to snad není možné. Myslím, že jsem s tou myšlenkou snad i usnul.

K mému ještě většímu překvapení jsem jednoho dne zjistil, že mi na Instagram skutečně přišla zpráva od účtu @dealwithitsf. Nejdřív jsem tomu skoro nemohl věřit. Pak jsem chat otevřel. Znění zprávy bylo úplně jednoduché:

Hello. I was curious, are you sponsored? Any interest in trying our dama? - Dobrý den. Zajímalo mě, jste sponzorovaný? Máte zájem vyzkoušet naše kendamy?

Napsal jsem, že mě jejich brand zajímá a že mám určitě zájem něco vyzkoušet. No a o měsíc později mi přišel balíček z Oregonu. Když jsem si ho nesl z pošty, tak jsem skoro běžel. V zásilce byly tři kendamy. Poctivě jsem je vyzkoušel a úplně nezávisle jsem si uvědomil, že to jsou vlastně hodně dobré kendamy. Ještě jsem se nad tím docela zamýšlel, ale nakonec jsem nabídku přijal. Už zbývalo pouze natočit tzv. announcement edit, aby vše bylo oficiální. Po jeho publikování jsem se oficiálně stal hráčem pro Deal With It. V týmu je nás sedm, z toho tři z nás hrají aktivně.

Za náš tým ale musím říct, že nás vlastně nikdo nenutí hrát přímo Deal With It kendamy, a to je vlastně skvělé, protože se říká, že když hráče začne sponzorovat značka, tak ztratí svobodu hrát kendamy od jiných značek. Já to tak ale necítím, sám jsem si třeba na soutěži v srpnu zakoupil tamu - kouli - od jiné značky a dodnes s ní hraju a je velmi kvalitní. My jako hráči spíš sami víme, že bychom třeba neměli natáčet sebe, jak hrajeme výhradně s

kendamami jiných značek, ale Deal With It má kendamy, které mi tolik vyhovují, že v podstatě nemám potřebu kupovat si produkty od jiných značek.

Ale nejvíc se mi na tom líbí, že mi vedení té značky neříká, co můžu a nemůžu hrát, a tím mi vlastně ponechává svobodu kupovat produkty od jiných značek, ale zároveň jsem tak nějak sám od sebe loajální k Deal With It.

Většina hráčů se ale k bodu, kdy jsou přijati do týmu značky, dostane až po dlouhé píli, kdy propagují značku a sami z toho nic nemají. Moje cesta byla úplně jiná v tom, že mě na soutěži oslovila hráčka a prakticky měsíc poté jsem byl v týmu, aniž bych se o to sám zasazoval.

Závěr:

Marketing je v kendamě věc, se kterou se setkávám úplně každý den na Instagramu a jiných sociálních sítích, je to komplexní téma, a aby ze strany značek vůbec šlo něco na sociálních sítích propagovat, tak je vyžadována jistá znalost algoritmu a dalších aspektů.

Praktická část

Výroba vlastního tvaru kendamy na soustruhu ve spolupráci s Jiřím Chmelařem

Úvod:

Vyrobít si vlastní tvar (shape) kendamy mě napadlo docela náhodou. Šel jsem po cestě na loňském úvodním výjezdu a řekl jsem si "Pojď to zkusit prostě vyrobit. Když se to nepovede, tak se ve finále nic nestane.

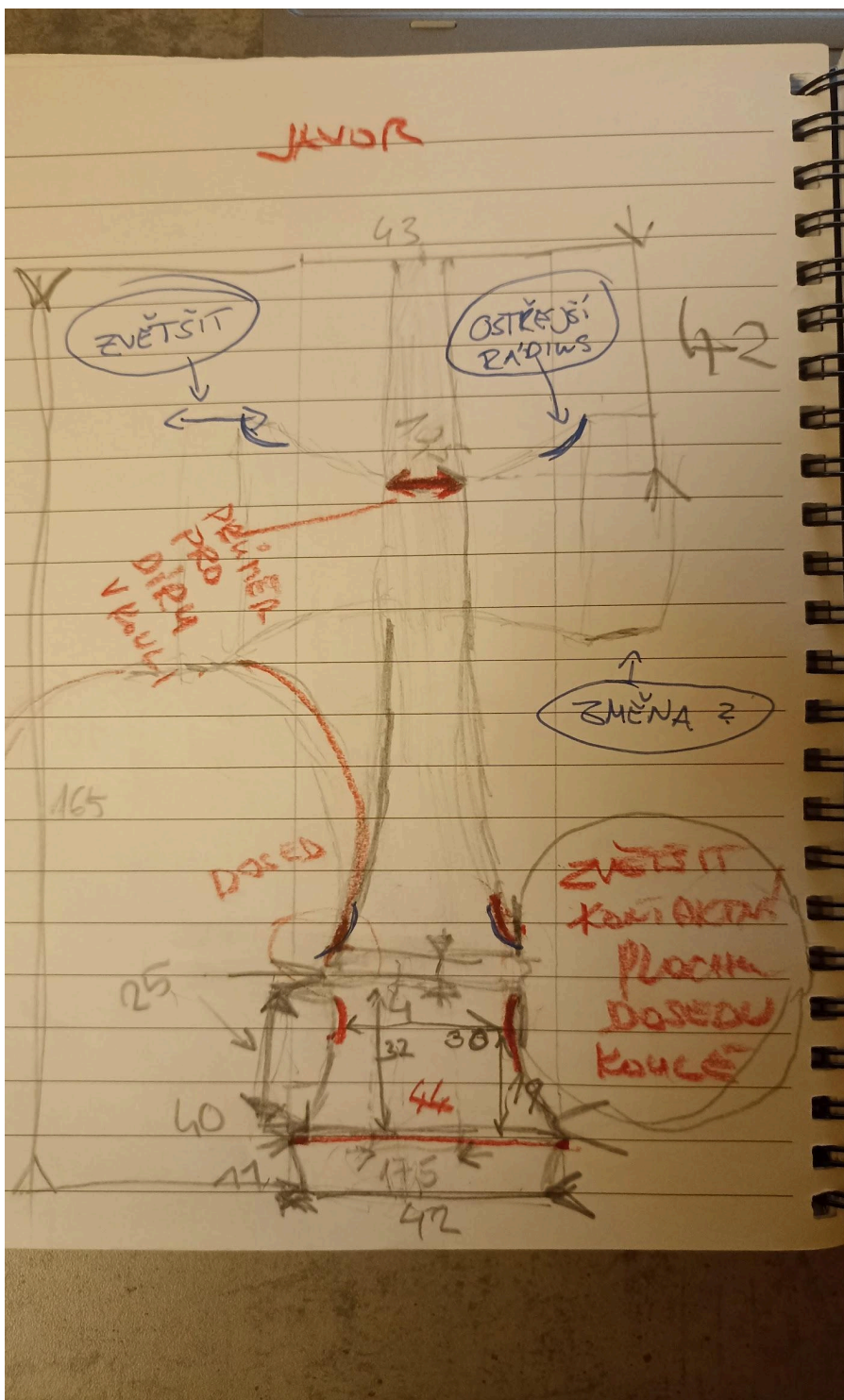
Za cíl jsem si stanovil výrobu jednoho prototypu a finálního produktu, který by z něj vycházel - tedy jedné plně hratelné kendamy, která bude zkonstruována podle úplně nového tvaru. To se mi nakonec ve spolupráci se zkušeným truhlářem, panem Mgr. Jiřím Chmelařem, povedlo.

Níže je má práce na praktické části zachycena podrobněji.

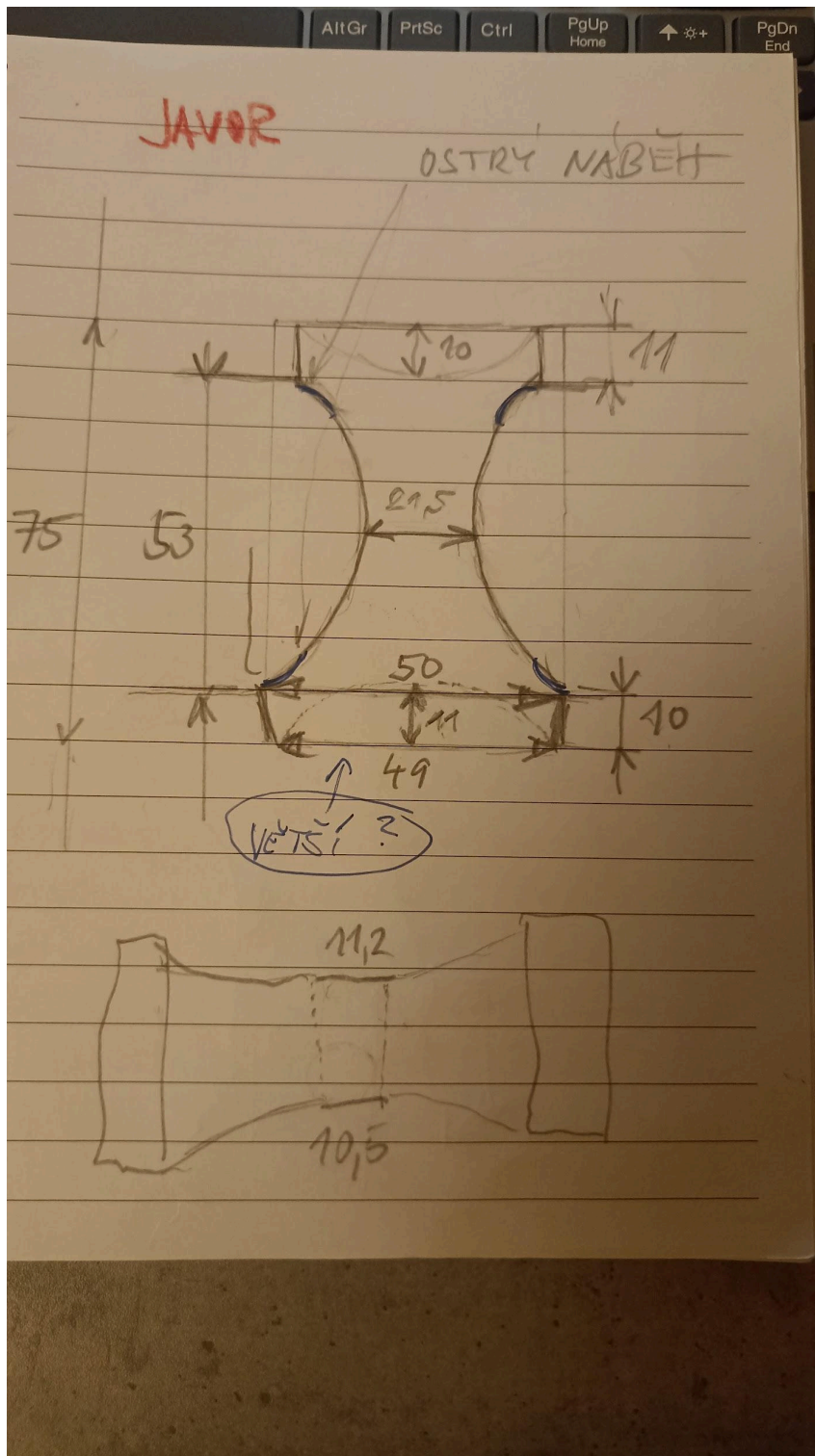
Nákresy:

Každý výrobek, který má mít nějaké míry, musí být vyroben podle nákresu. I my jsme proto začali nákresem. Do sešitu jsem rýsoval představy o svém vlastním tvaru kendamy. Touto aktivitou jsme s Jirkou strávili mojí první návštěvu v jeho lehce chaotické, ale útulné dílně v pražské Ruzyni.

Výsledkem dvouhodinové práce byl poměrně podrobný nákres všech tří částí, ze kterých je kendama složena - sarada, swordu a tamy. Je nutné také poděkovat Deal With It, protože v základním nákresu můj tvar maličko vychází z jejich tvaru V5. Ovšem na mém tvaru je změněno tolik detailů, že laik ani zkušený hráč pravděpodobně nepozná, že základy mého tvaru vychází právě z tvaru V5. Důvodem je, že kromě naprosto revolučních nových tvarů, kterých je málo, značky vyrábějí v základních parametrech stejné nebo podobné tvary, pro laika většinou prakticky nerozeznatelné. Kdybych se pokusil o zcela nový tvar, kendama by proto pravděpodobně vůbec nefungovala.



Obr. 8 Nákres swordu a sarada (obr. 9), které dohromady tvoří ken.



Obr. 9 Nákras sarada

Nákresy jsme během práce hodně pozměňovali. Když jsme soustružili, tak jsme často řešili detaily, které ani nejdou pořádně do nákresu zakreslit - jde např. o malinko ostřejší náběh při ringstallu (vyprofilovaný kroužek kolem kenu), když se mi v průběhu soustružení nezdál úplně dokonalý.

Snažili jsme se o maximální přesnost a vypilovanost tvaru, což je vidět i na tom, kolik času jsme plánováním a výrobou strávili. Udělat nejdříve prototyp a podle něj zhotovit dokonalý výsledný produkt, kendamu s mým tvarem, nám zabralo půl odpoledne prakticky každý týden

od října 2024 do ledna 2025. Ruční soustružení je totiž spíše umělecká práce, kdy si člověk se dřevem "hraje".

Kdybych měl možnost pracovat na CNC soustruhu (plně automatický soustruh ovládaný počítačem), mohl bych kendamy vyrábět v mnohem větším počtu a rychleji. Obrábět něco na soustruhu ručně podle nákresu, a navíc s přesností na desetiny milimetru, je už mnohem větší oříšek. Do výroby jsme ale investovali opravdu hodně času a výsledek považuji za opravdu kvalitní.

O soustruhu

Soustruh je obráběcí zařízení, které pomocí dlát a případně třeba brusného papíru obrábí - ohlazuje tzv. obrobek, tj. kus dřeva, nejčastěji hranol, který chceme ohladit. Toho soustruh docílí za pomoci velkých otáček, kterých nejčastěji bývá kolem 3000 za minutu. Tato konstanta se na soustruhu označuje jako RPM - Revolutions per minute, počet otáček za minutu. Někdy se používá méně otáček, např. při vrtání, protože jinak by se dřevo spálilo a případně začalo i hořet. Někdy se používá i zpětný tah, zkratka REV - reverse thrust. Využití nachází ale jen při výsledném broušení obrobku brusným papírem a já osobně jsem se s ním ještě při soustružení nesetkal. Na broušení jsme používali normální kladný tah.

Výroba prototypu:

Prototyp pro nás byla jedna z nejdůležitějších věcí, protože podle něj jsme dál zdokonalovali naší výslednou kendamu a já jsem se na něm hlavně učil samotné soustružení. Jako první jsme z prototypu vyrobili sword, část kenu. Bylo to na začátek nejjednodušší obrábění a nemělo smysl dělat ten den něco jiného, protože by to trvalo víc času, který jsme neměli. Prototyp je také celý vyroben ze smrkového dřeva, to proto že je měkké a dobře se na něm učí soustružení. Je také levnější. Ani by ale nemělo smysl prototyp dělat z jiného dřeva, protože by to mělo stejný efekt jako smrk - prototyp také nesloužil k samotné hře.

Každé soustružení začíná výběrem dřeva a hranolu z něj - jak je psáno výše, my jsme zvolili smrk. Další krok je vybrat pěkný hranol z daného dřeva, ideální je takový, který je pořádně vysušený a nemá na povrchu žádné prasklinky či suky. Po výběru hranolu následuje jeho nasazení do soustruhu. Pokud ovšem chceme např. do hranolu nejdříve vrtat a máme převod elektromotoru nastavený na obrábění, musíme ručně přehodit **řemenici** na jiný, konkrétně u vrtání nižší převod. Následně klíčem uzavřeme poklop řemenice a motoru, aby se nám do těchto částí soustruhu nedostal prach, jsou to totiž nejcitlivější části celého soustruhu. Následuje uchycení hranolu do soustruhu. To se dělá tak, že se nejdříve tužkou na hranolu nakreslí dvě úhlopříčky a tím se zjistí střed. Následně se do středu píchne tzv. **upichovákem**, díky tomu se pak hranol mnohem jednodušeji zachycuje do sklíčidla. Po zachycení do sklíčidla je nutno sklíčidlo pořádně na třech místech utáhnout, to aby se hranol při obrábění neuvolnil. Následně je třeba hranol uchytit i druhou stranou soustruhu, které se říká **koník**. Tato část, která leží na opačném konci soustruhu se pomocí páčky uvolní a následně se s ní po dvou kovových nosnicích, které jsou základní konstrukcí soustruhu

zajede směrem do hranolu. Uchycovací hrot se ještě poté více do hranolu zašroubuje pomocí tzv. **pinuly** - to je taková otáčivá páčka, kterou se do dřeva ještě více zajede. Pomocí hrotu, který se kontroluje pinulou se dá třeba právě vrtat.

Nyní když už máme hranol pevně uchycený nám nezbývá nic jiného, než zapnout soustruh a pustit se do obrábění. Někdy se ovšem stává, že dláto, které zrovna potřebujeme na práci není dostatečně nabroušené. V takovém případě je třeba takové dláto nabrousit. To se dělá normální bruskou s kamenným kotoučem za pomoci vody, která brusku chladí, takže nedojde k rozžhavení nástroje. Nejprve se zjistí úhel fazety nástroje podle kterého se pak brousí. Dláto se dá podle úhlu do speciálního nástroje, který je přímo nastaven na brusný úhel a jen se s ním jezdí na kovové tyči která je na brusce.

Nyní začíná soustružení. Provádí se dláty, kterých je hned několik druhů. Např. je tzv. fazeta, dláto které používáme na výrobu válce z hranolu. To byla také vždy první věc, kterou jsme se zabývali. Nejdůležitější pravidlo je pravidlo 45 stupňů. To je také pravidlo které mi v průběhu práce s fazetou Jirka nejvíce vštěpoval. Soustružit se taky musí celým tělem, aby byla váha na fazetu rovnoměrně přenesena a také to snižuje práci rukám.

Po vytvoření válce se dále soustruží konkrétnější tvary a řeší se i malé detaily, protože jinak by taky celá kendama mohla do koše a museli bychom celý výrobek dělat odznova. U prototypu se to ale tolik neřeší, proto jsem já našemu vyrobenému prototypu začal říkat "kendama hratelna na 70%". Je ale stále důležité držet se původního nákresu a měr, které jsou stanovené, jelikož i nadále platí, že z prototypu vychází cílový výrobek.



Obr. 10 Soustružení válce



Obr. 11 Sword hned po finálním odlomení ze soustruhu



Obr. 12 Výroba sarada



Obr. 12 Hotový prototyp

Výroba finálního výrobku

Finální výrobek, kendama musel být mnohem precizněji vyrobený než prototyp, proto jsme jí vyráběli celkem asi tři měsíce. Kdybychom totiž v tomto procesu udělali sebemenší chybičku, tak bychom museli s danou částí kendamy začít úplně odznova, což by byla škoda dřeva i našeho času. Proto jsme si dali i tolik záležet a trvalo nám to tedy déle.

Jako první jsme vyráběli sword, pro ten jsme zvolili dubové dřevo z rychleji rostoucího stromu. Začali jsme vyvrtáním díry - warp hole do hranolu, to proto, že by se to později nedalo provést. Warp hole slouží primárně k rovnoměrnému vyvážení kendamy. Poté jsme začali obrábět podle nákresů. Nakonec jsme do swordu ručně vyvrtali malé dírky na provázek - string.



Obr. 13. Vrtání warp hole a obrábění basecupu



Obr. 14 Obrábění swordu

Po swordu jsme vyráběli kouli - tamu. Je velmi těžké perfektní kouli vysoustružit a vyžaduje to velkou úroveň soustružení. I tak ovšem koule nikdy není ze 100% perfektní, naše byla asi z 97%. Ale na hraní kendamy to nemá žádný vliv, jelikož oko takto malé rozdíly nepozná. Následně je třeba do koule vyvrtat díru pro spike a kolem ní vysoustružit kroužek, který se nazývá **bevel**. Bevel hodně ulehčuje hráčům práci při spikování triků jelikož navede díru do správné pozice ku spiku pokud se v ní díra nenachází. Na druhé straně je třeba vyvrtat malou dvoumilimetrovou díрку, kterou prochází string. Potom je možné na tamě udělat vlastní design, např. my jsme vypalovali pomocí drátu minimalistickou středovou čáru a čáru kolem bevelu.



Obr. 15 Vypalování vlastního designu na tamu

Jako poslední část jsme dělali sarado - příčný kalíškový díl který společně se swordem tvoří ken. Toto byla asi nejtěžší část z hlediska výroby protože sarado má spoustu malých detailů které jsou ale všechny klíčové pro jeho správné fungování a když člověk jeden přehlédne či ho vysoustruží špatně tak může často vyrábět odznova. U každého kalíšku jsme malinko zvýšili tloušťku jeho **stalových ploch** - tzn. kontaktních ploch na balanční triky aby byla kendama celkově stabilnější a robustnější ale aby si zachovala i svojí lehkost a příjemný pocit v ruce. Také jsme udělali větší **cup rimy** - plošky na okraji kalíšků aby se tama při kontaktu s pohárky tolik neopotřebovala. Ná závěr jsme vše brusným papírem zabrousili aby bylo dřevo skutečně hladké a příjemné na dotek. To jsme dělali u všech dílů. Vše jsme pak sestavili dohromady a vznikl výsledek, úplně nová kendama s použitím nového tvaru, který je vymyšlen mnou. Navzdory tomu že je kendama z většiny z dubu se povedlo i zachovat její lehkou váhu a rovnoměrné těžiště, což byl jeden z mých cílů.



Obr. 16 Obrábění detailů na saradu



Obr. 17 Broušení sarada

Závěr

Za tuto profilovou práci jsem se toho hodně naučil a hodně mi toho dala. Asi nejvíc si cením toho, že jsem skutečně realizoval praktickou část své profilové práce. Nikdy by mě nenapadlo, že mě profilovka může naučit a prozkoumat úplně nové řemeslo a za to jsem jí a “sobě” vděčný. Při práci na soustruhu má člověk unikátní pocit volnosti, že pracuje rukama a nemyslí na nic jiného než na tu ruční práci, takže práce na soustruhu je vlastně taková odpočinková aktivita, ale přitom je důležité nic nepokazit, hlavně když se soustruží podle přesných měr a nákresů... Ale tohle vše jsem zvládnul a bavilo mě to, což si myslím, že byla hlavní pointa té práce. Také jsem se toho spoustu naučil o různých tématech, dosud jsem třeba nevěděl tolik o historii kendamy nebo o stimmingu ale profilová práce mě to všechno “naučila”. Bylo zajímavé tyto témata prozkoumávat a studovat. Taky jsem si ohmatal to jak funguje třeba takové publikování dotazníku a jak se pracuje s informacemi z něj, které jsou vlastně úplně “z první ruky.” Dá se tedy říci, že mě tato práce hodně posunula a ukázala mi spoustu nových témat a dokonce i krásné nové řemeslo.

Zdroje

Japan Kendama Association, kendama origins,
<https://kendama.or.jp/english/history/kendama-origins/>