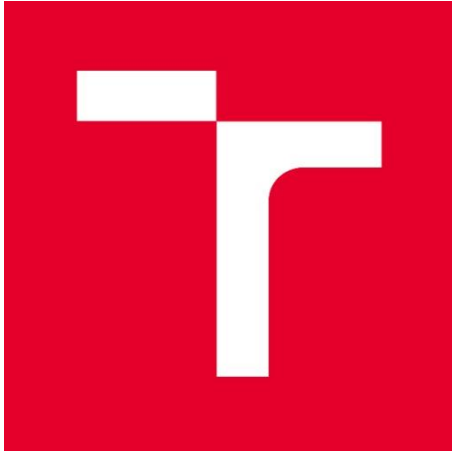


DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR PRODUKTOVÉHO DESIGNU
PRODUCT DESIGN STUDIO

POHYB
MOVEMENT

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

Adam Strach

MgA. Ondřej Tobola

BRNO 2021

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 5 – 11
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 12 – 20

TEXTOVÁ ČÁST

ÚVOD

V textu bakalářské práce se zabývám tvůrčím procesem závěrečného projektu s názvem Hoko. Jedná se o nové sportovní náčiní, respektive o vybavení pro novou pohybovou aktivitu.

Myšlenkový koncept projektu jsem započal formulací osobního tématu, který bych chtěl aplikovat a definicí vlastního postoje k produktům kolem sebe. Nejbližší vztah mám k věcem, které nemají zcela přesně ohraničený účel, ale které opakovaně používám a můžu je dále rozvíjet nebo zdokonalovat jejich funkčnost. Takové předměty jsou v mém osobním životě současně katalyzátorem aktivit se společenským přesahem a zároveň zdrojem obohacujících zážitků, což vnímám jako jejich velmi důležitý aspekt. V rámci vymezení tohoto myšlenkového směru jsem pokračoval v úvahách nad konkrétním bakalářským projektem a vydal se cestou vývoje sportovně-pohybového vybavení (sportovní náčiní). Pozitivním aspektem tohoto typu tvorby, z mého pohledu, je jeho empiričnost ve smyslu interaktivní reakce na funkčnost vytvořených prototypů a možnost jejich optimalizace na bázi zpětné vazby od uživatele (kterým je v první fázi projektu jak autor projektu sám, tak zaangažovaní členové jeho blízkého okolí). Při tomto tvůrčím postupu jsem se setkal i s užitečnými náhodami, které otevřely nové možnosti, a já se jimi nechal inspirovat s cílem vyvinout intuitivní sportovní náčiní. Úvahy nad konceptem projektu jsem započal tematizací mého zájmu, který jsem si definoval jako snahu o odpoutání se od tvorby čistě vizuálního nebo čistě funkčního produktu. Projekt otevírá širší spektrum možností s konceptuálním přesahem. Obsahem projektu není jen vývoj věci – náčiní, ale současně i postupný vývoj a optimalizace jeho využívání, tedy rozvoj pohybové aktivity s ním spojené. V tomto smyslu se tedy jedná o komplexní a svým způsobem synergický projekt, kdy vývoj objektu – náčiní a rozvoj pohybových schopností subjektu (uživatele) probíhá v první prototypové fázi projektu souběžně (nikoli však synchronně). Jedna z velmi zajímavých částí projektu je právě vzájemné ovlivňování objektu a subjektu, které tvoří jakýsi uzavřený a navzájem se ovlivňující „ekosystém“, ve kterém možnosti objektu rozvíjejí schopnosti subjektu a potřeby subjektu pak formou zpětné vazby působí na zdokonalování předmětu (tj. objektu).

Praktický postup vycházel ze snahy o převedení pohybu, který znám ze sezónních sportů (např. lyžování) nebo „site specific“ pohybových aktivit (např. vlnový surfing), na produkt, který je

možné mít teoreticky každý den k dispozici a který v sobě současně kombinuje určité rysy výše zmíněných druhů pohybu. Nevycházel jsem však z žádných předem daných pravidel pohybu. Snažil jsem se především o realizaci intuitivních požadavků na pohyb. Zamýšlený pohyb přitom nepovažuji za jednoznačně sportovní disciplínu, jde spíš o obecnou pohybovou aktivitu ve shodě s ambivalentním chápáním některých alternativních sportů, jejichž zúžení na jen čistě sportovní aktivitu je zbytečně omezující (1, s. 171). Důležitý sociologický a sociokulturní přesah alternativních sportovních a obecně pohybových aktivit jako protiváhy k ryze soutěžně zaměřeným sportovním aktivitám popisuje autor A. Sekot ve své publikaci (2, s. 64-66).

Současně jsem si dobře vědom ohromné konkurence na poli vzniku nových pohybových aktivit. Svoji snahu v rámci tohoto projektu tak chápu jednak jako reálný pokus vytvořit novou a obecně uznávanou pohybovou aktivitu a současně také jako konceptuální pokus sestávající z tvorby nové pohybové aktivity, jehož cílem je stát se součástí takového procesu a poznat jej zevnitř.

CÍLE

Cílem mého bakalářského projektu je vytvořit nové sportovní náčiní (respektive vybavení pro pohybovou aktivitu) na základě zkoumání určitého druhu pohybu. Ovládání tohoto náčiní by mělo být pro uživatele intuitivní a vybízející k různým možnostem využití a k vlastní pohybové kreativitě. Tvorba sportovního náčiní však není cílem sama o sobě, naopak tvoří synergický celek s dalším souběžně realizovaným cílem. Tím je vytvoření takových nových schopností uživatele (dovedností), které umožní využití nového sportovního náčiní individuálním a inovativním způsobem. Jedním z reálných přínosů by měla být radost z nově objevených možností pohybu. Nejedná se tedy jen o rozvoj materiální, ale jde mi i o rozvoj schopností uživatele. Konstrukce náčiní a tvorba metody jeho využívání včetně rozvoje pohybových schopností jeho prvoučitelů jsou tak souběžné procesy. Rovněž si kladu za cíl vytvořit předpoklad pro další rozvoj tohoto předmětu směrem k širšímu konceptu s potenciálním sociokulturním přesahem do oblasti subkultur sportu. Může se tak stát fakticky (tj. formou reálného rozšíření této pohybové aktivity) nebo alespoň teoreticky (formou hlubšího poznání zákonitostí vývoje nové sportovní disciplíny).

PROCES TVORBY

Proces tvorby začal tematizací mé osobní problematiky, kterou bych se chtěl nadále zabírat a definicí osobního vztahu k pohybu a předmětům s následným vytyčením cílů bakalářského projektu. Tuto prozatímně myšlenkovou úroveň jsem zpracovával v zimním období a souběžně s ní jsem propadl určité fascinaci klouzání věcí na sněhu spojenou s osobní zálibou v driftování automobilem. Pro pohyb na sněhu jsem rychlou metodou DIY z uřezané lyže, dětských řídítek, vidlice a sedátka sestrojil primitivní „jezdítko“ jehož funkční princip jsem se později využil jako jeden ze zdrojů inspirace k této bakalářské práci.

Ovladatelně – neovladatelný klouzavý pohyb na sněhu jsem aplikoval na produkt nezávislý na zimním období pomocí otočných náprav Caster kit a tzv. caster koleček (kolečko na volně horizontálně otočné nápravě), které nejvíc simulují nepředvídatelnost pohybu na sněhu. S použitím oněch koleček, dřevěné desky, skateboardových trucků (náprav), pružin a pantů jsem varioval různé prototypy a hledal funkční možnost pohybu s předpokládanými vlastnostmi. Výsledkem byly experimenty s rovnováhou a těžištěm a objevení pohybů, které mě zaujaly. Snažil jsem se o docílení těchto pohybů prostřednictvím různých, odlišně koncipovaných, prototypů.

Dosáhl jsem tak vytvoření náčiní připomínajícího suchozemský surfboard zkonstruovaný z dřevěné desky, která má vzadu rozšířené trucky ze skateboardu a vpředu jedno kolečko z nákupního vozíku. Po hlubších rešerších jsem však došel k závěru, že simulace suchozemského surfboardu již existuje a funguje na téměř shodném principu. Zkoušel jsem produkt rozměrově variovat ve snaze posunout již vytvořené novým směrem a na vyšší úroveň. Tuto cestu jsem později vyhodnotil jako slepou a málo inovativní a od simulace surfboardu jsem odstoupil.

Prototypy pracující s některými výše zmíněnými komponentami z počátků tvorby jsem však zachoval a na jejich základě se pokusil vytvořit zcela novou variantu. Klíčovou novou komponentou modifikovaného modelu se staly řídítka, která jsou aktuálně klíčovým prvkem výsledného bakalářského projektu. Výsledným modelem se stal Hoko. Ten se skládá z desky pokryté tzv. skate gripem (zdrsňený protiskluzový povrch), dvou caster koleček a z kloubu pro co nejvolnější upevnění řídítek k desce. Vzhled prvního prototypu se od výsledného produktu nijak zásadně nezměnil. Experimentování probíhalo zejména na úrovni funkčnosti ve vztahu k pohybu umístováním koleček do různých úhlů a pozic, což jsou zdánlivě malé změny, které

však výrazně ovlivňují výslednou funkčnost. Další, časově souběžné, experimenty probíhaly formou rozvoje jezdeckých schopností jezdců experimentálního týmu.

FUNKČNOST HOKO

Dosažení vytyčeného cíle intuitivního pohybu jsem docílil třemi hlavními prvky.

Jedním je pružná deska se zadním rockerem (průhybem) a proříznutím do poloviny délky, tak aby pohyb řídítek do boku nemusel být řešen složitým systémem. Potřebnou boční flexibilitu tak zajišťuje pouze přirozený průhyb použitého materiálu.

Druhým prvkem jsou řídítka, která se s určitým omezením mohou pohybovat všemi směry. Lze s nimi rotovat kolem osy, pohybovat dopředu a dozadu i bočním směrem. Se změnou polohy řídítek se znatelně mění ovládání náčiní a výsledný styl jízdy.

Třetím elementem je dvojí možná poloha ukotvení zadních caster koleček. Body možného upevnění jsou od sebe vzdáleny deset centimetrů a změna pozice znamená i změnu jízdního režimu (viz detailně dále).

Hoko lze využívat ve dvou jízdních režimech.

1. Sjezdový režim (s preciznější ovladatelností)

V tomto případě Hoko funguje jako „samohybná“ jednotka. To znamená, že jezdec se k rozpohybování nemusí odrážet. Díky pružnosti desky a flexibilně uloženým řídítkům jezdec náčiní rozpohybuje specifickým „vlnivým“ pohybem. Toto nastavení je umožněno fixací caster koleček do zadnější polohy společně s brzdami.

2. Freestyle režim

Jedná se o hravější režim jízdy, který je při pohybu méně směrově stabilní. Změna chování oproti předchozímu režimu souvisí s posunutím caster koleček do polohy o deset centimetrů blíže k řídítkům a do pozice bez brzd. V tomto nastavení je pro jezdce otevřeno široké spektrum možností, jak se na Hoko pohybovat a jaké triky na něm vymýšlet nebo zdokonalovat. V této oblasti vidím potenciál pro udržení projektu při životě i po dokončení bakalářského studia a prostor pro další vývoj.

Zmíněné jízdní režimy však nejsou jedinou možností, jak Hoko využít. Díky velké desce se produkt může stát například přepravní plošinou připomínající přepravní „rudl“, mohou na něm jet dva lidé, nebo je možné si vymyslet svou vlastní alternativní variantu, jak Hoko využívat.

MYŠLENKOVÝ KONCEPT HOKO

Myšlenkový koncept kolem celého produktu Hoko vidím se sociálním přesahem a s vývojem podobným se vznikem skateboardingu.

„Skateboarding se objevil poprvé v jižní Kalifornii někdy na konci 50. a počátkem 60. let. Jako první ho začali provozovat surfaři, když zrovna nebyly vlny v oceánu. Surfaři si většinou rozmontovali, v té době velmi populární, kolečkové brusle a jejich podvozky si připevnili na obyčejné dřevěné prkno. Na těchto prknech potom sjížděli přilehlé kopce nebo jezdili slalom na parkovištích, aby si tak zkrátili dlouhé zimní dny bez vln“ (3, s. 15)

Podobnost mezi skateboardingem a Hoko vidím v touze po pohybu, který v této formě zatím neexistuje a hledání alternativní varianty v jiném prostředí a podmínkách. V obou případech se jedná o sportovní náčiní, které prochází neustálými změnami vycházejícími z požadavků na jízdní styl. V tomto smyslu se jedná o neukončený proces.

Název Hoko je částí slovního spojení *Zen hōkō ni*, což v japonštině znamená *všemi směry*. Japonštinu jsem použil proto, že jak v driftování autem tak i ve freeride lyžování je Japonsko pojmem a současně tyto aktivity byly inspirací pro konstrukci Hoko.

ZÁVĚR

Na začátku projektu jsem byl fascinován zdánlivě neovladatelným kluzným pohybem, který jsem nejprve zkoumal různými prostředky od auta přes jednoduché „jezdítka“ (viz výše), a poté jej zkoušel přenést na různá prostředí za použití konstrukce z běžně sehnatelných věcí. Souběžně se studiem pohybů jsem si definoval myšlenkový základ mého zájmu a hledal mé osobní téma, které bych chtěl do projektu aplikovat.

Prvními prototypy jsem se dal směrem surfování na souši, což mi přišlo podnětné, zábavné a užitečné, ale posléze jsem byl konfrontován s faktem, že vytvořený produkt již existuje a po nezdárných pokusech o jeho posun do jiné roviny, jsem tuto cestu částečně opustil.

Následně jsem začal experimentovat s obdobným základem a přidal do konstrukce říditka, jež se staly dominantním funkčním prvkem výsledného produktu. Testování a konstruování jsem nevedl předem danými a užívanými postupy nebo pravidly, ale vlastním zkoušením a vírou v intuici, která mě dovedla k výrobku s velkou variabilitou pohybů. Docílil jsem intuitivnosti při pohybu na Hoku. Výsledkem je produkt, který nabízí celé spektrum možností netradičního způsobu pohybu. Je možno jej použít ve sjezdovém nebo freestyle režimu. Proměna mezi

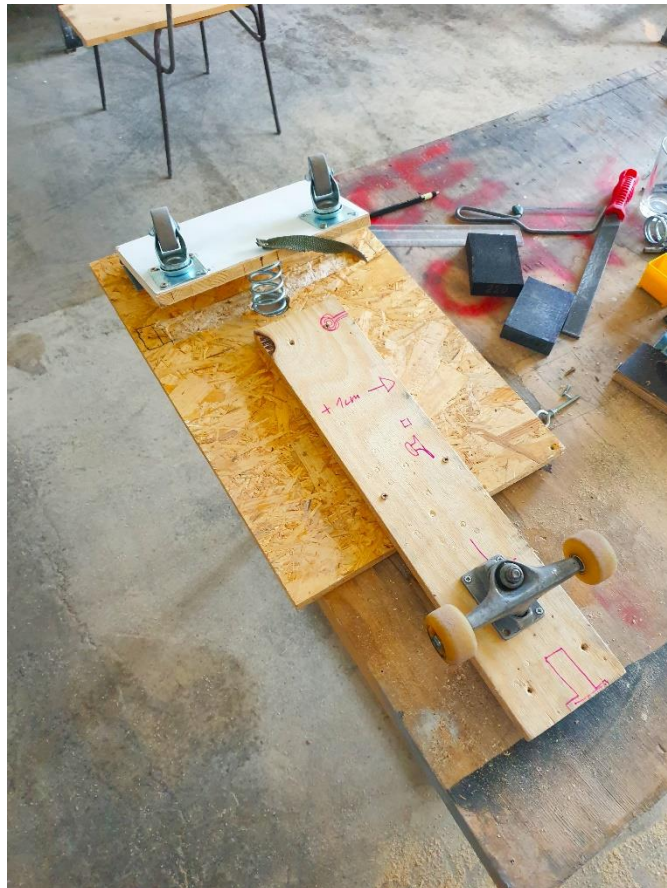
těmito způsoby použití je možná snadnou změnou montážní pozice zadních koleček. Součástí zdokonalování produktu se stalo také zdokonalení specifických pohybových schopností všech zúčastněných jezdců v rámci testování meziproduktů i výsledného produktu.

Po vytvoření konečného výrobku jsem se opět vrátil k výchozím myšlenkám a propojil si celou myšlenkovou koncepci kolem produktu Hoko. Pohlížím na něj jako na možné jádro sjednocující subkulturu s osobitým vizuálním pojetím a radostnou esencí vycházející z dynamického pohybu. Cítím potenciál pro uplatnění a další vývoj Hoko i po ukončení bakalářského studia.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- (1) HOFFMANNOVÁ, Jana a Luděk ŠEBEK, ed. *Fenomén x-sportů a aktivit*. Olomouc: Univerzita palackého v Olomouci, 2013. ISBN 9788024435213.
- (2) SEKOT, Aleš. *Sociologické problémy sportu*. Praha: Grada, 2008. Sociologie (Grada). ISBN 978-802-4725-628.
- (3) KARAS, Martin a Jaroslav KUČERA. *Skateboarding*. Brno: Computer Press, 2004. Extrémní sporty. ISBN 80-251-0101-0.

OBRAZOVÁ ČÁST



Obrázek 1: Experiment



Obrázek 2: Experiment



Obrázek 3: Experiment



Obrázek 4: Experiment



Obrázek 5: Prototyp surfboardu, první pokusy



Obrázek 6: Prototyp surfboardu, první pokusy



Obrázek 7: Prototyp inspirovaný surfboardem



Obrázek 8: Prototyp inspirovaný surfboardem



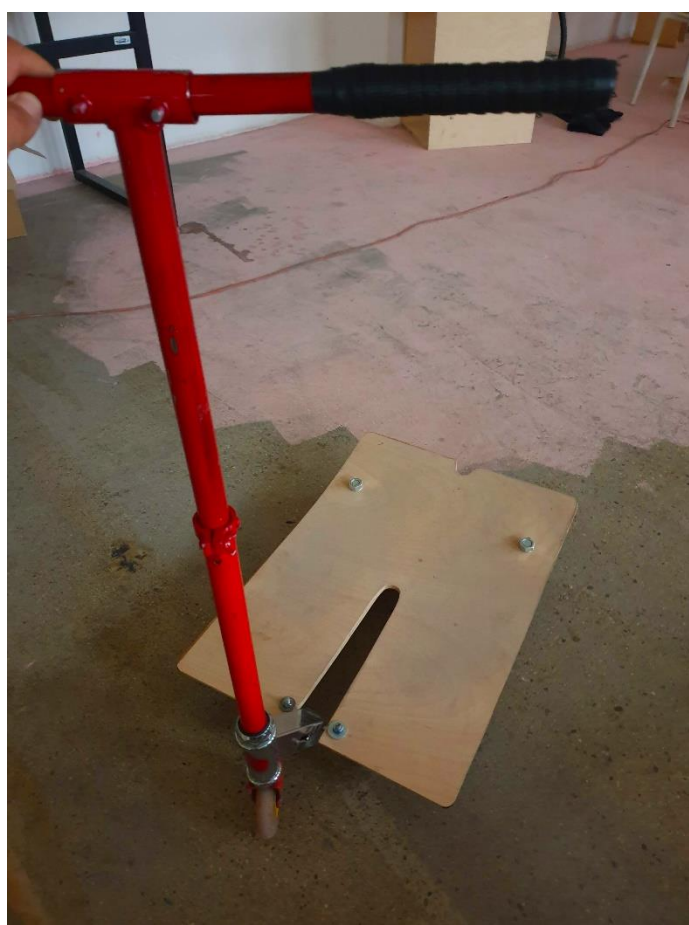
Obrázek 9: Předchůdce Hoko, původně sněžné „jezdítko“ adaptované na suchou zem



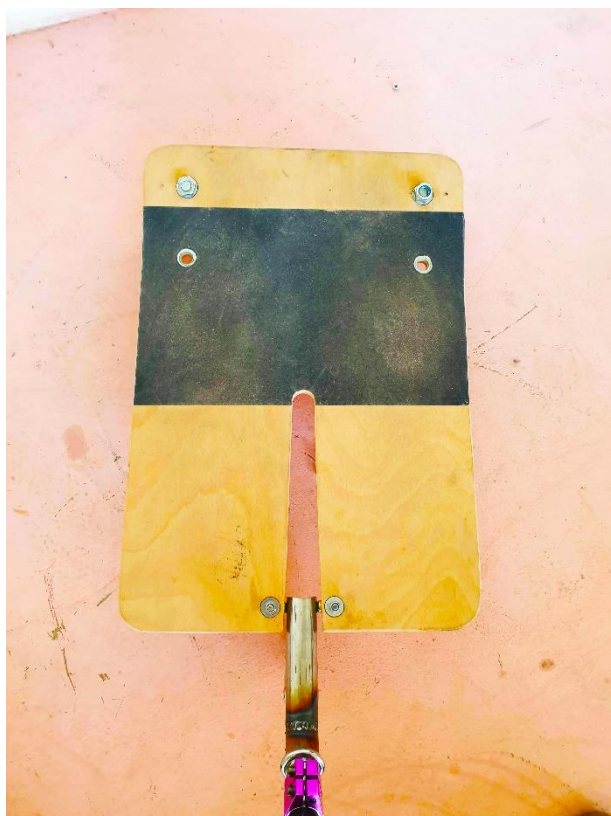
Obrázek 10: Vývoj Hoko, první pokusy (N°1)



Obrázek 11: Vývoj Hoko, model N°2



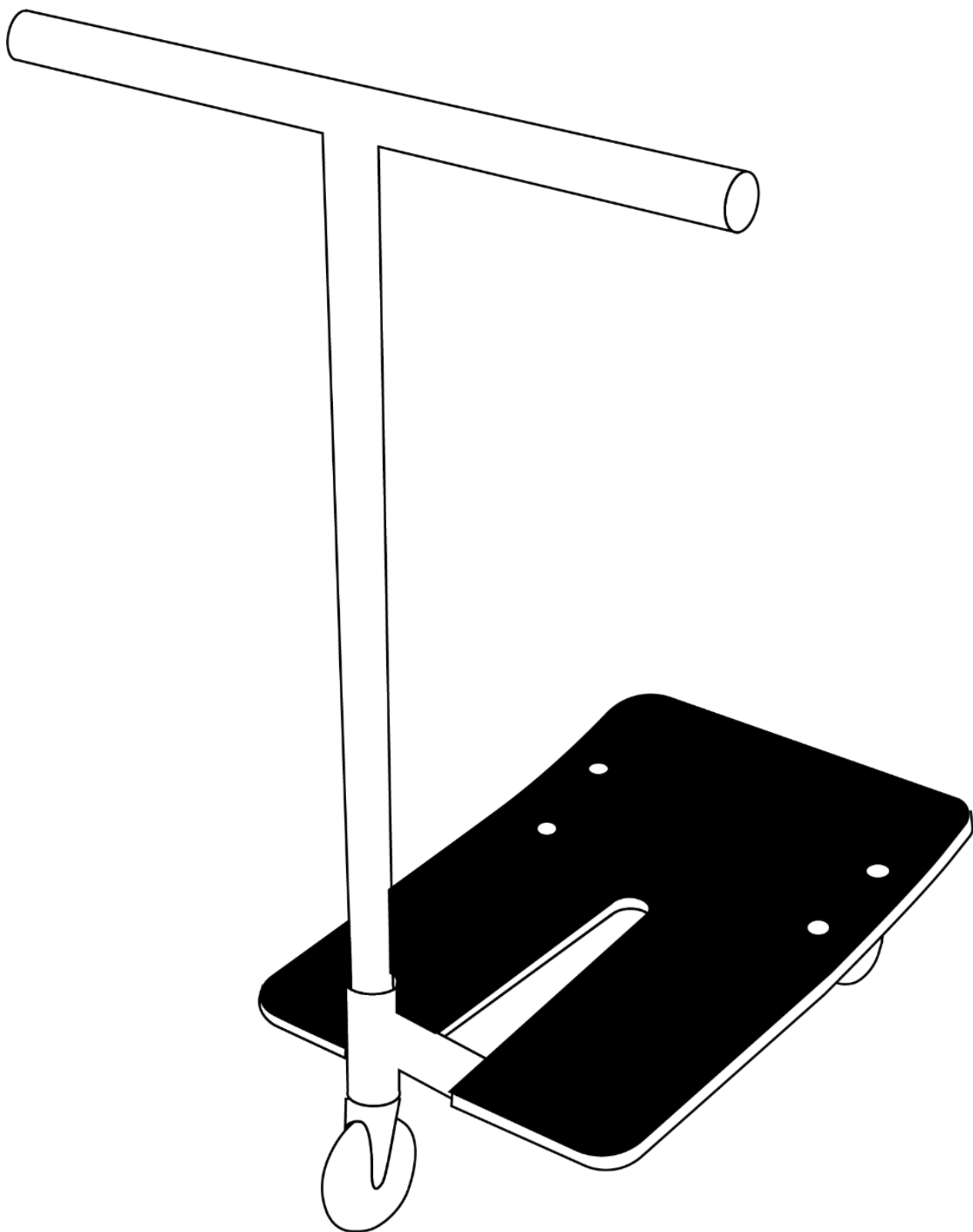
Obrázek 12: Vývoj Hoko, pokročilý prototyp N°3



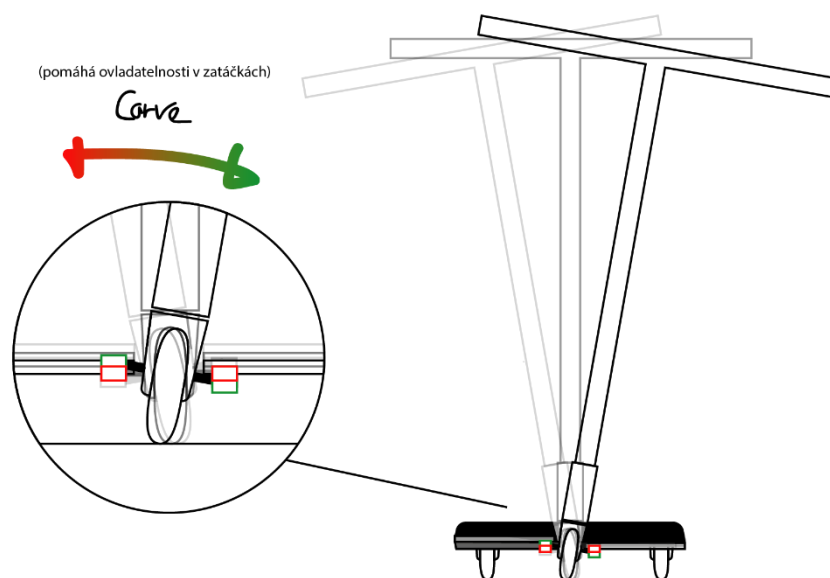
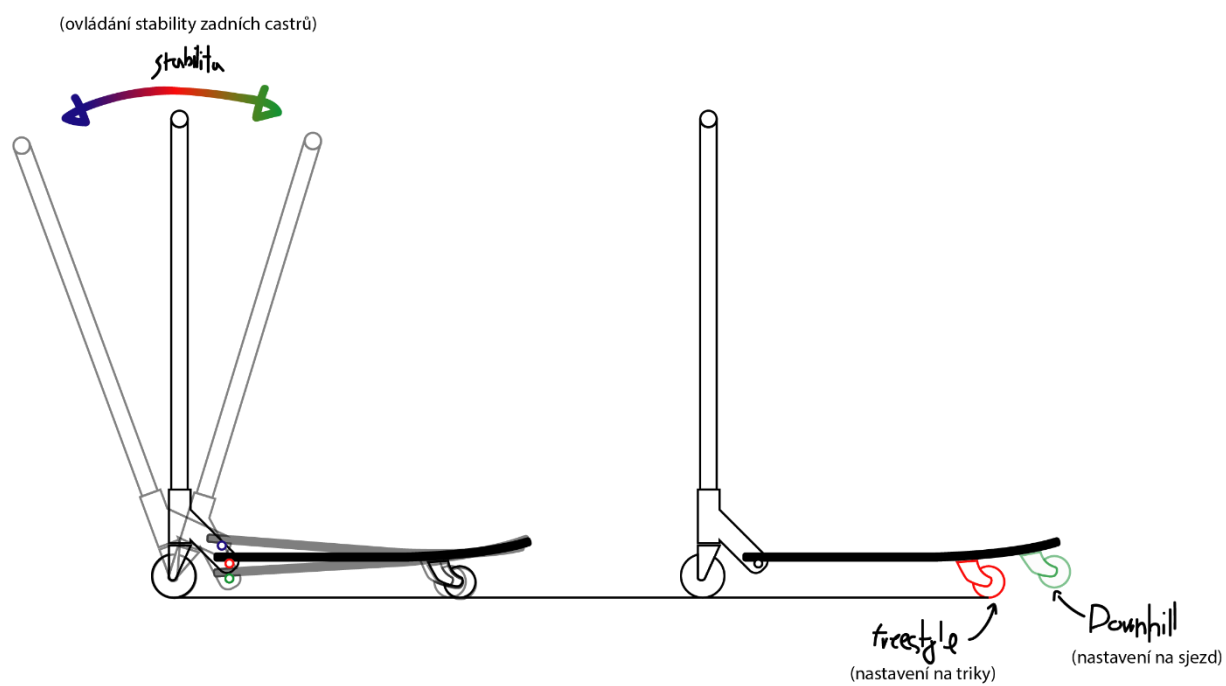
Obrázek 13: Vývoj Hoko, zdokonalený prototyp N°4



Obrázek 14: Vývojová linie prototypů Hoko



Obrázek 15: Hoko, celkový pohled



Obrázek 16: Funkce poloh řídek a castrů