

Portfolio - Výtvarná média I - Anna Hrubá

Podmínkové hry - 24. 10. 2020

Popis:

Podmínkové hry je soubor výtvarných cvičení založených na metodě Podmínkového designu, kterou vyvinulo holandské studio designu Moniker. Autoři metody v souladu s příslušným manifestem zdůrazňují v pohledu na práci designera spíše proces než výsledný produkt. Podmínkový design a z něj odvozené podmínkové hry jsou v zaměření na tvořivost velmi inspirativní pro výtvarnou výchovu. Soubor cvičení je shrnutý v knize Conditional Design Workbook.

Jednotlivá cvičení mají charakter hry určené souborem pravidel a podmínek. Zdařilý průběh cvičení vyžaduje práci ve skupině a současně stimuluje spolupráci mezi účastníky. To vše často vede k variacím a předem těžko předvídatelným výsledkům.

Zadání dílčího úkolu:

Prostudujte podmínky a pravidla k jednotlivých cvičením. Vyberte si alespoň dvě hry. Spolu s rodinou, přáteli apod. zkuste cvičení provést. Výsledek zdokumentujte a nahrajte do Podmínkové hry, dokumentace. Na základě inspirace navrhnete a ověřte vlastní podobu cvičení/hry.

Blauvelt, A. Mensvoort, K. Conditional Design Workbook. Amsterdam: Valiz, 2013.

Odkazy:

<https://conditionaldesign.org/manifesto>

<https://workbook.conditionaldesign.org>

<https://studiomoniker.com>

Cvičení I. Dokonalý kruh

Geometrické tvary se vyskytují všude v přírodě, ale téměř nikdy nejsou dokonalé.

Smyslem hry je zažít proces vzniku kresebného tvaru. Během hry je postupně ve skupině zpřesňována kresba s cílem přiblížit se k dokonalé geometrické formě. Výsledkem hry bude kresba kruhu. V každém kole se zvětší průměr a zpřesní tvar celkového tvaru.

Hrají čtyři hráči.

Každý hráč má barevný fix: červený, zelený, modrý a černý.

Hráči se střídají ve směru otáčení hodinových ručiček, vždy po 30 vteřinových intervalech.

Pro měření času použij stopky.

V prvním kole hráč nakreslí a vybarví kruh ve středu formát papíru.

V následném kole každý hráč se snaží zdokonalovat tvar kruhu a současně zvětšuje jeho plochu.

Hra končí po uplynutí předem domluvených počtech intervalů a současně ve chvíli, kdy skupina dosáhne v kresbě dokonalého tvaru kruhu.

Odkazy:

<https://conditionaldesign.org/workshops/the-perfect-circle/>

<https://vimeo.com/3832461>



DOKUMENTACE

Hráči (1 dospělý, 1 puberták a 2 dívky školou povinné) pravidla hry pochopili velmi snadno. Ovšem asi jsem je málo namotivovala, protože cvičení měli hotové za necelých 10 minut (a rozhodně jejich kruh nebyl dokonale kulatý). Cvičení se jim líbilo, ale už by si ho zahrát nemuseli.



Cvičení IV. Motanice

Hrají čtyři hráči.

Každý hráč má barevný fix: červený, zelený, modrý a černý.

Hráči se střídají ve směru otáčení hodinových ručiček.

První hráč v prvním kole nakreslí čáru (v délce +-5 cm) kdekoliv na ploše papíru.

Tři zbývající hráči nakreslí v prvním kole čáru, která překříží a vzápětí se podvlékne (přes a pod) čarou jiné barvy .

V následujících kolech každý z hráčů naváže v kresbě (protáhne kresbu) na svoji předcházející čáru. K pokračování zvolí jeden nebo druhý konec. Linie čáry směřuje přes a následně pod čarou jiné barvy . Pořadí křížení (přes) a podvlékání (pod) lze libovolně měnit.

Linie kresby nesmí překřížit vlastní, původní čáru.

Linie kresby nesmí překřížit čáru překříženou v předchozím kole kroku.

V případě, že nelze tato omezení naplnit a pokračovat dále na jednom z konců čáry, se tento konec ukončí a navazuje se pouze na zbývajícím konci.

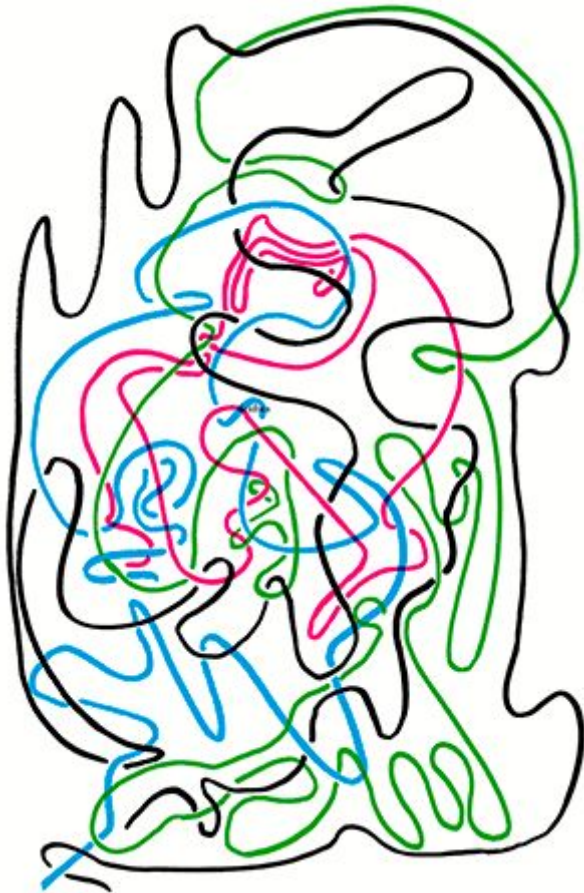
Není-li možné navázat a pokračovat ani na jednom z konců stávající čáry, je potom nutné založit čáru novou.

Hra končí ve chvíli, kdy jsou hráči natolik zamotáni, že jim jde hlava kolem.

Odkazy:

<https://conditionaldesign.org/workshops/knots/>

<https://vimeo.com/5559525>



DOKUMENTACE

Tato aktivita mé hráče opravdu bavila. Začátek byl ale trochu rozpačitý. Po přečtení pravidel si nikdo z nás neuměl představit, jak se bude vše odehrávat. Prostě jsme to nepochopili...

Ale neodradilo nás to a hráči se vrhli na fixy. Po 10 minutách to bylo už všem jasné

a náramně jsme se u toho zasmáli. Hráči u této hry vydrželi přes půl hodiny, pak už jsme to ukončili, protože hráč se zelenou fixou už byl v nerozmatelé situaci. Jako jediný také založil novou čáru, ostatní to zvládli s tou původní celou dobu hraní hry.

Při zpětné vazbě všichni 4 hráči řekli, že by si tuto hru zahráli rádi znovu.

Toto cvičení jsem vnímala i jako skvělou aktivitu na spolupráci, protože hráči si navzájem pomáhali. Myslím, že tato hra je vhodnou alternativou ke karetním či deskovým hrám. Během této hry je totiž menší riziko, že se někdo urazí a nasupeně odejde od stolu :).

