ANOTACE TÉMATU A PŘEDBEŽNÝ HARMONOGRAM PRACÍ PRO ZADÁNÍ TÉMATU HRA NA ATELIÉRECH FMK

V rámci tématu HRA a výběru prací na výstavu FMK na ZDW 2018 byla děkankou FMK stanovena pracovní skupina ve složení:

***doc. Irena Armutidisová**, děkanka FMK; **Adam Štěch**, teoretik designu-kreativní sdružení OKOLO; **Mgr. Richard Vodička**, teoretik designu-pedagog FMK; **Jan Juza**, ředitel marketingu TON; **Jacek Mrowczyk**, grafický designer; **doc. Petr Stanický**, pedagog FMK; **dr. Rostislav Illík**, pedagog FMK, **Ing. arch. Michael Klang, CSC.**, pedagog FMK a **Eva Gartnerová**, koordinátorem výstavy FMK na ZDW.*

Garantem za grafiku projektu ZDW je *Lumír Kajnar.*

Autorem grafického vizuálu ZDW 2018 je Václav Kudělka, 3. ročník grafický design, hlavními manažerkami ZDW 2018 jsou Lenka Sršňová, 4. ročník marketingové komunikace a Kateřina Novotná, 5. ročník průmyslový design.

Pracovní skupina je sestavena jak z externích, tak interních členů. Hlavní náplní pracovní skupiny bude lednový výběr prací, které budou doporučeny k vystavování na ZDW 2018. Dále pracovní skupina koordinuje přípravu a realizaci výstavní části FMK na ZDW 2018.

ANOTACE TÉMATU:

Hra jako stimul lidského bytí

Fenomén hry je od nepaměti spojený s lidským bytím, ve všech jeho historických epochách i věkových úrovních. Jako lidé, kteří jsou v interakci se svým okolním prostředím, si nehrajeme pouze jako malé děti, ale zvídavost a touha ovlivňovat reálnou akci naším intelektem nebo fyzickými předpoklady je nám vrozená a doprovází nás po celý život. Hra je součástí běžného života, pomáhá rozvíjet lidskou osobnost, i vytvářet modelové situace pro každodenní život či práci. Profese designéra má pak s fenoménem hry mnoho společných vlastností. Návrhář si hraje s tvary, a technologickými řešeními a dochází tak kontinuální hrou se svými myšlenkami k výslednému řešení.

Hra a její principy se objevují v mnoha rozmanitých podobách. Abychom jako tvůrci, respektive designéři, pochopili rozmanité charaktery hry a jejich účely, musíme téma hry vnímat v několika odlišných podobách, ve kterých se může objevit. Téma hry by bylo rozděleno do 3 či více základních skupin, do kterých by se měli v ideálním případě rozdělit i studenti, aby vznikly 3 či více rovnocenných skupin produktů, dohromady vytvářející komplexně řešenou výstavu, představující vedle samotných studentských prací také stručný historický kontext daného tématu, který podpoří celkový výstavní koncept.

V rámci rozmanitosti a zároveň soudržnosti tématu se budou moci studenti zaměřit na své konkrétní téma, ale zároveň si navzájem vyměnit poznatky a znalosti, které pochytí během řešení témat ostatními studenty. Dětská hra inspiruje hru dospělých a z té zase mohou vycházet zajímavá řešení pro čistě výtvarné projekty v podobě čisté inspirace.

Samotnému zadání bude předcházet úvodní konzultace s představením celkového konceptu a jednotlivých témat, prostřednictvím historických i současných příkladů. Představení konceptu proběhne v rámci přednáška Adama Štěcha a také na Pecha Kucha Night.

1. Hra jako nedílná součást života dítěte

Téma, které je asi nejvíce spojené s obecným fenoménem hry – hračky - historické reference – české hračky – modernistické hračky – Bauhaus – Charles Eames – Kay Bojesen ...

2. Hra jako nedílná součást života člověka

Hra v každodenním životě člověka - šachy – sport – stolové hry – hlavolamy – počítačové hry – virtuální realita...

3. Hra jako inspirace a výtvarný motiv

Fenomén hry a jeho konkrétní podoby se mění v zajímavá designérská a výtvarná řešení. Například motiv stavebnice či dřevěných kostek převedený do reálného nábytku. Hračka jako inspirace pro svítidlo atd. - vtip – ironie – hra použitá v prostředí designu, architektury a umění – kinetické umění – Enzo Mari – Bruno Munari – motiv stavebnice v nábytku – hra jako nástroj surrealistů – kinetický design – performance – Fischli Weiss … Po lepší pochopení přikládám editoriál, který jsme dělali na podobné téma, http://okoloweb.cz/projects/playful-design-editorial-for-designblok-magazine

---

ČÁSOVÝ HARMONOGRAM

18. 9. – 22. 9. 2017
Zadání tématu na plenérech ateliérů v prvním výukovém týdnu ZS

čtvrtek 19. 10. 2017, 15-17 hodin, U41/201, od 14 do 17 hodin bude děkanské volno.
Přednáška Adama Štěcha, kreativní sdružení OKOLO, téma HRA.
Cílem přednášky je inspirovat studentskou tvorbu k tématu HRA. Přednáška je primárně určena všem studentům FMK, kteří se chtějí zapojit do výstavy FMK na ZDW. V rámci přednášky bude prostor pro diskuzi a možné upřesnění zadaných oblastí v anotaci tématu viz výše.
čtvrtek 19. 10. 2017, 20:20-22:20, 14|15 BAŤŮV INSTITUT
Pecha Kucha Night (dále jen PKN) na téma HRA – představení tématu atraktivním formátem PKN 20 obrázků x 20 sekund. PKN slouží jako inspirace pro tvorbu studentů, tudíž je důležité, aby studenti byli motivováni k osobní účasti na PKN od vedoucích ateliérů.

čtvrtek 4. 1. 2018, U44/215, čas bude upřesněn
Prezentace rozpracovanosti nejlepších 15 výstupů z jednotlivých ateliérů. Prezentují vedoucí ateliérů a ústavu. Předběžný výběr nejlepších 15 prací provedou vedoucí ateliéru. Na prezentaci bude mít každý ateliér max 10 minut. Prezentace zároveň bude odevzdána pracovní skupině, která následně provede předběžný výběr prací.

---
do pátku 26. 1. 2018
Finální výběr prací pro výstavu ZDW a zpětná vazba pracovní skupiny vedoucím ateliéru. Po výběru prací pro výstavu dodají vedoucí ateliéru rozpočet pro tvorbu vybraných výstupů. Finální výstupy na výstavu ZDW bude hradit rozpočet ZDW na základě schváleného rozpočtu obou stran.

---
do 30. 3. 2018
Dokončení vybraných prací pro výstavu na ZDW.

---
do 30. 3. 2018
Koncept výstavy i s prostorovým řešením.

Termín Zlin Design Weeku - 4. – 11. 5. 2018