



**FAKULTA
ARCHITEKTURY
ČVUT V PRAZE**

Ústav designu FA ČVUT v Praze
Ateliér Bébarová, Nezpěváková / LS 2020

HRA

Jméno a příjmení studenta: Karolína Petřeková

Datum zpracování: 31.5.2020

MOTIVACE

Kvůli dnešní situaci jsme nuceni téměř veškerý svůj čas trávit doma. Pro celou rodinu nebo spolubydlící to je těžké období – najednou spolu trávíme více času, než jsme byli dříve zvyklí. Mou myšlenkou je vytvořit hru, která by stmelila blízké s kterými jsme v karanténě a přinesla nám společnou zábavu a způsob jak se třeba lépe poznat a pobavit o věcech, na které by běžně nebyl čas. Ať už je to babička, rodiče, sourozenci či spolubydlící. Hra bude zároveň edukativní. Malé děti podpoří v učení, dospělým přinese možnost se lépe poznat a babičce/dědovi procvičí paměť.

CÍLOVÁ SKUPINA

Od nejmenších (cca 5 let+) po nejstarší. Zkrátka zábava pro celou rodinu.

REŠERŠE / VÝZKUM TRHU



První inspirací mi byly hry, jejichž hrací deska je natištěna na textilovém pytlíku. Elementy jako hrací figurky nebo karty by byly uvnitř pytlíku. Při tomto řešení se mi líbí skladnost a multifunkčnost samotného obalu hry.

Další hrou, která mě zaujala je tato skládanka Eckolo od německé značky REMEMBER. Na tomto produktu se mi líbí geometričnost a barevnost.



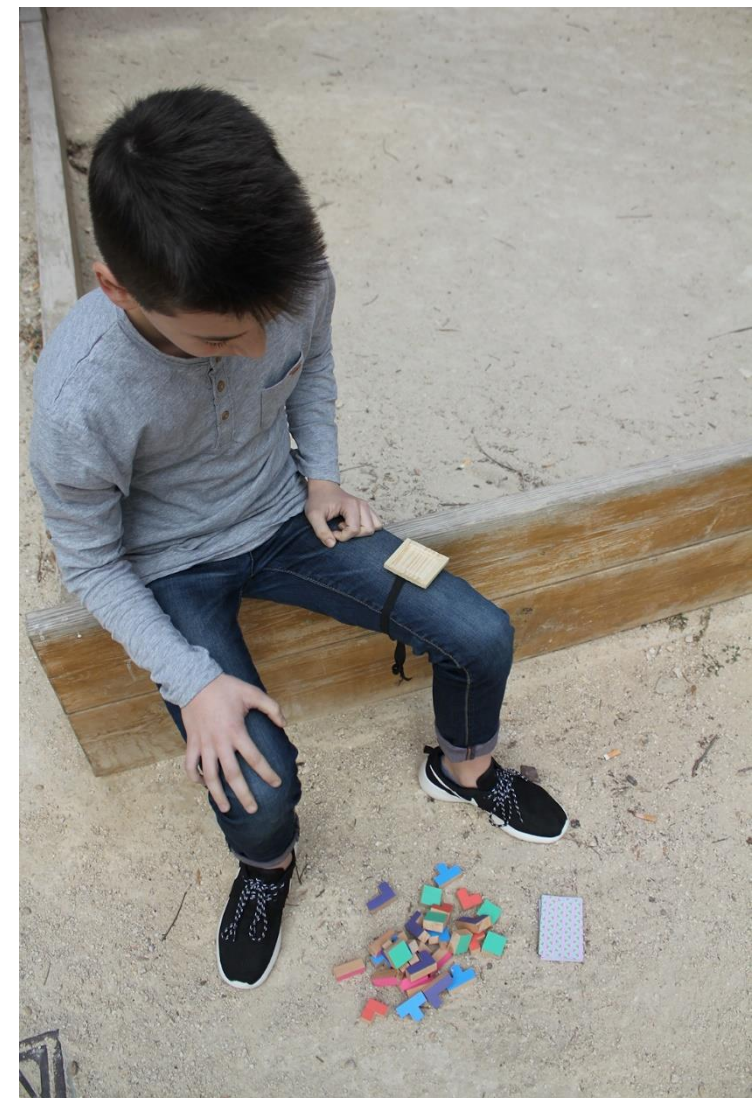
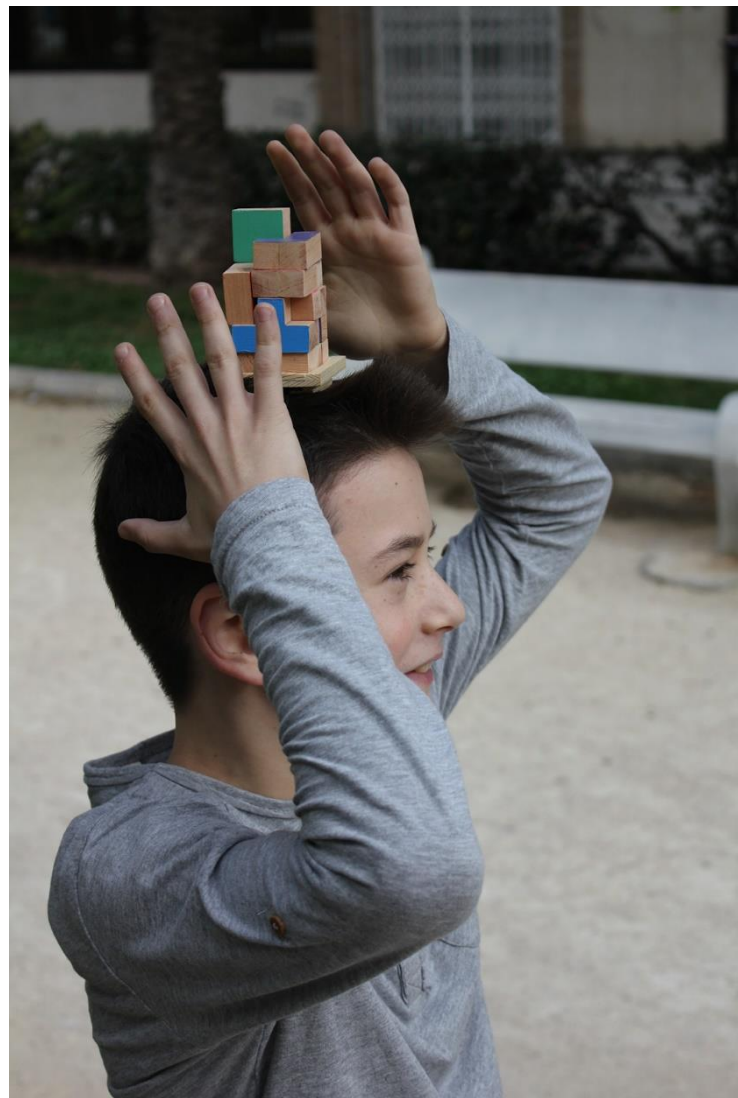
Po první konzultaci jsme došly k závěru, že je třeba se na hru soustředit z jiného pohledu a to – ve vztahu k člověku/jeho tělu nebo ve vztahu ke krajině jako celku. Uvažovala jsem celkem and třemi tématy pojetí. Hra balance, hra na základě zvukových vjemů a hra ovlivněna počasím.

Rešerše na téma balance

Našla jsem si pár již existujících her, které jsou mi inspirací. První (na obrázku níže) je od designérky Sarah Hébert. Velmi se mi líbí její tvarové pojetí hry. Zároveň elementy působí, že jsou příjemné na úchop, což je jedna z hlavních hodnot, které bych chtěla u svého návrhu docílit.



U druhé hry s názvem *Babel* od designera Javi Planells (obrázky níže) na mě zapůsobila myšlenka zapojení celého lidského těla k balancování kostek.



Rešerše na téma vlivu počasí

Zaměřila jsem se především na vliv větru a deště. Do své hry jsem chtěla zapojit nejen elementy přírody ale také zvuk. Hra by tedy fungovala na principu zvukových vjemů a vlivu počasí zároveň.

Při své rešerši jsem narazila na tento zajímavý článek s videem digitálního umělce Yugo Nakamury, který zaznamenával kapky vody na různých druzích povrchů a vytvořil zajímavou kompilaci. Video mi bylo inspirací při hledání příkladů působení zvuku deště na rozmanité materiály.

<https://www.national-geographic.cz/clanky/puvod-zvuku-deste-ve-105-vterinach-20150122.html>

Dále jsem pátrala po existujících hudebních nástrojích v exteriéru, na které působí vítr. Většinou jsem nacházela zvonkohry vyrobené z plechovek nebo ze zavěšených lžiček, které o sebe působením větru hrály. Do jisté míry i toto mi napomohlo k mému pozdějšímu návrhu.

Snažila jsem se inspirovat také tvorbou Tomáše Ondrůška – českého perkusionisty působícího na HAMU. Jeho projekty jsou zajímavé tím, že tvoří hudbu hraním na cokoliv. Bohužel projekty, které se na internetu daly vyhledat, se soustředily právě na perkuse. Toto sice nebyla oblast, která by byla k mému návrhu použitelná, ale i přesto jsem objevila velmi zajímavé formy hudby.

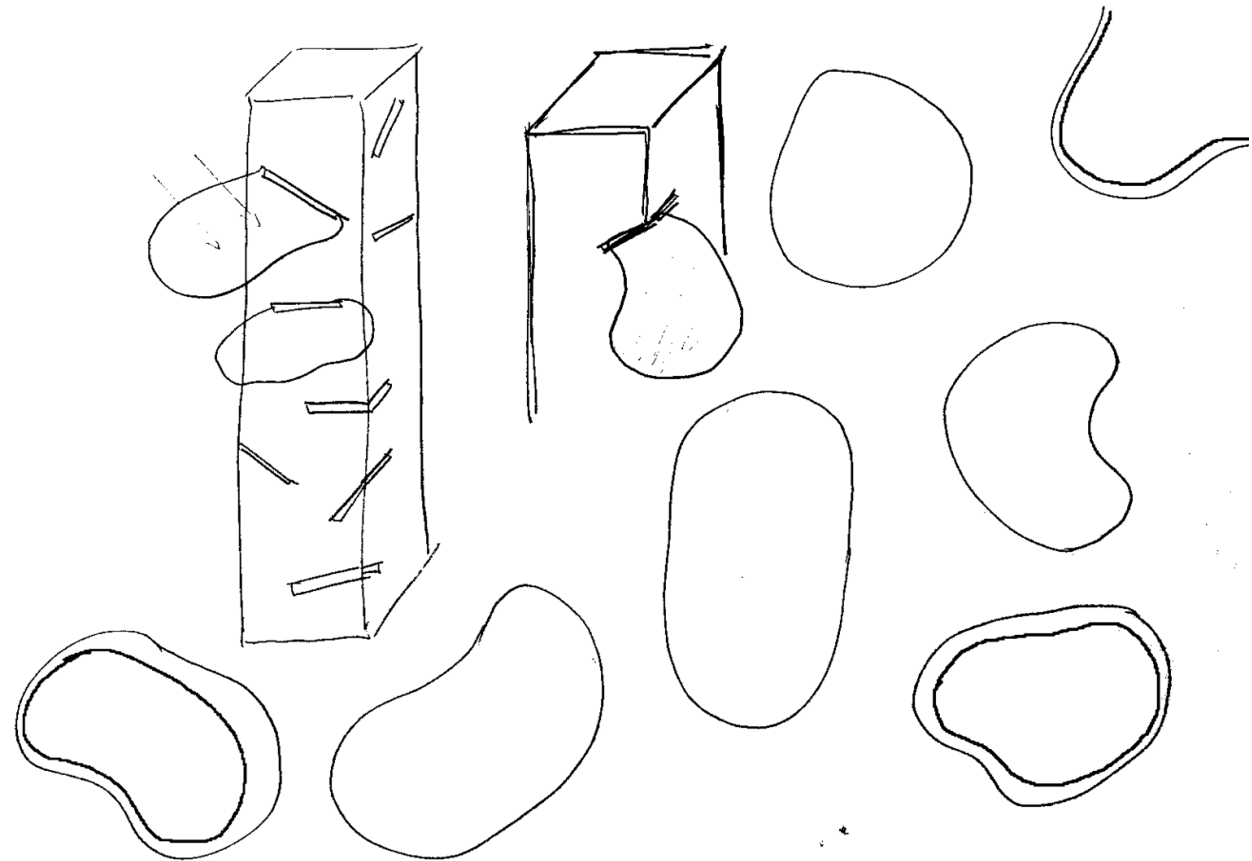
PROCES NAVRHOVÁNÍ

Z mé rešerše jsem došla k prvnímu návrhu. Zaměřila jsem se převážně na vliv deště. Takových her či hudebních nástrojů je velmi málo.

"Dešťohra"

Hra, kterou rozezní déšť.
Elementy hry by byly ve tvaru dešťových kapek. Vytvořeny by byly z materiálu, který déšť rozezní – plech. Kapky by hráč umisťoval do držáku do různých výšek a sklonů.

Skici prvního návrhu



Po konzultaci prvního návrhu bylo třeba změnit koncept umisťování plechů. Místo jakéhosi stojanu by se kapky zavěšovaly na různé místa v přírodě.

Z plechu jsem si vykrojila jednoduché tvary a vyzkoušela jsem, jak na ně působí déšť. Udělala jsem si pokus, který se vydařil a déšť na plech hezky hrál. Při řešení zavěšení, jsem vybrala nylonové lanko z toho důvodu, že napomáhá rezonanci zvuku, je pevné a průhledné, takže se zdá, jako by kapky opravdu létaly vzduchem. Nylonové lanko jsem uvázala na kus dřeva pro jednoduché zavěšení.

Fotodokumentace mého návrhu



Tento návrh hry spočívá ve hře deště a větru. Plechový tvar se zavěsí na větev stromu a při dešti na něj kapky hrají. Zároveň když fouká vítr jednotlivé plechy do sebe naráží a vydávají zvonivý zvuk.

Stále mi však přišlo, že hra má větší potenciál využití, a tak jsem přemýšlela nad dalšími možnostmi využití.

Jako první mě napadlo zapojit do hry balanc. Kus plechu by byl plošně větší. Byl by zavěšen na dvou nylonových lankách, které by člověk v ruce napnul. Na plech by se položil nějaký objekt, např. dřevěná kulička a hráč by měl za úkol napínáním lanka měnit polohu plechu a zkusit na něm kuličku udržet.

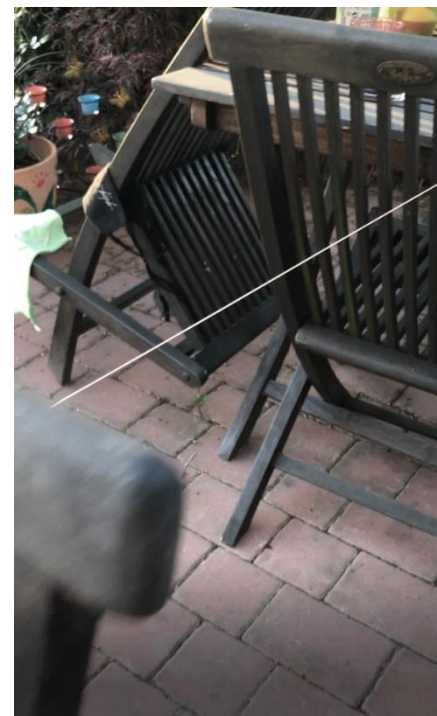
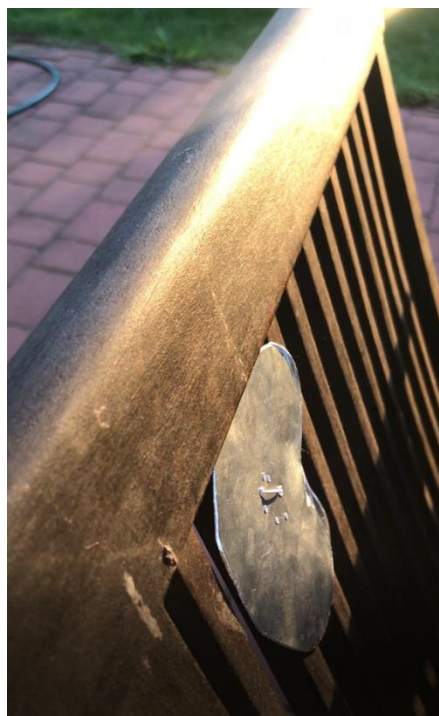
Při dalším uvažování jsem však došla k závěru, že když celý koncept stojí na zvukových vjemech vyvolaných vlivem počasí, neměla bych od toho upustit, a naopak se snažit zvuk ještě více podpořit a rozvinout. A tak vznikl koncept následující...

Zavěšení jsem změnila od nevkusného dřívka k druhému tvaru kapky na opačném konci lanka.



Nylonové lanko jsem nahradila strunami kytary. Hra tedy nabyla třetího využití, a to hrou na struny při natažení.

Jednotlivé elementy se dají pevně zachytit o zahradní nábytek nebo omotat kolem stromu či větví. Při plném natažení tak vzniká struna jako je tomu u kytary a dá se na ní hrát. Změnou napětí pak vznikají různé tóny.



Příklady uchycení na zahradním nábytku

Proces výroby prototypu



FINÁLNÍ PODOBA – PROTOTYP



Takto vypadá finální prototyp hry. Celkově by hra obsahovala 6 strun, jako u kytary. Jednotlivé struny by byly delší pro snadnější natahování mezi stromy.

Plechů bych použila více – odlišné materiály a tloušťky, abych docílila různých zvuků / nalazení akordů. Prozatím jsem prototyp vyrobila z plechu, který byl dostupný a snadno se stříhal v domácích podmínkách.





SCÉNÁŘ – v přiloženém videu

ZDROJE OBRÁZKŮ POUŽITÝCH V REŠERŠI

Hra **Eckolo** <https://www.remember.de/en/Games/Games-from-REMEMBER/Parlour-Game-Eckolo.html>

Hra od **Sarah Hébert** <https://www.behance.net/gallery/77751561/Game-Design>

Hra **Babel** <https://www.behance.net/gallery/33063577/Babel>