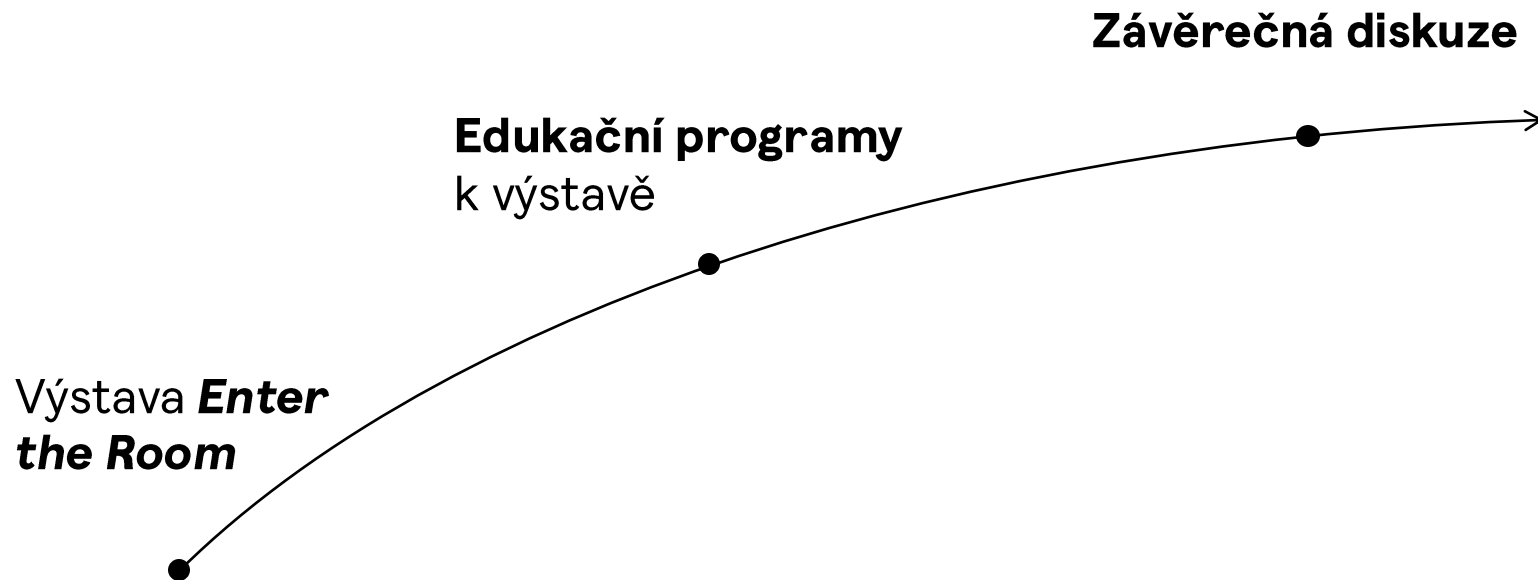


# Představení výstavy ***Enter the Room*** a doprovodných edukačních aktivit

**G HMP**

---

Mgr. Markéta Slachová Goldová



# • Výstava ***Enter the Room*** v Domě U Kamenného zvonu GHMP



## výstava Enter the Room ● ●

- Výstava *Enter the Room* se věnuje vlivu herního prostředí a storytellingu na tvůrčí přístupy nastupující generace, jednotlivců i herních kolektivů. Hry dnes nejsou jen zábavou, ale i jazykem, kulturou a významnou součástí umění. Jejich narativní principy a mechanismy otevírají nové způsoby, jimiž lze přemýšlet o prostoru, čase či interakci, pomáhají nám imaginovat budoucnost a narušují naše ustálené chápání světa.

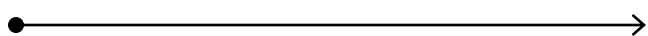


# výstava Enter the Room ● ●

- Vystavující: BCAAsystem, Jan Boháč & Viktor Dedek & Jonáš Richter, Eloïse Bonneviot & Anne de Boer, Filip Hauer & Philipp Kolychev, Herdek kolektiv, Tomáš Moravanský (INSTITUT INSTITUT), No Fun kolektiv, OMSK Social Club, Lukáš Prokop, Vojtěch Radakulan, Natália Sýkorová & Frederik Britzlmaier, Natália Sýkorová & Valéria Dinková, Ondřej Trhoň







## výstava *Enter the Room*



→ představení výstavy *Enter the Room*, která se věnuje vlivu herního prostředí a storytellingu na tvůrčí přístupy nastupující generace

→ přiblížení tvorby vystavených současných umělců

## Výstava *Enter the Room*



→ hry dnes nejsou jen zábavou, ale i jazykem, kulturou a významnou součástí umění

→ herní prostředí, kreativita, příběh a umění

- Edukační programy k výstavě  
***Enter the Room***





● —————→ **Interaktivní prohlídky + workshopy pro školy**



→ **zprostředkování** smyslu  
výstavy a **interaktivita**  
uměleckých děl



→ **kreativní využití nových  
technologií** jako nástrojů  
vlastní tvorby



→ **seznámení se současnými  
umělci** a jejich způsoby  
spolupráce

● —————→ **Interaktivní prohlídky + workshopy pro školy**



→ společná **interaktivní**  
**prohlídka** výstavy



→ vlastní **výtvarná reakce**  
na výstavu



→ závěrečná **reflexe** programu



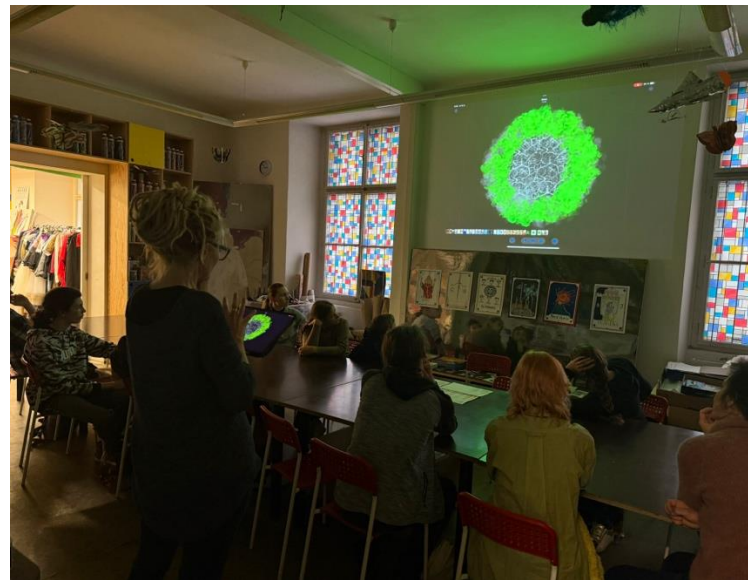
● —————→ **Interaktivní prohlídky + workshopy pro školy**



→ přiblížení **principu hry LARP**  
(Live Action Role Playing  
game)



→ vytvoření **vlastní herní postavy** za využití  
rekvizit



→ práce s rozšířenou realitou  
**motiv dveří a průchodů** do  
jiného levelu či reality

● —————→ **Sobotní workshopy**



→ seznámení se s výstavou



→ přiblížení tvorby  
současných umělců



→ uplatnění herních principů ve  
vlastní tvorbě



● —————→ **Sobotní workshopy**



→ **tvorba vlastní herní postavy**

→ **její fotostylizace do podoby tarotové nebo hrací karty**

→ **nafození a možnost další úpravy pomocí digitálních nástrojů a aplikací (např. AR)**



● —————→ **Sobotní workshopy**



→ natočení videa s aplikací  
**AR**

→ prostředí **realita vs. fikce**

→ získání **nových digitálních znalostí** a důraz na **rozvoj mediální i digitální gramotnosti a vizuální senzitivity**

## **Závěrečná diskuze**

Děkujeme za pozornost •