

Obsah

Vysvětlivky k ikonám	9
Stručná teorie a praxe muzejní pedagogiky	11
Úvod	13
1 Programy v muzeích a galeriích	15
1.1 Typologie programů pro veřejnost v muzeích a galeriích ..	15
1.1.1 Teoretické programy	16
1.1.2 Praktické programy	18
1.1.3 Smíšené programy	20
2 Struktura animací	23
2.1 Vstupní evokace	23
2.2 Hlavní pracovní část	24
2.3 Závěrečná reflexe	27
3 Typologie animací	29
3.1 Animace ve stálých expozicích	29
3.2 Animace na krátkodobých výstavách	30
3.3 Animace pro jednorázovou návštěvu	30
3.4 Animace pro opakovanou návštěvu	30
3.5 Animace materiálové	31
3.6 Animace zvukové a hudební	31
3.7 Animace pohybové	32
3.8 Animace slovesné	32
3.9 Animace pro dětského návštěvníka	33
3.10 Animace pro dospělého účastníka	33
3.11 Animace pro speciálního návštěvníka	33
4 Pracovní listy	35
4.1 Typologie pracovních listů	36
4.1.1 Pracovní listy pro práci s lektorem	37
4.1.2 Samoobslužné pracovní listy	38
5 Scénář animačního programu	41
5.1 Anotace programu	42

5.2	Oživená krajina-scénář animačního programu	43
5.2.1	Vstupní evokace	43
5.2.2	Hlavní pracovní část – Setkání s obrazem	45
5.2.3	Hlavní pracovní část – Zvuky pro obraz	46
5.2.4	Hlavní pracovní část – Vůně pro obraz	48
5.2.5	Hlavní pracovní část – Obraz v prostoru	50
5.2.6	Hlavní pracovní část – Návrat k prvotní kresbě	51
5.2.7	Závěrečná reflexe	52
	Závěr	54
	Citovaná a doporučená literatura	55
	Internetové zdroje	55
	Prvky dramatické výchovy v kontextu muzejní pedagogiky	57
	Úvod	59
1	Vymezení rolí v animačních programech	61
1.1	Co nazýváme dramatickou výchovou	61
1.2	Pedagog a žáci, pedagog a lektor	63
1.3	Role lektora	64
	Shrnutí	66
	Kontrolní otázky a úkoly	67
	Pojmy k zapamatování	67
2	Role prvků dramatické výchovy ve struktuře animačních programů	69
2.1	Úvod do začleňování dramatických prvků do struktury animačních programů	69
2.2	Ledolamky	69
2.3	Dramatické etudy jako další způsob uchopování uměleckého díla	71
	Shrnutí	74
	Kontrolní otázky a úkoly	75
	Pojmy k zapamatování	75
3	Organizační schopnosti jako nezbytný předpoklad k úspěšné realizaci animačních programů ve veřejném prostoru	77
	1) Kde vzít vhodné lidi?	78
	2) Jak studenty motivovat?	79

3)	Na co ještě se nesmí zapomenout?	82
4)	Správná volba	83
	Shrnutí	83
	Kontrolní otázky a úkoly	84
	Pojmy k zapamatování	84
	Závěr	85
	Využití intermediálních postupů v animační praxi	87
	Úvod: Médium je masáž	89
1	Slovníček pojmů	91
1.1	Konceptuální umění	91
1.2	Akční umění	94
1.3	Happening	95
1.4	Performance	97
1.5	Land-art	98
1.6	Instalace	99
1.7	Multimediální umění	101
1.8	Videoart	101
1.9	Umění ve veřejném prostoru	103
2	Základy práce s videem	107
2.1	Záběr	108
2.2	Kompozice obrazu	108
2.3	Pohyb kamery	108
2.4	Sklon kamery	109
2.5	Velikost záběru	109
2.6	Editace	109
3	Animace (Malý inspiromat)	111
3.1	Dialog s uměleckým dílem prostřednictvím Photoshopu	111
3.2	Živý obraz	112
3.3	Příběh umění (fotoseriál nebo videoklip)	114
3.4	Viditelné vztahy (přímý přenos)	115
3.5	Mládenec a jeho nevěsty (Multimediální performance)	116
	Závěr: Kdo se bojí, ať se připojí	118
	Použitá literatura	119
	Doporučená literatura	119