

## • Šol. leto 2019/20: Kristina Rešek: Filmsko ustvarjanje z Instagramom

Delavnica se osredotoča na izvedbeni del filma – produkcijo. Dijaki so ves čas aktivno vključeni in teme spoznavajo skozi izkustveno-ustvarjalni proces. Aplikacija Instagram je novodobni medij, ki posamezniku omogoča video snemanje, delno montiranje in predstavitev – širjenje lastnega izdelka na družabnih omrežjih. Je medij, ki ga uporablja vse več ljudi, med njimi večina mladih. V luči dandanes pogoste uporabe pametnih telefonov dijake, v kolikor tega še niso storili, prosimo, naj si na svoj pametni telefon naložijo aplikacijo Instagram. Predavateljica nato razloži osnove delovanja in uporabe te aplikacije, predvsem kako z njo ustvariti kratki film. Dijaki razvijejo kratek scenarij, si razdelijo vloge, posamejno in obdelajo material. Cilj delavnice je spoznavanje večplastnosti filma prek lastnega kreativnega procesa in s tem doseganje boljšega razumevanja samega procesa.

## • Šol. leto 2019/20: Tomaž Pavkovič in Dženi Rostrohar: Delavnica Ustvarimo dokumentarni film

Na delavnici želimo dijakom približati filmski jezik, snemalno tehniko in programe za montažo. Udeleženci bodo preko praktičnih primerov spoznali osnove filmskega jezika (plane, rakurze itd.), kako izbrati temo, kako se pripraviti na snemanje, da bomo idejo lahko privedli do filma, ter kako voditi ljudi, da bodo pred kamero bolj sproščeni.

V glavnem delu bomo naredili nekaj praktičnih vaj snemanja slike in zvoka (snemanje portreta, intervjuja, na kaj moramo biti pozorni pri snemanju ...). Posnetke bomo zmontirali (spoznali opremo in programe za montažo – Movie maker, iMovie ter drugi), pregledali in analizirali. Spregovorili bomo o avtorskih pravicah glede posnetkov, prikazovanja, predvajanja glasbe.

Med delom se bodo dijaki spoznali z opremo, kamero, objektivom, formati ter delali po načelih varnega rokovanja z opremo. Pregledali bomo nastavitve kamere, kaj pomenijo, kako se odražajo pri sliki. Dijaki lahko delajo s šolsko opremo, da jo bodo spoznali in lahko kasneje uporabljali.

## • Šol. leto 2019/20: Sandi Skok: Delavnica Osnove filmske produkcije – kaj potrebujemo, da posnamemo svoj prvi film

Cilj delavnice je pridobiti znanje, potrebno za izvedbo avdiovizualnega projekta od ideje do končnega produkta. Na delavnicah se ukvarjamo z osnovnimi filmskimi izraznimi sredstvi, organizacijo dela in tehnologijo, ki jo potrebujemo za izvedbo.

S pregledom razvoja filmskih izraznih sredstev se udeleženci učijo, kako prenesti zgodbo do gledalca z medijem filma, kako se odločiti za kompozicijo, filmski plan in snemalni kot. Zanima nas, kako spajati kadre, kaj določena reakcija pove o določeni akciji, kako lahko s spajanjem kadrov ustvarimo napetost ali pa poudarimo oziroma upočasnimo pomemben trenutek, kaj lahko zaporedna kadra povesta o liku, odnosu med dvema likoma ... Razmišljamo o pripovednih strukturah – ali bomo zgodbo povedali linearno ali z vzporednimi zgodbami ali pa z uporabo časovnih preskokov. Posvečamo se tudi pomenu barvne, zvočne in grafične podobe filma.

Na praktičnem delu delavnic udeleženci posnamejo kratek film. Izmislijo si kratko zgodbo oziroma situacijo, ki jo želijo posneti. Nato se odločijo, kako se bodo lotili snemanja, iz katerih snemalnih kotov in v katerih filmskih planih je treba situacijo posneti, kako se v kadru premikajo osebe in kako se premika kamera, kako morajo igralci igrati, katero opremo moramo uporabiti in kam jo moramo postaviti itd. Ko je predprodukcija končana, si udeleženci razdelijo vloge, ki jih bodo opravljali pri snemanju, in film posnamejo. Posneti material nato pogledamo in zmontiramo. Proces in izdelek na koncu evalviramo.

Z delavnicami želimo dijakom na praktičen način predstaviti vse faze ustvarjanja filma.

## • Šol. leto 2019/20: Andreja Goetz: Animirane kartice

Na delavnici si bomo najprej ogledali različne optične igrače. Od najpreprostejšega slikofrca (serija sličic, spetih v knjižico) do 3D stroboskopskega zoetrofa (vrtljiv valj s 3D liki, ki ustvari učinek gibanja ob vrtenju in utripanju stroboskopske luči). Sami pa bomo izdelali optično igračo po principu *ombro cinema*, ki predstavlja tradicijo kitajskih senčnih lutk. Igrača sestoji iz osnovne obrisne slike, ki je razčlenjena na vertikalne črne trakove, in črnega črkanega vzorca na prosojnem papirju. Ko črtasti vzorec na prosojnem papirju zapeljemo čez osnovno risbo, dobimo učinek gibanja. Izdelava takšne igrače je brez računalniških programov precej zapletena in dolgotrajna, s programom Animbar pa si postopek izdelave precej olajšamo. Na koncu bomo digitalno podobo ponovno natisnili na papir in transparentno folijo ter tako dobili gibljivo sliko v obliki kartice.

## • Šol. leto 2019/20: Hana Repše: Kolažna animacija – praktično delo v razredu

Mentorica z učitelji sodeluje individualno, kot svetovalka pri praktični izvedbi delavnice animiranega filma v razredu z dijaki. Učiteljem pomaga pri načrtovanju učne priprave 2-, 5- ali večurne delavnice kolažne animacije. Učitelje vodi pri izvedbi animiranega filma z dijaki od ideje do končne realizacije.

Načrtovanje poteka individualno, preko telefona oziroma konference na Skypu ali sestanka v živo. Z učiteljem zasujemo časovni okvir in v skladu z zmogljivostmi šole izberemo primerno opremo za snemanje. Pogovorimo se o vsebini oziroma ciljnih končnega izdelka. Učitelj pripravi učno pripravo, ki jo skupaj evalviramo. Sledi delo v razredu. Učitelj izpelje uvodno motivacijo, mentorica je prisotna kot svetovalka. Pomaga pri postavitvi opreme in snemalnih postaj, pomaga pri drugih tehničnih posebnostih. Frekvenca obiska svetovalke je odvisna od dolžine in zahtevnosti izvedbe ter učiteljeve suverenosti v določenem delovnem procesu. Ko je video in avdio vsebina posneta, sodeluje pri montaži zajetih elementov. Sledi skupinska evalvacija v razredu in evalvacija dela z učiteljem.

Posebnost delavnice je uporaba telefonov oziroma računalniških tablic z namensko programsko opremo. Dijakom omogoči hiter vpogled v tehniko animacije, ponuja hitre začetniške rezultate, ki so lahko spodbuda za resnejše delo v prihodnje.

- Šol. leto 2019/20: Pia Nikolič: Delavnica filmskega zvoka: glasbene podlage in zvočni učinki

Na delavnici filmskega zvoka bomo spoznavali različne načine uporabe glasbenih podlag. Preizkusili bomo svoja ušesa in jih poskušali v nizu raznolikih vaj privaditi na različne glasbene nianse, variacije in efekte. Ugotovili bomo, čemu so namenjene glasbene podlage v filmih, na kakšen način se uporabljajo, kakšen je njihov učinek in kdaj niso primerne. Ob slušnih primerih bomo sami poskušali najti dobre in slabe prakse uporabe glasbenih podlag. Ugotavljali bomo, kakšne so razlike med njimi, in tudi sami poskusili ustvariti analogno zvočno podlago in učinke s povsem vsakdanjimi predmeti, ki se lahko ob odsotnosti slike odlično odrežejo kot podlaga za nekaj povsem drugega. Kako prelisičiti uho, ko pri sebi nimamo profesionalnega snemalnega studia? Kako se odločiti za ustrezno podlago ali zvočni učinek, boste lahko ugotovili na delavnici o filmskem zvoku.

- Šol. leto 2019/20: Timon Leder: Izdelava animiranega filma

Značilnosti kreativnega procesa pri ustvarjanju risanih junakov so v marsičem različne od drugih tehnik animiranega filma (lutkovni, 3d animacija, itd.). Preko ilustracij in animacij si bomo ogledali osnovni kreativni proces, ki je potreben, da čarobno oživimo risani lik.

Risani film ima danes, ne glede na digitalizacijo, vizualno še vedno veliko značilnosti klasičnega animiranega filma. Z razliko od lutkovnega pa se je v procesu ustvarjanja risanega filma zaradi tega marsikaj spremenilo. Procesi so podobni, kot so bili, a hitrejši in poenostavljeni.

Predstavili bomo posamezne faze ustvarjanja filma, ter poudarili razlike med klasičnim in sodobnim digitalnim risanim filmom. Delavnica se tako po ogledu filma in pogovora dotakne zgodborisa in likovne zasnove, udeleženci ustvarijo ključne poze in skice, animirajo po glasbi/zvoku, delajo na čistorisu in barvajo; vse do faz postprodukcije in kompozicije slike ter montaže.