

NOWE FORMY SZTUKI, 2024/25

Program

Autorstwo i prowadzenie - Maja Piotrowska-Krawczyk

WSTĘP (może posłużyć jako notka na stronę)

Nowe Formy Sztuki to program autorski i zajęcia przygotowywane oraz prowadzone w CKiO od 2009 roku przez artystkę, filozofkę, edukatorkę muzealną, nauczycielkę przedmiotów artystycznych i projektowych w szkołach średnich, Maję Piotrowską-Krawczyk. Zajęcia będą odbywać się w trybie stacjonarnym. Przeznaczone są dla dzieci i młodzieży w każdym wieku. Czas przewidziany na nie w roku szkolnym 2024/2025 to 2 godziny w tygodniu dla każdej grupy; zakładamy docelowe funkcjonowanie dwóch grup (spotkania stacjonarne będą odbywać się w poniedziałki, od godziny 14.00 i 16.00). W tym roku hasłem przewodnim programu rocznego jest fraza „**Narracja, obraz, dźwięk**”. Tegoroczny program zajęć z cyklu Nowe Formy Sztuki przygotowany został w odpowiedzi na zainteresowania zeszłorocznych uczestników, w oparciu o wiedzę własną z zakresu teorii i praktyki sztuki, projektowania graficznego i w oparciu o niektóre wymagania szkolne, w dużej mierze dla szkoły średniej (z zakresu przedmiotów takich jak informatyka, kreacja reklamy, produkcja reklamy, planowanie i przygotowanie kampanii reklamowej, historia sztuki, plastyka), z uwzględnieniem specyfiki zajęć nieobowiązkowych i grupy niejednorodnej wiekowo. Zajęcia mają na celu zapoznanie uczestników z wybranymi aspektami sposobów myślenia obrazem oraz wybranymi aspektami wypowiedzi za pomocą obrazu, tekstu i muzyki, z elementami wiedzy z zakresu historii sztuki i wiedzy o mediach. W czasie trwania zajęć uczestnicy zapoznają się z zasadami posługiwania się programami komputerowymi przeznaczonymi do tworzenia grafiki wektorowej i rastrowej, przede wszystkim na przykładzie programów CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT i Photopea (darmowy zastępnik programu Photoshop dostępny online). W bieżącym roku szkolnym pojawią się także ćwiczenia i tutoriale wprowadzające w animację oraz tworzenie niedługich filmów w programach PowerPoint i Canva, ćwiczenia w filmowaniu telefonem, zadania mające na celu wprowadzenie podstaw konstruowania przekazu filmowego. Dodatkowo - możliwa jest praca w programie Paint lub Paint 3D, lub innych dostępnych programach graficznych preferowanych przez uczestników, a także na własnych laptopach lub/i z własnymi tabletami. Kursanci będą się uczyć korzystania z zasobów sieciowych darmowych dla celów edukacyjnych (*free fonts, free vectors, free quality photos* itp.). Uczestnicy zajęć w swoich pracach będą nawiązywać każdorazowo do wybranego tematu oraz prac/fragmentów prac artystycznych i projektowych omawianych podczas prezentacji wprowadzających w zapowiedziane zagadnienia. Zrealizują podczas każdego zajęcia prace własne lub ich etapy inspirowane poszczególnymi tematami. Cele programu to także zapoznanie uczestników zajęć z wybranymi przykładami najwyższej jakości grafiki projektowej, sztuki filmowej z uwzględnieniem animacji, przykładami wartościowej sztuki polskiej i obcej, wprowadzanie i utrwalanie bazowej wiedzy dotyczącej symboliki, teorii i historii znaku, teorii i historii komunikacji, teorii projektowania, psychologii percepcji, wybranych tradycji interpretacji, niektórych koncepcji estetycznych dających się powiązać z wybranymi przykładami dziedzictwa wizualnej kultury światowej. Wykonanie ćwiczeń praktycznych będzie wymagało każdorazowo twórczej i samodzielnej interpretacji tematu lekcji. W tym roku niektóre tematy ze względu na stopień złożoności będą realizowane, częściej niż w latach ubiegłych, podczas kilku spotkań. Dla osób pracujących szybciej niż reszta grupy przewidziane są tematy dodatkowe – komiksy w różnych konwencjach, prace, dla realizacji których wprowadzona zostanie wiedza poruszająca zagadnienia związane z obliczami oraz mechanizmami propagandy i perswazji politycznej, a także perswazji w reklamie. Każde spotkanie będzie się odbywało w oparciu o przygotowane wcześniej założenia, na początku każdego działu prezentowany będzie materiał ikonograficzny z komentarzem oraz objaśnieniem celu zadania. Możliwe i oczekiwane będzie każdorazowo wspólne (z każdym uczestnikiem) przedyskutowanie planu

realizacji tematu, w kontekście zaplanowanego zadania. Praca podczas lekcji będzie polegała na pracy zbiorowej (prezentacje, dyskusje, burza mózgów) i zindywidualizowanej - pomocy w interpretacji tematu i pomocy technicznej w realizacji zadania – w razie potrzeby. Ćwiczenia praktyczne w programach graficznych zostaną dostosowane indywidualnie do potrzeb i poziomu wiedzy oraz umiejętności każdego uczestnika, na co pozwala niewielka liczebność grup.

Szczegółowy plan zajęć:

Zaj. 1 i 2

Omówienie programu, ustalenie preferencji uczestników, wybór tematów pierwszej realizacji (krótka animacja poklatkowa w pętli), początek realizacji

1. **Wprowadzenie:** krótkie omówienie celu zajęć w bieżącym roku szkolnym, krótka prezentacja tegorocznych założeń. Prezentacja technik graficznych ćwiczonych w latach ubiegłych oraz najciekawszych prac uczestników zajęć NFS. Zebranie danych o zainteresowaniach uczestników w celu uwzględnienia tych informacji w pracy indywidualnej. Opis pierwszej realizacji – krótka animacja poklatkowa w pętli. Demonstracja przykładów prostych animacji poklatkowych i kadrów z nich (klasyka światowa, prace z zeszłego roku), omówienie założeń ćwiczenia, omówienie wymogów/założeń danej stylistyki, zamysłów formalnych i narracyjnych prezentowanych przykładów, charakterystycznych efektów specjalnych, wstępne indywidualne ustalenie sposobów realizacji, początek realizacji w formie szkiców i w programach graficznych.

2. Pierwszy projekt – krótka animacja poklatkowa w pętli – początek realizacji

Cele: podstawowe informacje na temat obsługi CorelDRAW i Photopea - w razie potrzeby - powtórzenie/wprowadzenie wiadomości - posługiwanie się linią łamaną i giętą (b-spline), powtórzenie/wprowadzenie wiadomości na temat tworzenia i edycji obiektów i linii, metody pracy za pomocą pędzli, typy wypełnień, podstawy postprodukcji i popularne efekty, eksport obrazu. Zasady tworzenia płynnego obrazu w animacji poklatkowej; zasada stosowania konsekwentnej kompozycji i konsekwentnych środków w każdym kadrze, zasada logicznego i percepcyjnego domknięcia pętli. Możliwości korekcji tempa w animacji gif - prezentacja możliwości montażu online. Praca indywidualna (z każdym uczestnikiem) nad zamysłem koncepcji pierwszego ćwiczenia – dalsze ustalenia, szkice, rysunki komputerowe.

Rezultaty: orientacja w zakresie możliwości oferowanych przez instruktora, wstępna orientacja w zakresie własnych szczególnych zainteresowań uczestników zajęć, wstępne zrozumienie/powtórzenie najważniejszych zasad pracy z grafiką wektorową w CorelDRAW i rastrową w Photopea. Wstępne zrozumienie założeń dotyczących projektowania i wykonywania animacji poklatkowej, zrozumienie metod pracy w bieżącym roku szkolnym (wykład, prezentacja, rozmowa, praca indywidualna, konsultacja). Wstępna świadomość podstawowych zasad tworzenia krótkiej animacji gif składającej się z poszczególnych kadrów rysowanych/malowanych przez uczestnika. Początki samodzielnej realizacji.

Zaj. 3 i 4

Pierwszy projekt – krótka animacja poklatkowa w pętli plus dźwięk; dodatkowe wiadomości, realizacja

Cele: praca indywidualna (z każdym uczestnikiem) nad zamysłem realizacji pierwszego ćwiczenia – konsultacje, rysunki komputerowe. Nacisk na podkreślenie w realizacji tych jakości artystycznych, które są inspirujące dla poszczególnych uczestników. Wybrane wiadomości z zakresu historii animacji i mediów. Ustalenie ilości kadrów. Korekty rysunków, korekty stylistyczne, pomoc techniczna. Zastosowanie animacji gif online, korekcja tempa. Omówienie i dodanie efektów

specjalnych, dodawanie muzyki i podstawowe efekty postprodukcji filmowej w Canvie - analiza celów i możliwości zastosowania różnych rozwiązań. Przedstawienie możliwych (oprócz canvowych) źródeł i metod pozyskiwania muzyki oraz efektów dźwiękowych do celów edukacyjnych. Indywidualny dobór poszczególnych rozwiązań, dobór i import muzyki, kwestia praw autorskich – omówienie. Dopasowywanie muzyki i obrazu, korekcje tempa, wprowadzenie wybranych efektów, ponowny montaż, ukończenie pierwszej animacji.

Rezultaty: Pogłębione rozumienie zagadnień i działań towarzyszących pracy nad animacją, pogłębione rozumienie zagadnień dotyczących projektowania filmu, wstępne rozumienie zasad projektowania rysunkowej animacji poklatkowej jako zindywidualizowanej stylistycznie formy artystycznej lub formy nawiązującej do wybranej konwencji. Nabycie podstawowych umiejętności pracy z dźwiękiem ze źródeł online, nabycie podstawowych umiejętności postprodukcji filmowej w Canvie. Odbycie ćwiczeń praktyczno-technicznych, realizacja krótkiej animacji poklatkowej z dźwiękiem, nabycie określonych wiadomości z zakresu teorii i historii projektowania oraz sztuki/kultury, utrwalenie wybranych umiejętności pracy w programach graficznych.

Zaj. 5 i 6

Drugi projekt - booktrailer. Storyboard filmowy

Cele: przedstawienie ogólnych założeń ćwiczenia. Wprowadzenie: czym jest booktrailer? Czym się różni od traileru filmowego? Przegląd ciekawych przykładów w różnych stylistykach, omówienie ogólne typowych składowych traileru i etapów jego powstawania oraz, przeglądowo, metod pracy). Wybór własnej lektury do booktrailera. Przedstawienie wymagań etapu „storyboard”. Omówienie formy, jaką jest storyboard - na przykładach (od komiksów, poprzez storyboards reklamowe łącznie z realizacjami i ćwiczenia studenckie ze szkół średnich i wyższych, po fragmenty storyboardów filmowych i przykłady storyboardów do trailerów), ze zwróceniem uwagi na stylistykę storyboardu, także jako na czynnik wpływający na realizację docelową. Omówienie różnic między storyboardem stanowiącym etap realizacji formy filmowej i komiksem. Omówienie możliwości realizacji zadań (praca indywidualna). Szkice na kartkach, wstępne realizacje w programach komputerowych. Zwrócenie uwagi na porządek wizualny narracji, wyjaśnienie pojęcia *key frames*. Test spójności zamysłu/szkicu; czy na podstawie tej narracji obrazowej (tego projektu storyboardu) mój film będzie zrozumiały? Interesujący? Co powinno znaleźć się na początku, co na końcu? Czy należy dodać opisy do poszczególnych klatek storyboardu? Jak? Jak oddać efekty dźwiękowe i rozmowy? Test operatora; uczestnicy zamieniają się miejscami/projektami i piszą krótką notatkę – o czym jest film kolegi/koleżanki, co jest w nim najważniejsze, jak sobie go wyobrażają, czego brakuje. Efekty czytamy w grupie, autorzy korygują (lub nie) swoje storyboardsy. Praca indywidualna nad ostateczną formą storyboardu z instruktorką – korekta kompozycji, stylu, środków, realizacji, pomoc techniczna.

Rezultaty: pogłębione rozumienie zagadnień i działań towarzyszących pracy nad filmem, pogłębione rozumienie zagadnień dotyczących projektowania filmu, wstępne rozumienie zasad projektowania storyboardu jako zindywidualizowanej stylistycznie i zrozumiałej formy artystycznej oraz specyficznej infografiki jednocześnie. Odbycie ćwiczeń praktyczno-technicznych, stworzenie własnego storyboardu do traileru książki, nabycie określonych wiadomości z zakresu teorii i historii projektowania oraz sztuki/kultury, nabycie (kolejnych) umiejętności posługiwania się programem CorelDRAW i Photopea, realizacja graficzna storyboardów.

Zaj. 7, 8, 9

Drugi projekt - booktrailer. Schematy narracyjne; analiza, logline, scenariusz, scenopis

Cele: ponowne przedstawienie przykładów trailerów, tym razem tych, które najbardziej podobały się uczestnikom, połączone z analizą poziomów narracji: obrazowego, tekstowego, emocjonalnego,

muzycznego, tempa – praca w grupie. Możliwe pytania do analizy – na przykładzie poziomu tekstowego: jakie elementy tekstowe pojawiają się w danym filmie? W jakim momencie? Jaka jest ich forma (czcionka, kolor, wielkość, efekty)? Jak są zakomponowane? Co nam to mówi? Jaka jest ich długość trwania w kadrze w danej formie? Czy towarzyszy im głos/dźwięk? W jaki sposób? Czy teksty są animowane? W jaki sposób? Jakie znaczenia niosą ze sobą te zabiegi? Jak mogę wykorzystać tę wiedzę w moim storyboardzie?

Tworzenie opisów poziomów narracji do poszczególnych storyboardów uczestników zajęć.

Schemat ogólny narracji i *logline*, czyli – o czym jest mój trailer, w jednym długim zdaniu, które można wykorzystać w booktrailerze; pisanie *logline*ów, z wykorzystaniem profesjonalnego wzoru.

Scenopis i scenariusz: Czym jest scenopis? Czym jest scenariusz? Czym się różnią? Przedstawienie przykładów, przedstawienie profesjonalnych schematów narracyjnych służących do konstrukcji scenopisu i scenariusza.

Praca indywidualna nad własnym scenopisem do booktrailera, towarzyszącym storyboardowi.

Wzbogacanie/przeprojektowanie storyboardu na podstawie zdobytej wiedzy – stworzenie wersji nr 2 własnego storyboardu do booktrailera.

Rezultaty: pogłębione rozumienie zagadnień i działań towarzyszących pracy nad filmem, pogłębione rozumienie zagadnień dotyczących projektowania filmu, wstępne rozumienie zasad pisania scenariusza oraz scenopisu jako form samodzielnych/komplementarnych. Rozumienie zasad konstruowania i roli *logline*ów. Odbycie ćwiczeń praktyczno-technicznych, stworzenie własnego scenopisu do traileru książki, własnego *logline*u do traileru, nabycie określonych wiadomości z zakresu teorii i historii projektowania oraz sztuki/kultury, nabycie (dodatkowych) umiejętności posługiwania się programami Word, CorelDRAW i Photopea, realizacja graficzna drugiej wersji storyboardów.

Zaj. 9

Drugi projekt - booktrailer. Zasady rządzące projektowaniem typografii, typografia w kadrze filmowym

Cele: wspólne zapoznanie się z przykładami znanych czcionek historycznych i współczesnych oraz przykładami publikacji, w których zostały zastosowane, analiza historii, sposobu użycia, znaczenia tych czcionek. Kluczowe kwestie do omówienia: Co może oznaczać dana czcionka? (początkowe odczytanie intuicyjne zostanie skonfrontowane z informacjami historycznymi, połączonymi z demonstracją przykładów); z jakich czasów pochodzi? W jakich sytuacjach była używana? W jaki sposób? Dlaczego/po co? W jakich krajach? Jakie treści może przekazać? Jakie fonty znajdą się w moim booktrailerze? Co będą oznaczać? Czy będę nawiązywać do znaczeń historycznych, czy raczej do współczesnych zastosowań? Których? Wybór odpowiednich czcionek do każdego projektu. Powtórzenie/wprowadzenie najbardziej kluczowych wiadomości dotyczących kompozycji i pracy z siatką (gridem). Przeprojektowanie/wzbogacenie storyboardu pod kątem wyposażenia w profesjonalną i docelową typografię lub tworzenie rysunków i projektów związanych z tematem dla poszczególnych kadrów. Realizacja projektów w programach graficznych. Stworzenie wzbogaconej o dojrzałą typografię wersji 3 storyboardu lub projektów typograficznych do wybranych kadrów.

Rezultaty: głębsze zrozumienie zagadnień dotyczących projektowania graficznego i konstrukcji kadru traileru, realizacja prac. Nabycie określonych wiadomości z zakresu teorii i historii projektowania oraz sztuki/kultury (przede wszystkim z zakresu historii pisma), nabycie (dodatkowych) umiejętności posługiwania się programami CorelDRAW i Photopea, realizacja graficzna trzeciej wersji storyboardów lub/i projektów typograficznych wybranych kadrów.

Drugi projekt - booktrailer. Zasady rządzące kompozycją kadru filmowego i oświetleniem

Cele: wprowadzenie wiadomości poszerzających możliwości interpretacji tematu, przegląd inspiracji wizualnych (rodzaje planów, kąty widzenia kamery, głębina ostrości, *key light*, *back light*, *fill light*, światło naturalne – południe, *magic hours* itd.). Demonstracja możliwości wykorzystania baz darmowych fragmentów filmowych (Canva i bazy online). Kwestie do ustalenia: Czy będę korzystać z montażu darmowych fragmentów filmowych, czy będę filmować samodzielnie? Jaki typ oświetlenia/typ światła planuję w moim trailerze? Jakie rodzaje planów przewiduję? Jakie kąty widzenia? Jakie głębiny ostrości? Jaki nastrój będę budować? Jaki rodzaj informacji niosą ze sobą wybrane przeze mnie sposoby oświetlenia/rodzaje światła oraz plany kompozycyjne, kąty, plany ostrości? Czemu są przekonujące? Co dają innym? Jakie niosą ze sobą informacje? W jakich znanych filmach i scenach zostały wykorzystane wybrane przeze mnie środki? Co oznaczają w tych kontekstach? Namysł nad treścią i formą planowanych prac, przegląd fragmentów filmów (praca indywidualna i grupowa). Sporządzanie szkiców, realizacja prac w programach.

Rezultaty: głębsze zrozumienie zagadnień dotyczących projektowania i konstrukcji kadru trailera, realizacja prac. Nabycie określonych wiadomości z zakresu teorii i historii projektowania filmu oraz sztuki/kultury, nabycie (dodatkowych) umiejętności posługiwania się programami CorelDRAW i Photopea, realizacja graficzna czwartej wersji storyboardów lub/i projektów wybranych kadrów. Realizacja drugiej i ostatecznej wersji scenopisu. Stworzenie oryginalnego etapu pracy, pogłębiona samoświadomość teoretyczna i artystyczna, poszerzenie zasobu wiadomości z zakresu projektowania, wzrost samoświadomości.

Trzeci projekt (okolicznościowy) – animacja świąteczna/filmik o tematyce świątecznej

Cele: stworzenie artystycznych animacji lub krótkich filmów świątecznych lub/i noworocznych własnego pomysłu (o z góry określonej długości, na podstawie przeglądu inspiracji); możliwości - filmy tematyczne - poetyckie, humorystyczne, reklamowe etc. Zagadnienia do dyskusji: Czym się różnią świąteczne animacje, filmiki okolicznościowe i reklamowe – dawne i współczesne? Po co tworzy się utwory świąteczne? (Przegląd możliwych celów na podstawie inspiracji.) W jakim celu powstanie mój filmik? Jaką konwencję wybieram? Czy to będzie film autorski? Jakie informacje/odniesienia mogą się w nim znaleźć? Wprowadzenie podstawowych wiadomości dotyczących filmu reklamowego. Możliwość stworzenia świątecznego filmiku dla CKiO. Zamyśl narracji: czym będzie moja realizacja - wizją przyszłości, żartem, reklamą/zaproszeniem, opowieścią z morałem, pastiszem, bajką? (Wprowadzenie wiadomości na temat poszczególnych form gatunkowych.) Czy będę mieszać ze sobą konwencje narracji? W jaki sposób? Czy będę korzystać z dostępnych w sieci/Canvie fotografii, filmików, darmowych wektorów, typografii? Jakich? Skąd je wezmę? Powtórzenie wiadomości. Tworzenie bazowego storyboardu i scenopisu. Jeśli projekt zawiera zamyśl ujęć filmowych, które uczestnik chce sfilmować samodzielnie, namysł nad plenerami, rekwizytami, scenografią, ujęciami, oświetleniem, kolorystyką. Filmowanie – częściowo w czasie wolnym. Przegląd i wybór najlepszych ujęć, download elementów gotowych. Tworzenie projektu w Canvie lub animacji poklatkowej w programach graficznych, wybór muzyki i efektów dźwiękowych, download, montaż, postprodukcja. Możliwość wykonania do projektu ilustracji i klatek w wybranej stylistyce (np. w konwencji filmu niemego). Zaproponowanie CKiO publikacji wybranych filmików (promocja).

Rezultaty: głębsze zrozumienie zagadnień dotyczących projektowania, konstrukcji i tworzenia filmu, realizacja autorskich prac świątecznych, realizacja storyboardu i scenopisu dla autorskiego filmu świątecznego (w przypadku każdego uczestnika zajęć). Nabycie określonych wiadomości z zakresu teorii i historii projektowania filmu oraz sztuki/kultury (w tym na temat gatunków narracji), nabycie

(dodatkowych) umiejętności posługiwania się programami CorelDRAW, Photopea, Canva. Pogłębienie wiedzy dotyczącej możliwości korzystania z darmowych zasobów sieciowych. Rozwój samoświadomości artystycznej i świadomości możliwości stwarzanych przez dostępne nowoczesne środki techniczne. Promocja zajęć, CKiIO oraz możliwość autopromocji uczestników.

Zaj. 15, 16, 17, 18

Drugi projekt – *booktrailer* – realizacja

Cele: zgromadzenie finalnych materiałów nagrywanych telefonami i ze źródeł online, realizacja zadania w Canvie, postprodukcja, korekty, poznawanie dodatkowych efektów, możliwość włączenia fragmentów animowanych, stworzenie wersji ostatecznej booktrailera z muzyką, eksport pliku. Praca ze scenopisami, storyboardami i innymi materiałami stworzonymi podczas wcześniejszych zajęć (powtórzenie i utrwalenie wiadomości). Test gotowego materiału – oglądanie z grupą, uwagi, poprawki.

Rezultaty: głębsze zrozumienie zagadnień dotyczących projektowania, konstrukcji, tworzenia etapu finalnego krótkiego filmu (booktrailer), realizacja autorskich prac. Nabycie określonych wiadomości z zakresu teorii i historii projektowania filmu oraz sztuki/kultury, nabycie (dodatkowych) umiejętności posługiwania się programami CorelDRAW, Photopea, Canva. Pogłębienie wiedzy dotyczącej możliwości korzystania z darmowych zasobów sieciowych. Rozwój samoświadomości artystycznej i świadomości możliwości stwarzanych przez dostępne nowoczesne środki techniczne.

Zaj. 19, 20, 21, 22

Czwarty projekt – *reklama radiowa*

Cele: wspólna analiza wybranych przykładów reklamy radiowej. Zapoznanie uczestników zajęć ze standardowymi czasami trwania i konwencjami reklamy radiowej. Wyróżnienie w przedstawionych reklamach stylistyki i elementów, które podobają się uczestnikom (ton głosu, intonacja, humor, elementy muzyczne, dźwięki, jasny przekaz, zaskoczenie, stylizacja). Analiza specyfiki przekazu informacji, promowanych wartości; próba odpowiedzi na pytanie, co oferują przedstawione przykłady, jaką wizję świata, czy uczestnicy się z nią zgadzają, czy nie, co im osobiście wydaje się przekonujące. Wyróżnienie konwencji i typu reklamy w przedstawionych materiałach. Próba określenia przynależności do stylistyki historycznej. Przedstawienie uczestnikom zajęć profesjonalnych schematów scenariuszy reklam radiowych z podziałem na czas trwania poszczególnych elementów. Odsłuchanie wybranych gotowych reklam ze zwróceniem uwagi na czas i elementy dźwiękowe – ćwiczenie. Zaplanowanie własnej reklamy, wybór klienta/towaru/wartości/institucji. Zapoznanie się z wcześniejszymi kampaniami klienta/wartości w różnych mediach, stylach, czasach (praca indywidualna). Tworzenie tekstowego scenariusza własnej reklamy radiowej z podziałem na osoby, czasy trwania poszczególnych elementów, efekty dźwiękowe, z uwzględnieniem muzyki. Dobranie aktorów do dialogów (uczestnicy zajęć, pracownicy CKiIO, możliwa stylizacja na głosy znanych aktorów, wcześniej – przegląd inspiracji dźwiękowych). Próby aktorskie. Nagranie dialogów oraz partii tekstowych. Download i postprodukcja nagranych materiałów. Download muzyki i efektów dźwiękowych, dogrywanie własnych efektów dźwiękowych, montaż, postprodukcja. Wykonanie gotowej, autorskiej reklamy radiowej, lub w nawiązaniu do wartości i konwencji wcześniej reprezentowanych przez daną firmę/towar/institucję.

Rezultaty: nabycie wiadomości z zakresu teorii i praktyki reklamy, poszerzenie skali możliwości twórczych, wykonanie ćwiczenia pisemnego budującego świadomość konstrukcji reklamy radiowej, wykonanie scenariusza własnej reklamy radiowej, wybór, nagranie i postprodukcja elementów dźwiękowych do własnej reklamy, stworzenie ostatecznej wersji reklamy radiowej. Nabycie

dotychczasowych umiejętności posługiwania się internetowymi bazami materiałów dźwiękowych, udoskonalenie umiejętności posługiwania się montażem dźwięku i postprodukcją efektów dźwiękowych w Canvie.

Zaj. 23 i 24

Piąty projekt – *dżingiel, wizytówka dźwiękowa, audiotrailer*

Cele: realizacja dżingla/wizytówki dźwiękowej (krótkiego logo dźwiękowego lub dłuższego startera) ulubionej stacji radiowej lub audycji. Druga możliwość – realizacja krótkiego audiotrailera – zachęcającej zapowiedzi audycji radiowej/książki/filmu/koncertu itp. (do wyboru). Audycja, radiostacja, wydarzenia, teksty kultury - mogą być realne lub wymyślone. Prezentacja przykładów znanych i udanych dżingli oraz dłuższych wizytówek dźwiękowych prawdziwych audycji i programów radiowych oraz audiotrailerów. Analiza formalna dżingli, wizytówek i audiotrailerów; wyróżnienie elementów, z których się składają, opis werbalny/krótka notatka w grupie. Stworzenie krótkiego scenariusza własnej produkcji z uwzględnieniem czasu trwania poszczególnych elementów - dżingla/wizytówki dźwiękowej/audiotrailera na podstawie wiadomości pochodzących z bieżących zajęć (np. dotyczących tradycji nakładania się dżingla/wizytówki dźwiękowej na głos prowadzącego lub rozpoczynającą się rozmowę czy czytany utwór literacki) i informacji przyswojonych w ciągu roku edukacji kulturalnej. Praca nad projektami własnymi, download fragmentów muzycznych i nagranych partii mówionych oraz dźwięków. Montaż dźwiękowy, poprawki, postprodukcja. Zapisanie pracy w formacie docelowym (mp3 lub mp4, jeśli produkcji towarzyszyć ma logo stacji lub, ewentualnie, zaprojektowana przez uczestnika strona internetowa). Tematy do dyskusji: *User/reader experience* - jak świat wyrażony przez audiotrailer ma się do przedstawionego w dziele sztuki/grze lub zaplanowanego dla wydarzenia? Jakie motywy i treści przedstawiane w audiotrailerze są dla mnie najważniejsze? Dlaczego? Jakie wartości chcę zaprezentować w dżinglu/wizytówce dźwiękowej? Co o mnie mówią? Jak mogę wyróżnić elementy konieczne i wystarczające dla wybranych do realizacji form?

Rezultaty: realizacja ćwiczeń – scenariusz i po jednej krótkiej formie audio na uczestnika, pogłębiona samoświadomość artystyczna, pogłębione rozumienie świata mediów i oddziaływania za pomocą dźwięku, rozumienie niektórych sposobów oddziaływania dzieła sztuki i produkcji reklamowej, rozwinięcie odwagi eksperymentowania z formą artystyczną, stworzenie interesujących, angażujących emocjonalnie, zindywidualizowanych prac w przewidzianych ramach formalnych, rozwinięcie umiejętności pracy z dźwiękiem w Canvie, rozwinięcie umiejętności projektowania w programach graficznych (w przypadku formy z logo stacji czy stroną internetową).

Zaj. 25 i 26

Szósty projekt – *animacja abstrakcyjna*

Cele: stworzenie animacji nieprzedstawiających (poklatkowych, montowanych do gifów, lub łączących elementy gotowe, fotograficzne, filmowe, animacyjne i typograficzne w Canvie) – stworzenie projektów i prac będących autorską odpowiedzią na temat. Pomoce prezentowane będą, jak wcześniej, podczas lekcji. Uczestnikom zademonstrowane zostaną ciekawe przykłady animacji abstrakcyjnych wykonanych w różnych technikach i stylizacjach, będą to filmy awangardowe i współczesne ćwiczenia studenckie. Szczególna uwaga zwrócona zostanie na opowieść/narrację rozwijającą się dzięki dynamice zmian form. Zostaną także omówione elementy specjalistycznej wiedzy o kolorze i oddziaływaniu form geometrycznych na płaszczyźnie, głównie na podstawie analiz formalnych i teorii artystów i teoretyków pierwszej awangardy (Kandyński, Itten). Do obrazowej narracji formalnej dodana zostanie muzyka. Tematy do dyskusji: która animacja abstrakcyjna podobała mi się najbardziej i dlaczego? Jakich elementów chcę użyć? Czy będą to nieprzedstawiające fragmenty zdjęć i filmów, formy geometryczne, organiczne, ślady pędzla, linie?

Jakie? Czy chcę włączyć w moją animację litery? W jaki sposób? Czy będę używać efektów symetrii? Czy będę używać dodatkowych programów zewnętrznych do generowania efektów abstrakcyjnych? (Przegląd możliwości.) Czy będę rysować? Przetwarzać zdjęcia i komponować je w sekwencje? Czy przewiduję przenikanie się elementów, różne efekty ich sposobu pojawiania się w polu widzenia - czy wykorzystam możliwości Canvy? Jaka będzie rola muzyki? Czy będzie niezależna, czy raczej będzie współgrać z obrazem, zmianami i rytmem? Czy będzie dobrana w kontrze do tego, co widać? Czy mam ochotę użyć muzyki klasycznej? Jaki nastrój chcę wprowadzić za pomocą muzyki i efektów dźwiękowych? Jakie emocje chcę przekazać? Czy użyję głosu? Jeśli tak, w jaki sposób? Co będzie mówione, kto będzie mówił? W jaki sposób? Czy mam jakiś cel do osiągnięcia za pomocą mojego filmu? W jaki sposób przekonam odbiorców do swojego celu? Jaką konwencję artystyczną/graficzną wybiorę? Etapy: - stworzenie projektów koncepcyjnych, - stworzenie precyzyjnych storyboardów i scenopisów w luźnej konwencji graficznej, stworzenie animacji abstrakcyjnej w programach.

Rezultaty: realizacja projektów (storyboard, scenopis, animacja abstrakcyjna) i poruszającej emocjonalnie pracy finalnej, pogłębiona samoświadomość artystyczna, udoskonalona świadomość środków formalnych, praca przy filmie animowanym - projektowa i realizacyjna - zapewniająca udoskonalenie umiejętności i wiedzy (z zakresu takich dziedzin jak wiedza o filmie, programy graficzne, Canva, praca z dźwiękiem, świadomość znaczenia poziomów narracji i umiejętność łączenia ich w harmonijne i dysharmonijne całości).

Zaj. 27, 28, 29

Siódmy projekt – film surrealistyczny z możliwym zastosowaniem AI

Cele: stworzenie projektów w postaci storyboardów oraz realizacja krótkiego filmu surrealistycznego przy użyciu metod i narzędzi poznanych w trakcie roku oraz lat ubiegłych. Dołączenie demonstracji możliwości darmowych, dostępnych w sieci programów AI do generowania grafiki, fotokolaży i filmów. Zapoznanie uczestników zajęć z dorobkiem artystycznym surrealizmu i filmami artystycznymi oraz animacjami, które można zakwalifikować do tej kategorii – we fragmentach (Dali, Magritte, surrealiści polscy, materiały z letniej wystawy MNW, *Pies andaluzyjski*, *Żółta łódź podwodna*, *O dwóch takich, co ukradli księżyc*, *Gertie the Dinosaur* (1914) itp. Zapoznanie uczestników zajęć z najsłynniejszymi manifestami surrealizmu. Zadania: napisanie własnego manifestu, określenie własnej metody twórczej dla tematu, stworzenie scenopisu, stworzenie koncepcyjnego storyboardu, stworzenie grafik i fragmentów filmowych oraz fragmentów ścieżki dźwiękowej przy użyciu AI, realizacja filmu w programach graficznych i Canvie, z muzyką i postprodukcją.

Rezultaty: realizacja powyżej określonych etapów pracy, pogłębiona samoświadomość artystyczna i projektowa, rozwój umiejętności introspekcji nakierowanej na realizację twórcze, rozwinięcie/pogłębienie umiejętności pracy nad filmem i umiejętności planowania własnych działań, wprowadzenie/wzbogacenie wiedzy na temat możliwości wykorzystania darmowych programów AI do pracy twórczej, powtórzenie wiadomości, zapoznanie uczestników z dziedzictwem światowej kultury artystycznej.

Zaj. 30, 31, 32, 33

Koncepcja i realizacja projektów prezentacji osiągnięć grupy na zakończenie roku edukacji kulturalnej - projekty plakatu, zaproszeń, koncepcji wystawy, projekt koncepcji i montaż trailera filmowego zapraszającego na zakończenie roku i wystawę, realizacja prezentacji końcoworocznej z elementami animacji PowerPoint (pptx)

Cele: rozmowa i inspiracja wizualna (przykłady dobrego projektowania), stworzenie koncepcji plakatu promującego zakończenie roku edukacji kulturalnej. Wprowadzenie refleksji na temat

kontekstu prezentacji dzieła/projektu, opracowanie koncepcji wystawienniczej wybranych prac. Realizacja w programie CorelDRAW lub/i Photopea wybranej koncepcji plakatu promującego zakończenie roku edukacji kulturalnej i zaproszeń. Plan i realizacja prezentacji końcoworocznej z elementami animacji (po szkoleniu z możliwości animacji, także autorskiej, w PowerPoint). Stworzenie form takich jak storyboardy animacji pptx, storyboardy i scenopisy (w jednym pliku) trailera wernisażu. Realizacja trailera. Promocja zajęć, powtórzenie wiadomości, budowanie umiejętności współpracy w grupie.

Rezultaty: poszerzona świadomość artystyczna i projektowa, podniesienie świadomości uczestników odnośnie możliwości wykorzystywania przestrzeni wystawienniczej jako medium promocji i działań twórczych, promocja zajęć, CKiIO, podniesienie świadomości odnośnie wyzwań projektowo-technicznych związanych z pracą dizajnera. Utrwalenie wiadomości poznanych w tym roku – praca ze storyboardem, scenopisem, tworzenie trailera, tworzenie filmu zgodnie z ustaloną koncepcją, z różnorodnych materiałów, w tym własnych, praca w Canvie. Nabycie podstawowych wiadomości na temat możliwości tworzenia animacji (także autorskich) w PowerPoincie. Powstanie plakatu i zaproszeń na zakończenie roku (e-kartki), koncepcji wystawienniczej, prezentacji z animacjami uczestników, trailera zapraszającego na wernisaż końcoworoczny.

Zaj. 34

Zakończenie roku edukacji kulturalnej, publiczna prezentacja osiągnięć w jednej z lokalizacji CKiIO (slide-show, prezentacja/wykład, ekspozycja wydruków wybranych prac/etapów realizacji prac, promocja wydarzenia na FB - profilu CKiIO oraz edukatorki, promocja wydarzenia na stronie CKiIO. Aktywna promocja wydarzenia w przestrzeni miejskiej Podkowy Leśnej).

Równoległe do pracy nastawionej na rozwijanie umiejętności określonych w tegorocznym programie podczas trwania kursu będzie odbywała się nastawiona na rozwijanie umiejętności profesjonalnego rysowania i projektowania praca indywidualna z każdym uczestnikiem, co może oznaczać zindywidualizowane ćwiczenia obejmujące:

- dodatkowe ćwiczenia ze skrótów perspektywicznych,
- dodatkowe ćwiczenia z rysowania syntetycznego na bazie prostych kształtów i siatek,
- ćwiczenia mające na celu wypracowanie płynności rysunku linearnego - szybkie szkice wykonywane za pomocą różnych narzędzi (piórko, markery, w tym profilowane, ołówki różnych miękkości, pędzle itp.), kopiowanie za pomocą siatki, kopiowanie z reprodukcji, kalkowanie,
- dodatkowe ćwiczenia z rysunku w wybranych konwencjach stylistycznych,
- ćwiczenia z myślenia o kolorze pod kątem projektowania - malowanie wyrazistymi plamami koloru, tworzenie przenikających się jasno określonych kształtem plam koloru, ćwiczenie efektów przenikania i sąsiedztwa barw w programie graficznym - poziomy przezroczystości, przewidywanie ostatecznego efektu,
- ćwiczenie możliwości animacji w Canvie i PowerPoint.

W zależności od stopnia zainteresowania poszczególnymi propozycjami tematycznymi proporcje czasu im poświęcone mogą ulec zmianie. Mogą także zostać wprowadzone dodatkowe tematy uwzględniające zapotrzebowania okolicznościowe (tematy świąteczne przełożone na e-kartki, konkursy proponowane przez CKiIO). Terminy poszczególnych zajęć mogą także ulec zmianie na prośbę organizatora (CKiIO), większości uczestników oraz, w szczególnej sytuacji, edukatorki. Stopień trudności zadań i prezentowanego materiału będzie zawsze dostosowany (na bieżąco dostosowywany) do wieku i zdolności rozumienia każdego z uczestników. Wszystkie skończone

prace i etapy realizacji prac będą rozsyłane na adresy rodziców pocztą elektroniczną, o ile Ci wyrażą takie życzenie. CKiIO może zaproponować w dowolnym momencie dodatkową promocję działań online. Prace uczestników będą pokazywane w przestrzeni wirtualnej i publicznej za zgodą i wiedzą dzieci i rodziców.

Bibliografia dostępna na życzenie.

Dodatkowe informacje: maja.piotrowskatryzno@gmail.com

Syntetyczne portfolio artystyczne edukatorki na Instagramie: #majapiotrowska