

FilMika

OSNOVE ANIMIRANEGA FILMA

Filmika – zabavna šola filma za vse generacije že tretjič vabi k vpisu v okviru kulturno-umetniškega opismenjevanja Univerzitetne knjižnice Maribor. Prvič (2013) in drugič (2014/15) je bila posvečena igranemu filmu, tokrat pa bo umetniškemu svetu animacije. V šestmesečni šoli (24 srečanj po 3 šolske ure) boste dobili celovit vpogled v tehnike, zgodovino, izdelavo in produkcijo animiranega filma. Seznanili se boste z osnovami, ki vam bodo omogočale nadgrajevanje in ustvarjanje na tem področju. Teoretično delo se bo prepletalo s praktičnim, odvisno od vaše želje in aktivnosti. Lahko boste ostali zgolj opazovalci. Predznanje ni potrebno.

Šola bo potekala od 22. novembra 2019 do 24. aprila 2020, pretežno ob ponedeljkih, v Glazerjevi dvorani Univerzitetne knjižnice Maribor od 16.30 do 19. ure. Vodil jo bo **Jože Slaček** ob asistenci **Kristijana Robiča**.

Cena šole je 240 EUR, z možnostjo plačila na 6 obrokov (nov.–apr.). Za prijavo velja ob izpolnjeni prijavnici plačilo prvega obroka. Prijavnica in navodila za plačilo so v priponki.

Ne zamudite priložnosti, pridružite se čarobnemu svetu animacije.

VLJUDNO VABLJENI!

KOLENDARČEK SREČANJ

| | 2019 | | | | 2020 | | | |
|-----|-------|--------|------------|---------|--------------|-------|--|--|
| | Nov. | Dec. | Jan. | Feb. | Mar. | Apr. | | |
| PON | 25 | 2 9 16 | 6 13 20 27 | 3 10 17 | 2 9 16 23 30 | 6 20 | | |
| PET | 22 29 | 13 | | 21 | | 10 24 | | |

PROGRAM

Sklop 1: Uvod v animacijo: kaj je animacija, kratek oris različnih pojmov, pristopov in izvedb. Kratka zgodovina animacije, kaj je bilo pred filmom, zgodnji primeri filmskih animacij, računalniki in film. Ogledi primerov.

Od risanja do računalniškega oblikovanja. Pregled animacijskih tehnik od klasičnih do računalniških. Glavni postopki in tipi animacije po načinih izdelave: risanje, rezanje, modeliranje gline, premikanje predmetov itd. Preproste animacijske tehnike. Praktično delo.

Sklop 2: Delovna okolja za animatorja: kopirna miza, površina za premikanje in snemanje itd. Uporaba digitalnega fotoaparata. Praktično delo.

Računalnik kot animacijski studio 1. Pregled računalniških animacijskih tehnik in računalniških programov za animacijo. Praktično delo.

Sklop 3: Spoznavanje postopkov v animaciji. Kaj so ekstremi, faze, vmesne faze, tempiranje, pričakovanje, interakcija, oblikovanje, vizualna stilizacija, izražanje materialov. Animirani lik in prostor. Raziskovanje in izbira različnih vizualnih jezikov ter sredstev izražanja animacije: risanje, kiparjenje, grafično oblikovanje, fotografiranje, računalniško modeliranje, snemanje filma itd. Praktično delo.

Računalnik kot animacijski studio 2. Računalniška animacija. Programirana animacija, simulacije in vzorčenja. 2D ali 3D? Računalniške igre. Praktično delo.

Sklop 4: Postopki v produkciji animiranega filma. Od ideje do izvedbe projekta v teoriji in praksi. Sinopsis in scenarij. Razvoj vizualne podobe, liki in ozadja. Izbor animacijske tehnike. Zgodboris kot osnova animacije in produkcije.

Glasba in zvok, sinhronizacija. Snemanje, zajemanje ali izrisovanje? Uporaba glasbe in zvokov 1. Kako do uporabnih naborov glasbe, zvokov, šumov. Snemanje in zajemanje zvokov v računalnik. Sinhronizacija zvoka. Uporaba glasbe in zvokov 2. Sinhronizacija zvoka. Praktično delo.

Produkcija in postprodukcija. Kako naprej po končanem projektu. Objave in projekcije. Festivali animacije, filma, nove kinematografije. Vključitev animiranega dela v film, računalniško igro, reklamno sporočilo. Zaključek in druženje.

O IZVAJALCIH

JOŽE SLAČEK (1965) je ustvarjalec na področju videa, animacije in multimedije. Z videom kot ustvarjalnostjo se redno ukvarja od leta 1989, ko realizira svoj prvi videospot in v galeriji Media Nox v Mariboru izvede niz projekcij slovenskih ter tujih video umetnikov. Ob tem se posveča še risanemu filmu in redno izvaja predstavitve domačih animatorjev, kot so Miki Muster, Marjan Manček, Milan Erič, Zvonko Čoh, Stane Kren.

V začetku devetdesetih se začne posvečati računalniški umetnosti, ko organizira več nizov projekcij in predstavitev (Virtualna resničnost, Teorija sodobne umetnosti). Je iniciator mednarodnega festivala računalniških umetnosti v Mariboru MFRU, od 1995 do 2008 njegov vodja in občasni selektor. Sodeluje pri nastajanju hiperfilma MFRU in pri izgradnji arhiva tega festivala, v letu 2009 pa izvaja projekte TV-spletna televizija, Prodajalna robotov in Virtualni organizmi. Pomaga pri nastajanju produkcij in izdajanju knjig (Kiberfeminizem, V drobovju računalnika, Stelarc, Prihodnost računalniške umetnosti – 10 let MFRU). Organizacijsko in avtorsko sodeluje pri izvedbi projektov (VR – prostori in oblike, hiperFasada na pročelju Kulturnega Inkubatorja, Muzej robotov skupaj z Meto Kordiš in UGM, nanoUmetnost in Kibernetično gledališče). Soustvarja z različnimi medijskimi umetniki, slikarji in kiparji, glasbenimi skupinami in literati ter v programu Odprti studio pomaga pri nastajanju študentskih in dijaških del. Deluje kot koordinator programov, animator in mentor.

KRISTIJAN ROBIČ (1977) dela na različnih kulturno-umetniških področjih že od leta 1994. Ukvarja se z videom, zgodbo, fotografijo, slikarstvom, organizacijo, različnimi računalniškimi umetnostmi, grafičnim oblikovanjem ter glasbo. Izdelava kratkih filmov ter videov ga je spodbudila k pisanju scenarijev za kratke, igrane in animirane filme ter k pisanju kratkih zgodb. Sodeloval je v nekaterih skupinskih in samostojnih fotografskih ter slikarskih razstavah. Na avdiovizualnem področju ustvarja kot režiser, montažer, producent, scenarist, snemalec zvoka in slike. Njegovi izdelki so kratki igrani filmi, dokumentarni filmi, kratki prispevki in glasbeni/animirani/eksperimentalni videi. Pri Filmiki bo asistent že tretjič.