

# FUNDACJA CULTUREshock

## SCENARIUSZ WARSZTATÓW VIDEO

CC – BY - SA [Jakub Machałek, Mikołaj Bibański, Fundacja Culture Shock]

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska

Cel:

1. Nauczenie uczestników warsztatu wyrażania swoich emocji i pragnień oraz potrzeb za pomocą narzędzia jakim są ruchome obrazy.
2. Umożliwienie uczestnikom kontaktu z profesjonalnymi narzędziami służącymi do produkcji materiałów filmowych w ramach wyrównywania szans.
3. Ukazanie alternatywnych sposobów spędzania wolnego czasu.
4. Przygotowanie samodzielnie profesjonalnego materiału filmowego przez uczestników warsztatów przy aktywnej pomocy trenerów.

Ramowy plan warsztatów:

1. Warsztat I - wprowadzenie do tematyki warsztatów oraz tworzenie scenariusza
2. Warsztat II - plan zdjęciowy, na którym powstaje materiał zgodnie ze scenariuszem
3. Warsztat III - dokrętki brakujących fragmentów zdjęć, plus początki montażu.
4. Warsztat IV i V - dokrętki filmowe, montaż gotowego filmu, dodawanie efektów.
5. Szarizm - zbiorowa impreza wszystkich grup z każdego warsztatu, poświęcona prezentacji dokonań poszczególnych grup, połączona z grą miejską.

Szczegółowy scenariusz warsztatów:

1. Celem pierwszego spotkania było wprowadzenie uczestników w idee warsztatu, a także zapoznanie ich z wolnym oprogramowaniem, na którym pracowali przy obróbce filmu. Spisany został kontrakt z grupą odnośnie wspólnie ustalonych zasad, dzięki czemu trenerzy zyskali możliwość wyegzekwowania od grupy zachowań zgodnych z ogólnymi zasadami relacji międzyludzkich opartych na koleżeństwie. Najważniejszym z celów tego spotkania było jednak stworzenie scenariusza, w oparciu o który na następnym warsztacie powstawał materiał filmowy. Istotną kwestią jest też wybór scenerii, w której film zostanie nakręcony. W celu stworzenia scenariusza odbyła się narada typu "burza mózgów". Wytypowane zostały gatunki filmowe, w realizacji których grupa mogła się najlepiej odnaleźć. Osiągnięte to zostało za pomocą zadania dla uczestników warsztatów, które polegało na wytypowaniu przez każdego z nich ulubionego (lub ulubionych) gatunków filmowych. Założenie było takie, że te, które powtórzą się najczęściej będą stanowić bazę do scenariusza. Cały proces twórczy był dyskretnie wspierany przez trenerów, aby uniknąć sytuacji, w której uczestnicy nie będą w stanie utworzyć scenariusza.

Scenariusz powstawał w dostępnym dla uczestników pliku na serwerze współprowadzącego warsztat Jakuba Machałka. To posunięcie umożliwiło edycję scenariusza i wprowadzanie poprawek nie tylko podczas fizycznego spotkania grupy i prowadzących, lecz także zdalnie. Aby usprawnić wybór scenerii do filmu, grupa korzystała z komputerów oraz interfejsu Google Street View.

2. Zgodnie z planem ramowym przystąpiliśmy do kręcenia materiałów. W zależności od scenariusza w przerwie między warsztatami trenerzy zorganizowali niezbędne rekwizyty do nakręcenia filmu. Do dyspozycji uczestników były 2 kamery marki Sony i Canon, statyw, 2 lampy wyładowcze w komplecie ze statywami, a także lampa LED na kamerę. Oprócz tego mikrofon plus tyczka, połączone z kamerą prowadzącą za pomocą kabla XLR. Zakładany był podział uczestników na aktorów oraz obsługę techniczną planu. Wskazana jest też rotacja uczestników między obiema grupami. Istotnym elementem jest, by każdy spośród uczestników miał swój czynny udział w powstawaniu filmu. Niewskazane jest by którakolwiek część grupy biernie uczestniczyła w zajęciach. Jednocześnie całkowicie rezygnujemy z obligatoryjnego udziału w filmie po którejkolwiek ze stron. Ważne jest aktywne wsparcie trenerów przy kręceniu jak i wcześniejsze przeszkolenie uczestników w zakresie BHP pracy ze sprzętem elektronicznym. Nie można było pominąć szkolenia technicznego z obsługi kamer i reszty akcesoriów i na nie był położony szczególny nacisk.

3. Trzecie spotkanie było poświęcone przede wszystkim na doszlifowanie nakręconego materiału, który w przerwie między drugim a trzecim warszatkem został przegrany na komputery przez trenerów, z uwagi na czasochłonność procesu warto uniknąć strat czasu na zajęciach. Następną częścią pracy nad filmem był montaż. Uczestnicy nauczeni zostali podstaw samodzielnego i kreatywnego montażu. Całość prac związanych z obróbką filmu prowadzona była na komputerach z zainstalowanym systemem operacynym GNU Linux, z uwagi na to że jest on w pełni otwartym systemem. System ten oferuje wachlarz programów do montażu i zgrzywania materiałów, jednak my planujemy ograniczyć się do dwóch z nich - montować w programie OpenShot, natomiast zgrzywać materiał w programie Kino. Oba te programy mają nieskomplikowany i przyjazny użytkownikowi interfejs, dzięki czemu opanowanie ich w stopniu użytkowym nie zajmie więcej niż godzinę. Z racji że najlepszym sposobem efektywnej nauki jest praktyka, uczestnicy uczyli się montażu bezpośrednio na nakręconym przez siebie materiale na poprzednim warszacie.

4. Warsztat czwarty i piąty poświęcony był dalszemu montażowi i obróbce nagranych materiałów oraz dograniu kilku brakujących scen.

5. Sharism Junior był doskonałą formą podsumowania warsztatów. Dzięki tej imprezie każda z grup dowiedziała się o tym, co dokładnie tworzyły pozostałe grupy, wymieniały doświadczeniami i spostrzeżeniami z członkami innych grup, a także najważniejsze - pochwalili się grupowym osiągnięciem jakim w przypadku grupy filmowej był ukończony film „Życie Ulicy”. Odbyła się projekcja na dużym ekranie, na rzutniku z dźwiękiem, stylizowana na pokaz premierowy.

Użyte aplikacje w trakcie warsztatów:

System operacyjny GNU/Linux Ubuntu 10.04 LTS

openshot – aplikacja montażowa w wypadku zaawansowania trzeba przejść na cieneserre, daje duże możliwości

ffmpeg – program do konwersji plików wideo

blender - aplikacja do grafiki 3D

Te z których mogliśmy skorzystać:

audacity – montaż dźwięku

ardour – profesjonalna aplikacja do montażu dźwięku (alternatywa do protools)

gimp – aplikacja do grafiki rastrowej 2D (alternatywa do photoshopa)

inkscape – aplikacja do grafiki wektorowej (alternatywa do ilustratora)

yashaka – aplikacja do efektów wideo

2012

**CC – BY - SA [Jakub Machałek, Mikołaj Bibański, Fundacja Culture Shock]**

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska

