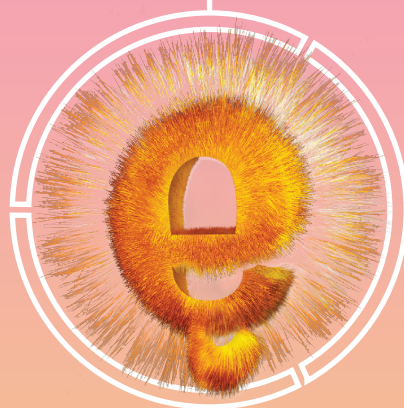
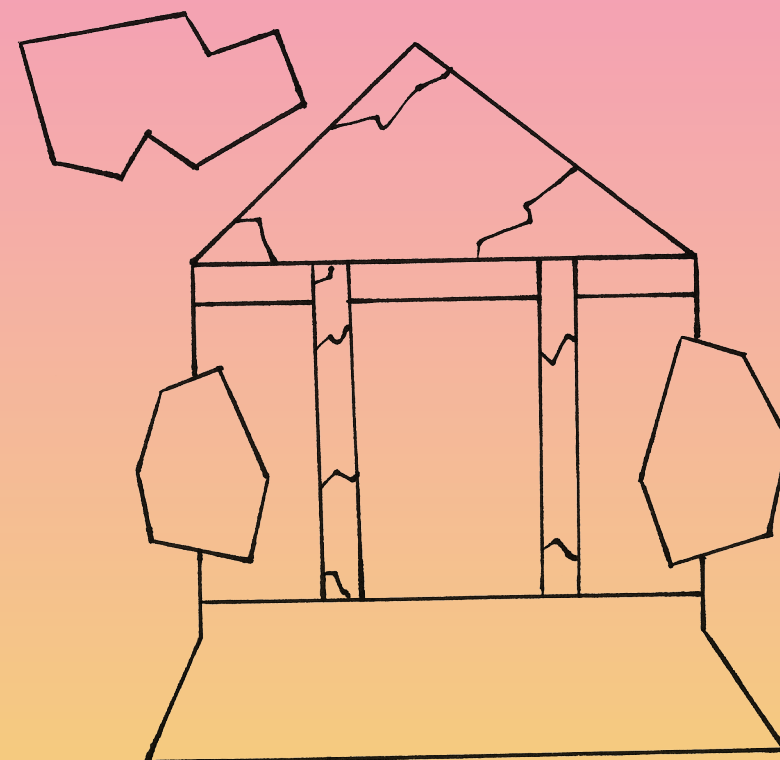




**POMYSŁY
DO ZROBIENIA**

www.pomysly.e.org.pl

PROGRAM REALIZOWANY PRZEZ TOWARZYSTWO INICJATYW TWÓRCZYCH „E” ZE ŚRODKÓW MUZEUM HISTORII POLSKI
W RAMACH PROGRAMU „PATRIOTYZM JUTRA” ORAZ DZIĘKI FINANSOWEMU WKŁADOWI 104 OSÓB, KTÓRE WŁĄCZYŁY SIĘ
WE WSPARCIE PROJEKTU PRZEZ PORTAL POLAKPOTRAFI.PL.



PAMIĘĆ DOMU / PAMIĘĆ ULICY

ZOBACZ



POMYSŁ

PAMIĘĆ DOMU / PAMIĘĆ ULICY

Czyli co przeszłość jednego budynku może
nam powiedzieć o naszej miejscowości?

JAK TO ZROBILIŚMY

Historia Kotli jest podobna do historii innych dolnośląskich miejscowości. Wieś, opuszczona przez uciekających pod koniec II wojny światowej Niemców, została zasiedlona wskutek akcji repatriacyjnych. Nowi mieszkańcy byli tu przesiedlani z obszarów włączonych do Związku Radzieckiego, a także przyjechali z Kaszub i województwa wielkopolskiego.

Dorota - animatorka zaprosiła grupę uczniów szkoły podstawowej w Kotli do przyjrzenia się historii wsi, do odkrywania śladów jej niemieckiej przeszłości - w przedmiotach, architekturze, układzie ulic, pozostałościach po ewangelickim cmentarzu.

W trakcie warsztatów wspólnie odtworzyli historię jednego z budynków (dziś jest to dom mieszkalny), w którym przed wojną znajdowała się szkoła. Archiwalne fotografie posłużyły im za bazę scenariusza krótkiej animacji poklatkowej. Bohaterami stali się uczestnicy zajęć - uczniowie, którzy w filmowej rzeczywistości przenoszą się w czasie i trafiają na korytarz szkoły sprzed stu lat.

Młodzi ludzie mieli okazję wyobrazić sobie, jacy byli mieszkańcy domów, w których dziś sami mieszkają, i co mogliby sobie nawzajem powiedzieć. Ćwiczenie było pretekstem, by z innej perspektywy zobaczyć rodzinną wieś, jej przeszłość i współczesność.

projekt „Tożsamości Odzyskane. Interwencje” Towarzystwa Inicjatyw Twórczych „ę”
Dorota Borodaj, Tomasz Kaczor
Kotla

POTRZEBUJEMY



przygotowanie: 1-3 dni
realizacja: 2-3 dni



animatorów: 1-2
uczestników: 5-10



sala warsztatowa, kamery cyfrowe i/lub
aparaty z funkcją wideo, 2 komputery
z programem do montażu filmów
(np. Windows Movie Maker), projektor,
statywy, zapas baterii ładowarki



KROK PO KROKU

1

Przygotowanie

Zbieramy jak najwięcej informacji dotyczących miejsca/budynku, którego historię chcemy opowiedzieć. Korzystamy z archiwów, gotowych opracowań, sięgamy do wspomnień mieszkańców, do lokalnej wiedzy - tego, co utrwaliło się w pamięci sąsiadów.

2

Tworzenie scenariusza

Zbraną wiedzę wykorzystujemy do wspólnego tworzenia scenariusza. Może mieć charakter dokumentalny i przedstawiać historię danego budynku w kronikarski niemal sposób, albo fabularny - gdy informacje są inspiracją do opowiedzenia prawdopodobnej lub fantastycznej historii (jak podróż w czasie grupki uczniów). Ważne, żeby scenariusz był zwarty, miał wstęp, rozwinięcie i puentę.

3

Przygotowanie elementów filmu

Wybieramy zdjęcia i ilustracje, które posłużą nam do animacji. Dzielimy się rolami: wyznaczamy osoby odpowiedzialne za przesuwanie elementów, za robienie zdjęć, za pilnowanie zgodności filmu ze scenariuszem (warto co jakiś czas wymieniać się rolami). Żeby sobie pomóc, możemy stworzyć storyboard - całą fabułę rozrysować scena po scenie jak w komiksie.

4

Realizacja filmu

Ustawiamy aparat na statywie. Posługując się scenariuszem (lub storyboardem), krok po kroku odgrywamy wszystkie sceny. Każdy ruch i przesunięcie elementów fotografujemy.

5

Montaż

Używając prostego programu do montażu (np. Windows Movie Maker), montujemy film: ustawiamy po prostu wszystkie zdjęcia po kolei i odtwarzamy je. Dodajemy czołówkę i napisy końcowe, podkładamy muzykę (lub nagranie z głosem narratora, jeśli został uwzględniony w scenariuszu).

WARIANTY

Film można wyświetlić na ścianie budynku, który jest jego „bohaterem”, np. podczas wieczornej projekcji dla mieszkańców miejscowości.

Można tworzyć opowieści o miejscach już nieistniejących i wyświetlać je w przestrzeni, w której kiedyś się znajdowały (np. historia istniejącego kiedyś w tej wsi kościoła ewangelickiego mogłaby być wyświetlona na ścianie budynku remizy strażackiej, która stoi na jego miejscu). Opowieść może dotyczyć nie tylko budynku, ale np. ulicy czy skweru.



CZAS



NARZĘDZIA



00



STOPIEŃ TRUDNOŚCI

