

IMAGYKON

REVISTA CLASELOR DE PRODUCȚIE MEDIA

LICEUL ENERGETIC CONSTANȚA

NR.1/ 2023

IMAGIKON

LICEUL ENERGETIC CONSTANȚA- CLASELE DE PRODUCȚIE MEDIA X-A ; XI -A

CUPRINS:

- **Succesul** editorial -Iulian Stan
- **Influența părinților în alegerea unui job** de Erika Ciulin
- **Pasiuneane mea fotografia** de Alexandru Glodeanu
- **Erasmus & Roboțica Narcisa** de Theodora Anghel
- **Voluntar la un festival de artă și film** de Sebastian Antal
- **Arta Digitală - ce mă pasionează și cum mă exprim prin aceasta** de Teodora Pop
- **A fotografia înseamnă a desena cu lumină** fotografiile de Yunal Kerim, Sebastian Antal, Alexandru Glodeanu,
- **POEZIE** poezii de Alexandra Mădălina Mija și Sebastian Antal
- **DESPRE CĂRȚI** Prof. Iuliana Gheorghe Larisa-Nicoleta Stoian Cristina Hîrdău
- **PICTURA - Arta, ce înseamnă pentru mine?** de Alexandra Mădălina Mija
- **MAKE -UP-arta machiajului în lumea cinematografică,** de Amalia Burdigliani
- **SFX-CGI În FILME** de Andrei Botoșanu
- **CASTINGUL sau cum să joci în filme** de Alin Christian Ungureanu
- **SPORT** Camerele și unghiurile de filmare la meciurile de fotbal de Darius Mocanu Michael Jordan și reclamele Gatorade de Cristian Bravu

- **Lumea captivantă a jocurilor** de Emil Mecu
- **Grafica 3D și implicațiile acesteia în design** de Armand Berghian
- **INTERVIU cu actrița MIRELA PANĂ** consemnat de Amalia Burdigliani
- **A fotografia înseamnă a desena cu lumină** fotografiile de Nicoleta Ioana Ciobanu

Director Liceu Energetic:

Ing. Claudia Nițu

Redactor Șef: Iulian Stan

Redactor Șef Adj: Erika Ciulin

Secretar de redacție : Sebastian Antal

Prof.coordonator Iuliana Gheorghe

Redactori :

Teodora Popa

Amalia Burdigliani

Sebastian Antal

Alexandru Glodeanu

Alexandra Mădălina Mija

Andrei Botoșanu

Coperata I -IV - Prelucrare imagine internet

Tehnoredactare: Sebastian Antal ; Yunal Cherim

prof.Iuliana Gheorghe

Adresa redacției:

Liceul Energetic Constanța

B-dul Mamaia, nr. 284, cod poștal 900552, Constanța, România

EMAIL: secretariat@ctenergetic.ro

TELEFON +40 341 405 808

Responsabilitatea pentru conținutul articolelor revine în exclusivitate semnatarilor acestora. Manuscrisele nu se înapoiază. Reproducerea articolelor sau a documentelor publicate este permisă numai cu indicarea autorului articolului și a titlaturii revistei.



Foto: Sebastian Antal, clasa a XI a A

EDITORIAL

IULIAN STAN
clasa a XI a A

SUCCESUL

Succesul este un subiect foarte discutat în zilele de astăzi. Mulți oameni vor să aibă succes dar nu toți reușesc. După părerea mea succesul în viață este un concept foarte subiectiv, definiția succesului diferă de la un om la altul. Pentru unele persoane, succesul poate însemna o afacere, un job bine plătit, pentru altcineva poate fi o familie fericită, o casă frumoasă sau un statut social ridicat.

Există atât de multe puncte de vedere diferite cand este vorba despre definiția succesului, încât este imposibil să găsești o definiție exactă. Cu toate acestea putem spune că succesul are la bază câteva elemente pe care cei mai mulți oameni le asociază cu acesta, de exemplu: banii, familia, meseria și statutul social. Oamenii definesc succesul prin experiențele lor personale și mediul în care au crescut. Există multe realizări care se pot încadra la atingerea succesului, cum sunt examenele reușite, câștigarea unor concursuri, promovările la locul de muncă, terminarea unor cursuri.

Cum să îți descoperi succesul în viață? În primul rând, ca să îți definești succesul trebuie să știi care sunt așteptările tale și mai important ce te face fericit. Cei mai mulți oameni au avut succes deoarece și-au urmat visele și au făcut ceea ce îi pasionează. Desigur, orice pasiune înseamnă muncă și cu cât muncești mai mult și ești mai determinat să obții ce vrei, cu atât ai șanse mai mari să ai succes.

Atunci când vorbim de pasiune și succes apare și întrebarea: succesul personal sau succesul profesional? Mulți oameni au impresia că dacă vrei să ai succes trebuie să alegi între familie și carieră. Succesul în viață nu înseamnă neapărat să faci sacrificii, ci trebuie să faci alegerile potrivite ca să ai parte de cât mai multe, de timp cu familia și o carieră de succes.

De astfel nu este niciodată prea târziu pentru a avea succes. Cei mai mulți milionari și miliardari au găsit succesul la vârste între 20 și 40 de ani, de exemplu Mark Zuckerberg (22 de ani), Jeff Bezos (34 de ani), Meg Whitman (40 de ani).

Un mit popular când vine vorba de succes este acela că trebuie să începi de la 0. Acest mit este intensificat de tot felul de filme și povești. De fapt, unul din cele mai bune lucruri pe care poți să le faci este să te folosești de experiența și cunoștințele tale. Încearcă să construiești pe ceea ce te pricepi deja. Nu există și nu va exista niciodată o cale simplă spre succes.

Deși ideea de succes este una copleșitoare și obositoare, tot ceea ce contează este să ne trăim viața așa cum ne dorim, să fim fericiți și să lăsam ceva în urmă după ce nu o să mai fim.

„Singurul mod de a realiza lucruri minunate e să iubești ceea ce faci.”
Steve Jobs

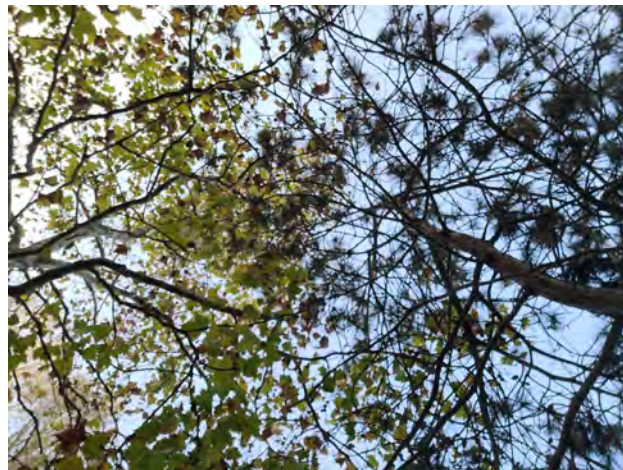


foto :Iulian Stan clasa a XI a A

Influența părinților în alegerea unui job

de Erika Ciulin, clasa a XI a A

În acest articol voi aborda un subiect sensibil pentru multe persoane apropiate vârstei mele și anume alegerea unei profesii respectiv influențele din exterior, în special ale părinților. Majoritatea adolescenților de vârsta mea se găsesc în situația în care mai au puțin și termină liceul și nu au nicio idee ce facultate să aleagă, ce meserie sau job să urmeze. Mulți termină facultatea pe un anumit domeniu și ajung să realizeze că nu sunt fericiți în locul unde au ajuns.

Mulți părinți fie că observă sau nu acest lucru vor alege să le propună copiilor să facă ceea ce și-au dorit ei și nu au reușit sau ce cred ei că e mai bine. Acest fapt devine greșit în momentul în care jobul respectiv nu mai este o propunere și devine o obligație. Aici mă refer la adulții care își pregătesc copiii încă de la vârste fragede să profeseze pe un anumit domeniu.

Influența părinților poate fi un succes sau poate aduce nefericire și chiar neprofesionalism la locul de muncă, pentru că noi oamenii trecem prin multe schimbări și ceea ce ne place din copilărie se poate să nu ne mai placă pe viitor. Atunci când intervine întrebarea „Ce veți face după terminarea liceului?” adresată de părinți, profesori sau alte persoane din exterior, reacția adolescenților este „Nu știu.” Întrebarea poate induce adolescenților ideea, că trebuie neapărat să cunoască ce vor să facă

deoarece au o limită de timp în care pot face ceva, iar acest lucru este total greșit.

Orice om din această lume are un drum în viața lui și va face ceva mareț dar mai ales ceva ce-l va face fericit, cu siguranță, la momentul potrivit.

Noi adolescenții suntem uneori sau de cele mai multe ori presați de faptul că trebuie neapărat să facem ceva iar atunci din disperare alegem prima variantă care ni se arată în față, fără să ne gândim dacă este cu adevărat ceea ce ne place sau ne face fericiți, fără să mergem cu ezitare la job sau să avem un program în care doar dormim, mâncăm și mergem la job iar în final să nu mai avem timp să facem ceea ce ne place.

Căutarea unui loc de muncă ne aduce, de multe ori, neîncredere pentru că devenim siguri de faptul că nimic nu ni se potrivește sau că nu suntem capabili să facem nimic, doar pentru că nu știm la acel moment ceva sigur.

Fiecare dintre noi avem ceva special și ceva ce ne va îndruma în viață, nu este nicio problemă dacă nu știm încă ce job vrem să urmăm.

Cel mai important lucru este să ne cunoaștem mai bine, în așa fel încât să fim siguri că drumul nostru este cu adevărat al nostru fără alte influențe cum ar fi părinți, profesori și alte persoane din exterior. Am citit recent într-un articol despre povestea Alexandrei, o fată talentată care nu a primit sprijinul de care avea nevoie din partea părinților ei. Încă de când avea 10 ani, Alexandra știa că îi place să cânte. A început cu cântatul în casă în fața oglinzii, dansând și imaginându-și că este pe o scenă și oamenii o susțin și admiră, iar atunci când a împlinit vârsta de 14 ani, Alexandra a încercat să-și convingă părinții, care îi impuneau de când era mică să devină medic, să urmeze cursuri de canto.

După ce părinții fetei au fost de acord, timp de 3 ani și-a urmat pasiunea și a învățat pentru medicină cu ajutorul unui program strict organizat de ei. Atunci când Alexandra a reușit să intre la facultatea de medicină, părinții ei erau foarte mândri în timp ce ea devenise foarte tristă pentru că a renunțat la pasiunea ei .

Nu mai avea energie și chef să învețe, nimic nu o mai făcea fericită și se chinuia în fiecare zi să reziste la facultate. Alexandra știa clar ce își dorea și nu era deloc ceea ce se întâmpla la momentul respectiv.

Ea își dorea să termine Conservatorul și să fie cunoscută pentru talentul său. În tot acel timp, Alexandra începuse să fie nesigură, să nu mai vadă sensul vieții și să aibă un program haotic. După primul an de facultate, Alexandra a fost încurajată de prietenii și profesoara de canto să își continue visul și să renunțe la facultatea pe care a făcut-o timp de un an.

Aceasta și-a făcut curaj și le-a explicat părinților ei că nu mai poate continua facultatea pe care ei și-au dorit să o termine pentru că ea deja și-a găsit chemarea și nu poate fi fericită dacă nu își urmează visul. Părinții Alexandrei au fost foarte dezamăgiți și au încercat să îi spulbere visul. Alexandra avea încredere în ea și se cunoștea destul de bine încât să nu se lase doborâtă de spusele părinților ei și a continuat studiile la Conservator, unde a întâlnit oameni la fel de talentați ca ea și care au reușit să o susțină așa cum ar fi trebuit să facă părinții ei.

După ce a terminat conservatorul, Alexandra a devenit foarte cunoscută pentru talentul ei și a reușit să-și continue pasiunea, trăind într-un mod total opus spuselor părinților ei, care au rămas supărați pe ea încă de atunci.

Concluzia, este bine sau nu să ne ascultăm părinții în alegerea meseriei?

Foto:
Alexandru Glodeanu,
clasa a XI a A





Foto : Alexandru Glodeanu, clasa a XI a A

ERA DIGITALĂ

Fotografie, film, muzică, pictură, efecte speciale, make-up, robotică

PASIUNEA MEA, FOTOGRAFIA

Alexandru Glodeanu, clasa a XI a A



foto: Alexandru Glodeanu, clasa a XI a A

Pasiunea se poate distinge printr-o „*stare afectivă deosebit de intensă și durabilă pentru cineva sau pentru ceva; dragoste foarte puternică; manifestare, exteriorizare a unui astfel de sentiment*”, ba chiar și prin „*înclinație vie, însoțită de plăcere pentru obiectul studiat sau pentru profesia exercitată*”.

Fotograful este un artist, iar pentru un artist, pasiunea pentru fotografie nu moare niciodată! Fotografia este o artă! Un mod plăcut dar în același timp complex de relaxare, de viziune și de artă. Fotograful zilelor noastre este pictorul de altădată. Întotdeauna caută să transmită prin fotografie frumusețea naturală a peisajelor, a oamenilor, cât și emoțiile și trăirile transmise de aceștia.

Se spune că aceia care trăiesc din pasiunea lor sunt cu adevărat norocoși.

Cei mai mulți își aleg meseria în funcție de școala terminată, de istoricul familial, de ceea ce le "cere piața", de trenduri, de ceea ce au văzut și auzit în media, în online sau la alții și lista poate continua ...

De-a lungul timpului, am încercat să-mi dau seama de unde vine pasiunea mea pentru fotografie. Se zice că fiecare copil moștenește talentul din familie. Cred că eu, am căpătat această pasiune de mic văzând frumusețea și povestea pe care o transmiteau fotografiile din jurul meu .

M-am documentat despre ISO, viteza de declanșare, diafragma și toate detaliile din industria fotografiei. Mă uitam la tutoriale toată ziua pentru că îmi doream foarte mult să învăț tot ce ține de acest domeniu.

Cu Photoshop-ul eram prieten de câțiva ani, însă acum trebuia să învăț Lightroom pentru a-mi edita fotografiile. Îmi plăcea la nebunie.

De atunci fotografia face parte din viața mea de zi cu zi. Oriunde mergeam, geanta cu aparatul foto era pe umăr. La fel e și astăzi, doar că adesea folosesc telefonul când ies prin oraș sau când călătorim pe undeva.

Fotografia este arta, aplicația și practica creării de imagini durabile, prin înregistrarea luminii sau a altor radiații electromagnetice, fie prin intermediul unui senzor de imagine, fie prin intermediul unui material sensibil la lumină, cum ar fi filmul fotografic.

Ea este utilizată în multe domenii ale științei, fabricării (de exemplu, fotolitografie) și în afaceri, precum și în utilizări mai concrete pentru producția de artă, film și video, scopuri recreative, hobby și comunicare în masă.

Este fotografia o artă? Unii ar spune că da, doar a ajuns în rândul artelor frumoase.

Eu nu am competența să decid acest lucru, însă consider că rolul ei social prevalează în fața celui estetic. Este sau nu artă, poate nu este la fel de important pe cât este rolul ei. *Voicu Bejan* afirma despre fotografie că **“nu este artă, ci este memorie emoțională”**.

Și totuși rolul ei se diluează tocmai prin accesibilitatea de care se bucură. În ultima jumătate de secol, fotografia a cunoscut din punct de vedere tehnic poate cel mai rapid proces de dezvoltare în comparație cu orice alt meșteșug sau artă. Însă interesant este că există un decalaj între dezvoltarea tehnică a fotografiei și procesul de identificare și înțelegere a scopului fotografiei.

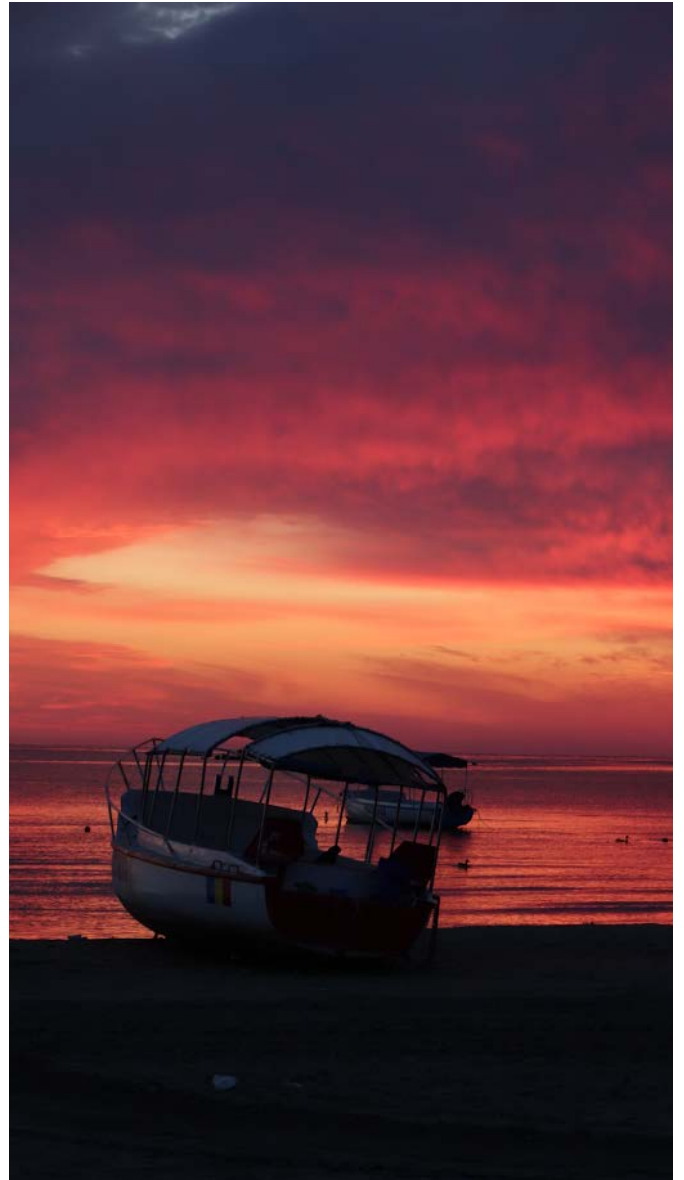


Foto: Sebastian Antal, clasa a XI a A



ERASMUS & ROBOȚICA NARCISA

de Theodora Anghel - clasa a X a A

Bună, mă numesc Theodora Anghel, și în acest articol vă voi prezenta călătoriile noastre în proiectul Erasmus+ împreună cu Liceul Energetic Constanța.

Prima călătorie a avut loc în Franța, în orașul Metz, unde eu împreună cu mai mulți colegi de la alte clase și domnii profesori Caracostea și Claudia ne-au însoțit pentru o competiție între dragii noștri roboței, alături de echipa franceză și cea austriacă.

În primele zile, a avut loc la liceul francezilor ore de workshop, unde ne-am setat roboței să primească comenzile de care aveam nevoie pentru competiție, le-am modificat aspectul și i-am pregătit intens pentru competiție.

Roboței ne-au mulțumit destul de bine, am reușit să facem ce ne-am propus cu ei și să câștigăm. Dar din păcate am pierdut pe ultima sută de metri. Nu am fost dezamăgiți că am pierdut, însă am obținut o mențiune pentru Narcisa, cea care s-a zbatut în competiție cel mai tare. După ce am ajuns înapoi, ne-am pus pe treabă pentru următoarea plecare care a fost în Austria. După jumătate de an, am ajuns și la cealaltă echipă a austriecilor, unde nu am avut competiție, dar am lucrat mult la roboței.

Am trecut prin foarte multe peripeții, senzorii Narcisei s-au stricat și nu am avut alții să-i înlocuim, chinându-ne să-i reparăm așa cum știam mai bine. Din păcate nu am reușit să le mai facem nimic și nici nu am putut participa la friendly battle-ul dintre roboții noștri.

În Austria, am vizitat mai multe locuri interesante, printre care și fabrica renumită Liebherr, unde am aflat cum se confecționează piesele mașinilor pentru șantier, și am asamblat acest. În prezent, ne pregătim de viitoarea plecare care va avea loc tot în Franța, unde vom avea cea de a doua competiție.

Vizitele făcute în aceste țări ne-au făcut să ne deschidem față de colegi și profesori, să învățăm multe lucruri noi despre robotică și partea tehnică a acesteia.

În Franța, spre exemplu, ne-am atașat foarte mult de elevii și de profesorii care au fost foarte comunicativi și au știut să explice pe înțelesul tuturor. De asemenea, elevii au fost foarte empatici și ne-au arătat foarte multe lucruri interesante.

Spre deosebire de liceele noastre din România, ei au mult mai multe posibilități de a face practică, având toate materialele necesare, foarte noi și bine alese, spre exemplu: mașina pentru tăiat fierul, săli speciale pentru sudură, săli cu imprimante 3D și calculatoare speciale, echipament necesar pentru aceste activități etc.

În Austria nu ne-a încântat așa tare această expediție, deoarece nu am avut concursuri, în schimb am reușit să vizităm stațiunea, iar liceul a fost foarte interesant, cu multe activități interactive.

Voluntar foto la un festival de artă și film

de Sebastian Antal clasa a XI a A

Există în viața fiecărui amator de fotografie, design, industrii creative, un moment în care trebuie să decidă dacă n-ar fi mai bine să transforme pasiunea în meserie. Cu asta m-am confruntat eu și am luat o decizie.

În luna septembrie a anului 2022, profesoara mea de producție media a venit cu un anunț super interesant și cool. Avea nevoie de un grup de elevi pentru rolul de voluntari foto la un festival de artă și film denumit Sunscreen. Desigur că am acceptat pentru a vedea dacă îmi doresc să sar adânc în gol, poetic, direct în lumea de freelanceri, fără griji și pe cont propriu în alegeri. A început festivalul și eram în extaz. Prima zi a fost o bombă de sentimente, neașteptată, ca un drog medicinal, un fel de cod de acces către activarea pasiunii mele la un nivel maxim, a fost o liniștire completă că știu ce îmi doresc să fac în viață. În acest festival au fost invitați actori, regizori și tot felul de celebrități, unele cu nasul pe sus, altele pline de dorința comunicării cu fiecare în parte. Existau părți bune, părți acceptabile, părți stresante, de parcă totul trecea pe lângă tine ca o turmă de fulgere, dar totuși această meserie de fotograf nu e atât de ușoară așa cum pare pentru un neștiutor. De la cunoașterea tehnicii până la cunoașterea cadrelor și așa mai departe e nevoie de ceva muncă până poți să stăpânești tot ce e legat de "legea camerei".



Foto: Sebastian Antal, clasa a XI a A

În acea săptămână am dat de multă lume care îmi spuneau să trimit fotografiile cu ei pe Instagram sau Facebook cu acest tip de dialog: „- Băiatu sper că nu-mi ceri fratele meu bani pe poze și dacă nu să-mi trimiți și mie pe insta”, „,,Să-mi scoți și mie burta și să-mi editezi și mie fața”, „- Te crezi fotograf?”. Astea sunt unele dintre cele mai frumoase adresări, dar pentru mine nu a fost un lucru de revoltă sau de supărare ci un avantaj că pot învăța mult mai bine fiecare tip de caracter. În rest acest festival a fost superb, toți cei care s-au ocupat cu organizarea lui au fost de nota 100 plus. Voluntarii au fost foarte cumsecade, prietenoși și plini de povești extrem de interesante. Dar, când nu aveam ce fotografia mă plictiseam groaznic.

Am avut acces gratuit la fiecare eveniment, oriunde îmi doream, am avut ocazia să cunosc o multitudine de oameni, ocazia să întâlnesc un actor din serialul meu preferat din *Casa De Papel*, pe nume *Darko Peric* și chiar să dau mâna cu el și să-l fotografiez. Ce pot spune din această experiență este că acea săptămână o voi ține nemărginit aminte, că a fost una splendidă, cu nopți nedormite, mâncare puțină, dar ce am observat și știu sută la sută, este că mi-a plăcut, a fost uitarea acestor aspecte: de mâncare fiind totuși zodia taur :)), de apă, de somn, de casă, de tot. În mintea mea, era să-mi dau silința pentru un rezultat cât mai bun, chiar dacă eram un simplu fotograf începător, fără o cameră de top și cu un obiectiv de mii de lei.

Pentru mine a contat să fac asta cu pasiune, dragoste și desigur cu multă distracție, iar ce pot spune din această experiență e că aș repeta asta iar și iar, cu dorința de a merge și anul următor alături de această echipă frumoasă pe nume Sunscreen..



Actorul Darko Peric

ARTA DIGITALĂ

ce mă pasionează și cum mă exprim prin aceasta

text și desene digitale de Teodora Popa, clasa a X a A



Arta digitală, realizată ca mod prin care artiștii își înfășoară imaginația și creația cu ajutorul tehnologiei și a mass-media, poate fi cunoscută ca fiind una din cele mai importante tipuri de artă pentru viitor. Când vorbim de digital art, ne putem referi la diferite tipuri de design-uri pentru logo-uri, personaje din diferite jocuri/cartoons, design-ul și elementele jocului, desene animate sau manga-uri, filme și multe alte elemente care au la bază tehnologia și creația. Chiar dacă primele experiențe au fost în anii 1980, începuturile artei digitale au avut loc în anii 1950-1960. De atunci, artiștii Frieder Nake și Allan Kaprow au început să se documenteze despre relația dintre om și mașinăriile din domeniul artistic, ce posibilități aveau acestea și cum puteau să schimbe viitorul în domeniul de artă, cum puteau să transforme imposibilul în posibil. Odată cu anii, cei doi au devenit sursa de inspirație pentru alți artiști care au continuat să împingă limitele a ceea ce este posibil. O dată cu timpul, apar noi tipuri de artă care se referă la tehnologie, unele dintre acestea fiind: pictura și desenul digital/ fotografic, grafica pe calculator, vectori, arta algoritmică și fractală, inteligența artificială, realitatea augmentată, colajul digital. În acest domeniu de artă, cele mai folosite și cunoscute aparate tehnologice sunt calculatoarele și tabletele (normale sau speciale pentru digital art). În unele cazuri se pot folosi telefoanele. Cel mai cunoscut program de desen pentru telefoane și tablete este ibis Paint X.

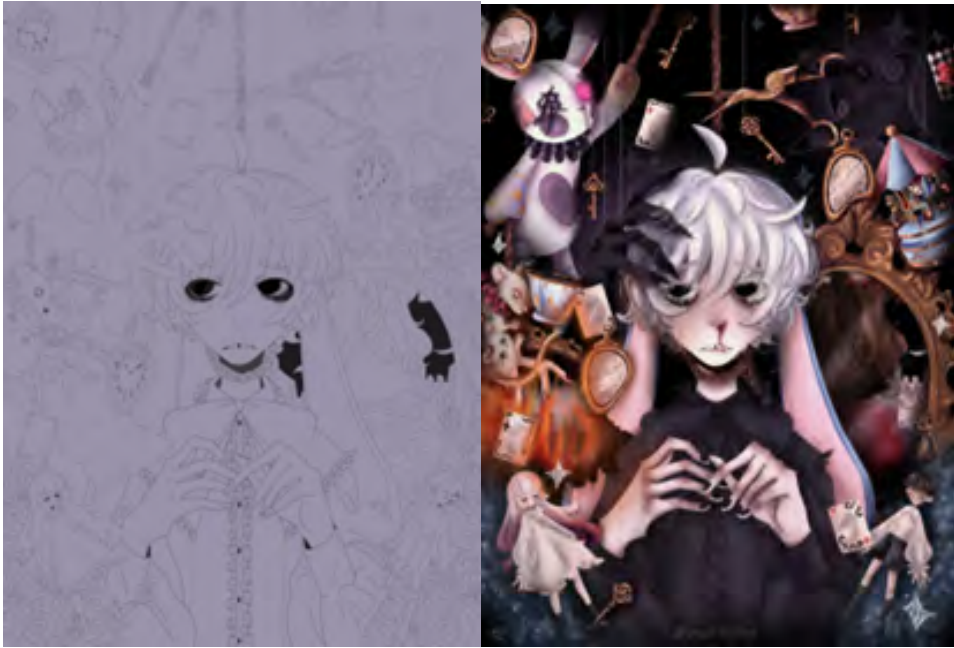
În cazul meu, desenez digital pe telefon din decembrie 2017. Creez diferite personaje, fiecare având design-ul, numele, povestea și legăturile sale cu alte personaje și rolul în poveste. Aleg să fac fiecare personaj unic în felul său, fiecare să aibă logică și personalitatea lui, înfățișarea și emoțiile pe care le exprimă în timpul acțiunilor.

Mi se spune des că eu pot fi un personaj, un personaj din lumea și imaginația mea, mă înfățișez drept ceea ce fac. Desenul mă ajută să scap de realitate, să îmi vărs ideile și sufletul în ceea ce simt și gândesc, ce opinii am despre realitate și cum văd lucrurile, ce idei am despre oameni și câte emoții poate simți o singură persoană.

Cu toate că desenele mele nu sunt bazate pe realitate (nu există monștrii supranaturali sau alte dimensiuni diferite), sentimentele și emoțiile pe care le simt, le fac să fie cât mai reale acțiunilor și motivele lor.



Conceptul unui personaj și pașii în realizarea lui



Pentru a desena o ilustrație sau un personaj ai nevoie de un concept.

Conceptul este legat de elementele aflate în imagine, postura personajului, paleta de culori potrivită și unghiul cel bun (depinde de idee, personajul să poată fi așezat în pagină în așa fel încât să intre în evidență destul în spațiul în care se află).

După ce mi-am ales conceptul, încep să lucrez schița, ea este bazată de cele mai multe ori pe forme geometrice (respectiv cercuri) sau pur și simplu linii care mă ajută la lucrarea poziției personajului, obiectelor din jur și spațiului. După ce lucrez la această schiță, încep pe o altă pagină să fac lineart-ul/conturul.



Lineart-ul este terminat și încep partea mea favorită! Încep să colorez, fiecare culoare aflându-se într-o pagină diferită, deoarece în acest mod pot să încep umbrele și shading-urile mai ușor.

Termin de colorat iar apoi iau fiecare pagină în parte, fiecare având culoarea sa și încep cu shading-urile și luminile. Încep cu luminile închise, iar apoi cu luminile deschise.

După ce termin cu acest lucru, încep micile detalii (de exemplu cum ar fi genele, iar la final mă pot juca cu tonurile desenului (dacă doresc) și adaug steluțe și semnătura mea.



A FOTOGRAFIA ÎNSEAMNĂ A DESENA CU LUMINĂ



POEZIE

Alexandra Mădălina Mija, clasa a Xa A

Ruina

Singurătatea vastă ca odinioară
Neschimbată cameră în beciul pustiit
Stau la lumânarea speranței de a mă salva
Cineva precum o floare sau un soare lucitor
Sau chiar marea tulburie de văd iadul în ea
Și mă afund în grijile urâtului meschin
Sperând o viață domolită și un loc -cuibușor
Putrezesc aici,
În iadul arzător
Moliile fermecate bat în geamul meu
Ruina visului meu.

Numai eu, aici

O privire ca de gheață
atât de blajină și fulgerătoare în același timp.
Oare ce este în mintea ta ??
Te gândești la serile de mai, unde numai
alinarea-mi era de ajuns pe atunci.
acum numai știi
Mângâiere cu gust de rai îmi dăruiai
Iar acum,
Noiembrie, tramvai, gust de iarnă.
Îți plăcea primăvară și vara-ți
amintea de odoarea mea.
Gust de viață,
acum numai cimitire și parcări.
Așteptări tulburătoare, după tine.
O, iubire, acum iarna-mi este
și gândurile-mi aduc numai amurg.
traume copilărești
Nu te mai văd la geam
doare amintirea ta
O, ce viață, mireasmând
când oamenii nu mai cântă
Alinarea ta plecată
numai eu aici,
Numai eu

Sebastian Antal, clasa a XI a A

Poate

Poate doar îmi imaginez
Că pot rezista în viața asta.
Poate doar îmi imaginez
Că iarna fumam când inspiram și expiram.
Poate doar îmi doream
Să am pe cineva să mă țină pe umeri
Așa cum prietenii mei erau duși
Sau poate doar să-mi imaginez
când mă uit în oglindă
Cât de frumos sunt.
Să-mi aduc aminte de jocurile din cartier,
Unde am copilărit
Sau de cum îmi era viața fără griji.
De strigătele spre geamul
casei când eram însetat
Și se făcea coadă în spatele meu la geam
de copiii la fel de însetați precum eram eu,
îmi erau prieteni.
Poate doar îmi imaginez că
Am uitat să mă iubesc
Și că viața e doar frumoasă!
Cu zero păcate.

Poate II

Poate, cândva..
Poate altădată, îmi vei arăta.
Eu, un suflet cald
Îmi răcesc inima cu..
Poate cândva, dar..
Dar cât de naivi să fiu,
Cât de prăpădită să-mi fie
mintea
Poate cândva, dar nu-i
momentul.
Rănit de a ta tăcere am încercat
Să-ți zâmbesc un pic,
Poate cândva,
Îmi vei arăta drumul spre inima
ta. Poate cândva, ce zici?

DESPRE CĂRȚI

HOMO VIDENS IMBECILIZAREA PRIN TELEVIZIUNE ȘI POST-GÂNDIREA Giovanni Santori

Editura Humanitas 2005

Televiziunea este gumă de mestecat pentru ochi. (Frank Lloyd Wright)

Trăim într-un timp rapid, stăpânit de o revoluție multimedia, trăim prinși în cablurile smartphonu-rilor, computerelor, plasmelor, dvd-urilor, internetului...un adevărat sat cibernetic, un proces cu multe legaturi, adevărată cușcă a imaginilor.

Giovanni Santori pune un subtitlu greu cărții sale, "Homo Videns" dar trage astfel un semnal de alarmă asupra viitorului și mai ales a noii generații.

Cartea se concentrează asupra fenomenului televiziune și teoria sa este că acest fenomen video îl transformă pe Homo Sapiens, produs al culturii scrise, în Homo Videns, produs al cuvântului detronat de imagine.

Doctor în filozofie modernă, profesor la renumite universități din Europa și Statele Unite, unde predă sociologie, filozofie modernă și științe politice, Giovanni Santori scrie că suntem foarte des indignați de violența propagată de televiziune de știrile editate cu sânge doar pentru rating și nu pentru informare, sau că televiziunea este înapoiată cultural.

Toate acestea sunt adevăruri, dar și mai adevărat și mai important este că această „tele-vedere” schimbă treptat natura omului. Lumea în care trăim deja se „sprijină pe umerii firavi ai „video-copilului” cel care este educat de televiziune, acum și de internet înainte de a învăța să scrie și să citească. Pe lângă acestea exista un interes al autorului și pentru explicarea video-politicii, un subiect incitant - puterea politicii prin televiziune.

Pentru Giovanni Santori post-gândirea înseamnă lipsa de educare a video-copilului, lipsa de formare a unei opinii și implicit de ceea ce trece sau nu trece prin canalele de comunicație în masă. Santori pune un „diagnostic” greu televiziunii, astfel în concepția sa în acest moment televiziunea mai mult distruge decât transmite în materie de cunoștere și înțelegere.



În această privință îl citează pe Baudrillard „Informația în loc să transforme masa în energie, produce și mai multă masă”.

Revoluția multimedia este, prin premisa tehnologică, o revoluție digitală. Omul, până mai ieri, înfrunța și reflecta lumea reală, acum este proiectat în crearea unor lumi virtuale și inteligență artificială (AI).

Santori explică aceasta și printr-un cuvânt inventat de el „Novitism, adică goana după tot ce este nou”.

„Imbecilizarea prin televiziune „ tind să cred că este o licență de marketing folosită de traducător, doar pentru profilul celor care sunt îngurgitori de televiziune și cred că își are rostul în explicarea ideii de post-gândire.

Lipsa de discernământ, fake-news-urile și vedetele de carton sunt apanajul oamenilor stăpâniți de telecomanda fixată pe posturile tv de tip can-can.

Răsfoind această carte și spicuind câteva din titluri te edifica clar asupra luptei deja pierdute și asumate de Santori împotriva acestei noi culturi video-internet, care dintr-o democratică sentință de masă și o lipsă de selecție va ucide omul simbolic, va transforma cultura de masă în incultură.

De aceea, clasele de producție media, noii tehnicieni ai imaginii viitorului, în liceul nostru sunt îndrumați spre cunoașterea și dezvoltarea creativității prin lectură, dezbateri și o deschidere către tot ce înseamnă cultură și tehnologie.

Prof. Iuliana Gheorghe

Cartea "Pacienta tăcută", scrisă de Alex Michaelides, este un thriller psihologic care descrie violența unei femei împotriva soțului ei și efortul terapeutului care încearcă să descopere motivele acestei tragedii. A fost descrisă ca fiind "un amestec de suspans Hitchcock, comploturi Agatha Christie și tragedie greacă".

Viața Aliciei Berenson este aparent perfectă,,. Pictoriță renumită căsătorită cu un fotograf de modă, trăiește într-o casă superbă, cu vedere spre parc, într-una dintre zonele cele mai dorite din Londra.

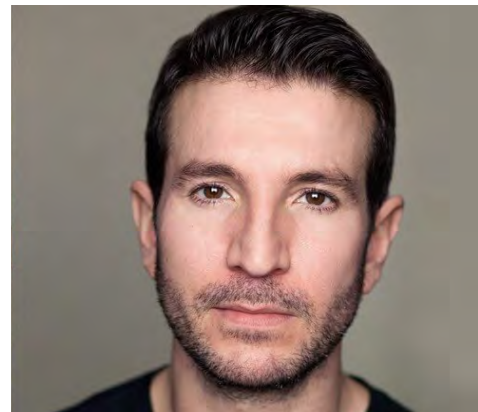
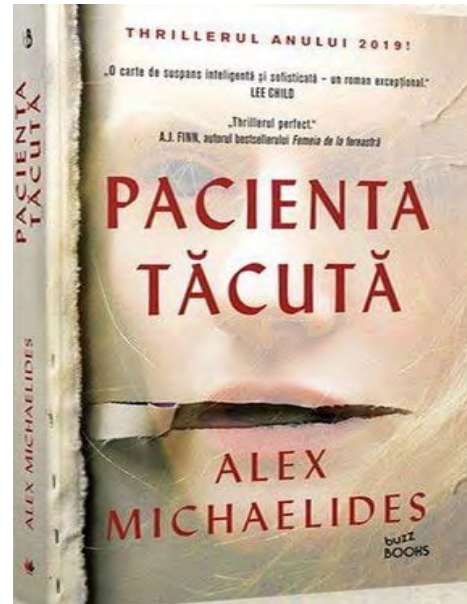
Într-o seară, soțul ei, Gabriel, se întoarce acasă târziu de la o ședința foto, iar Alicia îl împușcă de cinci ori în față și apoi rămâne tăcută mai mulți ani.

Refuzul Aliciei de a vorbi sau de a da orice fel de explicații transformă o tragedie domestică în ceva mult mai teribil, un mister care captează imaginația publică și o face pe Alicia celebră. Prețul tablourilor sale crește astronomic, iar ea, pacienta tăcută, este ascunsă de tabloide și de lumina reflectoarelor la The Grove, un spital psihiatric de maximă securitate din nordul Londrei.

Theo Faber este un psihoterapeut care a așteptat multă vreme oportunitatea de a lucra cu Alicia. Hotărârea lui de a o face să vorbească și să dezvăluie misterul motivului pentru care și-a împușcat soțul îl poartă pe un drum plin de primejdii – o căutare a adevărului care amenință să-l distrugă...

Ceva ce m-a impresionat chiar foarte tare a fost turnura de situație care a luat loc la sfârșitul cărții.

A fost extrem de neașteptat să aflu faptul că Theo nu este cine pretinde el că este, iar Alicia este doar o victima a unui bărbat care era suspicios că soția să îl înșeală.



Alex Michaelides născut în 1977 este un autor și scenarist cipriot- britanic de bestselleruri. Romanul său de debut, thrillerul psihologic The Silent Patient, este un bestseller din New York Times și Sunday Times, cu peste trei milioane de exemplare vândute.

Michaelides s-a născut în Cipru dintr-un tată cipriot și o mamă engleză. A studiat literatură engleză la Trinity College, Universitatea Cambridge. A studiat psihoterapia timp de trei ani și a lucrat doi ani la o unitate securizată pentru adulți tineri. Această lucrare a oferit material și inspirație pentru romanul său de debut The Silent Patient.

Mărturisirile ucenicei scrisului

Cristina Hîrdău, clasa a X a A

De obicei, oameni care scriu sunt oameni care nu sunt niciodată auziți suficient de ceilalți.

Viața unui scriitor este destul de complicată. În general, să fii scriitor necesită mult timp pentru a scrie o carte. Ca scriitor nu poți să zici că scrii carte doar pentru că n-ai ce face cu viața ta. Nu, când autori scriu cărți pun suflet, răbdare, pentru că ei dau viață unui lumii care deja în mintea lor există și acum o fac existentă în ochii cititorilor. Prin cuvinte ei exprimă iubire, pasiune și durere, o multitudine de sentimente.

Când scriitorii încep o carte depun multă muncă, stau ore în șir în fața ecranului tastând cuvinte și pierzând idei care sunt înlocuite cu alte idei, câteodată pierzând noțiunea timpului.

Când scriu (sunt pe cale să scriu o carte) nu mai țin cont de timp, îmi face plăcere să îmi exprim emoțiile pe care direct în fața n-aș putea niciodată să le spun. Nu am văzut multe cărți în care să se scrie despre autori, nimeni nu îi cere scriitorului să scrie despre el, acesta știe să facă văzută o lume întreagă. Dar un scriitor nu poate să fie cunoscut prea mult pentru că el știe exact cum e să fii invizibil și să vorbească fără cuvinte. A fi scriitor e minunat, pierzi noțiunea timpului știind că cineva undeva o să îți citească cartea fericit și așteaptă cu nerăbdare continuare cărții. Oamenii care citesc cărți, încurajează scriitorii să continue și chiar dacă uneori nu găsesc niciun motiv să continue, ei sunt doza de motivație. Ei încurajează scriitorul să pună în cuvinte lumii nevăzute, fapte de luptă sau povești de dragoste, despre ce ne dorim și mai ales ce visăm de la viață.

Așadar, cititorului cărțile te așteaptă, pornește în cea mai frumoasă aventură - Lectura!



foto: Alexandru Glodeanu, clasa XI A

PICTURA

Arta, ce înseamnă pentru mine?

text și picturi de Alexandra Mădălina Mija, clasa XA

Pentru mine, arta este totul. Oamenii pot fi o artă, lucrurile pe care le vedem în fiecare zi. Desenez de când mă știu, de când încă învățam alfabetul la grădiniță. Creez artă atât digital (folosind telefonul sau tableta și pe ele diverse aplicații), cât și tradițional/grafic (arta care a existat dintotdeauna).

Arta tradițională sau grafică este foarte importantă pentru mine, prin ea mă pot exprima. Când încep să pictez, să arunc pete de culoare pe hârtie, simt că nimic altceva nu mai există, decât eu și foaia mea. Arta pe care o creez eu, este exprimată prin chipurile personajelor mele și prin ținutele pe care le poartă.

Desenez cu orice instrument: pastel, acuarele, gouache, uleiuri, acrilice, creioane colorate, creion grafit, cărbune și multe altele. Acesta este unul dintre cele mai recente desene pe care le-am făcut. Este realizat în pasteluri și creioane.



Acest desen reprezintă un personaj original conceput de mine. L-am ilustrat chipul într-un mod cât mai sumbru cu tente de galben și umbre albastre.

Acest desen reprezintă oboseala pe care o are orice om față de rutina zilnică și cum sistemul ne face să ne simțim de parcă suntem niște roboți. Chipul ei pare ca și cum s-ar deteriora aceasta fiind un subînțeles pentru dorința de a evada din această rutină.



În acest desen, am ilustrat niște haine concepute de mine, de la zero. Este doar o schiță dar pentru mine este destul de importantă, mai ales că uneori îmi este destul de greu să vin cu idei noi de haine, având în vedere cât de vastă este lumea modei la momentul actual. Acest stil este unul mai hippie, chiar mai punk, având în vedere bluza sfâșiată.



Sursa foto : internet

Artistul austriac **Gustav Klimt** nu a fost doar unul dintre reprezentanții de frunte ai artei vieneze de la sfârșitul secolului al XIX-lea, ci și unul dintre fondatorii mișcării artistice cunoscute drept "Secesiunea vieneză". Mereu surprinzătoare, picturile lui Klimt, maestru al aurului, vor deveni în cele din urmă unele dintre cele mai căutate lucrări în casele de licitații din întreaga lume.

Născut în orașul austriac Baumgarten la 14 iulie 1862, Gustav Klimt este și astăzi unul dintre cei mai renumiți pictori, iar opera sa a fost descrisă de mulți critici de artă ca fiind una dintre cele mai originale de la sfârșitul secolului al XIX-lea.

În 1876, Gustav Klimt obține o bursă de studii la Școala de Arte și Meserii din Viena. Un an mai târziu, fratele lui Gustav, Ernst, este și el admis la școală și, împreună cu un alt coleg de clasă, Franz Matsch, cei doi au fondat un colectiv pe care l-au numit *Kunstlercompagnie*, Compania Artiștilor.

În anul 1883 cei trei artiști au primit din partea regelui Carol I al României prima comandă de amploare, pentru realizarea unor lucrări destinate decorării reședinței regale de vară de la Sinaia.



M-am inspirat de la cunoscutul artist **Gustav Klimt**, unul din pictorii mei preferați, în realizarea acestei picturi care este printre favoritele mele. În această ilustrație apare un personaj original realizat de mine.

Pentru ea am folosit culori acrilice dar și un acrilic special care imită textura aurului. Pe lângă personaj, apar aceste dreptunghiuri reprezentând enigmele sale, metehnele sale, care îl înconjoară.

Pe brațul său este o brățară care reprezintă conexiunea dintre fundal și personaj, faptul că el este legat de problemele sale.

Am decis să fie nud, deoarece așa așa scoate în evidență detaliile din fundal și faptul că trupul omenesc are o frumusețe deosebită indiferent de forma sa.

MAKE -UP

arta machiajului în lumea cinematografică

Amalia Burdighiani, clasa XI A

Mă numesc Amalia și sunt pasionată de makeup. Am făcut două cursuri și sunt fascinată de arta machiajului. Ce m-a impresionat a fost machiajul de film horror SFX. Transformările sunt uluitoare, dar foarte dificil de realizat.

Arta machiajului a cunoscut un asalt deosebit odată cu dezvoltarea cinematografiei de la Hollywood. Fiind cea mai deosebită industrie din toate timpurile, prezintă idei revoluționare întregului public. Un make-up artist este un artist al cărui mediu de exprimare este corpul uman, aplicând machiaje și proteze pentru cinematografie, teatru, televiziune, reviste, modă și alte producții similare, incluzând toate aspectele industriei de modelling.

Transformările actorilor de filme horror sunt unice. Make-up-ul nu a fost nominalizat la premiile Oscar mult timp. Machiajul special FX, sau machiajul cu efecte speciale, este acel machiaj care creează o iluzie sau un aspect neobișnuit. Câteva exemple de machiaj special FX sunt machiajul pentru creaturi non-umane (de exemplu, animale, zombi, vampiri, extraterestri sau machiajul pentru răni.)



Sursa foto : internet

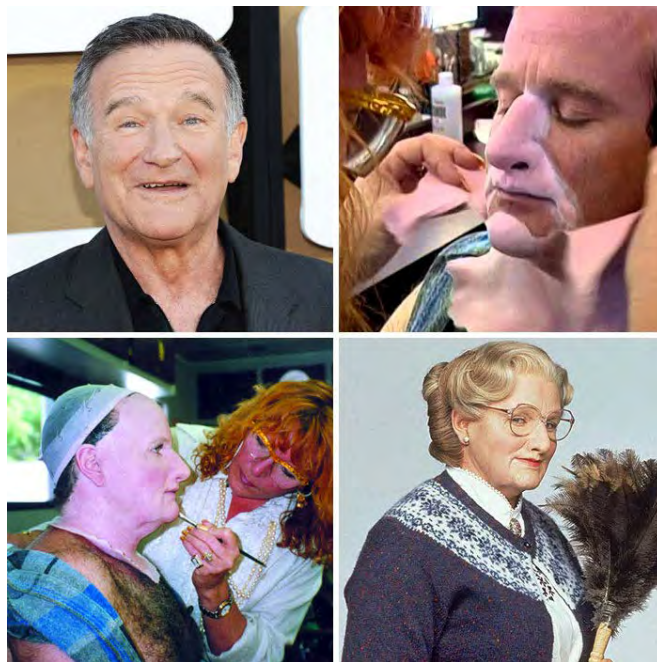
Folosindu-și abilitățile și puterea schițelor, acești artiști talentați de machiaj pot schimba totul în aspectul unei persoane, de la forma nasului până la întregul corp.

Ei pot transforma oamenii în creaturi magice înfricoșătoare, făcând actorii preferați aproape complet de nerecunoscut. Cantitatea de timp și efort, transpirație și lacrimi care duc la realizarea filmelor este impresionantă.

Protetica este procesul de sculptare și modelare pentru a crea un aspect de machiaj care transformă total actorul. Nu există o diplomă pentru a practica machiajul cu efecte speciale. Cu toate acestea, este o carieră dificilă.

Ce conține un kit de machiaj SFX?

- Aplicatoare, inclusiv perii, pudră și bureți.
- Paletă pentru amestecarea compușilor de machiaj și modelare
- Șabloane din mai multe culori potrivite pentru a crea



Sursa foto : internet

Obiectivul principal: crearea trăsăturilor bătrâneții, imaginea unei creaturi, caracterul, machiajul și chiar arta corporală și pictura pe față pot fi considerate efecte speciale.



Sursa foto : internet

SFX-CGI ÎN FILME

SFX- efecte speciale

CGI -imagini generate de computer (efecte vizuale speciale create cu ajutorul unui software de calculator).

Andrei Botoșanu, clasa a X a A



sursa: internet

Un efect special al unei persoane în miniatură din filmul The Seven Deadly Sins (1952)



sursa: internet
Georges Méliès - Un homme de Têtes (1898)

Efectele speciale (adesea abreviate ca SFX, F / X sau pur și simplu FX) sunt iluzii sau trucuri vizuale utilizate în industria teatrului, filmului, televiziunii, jocurilor video, parcului de distracții și simulatorului pentru a simula evenimentele imaginate într-o poveste sau într-o lume virtuală.

Efectele speciale sunt în mod tradițional împărțite în categoriile de efecte mecanice și efecte optice. Odată cu apariția filmului digital, a crescut distincția între efectele speciale și efectele vizuale, acestea din urmă referindu-se la post-producție digitală și la efectele optice, în timp ce "efectele speciale" se referă la efectele mecanice.

Efectele mecanice (numite și efecte practice sau fizice) sunt, de obicei, realizate în timpul filmărilor live-action. Aceasta include utilizarea recuzitei mecanizate, a peisajului, a modelelor la scară, a animatronicii, pirotehniciei și a efectelor atmosferice: crearea vântului fizic, a ploii, a ceții, a zăpezii, a norilor, a face ca o mașină să pară că se conduce singură și să arunce în aer o clădire etc. Efectele mecanice sunt, de asemenea, încorporate în scenografie și machiaj. De exemplu, machiajul prostetic poate fi folosit pentru a face un actor să arate ca o creatură non-umană.

Efectele optice (numite și efecte fotografice) sunt tehnicile în care imaginile sau cadrele de film sunt create fotografic, fie "în cameră" folosind expunere multiplă, mate sau procesul Schüfftan, fie în post-producție, folosind o imprimantă optică. Un efect optic poate fi folosit pentru a plasa actori sau seturi pe un fundal diferit.

Începând cu anii 1990, imaginile generate pe calculator (CGI) au ajuns în prim-planul tehnologiilor de efecte speciale. Acesta oferă cineaștilor un control mai mare și permite realizarea mai multor efecte în condiții de siguranță și mai convingător pe măsură ce tehnologia se îmbunătățește - la costuri mai mici. Ca urmare, multe tehnici de efecte optice și mecanice au fost înlocuite de CGI. (sursă: wikipedia)

În 1857, *Oscar Rejlander* a creat prima imagine fotografică "efecte speciale" din lume, combinând diferite secțiuni din 32 de negative într-o singură imagine, făcând o combinație de imprimare montaj. În 1895, *Alfred Clark* a creat ceea ce este acceptat în mod obișnuit ca primul efect special al filmului. În timp ce filma o reconstituire a decapitării Mariei, Regina Scoției, Clark a instruit un actor să urce pe set-ul de filmare în costumul Mariei. În timp ce călăul a ridicat toporul deasupra capului, Clark a oprit camera, i-a pus pe toți actorii să stea nemișcați și l-a pus pe cel care o interpretează pe Mary să iasă de pe platourile de filmare. A pus un manechin în chip de Mary în locul actorului, apoi a repornit filmările și i-a dat „action” călăului să coboare toporul, tăind capul manechinului. Tehnici ca acestea au dominat producția de efecte speciale timp de un secol.

Nu a fost doar prima utilizare a șmecheriei în cinematografie, ci a fost și primul tip de șmecherie filmică care a fost posibilă doar într-un film și denumită "stop trick". *Georges Méliès*, un pionier al filmelor timpurii, a descoperit accidental același "truc-stop". Potrivit lui Méliès, camera sa s-a blocat în timp ce filma o scenă stradală din Paris.

Când a proiectat filmul, a constatat că "trucul de oprire" a făcut ca un camion să se transforme într-un autobuz, pietonii să schimbe direcția, iar bărbații să se transforme în femei. Méliès, managerul de scenă al Teatrului Robert-Houdin, a fost inspirat să dezvolte o serie de peste 500 de scurtmetraje între 1896 și 1914, în procesul de dezvoltare sau inventare a unor tehnici precum expuneri multiple, fotografie time-lapse, dizolvări și culori pictate manual. Datorită capacității sale de a manipula și de a transforma realitatea cu cinematografia, prolificul Méliès a fost uneori numit "Cinemagician". Cel mai faimos film al său, *Le Voyage dans la lune* (1902), o parodie după cartea „De la Pământ la Lună” a lui Jules Verne, a prezentat o combinație de acțiune live și animație și a încorporat, de asemenea, ample lucrări scenografie și de pictură.



Din 1910 până în 1920, principalele inovații în efecte speciale au fost îmbunătățirile aduse fotografiei de Norman Dawn. Cu fotografia originală, bucăți de carton au fost plasate pentru a bloca expunerea filmului, care va fi expus mai târziu. Dawn a combinat această tehnică cu "lovitura de sticlă". În loc să folosească cartonul pentru a bloca anumite zone ale expunerii la film, Dawn a pictat pur și simplu anumite zone negre pentru a împiedica orice lumină să expună filmul. Din filmul parțial expus, un singur cadru este apoi proiectat pe un șevalet, unde este apoi desenat suportul. Prin crearea suportului dintr-o imagine direct din film, a devenit incredibil de ușor să picteze o imagine cu model adecvat pentru scară și perspectivă (principalul defect al fotografiei de sticlă). Tehnica lui Dawn a devenit manualul pentru fotografi, datorită imaginilor naturale pe care le-a creat.

În anii 1920 și 1930, tehnicile de efecte speciale au fost îmbunătățite și rafinate de industria cinematografică. Multe tehnici, cum ar fi procesul Schüfftan, au fost modificări ale iluziilor din teatru (cum ar fi fantoma piperului) și fotografia statică (expunerea dublă și compunerea). Proiecția din spate a fost un rafinement al utilizării fundalurilor pictate în teatru, înlocuind imaginile în mișcare pentru a crea fundaluri în mișcare. Lifecasting-ul de fețe (creare a unei copii tridimensionale a unui corp uman viu, folosind materiale și metode speciale de modelare și turnare) a fost importat de la fabricarea de măști tradiționale.

Odată cu avansarea machiajului, ar putea fi create măști fantastice care să se potrivească perfect actorului. Pe măsură ce știința materialelor avansa, fabricarea măștilor de film de groază s-a dezvoltat în paralel.

Multe studiouri au înființat departamente interne de "efecte speciale", care au fost responsabile pentru aproape toate aspectele optice și mecanice ale trucurilor cinematografice. De asemenea, provocarea de a simula spectacolul în mișcare a încurajat dezvoltarea utilizării miniaturilor. Animația, creând iluzia mișcării, a fost realizată cu desene (mai ales de *Winsor McCay* în *Gertie dinozaurul*) și cu modele tridimensionale (mai ales de *Willis O'Brien* în *The Lost World* și *King Kong*).

Bătăliile navale ar putea fi descrise cu modele machetă în studio. Tancurile și avioanele puteau fi aruncate în aer (și prăbușite) fără risc de viață și accidente. Cel mai impresionant, miniaturile și picturile mate ar putea fi folosite pentru a descrie lumi care nu au existat niciodată. „Metropolis” al lui Fritz Lang a fost un spectaculos pentru primele efecte speciale, cu o utilizare inovatoare a miniaturilor, picturilor mate, procesului Schufftan și compunerii complexe.

O inovație importantă în fotografia cu efecte speciale a fost dezvoltarea imprimantei optice. În esență, o imprimantă optică este un proiector care vizează un obiectiv al camerei și a fost dezvoltată pentru a face copii ale filmelor pentru distribuție.

Boom-ul science fiction

În anii 1950 și 1960 au fost dezvoltate numeroase efecte speciale noi care aveau să crească dramatic nivelul de realism realizabil în filmele SF. Printre momentele de referință ale efectelor speciale SF din anii 1950 s-au numărat filmele Godzilla, The Day the Earth Stood Still (cu Klaatu) și filmele 3-D.

Genul tokusatsu al filmului și televiziunii științifico-fantastice japoneze, care include sub-genul kaiju al filmelor cu monștri, a devenit cunoscut în anii 1950. Artistul de efecte speciale Eiji Tsuburaya și regizorul Ishirō Honda au devenit forțele motrice din spatele originalului Godzilla (1954). Inspirându-se din King Kong (1933), Tsuburaya a formulat multe dintre tehnicile genului tokusatsu, cum ar fi așa-numita suitmație - utilizarea unui actor uman într-un costum pentru a juca un monstru uriaș - combinată cu utilizarea miniaturilor și a seturilor de orașe scalate. Godzilla a schimbat peisajul cinematografiei, science fiction-ului și fanteziei japoneze și a dat startul genului kaiju din Japonia numit "Monster Boom", care a rămas extrem de popular timp de câteva decenii, cu personaje precum Godzilla, Gamera și King Ghidorah menționate mai sus în fruntea pieței.

Filmele lui Tokusatsu, în special „Warning from Space” (1956), au stârnit interesul lui Stanley Kubrick pentru filmele SF; potrivit biografului său În 1968, Stanley Kubrick și-a asamblat propria echipă de efecte (Douglas Trumbull, Tom Howard, Con Pederson și Wally Veevers) în loc să folosească o unitate de efecte in-house pentru 2001: A Space Odyssey. În acest film, miniaturile navei spațiale au fost foarte detaliate și fotografiate cu atenție, pentru o adâncime realistă a câmpului.

Scenele stabilite în medii cu gravitație zero au fost puse în scenă cu fire ascunse, fotografiile în oglindă și seturi rotative la scară largă. Finalul, o călătorie prin peisaje halucinogene, a fost creat de Douglas Trumbull folosind o nouă tehnică numită slit-scan.

Anii 1970 au oferit două schimbări profunde în comerțul cu efecte speciale. Primul a fost economic: în timpul recesiunii industriei de la sfârșitul anilor 1960 și începutul anilor 1970, multe studiouri și-au închis casele de efecte interne.

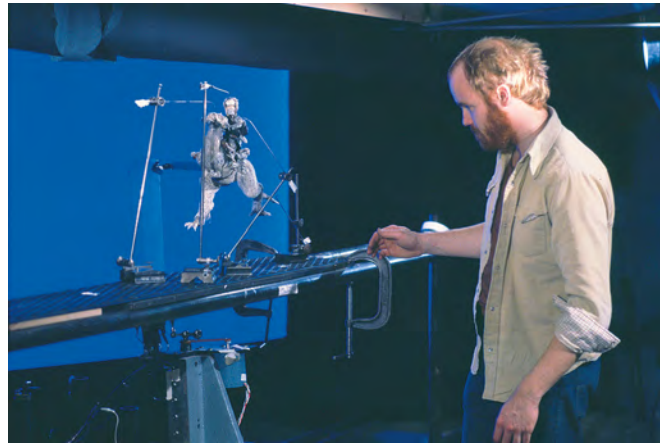
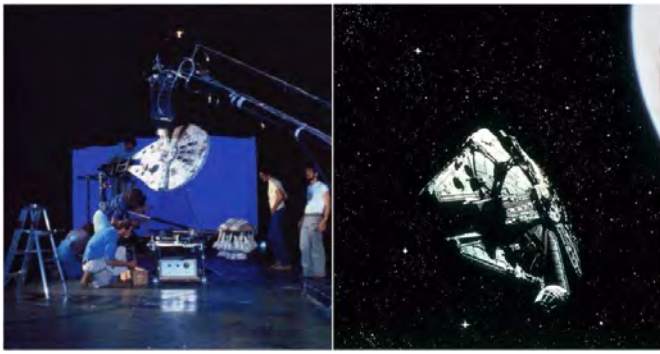
Tehnicienii au devenit freelanceri sau și-au fondat propriile companii de efecte, uneori specializându-se pe anumite tehnici (optică, animație etc.).

Al doilea a fost precipitat de succesul blockbuster a două filme science-fiction și fantasy în 1977. Star Wars-ul lui George Lucas a inaugurat o eră a filmelor SF cu efecte speciale scumpe și impresionante. Supervizorul efectelor John Dykstra, A.S.C. și echipajul au dezvoltat multe îmbunătățiri în tehnologia efectelor existente.

Ei au creat o instalație de camere controlată de computer, numită "Dykstraflex", care a permis repetarea precisă a mișcării camerei, facilitând foarte mult compunerea mată a călătoriilor. Degradarea imaginilor de film în timpul compunerii a fost redusă la minimum de alte inovații: Dykstraflex a folosit camere VistaVision care au fotografiat imagini cu ecran lat orizontal de-a lungul stocului, folosind mult mai mult din film pe cadru, iar în procesul de compunere au fost folosite filme cu emulsie mai subțire.

Echipajul de efecte asamblat de Lucas a fost numit Industrial Light & Magic, iar din 1977 a condus multe inovații în domeniul efectelor. În același an, filmul lui Steven Spielberg Close Encounters of the Third Kind s-a lăudat cu un final cu efecte speciale impresionante ale veteranului Douglas Trumbull din 2001.

Pe lângă dezvoltarea propriului sistem de control al mișcării, Trumbull a dezvoltat, de asemenea, tehnici pentru crearea intenționată a "flare-ului lentilelor" (forme create de lumina care se reflectă în lentilele camerei) pentru a oferi formele nedefinibile ale farfuriilor zburătoare ale filmului. Succesul acestor filme, și altele de atunci, a determinat investiții masive de studio în filme science-fiction cu efecte grele. Acest lucru a alimentat înființarea multor case de efecte independente, un grad extraordinar de rafinare a tehnicilor existente și dezvoltarea de noi tehnici, cum ar fi imaginile generate de calculator (CGI).



sursa: internet

De asemenea, a încurajat în cadrul industriei o mai mare distincție între efectele speciale și efectele vizuale; acesta din urmă este folosit pentru a caracteriza munca post-producție și optică, în timp ce "efectele speciale" se referă mai des la efectele on-set și mecanice.

CGI- computer-generated imagery

Utilizarea animației computerizate în film datează de la începutul anilor 1980, cu filmele „Tron” (1982) și „Golgo 13: The Professional” (1983). Începând cu anii 1990, o inovație profundă în efectele speciale a fost dezvoltarea imaginilor generate de calculator (CGI), care a schimbat aproape fiecare aspect al efectelor speciale ale imaginii de mișcare. Compunerea digitală permite mult mai mult control și libertate creativă decât compunerea optică și nu degradează imaginea ca în cazul proceselor analogice (optice). Imaginile digitale au permis tehnicienilor să creeze modele detaliate, "picturi" mate și chiar „caractere” pe deplin realizate cu maleabilitatea software-ului de calculator. Fără îndoială, cea mai mare și cea mai "spectaculoasă" utilizare a CGI este în crearea de imagini foto-realiste ale personajelor, setărilor și obiectelor science-fiction / fantasy. Imaginile pot fi create într-un computer folosind tehnicile de desene animate și animație.

„The Last Starfighter” (1984) a folosit nave spațiale generate de calculator în locul modelelor la scară fizică. În 1993, animatorii stop-motion care lucrau la dinozaurii realiști din „Jurassic Park” al lui Steven Spielberg au fost recalificați în utilizarea dispozitivelor de lucru pe calculator. Până în 1995, filme precum „Toy Story” subliniau faptul că distincția dintre filmele live-action și filmele de animație nu mai era clară. Alte exemple de referință includ un personaj format din bucăți sparte dintr-o fereastră vitralii în „Young Sherlock Holmes”, un personaj care schimbă forma în „Willow”, un tentacul format din apă în „Abis”, „Terminatorul T-1000 din Terminator 2: Ziua Judecării”, hoardele și armatele de roboți și creaturi fantastice din „Star Wars” și „Stăpânul Inelelor”, și planeta, Pandora, în „Avatar”.



sursa: internet

Te întrebi cum să faci o audiție pentru un film și să ajungi pe marele ecran? Aici vom împărtăși sfaturi importante pentru succes.

Nu contează dacă ești interesat să înveți cum să mergi la casting pentru un film jucând în rolul unui copil, adolescent sau adult. De asemenea, nu contează de ce fel de film ești interesat sau în ce oraș intenționezi să te înscrii la audiții. A ști cum să te pregătești pentru o audiție de film va necesita același tip de tenacitate, îndemânare și a fi mereu pregătit pentru orice rol care ți se va atribui.



portret de casting, foto : Sebastian Antal, clasa a XI a A

Conform unor specialiști din lumea actoriei, regizori, directori de casting sau actori de la care am adunat o serie de păreri pentru a te descurca mai ușor în lumea filmului, ai nevoie de câteva ustensile de partea ta. Iată ce ne-au spus ei:

Showreel

Ar fi bine să ai un showreel și un pachet media pentru participarea la casting-uri naționale și internaționale.

(Un showreel este un scurt videoclip care prezintă munca anterioară a unei persoane, folosit de multe tipuri de persoane implicate în realizarea de filme și alte mijloace media, inclusiv actori, animatori, designeri de iluminat, editori și modele.)

Selftape

Îți va folosi să înveți cum să faci un selftape cu care poți aplica la casting-uri de oriunde

Bază de date online

Înregistrează într-o bază de date online pentru actori care are parteneriate cu agenții de casting.

Fă-te cunoscut prin profesionalism

Acționează profesionist, fii punctual, învață-ți textul de fiecare dată pentru a te diferenția nu doar prin talent, ci și prin atitudine.

Învață mecanismele actuale ale actoriei moderne

Interesează-te cum se construiește un scenariu

Să înțelegi felul în care se construiește un scenariu, procesul de scenaristică și alte elemente legate de asta poate fi vital în abordarea și construcția personajului tău.

Dezvoltă-ți limbajul specializat

Să te familiarizezi cu limbajul cinematografic pe care să îl exersezi constant este un deziderat.

Pe platou comunicarea cu tine se va face mult mai ușor. Dacă ai timp, ți-ar prinde bine de tot să înțelegi atât limbajul juridic, cât și cel administrativ care e legat de meseria ta.

Înțelege mecanismul de lucru pe secvențe

Să înțelegi mecanismul prin care se lucrează secvențele de film, are foarte mare legătură cu felul în care regizorul tău abordează conceptul de storytelling.

Networking

E vital să intri în contact cu profesioniștii din industrie adică din regie, producție, imagine, sunet, editare. Experiența acestor oameni poate să-ți transforme felul de a gândi sau chiar traiectoria vieții într-o secundă.

De aceea este indicat și frecventarea unui Curs de Actorie Film.



portret de casting, foto : Sebastian Antal, clasa a XI a A



sursa: internet

Așadar, dacă visul tău este actoria, dacă deja joci în filmul propriilor dorințe, ar fi bine să faci cea mai normală cercetare :

- Găsește-ti rolul potrivit ție și trăsăturilor tale fizice.
- Caută o producție de film de nivel începător pentru a fi mai ușor să te acomodezi cu acest domeniu.
- Dacă esti hotărât că dorești să participi la un casting de film ar trebui să te aștepti la o concurență considerabilă, deoarece fiecare participant își dorește la fel de mult ca tine acest rol.

Câteva agenții de casting cunoscute la noi în țară sunt :

- New Media Casting
- Connect Casting Agency
- Agenția de casting București
- MRA Models Agency

În concluzie, actoria este un job foarte interesant și provocator dacă ești pasionat și dacă ai aptitudinile necesare pentru a putea excela în acest domeniu.

SPORT

Camerele și unghiurile de filmare la meciurile de fotbal

Darius Mocanu, clasa a XI a A

Sunt un iubitor de fotbal și bucuria mea este să trăiesc intensitatea meciurilor pe stadion alături de echipa mea favorită. Este o mare plăcere să privesc din tribune tactica de joc, frumusețea acestui sport și jucătorii preferați. Dar acum, când sunt elev al unei clase de Producție media, am învățat să „văd” cu alți ochi meciul de fotbal. Dacă te *contaminezi* puțin de camera de fotografiat și filmat, lucrurile par altfel, au alte detalii, alte dimensiuni și le privești într-un alt mod. Așa și cu meciurile mele de fotbal... am fost curios să văd cum se face o transmisiune directă a unui spectacol cu balonul rotund.

Am descoperit că în fotbal întâlnim multe camere video.

De exemplu, într-un meci de fotbal în UCL întâlnim aproximativ 40 camere video.

Acestea sunt necesare pentru a filma jocul, jucătorii în dinamica meciului, arbitrii, mingea dar mai ales primplan-urile jucătorilor etc. La un penalty executat vor apărea mai multe tipuri de camere și unghiuri astfel:

- o cameră va fi în spatele porții pentru a surprinde momentul șutului.
- o cameră va fi fixată pe fața jucătorului, astfel încât să-l vedem din profil, dar și close-up.
- o altă cameră va fi din „unghi contra plonjat” pentru a fixa și surprinde camera asupra mingii.
- o alta cameră va fi în spatele jucătorilor dintr-un unghi plonjat pentru a surprinde momentul execuției.

De asemenea, la un meci sunt trimiși fotografi experți ce vor sta la fiecare margine a terenului și vor fotografia jucătorii, jocul acestora dar și întregul stadion cu oamenii din tribune și peluze (galeriile).





În imaginea de mai sus este un cameraman cu un stadiacam. Steadicam, numită și steadycam sau cameră suspendată, este un sistem complex de susținere și purtare a unei camere de filmat sau de televiziune, care permite înregistrarea de imagini clare și „netremurate” de către un operator aflat în continuă mișcare liberă. Este folosită în filmările de acțiune, dar și în filmările sportive. Operatorul are o sarcină grea și la propriu și la figurat.

Vreau să prezint și sistemul Camera VAR:

Arbitrul asistent video, cunoscut și ca VAR, este un oficial al meciului în fotbal, care examinează deciziile luate de către arbitrul principal, cu ajutorul înregistrării video și a unei pereche de căști pentru comunicare.

Rolul VAR-ului este de a ajuta arbitrul să stabilească dacă a existat o încălcare care înseamnă că un gol nu ar trebui să fie acordat. După ce mingea a trecut linia, jocul este întrerupt, astfel încât nu există niciun impact direct asupra jocului.

Procedură: Arbitrul de meci sau echipa poate cere să fie făcută o revizuire, VAR poate recomanda o revizuire dacă se consideră că a fost făcută o greșală. Arbitrul va arăta către cască pentru a semnală fiecărei părți că faza este în curs de examinare și va opri meciul până când va fi luată o decizie. Cei din camera VAR stau într-o dubă plină cu toate ecranele în care sunt conectate camerele video din stadion (cele ce filmează jocul) și astfel se poate verifica orice fază din orice unghi al jocului.



Dar tehnologia este într-o uriașă dezvoltare și am citit despre sistemul american freeD și camerele video Falcon.

La AT&T Stadium din Arlington, Texas, arbitrii și fanii deopotrivă pot revizui acțiunea din orice unghi cu vizibilitate 3-D completă, datorită sistemului de redare a sporturilor freeD (video cu dimensiuni libere) de la Replay Technologies.

Sistemul produce scene în timp real folosind algoritmi proprii care creează baze de date, model la calitate fotorealistică și rezultate redade. Sistemul folosește două duzini de camere color CMOS Falcon2 de 12 MP (cu rate de până la 58 fps) conectate la dispozitivele de captare a cadrelor Xcelera (două în fiecare din 12 computere). Sistemul de reluare freeD de la Replay Technologies îi aduce pe fanii fotbalului aproape și jucători cu reluările în timp real la meciurile Dallas Cowboys.

Matteo Shapira, co-fondator și director tehnic și creativ al Replay Technologies, declara într-un articol:

„Încrucșăm mai multe domenii tehnologice diferite pentru a crea un nou tip de media cu posibilități infinite de imagine”, combinăm tehnologia efectelor vizuale cu algoritmi bazați în procesarea clasică a imaginilor și viziunea computerizată.



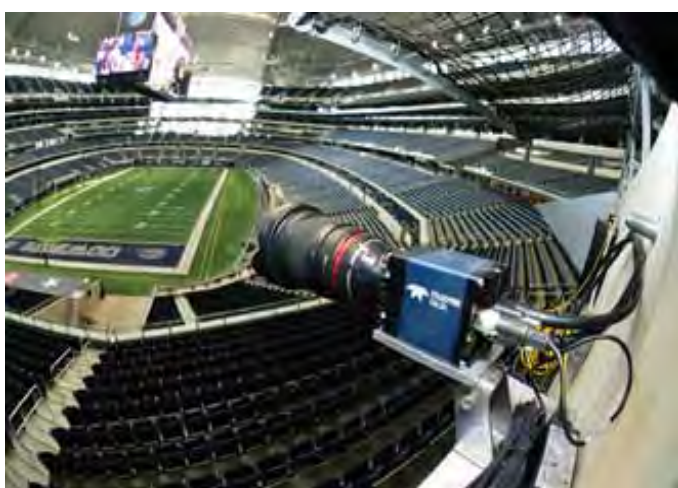
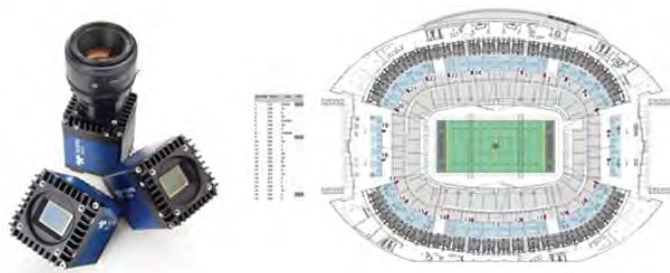
sursa : internet

„Folosind sisteme avansate de viziune computerizată, procesare a imaginilor și experiență din industria aviatică, sistemul nostru poate crea imagini cu culori clare și strălucitoare – rezistând totodată la diferite condiții fizice, cum ar fi nori în mișcare sau tremurături severe ale camerei”, a precizat *Shapira*.

Cheia pentru imagini freeD realiste este modul în care tehnologia achiziționează date și le traduce înapoi în informații din lumea reală. Semnalele optice sunt captate sincron de la cele 24 de camere, apoi transferate prin fibră optică la Camera Link și în dispozitivele de captare a cadrelor.

Configurația în sine nu este extraordinară, dar cerințele neobișnuite de mare de viteză, iluminare, rezoluție și dimensiune (ecranul stadionului este de 159 × 71 ft) au făcut această aplicație ceva mai puțin obișnuită. Având unul dintre cele mai mari ecrane de înaltă definiție din lume ca mediu de afișare a necesitat examinarea fiecărui aspect al imaginilor pentru o asemănare fotorealistică și culori vibrante.

Stadionul freeD dispune de 24 de camere Teledyne Dalsa Falcon2.



camere Teledyne Dalsa Falcon2, sursă: internet

Michael Jordan și reclamele Gatorade

Cristian Bravu, clasa a XI a A

În reclame, mai ales în America, este destul de clar că sportivii erau cei mai prezenți în anii 90, iar aceasta nu a fost un lucru rău pentru anumite companii cum ar fi: Gatorade, Nike, Adidas, Reebok și multe altele.

În acest articol voi analiza două din faimoasele reclame de la Gatorade realizate de Michael Jordan.

De ce?

Deoarece Michael era pe atunci cel mai faimos sportiv și Gatorade trebuia să se folosească de acesta pentru a atrage mai mulți clienți. Dar asta nu a fost tot, aceștia au schimbat toată industria de reclame TV după această primă reclamă, dar și cea mai faimoasă, cu jucătorul lui Chicago Bulls.

Pentru realizarea unei reclame, e nevoie de o întregă echipă, similară chiar cu cea a unui film documentar sau de scurt metraj. Primul este șeful managerului care semnează contractul și echipa de vânzări, echipa de creație cu copywriter-ul extrem de important: el va scrie scenariul și va oferi text pentru storyboard. Urmează echipa de producție, o lume de creatori, operatori, editori, realizatori de efecte speciale, sunetiști și muzicieni. Iată imagini foto cu această reclamă.



sursa: internet

Fiind un jucător extrem de bun și faimos în acei ani, era destul de logic ca Gatorade o să îl aleagă pe acesta să fie actorul lor în reclame.

Prima sa reclamă s-a numit "Be like Mike" și a avut un succes extrem de mare deoarece în vremurile acelea toți își doreau să fie ca Mike din motive bine întemeiate.

În această reclamă îl observăm pe jucător înconjurat de copii și adulți jucându-se cu o melodie pe fundal ale cărei versuri induc ideea că toți ar vrea să fie ca Mike.

O reclamă are ca unitate de măsură 30 de sec. Ea poate fi difuzată în spațiile de publicitate de pe canalele de televiziune, dar și în spații publice pe monitoare sau ecrane mari.

Această reclamă avea ca timp durată de 60 de secunde și a fost prima dată difuzată la televizor pe data de 8 August 1991.

După această reclamă au mai urmat și alte reclame de la Gatorade în care să joace Michael Jordan, dar niciuna n-a fost atât de remarcabilă ca aceea din 2002, care se numea "23vs39". Reclama ne duce într-o lume în care „actualul” Jordan joacă baschet împotriva lui însuși ca începător în NBA și apoi din nou ca student. Această reclamă începe cu Michael la 39 de ani antrenându-se pe teren după retragerea din NBA, așteptându-l pe teren tot pe Jordan, dar vorbim despre Jordan la vârsta de 23 de ani.

Aceștia se joacă unul versus celălalt terminându-se cu victoria lui Michael la 39 de ani.

La final, îl mai observăm pe Jordan cum bea dintr-o sticlă de Gatorade fiind obosit după un meci intens.

Tehnologia din spatele reclamei este uimitoare. Acesta realizare și faptul că joc și eu baschet, m-a determinat să scriu acest articol. Consider că din punct de vedere al imaginii, ideii și realizării este una dintre reclamele cu adevărat memorabile.



LUMEA CAPTIVANTĂ A JOCURILOR

Emil Mecu, clasa a X a A

Noutățile din lumea jocurilor au fost foarte numeroase în ultimul an. Jocurile au evoluat din ce în ce mai mult, oferind jucătorilor experiențe imersive, tehnologie avansată și noi modalități de joc.

Unul dintre cele mai mari evenimente din industria jocurilor din ultimul an a fost lansarea consolelor de ultimă generație: *PlayStation 5* și *Xbox Series X*. Acestea oferă jucătorilor grafică și performanță superioară, precum și noi jocuri. Consolelele au fost bine primite de jucători, care au apreciat tehnologia avansată și posibilitățile de joc.



Xbox Series X



PlayStation 5

Așa cum se poate observa, aceste noi console au un design atrăgător, dar dincolo de acestea tehnologia avansată este punctul forte.

Realitatea virtuală a devenit din ce în ce mai populară, cu noi headset-uri VR lansate pe piață.

Acestea oferă jucătorilor o experiență imersivă, permițându-le să intre în lumea jocurilor de o manieră complet nouă. Jocurile VR au evoluat semnificativ, oferind jucătorilor experiențe captivante și unice. Jocurile pe mobil au continuat să fie extrem de populare, cu titluri noi, precum *Among Us* și *Call of Duty Mobile*, care au atras milioane de jucători.

Acestea oferă jucătorilor posibilitatea de a juca jocuri de calitate pe telefonul lor mobil, indiferent de locul în care se află.



Among Us

E-sport-ul a crescut semnificativ în popularitate, cu turnee și competiții online care atrag milioane de spectatori. Jocuri precum League of Legends și Fortnite au devenit fenomene globale, cu milioane de jucători care se întrec în competiții online.



Fortnite

În concluzie, industria jocurilor a evoluat semnificativ în ultimul an, oferind jucătorilor tehnologie avansată, experiențe imersive și noi modalități de joc. Acestea sunt doar câteva dintre noutățile din lumea jocurilor, iar industria continua să se dezvolte și să ofere jucătorilor noi experiențe captivante.

Grafica 3D și implicațiile acesteia în design

Armand Berghian, clasa a X a A

Grafica 3D este o tehnologie modernă care se mai numește și grafica computerizată tridimensională.

Este metoda digitală care folosește un display tridimensional a unor date geometrice.

Acestea sunt Carteziene, stocate în computer cu scopul de a calcula și a randa imagini 2D.

De fapt, grafica 3D este constituită din mulți algoritmi asemănători graficii 2D, precum vectori computerizați 2D cu ajutorul cărora se produce modelarea în 3D.

Prin urmare, un model efectuat prin grafica 3D nu este altceva decât o reprezentare matematică a unui obiect tridimensional oarecare, el devine grafic abia după ce este complet finisat prin randare.

Inițial, această tehnologie a fost la început folosită cu precădere în industria filmului și a jocurilor video pentru a reda imagini, persoane și locuri virtuale asemănătoare cu cele din realitate și pentru crearea efectelor speciale.

Procedura constă în faptul că studioul de filmat folosește diferite programe pentru a crea și mișca obiecte pe ecran.

Cele mai folosite programe grafice pentru aceasta sunt:

*Maya care este utilizat în crearea efectelor speciale în cinematografie, animație și în jocurile video, fiind un program cu funcții multiple foarte complex.

*3D Studio Max, de la Autodesk, cel mai folosit program nu doar în animație, ci și de către arhitecți.

*LightWave 3D, este ușor de utilizat și prin urmare preferat de artiștii graficii 3D.

*Blender este un pachet gratuit care conține multe funcții din pachetele de top, SketchUp, Art of Illusion, Wings 3D, Carra, Bryce, Cinema 4D și Mondo.

Cele mai utile programe folosite pentru redarea caselor și a imobilelor cu precizie clară încă din faza incipientă a planului propriu-zis sunt următoarele:

*AutoCad, care este și cel mai cunoscut program din lume, utilizat în inginerie, mecanică și arhitectură pentru a realiza proiecte prin desen în două și trei dimensiuni, acesta nu este în tocmai ușor de utilizat, motiv pentru care este folosit de profesioniști și studenți.

*Maya, e produs de Autodesk, fiind un program de animație și modelare calitativ.

*FreeCad, Blender, CadSoft Express View, SketchUp, sunt preferate pentru desenarea mobilierului.

*3DS Max, cel mai complex program de finisare și modelare este folosit pentru o redare grafică de maximă calitate.

Utilizarea programelor nu este la îndemâna oricui, pentru a putea lucra profesional e nevoie de ajutor specializat în domeniu și chiar de școlarizare. Utilizatorii acestei tehnologii trebuie să parcurgă următorii pași pentru a reda un obiect grafic.

1. Modelarea 3D - este procesul prin care sunt formate obiectele și formele cu ajutorul unor unelte de modelare sau prin scanarea în computer a obiectelor din lumea reală. Modelele de asemenea pot fi produse prin simulare fizică. Modelul este format din puncte numite vertex iar forma lui și potrivirea lui în context depinde de structura poligonului.

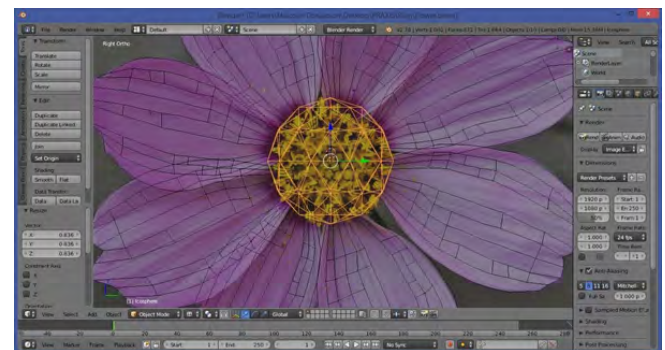
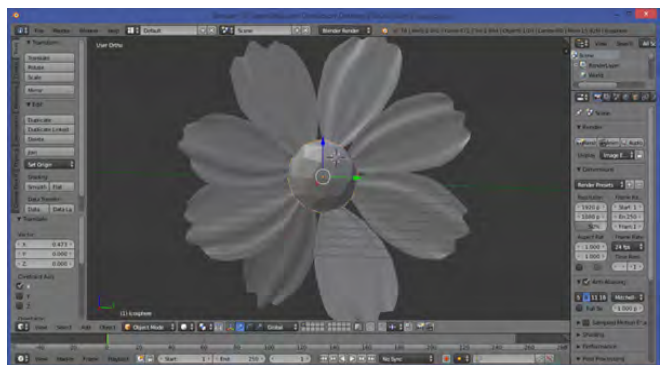
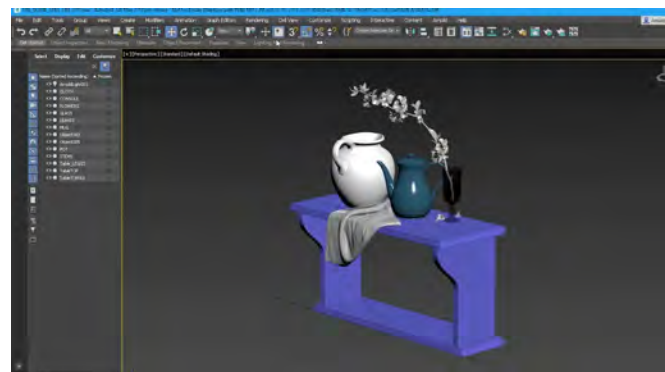
2. Textura și materiale – sunt proprietăți folosite de către designer sau desenatorul tehnic pentru randarea modelului. Materialul îl ajută pe desenator să vadă unde pică lumina iar textura este folosită pentru a da culoare materialelor.

3. Punerea în scenă și animația – înainte de a randa o imagine, obiectele trebuie puse într-un peisaj, o scenă, astfel fiind determinat spațiul propriu-zis dintre obiecte incluzând locația și mărimea acestora. Animația se referă la descrierea temporară a unui obiect.

4. Randarea – convertește un model într-o imagine, fie prin simularea transportului de lumină pentru a obține o imagine foto-realistică, fie prin aplicarea unui stil artistic precum în randările non foto-realistice. Aceste operațiuni reprezintă transportul luminii propulsată dintr-un loc în altul și dispersarea acesteia. Pentru această procedură cel mai performant program este 3DS Max.

Introducerea acestei tehnologii în cadrul construcțiilor a reprezentat un pas înainte pentru ingeniozitatea și realizarea unor obiective artistice calitative de excepție, dând un plus de încredere clientului interesat să investească într-un imobil nou.

Motiv pentru care, alături de fotografiile și tururile virtuale, folosirea acestei tehnologii grafice 3D ajută la dezvoltarea metodelor de lucru și de abordare a unui proiect mic sau grandios, precum și la reducerea greșelilor de construcție care pot apărea din motive de incertitudine și a lipsei de imaginație prin folosirea creionului și a foii simple.



Interfațe ale programelor de grafică, de la desen până la randare
sursa: internet

INTERVIU

MIRELA PANĂ

actriță a Teatrului de Stat
Constanța

Mirela Pană: 'Bucuria și iubirea le-am câpătat odată cu această profesie și un om când are iubire, este un om împlinit'

Dintre producțiile mai recente, publicul constănțean o poate aplauda pe Mirela Pană în rolul Eileen „Billy șchiopul”, pentru care a și fost premiată, la Festivalul Național de Comedie de la Galați, fiind desemnată Cea mai bună actriță într-un rol secundar, dar și în rolul mamei din „Lasă-mă să intru!”, un thriller poetic de mare succes și în rolul Elmire din comedia „Tartuffe” de Moliere. Are apariții memorabile în „Gaițele” de Alexandru Kirițescu, „Eutopia”, după Aristofan, „Inima Reginei Maria!” de Radu Aldulescu, „Șobolanul rege”, de Matei Vișniec și în alte spectacole ale Teatrului de Stat Constanța. A terminat, în 1996, Academia de Teatru-Film din cadrul Universității „Hyperion”, începându-și cariera de actriță la Teatrul Fantasio, unde a interpretat numeroase roluri, fiind și laureată a Premiului pentru cea mai bună actriță la Festivalul Teatrelor de Revistă. A câștigat numeroase alte premii, unul chiar în calitate de cântăreață, la Festivalul de Muzică Ușoară de la Mamaia, a avut semnificative proiecte personale, dintre care amintim spectacolul „Maria Tănase”, și a jucat în filmul „Craii de Curtea Veche” de Mircea Veroiu. Una dintre cele mai importante creații ale sale este rolul din „Jurnal de România. Constanța”, un spectacol de succes al TSC, jucat și la Viena, la Timișoara, la Sibiu, la București și chiar la Bruxelles, în cadrul Festivalului Internațional de Arte EUROPALIA, considerat manifestarea culturală de cea mai mare amploare din Belgia. Pentru apariția sa în rolul celebrei cântărețe Maria Tănase, în spectacolul „Maria Tănase. O poveste”, regia Carmen Lidia Vidu, Mirela Pană a câștigat Trofeul Festivalului de Monodrame de la Bacău, 2021.

Cel mai recent rol este Hermes în spectacolul „Prometeus 22., în regia lui Tompa Gabor, spectacol internațional care a avut reprezentării în Cluj, Constanța, Lublijana (Slovenia) Porto (Portugalia).

Mirela Pană este și asistent univ. la Facultatea de Arte a Univ. Ovidius Constanța.

Reporter: - Mirela Pană, sunteți o personalitate a vieții culturale a orașului nostru. Pentru că interviul pe care mi-l acordați (și vă mulțumesc pentru aceasta) este în revista Imagikon a claselor de producție media, ale Lic. Energetic, v-aș ruga să-mi spuneți ceva despre perioada când ați fost elevă de liceu. Ce amintiri aveți din aceea perioadă?

Mirela Pană: -Oh! „Liceu cimitir al tinereții mele Pedanți profesori și examene grele,,! Versurile lui George Bacovia, le foloseam ca o glumă, pentru că viața de liceu pentru mine a fost cea mai frumoasă perioadă. Am absolvit liceul, în anii comunismului, când purtam uniformă-sarafan, bențită pe cap și nr.matricol cusut pe haină. Cu toate opreliștile acelor timpuri, exploram viața așa cum era. Desigur, școala era universul nostru, unde legam prietenii și ne imaginam ce și unde vom ajunge. Îmi amintesc că în liceu am jucat în prima piesă de teatru, deși visul meu era să urmez o carieră de profesor, teatrul mi-a schimbat traiectoria profesională.

Reporter: Cum a fost copilăria dvs. și cum ați decis ca actoria este ceea ce doriți să profesati?

Mirela Pană: Am crescut frumos, într-o familie închegată și cu educație ușor cazonă (tatăl meu, Simion, era cadru militar și mama, Virginia, soră medicală).

M-am bucurat de poezie, de muzică, de cărți și am fost instruită de sora mea, care este poetă și pictoriță și tot ce vrea ea. Este omul cel mai liber și mai frumos din viața mea. Am urmat liceul Pedagogic (filologie, istorie), apoi am încercat să urmez Facultatea de Istorie și Filosofie de la Cluj, dar fără succes.

Sora mea m-a derminat să aleg teatrul. Am urmat Facultatea de Teatru din cadrul Universității Hyperion, apoi m-am agajat la Teatrul Fantasio din Constanta, unde am stat 11 ani. În tot acest timp am colaborat cu diverse teatre din București și din țară, am cântat, am fost realizator și prezentator TV și, la 34 de ani, am ajuns directorul interimar al Teatrului din Constanța.

După interimat, am fost director de companie și după patru ani am revenit la scenă ca actriță a Teatrului de Stat.

Reporter: Cum v-ați simțit când ați jucat pentru prima oară?

Mirela Pană: Am debutat chiar în primul an de facultate în rol principal și emoțiile au fost atât de puternice că la sfârșitul spectacolului aproape nu mai respiram, dar aplauzele m-au făcut să am speranțe că acesta este destinul meu- Scena!

Reporter: Un spectacol de suflet „Maria Tănase.O poveste,, s-a jucat cu mare succes pe scenele din Constanța, București, în țară, dar și la NewYork și Seattle. Pe lângă text interpretați și câteva din cântecele Mariei Tănase. Cum ați reușit să aduceți în prezent povestea și muzica acestei „dive,, a cântecului românesc?

Mirela Pană: Maria Tănase era o divă cu adevărat pe scenă, iar eu am adaptat și în acest spectacol port o rochie minunată, de culoare roșie, care înseamnă iubirea, plus că am adaptat o blană prețioasă așa cum era și ea, o bijuterie pe scenă, un diamant, foarte frumos, foarte elegant. Coafura este tipic românească, un coc care are în conținutul ei o coadă împletită deasupra capului. Port pantofi foarte elganți, cu toc ascuțit. Poziția mea în scenă are trei lumi pentru că se plimbă dintr-un loc în altul așa cum a fost toată viața ei, fără a-și găsi locul, ca să nu se plictisească, să nu intre în rutină. A fost cea mai mare provocare a carierei mele, pentru că de peste 15 ani interpretez cântecele Mariei Tănase. Totul a luat naștere când maestrul Gheorghe Parnica m-a ascultat și mi-a spus că timbrul meu vocal seamănă cu cel al Mariei Tănase, dar și spiritul meu artistic.

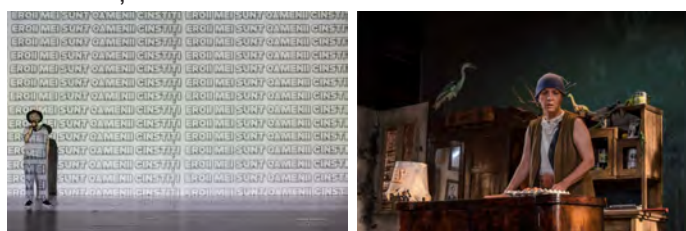


Reporter: V-ați fi dorit o altă carieră? Ați regretat alegerea?

Mirela Pană: Nu am regretat alegerea făcută. Mă simt un om împlinit. Am teatrul și această superbă meserie. Mă ucide și mă naște de fiecare dată. Datorită ei sunt un om echilibrat și fericit. Pot să fiu ce vreau eu și cum vreau eu preț de două ore. E un lux, dar cred că aș fi putut fi și un medic desăvârșit!

Reporter: Care sunt cele mai importante momente din cariera dvs.?

Mirela Pană: Dacă ar fi să aleg momente vitale ale carierei mele, aș începe cu întâlnirea pe care am avut-o cu Opera din Constanța, într-o colaborare pentru spectacolul „My Fair Lady”, în regia lui Ion Caramitru și Cristian Mihăilescu. Am lucrat pentru partea muzicală trei luni, pentru a putea interpreta în registrul unei soprane partitura spectacolului. Eliza Doolittle a fost rolul care m-a înnobilit cu valențe noi, actoricești și muzicale. Prezența unei distribuții mari (cu orchestra simfonică, baletul și corul Operei) a făcut ca acest moment al carierei mele să mă marcheze frumos și constructiv. Al doilea moment important a fost bucuria de a lucra în spectacole și proiecte independente. Întâlnirea cu spațiile neconvenționale și teatrele independente. Acest moment a făcut să mă reinventez pe scenă, să relaționez rapid și în mod direct cu publicul. Al treilea moment se definește prin atitudine și curaj: „Jurnal de România. Constanța”.



Reporter: Cu ce actor preferat ați juca într-un film ?

Mirela Pană: Am mulți actori preferați, mulți necunoscuți generației voastre. Dintre actorii români, Razvan Vasilescu, Florin Piersic Jr., Dragoș Bucur și lista ar fi lungă. Dintre actorii străini, aș juca și în vis cu Jack Nicholson și Brad Pitt.

Dar, sunt fericită să joc alături de colegii mei mai tineri din echipa Teatrului de Stat Constanța de care sunt foarte apropiată și mândră de reușitele lor.

Reporter: Ce puteți transmite tinerilor liceeni în alegerea profesiei vis a vis de faptul că noi suntem la clasa de producție media și mass media este în continuă schimbare?

Mirela Pană: O alternativă a actoriei în viața mea a fost televiziunea. O meserie fascinantă a imaginii și sunetului, a creativității dar mai ales a tehnologiei.

Acum lumea se transformă și noi o dată cu ea, ținând pasul erei digitale și a noilor descoperiri. Fiți curioși să descoperiți viața în toate formele ei !

Mulțumiți părinților, profesorilor pentru ceea ce vă învață pentru că ei sunt formatorii voștri! Nu pierdeți timpul pentru că este din ce în ce mai prețios!

„Cel mai bun sfat l-am primit de la profesoara mea OLGA TUDORACHE:
„SĂ FII MAI BUNĂ DECÂT TINE IERI”



Interviu realizat de
Amalia Burdighiani,
clasa a XI a A

Fotografii din arhiva personală

A FOTOGRAFIA ÎNSEAMNĂ A DESENA CU LUMINĂ



Foto: Nicoleta Ioana Ciobanu, clasa a XI a A

Liceul Energetic Constanța



SUNET- IMAGINE- MONTAJ

CLASA DE PRODUCȚIE MEDIA

**EDUCAȚIE
EXPERIENȚĂ
PRACTICĂ**

2023



B-dul Mamaia, nr. 284, cod poștal 900552, Constanța, România
e- mail secretariat@ctenergetic.ro
telefon +40 341 405 808




Liceul
Energetic
Constanța

REVISTA CLASELOR DE PRODUCȚIE MEDIA

<https://www.ctenergetic.ro>

B-dul Mamaia, nr. 284, cod poștal 900552,
Constanța, județul Constanța, România

