



ZVEZA ZA TEHNIČNO KULTURO SLOVENIJE

»57. SREČANJE MLADIH RAZISKOVALCEV SLOVENIJE«

FILM IN ANIMACIJA OB 150. OBLETNICI NAŠE ŠOLE

Umetnost

Inovacijski predlog

Avtorji:

TJAŠA ČERTALIČ, 9. B

TOMI LORBER, 9. B

LILI ŽELEZNIK, 9. B

Mentorica:

VIOLETA ŠKRABL

OŠ LUDVIKA PLIBERŠKA MARIBOR

Lackova cesta 4

2000 Maribor

Maribor, 2023

Kazalo vsebine:

1. UVOD	5
1.1 Cilji in namen	5
1.2 Predstavitev izbrane teme	6
1.3 Uporabljena metodologija pri izdelavi inovacijskega predloga	6
1.4 Hipoteze	7
2. INOVACIJSKI PREDLOG.....	8
2.1 Raziskovanje gradiva o animaciji.....	8
2.2 Raziskovanje gradiva o pisanju scenarija za film.....	9
2.2.1 Kaj je scenarij	9
2.2.2 Zgradba zgodbe.....	11
3. METODOLOGIJA	12
3.1. Analiza posnete animacije	12
3.2 Analiza filma 150 let v gibljivih slikah	13
3.3 Kako pričeti snemati film	13
3.4 Pisanje zgodbe	14
3.5 Pisanje scenarija	15
4. EKSPERIMENTALNI DEL	22
4.1 Izdelava lika, scene.....	23
4.2 Snemanje zvoka.....	24
4.3 Snemanje filma	24
5. POSPRODUKCIJA.....	25
6. SPOZNANJA	26
7. DRUŽBENA ODGOVORNOST.....	28
8. ZAKLJUČEK.....	28
9. VIRI.....	29
10. PRILOGE.....	30

Kazalo slik:

Slika 1: Zgradba treh dejanj po Sydu Fieldu. (elektronski vir)	10
Slika 2: Zgradba klasične drame (elektronski vir)	10
Slika 3: Primer snemanja animacije s tablico. (lasten vir)	12
Slika 4: Izdelava animiranega lika Uroša (lasten vir)	23
Slika 5: Izdelava enega dela scene za animacijo (lasten vir)	23
Slika 6: Snemanje zvoka za film. (lasten vir).....	24
Slika 7: Del scene iz snemanje filma. (lasten vir)	25
Slika 8: Učenci pri pisanju branju in pisanju scenarija. (lasten vir).....	26

POVZETEK

Z našim inovacijskim predlogom smo združili vsa znanja, ki smo jih o animiranju in snemanju filma pridobili v zadnjih dveh letih. Združili smo dve tehniki snemanja, prikazovanja zgodbe. V inovacijskem predlogu predstavimo v teoriji nekaj o snemanju filma, pisanju scenarija ter dejstva o ustvarjanju animacije. Predstavimo tudi, na kakšne težave smo pri delu naleteli. Naš glavni namen je bil da poskusimo popraviti napake, ki smo jih v prejšnjih letih naredili. Kljub temu, da smo jih veliko že odpravili, ali vsaj izboljšali, je še vedno veliko stvari, na katerih lahko delamo. Predvsem smo spoznali, da kakršno koli snemanje ni enostavno in zanj potrebuješ veliko znanja in izkušenj.

Ključne besede: scenarij, animacija, film, montaža, zgodovina šole, 150 let naše šole

ZAHVALA

Zahvalili bi se radi mentorici, saj brez vse njene spodbude in pomoči tega inovacijskega predloga ne bi uspeli narediti. Mentorica nas je skozi celotni proces dela usmerjala in nam z zelo koristnimi nasveti in idejami pomagala ustvariti inovacijski predlog, za kar smo ji zelo hvaležni. Seveda pa smo hvaležni tudi za vse izkušnje in nova znanja, ki smo jih pri ustvarjanju inovacijskega predloga pridobili. Zahvaljujemo se tudi učiteljici, ki je nalogo lektorirala, staršem, ki so nas pri delu spodbujali, in vsem, ki so nam pri delu pomagali.

1. UVOD

Že več let raziskujemo digitalne medije in rabo le teh pri pouku v osnovni šoli. V prejšnjih letih smo v okviru inovacijskega predloga animirali in snemali kratki film.

Prvo leto smo raziskovali rabo animacije pri pouku v osnovni šoli. Glavni lik animacije je bil deček Uroš. Z njim smo posneli animacijo o Sloveniji, otroško pesem in matematično računanje. Ugotovili smo, da se učenci na takšen način lažje učijo. Prav tako smo prišli do spoznanja, da za animacijo potrebuješ veliko časa.

Tako smo se v lanskem šolskem letu odločili, da posnamemo kratek igrani film o naši šoli. Uroša iz prejšnje naloge smo obdržali, ga nadgradili in mu dali novo zgodbo. Izdelava filma je sovpadala z 150 obletnico naše šole. S pomočjo filma smo učencem na zabaven način približali zgodovino šole.

Z izdelavo animacije in s snemanjem filma smo pridobili izkušnje in se veliko novega naučili. Z analizo naših starih izdelkov smo prišli do spoznanja, da želimo naša dela izboljšati in jih narediti še bolj zanimiva in kvalitetnejša.

Želimo ustvariti nekaj novega, drugačnega, inovacijo animiranega in igranega filma v enem. Pri tem bomo uporabili vsa znanja, ki smo jih skozi vsa leta izkušenj pridobili. S tem želimo dokazati, da se iz napak res lahko veliko naučimo.

1.1 Cilji in namen

Namen našega inovacijskega predloga je, da bi posneli drugačen film, ki bi predstavil našo šolo. Za film bi napisali dober in natančen scenarij ter uporabili do sedaj pridobljeno znanje. Ker smo že dve leti zapored za inovacijski predlog snemali animacijo in kratki film, smo razmišljali, kako bi lahko predstavitveni film naredili bolj zanimiv. Porodila se nam je ideja, da bi lanski film najprej dobro analizirali ter popravili napake, ki smo jih naredili. V nov predstavitveni film pa bi vključili tudi animacijo. Naš izdelek bi bil izboljššan film, ki ne bi temeljil le na zgodovinskih dejstvih, ampak tudi na obdobju, ki ga živimo.

1.2 Predstavitev izbrane teme

Posneli bomo film, ki bo zelo kratek in bo temeljil na bistvenih informacijah o šoli nekoč in danes. Prikazali jih bomo s pomočjo animacije in filma. Prepletali bomo preteklost in sedanost.

Menimo, da si ljudje vizualne podobe lažje zapomnimo, zato želimo vse čim bolj nazorno prikazati v sliki.

Šolo želimo prikazati tudi geografsko, da si bodo lahko tudi najmlajši učenci geografsko predstavljali, kje leži.

S pomočjo spletnih in pisnih virov bomo razširili raziskovanje o filmu.

Predvideli bomo možnosti koristnosti naloge in predstavili nova spoznanja.

1.3 Uporabljena metodologija pri izdelavi inovacijskega predloga

Pri izdelovanju inovacijskega predloga smo si veliko pomagali z dejstvi in znanji, ki smo jih pridobili v prejšnjih dveh letih. Vsa znanja smo koristno uporabili, saj je naš letošnji inovacijski predlog temeljil na izboljšanju napak, ki smo jih storili. Prav zato smo vsa pridobljena znanja tudi uporabili in izkoristili za naš letošnji izdelek. Za samo sestavo animiranega filma smo potrebovali že pridobljena znanja o zgodovini šole in izdelavi filma iz lanskega leta. Prav tako pa smo tudi potrebovali znanja, ki smo jih pridobili pred dvema letoma o izdelovanju animacije. Pozorni smo bili na vse stvari, na katere moramo biti pozorni, kadar jo ustvarjamo.

Pri izdelavi IP smo že uporabljali in tudi letos uporabili različne metode dela:

- nevihto možganov,
- delo na terenu (predvsem iskanje idej),
- razgovor,
- pisanje zgodbe in scenarija,

- pripravo na delo (priprava prostora, pripomočkov, scen),
- snemanje filma, zvoka in post produkcijo,
- praktično uporabo,
- analizo pisnih virov (splet, literatura),
- analizo filma (ustno smo obdelali stvari, ki bi jih želeli popraviti),
- montažo,
- animiranje,
- risanje (zgodboris).

1.4 Hipoteze

Predvideli smo naslednje hipoteze.

Hipoteza 1:

Animacija lahko bolj nazorno prikaže zgodbo, ki jo želimo povedati.

Hipoteza 2:

Igrani film je težko posneti v šolskem okolju.

Hipoteza 3:

Združevanje animacije in filma je enostavno.

Tekom dela in na koncu naloge bomo s svojimi izkušnjami hipoteze potrdili ali zavrgli.

Z našim znanjem in izkušnjami smo pripravljene narediti nov boljši in kvalitetnejši izdelek.

2. INOVACIJSKI PREDLOG

Naša nova ideja je, da združimo do sedaj pridobljeno znanje in naredimo dober izdelek, ki bo jasno, kratko in jedrnato ponazarjal kratko zgodovino šole.

Zato smo najprej ponovno na kratko predstavili, kaj je animacija in kaj kratki film.

2.1 Raziskovanje gradiva o animaciji

Avtorji priročnika *Animirajmo*, pišejo o tem, da animacija izhaja iz latinskega izraza *animare*, kar pomeni oživeti v življenje. Avtor doseže animacijo s hitrim prikazovanjem slik, ki si sledijo v zaporedju in to daje vtis gibanja.

Vsaka sličica je nekoliko drugačna od predhodne in ob prikazovanju 24-ih slik na sekundo človeško oko ne more razločiti med njimi. Zato se zdi, da se slikani predmet giblje. "Animacija je proces oblikovanja, risanja, izdelave postavitvev in priprave fotografskih sekvenc, ki so vključene v multimedijske in igralne produkte." Animacija vključuje izkoriščanje in upravljanje fotografij, da bi ustvarili iluzijo gibanja. Oseba, ki ustvarja animacije, se imenuje animator. Uporablja različne računalniške tehnologije za zajemanje fotografij in jih nato animira v zelenem zaporedju. (*Animirajmo! Priročnik za animirani film v vrtcih in šolah*, 2016, str. 40).

Tudi v učbeniku za Likovno umetnost 9 navajajo, da je animacija hitro menjavanje slik, ki so izdelane dvo- ali tridimenzionalno. Sličice, ki so si med seboj rahlo različne, se izmenjujejo tako hitro, da jih naše oko zaznava kot gibanje. "Gre torej za iluzijo gibanja oziroma optično prevaro, saj ne vsebuje resničnega gibanja." Rezultat je animirani film.

(Tomšič, 2019, str. 31).

Sami smo se z animiranim filmom že srečali in ga enostavno obožujemo. Ta tehnika oživljanja podob in zgodb, ki so pozabljene ali izmišljene ter nas navdušuje, da se je poslužujemo, pa čeprav je tako dolgotrajna. Najbolj všeč nam je stop motion animacija v tehniki kolaža, pri kateri vsako pozo lika poslikamo. Nastale sličice združimo oz. zlepimo skupaj, da nastane gibanje. Tako negibna slika oživi in ima dušo ustvarjalca.

2. 2 Raziskovanje gradiva o pisanju scenarija za film

Zanimalo nas je kako točno napisati scenarij, ker tega še ne znamo. Preden se pisci lotijo pisanja scenarija, je seveda potrebno prebrati kar nekaj že napisanih scenarijev. Vedeli smo, da ne bomo pisali scenarija, ki bo zelo dolg, saj naš namen ni bil posneti dolgega filma.

2.2.1 Kaj je scenarij

Syd Field piše o tem, da je scenarij nekaj drugega kakor klasična zgodba, saj je narejen za film. Filmi so drugačni od vsega. Film je medij, ki na vizualen način dramatizira zgodbo: uporablja slike, podobe, podrobnosti. Posebnost scenarija je, da se ukvarja s slikami. Scenarij je zgodba, pripovedovana s slikami, z dialogom ter opisom dogajanja, in postavljena v okvir dramske strukture. (Syd Field, 2015, str. 31).

Govori o tem, da ena stran v scenariju pomeni približno eno minuto zmontiranega filma. (Syd Field, 2015, str. 42).

Syd Field, ameriški pisatelj, je v 90. letih prejšnjega stoletja z analizo številnih priljubljenih filmov prišel do svoje teorije strukture treh dejanj in ustvaril dobro podlago za zgradbo filma, ki jo uporabljajo številni avtorji. Po njegovi teoriji prvo dejanje običajno zavzema prvo četrtino filma, v kateri so določeni liki, cilj lika ter konflikti ali ovire, ki mu preprečujejo, da bi dosegli svoj cilj. Drugo dejanje zajema naslednji dve četrtini filma, v katerih lik poskuša doseči cilj, konflikt pa se stopnjuje. Tretje dejanje je zadnja četrtina filma, v kateri se zgodba razreši z dosežkom ali neuspehom.¹

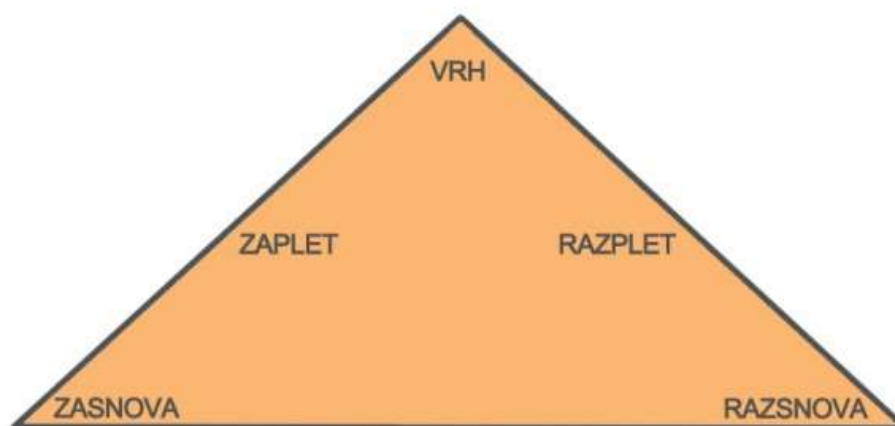
V šoli smo se učili o klasični zgradbi drame, ki je sestavljena iz petih delov? Film je ponavadi zgrajen le iz treh (po Sydu Fieldu), vendar obstaja med Sheakspearjem in filmi veliko podobnosti.

¹ https://vision-videoschool.eu/?page_id=5914, (pridobljeno 14. 2. 2023)



Slika 1: Zgradba treh dejanj po Sydu Fieldu. (elektronski vir)

»Klasično zgradbo zgodbe je raziskal in opisal že Aristotel v stari Grčiji. Klasična drama je običajno razdeljena na pet delov ali dejanj, ki tvorijo dramski trikotnik: zasnova, zaplet, vrh, razplet, razsnova.«²



Slika 2: Zgradba klasične drame (elektronski vir)

Ta zgradba se ponovi tudi v filmu, vendar le primeru, ko je film dovolj dolg, da se zgodba lahko razvije. Naš film bo krajši in ne more vsebovati vseh elementov zgradbe.

² https://vision.wettintv.de/?page_id=1300, (pridobljeno 14. 2. 2023)

2.2.2 Zgradba zgodbe

Zgodba bi morala vsebovati odgovore na naslednja vprašanja:

Kaj se dogaja? V našem primeru Uroš s Petro raziskuje zgodovino šole, da bo lahko sodeloval pri proslavi. Nekaj predlogov mora predstaviti učiteljici.

Kje se dogaja? Dogaja se v šoli.

Kdo so vpleteni liki? Glavni junak je Uroš, stranski pa so sošolka Petra, učiteljica, učitelj iz stare šole ...

Kdaj se zgodba dogaja? Dogaja se v sedanjosti, ki je prikazana v filmu in preko zasanjanega Uroševega preide v preteklost, ki se kaže skozi animacijo.

Zakaj se zgodba dogaja? Dogaja se zato, ker želi prikazati zgodovino šole ter njeno sedanjost.

"Poleg osnovnih odgovorov, na katere mora zgodba odgovoriti, mora imeti ta tudi **jasno zgradbo**, ki jo dela **razumljivo** in ji daje **ritem**; običajno jo sestavljajo: **uvodni del, osrednji del in zaključek**."³

S filmom smo želeli preplesti sedanjost in preteklost. Odločili smo se, da šolo predstavi animiran lik, deček Uroš, ki smo ga izdelali v eni od nalog. Napisali smo zgodbo in besedilo, ki ga govori animirani lik, scenarij in izdelali načrt za snemanje.

³ https://vision-videoschool.eu/?page_id=5914, (pridobljeno 14. 2. 2023)

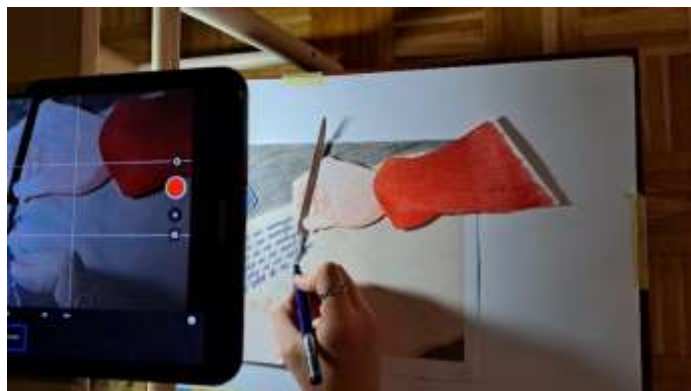
3. METODOLOGIJA

Naš postopek zbiranja podatkov je bil razdeljen v več delov. Najprej smo podrobno analizirali svoje delo preteklih let. Primerjali smo izkušnje. Raziskali smo kako se piše scenarij, analizirali lanskega in poskušali odpraviti napake.

3.1. Analiza posnete animacije

Glede na to, da šola letos praznuje 150 letnico smo jo želeli predstaviti s pomočjo animacije in filma. Razmišljali smo, da bi posneli film, ki bi ga popestrili z animacijami. Glavni junak filma bi bil deček Uroš, ki smo ga že spoznali v prvi animaciji in kratkem filmu. Že v prvi raziskovalni nalogi smo ugotovili, da si otroci lažje predstavljajo in zapomnijo podatke, če jih predstavimo s pomočjo animacije. Na tak način je učenje bolj zabavno in podatke si hitreje zapomnijo. Za začetek filma smo uporabili del animacije Slovenija moja dežela, ki smo jo predstavili v prvi raziskovalni nalogi, vendar smo nadaljevanje inovacije na novo posneli. Zgodbo povezuje Uroš, ki na zabaven in ilustrativen način predstavlja zgodovinska dejstva naše šole.

Največja težava pri snemanju animacije je zmeraj oprema in čas. Zaradi omejene in neprofesionalne opreme, smo pri izdelavi animiranih likov, podlage in snemanju morali veliko improvizirati. Zato se nam v animacijah pojavljajo sence in neenakomerna osvetlitev. Animacije smo zaradi načina dela snemali posamezniki doma, saj v šoli ni bilo dovolj časa. Snemanje animacije zahteva prostor, kjer morajo podlaga in animirani liki ostati pri miru, zaradi nadaljevanje snemanja. Samo snemanje pa je zelo dolgotrajno. Animiran lik smo morali večkrat izdelati, saj se je med snemanjem animacije uničil.



Slika 2: Primer snemanja animacije s tablico. (lasten vir)

3.2 Analiza filma 150 let v gibljivih slikah

Največji problem pri nastajanju filma je bil povezan s časom v katerem je nastajal. To je bil čas, ko smo delali na daljavo. Učenci smo bili nekaj časa v šoli in potem spet doma. Želeli smo snemati, pa je nekdo zbolel. Čas in prostor nista bila primerna. Enostavno nismo imeli časa za branje scenarija in igro vlog, ker smo bili omejeni z oddajo naloge.

S posnetim kratkim filmom zato nismo bili najbolj zadovoljni. Zaradi neizkušenosti snemalcev in vseh ostalih ustvarjalcev filma se v filmu pojavlja veliko tehničnih napak (različna kvaliteta posnetkov, slaba osvetlitev, nekvaliteten zvok posnetka, slaba postavitev igralcev, nehoteni pogledi v kamero). Zaradi slabe organizacije ekipe smo imeli premalo časa za branje scenarija in vaje. Posledica tega je bila slaba pripravljenost na igro in veliko improvizacije.

Naš film smo tudi poslali na natečaj, ki se imenuje 57. srečanjem najmlajših filmskih in video ustvarjalcev Slovenije 2022. Selektorica Kaya Tokuhisa je napisala oceno za film.

Ocena filma ŠOLA NEKOČ IN DANES

»Zaradi izredno pospešenega gibanja (hitrosti posnetka) in hkratnega gibanja kamere gledalec težko sledi vsemu, kar se v kratkem filmčku Šola nekoč in danes, zgodi. Poleg tega bi morda nekaj več dela na scenariju dalo še kakšno dobro idejo, ki bi jo lahko v okviru vaje realizirali. Vsekakor pa je pohvalna igrivost, s katero so se učenci lotili dela.«⁴

Letos smo želeli vse to še izboljšati, začeti pravočasno, napisati scenarij, vaditi, snemati, skupaj sodelovati pri montaži. V vsebino filma smo želeli vključiti ne le zgodovinska dejstva, ampak preko številnih dejavnosti, tudi predstaviti šolo. Da bi film bil zanimiv za gledalce, smo v film vključili tudi animacijo.

3.3 Kako pričeti snemati film

Da bi lahko film izboljšali, smo si pomagali s spletnimi viri vision videoschool in spletnimi članki, ki pišejo o tem kako se lotiti snemanja.

⁴ Arhiv mentorice na elektronski pošti

Rok Govednik v članku Razumevanje scenaristke piše, da najprej ves material, ki ga imamo, naberemo na kup in preučimo, nato začnemo sistematično uporabljati. To delo ni linearno, vse skupaj se ne izgraja od začetka proti koncu, gre za večplastni proces. "Ko se lotimo pisanja, moramo zelo dobro poznati naslednje štiri stvari – in tudi v sledečem vrstnem redu:"

1. konec,
2. začetek,
3. prva točka zapleta in
4. druga točka zapleta.⁵

3.4 Pisanje zgodbe

Vsaka zgodba ima tri dele. To so: prvi, drugi in tretji akt. V prvem aktu je uvod, ki predstavi zgodbo pred zapletom. Drugi akt je najdaljši in največji del zgodbe oziroma jedro. Tretji akt je zaključek.

Naša zgodba je zelo dolgo dobivala končno podobo. V tem delu jo bomo na kratko predstavili.

Na začetku Uroš predstavi mesto in šolo tudi geografsko. Nadaljuje s presenečenji za šolo, ker ta praznuje 150. rojstni dan. Presenečenja so torta, baloni in deklamacija pesmice. Nato spoznamo realnega Uroša, ki ga srečamo na poti do šole. Vstopi v šolo in nadaljuje pot proti zaklonski. Razlaga nam, od kod prihaja njegovo ime. Pokliče ga Petra, ki ga spomni, da zamuja na sestanek. Sledi prva točka zapleta, ko Uroš ne ve, kje je zgodovinski zid. Petra mu vse razloži. Ob zidu se Uroš zasanja ob pogledu na staro šolo. Iz zamišljenosti ga zbudi tresenje Petre, ki ga zmerja, da sploh ne posluša.

Iskali smo notranji konflikt, ki se pojavi pri resničnem Urošu, ko je ta razpet med dve možnosti, saj ne loči preteklosti in sedanjosti.

Zunanji konflikt glavnega lika je običajno ovira za doseganje osebnega cilja, kakor pojasnjuje Randy Alexander v članku razlika med notranjimi in zunanjimi konflikti v literaturi⁶. V našem

⁵ <https://madaboutfilm.si/osnove-razumevanja-scenaristike/>, (pridobljeno 13. 2. 2023)

⁶ <https://sl.natapa.org/difference-between-internal-and-external-conflict-in-literature-141>, (pridobljeno 13. 2. 2023)

primeru je to želja, da sodeluje pri oblikovanju proslave ob 150 letnici. Pri tem naleti na številne ovire. Nenehno mu misli bežijo v preteklost in ne loči, kaj je sedanjost.

Ostali liki, ki se v zgodbi pojavijo, imajo do Uroša različne vloge. Pri animiranem Urošu je učitelj spoštovan in ima veliko avtoriteto. Ne dovoli zamujanja, nečitljive pisave in za te napake kaznuje učence. Tak način poučevanja je bil znan nekoč v šolah in ga predstavimo skozi animacijo.

Učitelj danes razume učence, je motivator, spodbujevalec in pozitivno vpliva na miselni proces učencev.

To se kaže v drugem zapletu zgodbe, ko učenca stopita do učiteljice in ji želita predstaviti nekaj idej, ter ko se Uroš ponovno zasanja, ob misli na lepopisje.

Zgodba se začne razpletati, ko Uroš dojame, da se mu že sanja o zgodovini šole. Zato učenca raje pokažeta, kakšna je šola danes. Konča se s šolsko himno in napisom Lepo je bilo biti Ludvik.

3.5 Pisanje scenarija

V nadaljevanju lahko preberete našo idejo. Scene označimo z INT. - interier ali EXT. – eksterier. Vse je odvisno od tega, kje se scena dogaja. Lahko navedemo tudi lokacijo in pa čas dneva. Ko to zapišemo, ji sledi čas dogajanja. S številko smo označili naslov scene, sledi ji prostor dogajanja in kraj kjer se dogaja. V oklepajih smo predvideli, kaj počne kamera. Sledi ime lika in dialogi. Potrebno si je zamisliti dobro zgodbo.

Pred pisanjem scenarija si ustvarimo sinopsis oziroma osnutek, nato pa še zgodboris, v katerem zgodbo razdelimo na scene.

Dolžina scenarija je lahko različno dolga.

V našem primeru bo scenarij dolg do deset strani, ker še nimamo časa in ne znanja, da bi lahko posneli kaj daljšega.

SCENARIJ

1. INT. ANIMACIJA - Vrtenje globusa Zemlje,

(kamera se približa)

iz vrtenja globusa se kamera približa v Slovenijo.

OBLAKI IZ VATE zakrijejo Slovenijo in jo ponovno odkrijejo.

UROŠ se prikaže v levem kotu in pomaha:

2. INT. ANIMACIJA – scena zemljevida Slovenije

Uroš:

Juhu, hej, hej tukaj sem, ja tukaj poleg italijanskega škornja. Ali me vidiš? Poišči majhno kokoško, ki čepi na vrhu italijanskega škornja. Pridi no bližje.

No, pa si me našel. Zdravo, jaz sem Uroš. Ali veš, v kateri državi sem doma? Daj no si že ugotovil. Prav imaš, doma sem v Sloveniji. Slovenija je majhna država, leži v srednji Evropi med Alpami, Jadranskim morjem in Panonsko nižino. Jaz pa živim v SV delu Slovenije, v mestu Maribor. Pa si ga poglejmo

(Uroš v animaciji pripravi platno in projektor, pokaže nekaj slik Maribora in prestavi mesto, nato Radvanje in šolo.)

Uroš:

Maribor je drugo največje mesto v Sloveniji. Leži ob reki Dravi, med Pohorjem, Kozjakom, Slovenskimi gorici in Dravskim poljem. Z družino živim v predmestju Maribora, ki se imenuje Radvanje, tik pod Pohorjem. Tukaj obiskujem OŠ Ludvika Pliberška. Pšš, pridi bližje, ker moja šola letos praznuje 150. rojstni dan, sem ji pripravil prav posebno presenečenje.

(Uroš na sceno pripelje torto in balone).

Uroš:

Tadaaaa. To še ni vse. Šoli sem napisal tudi pesmico.

(Uroš recitira pesmico in s projektorjem prikazuje slike šole).

Pod Pohorjem naš Ludvik stoji

in že 150 let nadobudne otroke računati in pisati uči.
(slika stare šole)
Z leti se je pomladil, (slika prenovljene šole)
število učencev pomnožila
in kar nekaj prizidkov dobila. (slika šole s prizidkom, šola danes).
Ludviki se vsak dan pridno učimo (slika učilnice)
in se na šolskem igrišču ob športu sprostimo. (slika na igrišču)
Včasih v telovadnici pripravimo zabavo, (slika zabave)
ko smo bolj resni pa proslavo. (slika proslave)
Po pouku smo lačni prav vsi (slika učilnice)
in komaj čakamo, da kosilo zadiši. (slika kuharic)
Takrat v jedilnico oddrvimo,
da čim prej dobro kosilo dobimo. (slika jedilnice)
Na Ludviku nam je vsem lepo, (slika)
zato smo Ludviki uspešni zelo. (slika pokali)
(za konec slika devetošolcev s sončnicami).
Vse najboljše Ludvik!

(Uroš prime balone, ki ga odnesejo v nebo. Ozadje se pokrije z vato.)

3. EXT. DRON- šola iz zraka

Dron leti čez polje in se dvigne nad šolo. Posnetek iz več strani. Dron leti nad Urošem, ki ga spoznamo skozi razblinjene sončne žarke. Spremlja ga na poti do šolskih vrat. Uroš hodi proti vhodu v šolo, prime za kljuko od vrat in vstopi.

4.EXT. POSNETEK UROŠA V REALNOSTI

(Posnetek začne na dvorišču šole in spremlja Uroša do vhoda v šolo – garderobo.)

Uroš:

No pa smo prispeli na Ludvik, kot učenci rečemo naši šoli. Veš, vsi učenci šole se imenujemo kar Ludviki. Uradno ime naše šole je OŠ Ludvika Pliberška Maribor. Trenutno jo obiskuje okoli 660 učencev, šolski kolektiv pa šteje približno 70 delavcev. Kar veliko nas je in šola je

v 150 letih zrasla iz enega na 26 oddelkov. Verjetno se ti zdi čudno, kam te peljem pod zemljo. Ja, na Ludviku imamo prav posebno garderobo, v nekdanjem zaklonišču pod šolo.

(Uroš hodi po stopnicah v zaklonišče)

Petra:

Uroš, kje hodiš? Si pozabil, da imamo v Šuharni sestanek za šolsko proslavo?

Uroš:

»Ja, že grem. No, še ena učilnica s čudnim imenom. Res moram pohiteti, saj je Šuharna pri vhodu v starem delu šole. Nekoč je bila tam garderoba za čevlje, ime se je obdržalo, danes pa je to učilnica.«

(Uroš s sošolcem hodi proti Šuharni).

Uroš:

Že imaš kakšno idejo, kaj bomo pripravili za proslavo? Jaz ne vem kaj dosti o zgodovini šole.

Petra:

Ti si šele smešen. Kaj si nisi nikoli ogledal zgodovinskega zidu?

Uroš:

Kakšnega zidu?

Petra:

Šolskega zidu ob stopnišču v starem delu šole, kjer visijo fotografije iz zgodovine naše šole.

Uroš:

Ja, zdaj se spomnim.

Petra:

»Pridi, greva pogledat. Mogoče dobiva kakšno idejo za proslavo.«

(Kamera kaže slike na steni, Petra razlaga.)

Petra:

Šola je bila ustanovljena 19. oktobra 1872. Svečana otvoritev šole je bila 24. maja 1873. Imenovala se je Volksschule Rothwein. Bila je nemška šola, enorazrednica, kar pomeni, da je imela le en razred. Pouk, ki se je začel isti dan, kot je bila svečana otvoritev in je potekal v začasni učilnici graščakove hiše Pri lipi. Prvo šolsko leto je bilo v šolo vpisanih 94 učencev. Šolsko leto se je začelo na velikonočni torek in v prvi razred so sprejeli otroke, ki so do takrat dopolnili 6 let. Šolo so končali, ko so dopolnili štirinajst let. V šoli so poučevali slovnico, branje, pravopis in leposlovje, prirodopisje, petje, risanje, ročna dela, telovadbo in verouk. 12. julija 1873 so vzidali temelje za novo šolo, ki so jo 26. julija 1874 odprli. Šola je bila nemška. Kasneje so šolo razširili na dvorazrednico in jo preimenovali

v Kaiser Joseph Schule Rotwein. Dozidali so ji šolsko kapelo in v njej odprli tudi šolsko kuhinjo. Vse do leta 1919 je bila šola nemška.

(Kamera kaže pokaže staro sliko šole, ki se spremeni v animacijo)

5. INT. UROŠ PRED IN V STARI ŠOLI (ANIMACIJA)

UROŠ PRED STARO ŠOLO (Animacija)

Deček:

Hej Uroš, kaj ne slišiš, da zvoni? Spet boš zamudil. (V ozadju zvoni šolski zvonec)

Uroš:

O, kje sem? O, ja, že grem.

DIALOG UROŠA V STARI ŠOLI (Animacija)

Uroš:

Dober dan. Se opravičujem, da sem zamudil.

Učitelj:

Že spet ti! Vidim, da te klečanje na koruzi in oslovska klop nista nič naučila.

Uroš:

Oprostite, gospod učitelj.

Učitelj:

Pa bo spet šiba pela. Stopi bliže in iztegni roko.

(Tepe Uroša po roki)

Uroš:

Av, av, av, ne bom več, nikoli ne bom več zamudil, obljubim.

(joče, smrka)

Učitelj:

To sem že slišal. Danes ostaneš po šoli in v zvezek boš stokrat zapisal:

V šolo ne zamujamo!

Vaja iz lepopisja ti bo zelo koristila, saj je tvoja pisava, kot da bi kure kracale po papirju. Da o vseh packah sploh ne govorim. Pa oča naj se jutri oglasijo v šoli, da se malo pogovoriva.

Uroš:

Gospod učitelj, ne, prosim, samo očeta ne klicat. Obljubim, da bom priden.

Učitelj:

Tišina! Sedi, dovolj si že zmotil uro računanja.

6. INT. ŠUHARNA-Slika se zamegli, trese znova realni posnetek Petra, ki trese Uroša.

Petra:

»Uroš, Uroš ... Kaj je s tabo? V kateri dimenziji si? Kaj spet pri belem dnevu sanjaš?

Uroš:

Nočeš vedet.

Petra:

Kaj si me sploh poslušal?

Uroš:

Ja, ja. Od kot pa ti toliko veš o šoli?

Petra:

Pa me res nisi poslušal. Saj sem ti povedala, da sem bila pri gospe ravnateljici, ki mi je dovolila pogledati šolske kronike.

Uroš:

Kakšne kronike?

Petra:

To so knjige, neke vrste dnevnik, v katere so beležili vse šolske dogodke. Včasih so jih pisali z roko in najbolj stare so v nemškem jeziku.

(posnetki kronike) Na sliki je tudi šolski zvonec in ključ, ki sta se oba ohranila in sta na šoli še danes.

Uroš:

Ja, kdaj pa je šola postala slovenska?

Petra:

Po letu 1919, ko je spremenila ime v Narodna šola Radvanje. Žal je med drugo svetovno vojno pouk znova potekal v nemščini. Po vojni se je spremenila v šestrazrednico in kasneje v sedemrazrednico ter znova dobila novo ime Osnovna šola Alfonza Šarha. Nato je šola postala osemrazrednica in ponovno novo ime.

Uroš:

A, to pa vem, tu na sliki je Ludvik Pliberšek, tudi sam je obiskoval šolo v Radvanju in po njem se šola imenuje še danes.

Petra:

Šola se je res veliko spremenila. Samo poglej, kolikokrat so jo dozidali, da je takšna, kot je danes.

Uroš:

Joj, poglej koliko je ura!

Petra:

Pridi greva! Zagotovo naju že čakajo. Jaz sem si že zapisala nekaj idej. Greva jih pokazat učiteljici.

7. INT. GRESTA V ŠUHARNO

(Potrkata na vrata, vstopita in pozdravita)

Uroš in Petra:

Dober dan.

Učiteljica:

Ja dober dan. Kje pa hodita?

Petra:

Ja, Uroš je že celi dan zasanjan in me sploh ne posluša. Jaz pa se tako trudim, da bi našla kakšno dobro idejo za program.

Nekaj sem si jih zapisala.

Učiteljica:

No, super, daj da pogledam. Ampak Petra, saj to se ne da prebrati. Ojoj! Ne vem, če ne bo spet potrebno v šolo uvesti lepopisja, kot je bilo nekoč, da bomo učitelji še znali kaj prebrati.

Uroš:

»Joj, samo tega ne.«

8. INT. ANIMACIJA-Posnetek se znova zamegli in se nadaljuje z animacijo Uroša in lepopisja.

(Zamegli se animacija, posnetek Uroša, ki se strese.)

Petra:

Uroš, pa kaj je danes s tabo?

Uroš:

Toliko že govoriva o zgodovini šole, da se mi že sanja.

Petra:

Prav imaš. Kaj če raje pokaževa, kakšna je šola danes?

Uroš:

Pa dajmo.

Petra:

No, pa gremo.

(Kamera posname belo tablo, na kateri se zvrstijo fotografije dejavnosti na šoli)

9. INT. Dejavnosti šole s projekcijo in glasom Uroša in Petre v ozadju.

- sprejem prvošolčkov,
- Ludvik hodi,
- zobozdravnica,
- Erasmus,
- šolski ples,
- valentinovo,
- šola v naravi,
- šolska tekmovanja.

10. INT. Zaključek

Petra:

Wow, naša šola je pa res zakon, kljub temu, da je stara že 150 let. Res imamo veliko super stvari in res smo lahko ponosni, da smo Ludviki.

Predstavitve končamo s posnetkom ali sliko napisa Lepo je bilo biti Ludvik in šolsko himno.

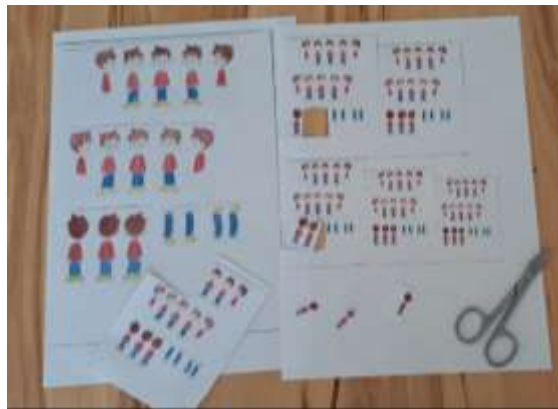
4. EKSPERIMENTALNI DEL

Razdelili smo ga na dva dela. Najprej smo posneli animacijo. Lotili smo se je po korakih, ki jih bomo opisali v nadaljevanju.

4.1 Izdelava lika, scene

Glavni animirani lik in podlago iz prejšnje animacije smo morali izdelati na novo. Stara podlaga ni ustrezala vsebini dodane animacije, glavni animirani lik pa zaradi obrabe pri snemanju, ni bil več uporaben. Pri novih delih animacije, ki prikazujejo zgodovino šole, smo za podlago uporabili fotokopije starih fotografij. Da bi poudarili zgodovinsko dogajanje, smo tudi ostale zgodovinske animirane like izdelali v črno beli tehniki. Lik Uroša, ki prihaja iz sedanjosti, pa smo ohranili v barvah.

Ker smo za snemanje animacije imeli na razpolago zelo malo tehničnih pripomočkov, smo veliko improvizirali. Pri izdelavi likov smo si pomagali z računalnikom in natiskanimi slikami. Animirane like smo narisali na papir, pobarvali in izrezali. Za snemanje smo uporabili tablico. S pomočjo pručke in škatel smo si izdelali improvizirano animacijsko mizo.



Slika 3: Izdelava animiranega lika Uroša (lasten vir)



Slika 4: Izdelava enega dela scene za animacijo (lasten vir)

4.2 Snemanje zvoka

Zvok smo posneli posebej ob gledanju animacije. Kasneje smo posnetek zvoka in animacije združili s pomočjo programa za montažo. Pri snemanju zvoka smo naleteli na marsikatero težavo. Nismo našli pravega prostora za snemanje, saj v nekaterih prostorih odmeva, na šoli so bili moteči faktorji (glasni učenci, učitelji, šolski zvonec, hoja učencev ...). Ker smo uporabljali šolsko opremo in stvari, ki so nam bile pri roki, nismo imeli profesionalne opreme in s tem tudi zvok ni bil najboljši. Na koncu smo snemali v kabinetu s pomočjo telefona in aplikacije za snemanje zvoka. Imeli smo zelo veliko ponovitev snemanja. Kar nekajkrat smo snemali in presneli posnetke, preden smo bili zadovoljni.



Slika 5: Snemanje zvoka za film. (lasten vir)

4.3 Snemanje filma

Snemali smo pred in v šoli. Med snemanjem je bilo veliko motečih faktorjev. Vedno je kdo prišel in nas zmotil, saj smo snemali na stopnišču. Sonce je močno osvetljevalo sceno in je nenehno motilo kot snemanja. Učilnica, v kateri bi morali snemati, je bila zasedena. Šolo smo z dronom posneli že v jeseni, ko je Uroš v šolo prišel v kratkih hlačah, ker je bilo toplo vreme. Snemanje smo nadaljevali pozimi, ko je moral po stopnišču navzdol. V tem času so mu nekoliko zrasli lasje in nosil je drugačna oblačila.

Naučili smo se, da je pomembno, kdaj in kje snemamo, in da točno določimo oblačila in izgled igralcev.

Film smo snemali po scenah, v različnem zaporedju in jih v montaži združevali v pravičen vrstni red.



Slika 6: Del scene iz snemanje filma. (lasten vir)

5. POSPRODUKCIJA

Animacijo smo snemali na tablici s programom Stop motion studio. Ko smo jo posneli, smo jo morali izvoziti v formatu MP4. S pomočjo podatkovnega kabla smo jo prenesli na računalnik, jo shranili in nato odprli v programu za montažo Filmora9.

Snemali smo s telefonom in stabilizacijsko palico DJI osmo 5. Vsak posnetek smo ponovno shranili na računalnik in odprli v programu za montažo.

Zvok smo morali najprej posebej posneti, saj se na posnetkih, ki smo jih posneli skupaj s filmom, ne sliši dobro zvoka igralcev, saj so šumi iz okolice zelo moteči faktor.

Šolsko himno smo imeli v mp4 formatu in jo je posnel v snemalnem studio naš mladinski pevski zbor, pod mentorstvom naše zborovodkinje.

Posnetke iz drona smo posneli že jeseni, ko smo vedeli, da je okolica šole najlepša.

V šolskem arhivu, na spletnih straneh in starih posnetkih smo iskali fotografije, primerne za prikaz šole v sedanjosti.

V montaži smo imeli veliko dela z združevanjem vsega materiala. Zelo težko, je bilo enakomerno predvajati zvok in sliko. To nam je vzelo veliko časa.



Slika 7: Učenci pri pisanju branju in pisanju scenarija. (lasten vir)

6. SPOZNAVANJA

Pred samim snemanjem nas je najbolj skrbelo, kako bomo stvari posneli, nam bo uspelo ustvariti kvalitetne posnetke, bomo imeli dovolj časa, da poleg snemanja ustvarimo še animacijo, ali bomo imeli sploh dovolj časa, da izdelek pripeljemo do konca ... Vse te stvari so nas skrbele, a smo spoznali, da nam vse te stvari sploh ne povzročajo težav, saj imamo iz njih že izkušnje. Spoznali pa smo, da nam je skozi ves proces izdelovanja glavne probleme povzročal zapis scenarija. Največ težav smo imeli pri tem saj smo vsakič, ko smo se lotili pisanja, spomnili nove ideje, ki sem nam je v trenutku zdela odlična in tako ob koncu vsake ure

ugotovili, da smo spet na začetku. Dobili smo novo idejo in spet se nismo lotili pisanja scenarija in tako se posledično nismo mogli lotiti snemanja. Zgodilo se nam je tudi, da se nismo mogli spomniti, kakšna je bila naša končna odločitev za scenarij, saj smo si zamislili toliko različnih verzij. Ta problem smo rešili, ko smo se vsi skupaj usedli, se dogovorili za dokončno idejo, ter jo tudi zapisali. Tako smo imeli scenarij in smo se lotili snemanja. Spoznali smo da je scenarij res ključnega pomena in brez njega ne moreš posneti nič kvalitetnega.

Na koncu smo lahko potrdili ali ovrgli zastavljene hipoteze.

Hipoteza 1:

Animacija lahko bolj nazorno prikaže zgodbo, ki jo želimo povedati.

Ne moremo je ne potrditi in ne ovreči, ker isto vsebino lahko pokažemo na več načinov. Bistvo vsega je dovršeno izdelan scenarij in točno določeni koti snemanja, dialogi. Seveda je pomembno, da je kvaliteta izdelka na zelo visokem nivoju, saj drugače lahko gledalec narobe razume pokazano vsebino. Za animacijo potrebujemo zelo veliko časa. Pri animaciji so to ure potrpežljivega dela, ki je na koncu prikazano v nekaj sekundah in gledalec sploh nima občutka, da je za 1 sekundo slike potrebno 24 premikov lika. V filmu je to drugače, saj igralci lahko velikokrat ponavljajo eno in isto sceno.

Hipoteza 2:

Igrani film je težko posneti v šolskem okolju.

To hipotezo smo potrdili, saj smo z izkušnjami ugotovili, da so v šolskem prostoru prisotne nenehne motnje. Učenci hodijo. Med samim poukom ni popolne tišine, saj v šoli vlada dinamika. V šoli večino časa ni tišine, ki je zelo pomembna za snemanje filma.

Hipoteza 3:

Združevanje animacije in filma je enostavno.

Hipotezo moramo ovreči, saj smo animacijo morali posneti doma. V šoli nismo imeli časa in ne prostora za nemoteno delo. Pri animaciji potrebuješ miren prostor, kjer lahko stvari pustiš in snemaš naprej, ko si spet pripravljen. Tudi samo združevanje animacije s filmom ni enostavno, saj po scenariju, ki smo si ga zamislili, ni bilo enostavno prepletati animacije, zvoka in filmske slike.

7. DRUŽBENA ODGOVORNOST

Snemanje filma ter pripravljanje nanj spodbuja ustvarjalnost učencev ter medsebojno sodelovanje med učenci in učitelji. Lani je bil naš cilj, da učencem na lažji ter zanimivejši način predstavimo zgodovino naše šole. Letos smo ta cilj še nadgradili ter film predstavili na krajši način in mu dodali animacijo. Za snemanje filma potrebujemo ogromno znanja iz najrazličnejših področij. Tako lahko razvijamo tudi medsebojne odnose in komunikacijo.

Prizadevamo si, da bi z ustvarjanjem takšnih vsebin lahko zgodovino (natančneje tudi zgodovino naše) šole učencem predstavili na preprost ter zanimiv način, da bi si jo le-ti lažje zapomnili ter se jo naučili. Hkrati pa si želimo šolo predstaviti tudi ljudem, ki živijo v okolici naše šole ter raznim priseljencem in novim učencem. Menimo, da zgodovine šole in njene okolice še ne poznajo in da je to odlična iztočnica za predstavitev te teme.

8. ZAKLJUČEK

Prišli smo do spoznanja, da je za tovrstno realiziranje naše inovacije potrebno veliko znanja iz raznih področij. Nekateri se z animacijo ukvarjamo že pet let, s samim filmom pa dve leti. Pravijo, da se iz napak največ naučiš. Če ne poskusiš stvari, ki jih ne poznaš, se nikoli ne boš ničesar novega naučil. S tem se zelo strinjamo, saj smo ravno zaradi vseh naših napak in stvari, ki bi jih lahko storili boljše, v prejšnjih letih ustvarili inovacijski predlog. S tem inovacijskim predlogom smo želeli ustvariti animacijo, združeno s filmom, naš glavni cilj pa je bil, da popravimo storjene napake in sami sebi dokažemo, da zmoremo ustvariti še boljši izdelek. To nam je tudi uspelo, zato lahko rečemo, da smo veseli za vse napake, ki smo jih storili, in nas tudi ne skrbi za vse nove, saj vemo, da se bomo iz njih veliko naučili. Seveda se zavedamo, da vse napake še niso bile odpravljene, zato pa se še toliko bolj veselimo, da bomo ponovno snemali in v prihodnosti ustvarili še več boljših izdelkov.

9. VIRI

REPŠE, H., Tehnike animacije. V Animirani film v izobraževanju. Uredil Repše, H., Peštaj, M., Maribor : Društvo za razvoj filmske kulture, 2012, str. 24-28.

TOMŠIČ AMON BEA, Likovna umetnost 9, Učbenik za likovno umetnost v devetem razredu osnovne šole, 2019 Ljubljana, Mladinska knjiga Založba, str. 31

Avtorji: Andreja Goetz, dr. Maja Krajnc, Samo Krušič, Timon Leder, mag. Martina Peštaj, Igor Prassel, mag. Hana Repše, Kolja Saksida, Matija Šturm, Animirajmo! Priročnik za animirani film v vrtcih in šolah, 2016, Ljubljana, Ministerstvo za izobraževanje znanost in šport, str. 69.

KRONIKA šole v Radvanju: 1873-1919 = Chronik der Schule Rotwein / prevedla Anica Pristovnik; (uredil Bernard Šiško; spremna beseda Jasna Rosi). – Maribor : Osnovna šola Ludvika Pliberška, 2005

ZAZVONILO JE 140, Zbornik Osnovne šole Ludvika Pliberška Maribor ob 140-letnici ustanovitve, Grafiti studio, Maribor 2013

Elektronski vir - internet

Randy Alexander: Razlika med notranjimi in zunanji konflikti v literaturi (Elektronski vir) Dostopna na URL naslovu: <https://sl.natapa.org/difference-between-internal-and-external-conflict-in-literature-141#menu-3> (10. 2. 2023)

Sydu Field: Analiza filma (Elektronski vir) Dostopna na URL naslovu: <https://www.bukla.si/doc/product/scenarij.pdf> (10. 2. 2023)

Vlasta Heingsman, Silva Karim, Renata Kern: Likovna umetnost 9, i-učbenik za likovno umetnost v 9. razredu osnovne šole Dostopna na URL naslovu:

<https://eucbeniki.sio.si/lum9/2429/index4.html> (18. 1. 2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=Dzw78qhKSNI&t=2s> (25. 1. 2023)

<https://madaboutfilm.si/osnove-razumevanja-scenaristike/> (25. 1. 2023)

https://vision.wettintv.de/?page_id=1300 (25. 1. 2023)

https://vision-videoschool.eu/?page_id=5914 (24. 1. 2023)

<https://youtu.be/Dzw78qhKSNI> (24. 1. 2023)

Viri slik:

Slika 1: Zgradba klasične drame Vir: pridobljeno, 10. 2. 2023, ob 18. 15 https://vision-videoschool.eu/?page_id=2806

Slika 2: Zgradba treh dejanj po Sydu Fieldu, Vir: pridobljeno, 10. 2. 2023, ob 18. 15 https://vision-videoschool.eu/?page_id=2806

10. PRILOGE

Zgoščenska s filmom.

Spletni povezava: <https://video.arnes.si/watch/Or8q067g4c6d>