



**Izdelava stop motion animacije;
Zgodba Veronike Deseniške in Friderika II.**

RAZISKOVALNA NALOGA

Področje: Medijska tehnika

Avtorji:

Andraž Bregar, 9. r

Valentin Gartner, 9. r

Miha Ocvirk, 9. r

Mentorica:

Jasmina Oblak, prof. soc. in nem.

Mestna občina Celje, Mladi za Celje

Rimske Toplice, 2019

Osnovna šola Antona Aškerc
Rimske Toplice

**Izdelava stop motion animacije;
Zgodba Veronike Deseniške in Friderika II.**

RAZISKOVALNA NALOGA

Področje: Medijska tehnika

Avtorji:

Andraž Bregar, 9. r

Valentin Gartner, 9. r

Miha Ocvirk, 9. r

Mentorica:

Jasmina Oblak, prof. soc. in nem.

Mestna občina Celje, Mladi za Celje

Rimske Toplice, 2019

Vsebina

| | |
|--|----|
| 1 UVOD | 6 |
| 2 TEORETIČNI DEL | 7 |
| 2.1 Stop motion animacija | 7 |
| 2.1.1 Lutkovna animacija..... | 8 |
| 2.1.2 Animacija s plastelinom..... | 8 |
| 2.1.3 Animacija z glino..... | 9 |
| 2.1.4 Lego animacija..... | 10 |
| 2.2 Celjski grofje in Veronika Deseniška | 10 |
| 2.2.1 Celjski grofje | 10 |
| 2.2.2 Ljubezenska zgodba med Veroniko Deseniško in Friderikom II. | 11 |
| 3 RAZISKOVALNI DEL – PROCES NASTAJANJA ANIMACIJE | 12 |
| 3.1 Idejna zasnova | 12 |
| 3.2 Poznavanje tematike | 13 |
| 3.3 Priprava scenarija in zgodborisa | 13 |
| 3.4 Scena | 18 |
| 3.4.1 Maketa Starega gradu Krapina..... | 18 |
| 3.4.2 Maketa Starega gradu Celje | 20 |
| 3.4.3 Maketa Kartuzije Jurklošter..... | 21 |
| 3.4.4 Druga prizorišča..... | 21 |
| 3.5 Liki | 22 |
| 3.6 Oprema in prostor | 23 |
| 3.7 Postopek animiranja | 24 |
| 3.8 Postprodukcija zvoka in slike | 25 |
| 4 OCENA ANIMACIJE S STRANI UČENCEV IN UČITELJEV | 26 |
| 5 REZULTATI IN RAZPRAVA | 27 |
| 6 ZAKLJUČEK | 28 |
| 7 VIRI IN LITERATURA | 29 |

SEZNAM SLIK

| | |
|--|----|
| Slika 1: Oglede ostankov Kartuzijanskega samostana Jurklošter | 7 |
| Slika 2: Lutkarska stop motion animacija, animirani film Pat in Mat | 8 |
| Slika 3: Stop motion animacija s plastelinom, animirani film Pingu..... | 9 |
| Slika 4: Glinasti izdelek nastopa kot lik v stop motion animiranem filmu | 9 |
| Slika 5: Grad Žovnek | 11 |
| Slika 6a in 6b: Obisk Starega gradu Celje in Pokrajinskega muzeja Celje | 13 |
| Slika 7: Ohranjeni del gradu Krapina | 19 |
| Slika 8: Maketa gradu v Krapini | 19 |
| Slika 9: Izdelava makete Starega gradu Celje | 20 |
| Slika 10: Maketa notranjosti cerkve Kartuzije Jurklošter | 21 |
| Slika 11: Priprava prizorišča, kjer Herman II. Frideriku ukaže, naj odslovi Veroniko | 22 |
| Slika 12a in 12b: Junaki animiranega filma v Kartuziji Jurklošter | 23 |
| Slika 13: Stojalo za telefon | 23 |
| Slika 14: Osvetlitev scene | 24 |
| Slika 15a in 15b: Učenci 3. A in 4. razreda pri gledanju filma | 26 |

SEZNAM TABEL

| | |
|---------------------------------|----|
| Tabela 1: Prvi prizor..... | 14 |
| Tabela 2: Drugi prizor | 14 |
| Tabela 3: Tretji prizor | 15 |
| Tabela 4: Četrty prizor..... | 15 |
| Tabela 5: Peti prizor..... | 15 |
| Tabela 6: Šesti prizor | 16 |
| Tabela 7: Sedmi prizor..... | 16 |
| Tabela 8: Osmi prizor..... | 17 |
| Tabela 9: Deveti prizor | 17 |
| Tabela 10: Deseti prizor..... | 17 |
| Tabela 11: Enajsti prizor | 18 |

POVZETEK

Naloga predstavlja postopek izdelave animiranega filma v stop motion produkciji, kjer je gibanje ustvarjeno s fizičnim premikanjem predmetov, animacija pa zajeta sličico za sličico, ki pa jo naše oko dojema kot gibajočo se sliko. Predstavljena tema neizživete ljubezni med Veroniko Deseniško in Friderikom II. v animiranem filmu je skrbno načrtovan projekt, ki se začne z osnovno idejo in pisanjem scenarija. V produkcijskem delu so predstavljeni koraki izdelave scene in postavitve likov, ki zahteva natančnost, milimetrsko premikanje posameznih delov telesa, živali ali gibajočih se predmetov in veliko potrpljenja. Pri zajemu slike se kot najpomembnejši izkažejo poznavanje različnih tehnik in računalniških programov ter rokovanje z njimi. Zaradi teme filma je izdelan stop motion film primeren kot didaktičen material v šoli.

Ključne besede: stop motion, animacija, film, Veronika Deseniška, Friderik II.

ABSTRACT

The research paper represents the process of filmmaking in stop motion animation production, where objects are physically manipulated and animation is captured one frame at a time which creates to our eyes the illusion of movements. The theme of tragic love between Veronica of Desenice and Frederic II is a well-planned project that starts with a basic idea and scriptwriting. In the production part there are presented steps of making a stage scene and characters' position which requires moving body parts, animals or objects very precisely and with a lot of patience as well. When capturing a picture the most significant part turns out to be the knowledge and the handling with different techniques and computer programmes. The stop motion animated film is an appropriate didactic tool due to the theme in the film.

Keywords: stop motion, animation, film, Veronica of Desenice, Frederic II.

1 UVOD

Že kot majhni otroci smo se navduševali nad animiranimi filmi. Naši najljubši junaki so reševali svet, doživljali neverjetne pustolovščine, se zaljubljali. Držali smo pesti, da kraljična na koncu izbere običajnega, dobrega fanta ali da se vitez, kraljičin srčni izbranec, živ in zdrav vrne domov. Najsrečnejši smo bili, da je dobro premagalo zlo.

V šoli zgodbe junakov, zmagovalcev, poražencev in negativcev srečamo pri pouku zgodovine. Rezultati nekaterih raziskav (Brglez ur., 2008; Wirth, 2014) posredno nakažejo, da zgodovina tako v osnovni kot v srednji šoli ni med najbolj priljubljenimi niti med najlažjimi predmeti. Osnovnošolci jo uvrščajo za angleščino in matematiko, srednješolci še nižje na lestvici.

Zgodovina mora kot znanstvena veda in učni predmet opise dogodkov in posameznikov podajati na objektivni in čim bolj eksakten način. Zato so lahko daljša in suhoparna besedila, ki vključujejo dejstva in številke, učencem nezanimiva, precej oddaljena od njihovega razumevanja in zato nerazumljiva in zahtevna. Manjkajo zgodbe, ki so sprožile potek dogodkov, ozadje, ki nam ga avtorji učbenikov ne razkrijejo. Zato marsikatero zgodbo obvisijo v zraku, nimajo začetka ali konca in niso smiselno vpete v zapisane dogodke.

Animirani film na drugi strani združuje različna področja umetnosti, predvsem filmsko, gledališko, glasbeno in likovno. Otrok se lažje vživi v zgodbo, ki ga na zanimiv način postavlja pred dožemanje lastnega sveta tistemu, ki je prikazan v filmu. Glavni junaki postanejo njihovi prijatelji, s katerimi se smeji in jokajo, navijajo zanje (Pirc ur., 2016, str. 30–34).

V raziskovalni nalogi želimo z izdelavo animiranega filma na enostaven in privlačen način mlajšim učencem predstaviti zgodbo prepovedane ljubezni med Veroniko Deseniško in Friderikom II., ki se je odvila v 15. stoletju. Navezuje se na najpomembnejše in najmogočnejše plemiče z območja slovenskega ozemlja in na prvi zapis čarovniškega procesa na Slovenskem ozemlju (Rakovec-Felser, 2012).

Izdelek je mišljen kot didaktični pripomoček za učitelje na razredni stopnji, ki ga bodo lahko uporabili pri svojem pouku. Najsi bo film kot iztočnica za pogovor, izmenjavo mnenj, izražanje lastnih doživetij, za usmerjanje pozornosti ... (Pirc ur., 2016, str. 31–33).

Zgodba je posneta v stop motion tehniki, postopku, pri katerem se s serijo fotografij posname film. Scena in liki so izdelani iz kock Lego, kar še dodatno spodbudi mlajše otroke za ogled posnetega filma.

V teoretičnem delu raziskovalne naloge najprej predstavimo različne zvrsti izdelave filma.

V praktičnem delu je podroben zapis izdelave našega filma, od ideje do končnega produkta, problemi in dodatna znanja, ki smo jih morali tekom procesa usvojiti.



Slika 1: Oglad ostankov Kartuzijanskega samostana Jurklošter (Vir: Ocvirk)

2 TEORETIČNI DEL

Animacija je tehnika hitrega menjavanja sličic, ki ustvarjajo iluzijo gibanja (Henigsman, idr., 2015). V nasprotju s filmom mora animator med vsako sličico izvesti določene akcije ali spremembe (predstaviti lik, ga narisati, oblikovati), da na koncu z lepljenjem fotografij, danes s pomočjo računalniškega programa, nastane posnetek ali film.

Poznamo tri tehnike izdelave animiranega filma: risani film, kjer se iluzija ustvarja z zaporedjem risb, računalniško animacijo, kjer podobe ustvarjamo s pomočjo računalnika in stop motion animacijo, katero smo uporabili v nalogi.

2.1 Stop motion animacija

Tehnika stop motion ustvarja iluzijo s fizičnim premikanjem konkretnih predmetov med zajemom posameznih sličic.

Njena uporaba sega daleč v zgodovino filma. Avtorja prvega posnetka v tej tehniki sta Albert E. Smith in J. Sturtat Blackton, ki sta davnega leta 1898 posnela kratek film z naslovom Humpty Cirkus. Le nekaj let kasneje, leta 1902, je bil končan zelo odmevni film Jamesa Stuarta Blacktona.

Prva animacija z glino je nastala leta 1912. Njen naslov je Modeling Extraordinary. Helena Smith Dayton je leta 1916 kot prva ženska eksperimentirala s snemanjem animacije z glino. Prva Lego stop motion animacija, imenovana The Magic Portal, je bila posneta med leti 1985 in 1989. Posnel jo je uveljavljeni Lindsay Fleay (Sekne, 2018).

Stop motion tehnika ne dosega obsega ustvarjanja kot risani filmi ali računalniške animacije, vendar ji je ravno razvoj tehnologije na področju računalništva, fotografije in snemanja omogočil, da danes doživlja preporod, saj jo kot sredstvo za izražanje uporabljajo tako amaterji začetniki, kot tudi profesionalni izdelovalci animiranih filmov.

Poznamo več podzvrsti stop motion animacije. Med seboj se ločijo glede na material, iz katerega so izdelani liki in scenska postavitve. Med najbolj poznanimi so lutkarska animacija, animacija s plastelinom, glinena animacija, lutkovna animacija, piksilacija in kolaž animacija. Posebno vrsto animacije predstavljajo t. i. brickfilmi, ki so lahko narejeni z opisano tehniko in katere smo se poslužili tudi sami.

2.1.1 Lutkovna animacija

Pri lutkarski animaciji za ustvarjanje animiranega filma uporabljamo lutke. Lutke lahko izdelamo sami ali jih kupimo. Kvalitetne izdelane lutke lahko stanejo več tisoč evrov, zato začetniki lutke največkrat naredijo sami, kupijo cenejše ali rabljene. Tudi s takšnimi se z dobro idejo in veliko mero potrpljenja lahko ustvari odličen izdelek (Sekne, 2018).

Lutkarska animacija deluje po načelu premikanja lutk, kjer po vsakem premiku lutke naredimo fotografijo. Ta podvrsta stop motion animacije je zelo zamudna, saj je lutke težje postavljati v želene položaje, kot na primer kocke Lego, vendar je morda ravno zato in zaradi avtentičnosti, ki jo ustvarimo z izbiro ali izdelavo unikatnih lutk, trud na koncu poplačan. Tehnika omogoča tudi izdelavo profesionalnih risank.



Slika 2: Lutkarska stop motion animacija, animirani film Pat in Mat (Vir: Google images)

2.1.2 Animacija s plastelinom

Animacija s plastelinom temelji na uporabi plastelina, s katerim izdelamo like in scene, s pomočjo tehnike stop motion pa ustvarimo iluzijo gibanja. Tudi v primeru uporabe plastelina je potrebno ob vsakem premiku plastelina narediti fotografijo. Plastelin je primeren za začetnike, saj ga lahko enostavno pregibamo in mu spreminjamo obliko, hkrati pa omogoča tudi izdelavo profesionalnih animiranih filmov, za katere je že skoraj potrebno znanje s področja kiparstva. Pri izdelavi likov in scene je potrebno izbrati kvaliteten plastelin, ki pri snemanju pod reflektorji zaradi višjih temperatur ne bo prehitro spremenil svoje oblike.



Slika 3: Stop motion animacija s plastelinom, animirani film Pingu (Vir: Google images)

2.1.3 Animacija z glino

Za izdelavo stop motion animacije lahko, podobno kot plastelin, uporabimo glino. Uporabimo jo v svežem, prožnem stanju, zato je oblikovanje skoraj tako enostavno kot pri plastelinu. V primerjavi s plastelinom je prednost gline v večji obstojnosti in trdnosti, a je hkrati zahtevnejša za oblikovanje, zato zahteva že osnovne veščine kiparjenja.

Zaradi zahtevnosti izdelave jo praviloma, ni pa nujno, uporabljajo za izdelavo profesionalnih animiranih filmov.



Slika 4: Glinasti izdelek nastopa kot lik v stop motion animiranem filmu (Vir: akilahwstopmotion.blogspot.com)

2.1.4 Lego animacija

V strokovnem izrazoslovju sodi Lego stop motion animacija v kategorijo tako imenovanih »brickfilmov«. Zgodovina brickfilmov sega v leto 1973 (The History of Brickfilms). Pri izdelavi likov in scene se uporabljajo kocke Lego ali podobni plastični gradniki. Večinoma so brickfilmi narejeni s pomočjo stop motion animacije, kjer se za vsak premik kock Lego v realni postavitvi naredi posnetek. Posnetke se nato z izbranim programom oblikuje v posnetek. Vendar lahko uporabimo tudi druge tehnike izdelave animacij. Tehniko zaradi dostopnosti in razširjenosti kock Lego uporabljajo tako profesionalni ustvarjalci animiranih filmov, kot tudi mnogi zanesenjaki in amaterji.

Najbolj prepoznavni filmi, v katerih so nastopali junaki Lego, so mlajšega nastanka. Leta 2014 je nastal prvi uradni Lego film z naslovom The Lego Movie, sledila pa sta mu še The Lego Batman Movie in The Lego Ninjago Movie. V letu 2019 prihaja na trg tudi film The Lego Movie 2. Za vse štiri filme je značilno, da zgolj posnemajo stop motion animacijsko tehniko, v resnici pa gre za pretežno računalniško animacijo, ki je dostopna profesionalnim ustvarjalcem (The Lego Movie). Začetniki se odločijo za običajno Lego stop motion animacijo, ki je enostavnejša in neprimerno cenejša. Prednost kock Lego, kot osnovnega pripomočka za izdelavo posameznih situacij, je v njihovi dostopnosti, saj je na trgu moč kupiti veliko število različnih oblik kock Lego, kar olajša samo izvedbo postavitve scene ali izbor in izdelavo likov. Za izdelavo končnega izdelka je kljub temu nujna uporaba že omenjenega programa za oblikovanje posnetka, kot tudi programa za dodajanje zvočnih efektov, glasbe, podnapisov Na trgu obstaja veliko programov, kjer naj bi cena zopet narekovala kvaliteto programa.

K odločiti za to vrsto animacije prispeva tudi prepoznavnost kock Lego, saj se z njimi igrajo vse generacije, in navdušenje mlajših, da njihovi »plastični« junaki lahko oživijo.

Pred pričetkom izdelave filma smo morali pridobiti znanja in oblikovati načrt izdelave na več različnih strokovnih področjih. Zgodovinske okoliščine ter legende o izbranem dogodku smo želeli preveriti s pregledom dostopne literature in na podlagi dejstev in deloma tudi legend oblikovati lasten scenarij. Pri izbiranju načina snemanja smo se seznanili s številnimi programi za snemanje, različnimi materiali, ki se uporabljajo za izdelavo scen, potrebno snemalno opremo in znanjem za izdelavo dovolj kvalitetnega posnetka. Posebej zahtevno je področje snemanja zvoka, dodajanja podnapisov in celotne montaže filma, pri čemer smo potrebovali mentorstvo strokovnjaka, ki se s tem profesionalno ukvarja.

2.2 Celjski grofje in Veronika Deseniška

2.2.1 Celjski grofje

»Celjski Grofje so svoj vzpon začeli v 12. stoletju kot gospodje Žovneški, ki so bili od leta 1308 podrejeni Habsburžanom in jim služili. Svojo skromno posest v Savinjski dolini so širili s premišljenimi porokami s pomembnejšimi štajerskimi plemiškimi družinami. Politični vzpon je Celjskim najprej omogočala povezava s Habsburžani, katerih vazali so bili. Vendar so se sčasoma začeli Celjski osamosvajati izpod oblasti Habsburžanov« (Razpotnik in Snoj, 2009, str. 110, 111).



Slika 5: Grad Žovnek (Vir: Ocvirk)

Naslov državnih knezov, ki sta ga Friderik II. in Ulrik II. Celjski prejela leta 1436, je položaj Celjskih grofov izenačil s Habsburžani in jim omogočil oblikovanje posebne »Celjske dežele«, ki so ji kot deželni knezi vladali.

Zgodovina jih obravnava kot enega od dejavnikov, ki so konec 14. in v 15. stoletju slabili moč Habsburžanov. Podrobno poznamo njihov vzpon na hierarhični družbeni lestvici in krepitev njihove ekonomske moči. Sporazum iz leta 1443 je interpretiran kot zaključek brez pravega zmagovalca, poudarjena je medsebojna dedna pogodba.

Propad Celjskih grofov pomeni tudi konec priložnosti, da bi na naših tleh zraslo mogočno politično središče, ki bi se lahko merilo z drugimi evropskimi prestolnicami (Pavliha v Fugger Germadnik, 2000).

Pomen Celjskih grofov je bolj podrobno predstavljen v učbeniku za zgodovino v sedmem razredu (Razpotnik in Snoj, 2009), tematiko pa so v šolskem letu 1999/2000 obravnavali tudi maturantje na maturi, kar priča o pomembni temi naše zgodovine (Fugger Germadnik, 2013).

2.2.2 Ljubezenska zgodba med Veroniko Deseniško in Friderikom II.

Med ljudmi je v okviru zgodovine in mitov o Celjskih grofih še danes najbolj priljubljen motiv Veronike Deseniške.

Veronika Deseniška nosi ime »plemenita Veronika von Dessnitz« (Dessenitz, Desnicze). Po Celjski kroniki naj bi bila Veronika viteškega rodu, torej nižjega stanu od moža. Friderik sam jo je, ko je prosil Benetke za zatočišče, predstavil kot »dvorjanko ogrskega kralja« in »hčer nekega velikega ogrskega barona«. O prvem delu njenega življenja ni podatkov.

S Friderikom II. Celjskim se je Veronika poročila leta 1425, nekaj let zatem, ko je v sumljivih okoliščinah v Krapini umrla njegova prva žena Elizabeta Krško-Modruška (Frankopanska). Kronist v Kroniki grofov Celjskih je poročal o govoricah, da je Friderik II. ženo umoril sam, vendar ga je razsodišče pod vodstvom Erika VII., kralja dansko-švedsko-norveške unije, oprostilo obtožbe.

Poroke med ljudmi nižjega in višjega stanu so bile po cerkvenem pravu sicer veljavne, a med plemstvom niso bile sprejete. Herman II. je bil zaradi prej omenjenih dogodkov jezen. Friderikova dejanja so omadeževala čast celjske dinastije, kočljiva poroka pa je med drugim pomenila tudi izgubo z doto pridobljenih frankopanskih posesti.

Friderik se je zaradi strahu pred očetom skrival, a ga je v past zvabil njegov svak, ogrski kralj Sigismund (Germadnik Fugger, Grofje in knezi Celjski, 2014). Oče je sina vrgel v ječo. Grad Fridrihtaj, kjer sta bivala Friderik II. in Veronika, pa porušil.

V času Friderikovega ujetništva se je Veronika v veliki stiski in bedi skrivala v divjini, nekaj časa pa preživela skrita na gradu Vurberk pri Frideriku IX. Ptujskem. Ko so jo ujeli in privedli v Celje, jo je Herman II. obtožil, da ga je hotela zastrupiti, sina pa je obnorela s čarovništvom, da se je poročil z njo. Proces proti Veroniki Deseniški je prvi zabeležen čarovniški proces na Slovenskem. Veronika je imela dobrega zagovornika – kronika Celjskih omenja "besednika" (verjetno prior Arnold, ki predstavlja moralno avtoriteto) –, zato jo je sodišče oprostilo krivde, kljub temu pa jo je dal Herman II. zapreti v grad Ojstrico, kjer jo je 17. oktobra 1425 po njegovem naročilu v kadi utopil celjski vazalni vitez Jošt Soteški.

Pokopali so jo v Braslovčah, Friderik II. pa jo je nekaj let po svoji izpustitvi dal prekopati v samostansko cerkev Kartuzijanskega samostana Jurklošter. Leta 1428 je dal generalni predstojnik kartuzijanov dovoljenje za pokop pomembne osebe v Kartuziji Jurklošter. Z veliko verjetnostjo lahko govorimo o pokopu Veronike Deseniške v prostorih nekdanje kapiteljske dvorane, ki so jo preuredili tako, da je omogočila vstop izven klavzure. Ohranjeni arhitekturni elementi nam to potrjujejo, obenem pa govorijo o izjemni ljubeči pozornosti, s katero je bil ta prostor urejen. V njen spomin je Friderik II. obdaril tudi kartuzijo v Bistri, kjer je bila (enako kot v Žičah) vpisana v nekrologiji knjige pod 17. oktober kot »grofica Celjska«. (Wambrechtsamer, 2014).

V Jurkloštru je ugnezdena najlepša ljubezenska zgodba na Slovenskem. Ta zgodba je tragična in skoraj nepoznana v evropskem prostoru (Gržan, 2006), kjer je neznanka v ljudskih očeh zrasla v simbol ljubezenske žrtve.

3 RAZISKOVALNI DEL – PROCES NASTAJANJA ANIMACIJE

Pri prehodu iz branja literature do začetkov ustvarjanja animacije smo ugotovili, da postopek izdelave pomeni mnogo več, kot le postavitev scene in izbira likov, primerne prostora, osvetljave in tehniških pripomočkov.

3.1 Idejna zasnova

Želeli smo posneti kratek animirani film o zgodovinskem dogodku iz lokalnega okolja, ki je bil pomemben za slovensko zgodovino in se obravnava pri pouku zgodovine.

Film poskuša približati zgodbo med Veroniko in Friderikom II. osnovnošolcem (morda tudi srednješolcem) tako, da bi učenci/dijaki na zabaven, privlačen in razumljiv način spoznali glavne osebe in niz dogodkov, ki so vplivali na razvoj zgodbe. Cilj takega filma je povečati njihov interes za poglobljeno in samostojno raziskovanje okoliščin dogodka.

3.2 Poznavanje tematike

S pomočjo dostopne literature (Fugger Germadnik, 2014; Fugger Germadnik, 2013; Zbornik mednarodnega simpozija Celjski grofje, 1998; Wambrechtsamer, 2014 – prevod; Gržan, 2006; Sivec, 2016) smo podrobno raziskali zgodovino Celjskih grofov in ljubezensko zgodbo Veronike in Friderika II.

Za boljšo vizualno predstavo in lažje razumevanje vloge, pomena in kompleksnosti Celjskih grofov smo obiskali grad Žovnek, Celjski grad, Pokrajinski muzej Celje in Kartuzijo Jurklošter. Ob obisku nas je najbolj navdušila velikost obeh gradov in samostana ter številne ohranjene podrobnosti iz življenja, način, kako so gradili svojo moč s pomočjo porok in diplomatskih spretnosti vzroku, zakaj so tako hitro izginili iz zemljevida pomembnih fevdalcev takratne Evrope.



Slika 6a in 6b: Obisk Starega gradu Celje in Pokrajinskega muzeja Celje (Vir: Ocvirk)

3.3 Priprava scenarija in zgodborisa

Pri pripravi scenarija smo se osredotočili na osnovna zgodovinska dejstva, vendar smo v scenarij vključili tudi vsebino povesti Friderika in Veronike izpod peresa Karla Gržana. Na tak način smo želeli dopolniti skopa zgodovinska dejstva o ključnih dogodkih njunega življenja, na katera zgodovinarji morda nikoli ne bodo našli pravega odgovora. Zgodba je v primerjavi z romanom Ivana Sivca preprostejša in vezana na lokalno okolje Rimskih Toplic. K sodelovanju smo povabili učiteljico zgodovine na šoli, Dušanko Klančar, ki nam je svetovala pri izbiri zaporedja pomembnih dogodkov.

Film spremlja zgodbo od smrti Elizabete Frankopanske do Veronikinega pokopa v Jurkloštru. Ker nismo likovniki, smo za vsako poglavje skicirali ključne dele zgodbe, podrobnosti pa opisali v scenariju.

Namesto vizualnega poteka zgodbe oz. storyboarda (glej Sekne, 2018), smo ustvarili razpredelnice, v katere smo vključili najpomembnejše snemalne podrobnosti za vsak prizor posebej. To se nam je zdelo zelo pomembno, da smo lahko spremljali potek našega dela. Vsak član ekipe je bil informiran o tem, kaj je že bilo narejeno in kaj sledi, kar je olajšalo delo in komunikacijo med nami.

Potek dogodkov smo razdelili na enajst poglavij. Ta se med seboj razlikujejo ne le po vsebini, ampak tudi po dolžini, saj smo upoštevali ključne dogodke v zgodbi. Namesto animatika (Sekne, 2018) smo pred začetkom snemanja vsakega poglavja opravili poizkusno animacijo in jo po potrebi prilagodili.

Scenarij, ki smo ga uporabljali pri pripravi animatika, izvedbi animacije in postprodukciji, smo oblikovali v tabelarni obliki ter ga razdelili na enajst prizorov. Veliko podrobnosti, kako čim bolj zanimivo predstaviti zgodbo, smo umestili v animacijo v procesu nastajanja. Pri animiranju smo se zato v veliki meri zanašali tudi na trenutni navdih, improvizacijo ter si dopustili nekaj svobode pri prikazu dogodkov. Zato zgodba ne sledi v celoti niti pripovedi Karla Gržana, niti zgodovinskim dejstvom, kljub temu pa smo ohranili bistveno sporočilo celotnega dogajanja.

Tabela 1: Prvi prizor

| | |
|-------------------------|---|
| NASLOV | Predstavitev gradu v Krapini |
| KRAJ IN ČAS DOGAJANJA | grad Elizabete Frankopanske, Krapina, leto 1422 |
| SCENA | maketa gradu, zelena podlaga, plakat ozadje |
| OSEBE | / |
| DOGAJANJE | pogled na grad, kamera se približuje oknu, skozi katerega bomo opazovali dogajanje v 2. prizoru |
| ŠT. POSNETIH FOTOGRAFIJ | Predvideno 85. Končna izvedba 102. |
| TRAJANJE V SEKUNDAH | Predvideno 5. Končna izvedba 6. |
| ZVOKI | ptičje petje, šumenje gozda |
| OPOMBE | Pazi na enakomerno približevanje gradu. |

Tabela 2: Drugi prizor

| | |
|-------------------------|--|
| NASLOV | Smrt Elizabete Frankopanske |
| KRAJ IN ČAS DOGAJANJA | Krapinski grad, Elizabetina spalnica, 1422 |
| SCENA | skrinja, postelja, miza, svečnik, kozarec, lestenec |
| OSEBE | Elizabeta Frankopanska, Friderik II. |
| DOGAJANJE | Elizabeta odide do mize s pijačo, spiše vsebino kozarca se strese in umre. Friderik pogleda iz skrinje, se skrije nazaj vanjo, zapre pokrov ter skupaj s skrinjo odide iz kadra. |
| ŠT. POSNETIH FOTOGRAFIJ | Predvideno 204. Končna izvedba 272. |
| TRAJANJE V SEKUNDAH | Predvideno 12. Končna izvedba 16. |
| ZVOKI | Škripanje desk vsakič, ko Elizabeta stopi na pod, v ozadju pa je šumenje plamenov, žvenket kozarca, škripanje skrinje in Friderikovo mrmranje in škripanje poda vsakič, ko Friderik stopi. |
| OPOMBE | Friderik naj bo vesel njene smrti. Vprašanje, kdo je nastavil strup, naj ostane odprto. |

Tabela 3: Tretji prizor

| | |
|-------------------------|---|
| NASLOV | Spor očeta in sina zaradi Veronike Deseniške |
| KRAJ IN ČAS DOGAJANJA | zunanjost Starega gradu Celje in dvorana v gradu, leto 1422 |
| SCENA | miza, 8 stolov, zavese, ščit z grbom Celjskih grofov, posoda s hrano, kozarci, vaza s šopkom, dve okni |
| OSEBE | Friderik II., Herman II., vitez 1, vitez 2, dvorna dama, sova |
| DOGAJANJE | Pogled na zunanjost Starega gradu Celje. Prehod v dvorano v gradu. Pri gostiji se Herman in Friderik spreta, Herman obtoži Friderika umora. Zahteva, da se odpove Veroniki Deseniški. Herman vstane s stola in se začne prepirati s Friderikom, ki prav tako vstane in v jezi odide. Nato vitez 1, vitez 2, dvorna dama ter sova pogledajo Hermana. |
| ŠT. POSNETIH FOTOGRAFIJ | Predvideno 425. Končna izvedba 391. |
| TRAJANJE V SEKUNDAH | Predvideno 25. Končna izvedba 23. |
| ZVOKI | Pogovarjanje gostov (mrmranje), skovik sove, rožljanje pribora in krožnikov, glasno momljanje Hermana in Friderika, škripanje stolov, škripanje poda medtem ko Friderik hodi in zvok črička. |
| OPOMBE | Vsebina pogovora se iz animacije ne bo razbrala. |

Tabela 4: Četrty prizor

| | |
|-------------------------|--|
| NASLOV | Beg pred očetom in tastom |
| KRAJ DOGAJANJA | vznožje hriba pod Starim gradom Celje |
| SCENA | zelen hrib, dva čakajoča črna konja, del ograje |
| OSEBE | Friderik II. in Veronika Deseniška |
| DOGAJANJE | Veronika in Friderik zbežita po hribu navzdol in se povzpeta na svoja konja, odjezdita. |
| ŠT. POSNETIH FOTOGRAFIJ | Predvideno 425. Končna izvedba 425. |
| TRAJANJE V SEKUNDAH | Predvideno 5. Končna izvedba 5. |
| ZVOKI | Petje ptic, šumenje reke, rezgetanje konjev, rahlo šumenje trave ko hodita po travi in topotanje konjskih kopit, ko odjezdita. |
| OPOMBE | / |

Tabela 5: Peti prizor

| | |
|-------------------------|--|
| NASLOV | Lov za ubežnikoma |
| KRAJ IN ČAS DOGAJANJA | gozdovi v okolici Laškega, 1422 |
| SCENA | drevesa, grmovje zelena trata z nekaj rožami, mah |
| OSEBE | Friderik II., Veronika Deseniška, vitez 1 in vitez 3 |
| DOGAJANJE | Friderik ter Veronika prijezdita v kader, kjer razjahata. Nato se pogovarjata, a kmalu zagledata viteza 1 in viteza 3. Frideriku od strahu poskočijo lasje. Veronika in Friderik splezata na konja in začeta bežati, prej omenjena viteza pa se zapodita za njima. |
| ŠT. POSNETIH FOTOGRAFIJ | Predvideno 255. Končna izvedba 306. |
| TRAJANJE V SEKUNDAH | Predvideno 15. Končna izvedba 18. |
| ZVOKI | Petje ptic, šumenje reke topotanje kopit, prenehanje topotanja, plosk z rokami, ponovno topotanje kopit. |
| OPOMBE | / |

Tabela 6: Šesti prizor

| | |
|-------------------------|--|
| NASLOV | Veronika in Friderik ne moreta uiti Hermanu |
| KRAJ IN ČAS DOGAJANJA | Kartuzija Jurklošter, okoli 1423–1424 |
| SCENA | samostan Jurklošter, samostanski zid, veliko drevo, njivi, skedenj, kočija |
| OSEBE | prior Arnold, Veronika Deseniška, Friderik II., Herman II., vitez 1 |
| DOGAJANJE | Veronika in Friderik prijezdita v Jurkloštrsko kartuzijo. Ko razjahata, ju pozdravi Arnold. V Jurklošter s kočijo prideta Herman in vitez 1. Herman Veroniko in Friderika naloži na voz in ju odpelje proti Celju. Kočija je velika, zato v animaciji vitez 1 kočijo obrača. |
| ŠT. POSNETIH FOTOGRAFIJ | Predvideno 340. Končna izvedba 340. |
| TRAJANJE V SEKUNDAH | Predvideno 20. Končna izvedba 20. |
| ZVOKI | Petje ptic, šumenje gozda, hoja po travi, topotanje kopit, konec topotanja, rezgetanje konjev, ponovno topotanje kopit, škripanje koles, konec topotanja kopit, mrmranje Hermana, top udarec ob les, topotanje kopit in škripanje koles. |
| OPOMBE | Ubežnika na kočijo naložijo kot hloda. |

Tabela 7: Sedmi prizor

| | |
|-------------------------|---|
| NASLOV | Sojenje |
| KRAJ IN ČAS DOGAJANJA | sodišče v Celju, okoli 1425 |
| scena | pročelje sodišča, kamniti oder, na katerem je sodnikova miza in podstavek za obtožence ter bakle, tri kamnite klopi in ena kamnita miza s pijačo, malo zelenja |
| OSEBE | Friderik II., Veronika Deseniška, prior Arnold, Herman II., sodnik (sumljivo podoben Vitezu 2), viteza 1 in 3, kmet, vitez s pijačo, stražar v modrem in neznani plemič |
| DOGAJANJE | Vitez 1 privede Veroniko na oder. Skozi rdeča vrata pride sodnik, sede za svojo mizo in začne sojenje. Medtem se vitez 1 postavi ob rob scene. Med sojenjem kmet s korenjem dregne viteza s pijačo in temu pade kozarec. Pijača se polije, vitez jo pobere in sede nazaj na stol. Veroniko sodnik obtoži čarovništva, nakar se zgrozi. Arnold jo uspešno zagovarja, zato jo sodnik oprosti in po razsodbi odide skozi rdeča vrata. Jezni Herman porine kozarec s svoje mize in odide, ob odhodu se spotakne, vendar se pobere in jezno odkoraka naprej. Friderik, Arnold in Veronika nasmejani odidejo iz prizorišča. |
| ŠT. POSNETIH FOTOGRAFIJ | Predvideno 340. Končna izvedba 255. |
| TRAJANJE V SEKUNDAH | Predvideno 20. Končna izvedba 15. |
| ZVOKI | Mrmranje prisotnih, top udarec sodnika, padec kozarca, mrmranje, jezno mrmranje Hermana in topi koraki. |
| OPOMBE | / |

Tabela 8: Osmi prizor

| | |
|-------------------------|---|
| NASLOV | Veronikina smrt |
| KRAJ IN ČAS DOGAJANJA | okolica gradu Ojstrica, okoli 1427 |
| SCENA | deroča reka, ogenj, drevesa in grmičevje |
| OSEBE | Veronika Deseniška, viteza 1 in 3 |
| DOGAJANJE | Veronika čaka Friderika, vendar je le ta zaprt v stolpu. Iz gozda se prikažeta viteza in jo preženeta do reke. Vitez 1 brčne Veroniko v deročo reko, v kateri nesrečno utone. |
| ŠT. POSNETIH FOTOGRAFIJ | Predvideno 170. Končna izvedba 153. |
| TRAJANJE V SEKUNDAH | Predvideno 10. Končna izvedba 9 |
| ZVOKI | Šumenje reke, petje ptic, šumenje gozda, sumljiva glasba, čof in mrmranje. |
| OPOMBE | Prizor bi lahko bil posnet tudi z utopitvijo v kadi. |

Tabela 9: Deveti prizor

| | |
|-------------------------|--|
| NASLOV | Henrik Frideriku sporoči novico o Veronikini smrti |
| KRAJ IN ČAS DOGAJANJA | Stari grad Celje, notranjost Friderikovega stolpa, okoli 1427 |
| SCENA | Miza, kozarec, sveča, dva ščita z grbom |
| OSEBE | Herman II., Friderik II. |
| DOGAJANJE | Friderik sedi za mizo in premišljuje o Veroniki. Približa se Herman, položi roko na njegovo ramo in mu pove za Veronikin tragični konec. Friderik se žalosten obrne v steno. |
| ŠT. POSNETIH FOTOGRAFIJ | Predvideno 170. Končna izvedba 119. |
| TRAJANJE V SEKUNDAH | Predvideno 10. Končna izvedba 7. |
| ZVOKI | Petje ptic, rahlo šumenje reke, koraki po kamnitih tleh in rahel udarec očeta po ramenu. |
| OPOMBE | / |

Tabela 10: Deseti prizor

| | |
|-------------------------|---|
| NASLOV | Herman izpusti Friderika |
| KRAJ DOGAJANJA | Dvorišče pred Friderikovim stolpom, okoli leta 1427 |
| SCENA | Miza, kozarec, sveča, dva ščita z grbom |
| OSEBE | Herman II., Friderik II., vitez 3, prior Arnold |
| DOGAJANJE | Vitez pripelje Friderika iz stolpa. Približata se Arnold in Herman. Vitez osvobodi Friderika, Arnold s Friderikom odide z gradu, Herman in vitez stopita nazaj v stolp. |
| ŠT. POSNETIH FOTOGRAFIJ | Predvideno 255. Končna izvedba 255. |
| TRAJANJE V SEKUNDAH | Predvideno 15. Končna izvedba 15. |
| ZVOKI | Petje ptic, koraki po kamnitih tleh, mrmranje. |
| OPOMBE | Vitez osvobodi Friderika tako, da s sekuro preseka verigo. |

Tabela 11: Enajsti prizor

| | |
|-------------------------|---|
| NASLOV | Pokop Veronike v Jurkloštru |
| KRAJ DOGAJANJA | Notranjost cerkve – kartuzije v Jurkloštru, okoli leta 1428 |
| SCENA | krsta, oltar s kelihom, stebrišče, krstilnica, svečnika |
| OSEBE | prior Arnold, Friderik II. |
| DOGAJANJE | Arnold pospremi Friderika do krste, Friderik si želi, da bi obudil Veroniko, obupan zapusti cerkev. |
| ŠT. POSNETIH FOTOGRAFIJ | Predvideno 170. Končna izvedba 187. |
| TRAJANJE V SEKUNDAH | Predvideno 10. Končna izvedba 11. |
| ZVOKI | Pridušen zvok orgel, koraki po kamnitih tleh, zvok udarjanja po leseni krsti. |
| OPOMBE | Friderik ni zmožgel ostati pri pokopu Veronike. |

Sedaj smo lahko začeli z delom.

3.4 Scena

Tudi naši liki potrebujejo ozadje, rekvizite in ostale podrobnosti. Scena mora biti stabilna, da se med snemanjem ne premakne ali celo poškoduje. Scena mora biti sorazmerne velikosti v primerjavi z nastopajočimi liki. Omogočati nam mora dostop s kamero/fotoaparatom.

Na začetku priprave scene smo na podlagi pripravljenega scenarija pripravili seznam glavnih prizorišč ter pripravili idejne rešitve, kako bomo s pomočjo kock Lego zgradili posamezna poslopja, prostore ali lokacije. Zaradi številnih zelo različnih prizorišč, ki niso bila omejena samo na zaprte prostore, saj smo s prikazom gradov želeli podati kar najbolj avtentično zgodbo, smo morali zbrati veliko količino kock Lego, nekaj smo jih dokupili.

Idejo, da bi bila vsa okolica gradov narejena iz kock Lego, smo zaradi zahtevnosti (prostor, finančni strošek) takšnega projekta opustili. Rešitev smo našli v tiskanju primernih ozadij, ki smo jih nalepili na steno za snemalno površino. V tiskarni smo natisniti tri ozadja, velikosti A0.

Prvo ozadje prikazuje nebo z oblaki, drugi hribovje z oblačnim nebom ter tretje listnati gozd.

Tudi tla prizorišča smo morali po prvotni zamisli spremeniti. Kuliso travnikov in tal smo ustvarili s štirimi A3 listi, ki smo jih zlepljene pobarvali z mešanico temnih in svetlih odtenkov zelene tempera barve.

3.4.1 Maketa Starega gradu Krapina

Prvo prizorišče animiranega filma je Stari grad Krapina. Narisali smo več različnih idejnih načrtov, kako naj bi grad izgledal, saj pri pregledovanju slikovnega gradiva o tem gradu nismo našli nobene srednjeveške risbe, ki bi prikazoval grad v podobi iz časa Elizabete Frankopanske. Za idejno zasnovo smo uporabili fotografijo ohranjenega dela gradu.



Slika 7: Ohranjeni del gradu Krapina (Vir: Udruga LaKo)

Pri gradnji smo bili pozorni predvsem na izbiro barv in oblikovanje pravilnega sorazmerja pristne podobe preostale grajske stavbe. Preostanki gradu so v primerjavi s prvotnim gradom manjših dimenzij in nimajo zahtevnih arhitekturnih elementov, zato smo maketo sestavili brez večjih težav. Že pri prvem gradu smo pozornost namenili zgolj prednjemu delu gradu, ki je bil izpostavljen v snemalnem kadru, na katerem sta vidni samo dve njegovi steni.



Slika 8: Maketa gradu v Krapini (Vir: Ocvirk)

3.4.2 Maketa Starega gradu Celje

Izdelava makete Starega gradu Celje (Celjski grad) je ena izmed težjih nalog. Želeli smo poiskati sliko gradu iz časa, ko je bil v njegovem stolpu zaprt Friderik II. Najbolj natančen prikaz Starega gradu Celje smo našli na razstavi v pokrajinskem muzeju Celje, vendar smo zaradi boljše perspektive pri gradnji našega gradu kot osnovo uporabili fotografiji bakroreza in slike gradu iz leta 1633 in 1688, ki sta dostopni na predstavitveni spletni strani Starega gradu Celje (<http://www.grad-celje.com/zgodovina-stari-grad-celje/>).

Za perspektivo s severozahodne strani bi poleg obsežnega gradu morali zgraditi tudi mesto Celje ter skalno steno, na kateri stoji Stari grad Celje, zato se za to nismo odločili. Pri gradnji smo na sprednjem delu fasade gradu uporabili sive kocke, zadaj pa barvne, ker nam je sivih primanjkovalo. Izziv je predstavljal tudi hrib, na katerem stoji grad. Rešili smo ga z uporabo večjih, Lego DUPLO kock, ki se ujemajo s klasičnimi kockami Lego. Grajski hrib je zgrajen iz večjih kock, grad pa iz manjših, klasičnih kock Lego. Osnova hriba je bila zgrajena iz poljubnih barv kock, vidne dele pa smo gradili z zelenimi kockami in jih, v kolikor je bilo mogoče, dopolnili s klasičnimi kockami Lego. Poskušali smo ujeti razmerje velikosti gradu in lego Friderikovega stolpa glede na osrednji del gradu, kar pa je bila zaradi zelo razgibanega terena in omejenega števila kock ena težjih nalog pri postavitvi scene.

Osrednji del gradu smo s pomočjo že omenjenih fotografij zgradili kot dva, v enotno zgradbo povezana, glavna stolpa. Osrednji del gradu smo oblikovali s kombinacijo temnih in svetlo sivih kock in s tem želeli dobiti kar najbolj avtentičen srednjeveški videz, čeprav o tem, kakšne barve je bil grad v Friderikovem času, lahko le ugibamo. Grajski hrib smo poskušali okrasiti tudi s postavitvijo smrek, dreves in rastlin.

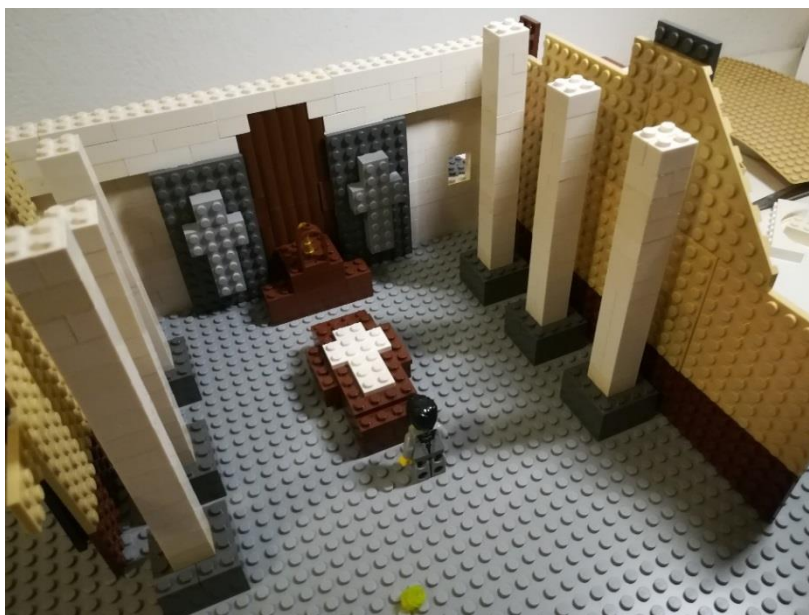


Slika 9: Izdelava makete Starega gradu Celje (Vir: Gartner)

3.4.3 Maketa Kartuzije Jurklošter

Za postavitev samostana v Jurkloštru smo uporabili slikovno gradivo, objavljeno na spletni strani Gradovi.net (Jurklošter). S pomočjo slik smo zasnovali načrt makete samostana. Sestavljen je iz glavnega šestkotnega stolpa, bivalnih dela in vrtov. Za bivalne prostore smo uporabili kocke Lego bele barve, za gradnjo šestkotnega stolpa pa dolge bele plošče Lego, ki smo jih kasneje zlepili skupaj. Samostanske zgradbe in vrt za sceno na dvorišču samostana smo pritrdili na zeleno podlago Lego ali »Baseplate«.

Za zadnjo sceno smo zgradili maketo notranjosti cerkve v Jurkloštru, v kateri se Friderik II. poslovi od svoje Veronike. Pri tem smo želeli vsaj deloma posnemati gotško arhitekturo, vendar smo bili pri tem precej omejeni z izborom kock Lego. Stebri glavne ladje so zato oglati, prav tako ni avtentična izbira barv notranjosti svetišča.



Slika 10: Maketa notranjosti cerkve Kartuzije Jurklošter (Vir: Gartner)

3.4.4 Druga prizorišča

Gradnja ostalih prizorišč zgodbe je bila manj zahtevna, saj smo jih postavili v notranjost stavb ali v pretežno naravno okolje. Za njihovo pripravo smo potrebovali manj kock in manj zahtevne arhitekturne elemente. Pri izdelavi smo uporabili vse možne elemente kock Lego, s katerimi smo prizoriščem lahko pridali srednjeveški pridih. Za prizorišča, ki so bila povezana s Celjskimi grofi, smo natisnili njihov grb in tako poudarili pomen posameznih scen.

Pripravili smo še naslednje scene:

- Notranjost gradu v Krapini, kjer je Elizabeta umrla v sumljivih okoliščinah oziroma jo je zastupil Friderik II., kar na posnetku ostane nedorečeno.
- Prizor v Celjskem gradu, kjer Herman II. od Friderika zahteva, da se odpove Veroniki.
- Prizorišče pred Celjskim gradom, s katerega Friderik II. in Veronika skupaj pobegneta.
- Beg skozi gozdove.
- Prizorišče na sodišču, kjer Veroniki sodijo zaradi čarovništva.
- Prizor pred gradom Ojstrica, kjer Veroniko utopijo.
- Prizor iz Friderikovega stolpa, iz katerega ob zaključku zgodbe Herman II. izpusti svojega sina.
- Prizor pred Friderikovim stolpom, kjer se Friderik II. reši jetniških verig in najprej pomisli na svojo Veroniko.



Slika 11: Priprava prizorišča, kjer Herman II. Frideriku ukaže, naj odslovi Veroniko (Vir: Gartner)

3.5 Liki

Liki v stop motion animaciji igrajo osrednjo vlogo, saj s svojo mimiko in gestami izražajo osebnost in čustva nastopajočih. Lego stop motion animacije so pri tem omejene s karakteristikami figur Lego. Te lahko izražajo samo omejen nabor čustev. Hkrati pa smo s tem precej poenostavili proces nastajanja animacije, saj brez računalniške animacije praktično ni možno izdelati dialogov, ki bi vključevali obrazno mimiko in bolj izrazito govorico telesa nastopajočih likov. Pri izbiri likov smo se skoncentrirali na iskanje takšnih dodatkov za figure, ki so vsaj približno oponašale obleko, pričesko, nakit in orožje srednjega veka. V načrtu smo imeli tudi pripravo grbov za vsakega od glavnih likov, s katerimi bi jih ločili med seboj po njihovi plemiški pripadnosti, vendar smo ugotovili, da bi s tem zmanjšali avtentičnost zgodbe. Prav tako smo imeli težave z iskanjem grbov in tiskom v tako majhni velikosti, da bi ga lahko nalepili na posamezne figure, s čimer bi bil še bolj prepoznaven oziroma ločljiv.

V zgodbi nastopajo: Elizabeta Frankopanska, Friderik II., Veronika Deseniška, Herman II., sodnik cerkvenega sodišča, dvorjani, viteza in menih.



Slika 12a in 12b: Junaki animiranega filma v Kartuziji Jurklošter (Vir: Bregar)

3.6 Oprema in prostor

Prostor, kjer smo lahko opravili proces zajemanja slik, je bila soba z manj kot 8 m² površine. V njej smo zaradi velikosti scene ter ostalih potrebnih pripomočkov le s težavo razporedili vso potrebno snemalno opremo. Pri ustvarjanju animiranega filma smo uporabili reflektor znamke Hasselblad, foto dežnik Hasselblad white Ø 85 cm (sposojen od družinskih prijateljev), prenosni računalnik in kabel za neposreden prenos fotografij preko programa Stop motion studio, posamezne scene, ozadja in napravo za zajem slik. V fazi priprave in poskusnih fotografiranj smo celoten proces animacije opravili s fotografskim aparatom Canon EOS 750 D. Ker program Stop motion studio v dostopni verziji ni omogočal učinkovitega zajema slik z omenjenim fotoaparatom, smo sliko zajemali s telefonom Huawei P10 Lite (model WAS-LX1) in njegovo kamero, ločljivosti 12 megapikslov. Stojalo za telefon smo priročno izdelali kar iz kock Lego ter ga z lepilnim trakom pritrdili na zeleno pozicijo.



Slika 13: Stojalo za telefon (Vir: Gartner)

Naše pomanjkanje izkušenj in znanja se je pokazalo tudi pri osvetljevanju scene. Prve prizore smo snemali dva dni. Okna v prostoru, v katerem smo fotografirali, nismo zastrli. Ob umetni je bila prisotna tudi naravna svetloba. V drugem prizoru se tako med animacijo osvetljenost močno spremeni.



Slika 14: Osvetlitev scene (Vir: Gartner)

V času procesa nastajanja animacije smo imeli zelo veliko težav, saj smo več kot dva meseca porabili zgolj za iskanje primerne programske in snemalne opreme ter v tem času večkrat skoraj obupali.

Na trgu obstaja veliko različnih, večinoma plačljivih programov za zajemanje slik, s katerimi je mogoče ustvarjati različne tipe animiranih filmov. Med profesionalnimi programi smo najprej želeli preizkusiti program Dragon Frame, ki ima zelo veliko različnih nastavitvev, za katere pa bi porabili preveč časa, da bi se jih naučili uporabljati. Uradna verzija programa je plačljiva in za dijake stane vsaj 195 EUR (Dragon frame). Poleg omenjenega obstajajo še AnimatorHD, IKITMovie in mnogi drugi. Ker smo v animaciji še začetniki z omejenim proračunom, smo se odločili za program Stop Motion Studio, ki ima po naši oceni najboljše razmerje med ceno in kakovostjo (Stop motion studio). Z izbranim programom smo bili zelo zadovoljni, saj je preprost, zanesljiv in omogoča uporabo fotografiranja s telefonom.

3.7 Postopek animiranja

Vsi stop motion filmi, risanke in računalniške animacije so narejeni sličico za sličico. Pri zajemu slik smo uporabljali enojni zajem slike (ang. »single frame«), kar pomeni, da smo za vsako sekundo animacije zajeli 17 sličic. Celotna animacija je dolga 2 minuti in 21 sekund, zato smo za celotno animacijo opravili kar 1955 zajemov slik. Pri tem smo poskušali uporabiti določene principe animacije, ki smo jih zasledili v literaturi (Sekne, 2018). Tak princip je na primer anticipacija oziroma pričakovanje, ki jo ustvarimo tako, da napovemo gib lika s prvim premikom v nasprotno smer od smeri dejanskega premikanja (počep pred skokom na konja). Figure smo premikali počasi, sliko za sliko in sproti preverjali njihovo postavitvev v dogajanju. Nekatere prizore smo morali zaradi napak ali zahtevnosti prizora večkrat ponoviti in ponovno posneti. Zaradi omejitev s časom, znanjem in izraznostjo figur Lego smo nekatere prizore iz scenarija sproti dopolnili in poenostavili. Pri snemanju smo si razdelili vloge in se menjavali, dva v skupini sta animirala in skrbela za opremo, tretji je opravljal zajem slike preko prenosnega računalnika.

3.8 Postprodukcija zvoka in slike

Ustvarjanje animacije se ne glede na njeno obliko zaključuje z obdelavo zvoka in slike. Pri tem je ravno tako zelo pomembno znanje o uporabi računalniških programov. Po pomoč v zadnjem delu izdelave animacije smo se obrnili na Žana Žvižejca, filmskega in televizijskega montažerja.

V postprodukciji smo izvozili zajete sličice iz programa Stop motion Studio. Pri izbiri programa za montažo smo se odločali med programom Adobe Premiere in programom Vegas pro 15. Odločili smo se za Adobe Premiere, saj smo produkcijo opravili na Gimnaziji Celje - Center.

V postopku zajemanja sličic smo sicer poskušali preprečiti različne svetlobne pogoje, zaradi katerih pri predvajanju filma prihaja do pojava utripanja oziroma spreminjanja svetlosti sličic. Kljub velikemu trudu nam to ni popolnoma uspelo. Zaradi zahtevnosti zmanjšanja ali preprečitve utripanja svetlobe v postprodukciji se po nasvetu za to nismo odločili.

Poseben izziv je predstavljala sporočilnost zgodbe, ki jo prikazujejo animirane sličice. Animirani film je namenjen učencem osnovnih šol, da bi na bolj zabaven in zanimiv način bolje spoznali delček slovenske zgodovine. V skupini se dolgo časa nismo mogli dogovoriti, ali bi zgodbo z zvokom pripovedovali tudi liki sami in v kolikšni meri bi dodali zgodovinske podatke in opis dogajanja v obliki podnapisov v samo animacijo. Na koncu smo se odločili za zelo minimalistično obliko. Zvoke smo uporabili samo za oponašanje zvokov narave, premikanja objektov ali oseb ter za medmete, s katerimi smo ponazarjali pogovor ali čustvene odzive nastopajočih likov. Zvoke smo pridobili iz zvočne banke Royalty free music. (Music)

Nekateri stop motion animirani filmi za prikaz podnapisov uporabljajo stop motion tehniko, da so animirani filmi narejeni v enotnem videzu. Zaradi zahtevnosti izdelave naslova in napisov, ki smo jih nameravali uporabiti za dodatno pojasnitev dogajanja v zgodbi iz kock Lego, smo se odločili za rešitev, pri kateri smo napise umestili med posamezne scene s črnim ozadjem.

Zaradi doseganja bolj tekočega dogajanja smo določene prizore (6/11) upočasnili za 15 %. Upočasnjeni prizori so 2., 6., 7., 8., 10. in 11. Dogajanje in gibanje v teh prizorih je potekalo hitreje, kar smo opazili šele ob večkratnem gledanju. Končni izdelek je tako dolg 3 minute in 15 sekund.

4 OCENA ANIMACIJE S STRANI UČENCEV IN UČITELJEV

V sklepni fazi projekta izdelave stop motion animiranega filma kot didaktičnega pripomočka namenjenega pouku zgodovine smo želeli preveriti tudi njegovo uporabno vrednost. Animirani film smo prikazali učencem in učiteljicam 2. D razreda Podružnične šole Sedraž (10 učencev), 4. in 5. C razreda Podružnične šole Jurklošter (9 učencev), 4. E razreda Podružnične šole Zidani Most (8 učencev), 3. A razred (17 učencev) razredne in dvanajstim učencem predmetne stopnje na Osnovni šoli Antona Aškercar Rimske Toplice. Želeli smo videti njihov odziv na film in izvedeti, če imajo za nas kakšne predloge, pripombe, nasvete, s katerimi bi lahko animirani film izboljšali.



Slika 15a in 15b: Učenci 3. A in 4. razreda pri gledanju filma (Vir: Ocvirk)

Prijetno nas je presenetil zelo pozitiven odziv. Učenci in učiteljice so pohvalili izvir in marsikje tudi komičen prikaz dogodkov, učinkovitost zgodbe in predvsem dejstvo, da smo uspeli animirani film ustvariti popolnoma sami. Zanimalo jih je, kako poteka izdelava stop motion animiranega filma, kako smo gradili posamezne scene, kje smo dobili ideje za prikaz posameznih dogodkov. Opazili so marsikatero podrobnost, za katero smo menili, da je učenci ne bodo opazili (npr. Všeč jim je bil prikaz vodnega toka po reki, politega kozarca, namernih in nenavadnih premikov oseb v zgodbi (frizura zapusti glavo, glava se obrne za 360 stopinj, plapolanje ogrinjala, premikanje šopka na mizi zaradi prepaha).

Animirani film smo pokazali tudi učiteljici zgodovine, ki ga je zelo pohvalila, pri čemer je bila najbolj ponosna na to, da smo uspeli v tako kratek posnetek vključiti vse pomembne dogodke iz življenja Friderika II. in Veronike Deseniške. Potrdila je, da bo film z veseljem uporabljala pri pouku zgodovine kot motivacijski uvod v spoznavanje zgodovine Celjskih grofov.

5 REZULTATI IN RAZPRAVA

Že pred začetkom smo se zavedali, da bo izvedba celotnega projekta za nas velik izziv. Pred tem nikoli nismo opravili celotnega postopka načrtovanja, snemanja in postprodukcije posnetih filmov. Ti so večinoma nastajali spontano in ob raznih domislicah ali zanimivih situacijah in kakor hitro so nastali, tako hitro so bili tudi pozabljeni.

Ob snemanju smo največ znanja pridobili prav s prakso, kjer smo razvijali naše umetniške, računalniške in komunikacijske veščine, kar je od nas zahtevalo veliko znanja in še več iznajdljivosti, večkrat smo šli do roba. Z natančnim in sprotnim beleženjem smo odkrivali napake, ki smo jih lahko v nadaljevanju procesa hitreje in učinkoviteje odpravili. To nam bo pomagalo tudi pri drugih projektih. Zaradi pomanjkanja časa petega prizora nismo uspeli na novo posneti. Pri tem prizoru nismo bili pozorni na ostrino posnetih fotografij. Sceno smo podrli, pogledali posnetke in videli, da slika ni bila izostrena. Prizor tako ni oster. Spoznali smo, da so faze načrtovanja in izvedbe zelo odvisne ena od druge, tako kot je vsak kader odvisen od prejšnjega.

Večina načrtovanja je zaradi pomanjkanja izkušenj potekala med samim snemanjem. Animiranje je bilo tudi fizično naporno, saj smo v času snemanja ves čas stali, se sklanjali in pripogibali.

Z branjem literature smo izvedeli za trike, ki smo jih uporabili v praktičnem delu snemanja filma. Tako posnetek deluje bolj naravno in tekoče.

Kljub pripravi časovnega okvira smo kmalu ugotovili, da bo postopek trajal precej dlje od načrtovanega. Čas, ki smo ga porabili za animiranje posamezne sličice ali prizora, se je razlikoval zaradi zahtevnosti in usklajevanja sočasnega animiranja več likov. Sekunda filma je sestavljena iz 17 sličic, animirali smo z enojnim zajemom. V 2 minuti in 21 sekund, kolikor je dolg film, smo opravili 1955 zajemov slike. Končna animacija je dolga 3 minute in 15 sekund.

6 ZAKLJUČEK

S tehniko stop motion animacije, ki omogoča enostaven, zanimiv, preprost način prikazovanja dogodkov, smo želeli ustvariti animirani film o zgodbi Veronike Deseniške in Friderika II. Animirani filmi so privlačni za vse starostne skupine, še posebej pa so primerni za mlajše otroke. Preizkusiti smo želeli, ali animacija lahko popestri pouk zgodovine, še posebej vsebine, ki so vezane na slovensko zgodovino.

Na začetku smo bili prepričani, da bomo kratek, triminutni film izdelali brez večjih težav. Izkazalo se je, da je bil namesto same animacije najtežji proces izbire in učenja posameznih postopkov, iskanje primerne opreme in programov, priprava scenarija in izdelava scene. Naučili smo se, da je koristno pravočasno zaprositi za pomoč, nasvet ali kritiko, saj smo sami pri nekaterih ugankah, ki jih nismo znali rešiti, porabili preveč časa in energije. Velik izziv je predstavljalo tudi delo v ekipi treh raziskovalcev, saj smo imeli marsikdaj različen pogled na iskanje rešitev in nadaljevanje dela. Poskušali smo si enakovredno razdeliti delo glede na to, kaj je komu od članov ekipe najbolj ustrezalo oziroma v čem je bil najboljši. Najbolj smo se zabavali in uživali pri izdelovanju posameznih scen in animiranju, ki je sicer precej dolgotrajen in dolgočasen postopek. Popestrili smo si ga z medsebojnim tekmovanjem v idejah, s katerimi bi lahko animirani film naredili še bolj zanimiv.

Zgodovina Slovencev je polna različnih dogodkov, ki so popolnoma drugačni od življenja danes, vendar so hkrati naše življenjske zgodbe še vedno zgodbe ljudi, ki iščemo, se borimo, tekmujemo, ljubimo in sovražimo. Z obiskom krajev, ki so bili pomemben del življenja Friderika II. in Veronike Deseniške, smo od blizu spoznali okolje in okoliščine takratnih dogodkov.

Ob prvih prikazih animiranega filma, ki še ni bil popolnoma dokončan, nas je bilo kar strah odziva učencev, vendar je bil strah odveč. Ugotovili smo, da učence film zabava, zgodba zanima in da se je trdo delo izplačalo. Prepričani smo, da je na splošno stop motion animacija in tudi naš izdelek odličen didaktični pripomoček za pouk zgodovine. Uporabiti bi ga bilo možno tudi pri marsikaterem drugem predmetu. Vsekakor animirani film ne more biti podlaga za usvajanje učne snovi, saj mora učitelj v razgovoru ali razlagi obrazložiti zgodovinske okoliščine dogodkov, jih umestiti v prostor in čas in učence naučiti razločevati med zgodovinsko nedvoumnimi dogodki in interpretacijami, zgodbami, miti in legendami.

Za nas ima posnet film največjo vrednost, saj smo se v času izdelave animiranega filma zares veliko naučili o tehniki ustvarjanja animiranih filmov, konkretnije o stop motion animaciji, zgodovini Celjskih grofov, raziskovanju na splošno in delu v skupini.

Želimo si, da bi tak didaktičen pristop (animirani film, npr. o Veroniki Deseniški in Frideriku II.) v prihodnje uporabljalo čim več učiteljev, ne samo na področju zgodovine, ter da bodo učenci v šoli imeli možnost ustvariti veliko podobnih animiranih filmov, s katerimi bodo obogatili pouk in si odpirali vrata v radovedno in ustvarjalno prihodnost.

7 VIRI IN LITERATURA

1. Brglez, A., Čepič, M., Kankkunen, M., Melinc Mlekuž, M. Teza o (ne)priljubljenosti slovenščine kot obveznega šolskega predmeta v Sloveniji : (raziskovalno poročilo). Ljubljana: Inštitut za civilizacijo in kulturo, 2008.
2. Celjski grofje. Dostop: <http://zgodovina.si/celjski-grofje/>. (14. 10. 2018).
3. Claymation. Dostop: <http://akilahwstopmotion.blogspot.com/> (2. 3. 2019).
4. Dragon frame. Dostop: <https://www.dragonframe.com/student-store/>. (12. 11. 2018).
5. Fugger Germadnik, R. *Grofje Celjski med zgodovino in mitom*. Celje: Pokrajinski muzej Celje, 2013.
6. Fugger Germadnik, R. *Grofje in knezi Celjski*. Celje: Pokrajinski muzej Celje, 2014.
7. Fugernik Germadnik, R. Zbornik mednarodnega simpozija Celjski grofje, stara tema – nova spoznanja. Celje: Pokrajinski muzej Celje, 1998.
8. Gržan, K. Friderik in Veronika. Celje: Celjska Mohorjeva družba, 2006.
9. Jurklošter. Dostop: http://www.gradovi.net/grad/jurkloster_samostan_dvorec. (18. 12. 2018).
10. Krapina. Dostop: <http://lako.com.hr/2016/08/29/krapina/> (dostopno 1. 3. 2019).
11. Music. Dostop: <https://filmstro.com/music> (25. 2. 2019).
12. Navajanje virov in literature. Dostop: <http://knj.gcc.si/files/2012/10/KIZ-Navajanje-virov-in-literature.pdf> (2. 3. 2019)
13. Orožen, J. *Zgodovina Celja in okolice*. Celje: Olepševalno in turistično društvo ter Celjska turistična zveza, 1967.
14. Priročnik z navodili za izdelavo raziskovalne naloge. Dostop: https://www.bistra.si/images/raziskovalne-naloge/Priro%C4%8Dnik_z_navodili_za_izdelavo_raziskovalne_naloge.pdf (2. 3. 2019).
15. Pingu. Dostop: https://www.google.com/search?q=pingu&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiauLeKkOTgAhXOH7QKHbuDCRAQ_AUIdigB&biw=1920&bih=937#imgdii=IR2-ixSN_i10NM:&imgsrc=pme5tRFuvjmxhM (2. 3. 2019).
16. Rakovec-Felser, Z. *Na valovih sreče in pogube: kraljica Barbara Celjska*. Maribor: Založba Pivec, 2012.
17. Razpotnik, J., Snij, D. *Raziskujem preteklost 7. Učbenik za zgodovino za 7. razred osnovne šole*. Ljubljana: Založba Rokus Klett, d. o. o., 2009.
18. Sekne, V. *Produkcija stop motion animacije*. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, 2018.
19. Sivec, I. *Samotna divja roža*. Mengeš: Založba ICO, 2016.
20. Stari grad Celje. Dostop: <http://www.grad-celje.com/zgodovina-stari-grad-celje/>. (24. 10. 2018).
21. Stop motion studio. Dostop: <https://www.cateater.com/>. (21. 12. 2018).
22. The History of Brickfilms: 1970s & 1980s - More LEGO animations than you might think! Dostop: <https://www.youtube.com/watch?v=YH-DxDmIXVU> (20. 1. 2019).
23. The Lego Movie. Dostop: <https://www.commonsemmedia.org/movie-reviews/the-lego-movie>. (20. 2. 2019).
24. Vegas pro 15. Dostop: <https://www.vegascreativesoftware.com/us/vegas-pro/> (24. 2. 2019).
25. Western Animation / Pat and Mat. Dostop: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/PatAndMat> (2. 3. 2019).