

Digitalna zgodba - snemalna knjiga: DVIGNIMO KAMEN

LOKACIJA CELOTNEGA VIDEO: OŠ ALOJZIJA ŠUŠTARJA – njihovo igrišče in preoblačilnica

1. Odhod iz šole

Prizor se začne z preobuvanjem glavne igralka v čevlje. Vmes se na zaslonu prikaže naslov digitalne zgodbe. Ta kader je intro, in vpelje gledalca v zgodbo. Igralka je v sredini kadra, tako lahko gledalec predvideva, da bo glavna igralka zgodbe. Igralka se preoblači v čevlje, s čimer se gledalec zaveda, da vstopa v odsek njenega življenja, da ne bo spremljal igralčevega celotnega življenja. Intro se začne z glasbeno spremljavo, ki bo povezovalni in motivacijski element celotne zgodbe. Gledalec se seznanja z ključnimi elementi, potrebnimi za kasnejše razumevanje zgodbe.

Slike (splošne ali specifične, lokacija, če je znana): garderoba



Dizajn (barva ozadja, font style, special effects): naslov;

Zvok (music, sound effects): govor, avtorska klavirska spremljava,

Govor oz. besedilo (dobesedno govorjeno besedilo na strani): Naslov: DVIGNIMO KAMEN

2. Odhod iz šole

Ko igralka odpre vrata šole se začne govor moderatorja. Po prvem kadru, ki se je dogajal znotraj šole, tako odprtje vrat in hkratno utišanje glasbene spremljave in začetek govora nazorno pokažejo točko začetka razvoja zgodbe. Moderator v svojem govoru opisuje igralko in jo predstavi gledalcem. Skoti ton in govor moderatorja se zdi, da moderator igralko dobro pozna, zaradi česar gledalec verjame stvarjem, ki jih govori. Gledalec spozna glavno igralko in prostor razvijanja zgodbe.

Slike (*splošne ali specifične, lokacija, če je znana*): sprehod skozi igrišče



Dizajn (*barva ozadja, font style, special effects*): snemanje iz tal

Zvok (*music, sound effects*): govor moderatorja,

MODERATOR: To je Lucija. Po navadi pa ji rečejo kar Luci. Stara je devet let in hodi v 3.a razred.

Ima najboljšo prijateljico, s katero ob torkih in četrtek hodi na veslanje. Sošolcu Maksu pomaga pri domači nalogi,

3.Zajklja Pavla

Govor moderatorja se za trenutek ustavi, v tem času igralka izreče prvo besedno zvezo in pokliče po imenu Zajkljo Pavlo. Govor moderatorja se takoj nadaljuje ob zaustavljeni sliki. Tako gledalec spozna kdo je Zajklja Pavla, hkrati pa se zaveda, da bo pomembna oseba za razvoj zgodbe, saj se video ustavi samo zato, da jo predstavi. Z učinkom zamrznitve uspemo gledalcu pokazati, da moderator ni X oseba v zgodbi, ampak, da kakor bere misli igralka v času, ko ta ne govori, oz. kot pravljicar bere zgodbo o njenem dnevu. Moderator je vključen tudi z namenom, da igralka ne napade gledalca in se začne sama predstavljati, in tako izniči možnost spontanega igranja, saj v tem primeru ve, da je snemana. Ker smo vključili moderatorja, kot vsevednega pripovedovalca, se lahko zdi igranje igralk bolj pristno, saj se zdi, da le te ne vejo, da so snemane, s čimer se poveča čustvena komponentzna razvoja zgodbe in možnosti poistovetenja gledalca z igralko.

Slike (*splošne ali specifične, lokacija, če je znana*): prihod zajklje Pavle



Dizajn (*barva ozadja, font style, special effects*): snemanje iz tal v tunelu, ustavljen posnetek - freeze

Zvok (*music, sound effects*): posnetek moderatorja

Govor oz. besedilo (*dobesedno govorjeno besedilo na strani*):

LUCI: Zajklja Pavlaa!

PAVLA: Tukaj sem.

MODERATOR: Ja, to pa je ZAJKLJA PAVLA, ki jo vsak dan pospremi na poti v šolo in po koncu pouka nazaj domov.

4. Pobiranje smeti

V tem kadru se poudarek, ki je bil do zdaj na osebah prestavi na njuna dejanja, besede. Igralki se začneta pogovarjati. Izražata različna čustva, s čimer gledalce seznanjamo z različnimi čustvi in izvori le teh. Kamera na začetku snema iz vrha, saj je zajklja žalostna, Lucija kot predstavnica družbe pa je kriva za njeno žalost, ker onesnažuje naravo. Lucija stoji na desni strani zajklje, zaradi česar izgleda večja – bolj poudarjena izpostavljenost ob njeni napaki. Sledi pobiranje smeti, ki je posneto od zelo blizu – nazornost njunega dela se poveča – ponovi se glasbena spremljava, ki gledalcu pokaže, da pobiranje smeti ni nič težkega in da je lahko zabavno. Na koncu scene, je pokazan še zadnji korak čiščenja narave, ko igralki, smeti vržeta v koš. Zdaj sta snemani od spodaj, zato izgledata večji – gledalec spozna, da je človek velik po srcu, če skrbi za naravo.

Slike (*splošne ali specifične, lokacija, če je znana*): pobiranje odpadkov



Dizajn (*barva ozadja, font style, special effects*): snemanje iz hribčka navzdol,

Zvok (*music, sound effects*): avtorska klavirska skladba

Govor oz. besedilo (*dobesedno govorjeno besedilo na strani*):

LUCI: Danes pa nisi tako dobre volje.

PAVLA: Ne, res nisem. Poglej koliko smeti je na tleh. Mi zajci pa potem to jemo-lahko se zastrupimo!

LUCI: Jooj, jih grem zdaj pobrat.

(odneseta smeti v koš)

PAVLA: Kako sva prijazni do narave!

5. Prečkanje ceste

Igralki se pred prečkanjem ceste ustavita, očitno pogledata levo, desno, levo. Spet se pridruži glas moderatorja, ki še poudari njuno dejanje. Z besedo STOP vpliva na igralca, da je le ta pozoren na dogajanje, kljub temu, da je snemano od daleč.

Slike (*splošne ali specifične, lokacija, če je znana*): prehod čez cesto



Dizajn (*barva ozadja, font style, special effects*): pohitren posnetek v drugeme delu

Zvok (*music, sound effects*): posnetek moderatorja

Govor oz. besedilo (*dobesedno govornjeno besedilo na strani*):

MODERATOR: Stop! Uf, še dobro. Preden prečkaš cesto se moraš vedno ustaviti in preveriti, če prihaja kakšen avto.

5. Pod drevesom

Igralki sedita na gugalnici in se gugata. Lucija začne pogovor z vprašanji. Gledalec skozi njun pogovor spozna, kje se nahajata, ptiča Vrabca in drevo Javor. Informacije si dopolnjujeta, s čimer zajklja ne izgleda kot pametnejša med njima, ampak sta obe igralki enako pomembni za njun uspeh.

Slike (splošne ali specifične, lokacija, če je znana): sedenje pod drevesom



Dizajn (barva ozadja, font style, special effects): krožno snemanje,

Zvok (music, sound effects):

Govor oz. besedilo (dobesedno govorjeno besedilo na strani):

LUCI: Kako je prijetno, ko tako pihlja veter. Dobro me ohladi, njegov šum pa me pomiri. Glej, ptička! Kako lepo poje. Kako je ime tej ptici? Pavla, ti jo zagotovo poznaš.

PAVLA: Ja, res je lepo tu v Šentvidu. Seveda, da jo poznam. To je moja prijateljica Vrabec. Skupaj z drugami pticami poleti živijo v krošnjah dreves. To drevo je Javor. Poglej kako je veliko in kakšno krošnjo ima. Zaradi katere se lahko otroci poleti gugajo v senci.

LUCI: Oo in kako hrapavo lubje ima deblo.

PAVLA: Poskusi ga objeti.

(Luci gre objet drevo.)

LUCI: Ne morem ga objeti, ker je že tako velik. Daj, poskusiva skupaj.

PAVLA: Uspelo nama je.

6. Tek čez travnik

Igralki veselo tečeta skozi travnik. Spremlja ju glasbena spremljava. Gledalec spozna, da se imata skupaj lepo in da je pot iz šole lahko zelo zabavna.

Slike (*splošne ali specifične, lokacija, če je znana*): Tek čez travnik



Dizajn (*barva ozadja, font style, special effects*): pohitren posnetek, transition

Zvok (*music, sound effects*): avtorska klavirska skladba

Govor oz. besedilo (*dobesedno govorjeno besedilo na strani*):

Gledalec skozi pogovor igralk spozna ribnik kot življenjski prostor živali in rastlin. Spozna tudi pojem odsev. Slike (*splošne ali specifične, lokacija, če je znana*): sedenje ob ribniku



Dizajn (*barva ozadja, font style, special effects*): efekt vode

Zvok (*music, sound effects*): /

Govor oz. besedilo (*dobesedno govorjeno besedilo na strani*):

(Luci začne škropiti vodo naokoli, Pavla se usede na mostiček)

LUCI: O kako bi bilo fino, če bi mi uspelo ujeti ribo kar z roko! – poskuša

PAVLA: Ribe dobro čutijo tvojo bližino in so v vodi zelo spretne, hitro pobegnejo. To ti bi uspelo le, če bi imel res srečo in zelo hitre prste!

PAVLA: Ob ribniku pa je tudi veliko rastlin, ki so posebej prilagojene na življenje ob vodi. Ali znaš kakšno naštet?

LUCI: Lokvanj, trsje in mogoče tudi ločje. Poglej Pavla, še skakači so tu! Oni se lahko drsajo po vodi, kar brez drsalk.

PAVLA: Joj kakšno frizuro imam jaz danes. Še dobro da se lahko tako dobro vidim v svojem odsevu v ribniku, da se lahko zdaj uredim.

LUCI: Joj, nehaj se že s tem obremenjevati. (poškropi z vodo)

8. Podhod

Skozi pogovor igralk gledalec spozna namen podhoda in prevozno sredstvo vlak. Na drugem koncu podhoda se zgodba zaključi. Kot na začetku se zdaj poudarek iz dejanj in besed igralk prestavi nazaj na osebnosti igralk. Vsaka izmed igralk zdaj odide na svojo stran stopnic in tako gledalec spozna, da se njuno prijateljstvo tu končuje, da vsaka odhaja v svojo pot skozi življenje. Kakor ju je tunel na začetku povezal v isto pot, pot domov, ju zdaj nasprotno stopnice ločijo. Hkrati ob poslovilu Lucija obnovi zgodbo, s čimer lahko gledalec še enkrat obudi dogodke zgodbe in se mu zgodba bolje vtisne v spomin.

Slike (*splošne ali specifične, lokacija, če je znana*): prihod v podhod



Dizajn (*barva ozadja, font style, special effects*):

Zvok (*music, sound effects*): avtorska klavirska

Govor oz. besedilo (*dobesedno govorjeno besedilo na strani*):

LUCI: Stop! Slišiš! Nad nama se zdaj pelje vlak. V šoli smo se učili da se pelje približno 50 km na uro. Pri tako veliki hitrosti se vlak težko hitro ustavi.

PAVLA: Res je, prav imaš. Ta podhod je varen in še zabaven hkrati.

(Zavijeta vsak na svojo stran konca podhoda)

LUCI: Danes si se pa zmotila Pavla. Pa sej veš, da je dom tukaj desno od podhoda.

PAVLA: Veš Luci, nisem se zmotila. V mojem trebuščku so že devet mesecov mladički, ki komaj čakajo da se skotijo in pridejo na plano. In ko bodo prišli, bom morala dobro skrbeti zanje in ne bom mogla več s tabo hoditi v šolo. Ti pa si že velika punca in dobro poznaš to okolico. Zdaj boš hodila sama v šolo.

LUCI: Malo sem žalostna, a vem da mi nebo dolgčas. Naučila si me, da moram biti do narave prijazna, saj je polna majhnih in velikih živali, vodnih in travniških rastlin ter polna lepih zvokov. Le opaziti jih moraš in kdaj pogledati pod kakšen kamen.

(gresta vsaka v svojo smer)

