

Nukufilmi Lastestudio animafilmi õppekava

ÜLDSÄTTED

1. Nukufilmi Lastestudio õppekava on dokument, mille alusel toimub õppetöö Nukufilmi Lastestudio huviringides.
2. Nukufilmi Lastestudio õppekava terviktekst on õpetajate toas kõigile kättesaadav.
3. Õpetaja koostab Nukufilmi Lastestudio õppekava üldosa ja ainekava alusel igal õppeaastal töökava kõikidele huviringidele, kus ta õpetab. Huviringi töökavas täpsustatakse kooli ainekavas esitatut, arvestades konkreetseid õpilasi, kasutatavat õppekirjandust ja -materjale ning õpetajatevahelist koostööd.
4. Nukufilmi Lastestudio õppekava määrab kindlaks õppe-eesmärgid, õppeaja, ainekava ning nõuded kursuste lõpetamise kohta.
5. Nukufilmi Lastestudio õppekava koosneb üldosast ja ainekavast.

1. ÜLDOSA

Animafilmi õppe vajalikkus

Eesti noortel on raskusi haridussüsteemis omandatud teadmiste praktikas loovalt ning integreeritult kasutamisel, puuduvad oskused meeskonna töös osalemiseks, sest neil ei ole eelnevat kogemust ega vajadust. Samuti on koolides õpe liialt teooria keskne ega paku ideede teostamiseks võimalusi. Idee on iga ettevõtmise aluseks ning praktikas katsetamine annab võimaluse kokku puutada reaalse probleemi ja situatsioonidega, realiseerimine annab ideedele ka tulemuse.

Animafilmi õppe üldeesmärgid

Animafilmi õppe üldine eesmärk on Eesti laste ja noorte loovuse arendamine. Animafilmi valmistades jõutakse läbi fantaasiamaailma konkreetsete tegude ni – oma nägemuste realiseerimiseni. Väljamõeldu vajab juhendajale, abistajatele ja ka tulevastele vaatajatele tutvustamist. Animatsiooni tehes on oluline nii fantaasiaküllane ja innovaatiline mõtlemine, loodud tegelastele inseneritehnilise lahenduse otsimine ning ka oma väljamõeldu tutvustamine tulevastele vaatajatele. Kursus lähtub loova mõtlemise vajadustest kõigil elualadel.

Massimeedia ning interneti levikuga on hädavajalik tutvustada noortele võimalusi orienteerumaks tänapäeva meediumite struktuuris, taotlustes ning toodetud infohulkades.

Animafilmi õppe üldised eesmärgid:

- Humanistlike ideede väärtustamine vastukaaluks tänapäeval näidatavatele üsna vägivaldsetele lastefilmidele
- Lastele ja noortele kõrge kunstilise väärtusega professionaalse kultuuri tutvustamine.
- Lastes ja noortes erinevate kultuuriliikide vastu huvi äratamine ning süvendamine, silmaringi laiendamine, kultuuriteadlikkuse suurendamine, lastes eetiliste väärtushinnangute ja heade harjumuste kujundamine.
- Maailmakogemuse kaasamine ja rahvusvaheliste projektide arendamine Eesti laste õppeprotsessis.

- Vaba aja veetmine.
- Osalejate suunamine koostööle ühise projekti elluviimisel.
- Lootus leida eesti animatsioonifilmile uusi andekaid loojaid, eesti kinokunsti lipulaeva ja rahvusvaheliselt tunnustatud eesti kultuurivaldkonna traditsioonide jätkajaid.

Õppe- ja kasvatustöö huviringis peab aitama kujuneda isiksusel, kes:

- mõtleb loovalt;
- oskab oma tegevust eesmärgistada, kavandada ja hinnata;
- suudab valida, otsustada ja vastutust kanda;
- soovib ja oskab teha konstruktiivset koostööd;
- aktiivse kunstilise tegevuse kaudu arendab kunstitaju, fantaasiat;
- on tundlik esteetiliste väärtuste suhtes, kujundab oma ilumeelt;
- mõtleb süsteemselt, loovalt ja kriitiliselt, on avatud enesearendamisele;

Animafilmi õppekava põhimõtted ja lähtealused

1. Nukufilmi Lastestuudio ainekava ei dikteeri huviringi tundides vahendite, materjalide, tehnika ega heliteoste valikut, vaid annab oskuste arendamiseks suunad ja tasemenõuded.
2. Õppekorralduses ja õppesisu valikul arvestatakse vanuselisi ja individuaalseid iseärasusi. Kursused toimuvad kolmele erinevale vanuseastmele ning vastavalt osalejate vanusele huviringi juhendaja koostab ainekava põhjal töökava.
3. Lähtudes demokraatia põhimõtetest kujundavad koolielu reegleid õpilased, õpetajad ja lapsevanemad üheskoos. Õppetöö kavandamisel peetakse silmas igaühe võimekust, kus Nukufilmi Lastestuudio ülesanne on suunata õpilast oma tegevust jälgima ja õppimist kavandama, analüüsima ning kujundama isikupärast väljendusstiili.
4. Õppekavaga luuakse tingimused iga õpilase arengu toetamiseks, kaasates nii õpilane kui lapsevanem (eestkostja, hooldaja), õpilase õpiteed puudutavate küsimuste arutamisse ja selle üle otsustamisse;
5. Õppekava tähtsustab õpilase õpi- ja loomeluvi hoidmise ja toetamise;
6. Õppekava on avatud pidevaks edasiarendamiseks ja korrigeerimiseks vastavalt muutustele ühiskonnas ja teadustes.
7. Animafilmi õppekava koostades on silmas peetud:
 - 7.1 inimese areng selle terviklikkuses on Nukufilmi Lastestuudio kõrgeim siht ja väärtus;
 - 7.2 muutuv maailmas erinevate maailmakäsitlustega kokku puutudes määratleb inimene end, võtab endale vastutuse oma elukäigu kujundamise eest;
 - 7.3 kõige tähtsam on õppida õppima ja looma, ning loovalt ja integreeritult omandatud rakendama, sest kiiresti teiseks maailmas vananevad teadmised kiiresti;
 - 7.4 soov areneda ja õppida, võime analüüsida omaenese ja teiste kogemusi, koostööoskused, käitumiskultuur ning eetilised loovad eeldused elus toimetulekuks ning muutuv maailmas orienteerumiseks;
 - 7.5 loovus võimaldab üksikisikul ja ühiskonnal väärikalt toime tulla kiiretest ja vastuolulistest arengutest tulenevate väljakutsetega.

Animafilmi huviringide õppekorraldus

Animafilmi huviringid kestavad 35 nädalat, iga nädala toimub õpe 4x45 minutit. Animafilmi huviringid toimuvad 3-le vanuseastmele:

- 5.-10. aastastele;
- 10.-15. aastastele;
- 15.-20. aastastele.

Kõigile kolmele vanuseastmele on koostatud ühtne ainekava, mille alusel huviringi õpetaja koostab konkreetse töökava vastavalt osalevate laste vanusele ning suutlikkusele. Noorimate

grupis suunatakse õpilasi mängult loovale tegutsemisele ja õppimisele, vanemate grupis toimub loomevõimete kavakindel arendamine lähtuvalt loomeprotsesside seaduspärasustest ja etappidest

Huviringidesse astumiseks ei ole nõutavad eelteadmised. Animafilmi õppe alustamiseks sõlmitakse osaleja või tema eest vastutajaga vastavasisuline leping. Kursuse lõpetamiseks peab osaleja valmistama ja kursuse lõpuüritusel esitama lõputöö – animafilmi.

Meetodid

Kursus koosneb 20% osas teoreetilisest õppimisest ning 80% ulatuses iseseisvast praktilisest tööst. Kursus toetub erinevatele õppevormidele ja -meetoditele: loeng, praktiline töö, rühmatöö, individuaalne töö, näitus, esilinastus, ekskursioonid jne.

Tulem

Paljudes tänapäeva koolides, huvikeskustes ja kodudes on juba olemas kõik vajalikud tehnilised võimalused (kaamerad ning arvutid) lihtsa animafilmi valmistamiseks, kuid puuduvad teadmised ja oskused nende kasutamiseks. Kursustel animatsiooni põhitõdesid ning töövõtteid omandanud õpilane saab omandatud kogemusi iseseisvalt rakendades ja animafilmi vahendeid kasutades end loovalt väljendada.

Kursuse läbimine võimaldab:

- tutvuda eesti kõrgkultuuri ühe valdkonna – animatsioonifilmikunstiga ning selle olemusega ja koos kaaslastega osa saada selle loomisprotsessi erinevatest tahkudest.
- arendada loominguliselt õpilase isiksust ning laiendada senist maailmapilti.
- viia ellu kunsti, kirjanduse ja tööõpetuse ainekavades ettenähtud õppeülesandeid filmikunsti teemadel.

Vahendid

- digivideokaamerad;
- digifotoaparaadid
- arvutid;
- videoprojektor;
- statiivid,
- firewire kaardid;
- firewire juhtmed;
- valgustid;
- videomagnetofon;
- CD- ja DVD-mängijad;
- televiisor;
- filmid;
- joonistustarbed ja meisterdamisvahendid ning -materjalid (käärid, niidid, nõelad, tangid, noad jms. ; traadid, riide- ja nahatükid, poroloon, paber, pliiaatsid, PVC-plastik, liim, kleeplindid jms.)
- animatsiooni tarkvara

2. ANIMAFILMI AINEKAVA

Animafilmi õppe eesmärgid

Animafilmi õppe eesmärk on tutvustada osalejatele animatsioonil baseeruvaid tänapäevaseid multimeedia kasutusvõimalusi. Kursuse põhiohk on oma lihtsatete animafilmiklippide valmistamisel, mille läbi saab osaleja praktilise kogemuse, kuidas klassikalise animatsiooni võtteid filmi- ja meediakunstis rakendatakse. Kursuse läbinu on suuteline lihtsama animatsioonifilmi iseseisvalt valmistama, tunneb vajaliku tehnika lihtsamaid kasutusvõtteid.

Kursuse sisuks on animatsiooni kasutamisevõimaluste tutvustamine vastavalt osaleja eale ja võimetele. Olulise osana kuulub koolitusse erinevate loominguliste tegevuste integreerimine: insener-tehniline konstruktiivsete lahenduste otsimine, kunstiline kujundamine ja disainimine, käsitöö, kirjandus (stsenaarise narratiivi koostamine), animeerimine, helindamine jne.

Animatsiooni olemus ja kaasaegsed rakendusvõimalused

Animatsioon tuleneb sõnast "*animus*" – ld. k. hingestama ning seetõttu võib animatsioonifilmi kunsti pidada hingestamiskunstiks.

Animatsioonifilm on filmikunsti vanimaid alaliike, milles põimuvad erinevad kunstiliigid ja väljendusvahendid – kujutav kunst, muusika, draama, kirjandus, tants jne., mis ühtlasi võimaldab erinevate kunstiliikide tipptegijate vahelist koostööd. Tänu sellisele erinevaid kunstiliike sünteesivale omadusele on eesti animatsioonifilm olnud eesti loova mõtteviisi tipptasemel vahendajaks rahvusvahelisel areenil ning pälvinud erinevate asjatundjate poolt kõrge tunnustuse.

Tänapäeva infoühiskonnas on animatsioon lisaks traditsiooniliselt tuntud multifilmile kujunenud multimeedia üheks alustalaks, mille seaduspärasusi ning võtteid kasutades eksisteerivad kõikvõimalikud visuaalsed meediumid: arvutimängud, liikuvad logod-sünnipäeva kaardid, interneti kodulehed, mobiiltelefonide liikuvad sõnumid jne.

Animatsiooni järjest laienevad rakendamise võimalused (eeskätt animatsiooni sünteesivast olemusest tulenev mitmekülgse loova mõtteviisi rakendamine) ühiskondlikul tasandil pakuvad:

1. inimeste isiksuslike omaduste ja silmaringi arendamist ning rakendamist.
2. uusi avanevaid rakendusvõimalusi seoses tehnika arenguga.
3. teatud üldiste ühiskondlike väärtushinnangute kujundamist noortes.

Animafilmi õppel käsitletavad teemaatikad

animatsioonifilmi olemus:

- (anima)filmide olemus, erinevate tehnikate ja spetsiifikate tutvustus
- erinevate eesti animafilmi stuudiote külastamine (Nukufilm, Eesti Joonisfilm, A-film)

idee/kirjandus:

- loo jutustamine, sündmuste loogiline järjestamine
- tegelastüüpide "psühholoogiline analüüs", emotsioonide eristamine ja esiletoomine

kunst ja käsitöö:

- tegelaskujude ja foonide kujundamine
- erinevad nukkude liigutamismehhanismid ja konstruktsioonid liikumine:
- tantsimine, jooksmine, jalutamine, hüppamine jne... – liikumise erinevad iseloomud

filmimine:

- dekoratsioonide ja nukkude või joonistuste paigutamine võtteplatsile
- võtteplatsi valgustamine, kaamera sättimine ja nukkude animeerimine
- filmiprotsessis osalemine

muusika:

- erinevate muusikategemisvõimalustega tutvumine
- taustahelid

esilinastuse külastus:

- Nukufilmi ja Joonisfilmi stuudiote poolt korraldavate esilinastuste külastus õppeperioodil
- oma esimeste valminud filmide demonstreerimine avalikkuse ees publikule

Animafilmi kursuse õppesisu

Sissejuhatus filmimaailma. Erinevate kunstiliikide ja -väljendusvahendite põimumine filmikunstis.

Liikumisillusioon, silma reageerimiskiirus, kinole/filmikunstile eelnenud optilised võtted

liikumisillusiooni saavutamiseks, optilised mänguasjad. Optilistesse mänguasjadesse (fenaskistoskoop, stroboskoop, mutaskoop) liikumise joonistamine ja liikumisillusiooni katsetamine.

Erinevad filmiliigid, erinevad animatsiooniliigid. Illustreerivad näited. Mõisted: Mängu-, dokumentaal-, animafilm, joonis-, lamenukk-, ümarnuku- ja arvutianimatsioon.

Filmitegemise etapid ja nende järjekord. Mõisted: kirjanduslik stsenaarium, pildistsenaarium, kujundus, tegelaskujud ja dekoratsioonid, võtte ettevalmistus, filmimine, helindamine, montaaž.

Nukufilmi ja/või Eesti Joonisfilmi stuudio külastus. animafilmi tegemise etapid professionaalses stuudios.

Kirjanduslik stsenaarium. Loo jutustamisoskus, sündmuste loogiline järjestamine. Mõisted: süžee, episood, stseen, kaader.

Pildistsenaarium. Mõisted: üld-, kesk- ja lähiplaan, ärasõit, pealesõit, panoraam.

Tegelaste kujundamine, spetsiifilised võtted tegelaste erinevuste esiletoomiseks (vana, noor, pikk, vilgas jne.).

Tegelastüüpide psühholoogiline analüüs, emotsioonide eristamine ja esiletoomine (kuri, lõbus, kurb, kaval jne.)

Dekoratsioonide ja taustapiltide olemus. Erinevad võtted foonide valmistamiseks.

Kompositsioon, selle peamised reeglid. Teema, süžee ning väljendusvahendite ühtlus.

Lamenukkfilmi tehnika spetsiifika, erisused ja võimalused. Lamenukkude kujundamine, liikumine ja liigutamine, nende liikumise iseloomude kujundamine erinevatele tegelastele.

Joonisfilmi tehnika spetsiifikad, erisused ja võimalused. Joonisfilmi tegelaste kujundamine (3-mõõtmelisuse illusaiooni saavutamise võtted). Joonisanimatsioonis liikumise tõepärasuse saavutamise võtted: venitamine, kokku surumine, kaarega liikumised.

Ümarnukkanimatsiooni tehnikad, võtted ja spetsiifikad. Plastiliinist nukkude, 3-dimensiooniliste objektide ja ümarnukkude animeerimine. Nukkude valmistamine.

Kaamera, valgus ja valgustamine. Silma ja kaamera ehitus, valguse nägemine. Valguse lainepikkused ja värvid. Valguse omadused ja tähtsus. Valgus ja vari.

Arvutiprogrammide tutvustus ning kasutamine ülesannete lahendamisel, oma filmide valmistamisel: Monkey Jam, Studio Pinnacle, Audacity, Artweaver jt.

Pildirea monteerimine. Mõisted: staatika, kiirendus, aeglustus.

Helindamine, teksti salvestamise spetsiifikad. Tausta jutustaja, dialoogid, taustahelid. Helindamine, teksti salvestamise spetsiifikad. Mõisted: monoloog, dialoog, taustahelid, taustamuusika.

Ühisesilinastus

Animafilmi kursuse õpitulemused

Kursuse tulemusena õppija

1. omab süstematiseeritud tervikpilti animafilmi tegemise olemusest ja struktuurist.
2. tunneb erinevaid animatsiooni tehnikaid ning oskab lihtsamaid kasutada.
3. on osalenud aktiivselt õppeprotsessis – uurinud, avastanud, loonud, meisterdanud, filminud, esitanud.
4. on tutvunud nii tänapäevase filmitehnika kui ajalooliste optiliste mänguasjadega, millede abil on rakendanud oma loovust liikuvus pildis.
5. on animatsiooni vahendeid kasutades arendanud oma käelist osavust, aja ja värvide tunnetust, loo jutustamise oskust, mis kokkuvõttes on aidanud õpilasel kujundada oma loominguulist maalilmanagemust ning arendanud kujundlikku mõtlemist ja individuaalset

võimekust.

6. oskab ilu märgata ja hinnata;
7. oskab lihtsamaid animatsiooniprogrammide võimalusi kasutada.
8. mõistab kaamera-arvutisüsteemide tööpõhimõtteid animatsiooni valmistamiseks.
9. mõistab filmikunsti liikumise illusiooni tekitamise mehhanisme.
10. tunneb animeeritavate nukkude valmistamise lihtsamaid võtteid.
11. on arendanud oma koostööoskust teiste kursusel osalenutega.
12. on valmistanud oma esimesed animafilmiklipid.
13. on integreerinud oma seniseid teadmisi millegi uue loomisel.
14. oskab ühendada loova insenerimõtlemine (nukkude ja dekoratsioonide konstruktiivne ülesehitus ning kujundus) kunstilise ja ajalis-ruumilise mõtlemisega (narratiivsete sündmuste ajaline järjestamine)

Kinnitanud MTÜ Nukufilmi Lastestudio juhatus koosseisus:

Mait Laas
juhatuse esimees

Ruth-Helene Melioranski
juhatuse aseesimees

Arvo Nuut
juhatuse lihtliige

31. 05. 2006.a.
Tallinn