

Ülesanne #1: Tere!

Valmistage oma tiimi tutvustav liikuv gif-pilt koolimaja heas või põnevas kohas.

Ülesanne #1 jaguneb õpilaste jaoks kolmeks alaülesandeks:

- 1.1 Hea, põneva või iseloomuliku paiga leidmine koolimajas
- 1.2 Liikuva gif-pildi jaoks ministsenaariumi loomine
- 1.3 Pildistamine ja gif-i kokkupanemine

Soojendus

Sissejuhatuseks ja soojenduseks või hoopis kügelemata vette hüppamiseks võib alustada oma tuttavas koolimajas Värske Pilgu Retkega. Selles on igaühel missioon märgata kooliruumis midagi uut, mida ta pole enne märganud. Avastajaid pole mõtet enamate nõudmistega piirata, eesmärk on proovida käia ringi võimalikult avatud silmadega. Leppige kokku taaskohtumise aeg ja kõndige maja peal, nagu oleksite esmakordselt sinna sattunud maadeavastaja. See ülesanne ei nõua kaua aega, ainult piisavalt, et rahulikult ringi vaadata. Uuesti kokku saades tutvustab igaüks omaenda ennenägematut ülejäänud tiimile. Ehk on mõni neist avastustest otsitav koht? Jätame selle võimaluse meelde.

1.1 Hea, põneva või iseloomuliku paiga leidmine koolimajas

Ülesande esimese osa eesmärk on panna õpilased mõtlema oma koolihoone eripäradele ja erinevatele kohtadele selles ning valima võtteplatsi tiimi tutvustava gif-i tegemiseks.

Siin on võimalus asuda teadlase rolli ja uurida näiteks antropoloogina, milline on teie koolikogukonna jaoks hea / põnev / iseloomulik koht koolimajas. Kõiki kolme sõna ei peaks kasutama, see teeb asja keeruliseks. Valige üks, mis tundub teie koolihoones kõige sobivam. Eesmärk on leida üles see äge koht, mida oma koolimajast tervele Eestile tahaksite näidata. See ei pruugi sugugi olla kooli kõige ilusam ruum (mis on üldse ilu?). On isegi tore, kui tegu pole selle kõige esimese ja ootuspärasema valikuga. Näiteks hiiglaslikus Kumu kunstmuuseumi hoones Tallinnas on üks eriti põnev koht ühe tagumise trepi alune tühimik, kuhu pugedes kajab terve ruum kuidagi hoopis teistmoodi. Sellist huvitavat kohta juba näitaks külalisele!

Aga tagasi antropoloogina tegutsemise juurde. Võib teha näiteks küsitluse koolimaja peal – küsida paljudelt inimestelt nende arvamust, milline on teie koolimaja hea / põnev / iseloomulik (valige siit siis üks) koht – ning märkida üles vastused. See annab mingit sorti statistika. Võib-olla selgub, et on just täpselt selline koht olemas, ja kõik vastajad nimetavad kui ühest suust seda. Võib-olla tuleb välja, et igaüks arvab isemoodi ja hea koha tiitli kandidaate on palju?

On ka teine variant – pikem intervjuu. Selle asemel et paljudelt inimestelt paari sõna küsida, võib valida paar inimest, kellega sel teemal pikemalt rääkida. Need peaksid olema sellised inimesed, kes võiksid osata küsimust läbimõeldult lahata. Kes on teie kooli arhitektuurimärkaja? Võib-olla oskab nõu anda direktor kui kooli esindaja? Äkki teeb kirjandusõpetaja silmiavava analüüsi? Võib-olla on keemiaõpetajal avastamata talent ära tunda häid võttepaiku? Uurige intervjuueeritavalt põhjalikumalt näiteks mitme hea / põneva / iseloomuliku koha kohta, küsige miks, ta nii arvab, arendage vestlust.

Peale teadlasena tegutsemist on tiimil laual valik häid / põnevaid / iseloomulikke kohti oma koolimajas, kus võiks pildistada tiimi tutvustava gif-i.

Mängu astub arhitekt. Juhendaja saab julgustada ühist arutelu sellest, mille poolest erineb teie koolimaja teistest koolidest, milliseid erinevaid ja erilisi paiku võib teie koolimajast leida ning mis see on, mis need kohad eriliseks teeb. Siin ei pea kartma, et puudu jääb tarkusest nimetada ehitusaastaid või -stiile – need ei ole praegu olulised. Hoopis huvitavam on püüda enda jaoks tabada see, mis on vormiliselt põnev: mõni kõrgus ja avarus? Midagi kitsast? Mõni kaldpind? Miski mitmetahuline, eri tasanditega, nõgusalt või kumeralt kaarduv, jõuline, embav, peitust mängiv?

Milline põnev nurgatagune või avarus või kõrgus või pugerik või trepipealne või -alune valida võtteplatsiks? Milline koht teie koolist väärib maailmale näitamist ja sobib teie tiimile võrdväärseks taustaks?

1.2 Liikuva gif-pildi jaoks ministsenaariumi loomine

Teine osa on eelkõige väljakutse loovusele. Kuidas ja millisena soovib tiim end tutvustada? Selleks et ülesanne liiga tömahukas ei oleks, tasub keskenduda liikuva gif-pildi võimalustele. Siin saategi näidata end leidlikuna. Kuidas asetsevad tiimiliikmed väljavalitud ruumis? Kuidas oma asendit või asukohta muudavad, et sellest saaks liikuva gif-pildi kokku panna? Miks just selline liikumine?

Vaadake koos mõningaid näiteid liikuvatest gifidest. Kindlasti oskavad õpilased ise üksteisele toredaid eeskujusid näidata. Internetist leiab üht-teist asjakohast märksõnaga *stop motion*. Kui mõtted lähevad väga kõrgelt lendu – või vastupidi, ei taha hoogugi võtta –, on abiks meeldetuletus, et toreda gif-i saab ka äärmiselt lihtsate liikumistega:

- näiteks võivad inimesed olla paigal, asukohta (omanikku) vahetavad hoopis kindad (mütsid, pused, . . .)
- hüppe pealt tehtud piltidelt, kui need järjest jooksmas panna, paistavad inimesed õhus hõljuvat
- lihtsa, aga mõjuva ruumilise efekti saavutab perspektiiviga: keegi liigub kaamerast eemale või kaamerale lähemale

Mõtteid on üsna lihtne kiiresti järele proovida: järjest tehtud fotode liikuva-pildi-efekti näeb ka fotokaameras või telefonis vaatamise režiimil pilte vahetades.

1.3 Pildistamine ja gif-i tegemine

Ülesande kolmas, viimane osa on tehniline teostus. Siin aitab ehk tiimiliige, kes on sellist asja varemgi teinud, keelatud pole ka arvutiõpetaja või spetsialistist sõbra abi.

Pildi tegija peabki olema väljastpoolt tiimi, et kõik tiimiliikmed korraga pildile saaksid (muidugi võib ka kordamööda ilmuda!). Proovige hakkama saada minimaalse arvu piltidega – lühike ja lööv on meeldejääv! Vaimustava gif'i saab kokku panna ka ainult kahest pildist (mõne rohkemaga on jällegi lihtsam liikumist edasi anda).

Fotodest gif'i tegemiseks on mitmeid netipõhiseid tasuta tööriistu (otsingusõna: *free online gif maker*). Proovi näiteks seda: <http://gifmaker.me>

Mõned märkmed veel

1. Otsitav paik võib asuda ka õues, koolimaja ees, taga või küljel. Näiteks kui koolil on uhke välistrepp, võib loomulikult seda kasutada. Proovige aga jääda koolimaja lähedusse, kuna just see on eesoleva projekti teema :)
2. See, et kooli nimi jääks pildile, ei ole üldse oluline. On isegi palju põnevam, kui meie tähelepanu ei tõmba silt, vaid ruum ise ja selle eripära.
3. Gifide tegemisel on võimalik kasutada igasuguseid digitaalseid efekte (sh teksti), aga siinse ülesande jaoks proovime neist hoiduda. Nii ei lähe gif liiga kirjuks ja vaataja tähelepanu tõmbavad inimesed ja ruum – just see, mida tahamegi.
4. Kui õpilastel endil ei tule parajasti head või lihtsalt teostatavat mõtet, võib vabalt kasutada ka ülalkirjeldatud näiteid.
5. Kui õpilased on noored ja gif'i kokkupanemine fotodest on keeruline, võib juhendaja selle nende eest ära teha.
6. Juhendaja on igati oodatud koos õpilastega pildile jääma!

Lõbusat tegutsemist!