

Kõrgem Kunstikool Pallas
Meediadisaini osakond

Laste nukufilm „Sinu-minu“

Lõputöö

Helena Kont

Juhendajad: Svetlana Bogomolova MA

Timo Kähara

Tartu 2024

SISUKORD

JOONISTE LOETELU	5
SISSEJUHATUS	6
1. LASTEFILMI OMADUSED	8
1.1. Lastefilmi defineerimine.....	8
1.2. Vanusepiirangute kujunemine laste- ja perefilmidele	8
1.2.1. Vanusepiirangute kujunemine Eestis ja mujal maailmas	9
1.2.2. Vanusepiirangud Eesti kinodes	9
1.2.3. Väikestele lastele sobiliku filmi kriteeriumid	10
2. LASTEAIA UURIMUS	12
2.1. Metoodika	12
2.1.1. Uuritavad omadused	13
2.1.2. Filmide valim	13
2.1.3. Uuringu läbiviimine.....	14
2.1.4. Küsimustiku ülesehitus	15
2.3. Uurimustulemuste tõlgendamine	17
2.4. Uurimistulemused	19
2.4.1. Paremus järjekorda paigutamine.....	19
2.4.2. Lemmiktegelase ja vähimlemmiku tegelase valimine.....	19
2.4.3. Lemmiksilmade valimine.....	20
2.4.4. Heletumedus- ja värvigamma.....	21
2.4.5. Silmade laius	21
2.4.6. Silmade suurus	21
2.4.7. Suu, kõrvad ja käed	21
2.4.8. Lemmikjuuksed	21
3. NUKUFILMI „SINU-MINU“ LOOMINE	22

3.1. „Sinu-minu“ süžee.....	22
3.2. Nukkude valmistamine	23
3.2.1. Jäneste valmistamine	23
3.2.1.1. Jänestele karkassi valmistamine	24
3.2.1.2. Jäneste heegeldamine.....	25
3.2.1.3. Jänese nägu ja saba	26
3.2.1.4. Rápase tekstuuri tekitamine Jänkule.....	28
3.2.1.5. Jänku ja uue jänese kõrvutamine	28
3.2.2. Lapstegelase valmistamine	29
3.2.2.1. Visioon Matu loomiseks	29
3.2.2.2. 3D modelleerimine ja printimine.....	30
3.2.2.3. Keha meisterdamine	32
3.2.2.4. Lapse näodetailid	33
3.2.2.5. Lapse juuksed	35
3.3. <i>Set</i> ja produktsioon	35
3.3.1. <i>Set</i>	35
3.3.2. Produktsioon	37
KOKKUVÕTE	39
SUMMARY	41
LISAD	44
LISA 1. Uuringus kasutatud informeeritud nõusoleku leht.....	44
LISA 2. Filmide eripärad ja nende võrdlemine	47
LISA 3. Lasteaedades näidatud filmikatkendid.....	48
LISA 4. Küsimustik ja selle juurde kuuluvad pildid.....	49
LISA 5. Vastuseleht	60
LISA 6. Kleepsud.....	61

LISA 7. Storyboard.....	62
LISA 8. Stsenarium	63
LISA 9. Töö lühitutvustus eesti- ja inglise keeles	64

JOONISTE LOETELU

Joonis 1. Väljavõtte uurimuse 5. küsimusest (lk 14)

Joonis 2. Skaala paremusjärjestuse moodustamiseks (lk 15)

Joonis 3. Väljavõtte uurimuse kolmandast küsimusest (lk 15)

Joonis 4. Nukufilmi tegelased Jänku, Matu ja valge jänes (lk 21)

Joonis 5. Jänku nukk, vaade eest ja tagant (lk 22)

Joonis 6. Jänku karkass (lk 23)

Joonis 7. Jänku ja valge jänes (lk 27)

Joonis 8. Kavand Matu näo jaoks (lk 28)

Joonis 9. Sissepoole eendunud silmakoobastega mask ja lõigatud silmakoobastega mask (lk 29)

Joonis 10. Prinditud mudeli pinnatöötluste faasid (lk 30)

Joonis 11. Nuku pea sisemus (lk 32)

SISSEJUHATUS

Käesolev lõputöö käsitleb nukuanimatsiooni „Sinu-minu“ loomist eelkõige läbi lastefilmi žanri. Töö kirjaliku osa eesmärk on leida seda žanrit iseloomustavad elemendid ning teada saada, millised nukufilmid lastele meeldivad. Töö praktilise osa eesmärk on luua positiivse ja aktuaalse sõnumiga nukufilm, mis teooriaosale tuginedes sihtgruppi kõnetaks.

Hoolimata sellest, et animatsiooni seostatakse veel tänapäeval tugevalt lastemeediaga, ei ole kergesti leitavaid materjale laste tagasiside kohta nukufilmidele või leidub neid vähe. Nukufilm on aga mitmekesine meedium, mis kõnetab igas eas publikut. Täiskasvanutel kujuneb välja enda nägemus sellest, mis lastele võib meeldida, ning seega teevad nad lastefilme läbi enda vaatepunkti.

Mõnikord on nukufilmid enda publikust sedavõrd kauged, et vaatajad neid suisa õõvastavaks peavad. Lõputöö teema valik tuleneb vestlustest tuttavatega, kes tõdesid, et nägid lastena nukufilme, mis neile eemaletõukavana mõjusid.

Saamaks aga laste enda vahetut tagasisidet „Sinu-minu“ loomiseks, viisin ma läbi lühiuurimuse Tartu koolieelikute seas. Seega on mu animatsiooni eripära selles, millisel määral on selle loomisel laste arvamusega arvestatud. Samuti pakub teoreetiline osa ise kokkuvõtlikku ja väärtuslikku infot kõigile tulevastele lastenukufilmi tegijatele.

Töö praktilise osa kirjelduses on näidatud teoreetilise osa rakendamist „Sinu-minu“ animatsioonile. Fookuses on eelkõige eelproduksioon ja nukkude valmistamise protsess, kusjuures filmi peategelane on heegeldatud, mis on ümanrnuku animatsiooni puhul küllaltki haruldane ja pakkus seega unikaalseid väljakutseid.

Kuna lõputöö on praktiline, piirasin uuringut eelkõige „Sinu-minu“ jaoks aktuaalsete omaduste uurimisele. Lisaks hoidusin uurimast elemente, mis oli mul selle animatsiooni tegemiseks juba varem paika pandud, nende hulgas nukufilmi süžee, olustik, sõnum, heegeldamise tehnika ning varajane visioon peategelase väljanägemisest.

Animatsioon „Sinu-minu“ räägib loo kulunud mängujänesest, kelle poodi kaasa võtnud laps ära kaotab. Mängujänese tähelepanu köidab aga mänguasjariiul uute ja ilusate kaisujänesega, kelle nägemine tekitab temas ebakindlust ja hirmu enda asendamise ees. Lõpus leiab aga laps mängujänese üles ja valib tema uue mänguasja asemel.

Loo temaatika kõnetab nii lapsi kui täiskasvanuid ning on aktuaalne ühiskonnas, kus inimesed end alatasa teineteisega pinnapealsete omaduste põhjal võrdlevad ja seetõttu end alavääristavad. Seega on minu eesmärk animatsiooniga lisaks laste meelelahutamisele vaatajatele meelde tuletada, et me oleme enda lähedaste jaoks asendamatud ja armsad. Meie ühised mälestused ja läbielatud emotsioonid seovad meid üksteisega: mina olen sinu, sina oled minu. Sellest ka animatsiooni pealkiri „Sinu-minu“.

Lõputöö koosneb kolmest sisupeatükist, mis annavad ülevaate lastefilmi defineerimisest, vanusepiirangute kriteeriumitest lastefilmidele, lasteaia uuringu meetodikast ja tulemustest ning nukkude ja *set*'i¹ valmistamisest „Sinu-minu“ animatsiooni jaoks.

Animatsiooni valmimisse panustasid ka teised nõustamisega, materjalidega, tehnika laenutamise ning *set*'i- ja animeeremistöödega. Tänan kõiki, kes aitasid: Svetlana Bogomolova, Timo Kähara, Elari Kingo, Paula Mauer, Peep Pedmanson, Mart Männik, Ervin Kont, Küllike Kont, Martin Kont, Johannes Voldemar Langsepp, Triinu Orav, Marie Emili Kristov, Keitlyn Kruus, meediadisaini osakond.

¹ *Set* on nukufilmi lava, ehk makett nukufilmi tegevuskohast, kus nukke pildistatakse. Näiteks „Sinu-minu“ puhul on osa *set*'ist ostukeskuse makett koos põranda, seinte, riuli ja pakenditega.

1. LASTEFILMI OMADUSED

Nii uurimuse kui praktilise projekti läbiviimiseks vajasin ma esmalt selget arusaama sellest, mis on lastefilm ning millised filmid on lastele sobilikud. Need on kaks eraldiseisvat kriteeriumit: lastefilm määratleb filmi žanri, sobilikkus on aga filmile omistatav hinnang selle kohta, kas filmi sisu on lapsele eakohane (Motion Picture Association, Inc., 2020).

1.1. Lastefilmi defineerimine

Tavaliselt määratletakse žanreid narratiivse struktuuri, eesmärgipärase emotsiooni tekitamise või filmi olustiku põhjal. Näiteks taotleb õudusfilmide žanr vaatajas hirmu tekkimist, vesterni žanri määrab filmi olustik. Lastežanri puhul on aga peamiseks määrajaks selle sihtrühm – lapsed. BBC defineeris 2008. aastal lastest koosnevat publikut kui alla 12-aastaseid. Kuna lastežanri määrab selle sihtrühm, saavad lastefilmid omakorda kuuluda teistesse žanritesse, näiteks komöödia või müsteerium. (Creeber, 2024)

Kuigi lastefilmi žanrit defineeritakse selle sihtgrupi järgi, leidub siiski ka narratiivseid ja emotsionaalseid elemente, mis on žanrile iseloomulikud, ent mis ei pea reeglina esindatud olema. Kokkuvõtlikult on lastefilmides esil perekonnasuhted otseses või kaudses vormis ja lastele äratuntavad emotsioonid. Raamatus „Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film“ kirjutab T. Grodal (2009), et lastefilmides on fookuses universaalsed emotsioonid ja teemad, millega lapsed saavad suhestuda. Tähtsal kohal on kiindumussuhted ja hirmud. Kiindumussuhted filmides lasevad lapsel samastuda vanemliku kiindumusega nii lapse kui ka vanema rollist ning tegelaste hirm otsese ohu või vanemafiguurist lahkumineku ees on lastele universaalselt äratuntavad. (Grodal, 2009)

1.2. Vanusepiirangute kujunemine laste- ja perefilmidele

Vanusepiirangud kehtivad filmidele ülemaailmselt ja neid reguleerivad erinevad instituudid. Vanusepiirangute eesmärk on vältida lastele sobimatu sisu näitamist ning aidata lapsevanematel filmivalikutes orienteeruda (Forum Cinemas OÜ, i.a). Siinkohal ei ole oluline, kas film on animeeritud või filmitud, kuna vanusepiirangud kujunevad sisust lähtuvalt.

1.2.1. Vanusepiirangute kujunemine Eestis ja mujal maailmas

Vanusepiirangute määramine on riigiti erinev. Näiteks Austraalias annavad kõikidele filmidele vanusepiirangu valitsuseorganisatsioonid (Australian Classification Board, 2015), Ameerika Ühendriikides väljastab filmidele vanusepiiranguid aga iseseisev organisatsioon Motion Picture Association (MPA) (Motion Picture Association, Inc., 2020).

Eestis määravad vanusepiiranguid filmilevitajad. Suur osa Eesti kinodes linastuvatest filmidest on Ameerika Ühendriikide toodang, millele on MPA allorganisatsioon CARA juba hinnangu andnud. Eestis võetakse filmi vanusepiirangu määramisel arvesse selle üldist teematikat ning filmis kajastuva erootika, vägivalda, uimastite tarbimise ja ropu keelekasutuse kogust ja intensiivsust. Vanusepiiranguid reguleerib EV Lastekaitse seadus. (Forum Cinemas OÜ, i.a)

1.2.2. Vanusepiirangud Eesti kinodes

Eesti kinodes määratakse vanusepiiranguid kuue erineva hindega. Kino Forum Cinemas OÜ (i.a) kirjeldab neid hindede oma veebisaidil vastavalt Tabel 1 sisule.

Tabel 1.

Vanusepiirangute tähendused kino Forum Cinemas näitel

Lühend	Nimetus	Sisu
PERE	Perefilm	Film sobib vaatamiseks kõige noorematele
L	Lubatud kõigile	Film sobib vaatamiseks igas vanuses publikule, film kedagi solvata, šokeerida ega hirmutada ei tohiks
MS6	Alla 6.a mittedoovitatav	Filmis võib esineda hetki, mis väikesi lapsi ehmatada võivad
MS12	Alla 12.a mittedoovitatav	Filmis võib esineda stseene, mis pole sobilikud alla 12-aastastele
K-12	Alla 12.a keelatud	Filmis esineb sellist keelekasutust ja/või vägivaldseid stseene, mis muudavad selle alla 12-aastastele vaatajatele sobimatuks. Täiskasvanud saatjaga lubatud.

K-14	Alla 14.a keelatud	Filmis esineb sellist keelekasutust, ohtralt alastust ja/või jõhkraid vägivaldseid stseene, mis muudavad selle alla 14-aastastele vaatajatele sobimatuks. Täiskasvanud saatjaga lubatud.
K-16	Alla 16.a keelatud	Filmis esineb niivõrd karmi keelekasutust, julgeid seksistseene ja/või sedavõrd räiget vägivalda, mis muudab selle alla 16-aastastele vaatajatele täiesti sobimatuks. Täiskasvanud saatjaga lubatud.

1.2.3. Väikestele lastele sobiliku filmi kriteeriumid

Eesti allikad jäävad piirangute kohalt üldsõnaliseks. Definiitsiooni poolest on PERE ja L hinnanguga filmid sobilikud kõigile, ent saadaval pole detailset ülevaadet selle kohta, kuidas see hinnang kujuneb ja mida täpselt sobilikuks peetakse. Kuna paljud filmid Eesti kinodes on sissetoodud USA-st ja saanud CARA hinnangu, lähtun nende kriteeriumitest G piiranguga filmide kohta.

G on lühend hinnangule *General Audiences – All Ages Admitted* (Motion Picture Association, Inc., 2020), mis eesti keeles tähendaks 'üldpublikule – kõigile lubatud'. Seega võrdsustan Eestis PERE ja L hinnanguga filmid CARA G hindega. Hinde kriteeriumitest annab ülevaate Tabel 2.

Tabel 2.

G hinde kriteeriumid CARA standardite kohaselt

Kriteerium	Luba
Temaatika	Filmis käsitletavate teemade sobilikkuse üle otsustab komisjon juhtumipõhiselt
Keelekasutus	Lubatud on üksikud ebaviisakad repliigid, mis on laialt levinud igapäevaelulised väljendid. Lubatud ei ole ränk keelekasutus.
Alastus	Ei
Seks	Ei

Vägivald	Minimaalne
Uimastite tarbimine	Ei

(Motion Picture Association, Inc., 2020)

2. LASTEAI A UURIMUS

Enne nukufilmi loomist pidasin tarvilikuks uurida, millised nukufilmid lastele meeldivad. Kuna selle kohta leidub vähe erialast kirjandust, viisin läbi kvalitatiivse lühiuuringu kolmes Tartu lasteaias, mille käigus küsitlesin 27 last vanuses 6-7 aastat. Uuringu eesmärk oli aimu saada laste eelistustest nukufilmide heletumeduse, värviküllastuse, nukkude stilistika ja viimistluse kohta eelkõige nukuanimatsiooni „Sinu-minu“ puudutavates aspektides.

Uuringuks tuli esmalt end kurssi viia koolieelikute uurimiseks vajalike nõuetega. Eesti Vabariigis kehtiva isikuandme kaitse seaduse kohaselt on alla 13-aastase lapse uurimiseks vaja lapse seadusliku esindaja luba. Kuna ma ei kogunud uuringu käigus eriliiki isikuandmeid, ei vajanud ma vastava ala eetikakomitee ega Andmekaitse Inspektsiooni nõusolekut uuringu läbiviimiseks. (Riigi Teataja, 2018)

Küll aga tuli uuringus osalejatele saata informeeritud nõusoleku leht, mille lapse seaduslik esindaja allkirjastas (Tartu Ülikool, i.a). Saatsin informeeritud nõusoleku lehe (LISA 1.) paarinädalase etteteatamisajaga lasteaiapoolsetele kontaktidele, kes dokumendi omakorda lapsevanematele allkirjastamiseks edasi saatsid.

Seejärel külastasin assistendiga lasteaiarühmi kaasates neid 1,5h pikkusesse tegevuskavasse, mis hõlmas filmidega tutvumist, individuaalseid küsitlusi ning nukufilmide vaatamist.

2.1. Metoodika

Kvalitatiivne uuring põhines eelkõige erinevate nukufilmide võrdlemisel. Seega oli uurimuse koostamise tuumaks uuritavate omaduste leidmine ja filmide valik; kujuures mõlema valimine pidi käima paralleelselt, kuna filmide valim mõjutas, milliseid omadusi saab võrrelda, samal ajal kui uuritavate omaduste valimine määras, milliseid filme valimisse kaasata.

Samuti oli uurimist koostades tähtis arvestada sellega, et uuring võiks rühma päevakavast hõivata võimalikult väikese osa ning uurimusejärgselt peaksid rahule jääma kõik kaasatud osapooled. Seetõttu tuli nii tegevuskava kui ka küsimustik üles ehitada tulemuslikult, ajasäästlikult ja vanusekohaselt.

2.1.1. Uuritavad omadused

Uuritavad omadused valisin eelkõige selle järgi, mis animatsiooni „Sinu-minu“ jaoks aktuaalne näis. Omaduste lõplik valim oli suuresti mõjutatud sellest, millised lastesobilikud filmid mulle saadaval olid ning kas omadusi sai nii lühikeses uuringus hästi võrrelda. Samuti pidid uuritavad omadused olema võimalikult objektiivselt hinnatavad.

Suurem osa uuritavatest omadustest hõlmas nukkude ehitust ja viimistlust. Lähema uurimise all olid nukkude silmad, kõrvad, suu, käed ja juuksed. Silmade puhul uurisin eelistatud stilistikat, suurust ja silmadevahelist kaugust. Teiste omaduste puhul uurisin eelkõige erinevate materjalide ja realismitaseme mõju lastele.

Samuti sisaldas uuring ka laiemalt võrreldavaid omadusi. Selgitasin välja, millised filmid ja tegelased olid valimist laste lemmikud ning millised kõige ebapopulaarsemad. Tulemuste tõlgendamine võimaldas võrrelda ka näiteks tegelaste proportsioone ja realismitaset. Lisaks sellele pärisin lastelt animatsioonide heletumeduse ning värviküllastuse kohta.

2.1.2. Filmide valim

Kuna uuring põhines filmide võrdlemisel, oli valim äärmiselt tähtsal kohal järeltuste tegemisel. Seetõttu tuli valida nukufilmid, mille juures on midagi teistest eristuvat. Samuti tuli filmidele seada järgmised piirangud:

- Film peab olema lastele sobilik
- Film peab olema lapsele arusaadavas keeles (st kas eesti keeles, keeletu, või vähese dialoogiga)
- Filmi kestus ei tohiks ületada 25 minutit
- Nukufilm peab olema tehtud ümarnuku tehnikas (kuna see tehnika oli uuringueelselt valitud „Sinu-minu“ animatsioonile)

Nukufilme otsisin eelkõige Eesti filmide arhiivist Arkaader (Arkaader, 2024), samuti sirvisin rahvusvahelistel festivalidel tunnustust saanud nukufilmide nimekirja. Valimisse jõudis seitse nukufilmi:

- „Miriami tuulelohe“ (Unt, 2023)
- „Kadunud Sokid“ (Lehemaa, 2023)

- „Kunksmoor” (Pars, 1977)
- „Limonaadi lugu” (Toomla, 2013)
- „Rabbit and Deer” (Vác, 2013)
- „My Strange Grandfather” (Belikovskaya, 2011)
- „Matilda and The Spare Head” (Meilūnas, 2020)

Keelebarjääri vältimiseks keskendusin filmide valimisel eelkõige eesti filmipärandle ja viisin uuringu läbi rühmades, kus kõik lapsed räägivad eesti keelt. Ainus võõrkeelne film nimekirjas on „Matilda and The Spare Head“, millele tegin enda pealelugemise.

Filmide eripärasid võrdlev tabel on leitav LISA 2 alt.

2.1.3. Uuringu läbiviimine

Saabusin rühmadesse assistendiga 15-30 minutit enne tegevuskava algust, et tehnika üles seada ning potentsiaalsete probleemide lahendamiseks aega varuda. Pärast lühikest sissejuhatust näitasin rühmale videomontaaži, kus olid ligi minutipikkused tutvustavad katkendid igast filmist. Katkendite vahemik, sisu ja järjekord on üles märgitud LISAS 3. Näitasin vaid lühikesi katkendeid, et süžee laste arvamust liialt ei mõjutaks, samuti oleks filmide vaatamine täispikkuses liiga palju aega võtnud. Eesmärk oli koguda infot eelkõige esmamulje kohta.

Seejärel oli mul umbes 50 minutit aega, et lapsi individuaalselt küsitleda. Keskmiselt jõudsin selle aja sees rääkida üheksa lapsega. Küsimustik toimus individuaalselt, et rühmakaaslaste hoiakud laste vastuseid ei mõjutaks.

Kuna ühe lapse kohta oli aega umbes 5 minutit, otsustasin intervjuu asemel valikvastustega küsimustiku kasuks, mis hõlmas ka paari avatud küsimust. Kuigi see formaat ei võimaldanud mul süvitsi avada individuaalse lapse vaatenurka, lasi see lähenemine mul küsida võimalikult paljude erinevate omaduste kohta, luua seoseid individuaalsete vastuste vahel ning maandas ka riski selle osas, et intervjueeritav laps võib liiga kinniseks osutada.

Küsimustiku läbiviimiseks oli meile rühmades eraldatud privaatne laud, mille taga istus uuritav laps, uurija ja uurija assistent. Laual oli üheteistkümnest A3 suurusest lehest kokku köidetud küsimusteleht ja selle juurde käivad pildid (LISA 4), assistendi käes olid vastuselehed (LISA 5). Küsimused lehtedel olid eelkõige abiks uurijale, kes lapsi küsitles,

lastelt lugemisoskust ei oodatud. Vastused fikseeris assistent. Lastel oli õigus mistahes küsimus vahele jätta.

Olnud küsimustiku lõppu jõudnud, said kõik uuritavad kingituseks kleepsulehe, mis oli temaatiliselt seotud tutvustatud nukufilmidega (LISA 6 1/2). Kleepsulehe kinkimise eesmärk oli nii lapsi rõõmustada kui ka veenda lasteaedu ja lapsevanemaid uuringuga liituma.

Vältimaks kellegi kurvastamist, lasin teha ka paki üksikuid kleepse (LISA 6 2/2), mida jagada lastele, kes ei saanud vanema nõusolekut uuringus osalemiseks. Kõigis kolmes rühmas olid aga kõigil kohalolijatel vanemate nõusolek, nii et neid ei läinudki vaja. Kuna 50 minutiga ei jõudnud ma küsitleda kõiki lapsi, andsin ma ka teistele lastele pärast küsitlusi kleepsulehe.

Vaatasime alguses lühikesi filmikatkendeid, ent sellega piirdumine oleks lastele olnud pettumustvalmistav, mistõttu eraldas in uuringu lõpust 20-30 minutit, et rühm saaks kokku tulla ja hääletada, millist filmi otsast lõpuni vaadata.

2.1.4. Küsimustiku ülesehitus

Küsimusi oli kõikide 2.1.1. alapeatükis välja toodud omaduste kohta. Kõige levinum küsimuse tüüp oli selline, kus lapsele oli leheküljel näidatud erinevaid pilte ning tal tuli nende seast valida, milline talle kõige rohkem meeldib, ning mõnel puhul, milline kõige vähem. Näiteks 5. küsimuses tuli lapsel valida, milline pilt talle reast kõige rohkem meeldis (vt Joonis 1).



A

B

C

Joonis 1. Väljavõte uurimuse 5. küsimusest:
Kuvatõmmised on pärit filmist „Miriami tuulelohe“ (Unt, 2023);
B on originaal ning A ja C on töödeldud.

Esimese küsimuse puhul tuli aga lapsel paigutada filmid paremuse järjekorras skaalale (Joonis 2). Selleks olid lastel eraldi sedelid kuvatõmmistega igast filmist. Samuti hõlmas see paari avatud küsimust, kus lapsel tuli põhjendada, miks talle enda lemmikfilm meeldis ja viimasele kohale paigutatud film ei meeldinud. Küsisin siin mitmel puhul lisaküsimusi selle kohta, kas laps oli esikohale paigutatud filmi varem näinud, samuti küsisin filmide kohta, mis olid teiste lastega võrreldes ebatavaliselt kõrgel või madalal kohal.



Joonis 2. Skaala paremusjärjestuse moodustamiseks

Ka kolmas küsimus erines tavapärasest formaadist. Seal tuli lapsel jagada uurija antud pildid meeldivuse alusel kahte kategooriasse: tore ja mitte tore (Joonis 3). Küsimuse puhul kasutati kahte komplekti pilte ning mõlema komplekti puhul paluti pärast jagamist 'toredast' kuhjast lemmik valida.



Joonis 3. Väljavõte uurimuse kolmandast küsimusest

Kuna uurimus põhineb võrdlustel, kasutasin ma paljude küsimuste juures ka fotomanipulatsiooni. Näiteks eelistatud silmade kauguse leidmiseks kasutasin ma pilti ühest ja samast tegelasest, kelle silmi ma erinevate variatsioonide loomiseks digitaalselt liigutasin. See võimaldas objektiivselt vaadelda ühte omadust korraga. Kõige drastilisem näide sellest on kolmas küsimus, mil tegelasi saab vaadelda erinevate silmadega.

Küsimuste koostamisel tuli valida lastele arusaadavad sõnad ja kontseptsioonid. Näiteks ei oleks mõtet koolieeliku käest küsida, milliste proportsioonidega nukud talle meeldivad.

Samuti hoidusin esitamast küsimusi, mis arendaksid lapses negatiivset mõtlemist, näiteks „Kes siit kõige koledam on?“ Seega esitasin küsimusi stiilis: „Kellega sa siit kõige rohkem tahaksid sõber olla? Millise tüdrukuga sa kõige rohkem koos mängida tahaksid? Kas see tüdruk näeb tore välja? Milline suu on sinu meelest kõige sõbralikum?“

Selline küsimine võib aga tulemuste objektiivse tõlgendamise kahtluse alla seada.

Lõppude-lõpuks on siiski erinevus sellel, milline suu näitab kõige positiivsemat emotsiooni ja sellel, millist suud uuritav kõige esteetiliselt meeldivamaks peab. Eriti tuli see konflikt ilmsiks uurimust täiskasvanute peal testides, kes võtsid küsimusi liiga otseselt või küsisid palju täpsustavaid küsimusi, et teada saada, millist konkreetset omadust nad hindama peavad. Laste puhul aga seda probleemi ei tekkinud: neil ei kulunud aega küsimuse mõistmisele, vaid ainult vastuse valimisele ning sedagi harva.

2.3. Uurimustulemuste tõlgendamine

Ehkki küsimusi oli vaid 11, on nende vastuste tõlgendamiseks mitmeid viise, mis kajastub ka uurimustulemustes. Selle peatüki eesmärk on anda ülevaade tulemuste analüüsimise viisidest ning sellest, kuidas erinevad küsimused omavahel seotud on.

Esimeses küsimuses tuleb lastel järjestada nukufilmid paremusejärjestuses ning enda otsuseid põhjendada. Loendasin, millised filmid olid kõige sagedamini esimese kolme ning millised viimase kolme hulgas. Pidasin eraldi arvestust ka selle kohta, kui sagedalt olid filmid esimesel kohal ning kui sagedalt viimasel.

Tulemuste täpsemaks tõlgendamiseks jagasin kolme kategooriasse laste suusõnalised põhjendused. Esimeses kategoorias on filmid, mida lapsed valisid lemmikuks põhjusel, et nad olid seda filmi varem näinud. Teises kategoorias on filmid, mida lapsed valisid parimaks või halvimaks süžee tõttu, näiteks ei meeldinud paljudele lastele „My Strange Grandfather“, kuna minu näidatud klipis kiusas üks tegelane teist. Kolmandas kategoorias on filmid, mis valiti parimaks või halvimaks mittesisulistel põhjustel, olemata filmi varem näinud (edaspidi viitan kolmandale kategooriale kui mittesisulistele põhjustele).

Uuringus on kõige tähtsamad just kolmanda kategooria ehk mittesisulised vastused, kuna need lähtuvad esmamuljest ja nende tulemused on seega animatsiooni „Sinu-minu“ loomisel tähtsama kaaluga. Kusjuures jagunesid põhjendused peaaegu võrdselt kolmeks, 8

vastusega esimeses kategoorias, 11 vastusega teises kategoorias ja 8 vastusega kolmandas kategoorias.

Loendades, mitu korda film sai esimese või viimase koha, tegin eraldi arvestusi kahes kategoorias: ühes lugesin kõikide häälte summad ning teises arvestuses loendasin ainult mittesisulisi vastuseid.

Teises küsimuses tuli lapsel valida, milline tegelane talle kõige rohkem ja kõige vähem meeldib. Siinkohal kõrvutasin vastuseid esimese küsimusega, et välja selgitada, kas seos lemmikfilmi ja lemmiktegelase vahel on üks-ühene, või need erinevad piisavalt, et tegelasi ja filme eraldi võrrelda.

Kolmanda küsimuse juures näitasin lastele pilti tegelasest erinevate silmadega, siis proovisin sama teise tegelasega. Siinkohal oli kindlasti tähtis kaasata rohkem kui ühte pildikomplekti, et saada lisainfot selle kohta, kas lastele meeldivad rohkem kindlat tüüpi silmad või kas nad lihtsalt eelistavad tegelast selle originaalkujul.

Selle küsimuse puhul loendasin ainult positiivseid vastuseid, ehk kõiki, mis valiti 'toredaks näoks'. Eraldi lugesin ka seda, milliseid variante omakorda positiivsetest vastustest lemmikuks peeti. Järelduste tegemiseks kõrvutasin ka neid vastuseid eelneva kahega.

Küsimustes 4-11 valisid lapsed vastustest ühe kõige meelepärasema variandi, mille puhul lugesin lihtsalt hääled kokku. Lapsed nägid kõiki variante paberil korraga. Nende küsimuste hulgast tekitab kõige suuremat skeptilisust tulemuste objektiivsuses küsimused 6 ja 7, kus lapsel tuleb vastavalt valida meelepärane silmakaugus ja parim silmade suurus. Nimelt sai mõlema küsimuse puhul ülekaalukaks valikuks keskmine variant, mis oli ühltasi ka nuku originaalsetes proportsioonides. Seega on raske kindlalt öelda, kas need valiti vaadeldava omaduse pärast või selle pärast, et need olid originaalid.

Lähtun nende tulemuste tõlgendamisel eelkõige sellest, kumba äärmust rohkem valiti: kas väikesed või suured silmad, kas kitsas või lai silmavahe. Edaspidiseks uurimiseks soovitaksin sellistel skaaladel rohkem variatsiooni tekitada originaali asukoha suhtes, originaali üldse mitte kasutada, näidata vastusevariante ühehaaval või valida baasiks mõni vähemtuntud tegelane.

2.4. Uurimistulemused

Käesolev alapeatükk annab ülevaate uurimistulemustest, lähtudes peatükis 2.3. väljatoodud tõlgendamismeetmetest. Kokkuvõtte leidudest on välja toodud individuaalsete küsimuste lõikes või on mitu küsimust koondatud ühe alapeatüki alla.

2.4.1. Paremus järjekorda paigutamine

Üldises arvestuses jõudsid esikolmikusse kõige sagedamini filmid „Kadunud Sokid“ (1. koht), „Kunksmoor“ (2. koht) ning „Limonaadi lugu“ (3. koht). Esimesel kohal olid aga kõige sagedamini „Kadunud sokid“ ja „Limonaadi lugu“, kusjuures „Limonaadi lugu“ oli kõige sagedamini esikohal mittesisulistel põhjustel, seega oli selle filmi esmamulje kõige tugevam.

Viimase kolme hulka jõudsid kõige sagedamini „My Strange Grandfather“, „Matilda and The Spare Head“ ning „Rabbit and Deer“. Kõige sagedamini leidis viimaselt kohalt filmi „Matilda and The Spare Head“ ja „My Strange Grandfather“, mittesisulistel põhjustel aga „Matilda and The Spare Head“ ja „Kunksmoor“.

Selle põhjal joonistub selgelt välja see, et „Matilda and The Spare Head“ oli kõige vähem soositud. Paraku ei saa välistada, et tulemus on tingitud kehvasti valitud klipist: see oli ainus film, mille puhul ei näidatud katkendit vaid trailerit. Eelistasin trailerid kuna need on filmi autorite poolt ametlikult välja valitud tutvustused, ent „Matilda and The Spare Head“ oli ainus film nende seast, millel oli avalik trailer olemas. Ma ei osanud aga kahjuks ette näha, mil määral see tulemusi mõjutada võib.

Kuigi nii lemmikute kui ka viimaste kohtade seas olid ülekaalukad eristujad, on tarvilik märkida, et laste eelistused olid siiski indiviiditi väga erinevad. Näiteks „Kunksmoor“ oli sagedalt nii esikolmiku kui ka viimase kolme seas.

2.4.2. Lemmiktegelase ja vähimlemmiku tegelase valimine

Teise küsimuse juures pidi laps valima, kellega ta kõige vähem ja kõige rohkem sõber tahaks olla. Ülekaalukalt osutus lemmikuks Pille nukufilmist „Kadunud sokid“, mil 60% vastajatest olid selle filmi ka esikolmiku hulka valinud. Teisel kohal oli hirv filmist „Rabbit and Deer“, kusjuures 66% lastest, kes ta lemmikuks valisid, olid selle filmi

eelmises küsimuses viimase kolme hulka asetanud. Populaarsuselt kolmas tegelane oli Miriam filmist „Miriami tuulelohe“.

Kõige vähem tahtsid lapsed sõbrad olla Kunksmooriga, mispuhul ligi pooled valinutest olid esimeses küsimuses „Kunksmoori“ filmi esikolmikusse seadnud, samal ajal kui ligi viiendik olid esimeses küsimuses filmi viimase kolme hulka seadnud. Kunksmoori järel meeldis lastele kõige vähem väike tüdruk filmist „My Strange Grandfather“, mis klapib ka filmi madala kohaga pingereas.

Üleüldiselt tehti nii lemmiku kui vähimlemmiku tegelase valimiseks kokku 56 otsust, millest 19 klappis valikutega esimeses küsimuses, 14 läksid vastuollu ning ülejäänud 23 valisid tegelase, kelle olid filmide pingereas keskele pannud. Seega ei mõjutanud filmide eelistus esimeses küsimuses tugevalt tegelaste valikut teises küsimuses, mis lisab tulemustele legitiimsust.

2.4.3. Lemmiksilma valimine

Kolmandas küsimuses tuli lastel valida, kas neile antud pildi peal on tore tüdruk või mitte. Esimesel piltide komplektil oli seitsme erineva silmapaariga variatsiooni Miriamist filmist „Miriami tuulelohe“ ning teisel piltide komplektil oli Matilda filmist „Matilda and The Spare Head“.

Miriami puhul olid ülekaalukalt laste lemmiksilmad Miriami enda omad, seejärel Pille silmad filmist „Kadunud sokid“ ning kolmandal kohal hirve silmad filmist „Rabbit and Deer“. Miriami silmadega pilti valiti kõige sagedamini toredaks tüdrukuks, samuti oli see kõige sagedamini esikohal.

Matilda puhul valiti kõige sagedamini toredaks Miriami, hirve ja Pille silmadega variatsiooni. Kõige enam valiti võrdsete häältega lemmikuks Miriami ja hirve silmi. Seega oli nii Miriami kui ka Matilda katses esikolmikus samad silmad, ehkki veidi erinevas järjekorras, mis näitab, et Miriami silmad ei ole populaarsed mitte ainult originaalil, vaid ka teistel nukkudel.

Kusjuures klapib esikolmik ka lemmiktegelaste esikolmikuga. Hirve puhul on aga ka kindlasti märkimisväärne, et tema silmad meeldisid lastele ka inimkarakterite näos, mis annab alust arvata, et teda ei soositud teises küsimusest pelgalt selle pärast, et ta on loom, vaid pigem üleüldise stilistika tõttu.

Kõige vähem meeldisid lastele väikese tüdruku silmad filmist „My Strange Grandfather“, mis on samuti kooskõlas esimese kahe küsimuse tulemustega.

2.4.4. Heletumedus- ja värvigamma

Uurimistulemused näitavad, et lapsed eelistavad heledamaid, kõrge kontrasti ning kirka värvigammaga nukufilme. Lapsed valisid lemmikfilmideks „Kadunud sokid“ ning „Limonaadi lugu“, kusjuures „Kadunud sokid“ on näidatud klipis hoopis tume ja madala kontrastsusega, mis tähendab, et need omadused ei pruugi mängida kuigi suurt rolli, aga eelistus oli numbriliselt ülekaalukas.

2.4.5. Silmade laius

Lapsed eelistavad laia silmavahet kitsale. Neljandas küsimuses eelistasid lapsed kõige rohkem Miriami originaalset proportsiooni, kuid sellest veel laiemat silmavahet valiti tunduvalt rohkem kui sellest kitsamat.

2.4.6. Silmade suurus

Silmade suuruse puhul valiti samuti originaali kõige rohkem, ent väiksemaid silmi valiti rohkem kui suuremaid. Kui üks uuritavatest teise küsimuse juures endale sõpra pidi valima, kommenteeris ta, et valib selle järgi, kes tema jaoks liiga noor ega vana välja ei näeks. Seega esitan siinkohal hüpoteesi, et lastele võivad meeldida sellised nukud, kes näivad nendega sama vanad välja, mistõttu võisid lapsed selle küsimuse puhul väiksemaid silmi eelistada.

2.4.7. Suu, kõrvad ja käed

Lastele meeldisid kõige rohkem Pille suu, kõrvad ja käed, mis langeb ka kokku nii lemmikfilmi kui ka lemmiktegelaste valikuga. Samuti tasuks siinkohal märkida, et tänu silikooni oskuslikule kasutamisele olid Pillel kõige realistlikumad ning kõige professionaalsema viimistlusega kõrvad ja käed valimis.

2.4.8. Lemmikjuuksed

Lastele meeldisid kõige rohkem Matilda, Pille ja „Limonaadi loo“ poisi juuksed, kusjuures Matilda oli napilt kõige populaarsem, mis näitab, et lapsed ei lasnud end mõjutada tema madalast kohast filmide pingereas.

3. NUKUFILMI „SINU-MINU“ LOOMINE

Nukufilmi tegemine on protsess, mis koosneb eelproduksioonist, produktsioonist ja järelproduksioonist. Eelproduksioon on nukufilmi tegemisel väga tähtis samm, kuna siis valmistatakse nukke ja *set*'i, mis on ühed suurimad lõpptulemuse mõjutajad. Võtsin animatsiooni luues inspiratsiooni uuringu tulemustest ning lisasin uusi elemente vastavalt enda kunstipärasele nägemusele.

See peatükk annab ülevaate filmi sisust, minu meetoditest ja valikutest nukkude valmistamisel, animeerimisel ja järelproduksioonis.

3.1. „Sinu-minu“ süžee

Film räägib kulunud mängujänesest Jänkust ja tema sõbrast Matust. Matu on Jänku poodi kaasa võtnud, viimane magab Matu õlal. Jänku libiseb aga ning kukub poisi õlalt maha. Taibates, et on Matust lahku läinud, haarab Jänku paanika ja ta püüab Matut poest üles leida. Tema tähelepanu püüab aga poes olev mänguasjariiul, mis on täis uusi ilusaid mängujäneseid.

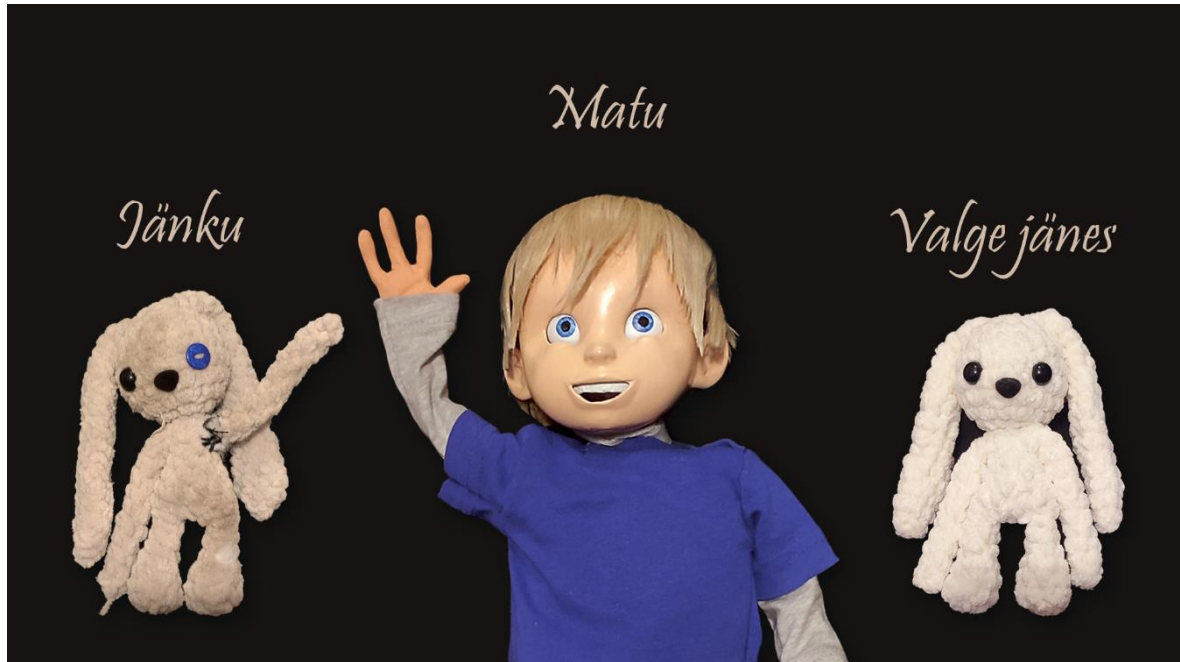
Jänku läheb neid lähemalt uurima. Ta märkab, et uued mänguasjad on valged ja terved. Jänku on aga hallikaks läinud, tema õlast jookseb üle õmblus ja üks tema silmadest on asendatud nõobiga. See teeb Jänku ebakindlaks ja manab talle ette fantaasiapildi, kus Matu mängib uue valge jänese ja tema on kõrvale jäetud.

Jänku haarab kurbus ja meeleheide ning ta istub norukil poe põrandal. Korraga haarab aga temast kinni käsi ja tõstab ta üles – see on Matu. Matu rõõmustab, et leidis mänguasja üles, kuid siis uudistab ta mänguasjariiulit. Jänku on väga õnnetu, kuna arvab, et nüüd vahetab Matu ta välja. Matu pöörab aga naeratades ümber ning paneb enda nina armastavalt Jänku nina vastu. Seejärel sätib Matu Jänku tagasi enda õlale ning võtab kinni tema käest, et ta uuesti ei kukuks. Jänku uinub rahuga.

Tegin süžees jooksvalt intuiitviseid muudatusi. Tutvudes *storyboard*'i (LISA 7) ja esialgse stsenaariumiga (LISA 8) on näiteks näha, et alguses oli mõte panna riivli kohale reklaamplakat teise lapse ja uue mängujänese, mis ütleks: „Sinu uus parim sõber!“. See pidi olema päästik, mis Jänku hirmu süvendab ning pakkuma huvitavat üleminekut poestseeni ja Jänku ettekujutuse vahel, ent animeerides taipasin, kui keeruline see oleks, ning loobusin sellest mõttest.

3.2. Nukkude valmistamine

Filmis on kolm tegelast. Peategelaseks on kulunud mängujänes Jänku ning tema sõber on poiss Matu. Sekundaarne tegelane on uus valge mängujänes. Ülevaate erinevatest tegelastest saab Jooniselt 4.



Joonis 4. Nukufilmi tegelased Jänku, Matu ja valge jänes

Uuringu tulemused mõjutasid kõige rohkem just nukkude valmistamise protsessi. Käesolev alapeatükk käsitleb uurimistulemuste rakendamist nukkude loomisesse, nukkude meisterdamise protsessi ja kunstiliste valikute põhjendamist.

3.2.1. Jäneste valmistamine

Jänku loomiseks sain inspiratsiooni 2018. aasta nukufilmist „Lost & Found“ (Goldsmith & Slabe, 2018), mille peategelasteks on heegeldatud nukud. Eesmärk oli luua tegelane, kes oleks armas, kellele vaatajad kaasa elaksid ja teda kaitsta tahaksid, ehk eelmainitud T. Grodali teooria järgi nõ lapsevanema rolli astuksid (Grodal, 2009).

Valmis lihtsa ilmega mänguasi (vt Joonis 5), millel on ümar ja proportsionaalselt suur pea. Kuna selle pea on nii suur, tuli teha ka käed pikaks, et Jänku ulatuks enda pealage või kõrvu katsuma. Samuti on mänguasjal pikad kõrvad, millega saab tegelase emotsioone ilmekalt näidata – see on ka üks põhjustest, miks ma mänguasjaks just jänese valisin.



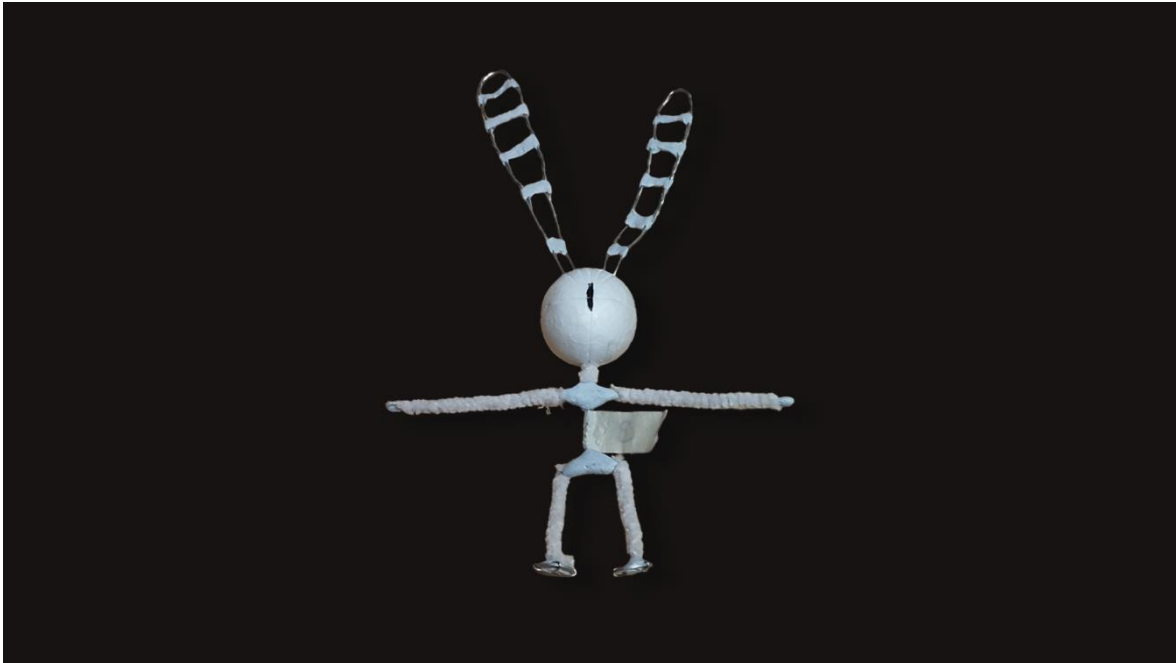
Joonis 5. Jänku nukk, vaade eest ja tagant

Alustasin tegelase visandamisest ning valmistasin seejärel nuku prototüübi. Prototüübi tegemine andis mulle palju informatsiooni, et nukku paremini valmistada ning tegi juhendajatega konsulteerimise hõlpsamaks.

3.2.1.1. Jänestele karkassi valmistamine

Valmistasin kolm võimalikult identset karkassi traadist, epoksükütist, penoplastist ja lõngast (vt Joonis 6). Esimesed kaks karkassi olid Jänkule ning tema koopiale, mille valmistasin juhuks, kui animeerides või nukku viimistledes peaks nukk katki minema. Kolmas karkass oli filmis ilmuvale valgele mängujänesele.

Nuku kere koosneb 0,9mm paksusest alumiiniumtraadist, mis on kolme- kuni neljakordselt kokku keeratud, ainult kõrvades on traat kahekordselt. Nukule on struktuur sisse toodud epoksükitt epoksiidmassiga, mis fikseerib kehaosad omavahel kokku ja käitub luudena, et nukk ebaloomulikest kohtadest ei painduks. Kuna tegelane on ka loosiseselt heegeldatud nukk, ei kasutanud ma epoksükitti tema jäsemetes, kuna mänguasja puhul on paindlikud liigutused loomulikud. Jätsin fikseerimata ka nuku liigesed, et seda vajalikest kohtadest painutada saaks. Lisaks sellele kerisin lõnga ümber nuku karkassi, et traadid heegeldatud nukust välja ei paistaks, samuti lisasid need nukule volüümi.



Joonis 6. Jänku karkass

Nuku peana kasutasin penoplastpalli, kuna see on kerge, hoiab hästi vormi ja seda on lihtne töödelda. Selleks, et kõrvade läbitoomine oleks lihtsam, lõikasin kera laiupidi pooleks, tegin alumisse poolde kaelaaugu ning ülemisse neli auku kõvade jaoks (mõlema jaoks kaks). Selles faasis ei olnud kõrvad ülevalt kinnised U-tähe kujulised nagu lõpptulemusel vaid need olid üksikud sirged traadid, mille ajasin läbi penoplasti torgatud aukude. Siis liimisin kaks kera poolt omavahel kokku ning ühendasin kõrvad ülevalt, põimides need kokku lisatraadiga, et need nii haprad ei oleks.

Jalataldade jaoks kasutasin seibe, et nukule teha lapikumad ja seega stabiilsemad jalatallad, mis tõmbuksid *set*'i küljes olevate magnetite külge, et nukk omapäi püsti seisaks.

Magnetite mõju jäi aga läbi heegeldatud kanga liiga nõrgaks, nii et lõpuks kinnitasin seibid väljapoole, nuku jalataldade alla.

3.2.1.2. Jäneste heegeldamine

Mängujäneste heegeldamisel lähtusin *amigurumi* ehk jaapanipärase pehmete loomade heegeldamise tehnikast. Nuku heegeldamisel kasutasin pehmet sünteetilist sametist lõnga, mille soovitatav heegelnõela suurus oli 6mm. *Amigurumi* heegeldamisel kasutatakse aga soovitatavast väiksemaid heegelnõelasi, et heegeldatav kude tuleks tihe ja vatiin ei paistaks läbi. Seetõttu heegeldasin 4mm heegelnõelaga.

Heegeldades lähtusin peamiselt enda varasemast kogemusest ning värskendasin enda mälu Mariella Vitale raamatu „Amigurumi“ abil (Vitale, 2022), kust sain üldiseid nõuandeid vajaminevate vahendite osas kui ka detailseid illustreeritud juhendeid laialt levinud heegeldamisvõtetest.

Kui tavaliselt saab nukku hakata otsast heegeldama ja hiljem jäsemed külge õmmelda, on nukufilmi jaoks nuku heegeldamine erinev, kuna on olemas karkass, mille ümber tuleb nukk valmistada. Alustasin sellest, et heegeldasin ringid, mille kleepisin nuku jalataldade alla. Hakkasin nende külge heegeldama ülejäänud jalga, kasvatades ja kahandades silmuseid endale meelepärase tulemuse jaoks ning täites nukku jooksvalt vatiiniga. Kirjutasin üles info iga rea kohta, et saaksin tulemust korrata teise jala ja teiste nukkude peal.

Ühendanud jalad omavahel seal, kus nuku puusad algavad, heegeldasin talle ümber kere. Õmblesin jänesele sabatuti külge umbes poole peal, kuna pärast oleks seda raske teha ning saba küljes olevat lõnga keeruline nuku sisse sujuvalt ära peita. Õlgade juurest, kust karkassil käed välja ulatuvad, heegeldasin käeaugud koe sisse nii, et nukul olid justkui traksipüksid jalas.

Läksin kehast lõnga katkestamata otse pea heegeldamise peale üle, tekitades kõrvade ümber paari ahelsilmusega augud ning jätkasin ülejäänud rida tavapäraselt. Käte ja kõrvade heegeldamist alustasin uue lõngaga vastavalt eelnevalt tekitatud õlaaugust või kõrvaaugust. Lõngaotsad peitsin kas jooksvalt nuku sisepoolele või kasutasin lõnganõela, millega sain ka kinni tõmmata koes olevad augud.

Jänkul on animatsioonis käsi, mis on tal kunagi ära tulnud ja siis tagasi külge õmmeldud. Kuna pidin käe heegeldamist alustama õlavarrest, tuli mul luua külge õmmeldud käe mulje. Sättisin nuku õlale vatiinitutsaka ning tikkisin selle peale musta silmatorkava lõngaga õmbluse.

3.2.1.3. Jänese nägu ja saba

Jäneste silmadeks kasutasin 12mm laiuseid nukusilmi. Nukusilmadega tulevad kaasa tagused, millega silmad nuku külge fikseerida, ent kuna mul oli animeerimiseks vaja silmi vahetada, ei kasutanud ma kinnitusi. Selle asemel torkasin augud penoplastist kera sisse, mis võimaldas mul kergelt silmi ära võtta ja tagasi panna ilma, et need välja kukuksid.

Teise silma jaoks kasutasin Jänku puhul musta kipskruvi, mille peale kleepisin nööbi. Mul oli vaja, et kruvi või nael oleks võimalikult lapiku ja õhukese pinnaga, et see küljelt vaadates nööbi alt välja ei paistaks. Seetõttu oli kipskruvi enda ehituselt hea valik. Valisin musta värvi vaiandi, et see läheks kokku teise silmaga, juhuks kui kurvi peaks mõnes kaadris nööbi alt välja paistma. Kruvi kinnitus samamoodi penoplastkera sisse nagu nukusilm.

Uuringutulemustest lähtudes valisin silmad, mis ei oleks ülemäära suured, samuti on nukul silmade vahe üsna lai. Ninana kasutasin käsitööpoest ostetud sametise pinnaga nukunina, mis oli nuku silmadega sama lai, et näo kompositsioon püsiks tasakaalus.

Silmapilgutuste animeerimiseks valmistasin silmade variatsioone kuue pilgutuse faasiga. Selleks liimisin peenemat lõnga üle kunstsilmade ja nööpide. Kuna silmi saab peas keerata, sain ma ühe ja sama silmaga väljendada nii neutraalsust, kurbust, rõõmu kui viha, sõltuvalt sellest, millise nurga alla seda keerata. Nööbiga tuli mul aga kurbuse väljendamiseks valmistada eradi silmad, kuna nööbist jookseb läbi horisontaalne joon, misjuhul oleks silma keeramine vaatajale silmatorkav.

Lisaks tegin pisaratega silmade variatsioonid. Selleks tegin juurde kurbade silmalaugudega silmi ning lisasin silmanurkadesse läbipaistvat kahekomponentset epoksiidliimi. Pisarate kukkumise animeerimiseks kleepisin epoksiidliimitilgad läbipaistva tamiili külge.

Sabad valmistasin jänestele samast lõngast, millest on nende kehad heegeldatud. Juhindusin Sheep & Stitch (2018) YouTube õpetusvideost, ent avastain peagi, et nii paksu lõngaga on väga tülikas nii väikest tutti teha. Lisaks hakkas vastu mängima ka konkreetse lõnga eripära: lõng koosneb õhukesest nöörist ja selle küljes olevatest pehmetest karvakestest, mis nööri mööda liiguvad. Kui heegeldades fikseeritakse need karvakased koesse, siis lühikeste lõngajuppide ja lõngaotste puhul tuleb see karvane osa lõngalt maha, jättes alles ainult peenikese nöörikese. Kuna lõngatutid koosnevad paljudest pisikestest lõngajuppidest, oli see probleemiks.

Lahendasin olukorra sellega, et tegin palju suurema tuti, kui mul tegelikult vaja läks (kasutasin umbes 8cm läbimõõduga šablooni, et teha 1,5cm läbimõõduga saba). Kerisin lõnga ümber šablooni 2-3 kordselt ning trimmisin siis kääridega tuti sobivasse suurusesse.

See tegi sabatuti niivõrd tihedaks, et pehmed karvakesed teineteise najal siiski lõnga peal püsisid.

3.2.1.4. Rápase tekstuuri tekitamine Jänkule

Olnud Jänku valmis heegeldanud, tuli talle tekitada kulunud ja rápane mulje. Kõigepealt heegeldasin kolme erineva lõngaga kuus proovilappi, et vaadata, milline pinnatöötuse meetod millise lõnga peal minu soovitud tulemuseni viib. Katsetasin lappidel päris pori kui ka tehiskemaid võtteid nt meigi, söe ja grafiidiga.

Soosikuks sai poriseks tehtud lapp, mis oli algul elevantiluuvalge. Niisis heegeldasin nuku sama lõngaga ning pistsin nuku märja mulla sisse ning mudisin pori koe vahele. Samuti hõõrusin ma Jänkut vastu erinevaid karedaid pindasid nagu puukoor, asfalt ja kuurisein, et nukku karedamaks ja plekilisemaks teha. Seejärel pesin Jänkut vee ja seebiga seni, kuni sain soovitud tulemuse ning jätsin selle kuumale radikale kuivama.

Jänku rápaseks tegemisel oli oluline, et tema ja uue valge jänese vahel tekiks silmnähtav kontrast, millest lapsed aru saaksid, ent samal ajal peaks Jänku jääma atraktiivseks ega tohiks liigse mustusega vastikkustunnet tekitada. Lisaks annaks täiesti rápane ja katkine jänese edasi mulje, et temast ei hoolita, sest keegi ei pese teda.

3.2.1.5. Jänku ja uue jänese kõrvutamine

Loo temaatika edasiandmiseks kui ka filmi selguse huvides oli tähtis, et Jänku ja uus valge jänese oleksid omavahel korraga äratuntavalt sarnased kui ka vastandlikud. Sarnasuse loomiseks tegin mõlemale nukule samasuguse karkassi ja heegelduse, samuti on samad näoproportsioonid ja kasutatud on sarnast lõnga (vt Joonis 7).



Joonis 7. Jänku ja valge jänese

Jänku on aga kulunud ja kahjustada saanud. Ta on hall ja kohati plekiline, mis on kontrastiks uue jänese laitmatule valgele kasukale. Jänkul on külge õmmeldud käsi, üks tema silmadest on asendatud nõõbiga ja üle tema kere turritavad välja üksikud niidiotsad ja vatiinipahmakad. Isegi tema sabatutt on väiksem kui valgel jänesel.

Jänkul on aga üheks silmaks sinine nõõp, mis toob tema karakterisse valge jäneselega võrreldes sisse rohkem värvi ja murrab välja uue mänguasja sümmeetrilisusest ja steriilsusest.

3.2.2. Lapstegelase valmistamine

Jänku sõbra Matu loomine on uuringust lähtuvalt tugevalt inspireeritud eelkõige tegelasest Pille filmist „Kadunud sokid“ kui ka Miriamist ja tema vennast filmist „Miriami tuulelohe“. Matu valmistamiseks kasutasin nii käsitsi meisterdatud kui ka 3D-prinditud elemente.

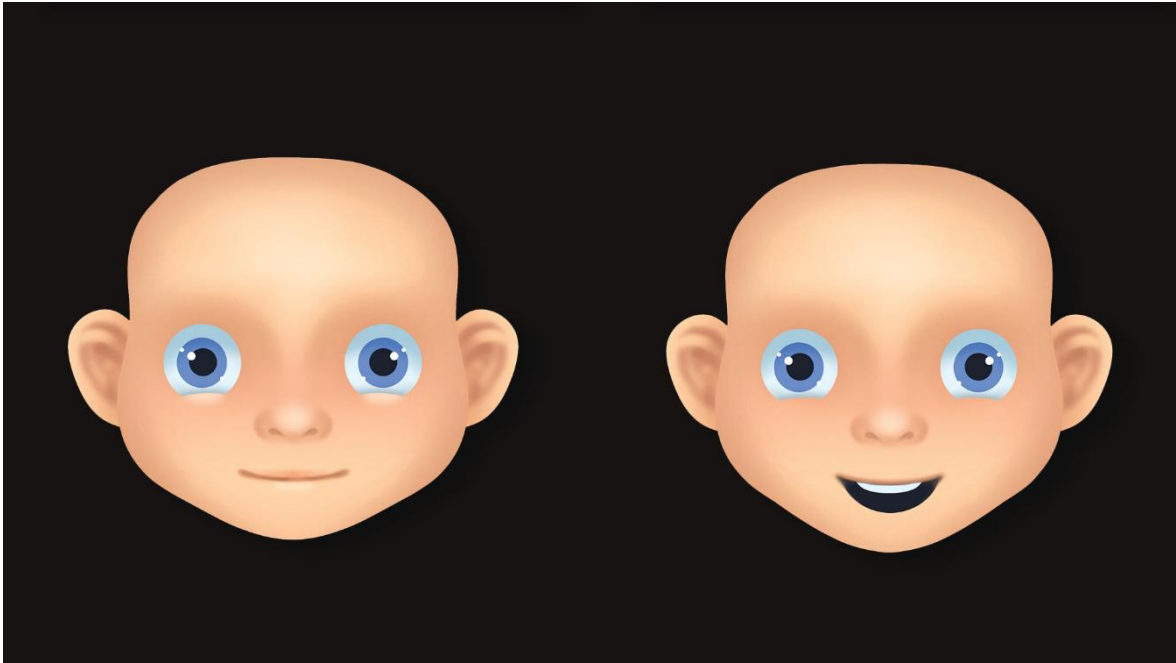
3.2.2.1. Visioon Matu loomiseks

Kasutasin Matu visualiseerimiseks mitmeid uuringust tulenevaid elemente. Kuna Pille oli laste lemmiktegelane, võtsin ma eeskujuks Pille näokuju ja pinnaviimistluse. Pille järgi tuli ka otsus kasutada 3D printimist, et Matule nägu teha. Samuti võtsin Pille järgi standardiks realismitaseme, milleni pürgida nuku loomisel ja proovisin jäljendada Pille kõrvu, suud ja käsi, mis olid samuti laste lemmikud.

Kuna lastele meeldisid kõige rohkem Miriami silmad, tahtsin ka Matule teha ümarad ja natuke välja punnitavad sinised silmad. Ka Jänku nõõpsilm on sinine, nii et sinine värv seostab tegelasi omavahel ja näitab nende kokkukuuluvust. Silma suuruse ja kauguse osas lähtusin uuringutulemustest.

Kuna lastele meeldisid võrdselt Pille kui ka „Limonaadi loo“ poisi juuksed, otsustasin jäljendada semirealistlikke juukseid ka Matu puhul. Kuigi lastele meeldisid Matilda juuksed kõige rohkem, ei oleks need kokku läinud ülejäänud poolrealistlike stilistiliste valikutega.

Eelneva info põhjal tegin joonise (vt Joonis 8), mille saatsin edasi 3D modelleerijale.



Joonis 8. Kavand Matu näo jaoks

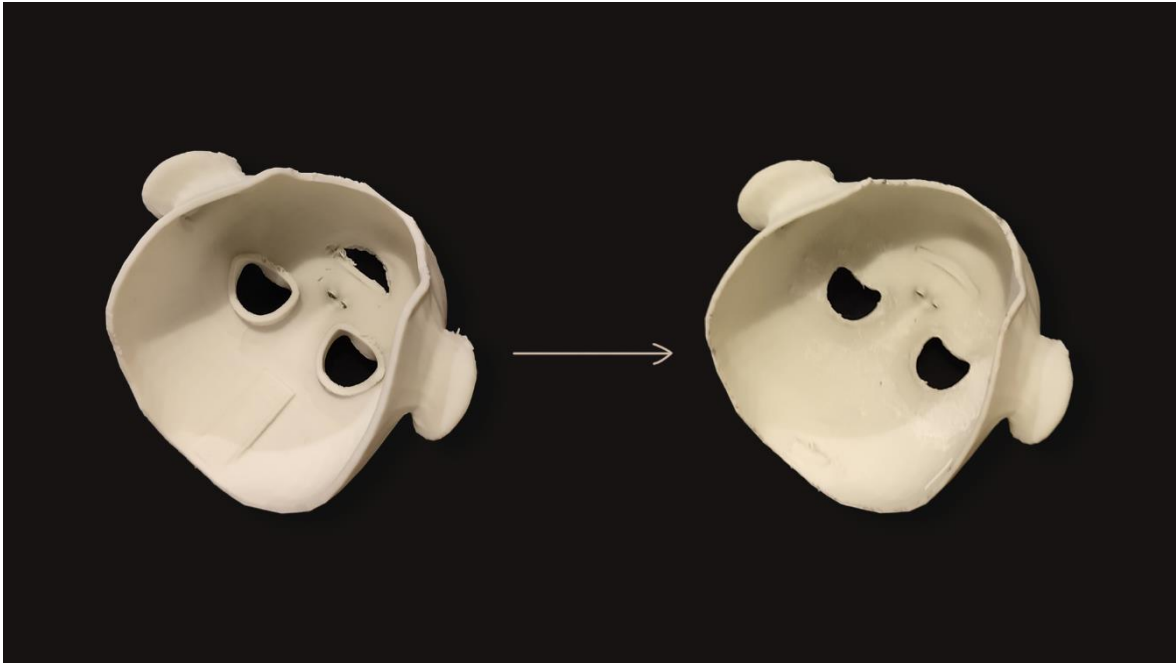
3.2.2.2. 3D modelleerimine ja printimine

Palusin 3D modelleerijal mulle briifi põhjal luua kuus maski, millel erineb poisi suu, et saaksin animeerida Matu naeratust. Kuna 3D modelleerimine, printimine ja töötlemine võtab palju ressursi, jäin animatsiooni jaoks võimalikult väikese mudelite arvu peale, eriti kuna Matu nägu ei ole filmis väga palju näha.

Samuti palusin, et maski tagaküljel oleks 90 kraadise nurga all servalt allajooksev liigend, mille külge saaksin hiljem panna magneti, et maskid ülejäänud peaga hõlpsalt ja kindlalt ühendada. Andsin modelleerijale ka kindlad mõõdud, milles mudelid mulle saata.

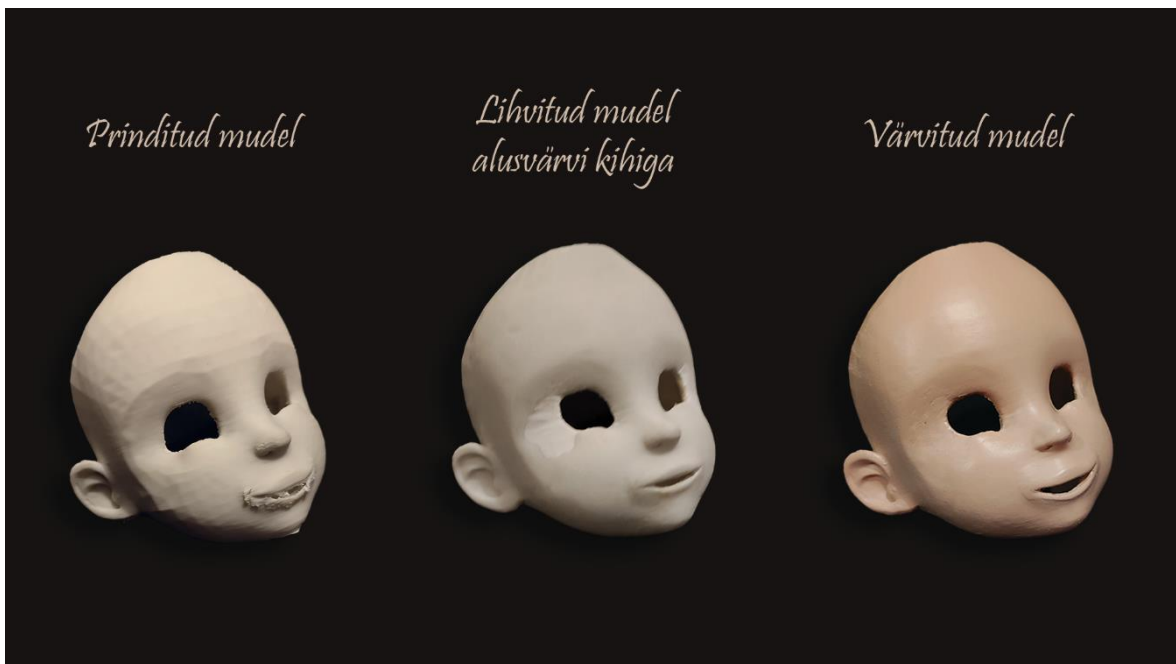
Kahjuks möödus koostöö modelleerijaga konarlikult. Ta ei mõistnud mitmeid minu palveid, mistõttu tuli mul loobuda muuhulgas magnetikohast ja suu sisemusest. Lisaks viibis modelleerija töö ning selle tõttu venis ka kogu produktsioon.

Ajapuuduse tõttu võtsin vastu tema senise töö, püüdes muutustega kohaneda. 3D printija ütles mulle aga faile nähes, et mudelid on nurgelised ning nendele ei ole lisatud paksust, samuti olid need vales suuruses. Võtsin modelleerijaga ühendust, ent ta ei olnud abiks. Niisiis proovis 3D printija ilma Blenderi kogemuseta seda viga korrigeerida ning tal õnnestus maskidele paksust lisada, kuigi sellega kaasnes kõrvalefekt, mis tegi silmakoopad sissepoole sügavamaks (vt Joonis 9).



Joonis 9. Sissepoole eendunud silmakoobastega mask ja lõigatud silmakoobastega mask

Pritimiseks kasutati PLA materjali 0.2mm kihi kõrgusega. Palusin printijal suurema osa printimistagedest paigutada maskil lõua alla, et näole endale jääks võimalikult vähe defekte, samas oli see materjalisäästlikum kui tugede tahaküljele paigutamine. Tulemuseks oli kuus küllaltki nurgelist maski, mis vajasis tugevat järeltöötlust (vt Joonis 10).



Joonis 10. Prinditud mudeli pinnatöötamise faasid

Esmalt lõikasin universaaltööriistaga küljest sissepoole ulatuvad silmakoopad. Vastasel juhul oleksid silmamunad jäänud sügavale kolju sisse, mis oleks hirmutav välja näinud. Seejärel lihvisin ma elektrilise lihviga kõik kuus maski, kuni need enam kandilised polnud. Prioritiseerisin näopiirkonda, jättes kõrvatagused ja otsmiku servad nurgelisteks, samuti olin hoolsam nende maskidega, mis on võtmekaadrites (1. ja 6. mask). Suu sisemuste puhastamiseks kasutasin viili.

Samuti tuli mul muuta silmade kuju. Esialgse silmaaukude kuju ja sügavuse tõttu oleks silmanurkadesse tekkinud silmnähtav auk silmamuna ja ülejäänud maski vahele. Kui 3D-mudeli kumerus oleks klappinud silmamunade kumeruga, ei oleks seda probleemi tõenäoliselt esinenud. Muutsin kõikidel maskidel voolimissavi abiga silmakuju ning kasutasin selleks toatemperatuuril tahkevat savi. Lihvisin üleminekukohti, et need ülejäänud maskiga loomulikult sisse sulanduksid.

Siledaks pinnaviimistluseks järgisin YouTube'i õpetust (universeofemili, 2023), kus kasutatakse 3D prinditud eseme töötlemiseks puitkrohvi ja alusvärvi spreipudelis. Ostsin peeneteralist puidukrohvi, vedeldasin seda ja pintseldasin maskid sellega üle, ent minu kogemusel ei aidanud see naha teksuuri silendada. Küll aga aitas krohv kõige auklikemaid ja karedamaid kohti siledamaks teha, mistõttu oli sellest kasu näiteks suude viimistlemisel, kus kõige rohkem printimisvigu oli esinenud.

Kui krohvi kiht oli kuivanud, lihvisin ma kõik maskid uuesti üle peenema liivapaberiga, puhastasin maskid ja lasin peale kaks kihti plastiku ettevalmistuseks mõeldud spreipudelis alusvärvi. Seejärel katsin maskid kahe kihi spreivärviga.

Värvimisjärgselt jäi nahapind üsna läikiv. Eeskujuks võetud Pille nahatesktuur on aga matt ja seekaudu realistlikum. Jäin tulemusega siiski rahule, kuna läikiv nahapind on sarnane „Limonaadi lugu“ peategelasele ning see film meeldis lastele väga.

3.2.2.3. Keha meisterdamine

Keha maisterdamise protsess oli üsna sarnane Jänku omale. Esmalt ehitasin traadist karkassi, kasutades paksemat traati, kuna nukk on suurem. Seejuures keskendusin eelkõige ülakeha ehitamisele, kuna filmis ei ole lapse alakeha näha ning seega tasus aega kokku hoida. Lisasin lapsele luud epoksiidmassiga ning tegin talle vahtplastist rindkere. Katsin

nuku kere ja jäsemed poroloonist ribadega, et nukule pehmust ja volüümi juurde tekitada. Konaruste silumiseks sidusin nukule ümber riideribasid.

Kuna nukule oleks olnud tülikas teha realistliku nahatekstuuriga käsivarsi ja kaelaauku, õmblesin nukule pikkade käiste ja kõrge kaelusega särgi. Valisin selle jaoks halli tooni, et taaskord rõhutada ühtekuuluvust Jänkuga. Sellele lisaks õmblesin Matule erksa sinise T-särgi, tehes tema riietuse lapselikumaks, tuues filmi sisse rohkem värvi ning jätkamaks Jänku ja Matu vahelise sinise temaatikaga.

Algul oli mul soov teha nukule silikoonist käed, et saada võimalikult viimistletud ja Pille käte sarnane tulemus. Minu konsultant leidis aga, et silikooniga töötamine võtaks liiga palju aega selle projekti läbiviimiseks (Mauer, 2024). Teine laialtlevinud variant oleks olnud teha lateksist käed, ent lastele selline variant ei meeldinud. Valikus olnud vanaisa lateksist kätt filmist „My Strange Grandfather“ ei valinud lemmikuks ükski laps.

Seetõttu otsustasin proovida küllaltki uut materjali, milleks on Sugru Moldable Glue, mida saab voolida nagu palstiliini, ent mis kuivab nagu silikoon (tesa SE, 2024). Sugru miinus on aga see, et seda saab voolida 30 minutit, misjärel hakkab materjal juba kuivama. Seega pidin käsi tehes kiirustama ja tulemus ei olnud nii hea, kui ma oleks soovinud. Samuti haakusid väikesed karvad kergesti voolitava pinna külge.

Kahjuks ei olnud Sugru voolimismass aga selle projekti jaoks hea valik ning oleksin kindlasti pidanud seda eelnevalt testimata. Ma ei osanud arvata, et see nii jäigaks kuivab. Materjal on tõepoolest plastiline, kui seda on õhuke kiht, ent mida paksem kiht, seda jäigemaks materjal kuivab. Seetõttu said mu nukule käed, mille peod ega sõrmed ei paindu peaegu et üldse ilma, et pind lõheneks. Nukule tulnud käed ei ole seega funktsionaalsed ja mängivad eelkõige dekoratiivset rolli, millele pidin animeerides lahendusi leidma. Usun, et Sugru liim võib töötada väiksema nuku peal paremini. Matu nukk on 45cm pikk ja tema käed on randmest sõrmeotsteni ligi 5cm pikad.

3.2.2.4. Lapse näodetailid

Näo kokku panemiseks ostsin ma vahtplastist kera ja lõikasin selle maskidega kokku sobivasse suurusesse. Voolisin silmamunade jaoks savist kausikesed, mille sees silmi pöörata saab. Kausid kinnitasin kahekomponentse epoksiidliimiga koljusse kaevatud aukude sisse. Täitsin silmakoobaste ümbruse epoksükit massiga, et seda tugevdada.

Maskitagust näostruktuuri näeb Joonisel 11.



Joonis 11. Nuku pea sisemus

Suu tegemiseks katsin maski tagantpoolt fooliumiga ning mudisin fooliumile savitüki. Kui see kuivas, sain tüki, mis seega täiuslikult maski kumerustega kokku sobis. Hammasterea tegin aga savi asemel epoksükütiga, sest see kuivab tugevamaks. Kuna hambaid surutakse pidevalt vastu maski, oli vaja, et need oleksid vastupidavad. Suu ja hambad värvisin üle akrüülvärvidega.

Silmadeks kasutasin puidust pärle, keskel oleva augu täiteks kasutasin taaskord epoksükütiti, millesse torkasin enne kuivamist nõelaugu. Kui see oli kuivanud, lihvisin üle epoksükütist tekkinud kumeruse, et saaksin korrapärase kera. Katsin kera valge akrüülvärviga, seejärel maalisin peale silmaiirise ja pupilli. Katsin silmamunad läikiva akrüülmeediumiga, mis lisab pinnale õrna läike, imiteerimaks Miriami silmade stiili. Pistes nõela eelnevalt tekitatud auku ning nõela liigutades sain silmi peas keerata.

Kuna juuksed katavad suure osa laubast, ei hakanud ma poisile kulmusid meisterdama. Samuti kujunes animeeritavate silmalaugude tegemine tülikaks. Kuna poissi ei ole animatsioonis palju näha, tundus mõistlikum silmalaud ja kulmud järelproduktioonis lisada, kui selleks vajadus peaks tekkima.

3.2.2.5. Lapse juuksed

Nagu eelpool mainitud, oli lapse juuste peamiseks inspiratsiooniks poiss filmist „Limonaadi lugu“. Realistlikut tüüpi juuste kujutamiseks kasutasin parukat. Valisin poisile linakarva juuksed, kuna need sobivad hästi tema siniste silmadega, toovad talle tumedate juustega võrreldes malbust ning samuti on see Eestis väga levinud juuksevärv selles vanuses laste seas.

Lõikasin parukat vastavalt vajadusele väiksemaks ja kleepisin selle vahtplastist palli külge. Juukseid soengusse lõigates oli tähtis arvestada sellega, et juuksed kataksid suure osa laubast, et üleminekut maski ja kolju vahel ei oleks näha. Samuti ei saanud aga juukseid otse laubale kleepida, kuna maske peab saama vahetada.

Kasutasin liimi, et juuksesalke omavahel suuremateks salkudeks ühendada. Samuti kasutasin ohtralt tugevat juukselakki, mille juustesse paitavate liigutustega surusin. Kuivama jätmise ajaks sidusin ümber poisi pea patsikummi, et juuksesalgud võimalikult peadligi jääksid.

3.3. Set ja produktsioon

Nii *set*'i luues kui ka võtteid teostades võtsin eos aluseks uuringust tulenevad põhimõtted, mille järgi eelistavad lapsed värviküllaseid, eredalt valgustatud ja kontrastseid kaadreid. Selle asemel, et loota nende omaduste väljatoomisele järeltöötuses, valisin ma algusest peale materjalid ja töömeetmed hea tulemuseni jõudmiseks. Valisin *set*'i ehitamisel erksad värvid jälgides, et tegelased nende taustalt hästi välja paistaksid. Samuti pidasin stseene valgustades meeles, et lõpptulemus peaks tulema hele ja kontrastne.

3.3.1. Set

Set'i aluseks oli 140x100cm suurune õhuke puitplaat, mille alla kinnitasin kuus 40cm kõrgust jalga. Plaat oli piisavalt õhuke, et tugevad magnetid läbi selle nukke püsti hoiaksid. Kasutasin animeerimiseks 16kg kandejõuga magneteid, mille küljes on konksud, mis tegid magnetide liigutamise ja *set*'i küljest lahti võtmise lihtsamaks. Idee nii animeerimislaua kui ka konksudega magnetite kohta on inspireeritud Animation Toolkiti animeerimislauast (Animation Toolkit, 2024) ning magnetide komplektist (Animation Toolkit, 2024).

Valisin kinnituseks just magnetid, kuna neid on küllaltki kerge kasutada näiteks naelumisega võrreldes. Samuti ei jäta need *set*'i sisse jälgi. Liimimise või kleepimisega võrreldes on magnetid ka palju stabiilsemad. Kuna kasutasin filmis heegeldatud nukke, oleks alternatiivsete kinnitusviiside kasutamine ka hulga keerulisemaks kujunenud

Filmis on kaks asukohta: kauplus ja unistuste maailm. Põhitegevuses toimub kaupluses, kus Jänku ära kaob ja mänguasjariiulis uusi mänguasju näeb. Teisene tegevus toimub unistuste maailmas, kus algul Jänku unistab Matuga koos oldud ajast, ent hiljem on seesama unistustemaailm nukrama emotsiooniga, kuna Jänku vaatab pealt kellegi teise unistust, millest tema on välja jäetud.

Poes toimuva tegevustiku jaoks otsisin sisustuspoodidest erinevaid katematerjale, mis plaaditud põrandale võimalikult sarnane välja näeks ning mis oleks piisavalt õhuke, et magnet sellest läbi tõmbaks. Valisin välja rulli niiskuskindlat seinakatet. Selle tekstuur lisab stseenidele realismi ning selle valge värv on küllalt neutraalne, et mitte pilku tõmmata, ning samal ajal paistavad tegelased selle taustalt hästi välja.

Seinaks valisin lihtsa kollase spreivärviga kaetud puitplaadi. Tahtsin, et värv oleks kirkas ning sobiks kokku toidupoodides laialt levinud värvidega. Samuti sobib kollane värv kokku ülejäänud värvipalettiga filmis, milleks on roosa, tumesinine, valge ja hall.

Set'i üks tähtsamaid elemente oli aga poeriiul, kuhu mänguasjad laotud on. Poeriiuli loomiseks soetasin laoriiuli, millest kasutasin vaid väikest osa, et see klapiks suuruselt ülejäänud *set*'iga. Printisin riuli jaoks välja ka hinnasildid ning lõin Kroonpress AS abiga pakendid, mille sees mängujänesed on. Pakendeid mängujänesega on kokku neli: üks animeeritav nukk ning kolm tavalist vatiiniga täidetud nukku. Neid riulil erinevatele kohtadele asetades sain aga järeltöötluses luua pildi, mis jättis ilme nagu terve riul oleks nukke täis.

Unistuste maailma kujutamiseks ostsin ma pehme tekstuuriga roosa flanellkanga, millele liimisin külge roosad litrid ja tutikesed. Roosa värv ise sümboliseerib filmis hellust, rõõmu, lapselikku armastust ja unistusi. Litrid ja tutikesed toovad aga stseeni sisse rohkem ruumilisust ja valgusemängu, samuti annab see paremini edasi ruumis liikumist. Roosa on ka selline värv, millelt paistavad nii Jänku, Matu kui ka valge jänes hästi välja.

Roosat kasutasin ka pakenditel, mille sees uued mängujänesed on. Unistuste seos säilib, ent nüüd on see Jänku ja tema kaudu ka vaataja jaoks teises kontekstis. Jänku hakkab kartma kellegi teise unistust, kus tema hüljatakse. Selles unistustemaailmas, kus Matu mängib teise jänesega, on kangas keeratud teisipidi nii, et pallikesi ja litreid enam ei ole. Lisaks sellele on roosa taust hämaramalt valgustatud ning stseeni tungivad sisse mustad lõngajupid, mis sümboliseerivad Jänku hirmu ja tema negatiivseid mõtteid.

3.3.2. Produktsioon

Nukufilmi pildistamiseks vajasin erinevat tehnikat ning kasutasin mitmeid programme. Kasutasin Dragonframe tarkvara ning kaamerat valides pidin veenduma, et see Dragonframe'iga ühtib. Pildistasin Canon EOS 60D fotoaparaadiga, millele oli kinnitatud 50mm F1.8 objektiiv. Samuti vajasin pikka USB juhet, et kaamera ja arvuti omavahel ühendada. Kaamera kinnitasin statiivile.

Pildistasin nukufilmi enda magamistoas, kus katsin eelnevalt kõik aknad ja ukсед mitmekihiliselt prügikottidega, et õuest tulev valgus võtteid ei mõjutaks. Valgustamiseks kasutasin kahest LED lambist koosnevat LEDGO LG-E268C komplekti, kus saab sättida valguse tugevust ja temperatuuri. Mõlemad valgustid olid statiividel, mis võimaldasid valguste kõrgust ja nurka muuta. Samuti kasutasin ma mõne stseeni puhul enda magamistoas olevat laelampi.

Võtsin eesmärgiks pildistada nukufilm sagedusel 12 kaadrit sekundis ning planeerisin nukude liikumise võtetel vastavasse temposse. Ma ei teinud võtteid stseenide kronoloogilises järjestuses, vaid pildistasin esmalt kõik unistuste maailma stseenid ning seejärel poestseenid.

Importisin fotod jooksvalt Adobe videotöötlusprogrammi Premiere Pro, et mul oleks võtetel hea ülevaade senisest tööst. Seda sama programmi kasutasin ka nukufilmi monteerimiseks.

Samuti tuli fotodelt hiljem eemaldada erinevad toed ja muud defektid. Fototöötluks kasutasin programmi Adobe Photoshop. Samuti kasutasin fotomanipulatsiooni, et animeerida Matut pilgutamas.

Nukufilmi helindamiseks kasutasin nii enda salvestatud heliefekte kui ka tasuta muusikat internetikogumikest. Heli salvestamiseks ja töötlemiseks kasutasin programmi Adobe Audition.

KOKKUVÕTE

Lõputöö raames uurisin lastefilmi mõistet, valmistasin ette ja viisin läbi uurimuse ning lõin lastesõbraliku nukufilmi, rakendades teadmisi teooriast ja uuringutulemustest. Samuti lähtusin omapoolsetest loominguilisest otsustest ning põhjendasin oma valikuid.

Sain tööd kirjutades teada, et lastefilmi defineeritakse soovitud sihtrühma järgi. See tähendab, et kui film luuakse lastele, on see lastefilm. Lastefilmi žanril on ka iseloomulikud kuid mittekohustuslikud elemendid: levinud on peredünaamika kujutamine, lihtne narratiivne struktuur ja universaalsetele emotsioonidele tuginemine. Samuti peaksid lastefilmid olema lastele sobilikud ega tohiks enamike vastutavate organisatsioonide sõnul kujutada alastust, seksi, vägivalda, uimastite tarbimist, ränka keelekasutust ega jõhkrat vägivalda.

Lühiuuring lasteaedades andis väärtuslikku infot nii mulle kui ka kõigile tulevastele laste nukufilmide tegijatele. Uuringu tulemuste põhjal saab eeldada, et lastel on kalduvus eelistada semirealistlikke nukke. Realismi rõhuasetus on samuti oluline: lapsed eelistasid uuringus detailseid ja viimistletud käsi, kõrvu, suud, juukseid ja silmaiiriseid, samal ajal kui soovitud nuku nahateksuur ise oli lihtne ja sile ning näogeomeetria lihtsustatud.

Kõige atraktiivsem tegelane valimis oli Pille filmist „Kadunud sokid“ (Lehemaa, 2023), samuti oli „Kadunud sokid“ ülekaalukalt laste lemmikfilm. Kõige rohkem meeldisid lastele aga Miriami sinised ümarad silmad filmist „Miriami tuulelohe“ (Unt, 2023). Lisaks eelistasid uuringus osalejad kontrastseid ja värvilisi kaadreid.

Uuringutulemustele tuginedes valmistasin nukud „Sinu-minu“ animatsiooni jaoks. Kõige rohkem inspireerisid vastused looma lapstegelast Matu, kelle puhul nii näokuju kui ka kasutatud värvid ja materjalid eelkõige Pille ja Miriami eeskujul valisin. Kirjeldasin ka tööprotsessi all 3D printimise kaasamist nukufilmi loomisesse ning 3D printitud pindade järeltöötlust.

Mängujänesest tegelase puhul võtsin inspiratsiooni amigurumi heegeldamistehnikast ning kombineerisin selle ümarnuku tegemisega animeerimiseks. Praktilise töö kirjeldus annab ülevaate jänese loomise protsessist ning kasutatud materjalidest.

Lõputöö tulemiks on detasiselt läbimõeldud nukufilm, mille loomisel arvestati parima tulemuse saavutamiseks laste eelistustega. Loo temaatika kõnetab aga nii lapsi kui täiskasvanuid ning annab edasi positiivse sõnumi enesehinnangu ja läheduse kohta.

SUMMARY

Children's Puppet Animation "Yours & Mine"

This thesis is centered around creating a children's stop-motion animation titled "Yours & Mine". To do so, I wrote about the key characteristics of defining children's movies and provided a brief overview of how children's movies get age ratings.

The second chapter revolves around a small-scale field study of Estonian children's preferences for stop-motion cartoons. This study aimed to get an idea of what kind of stop-motion movies and puppets children like. The study focused on the following qualities: lighting, saturation, puppet textures, and eyes.

The third chapter describes the making of "Yours & Mine" and the contribution of the study results to the animation. It provides a detailed overview of the puppet-making process. The most notable features of these puppets are the use of crocheting and 3D printing.

The importance of this thesis comes from the fact that there aren't many available resources about children's preferences regarding puppet animation. That means that children's puppet animations are based on what adults think children might like, instead of relying on children's feedback.

The study provided key information for making "Yours & Mine", which allowed the author to make child-friendly choices along all stages of production. However, the animation's message speaks to children and adults alike: it's about seeing our worth past superficial flaws and acknowledging that our bonds with other people around us make us truly precious and irreplaceable.

KASUTATUD KIRJANDUS

Animation Toolkit. *Animation Stage (mono)*. [WWW]

Animation Toolkit kodulehekül: <https://www.animationtoolkit.co.uk/animation-stage-mono/> (05.05.2024).

Animation Toolkit. *Magnetic Tie-Down System*. [WWW]

Animation Toolkit koduleht: <https://www.animationtoolkit.co.uk/magnetic-tie-down-system/> (05.05.2024).

Arkaader. *Arkaader: avasta Eesti filmipärandit*. [WWW]

Arkaaderi filmiriidul, animafilmid:

<https://arkaader.ee/landing/br/rHczO7kKnl/pbOiQfMOLr/fxoh-BFMMX>
(07.05.2024).

Australian Classification Board. *Classification Ratings*. [WWW]

WayBack Machine, The Australian Classification Board veebisait:

<https://web.archive.org/web/20220811230346/https://www.classification.gov.au/classification-ratings/how-rating-decided> (28.02.2024).

Bazalgette, C., & Staples, T. (1995). *Unshrinking The Kids: Children's Cinema and The Family Film*. London: British Film Institute.

Belikovskaya, D. (Režissöör). (2011). *My Strange Grandfather* [Film].

Creeber, G. (2024). *The Television Genre Book*. London: Bloomsbury.

Forum Cinemas OÜ. *Forum Cinemas vanusepiirangud*. [WWW]

Forum Cinemas: <https://www.forumcinemas.ee/tickets/info/raitings> (28.02.2024).

Goldsmith, A., & Slabe, B. (Režissöörid). (2018). *Lost & Found* [Film].

Grodal, T. (2009). *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. New York: Oxford University Press, Inc.

Lehemaa, O. (Režissöör). (2023). *Kadunud sokid* [Film].

Mauer, P. (2024). Meilivahetus, 5. aprill.

Meilūnas, I. (Režissöör). (2020). *Matilda and The Spare Head* [Film].

Motion Picture Association, Inc. *CARA Ratings Guide*. [WWW]

FilmRatings: <https://www.filmratings.com/RatingsGuide> (27.02.2024).

Pars, H. (Režissöör). (1977). *Kunksmoor* [Film].

Riigi Teataja. *Isikuandmete kaitse seadus (lühend - IKS)*. [WWW]

Riigi Teataja veebisait: <https://www.riigiteataja.ee/akt/104012019011?leiaKehtiv>
(29.02.2024).

Sheep & Stitch. *How to Make a PERFECT POM POM Every Time*. [WWW]

YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=zok9hqyhTQ4&t=36s> (07.05.2024).

Tartu Ülikool. *Informeeritud nõusolek*. [WWW]

Teadustöö aluste e-kursuse veebisait:

https://sisu.ut.ee/teadustoo_alused/informeeritud-n%C3%B5usolek (29.02.2024).

tesa SE. *What is Sugru*. [WWW]

Sugru: <https://sugru.com/what-is-sugru> (04.04.2024).

Toomla, V. (Režissöör). (2013). *Limonaadi lugu* [Film].

universeofemili. *How to Smooth PLA 3D Prints - easy and quick tutorial*. [WWW]

YouTube: <https://www.youtube.com/shorts/FQmhZI0r32Y> (07.05.2024).

Unt, R. (Režissöör). (2023). *Miriami tuulelohe* [Film].

Váczy, P. (Režissöör). (2013). *Rabbit and Deer* [Film].

Vitale, M. (2022). *Amigurumi: heegeldatud loomaaed*. Tallinn: Kirjastus Pegasus.

LISAD

LISA 1. Uuringus kasutatud informeeritud nõusoleku leht

1/3

Informeeritud nõusoleku dokument

Osalemine uuringus "Koolieelikute eelistused nukufilmide osas"

Lugupeetud lapsevanem

Kirjutan teile Kõrgem Kunstikool Pallase meediadisaini tudengina. Viin lõputöö raames läbi uurimust selle kohta, millised nukufilmid lastele meeldivad, ja palun teie lapse osalemiseks teie nõusolekut. Uuringus osalemine on vabatahtlik ja sellest saab nii lapsevanem kui laps ise loobuda iga hetk enne selle läbiviimist või selle läbiviimise käigus. Kõik uuringus osalevad lapsed saavad tänutäheks väikese meene kleepsulehe kujul.

Leiate dokumendist põhjaliku ülevaate uuringu sisust koos kontaktandmetega. Palun teil nõusoleku korral dokument allkirjastada digitaalselt või käsitsi allkirjastatud dokument lapsele uuringu toimumise päeval kaasa anda.

1. Uuringuga kaasnevate menetluste sisu, ulatus ja kestus ning eeskätt uuringuprojektist tulenev võimalik koormus

Rühmale näidatakse lasteaia ligi 10 minuti pikkust kava nukufilmide traileritest või nukufilmidest pärit katkenditest. Kõik filmid või filmikatkendid on eakohased ja lastele sobilikud.

Pärast lühiklippide näitamist viiakse lastega individuaalselt läbi ligi viie minuti pikkused intervjuud, mille käigus küsitakse laste arvamusi näidatud filmide ja tegelaste kohta. Uurija näitab lastele filmidest tehtud pilte, et nende eelistuste kohta paremat ülevaadet saada ning lastele lihtsustada vastamist. Pärast intervjuud saab laps kingituseks kleepsulehe.

Seejärel koguneb rühm taas kokku ning lapsed saavad hääletuse teel valida, millist nukufilmi otsast lõpuni läbi vaadatakse. Kui aega jääb üle või valituks osutunud nukufilm on lühike, on võimalus vaadata ka mitut filmi.

Kavas on järgnevad filmid:

- "Miriami Tuulelohe" (2013)
- "Kadunud sokid" (2023)
- "Kunsmoor" (1977)
- "Rabbit and Deer" (2013)
- "My Strange Grandfather" (2011)
- "Matilda and The Spare Head" (2020)
- "Limonaadi lugu" (2013)

Uuringu eesmärk on välja selgitada laste eelistused järgnevate omaduste osas:

- Filmide värvikeel ja valgustus
- Nukkude valmistamisel kasutatud materjalid ja tekstuurid
- Tegelaste proportsioonid
- Tegelaste silmad

2. Menetlused, mida rakendatakse ebasoovitavate sündmuste või uuringuosalistel tekkivate probleemide korral.

LISA 1. Uuringus kasutatud informeeritud nõusoleku leht

2/3

Uuringus osalemine ei ohusta lapse füüsilist ega vaimset heaolu. Peamised riskikohad on potentsiaalsed raskused intervjuu läbiviimisega ja uuringust põhjustatud pisitülid eakaaslaste vahel. Uurijal on õigus intervjuu lühemaks läbiviimiseks, kui laps ei näita üles huvi uuringus osalemise vastu. Samuti on kõigil lastel õigus jätta vahele küsimusi, mille vastamine tekitab neis ebamugavust näiteks häbeliku iseloomu tõttu. Meene saavad siiski kõik uuringus osalejad.

Samuti on uuring potentsiaalne tüliallikas väikestele lastele. Kuna film, mida lõpuks vaadatakse, valitakse enamuse eelistusel, võib otsus teisi lapsi tusaseks teha. Samuti võib tekkida kadedus nende laste vahel, kes saavad uuringujärgselt klepsu ja nende vahel, kes uuringul ei osale. Selle riski ennetamiseks annab uurija natuke teistsuguse klepsu ka neile lastele, kes uuringus ei osale.

3. Uuringuprojekti rahastamisallikas

Uuring on rahastamata.

4. Menetlused, millega tagatakse austus eraelu vastu ja isikuandmete salastatus ehk isikuandmete töötlemine (s.h., kellel on juurdepääs kogutavatele andmetele, kuidas andmeid töödeldakse ja säilitatakse ning uurimistöö käigus avaldatakse).

Lastelt küsitakse enne intervjuud nende täispikka nime veendumaks, et neil on vanema nõusolek uuringus osaleda. Laste nimesid ei talletata kirjalikult ja uuringutulemustes kajastuvad nad neile määratud järjekorranumbriga. Lastelt ei küsita täiendavat isiklikku informatsiooni (näiteks nende soo, etnilise tausta, jms kohta).

Uurijal on õigus lasteaiapoolselt kontaktisikult küsida, millises vanuserühmas lapsed õpivad. Samuti on uurijal õigus uurimistöös avaldada, mitu last uuringus osales ning mis linnas või maakonnas uuring toimus. Lasteaedade nimed, kus uuring läbi viiakse, on teada uurijale, tema assistendile ning kahele uurija juhendajale. Lasteaedade nimesid ei avaldata uurimistöös.

Uurimisandmeid kogutakse valikvastustena ja vabade kommentaaridena. Uurijal on õigus uurimistöös avaldada kõik individuaalsed vastused, ent nagu ülalpool mainitud, on võimatu tuvastada vastanud lapse isik. Valminud uurimistöö on internetis kõigile avalik.

Vastused säilitab uurija kirjalikult intervjuu käigus. Vestluseid ei salvestata, filmita ega pildistata. Intervjuud on õigus jälgida rühmaõpetajal ning oselava lapse vanemal enda lapse intervjuu ajal. Intervjuud võib jälgida ka uurija assistent, kes aitab vastuseid kirja panna.

5. Menetlused, millega tagatakse ligipääs uuringu käigus saadud osalejat käsitlevale teabele ja uuringu üldistele tulemustele.

Kõigil lapsevanematel on õigus näha lastele esitatud küsimustikku ning tagantjärele nimekirja kirjalikult planeerimata küsimustest, mida uurija intervjuu käigus lastelt küsis (täpsustavad küsimused või lisainfo küsimine lapselt, kellel on unikaalne vaatepunkt või palju õelda).

Laste anonüümsuse kaitseks rakendatud meetmete tõttu ei ole võimalik tagant järgi lapsevanemale avaldada tema lapse intervjuu tulemus. Lapsevanemal on aga võimalus uuringueelselt paluda anonüümsusest loobumist, misjuhul annab lapsevanem õiguse säilitada lapse täispikka nime uurijal ja tema kahel juhendajal. Lapse nimi uurimistöös ei kajastu. Sellisel juhul on lapsevanemal õigus küsida enda lapse intervjuu tulemusi kolme kuu jooksul pärast selle toimumist. Lapse nime säilitamist tuleb kirjalikult küsida kontaktisikult vähemalt 12 tundi enne intervjuud.

6. Menetlused, millega tagatakse õiglane hüvitus kahju tekkimisel.

Uuring ei hõlma riske, mis põhjustaks tervislikku või rahalist kahju lapsele ja tema vanematele.

LISA 1. Uuringus kasutatud informeeritud nõusoleku leht

3/3

7. Kõik uuringu tulemuste ja andmete ettenähtavad kasutusvõimalused, sealhulgas nende kasutamine äriotstarbel.

Uuringu tulemuste põhjal saab luua sisu, mis vastab valimis osalenud laste eelistusele. Uuriija kasutab uuringu tulemusi, et luua lastele meeldiv nukufilm isiklikuks otstarbeks. Äriliseks otstarbeks saavad seda infot kasutada ka animatsioonistuudiod, kes enda filmidelt kasumit teenivad.

8. Informatsioon, kelle poole saab uuritav pöörduda, kui tal tekib uuringuga seoses küsimusi

Uuringut viib läbi Kõrgem Kunstikool Pallase üliõpilane Helena Kont. Helena Kont on läbinud Pallases pedagoogika mooduli ning tal on ka praktiline kogemus pedagoogina. Tema on ka kontaktisik, kelle poole saab pöörduda kõigi uuringuga tekkivate küsimuste või muredega.

Nimi: Helena Kont

Telefon: +372 5684 6969

Meil: helenakont7@gmail.com

Tean, et uuringu käigus tekkivate küsimuste kohta annab mulle täiendavat informatsiooni

.....(uuritava lapse esindaja nimi) nõustub, et tema laps
.....(uuritava lapse nimi) osaleb uuringus "Koolieelikute eelistused nukufilmide osas".

Uuritava lapse esindaja allkiri:

Kuupäev, kuu, aasta:

Uuritava informatsiooni andnud isiku nimi: **Helena Kont**

Uuritavale informatsiooni andnud isiku allkiri:

Kuupäev, kuu, aasta: 18. märts, 2024

LISA 2. Filmide eripärad ja nende võrdlemine

Film	Valgus/värvid	Tekstuur	Näoproportsioonid	Silmad	Juuksed	Realism
„Miriami pesakast“	Kirgas	Sile nahk, viimistlemata detailid	Ümarad näod, püstised 'notsu' ninad	Ümarad, sinised, detailsed. Laud ilmuvad vaid pilgutades	Jääk kolju külge modelleeritud materjal	Multikalik
„Kadunud sokid“	Hämar	Professionaalne, sile	Lai ümar nägu, väike nõbinina, väike suu	Suured, rohelised, detailsed, lähestikused	Realismi jäljendavad lokkis juuksed	Multikalik, semirealistlike elementidega nagu kõrvad ja käed
„Kunksmoor“	Tuhm, pime	Krobeline	Teravad defineeritud näojooned	Tillukesed mustad pärlid, silmamunad pole silmakoobastes, vaid näole peale kleebitud	Turris ja sassis valged juuksed	Multikalik
„Limonaadi lugu“	Neutraalne	Sile nahk, arvatavasti portselanist. Pehmed, kangast jäsemed.	Jäljendab realistlikke proportsioone	Mandlikujulised, värvilised aga vähedetailsed	Realismi jäljendavad tumedad sirged juuksed	Semirealistlik
„Rabbit and Deer“	Kirgas	Amatöörlik, arvatavasti vahtplastist	Geomeetrilised lihtsustatud vormid	Mustad ovaalid	Puuduvad	Multikalik
„My Strange Grandfather“	Neutraalne	Tekstuurne, väsinud/kulunud ilmega. Lateksist käed.	Suured ninad, kõrvad on proportsionaalselt madalal	Mandlikujulised negatiivse kalde all silmad, tumedad silmaalused, krobeline tekstuur	Varjatud rätiga	Multikalik
„Matilda and The Spare Head“	Kirgas	Plastiliinist nukud, lähedalt vaadates näeb sõrmejälgi	Ümarad näod suurte ümarate kõrvadega, tillukesed ninanupud, lopsakad peale kleebitud huuled	Ümarad, vähedetailsed, väikese iirisega, paksud silmalaud	Tekstiililapp	Multikalik

LISA 3. Lasteaedades näidatud filmikatkendid

1. „Matilda and The Spare Head“ trailer, 0:00 – 00:37

Lühikesed katkendid filmist

2. „My Strange Grandfather“ 1:30 – 2:34

Vanaisa korjab rannas prügi, lapsed mängivad rannas palli. Pall lendab prügikasti ja poiss nende seltskonnast käsib tüdrukul pall prügikastist ära tuua. Poiss lööb jalaga prügikasti, kust vanaisa ehmatusena välja hüppab. Lapsed naeravad. Vanaisa näitab enda lapselapsele, väikesele tüdrukule, midagi, mida ta prügi hulgast leidis. Tüdruk lööb sellele solvunult käega ja jookseb minema.

3. „Kadunud sokid“ 5:05 – 6:05

Pille leiab voodi alt üles isa sokid, rõõmustab selle üle ja kutsub sokid endaga kaasa. Sokid ei ole aga nõus tulema. Pille küsib, mis on lahti, ning sokid näitavad talle, et paaril on haudumas sokimuna. Pille hüüatab rõõmsalt oma vanematele, et sokkidel on muna.

4. „Rabbit and Deer“ 8:14 – 9:15

Hirv viib paberist jänese käsikäes õue. Ilus stseen, Päike paistab. Liblikas lendab jänese juurde samal ajal kui hirve tähelepanu mujal on. Paar hetke hiljem hakkab hirv jänest otsima, leides vaid jänesekujulise paberitüki. Kui ta aga paberitüki ümber pöörab, leiab ta, et jänest oli teisel pool. Jänest näitab hirvele liblikat, hirv naeratab.

5. „Kunksmoor“ 0:20 – 1:40

Filmis näitab kaadrit Kunksmoori majast. Kunksmoor jalutab hämaras metsas ja kogub taimi sel ajal, kui jutustaja teda ravitsejana tutvustab. Kunksmoor jõuab kalju servani ning vaatab tormiseks kiskunud merd. Kunksmoor puhub täis õhupalli, millega ka taevasse tõuseb ja tormise mere kohal kõvasti naerdes lendab.

6. „Limonaadi lugu“ 1:00 – 1:52

Poiss uudistab poeriulis olevaid limonaade. Ta annab enda emale märku, et ta tahaks limonaadi, aga ema ei ole nõus talle seda ostma ning jalutab minema. Poiss jääb maagiliselt kumavat rohelist limonaadipudelit kavalalt jõllitama ja võtab selle siiski enda kätte.

7. „Miriami tuulelohe“ 0:00 – 0:40

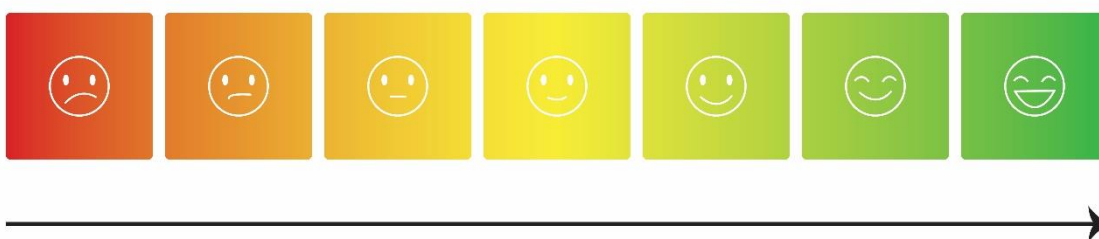
Kana lendab tuulelohega, aga kui ema kodust ära läheb, kutsub ta lapsed tuppa tagasi ja kana on kurb, et Miriami vend teda enam lennutada ei saa. Toas hakkab Miriam joonistama, tema vend aga teeb jõutrenni.

LISA 4. Küsimustik ja selle juurde kuuluvad pildid

1/11

1. Millised multikad sulle kõige rohkem meeldisid? Järjesta kasvavas järjekorras.
1.1 Miks see sinu lemmik oli?
1.2 Miks see kõige vähem meeldis?

1



- A - „Mirjami tuulelohe“ (Unt, 2023)
B - „Kadunud Sokid“ (Lehema, 2023)
C - „Kunksmoor“ (Pärs, 1977)
D - „Rabbit and Deer“ (Vác, 2013)
E - „My Strange Grandfather“ (Belikovskaya, 2011)
F - „Matilda and The Spare Head“ (Mellinas, 2020)
G - „Limonaadi lugu“ (Toomla, 2013)



LISA 4. Küsimustik ja selle juurde kuuluvad pildid

2/11

1. Kellega sa siit kõige rohkem tahaksid söber olla?
2. Kellega sa siit kõige vähem tahaksid söber olla?

2



A

B

C

D



E

F

G

- A - „Mirjami tuulelohe“ (Unt, 2023)
B - „Kadunud Sokid“ (Lehema, 2023)
C - „Kunskmoor“ (Pars, 1977)
D - „Rabbit and Deer“ (Vác, 2013)
E - „My Strange Grandfather“ (Bellkovskaya, 2011)
F - „Matilda and The Spare Head“ (Mellinas, 2020)
G - „Limonaadi lugu“ (Toomla, 2013)

LISA 4. Küsimustik ja selle juurde kuuluvad pildid

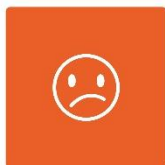
3/11

Pane naerunäo peale need pildd, kus on tore näoga tüdrukud, ja kurva näo peale need tüdrukud, kes ei ole toreda näoga.

Milline tüdruk rohelisest kuhjast kõige tordam on?

1. Kuvastamisfilmist „Märtsi tuulelohe“ (Üht, 2023).
C on originaal, teised kõik modifitseeritud

2. Kuvastamisfilmist „Matilda and The Spare Head“ (Meilunas, 2020).
B on originaal, teised kõik modifitseeritud



3



A B C D



E F G



A B C D



E F G

LISA 4. Küsimustik ja selle juurde kuuluvad pildid

4/11

Milline pilt sulle siit kõige rohkem meeldib?

Kuvatõmmis filmist „Kadunud Sokid“ (Lehema, 2023). Vasakpoolne on originaal, teised kaks modifitseeritud

4



A



B



C

LISA 4. Küsimustik ja selle juurde kuuluvad pildid

5/11

Milline pilt sulle siit kõige rohkem meeldib?

Kuvatõmmis filmist „Mirjami Tuulelohe“ (Unt, 2023).
Keskmine pilt on originaal, teised kaks modifitseeritud

5



A



B



C

LISA 4. Küsimustik ja selle juurde kuuluvad pildid

6/11

Millise tüdrukuga sa siit kõige rohkem koos mängida tahaksid?

Kuvatõmmis filmist „Miriami tuulelohe“ (Unt, 2023).
Keskmine pilt on originaal, teised kaks modifitseitud

6



A



B



C

LISA 4. Küsimustik ja selle juurde kuuluvad pildid

7/11

Millise poisiga sa siit kõige rohkem koos mängida tahaksid?

Kuvatõmmis filmist „Miriami tuulelohe“ (Unt, 2023),
Keskmine pilt on originaal, teised kaks modifitseeritud

7



A

B

C

LISA 4. Küsimustik ja selle juurde kuuluvad pildid

8/11

Millisel pildil on sinu meelest kõige sõbralikum suu?

8



A

B

C

D

A - „Matilda and The Spare Head“ (Mellüinas, 2020)
B - „Miriam! tuulelohe“ (Unt, 2023)
C - „Limonaadi lugu“ (Toomla, 2013)
D - „Kadunud Sokid“ (Lehemaa, 2023)

LISA 4. Küsimustik ja selle juurde kuuluvad pildid

9/11

Millega pilti sinu lemmik on?

9



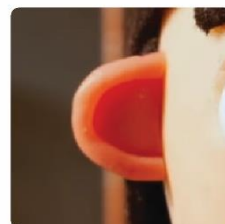
A



B



C



D

A - „Kadunud Sokid“ (Lehemaa, 2023)
B - „Miriam! tuulelohe“ (Unt, 2023)
C - „My Strange Grandfather“ (Belikovskaya, 2011)
D - „Matilda and The Spare Head“ (Meilunas, 2020)“

LISA 4. Küsimustik ja selle juurde kuuluvad pildid

10/11

Milline käsi sinu meelest kõige parem välja näeb?

10



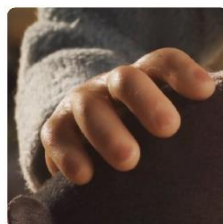
A



B



C



D

A - „Limonaadi lugu“ (Toomla, 2013)
B - „My Strange Grandfather“ (Belikovskaya, 2011)
C - „Matilda and The Spare Head“ (Meilunas, 2020)
D - „Kadunud Sokid“ (Lehemaa, 2023)

LISA 4. Küsimustik ja selle juurde kuuluvad pildid

11/11

Kui sa saaksid mõnele oma mäluasjale valida uued juuksed, siis millise nendest sa valiksid?

A - „Kunskmoor“ (Pats, 1977)
B - „Matilda and The Spare Head“ (Mellinas, 2020)
C - „Kadunud Sokid“ (Lehemaa, 2023)
D - „Miriami tuulelohe“ (Unt, 2023)
E - „Limonaadi lugu“ (Toomla, 2013)



A

B

C



D

E

11

LISA 5. Vastuseleht

Lasteaed _____

Uuritava nr									
1. Järjestus									
2.1 Lemmik									
2.2 Halvim									
3.1 Meeldivad									
3.2 Meeldivad									
4. Lemmik									
5. Lemmik									
6. Lemmik									
7. Lemmik									
8. Lemmik									
9. Lemmik									
10. Lemmik									
11. Lemmik									

1.1 Miks lemmik?

1.2 Miks ei meeldinud?

Muu: kirjuta küsimus + vastus

LISA 6. Kleepsud

1/2 Kleepsuleht



2/2 Kleeps



LISA 7. Storyboard



LISA 8. Stsenaarium

STSENAARIUM

"Sinu-minu" (2024)

INTRO

Tegevustik toimub unistuste maailmas. Kaadrid lapsest ja mängujänesest koos mängimas. Taust on rõõmus, roosa. Muusika helge.

STSEEN 1

Tegevustik toimub poes. Vaatajale näidatakse, et eelnev unistus oli Poisi õlal magava mängujänesena unenägu. Iga Poisi tehtud sammuga libiseb aga magav Jänku natuke, kuni ta õlalt libiseb ja maha kukub.

STSEEN 2

Jänku ärkab kukkumise peale üles. Ta ehmutab ja hakkab Poisile järele jooksma, aga tema tähelepanu köidab tema pea kohale tekkinud vari. Ta jääb seisma ja keerab ümber, et uurida, mis pahaendelise varju tekitas.

STSEEN 3

Jänes leiab end suure riuli eest, mis on täis uusi mängujänesena mudelid. Jänes vaatab neid lähemalt ja hakkab end uute mudelitega võrdlema. Näidatakse uue jänesena valget kasukat, siis Jänku kulunud halli. Valge jänesena veatut keha, siis Jänku robustselt külge õmmeldud kätt. Valge jänesena perfektset nägu, siis Jänku nägu, kus ühe silma asemel on nööp.

STSEEN 4

Jänku taganeb kohkunult riulist. Tema pilk liigub aeglaselt üles. Kaamera liigub riuli kohal kõrguvale sildile, mis kujutab last uue valge jänesena mängimas. Sildil on tekst "Uus parim sõber!". Kaamera näitab lähivõtet Jänkust, kelle silmas on selle sildi peegeldus. Seejärel näidatakse uuesti suurelt silti, kus võõras laps moonduks meile tuttavaks Poisiks.

STSEEN 5

Tegevus toimub taas unistuste maailmas. Poiss ja uus jänes mängivad koos rõõmsalt nii, nagu alguses mängisid koos Poiss ja Jänku. Jänku vaatab seda kurvalt pealt. Teda hakkavad ümbritsema mustad lõngajupid, mis teda poisist veel rohkem eraldavad, ning tema silmi tekivad pisarad. Lõpuks katab must lõng kaamerasilma täielikult.

STSEEN 6

Jänku istub nukralt riuli ees põrandal. Ta vaim on murtud. Kaader Jänku selja tagant, kes kurvalt kössitab. Kaadrisse ilmub käsi, mis Jänkust kinni haarab ja üles tõstab.

STSEEN 7

Poiss võtab Jänku enda kätte ja vaatab teda rõõmsalt. Siis märkab ta aga uusi jänesena riulis. Jänku on täiesti norus ja ootab halvimat. Poiss aga naeratab Jänkule ja paneb oma nina Jänku nina vastu, kelle kõrvad rõõmust ja üllatusest kikki hüppavad. Jänku kallistab Poisi nägu.

STSEEN 8

Poiss paneb Jänku tagasi enda õlale. Jänku vaatab teda veel viivuks, ent võtab siis Poisi särgist kõvasti kinni ja uinub rahuliku südamega.

LISA 9. Töö lühitutvustus eesti- ja inglise keeles

EST:

Lõputööks tegin nukuanimatsiooni, mis on inspireeritud *amigurumi* 'st – jaapanipärasest väikeste loomade heegeldamistehnikast. Lõputöö fookus oli lastefilmi žanril, eesmärgiga luua lastesõbralik ning laste jaoks atraktiivne nukufilm.

Töö teoreetiline osa käsitleb lastefilmi määratlemist ning annab ülevaate lühiuurimusest koolieelikute nukufilmielistuste kohta.

Minu soov on tuletada vaatajatele animatsiooniga meelde, et me oleme oma lähedaste jaoks asendamatud ja armsad. Meie ühised mälestused ja läbielatud emotsioonid seovad meid üksteisega: mina olen sinu, sina oled minu. Sellest ka animatsiooni pealkiri „Sinu-minu“.

ENG:

As my final project, I created a puppet animation inspired by *amigurumi* – a Japanese technique of crocheting small animals. I focused on the genre of children's film, with the aim of creating a child-friendly and attractive puppet film.

The theoretical part of the work defines children's films and provides an overview of a short study on preschoolers' preferences for puppet films.

With this animation, I want to remind viewers that we are irreplaceable and dear to our loved ones. Our shared memories and experienced emotions connect us to each other: I am yours; you are mine. Hence, the title of the animation "Yours & Mine".