Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Ühiskonnateaduste instituut
Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni eriala

Romet Toomas Tiitsaar

Visuaalse pädevuse komponentide tunnetamine filmitegijate seas

Bakalaureusetöö

Juhendajad: Eleri Lõhmus, MA
Halliki Harro-Loit, Dr. rer. pol

Tartu 2020

SISUKORD

SISSEJUHATUS 1

1. TEOREETILISED LÄHTEKOHAD 3

1.1. Visuaalne pädevus 3

1.2. Visuaalse pädevuse komponendid 7

1.3. Filminarratiiv 11

1.3.1. Filmiproduktsiooni õppimine ja loomine 13

1.3.2. Visuaalse narratiivi mõistmine 15

1.3.3. Isikupärase loomingu loomine 16

1.4. Audiovisuaalse loo jutustamise pädevus 17

1.5. Uurimisküsimused 18

2. VALIM JA MEETOD 19

3. TULEMUSED 21

3.1. Kuidas filmitegijad tajuvad visuaalset pädevust? 21

3.2. Milliseid visuaalse pädevuse komponente peavad filmitegijad intuitiivseteks pädevusteks ja milliste puhul näevad õppimise vajadust? 24

3.3. Mis on erialase hariduse tajutud mõju filmitegijate seas? 28

4. JÄRELDUSED JA DISKUSSIOON 33

4.1. Järeldused 33

4.2. Diskussioon 34

4.3. Meetodi kriitika ja edasine uurimissuund 35

KOKKUVÕTE 37

SUMMARY 39

KASUTATUD KIRJANDUS 41

LISAD 45

Lisa 1 – Intervjuu kava 45

SISSEJUHATUS

Kui 20. sajandil olid filmitegijad üldjuhul professionaalid, kellel oli ligipääs kallile tehnikale ja kindlad oskused, siis tänapäeval saab igaüks luua oma audiovisuaalset sisu ning selle kiiresti kõigile nähtavaks muuta. Kui oluline aga ikkagi on erialane haridus ja oskused ning kuidas filminduse üliõpilased ja juba tegutsevad filmitegijad tajuvad visuaalset pädevust?

Antud töö on oluline, sest tänapäeval on meil kõigil võimalik võtta kasvõi oma telefoniga audiovisuaalne teos üles ning sellesama vahendiga jagada seda peaaegu terve maailmaga. Siiski õpivad paljud Eesti filmitegijad aastaid kõrgkoolis filmitegemist. Sellepärast on käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks uurida visuaalse pädevuse komponentide tajumist erialases hariduses filmitegijate näitel. Bakalaureusetöös räägin ma läbivalt filmitegijatest, kuid kitsamalt uurin filmirežissööre. Seda sellepärast, et režissöörid on filmi loomingulised juhid ja autorid. Täpsemalt vaatan, kuidas režissöörid tajuvad visuaalseid oskuseid ning mil määral on võimalik õppida ja arendada visuaalset pädevust. Selle uurimiseks intervjueerin nii filmikoolis õppivaid üliõpilasi kui ka juba tegutsevaid filmitegijaid, kes on filmirežissöörid.

Bakalaureusetöö on laiendus- ja jätkutöö minu seminaritööle „Visuaalse pädevuse tunnetamine audiovisuaalse sisu loojate seas“. Seminaritöö põhiline väärtus oli teoreetilise raamistiku loomine ja Tallinna Ülikooli Balti filmi, meedia, kunstide ja kommunikatsiooni instituudi (edaspidi BFM) filmikunsti eriala tudengite intervjueerimine. Bakalaureusetöös ma laiendan teoreetilist baasi, muudan seminaritöös käsitletud teooriat täpsemaks ning suurendan valimit juba töötavate režissöörideni, kes on lõpetanud BFM-i.

Bakalaureusetöö esimene osa „Teoreetilised lähtekohad“ keskendub teoreetilise raamistiku loomisele, mis pakub ülevaate visuaalse pädevuse tähenduse arengust ja selle komponentidest ning lühidalt ka audiovisuaalse narratiivi teooriast. Kuna ma uurin kõrgkoolis õppivaid või selle juba lõpetanud filmitegijaid, siis teooriapeatükk on kirjutatud pedagoogilisest ja praktilisest perspektiivist. Lisaks püstitan uurimisküsimused, millele järgmistes osades leian vastused. Teises osas „Valim ja meetod“ kirjeldan oma töö valimit ja metoodikat ning nende piiranguid ja võimalusi. Kolmandas osas „Tulemused“ toon uurimisküsimuste põhjal välja empiiriliste andmete analüüsi tulemused. Bakalaureusetöö viimases osas „Järeldused ja

diskussioon“ leian vastused uurimisküsimustele ning kõrvutan tulemused teooriaga ja arutlen, mida oleks saanud paremini teha ning mida võiks edasi uurida.

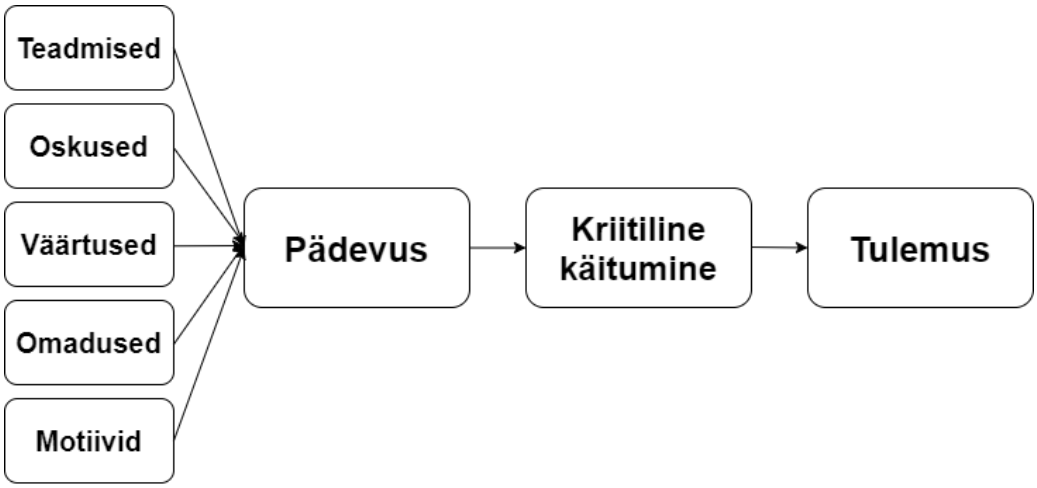
1. TEOREETILISED LÄHTEKOHAD

Järgneva peatüki eesmärgiks on lahti kirjutada bakalaureusetöö teoreetilised lähtekohad. Töö teooria keskendub visuaalse pädevuse komponentidele audiovisuaalse narratiivi loome kontekstis. Esimene peatükk keskendub visuaalse pädevuse mõiste ja tähenduse selgitamisele. Teises peatükis määratlen visuaalse pädevuse komponendid. Kolmandas peatükis ja selle alapeatükkides kirjutan lahti filminarratiivi ja filmiproduktsiooni aspektid. Neljandas peatükis kasutan töös eelnevalt käsitletud teooriat audiovisuaalse loo jutustamise pädevuse komponentide joonise loomiseks. Viimases peatükis esitan oma uurimisküsimused.

1.1. Visuaalne pädevus

Visuaalne pädevus (*visual literacy*) on mõiste, mida on üritatud juba 20. sajandi algusest alates defineerida, kuid mis on niivõrd mitmetahuline, et keeruline on leida kindlat tähendust ning selle definitsioon sõltub kontekstist. Visuaalse pädevuse defineerimist võib võrrelda sellega, kui kuus pimedat meest peavad kirjeldama elevanti (Burbank ja Pett, 1983, viidatud Avgerinou 2003: 1 kaudu). Nende kirjeldus loomast oleneb sellest, millist looma kehaosa nad uurivad (*Ibid*). Sama kehtib ka visuaalse pädevuse mõiste defineerimisel – kõik oleneb sõnastaja vaatepunktist (*Ibid*).

Ühinenud Rahvaste Hariduse, Teaduse ja Kultuuri Organisatsioon defineerib terminit „*literacy*“ kui võimet tuvastada, mõista, tõlgendada, luua ja kommunikeerida trükitud või kirjutatud materjale, mis on seotud erinevate kontekstidega (Montoya, 2018: 2). Kuna „*literacy*“ võib tähendada mitut asja, siis mina kasutan selle bakalaureusetöö raames terminit tähenduses „pädevus“, sest otsetõlge “kirjaoskus” jääb visuaalses kontekstis liiga kitsaks. Pädevus üldiselt viitab juhtimis-, intellektuaalsele, sotsiaalsele ja emotsionaalsele kompetentsile (Chouhan ja Srivastava, 2014: 14). Täpsemalt koosneb pädevus viiest peamisest komponendist: teadmistest, mida inimene on õppinud; oskustest, mis tähendab inimese võimeid sooritada kindlaid ülesandeid; väärtustest, mis hõlmavad inimese suhtumist, põhimõtteid ja minapilti; omadustest, ehk inimese füüsilistest omadustest ja iseloomujoontest; ning motiividest, milleks on emotsioonid, soovid ja psühholoogilised vajadused, mis mõjutavad inimese käitumist (Tucker ja Cofsky, 1994, viidatud Chouhan ja Srivastava, 2014: 16 kaudu).



Joonis 1. Pädevuse kontseptsioon. (Allikas: Tucker ja Cofsky, 1994, viidatud Chouhan ja Srivastava, 2014: 17 kaudu).

Inimene kasutab neid viit pädevuse komponenti, et sooritada ülesandeid läbi kriitilise käitumise (vt Joonis 1). Kriitiliseks käitumiseks nimetatakse seda, kui inimene suudab kasutada kindlaid teadmisi ja oskuseid koos oma väärtuste, omaduste ning motiividega, et saavutada konkreetses kontekstis pädev tulemus (Tucker ja Cofsky, 1994, viidatud Chouhan ja Srivastava, 2014: 17 kaudu). Tulemuse kvaliteet oleneb tema pädevuse komponentide tasemest ja tema tahtest lahendada kindlat ülesannet (*Ibid*).

Lisaks neile viiele komponendile tuleb võtta arvesse ka Katzi ja Kahni nelja pädevusegruppi:

- tehniline või funktsionaalne grupp - teadmised, suhtumised ja oskused, mis on seotud tehnoloogiaga või ekspertiisiga, et sooritada kindlat ülesannet;
- juhtimisgrupp - suhtumised ja oskused, mida on vaja, et organiseerida, mobiliseerida ning kasutada erinevaid ressursse;
- inimgrupp - teadmised, suhtumised ja oskused, mida on vaja inimressursi loomiseks, motiveerimiseks ning kasutamiseks;
- kontseptuaalne grupp - võimaldab visualiseerida olematut, mõelda abstraktselt ning planeerida tuleviku jaoks (Katz ja Kahn, 1986, viidatud Chouhan ja Srivastava, 2014: 17 kaudu).

Nendest pädevusegruppidest on märkimisväärsed juhtimis- ja inimgrupp, sest need näitavad inimestega töötamise oskuse vajadust. Režissöör ei tee üksi filmi. Filmitööstus põhineb

peaaegu täielikult ajutistel süsteemidel ja filmi edu põhineb sama palju inimestevahelistel suhetel ja oskustel kui tehnilisel sooritusel (Morley ja Silver, 1977: 61). Isegi kui filmitegija on visuaalselt pädev, siis tal peab olema hea juhtimis- ja suhtlusoskus, et oma visioon ellu viia. Kuid mida tähendab visuaalne pädevus?

Kõige pikema ja võib-olla ka kõige kauem püsinud definitsiooni visuaalsele pädevusele sõnastas John Debes (Braden, 1993: 3). Visuaalne pädevus viitab oskustele, mida inimene suudab endas arendada, kui ta näeb ja samal ajal integreerib teiste meelte kogemusi (*Ibid*). Arenenuna suudab visuaalselt pädev inimene valida ja tõlgendada enda keskkonnas nähtavaid tegevusi, objekte, sümboleid, mis on looduslikud või inimese tehtud (*Ibid*). Tänu visuaalsete kompetentside loomingulisele kasutusele suudab inimene suhelda teistega ning mõista ja nautida visuaalset kommunikatsiooni (*Ibid*). Samas toob pidev meediumite ja kommunikatsioonitehnoloogia areng visuaalsesse pädevusse pidevalt uusi nüansse, mistõttu on keeruline ühest definitsiooni luua. Deborah P. Curtiss (1987: 3) defineeris visuaalset pädevust kui võimet mõista kommunikatsioonis visuaalset mõtet igas meediumis ning oskust väljendada ennast visuaalselt. Peter Felteni (2008: 61) arvates hõlmab visuaalne pädevus endas võimet mõista, luua ja kasutada kultuuriliselt olulisi pilte, objekte ja nähtavaid tegevusi. Lisaks nendele mõistetele on *The International Visual Literacy Association* andnud välja enda poolt nii-öelda ametlikud neli visuaalse pädevuse definitsiooni, kuid ka need on vaieldavad:

1. Grupp visuaalseid pädevusi, mida inimene suudab arendada tänu nägemisele, samal ajal omades ja suutes neid integreerida teiste meeltega.
2. Õpitav oskus tõlgendada visuaalseid sümboleid ning luua visuaalsetest sümbolitest sõnumeid.
3. Oskus tõlkida visuaalseid pilte verbaalsesse keelde ning vastupidi.
4. Oskus otsida ning hinnata visuaalset informatsiooni visuaalses meedias.

(Peterson, 1994: 5)

Visuaalse pädevuse teooriatel on rohkem ühist kui erinevat ning Avgerinou (2003: 2) toob visuaalse pädevuse teooriate ühised jooned välja järgnevalt:

- visuaalne keel eksisteerib;
- visuaalne keel on paralleelne verbaalse keelega;

- visuaalne pädevus on kognitiivne oskus, kuid samas ka emotsioonidel põhinev, ehk visuaalne pädevus hõlmab endas kognitiivseid funktsioone nagu kriitiline mõtlemine, ettekujutamine, visualiseerimine, järeldamine ja konstruktiivne mõtlemine, kuid samas on selles ka suhtlemist ning tunnete ja suhtumiste esilekutsumist;
- termineid nagu „võime“, „oskus“ ja „kompetents“ on kasutatud visuaalse pädevuse kirjeldamiseks, kuid ei teata kindlalt, kas terminid viitavad „võimete“ grupile või ainult ühele peamisele „võimele“;
- visuaalseid pädevusi on täpsustatud kui oskusi, millega lugeda/dekodeerida/tõlgendada visuaalseid avaldusi ja kirjutada/kodeerida/luua visuaalseid avaldusi ning ka visuaalselt mõelda;
- visuaalsed pädevused on õpitavad-õpetatavad ning neid on võimalik arendada ja täiustada – kuigi uuringud ei ole neid väiteid alati kinnitanud, siis ikkagi suurem osa visuaalse pädevuse definitsioone keskenduvad õppimisele;
- visuaalne pädevus ei ole isoleeritud teistest meeleoskustest;
- visuaalne kommunikatsioon, mõtlemine ja õppimine on lahutamatult seotud visuaalse pädevusega;
- visuaalne pädevus on ühildunud teiste teoreetiliste teadusalade panustega – näiteks psühholoogiat, kunstiteadusi, filosoofiat ja keeleteadusi peetakse visuaalse pädevuse teooria nurgakivideks;
- visuaalse pädevuse põhifookuseks on tahtlik kommunikatsioon õpetlikus kontekstis (Avgerinou, 2003: 9-10).

Suurem osa visuaalse pädevuse uurijatest eeldavad, et peale tavaliste, nägemisega seotud oskuste, on visuaalne pädevus omandatav läbi kogemuse ning ka tänu juhendatud õppimisele (Avgerinou, 2003: 10). Visuaalset pädevust saab õppida ja arendada samamoodi nagu inimene õpib lugema ja kirjutama (Felten, 2008: 61). Treenimise ja praktiseerimisega saavad inimesed arendada oma oskust ära tunda, tõlgendada ja rakendada erinevate visuaalsete vormide kindlat süntaksi ja semantikat (*Ibid)*. Visuaalselt pädevaks saamise protsess kestab terve elu, õppides uusi ja keerulisemaid viise luua, analüüsida ja kasutada pilte (*Ibid*). Samas võib visuaalset pädevust osaliselt pidada ka sünnipäraseks, sest see põhineb nägemismeelel (Avgerinou, 2003: 11). Üldiselt on siiski kokku lepitud, et visuaalne pädevus on õpitav, õpetatav ning seda on võimalik arendada ja parandada (Avgerinou, 2003: 10).

Samas, oskused ei arene ka ilma huvi või juhendamiseta. Visuaalse pädevuse uurijad Krystyna K. Matusiak, Chelsea Heinbach, Anna Harper ja Michael Boveeleiti (2019: 11) leidsid, et kuigi tudengid elavad visuaalselt rikkas maailmas, siis nad ei ole eksperdid piltide kasutamises ning vajavad abi akadeemilise töö jaoks visuaalsete materjalide valimise, hindamise ja tõlgendamise oskuste arendamiseks. Seega, pelk kokkupuude visuaalse informatsiooniga ei muuda inimest otseselt visuaalselt pädevaks (Brumberger, 2011: 26). Visuaalne pädevus ei arene orgaaniliselt, vaid vajab huvi ja välist abi.

Ühesõnaga koosneb visuaalne pädevus nii intuitiivsetest kui ka õpitavatest osadest. Intuitiivseteks osadeks on inimese omadused, nagu iseloomujooned ja füüsilised omadused, ning väärtused, nagu inimese suhtumine, põhimõtted ja minapilt (Tucker and Cofsky, 1994, viidatud Chouhan ja Srivastava, 2014: 16 kaudu). Nende alla käivad ka inimese kogemused ja mälestused. Samas aga võivad mõned intuitiivsed osad, nagu väärtused ja suhtumine, muutuda ja areneda õppimise käigus. Õpitavateks oskusteks on võime ära tunda, tõlgendada ja rakendada erinevate visuaalsete vormide kindlat süntaksi ja semantikat, ehk teisisõnu, visuaalse pädevuse kogu praktiline, teoreetiline ja õpitav pool (Felten, 2008: 61).

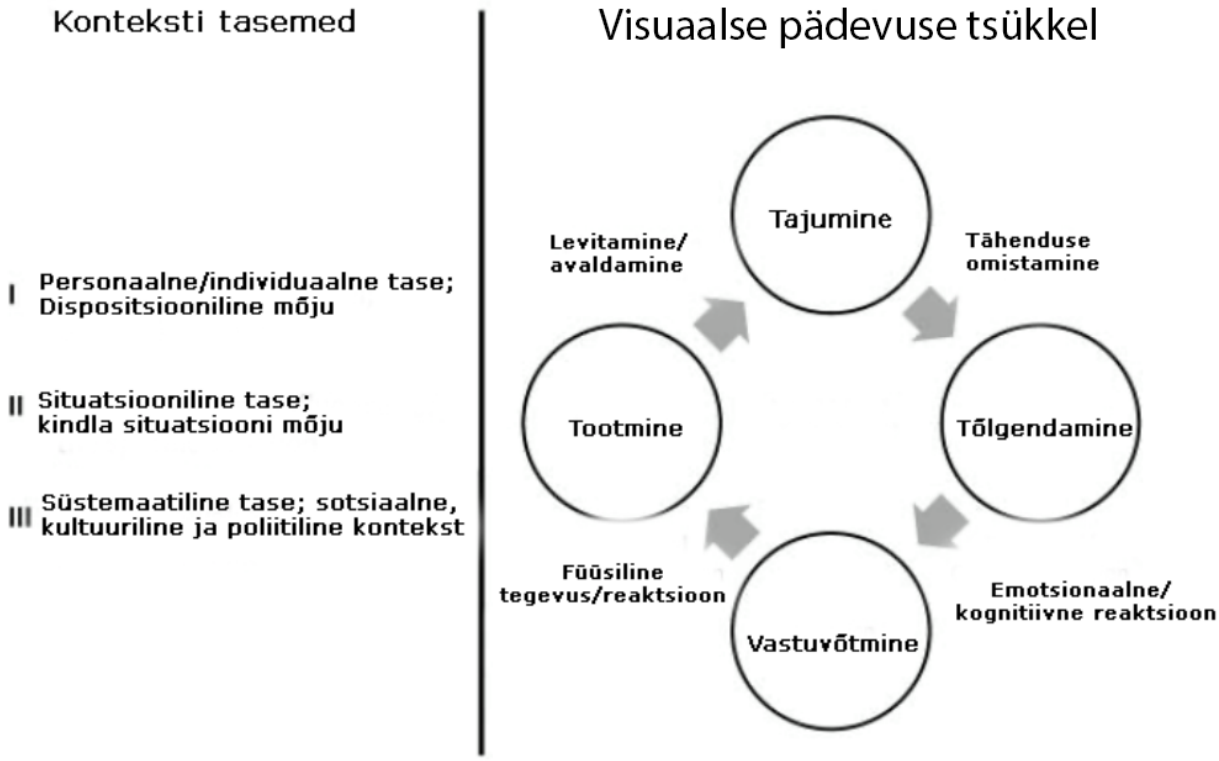
Michael Griffin (2008: 117) leidis ka, et visuaalse pädevuse kõrval on oluline eristada terminit „visuaalne kompetentsus“. Tema sõnul tähendab visuaalne kompetentsus sihipärast kultuurilist ja kommunikatiivset teadlikkust visuaalsest elamusest ja visuaalsest kujutisest, sisaldades oskust ära tunda ja tuvastada visuaalse vormi ja kujutise spetsiifilisi komponente ning väljendusrikast loomingut ja meediaproduktsiooni (*Ibid*).

Tuginedes eeltoodud autoritele, defineerin visuaalse pädevuse mõiste järgnevalt – visuaalne pädevus hõlmab endas kultuuriliselt oluliste piltide, objektide ja nähtavate tegevuste mõistmist, loomist ja kasutamist. See koosneb nii intuitiivsetest kui ka õpitavatest omadustest, mida on võimalik arendada ning mille edendamiseks on vaja huvi ja välist abi, nagu näiteks juhendamist ja õpetamist.

1.2. Visuaalse pädevuse komponendid

Marion G. Müller (2008: 103) tõi esile, et visuaalse pädevuse võrdlemine kirjaoskusega (*literacy*) on veidi liiga lihtne selgitus ning jätab kõrvale mitmed olulised visuaalsed aspektid. Mülleri sõnul koosneb visuaalne pädevus neljast oskusest, mis aitavad mõista visuaalse

kommunikatsiooni protsesse erinevates kaasaegsetes sotsiaalsetes, kultuurilistes ja poliitilistes kontekstides – tootmine, tajumine, tõlgendamine ja vastuvõtmine (vt Joonis 2) (Müller, 2008: 103).



Joonis 2. Visuaalse pädevuse tsükkel. (Allikas: Müller, 2008: 103).

Joonisel 2 kujutatud tootmine tähendab oskust mõista, kuidas erinevad visuaalsed teosed on teostatud ning milliseid loomingulisi valikuid teose autor on teinud ja mis on tema otsuseid mõjutanud (Müller, 2008: 103). Visuaali tajumise oskus tähendab seda, et indiviid suudab näha ja avastada visuaale, võttes arvesse tema vanusest, soost, kogemustest ning sotsiaalsetest ja kultuurilistest faktoritest tulenevaid mõjusid (*Ibid*). Visuaali tõlgendamise oskus aitab inimesel omistada tähendusi visuaalidele (*Ibid*). Visuaalide vastuvõtmise oskus võimaldab inimesel mõista kognitiivseid ja emotsionaalseid reaktsioone, mis võivad motiveerida inimesi füüsiliselt tegutsema visuaalide poolt või vastu (Müller, 2008: 104). Koos loovad nad visuaalse pädevuse tsükli, mida mõjutavad personaalne, situatsiooniline ja süstemaatiline tase (vt Joonis 2).

Erinevalt Marion G. Müllerist nägi Maria D. Avgerinou, et eksisteerib 11 visuaalse pädevuse kategooriat (Avgerinou, 2009: 29-30). Need kategooriad on väga üldised, sest peavad kehtima kõikide visuaalsete tööde kohta – lihtsatest joonistest kuni täispikkade filmideni välja. Visuaalne pädevus on aga ajas muutunud ning 21. sajandi tehnoloogiline areng tingib visuaalse

pädevuse komponentide arengu, mistõttu vajavad endised visuaalse pädevuse grupid muutmist (Avgerinou, 2009: 30). Gina Burkhardti jt. (2003: 24) raamatus tuuakse välja kategooriad, mille järgi saab mõõta, kas õpilased on visuaalselt pädevad 21. sajandi meedias. Tuues kokku Avgerinou ja Gina Burkhardti jt. visuaalse pädevuse kategooriad, on võimalik luua kolmest kategooriast koosnev tabel (vt Tabel 1). Tabelis on mõlema autori sarnased tunnused pandud kõrvuti lahtritesse ja seal, kus täpselt sarnane vaste puudub autorite vahel, on jäetud tühi lahter.

Tabel 1. Visuaalse pädevuse kategooriad

	Maria D. Avgerinou (2009: 29-30)	**Gina Burkhardt jt.** (2003: 24)
Visuaalse sisu mõistmine ja tõlgendamine	Arusaam visuaalsest sõnavarast ja visuaalse keele põhilistest komponentidest.	Arusaam visuaalidest, mis on loodud või kujutatud tänu elektroonilisele meediale.
	Arusaam visuaalsest tavast: visuaalsete märkide ja sümbolite ning nende ühiskonnas kokkulepitud tähenduste tundmine.	Arusaam representatiivsetest, selgitavatest, abstraktsetest ja sümboolsetest kujutistest.
	Tähenduse loomine: visuaalsele sõnumile tähenduse omistamine antud visuaalse informatsiooni põhjal.	
		Arusaam visuaalse disaini, tehnika ja meedia baaselementidest.
Sõnumi ja selle loomise kriitiline hindamine	Kriitiline vaatlemine: visuaalide kriitiline hindamine.	Visuaalse informatsiooni teadlik vaatamine, kritiseerimine ja tarbimine.
	Visuaalne diskriminatsioon: kahe või rohkema visuaalse stiimuli erinevuste tajumine.	

	Visuaalne seostamine: visuaalsete kujutiste liitmine, mis omavad ühendavat teemat.	
		Arusaam visuaalide vaatamisest tulenevatest emotsionaalsetest, psühholoogilistest, füsioloogilistest ja kognitiivsetest mõjudest.
Visuaalne loomine ja suhtlemine	Visuaalne mõtlemine: igat tüüpi informatsiooni muutmine piltideks, graafikuteks või vormideks, et paremini edastada informatsiooni.	Visuaalselt efektiivne suhtlemine.
	Visualiseerimine: visuaalse pildi loomise protsess.	Visuaalse informatsiooni teadlik disainimine, loomine ja produtseerimine.
	Visuaalne rekonstruktsioon: osaliselt puuduliku visuaalse sõnumi taastamine oma originaalvormis.	
		Visuaalsete teadmiste kasutamine elektroonilises meedias.
	Tähenduse rekonstruktsioon: visuaalse sõnumi tähenduse rekonstrueerimine visuaalselt ja verbaalselt vaid puuduliku informatsiooni põhjal.	
	Visuaalne arutlemine: loogiline mõtlemine, mis viiakse läbi põhiliselt tänu piltidele.	Väljendusrikkalt ja innovaatiliselt visuaalselt mõtlemine ja edukalt probleemide lahendamine.

Visuaalse pädevuse komponentide tabeli ja Mülleri visuaalse pädevuse tsükli vahel on palju paralleele (vt Joonis 2 ja Tabel 1). „Visuaalse sisu mõistmine ja tõlgendamine“ hõlmab endas Mülleri tsükli tajumise ja tõlgendamise oskust. „Sõnumi ja selle loomise kriitiline hindamine“

eeldab Mülleri tsükli tajumise ja tõlgendamise oskuse kasutamist, et saaks sõnumi vastu võtta. „Visuaalne loomine ja suhtlemine“ kasutab kõiki eelnevaid Mülleri tsükli oskuseid, kuid nõuab ka tootmisoskuse kasutamist.

Filmitegemise juures on vaja aga minna visuaalse pädevusega täpsemaks ning võtta juurde filminarratiivi loomise, filmitegemisprotsessi ja tehnilised aspektid, sest filmitegemise puhul ei ole visuaalne pädevus ainuke oluline aspekt.

1.3. Filminarratiiv

Bakalaureusetöös ma keskendun filmitegijatele, kes loovad audiovisuaalseid lugusid, mis ei saa eksisteerida ilma narratiivita. Narratiiv on ajaliselt piiratud protsess, mille käigus valitakse, korraldatakse ning esitatakse lugu, et saavutada kindel mõju publikule (Bordwell, 1985: 11). Lühidalt öeldes on narratiiv lugu, mida läbi kindla meediumi jutustatakse. Selle töö raames on selleks meediumiks film. Narratiivis peitub ka filmi sõnum, mida filmitegija kas teadlikult või alateadlikult üritab oma filmiga edastada.

Narratiivide süstemaatilisus aitab inimesel aru saada loost ning see annab võimaluse autorile kindlate reeglite põhjal anda edasi oma sõnumit ja mõtet. Narratiivid koosnevad kolmest kihist – tekstist, loost ja faabulast (Bal, 1997: 6). Faabulat defineeritakse kui teose sündmustiku järgnevust (Bal, 1997: 7). Strukturalistid usuvad, et sündmuste järjestus loos vastab samadele reeglitele, mis juhivad inimeste käitumist, sest muidu ei oleks publikul võimalik mõista loo narratiivi (*Ibid*). Narratiivi looja kasutab elemente, nagu sündmuseid, näitlejaid, aega ja asukohti, kindlal viisil, mis lubab tal luua soovitud efekti loo publikule. Selleks võib olla veenev, liigutav, tülgastav või esteetiline efekt (*Ibid*).

Narratiivne tekst on lugu, mida jutustatakse kindlas meediumis, ehk see tõlgitakse meediumiga seotud sümboliteks (Bal, 1997: 8). Sümbolid olenevad spetsiifilisest meediumist (*Ibid*). Nendeks võivad olla heli raadiomängus, sõnad raamatus või visuaalid filmides. Faabula ja tekst loovad omavahel lõpuks narratiivi loo (*Ibid*). Filmitegijate vaatepunktist tuleb keskenduda filmi narratiivile.

Filminarratiivid võivad olla keerulised ja erinevad, kuid suurem osa neist põhineb kolme vaatuse struktuuril (Higgs, 2017: 90). Lugu on ühtne kogu ning see koosneb elementidest nagu tegevus, tegelased, konfliktid, stseenid, dialoog, *action*, esimene vaatus, teine vaatus, kolmas vaatus, juhtumid, episoodid, sündmused, muusika, asukohad ja nii edasi (Field, 1979: 20). Suhe nende elementide ja üldsuse vahel loob lõpuks filmi loo (*Ibid*).

Syd Fieldi (1979: 21) sõnul koosneb filmistsenaarium alati samadest osadest. Ta võrdleb stsenaariumimudelit lauamudeliga (*Ibid*). Laud on alus, millel on neli jalga (*Ibid*). Laud võib olla madal, kõrge, kitsas, lai, ümmargune, ruudukujuline, kolmnurklik, klaasist, puidust, plastikust, metallist või millest iganes – see jääb ikkagi aluseks, millel on neli jalga (*Ibid*). Sama kehtib ka stsenaariumi ehk filmiloo kohta. Kõikidel filmidel on algus, keskpunkt ja lõpp ehk esimene, teine ja kolmas vaatus.

Joonis 3. Kolme vaatuse struktuur. (Allikas: Higgs, 2017: 91)

Filmi esimene vaatus on *set-up* ehk tutvustus või ekspositsioon (Field, 1979: 21). Esimeses vaatuses paneb stsenarist alguse loole: ta tutvustab peategelast, tema siseelu, tema soove, kõrvaltegelasi, käivitab filmi loo, illustreerib situatsiooni ning tutvustab vaatajale peategelase ning filmi kõrvaltegelaste suhteid nende maailmas (Field, 1979: 23). Filmi esimese vaatuse esimest 15 minutit on nimetatud ka „tavaliseks maailmaks“ (Higgs, 2017: 92). Selle aja jooksul õpib vaataja tundma filmi peategelase igapäevaelu või nii-öelda tema tavalist olukorda enne

filmitegevuse algust (*Ibid*). Esimese vaatuse keskel juhtub „õhutav juhtum“ ehk filmi peategelase ette tuleb takistus või probleem, mis sunnib teda lahkuma „tavalisest maailmast“ ja ta peab hakkama lahendama probleemi (Higgs, 2017: 93).

Teist vaatust filmist illustreerib vastasseis (Field, 1979: 24). Teise vaatuse jooksul peab peategelane lahendama järjest erinevaid probleeme, mis takistavad teda saavutamast eesmärki, mida peategelane tahab võita, saada või saavutada filmi jooksul (Field, 1979: 25).

Filmi vaatuseid seovad süžee-hetked ehk *plot pointid* (Field, 1979: 26). Süžee-hetk võib olla sündmus, juhtum või mõni episood, mis muudab filmitegevuse kulgu (*Ibid*). Süžee-hetk 1 viib filmi edasi teise vaatusesse ja süžee-hetk 2 viib filmi edasi kolmandasse vaatusesse (*Ibid*).

Kolmas vaatus hõlmab endas kokkuvõtet filmist (Field, 1979: 26). Kokkuvõte ei tähenda otseselt lõppu, vaid see tähendab lahendust (*Ibid*). Film jõuab lõpus haripunkti, kus peategelane peab kasutama filmi jooksul õpitud teadmisi, et proovida saavutada oma eesmärki (Higgs, 2017: 96). Film lõppeb lõpplahendusega, kus võetakse viimased filmi otsad kokku ning vaataja näeb, milline on peategelase või kõrvaltegelaste elu edaspidi (Higgs, 2017: 97).

1.3.1. Filmiproduktsiooni õppimine ja loomine

Peale filminarratiivi loomise peab filmitegija suutma ka selle narratiivi visuaalselt üles võtta. Populaarne arvamus videoproduktsioonist on, et peaaegu igaüks saab võtta kätte kaamera ja luua aktsepteeritava jada pilte, mis jäädvustavad operaatori poolt kohatud inimesi, kohti ning sündmusi (Ritzenhoff, 2008: 137). Mängufilmi loomine on aga pikk protsess, mis koosneb mitmest etapist. Kui lõpptulemus peab välja nägema professionaalsem, siis saab kasutada kindlaid visuaalseid koode, mida on võimalik õppida ja imiteerida (*Ibid*). Paljud amatöörfilmitegijad alustavad ilmselt varasemalt nähtud stseenide või visuaalsete piltide jäljendamisega.

Videoproduktsiooni õpik „*Grammar of the shot*“ algab sõnadega: „See tekst on mõeldud teile, kes on uued visuaalsesse jutuvestmisse, kuid soovivad olla teadlikud põhireeglitest, tavadest ja ülemaailmsete filmide visuaalse keele praktikatest (Thompson ja Bowen, 2009: 11).“ Amatöörfilmitegijatele on oluline oskus imiteerida filmitegemise üldreegleid, nagu kadreering, kompositsioon, valgustus, värvid ja monteerimise tavad (Thompson ja Bowen, 2009: 7-8). Ilma

nende üldteadmisteta võib film jääda arusaamatuks. Sellepärast peab algaja filmitegija mõistma filminduse teoreetilisi põhiteadmiseid, et luua midagi üheselt mõistetavat. Filmikunsti teoreetiline pool koosneb aga väga paljudest erinevatest osadest, mida oleks võimatu mahutada käesolevasse bakalaureusetöösse. Siiski ma toon illustreerimiseks välja mõned olulised baasteadmised, millega filmitegija peab arvestama, et ta saaks luua visuaalselt ilusat, kompetentset ja ühtset filmi.

Filmitegija peab arvestama filmi visuaali loomise ajal kompositsiooniga; mõtlema, kuidas filmida oma kaadris olevaid inimesi või objekte; tegema vahet erinevatel plaanisuurustel; teadma, kuidas kaadrit valgustatakse ning kuidas ta saaks valgust oma soovitud emotsiooni tekitamiseks ära kasutada (Thompson ja Bowen, 2009: 6). Ta peab mõistma, mis kaameranurk sobib kindlasse stseeni kõige paremini, mõtlema läbi oma filmi värvid ning teadma, mis formaadis ta oma filmi filmib (Thompson ja Bowen, 2009: 7-8). Filmitegija jälgib, et filmil eksisteeriks järjepidevus, ehk et iga väiksemgi detail oleks täpselt samas kohas, kus see eelmises kaadris oli (*Ibid*). Ta planeerib, et kas ta paneb kaamera statiivi otsa või filmib kaamerat käes hoides (Thompson ja Bowen, 2009: 8). Ta teab 180 kraadi reeglit, mis tähendab publiku jaoks filmis jälgitava ruumi ja loogika loomist (Thompson ja Bowen, 2009: 102). Ühesõnaga on filmikunstis väga palju baasreegleid, mis aitavad filmitegijal teha võimalikult arusaadavat ja visuaalselt ilusat filmi ning siin on vaid mõned näited. Samas ei piisa filmitegijale ka lihtsalt filmimise põhireeglitest, vaid ta peab ka teadma, milline näeb välja täielik filmitegemise protsess. Kuidas siis luuakse film?

Lihtsustatult koosneb filmitegemise protsess kolmest etapist: planeerimine, filmimine ja monteerimine (Evans, 2002: 2). Planeerimise etapis mõeldakse lugu täielikult läbi, kirjutatakse valmis filmi narratiiv ehk stsenaarium, visualiseeritakse paberile ideed, luuakse *storyboard* ehk süžeeskeem, kus on visualiseeritud filmi erinevad kaadrid ja stseenid, mõeldakse läbi eelarve, pannakse kokku meeskond ning tehakse ajakava filmimise jaoks (Evans, 2002: 2-3). Põhimõtteliselt mõeldakse läbi kõik filmimiseks vajalik, et võtteplatsil ei tuleks üllatusi ette. Teises etapis hakatakse filmima (Evans, 2002: 4). Selles etapis saab filmitegija poolt loodud plaanist päris kaadrid (*Ibid*). Filmimise ajal võib tihti film muutuda algselt planeeritud versioonist (Evans; 2002: 5). Siin peab filmitegija olema valmis improviseerima ning kiirelt tegutsema võtteplatsil, et film jookseks plaanipäraselt ning vajaduse korral mõtlema välja uusi ideesid, kuidas lahendada võttel tekkinud probleeme (*Ibid*). Viimases etapis monteeritakse filmitegija poolt filmitud materjal kokku terviklikuks filmiks (*Ibid*). Monteerimise etapis on

oluline filmi järjekord, struktuur, tempo, ajastus ja täpsus (*Ibid*). Monteerimises ei tegeleta ainult videomaterjaliga, vaid siin luuakse ja pannakse kokku ka filmi heli (*Ibid*).

1.3.2. Visuaalse narratiivi mõistmine

Filmitegija peab mõistma lisaks narratiivi loomisele ja filmiproduktsioonile visuaalse narratiivi konteksti. Visuaalse pädevuse uurijate arvates kui nägemine ehk füüsiline tegevus hõlmab endas aktiivset konstruktsiooni, siis tõlgendamine ehk intellektuaalne tegevus vajab kriitilist vaatlejat (Felten, 2008: 64). Visuaalide mõistmiseks peab vaataja oskama kasutada kriitilisi oskusi, nagu uurida, kritiseerida ja mõelda (Bamford, 2003: 1). Visuaalselt pädev inimene peab olema võimeline hindama visuaali täpsust, tõelevastavust ning väärtust (*Ibid*).

Tänapäeval on visuaalse produktsiooni struktuurid liikunud erasektorisse ning audiovisuaalsete teoste ülemaailmne levitamine on kaasa toonud situatsiooni, kus algselt mõne kindla regiooni ja kindlate inimeste jaoks loodud teos võib muutuda kättesaadavaks teiste sotsiaalsete normidega inimestele, kes panevad nähtu hoopis teise konteksti (Müller, 2008: 102). See võib kaasa tuua teose valesti mõistmise ja konflikti (*Ibid*). Sellepärast peab omama visuaalselt pädev inimene oskust näha ka teose narratiivi selle tegija vaatepunktist ning ise loojana arvestama sellega, et tema teost võib tõlgendada erinevalt.

Visuaalne pädevus hõlmab endas oskust mõista teema ainestikku ja selle kultuuri konteksti, milles teos loodi (Curtiss, 1987: 3). Samuti peab oskama analüüsida töö kompositsioonilisi ja stiililisi printsiipe, hindama töö distsiplinaarseid ja esteetilisi asjaolusid ning haarama vaistlikult töö olemust (*Ibid*).

Visuaalselt koosneb teos süntaksist ja semantikast (Bamford, 2003: 3). Süntaks on pildi vorm või nii-öelda pildi ehituskivid (*Ibid*). Visuaalne pädevus hõlmab pildi graafilisi kompositsioone, nagu kujud, jooned, värvid (*Ibid*). Samas kuuluvad visuaalse pädevuse alla ka kaamera asetus, monteerimine, kõrvutamine ja vaatepunkt. Näiteks võib madalalt võetud kaader muuta näitleja aukartust äratavaks (*Ibid*). Lisaks võib manipuleerida pildi läheduse või asetusega, näiteks pilti suurendades (*Ibid*).

Semantika tähendab pildi viisi olla seotud maailma probleemidega, et luua tähendust (Bamford, 2003: 4). Praktikas visuaalne semantika viitab viisile, kuidas pildid mahuvad

kommunikatsiooni kultuurilisse protsessi, mis hõlmab endas vormi ja tähenduse vahelist suhet (*Ibid*). Semantika alla kuuluvad tähenduse loomise viisid läbi vormi ja struktuuri; kultuuriliselt loodud ideed, mis mõjutavad meie tõlgendusi märkidest, sümbolitest ja kujutistest; sotsiaalne interaktsioon piltidega (*Ibid*).

Visuaalselt pädev filmitegija peab arvestama oma auditooriumiga ja mõtlema, kellele ta filmi teeb. Näiteks, kui filmitegija ehitab filmi narratiivi üles täielikult eestlaste eludest, siis välismaise publiku jaoks võivad mõned kultuurilised osad sellest narratiivist kaduma minna ja arusaamatuks jääda. Samal ajal, üritades filmi narratiivi teha kõigile täielikult arusaadavaks, võib filmi mõte kaduma minna.

1.3.3. Isikupärase loomingu loomine

Schiller defineeris visuaalset pädevust kui oskust tõlgendada tundeid, ideid ja informatsiooni tänu treenitud tajutavatele võimetele ning kommunikeerida neid loominguliselt kompositsioonides, mis on loodud läbi mitmekesiste visualiseerivate meediumite (Schiller, 1987, viidatud Avgerinou, 2003: 6 kaudu). Visuaalse pädevuse üks keerulisemaid oskuseid on ise luua loomingulist, isikupärast ja originaalset sisu, sest visuaalse teose loojal on keeruline olla isikupärane, samal ajal kui ta peab ka suutma arusaadavalt anda publikule sõnumit edasi ehk pidama kinni ka ühiskonnas ja filmitegemises välja kujunenud märgisüsteemidest.

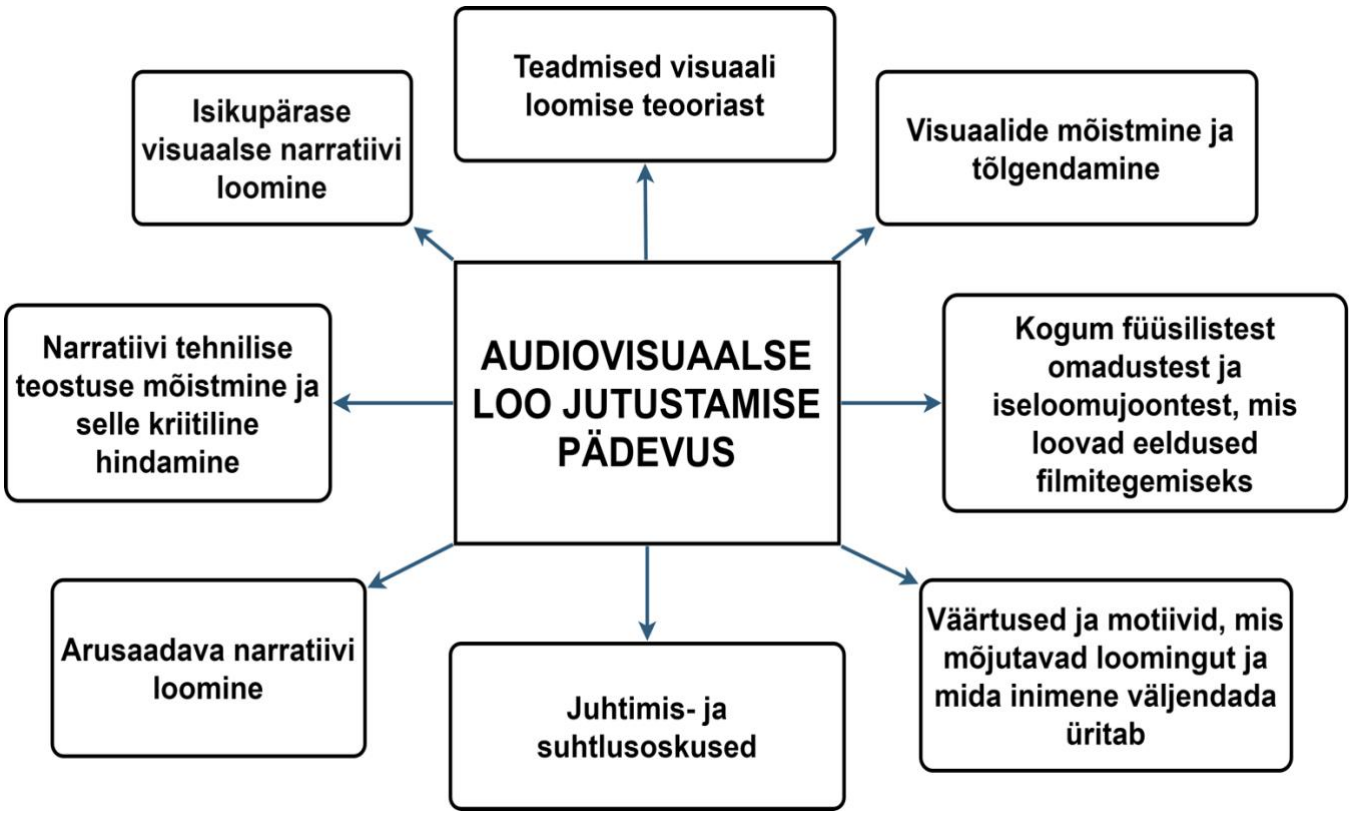
Loovust on keeruline defineerida, sest see on jätkuv, müstiline ja metafüüsiline tunnetus, mis ei lase loovusest kui kultuurilise ja artistliku praktika osast luua ratsionaalset sotsioloogilist arusaama (Negus ja Pickering, 2000: 263). Seda kolmel põhjusel (*Ibid*). Esiteks on väga keeruline sõnadesse panna ja ühildada omavahel loomisprotsessi, mis hõlmab endas loomise tunnetuslikku kogemust ja vajadust seda tõlkida teistele arusaadavasse keelde (Negus ja Pickering, 2000: 263-264). Seda tehes võivad osad kogemused minna tõlkes kaduma (Negus ja Pickering, 2000: 264). Teiseks, opositsioon tuntavalt pelgalt produtseeritud loomingu ja tõeliselt inspireeritud teose vahel ei vasta alati loomingu väärtusele. (*Ibid*). Näiteks, mõned raamatud, filmid, lood muutuvad populaarseks ja saavad hetkeks kriitilist heakskiitu, kuid kaovad seejärel unustusse (*Ibid*). Samal ajal teised teosed, mida kohe ei saada edu, muutuvad aastate jooksul klassikaks (*Ibid*). Kolmandaks on oluline teha vahet loomingul, mis on päriselt ehtne, ja loomingul, mis on rutiinsem, eneseteadlikum ja manipuleerivam (*Ibid*). Kuigi loovust on raske defineerida, on siiski võimalik öelda, et loovust mõjutab nii-öelda müstiline tunnetus

ja oskus luua midagi „ehtsat“. Kuid, et inimene suudaks teadvustatult luua midagi „ehtsat“, on tal vaja ka mõista „võltsi“ loomingut ja tajuda selle loomisprotsessi.

Visuaalse pädevuse arenemine toimub elu jooksul, õppides uusi ja keerulisemaid viise luua, analüüsida ja kasutada pilte (Felten, 2008: 61). Inimese visuaalse pädevuse arengu juures võib välja kujuneda tal aga isikupärane stiil, mis on kombineeritud eelnevalt nähtust ja loovusest. Inimese visuaalse pädevuse arengu tulemusena suudab ta paremini kombineerida eelnevalt nähtut ja sellest luua midagi loomingulist ja isikupärast.

1.4. Audiovisuaalse loo jutustamise pädevus

Kasutades töös eelnevalt käsitletud Mülleri visuaalse pädevuse tsüklit, Averginou ja Gina Burkhardt jt. visuaalse pädevuse kategooriad, Tuckeri ja Cofsky pädevuse komponente ja filminarratiivi loome ning filmiproduktsiooni teooriat – koostan ma enda töö jaoks lihtsustatud ja kitsama pädevuse jaotuse, mis sobib filmitegijate jaoks. Liites need teooriad, kategooriad ja komponendid saan luua oma bakalaureusetöö jaoks vastava joonise, milles võtan kokku audiovisuaalse loo jutustamise pädevuse:



Joonis 4. Audiovisuaalse loo jutustamise pädevus

Joonis 4 koosneb kaheksast audiovisuaalse loo jutustamise pädevuse komponendist:

- teadmised visuaali loomise teooriast - inimesel on olemas teadmised audiovisuaalsest maailmast ja filminduse teooriast ning ta oskab neid kasutada;
- visuaalide mõistmine ja tõlgendamine – inimene tunneb visuaalse sisu ära, oskab seda tõlgendada ning teab, millistest elementidest see koosneb;
- kogum füüsilistest omadustest ja iseloomujoontest – omadused, mis loovad eeldused või takistused audiovisuaalse loo loomiseks;
- väärtused ja motiivid - inimese suhtumine, põhimõtted, minapilt, emotsioonid, soovid ja psühholoogilised vajadused;
- juhtimis- ja suhtlusoskused – oskus juhtida, organiseerida, luua ja motiveerida inimesi ning nendega arusaadavalt suhelda;
- arusaadava narratiivi loomine - suutlikkus luua oma sihtrühmale vastavat ja kergesti mõistetavat sõnumit;
- narratiivi tehnilise teostuse mõistmine ja selle kriitiline hindamine – Inimene mõistab visuaalse loome tehnilisi aspekte, suudab sügavamalt analüüsida ja kriitiliselt hinnata sõnumit ning on teadlik sõnumi kultuurilisest, poliitilisest ja individuaalsest taustast;
- isikupärase visuaalse narratiivi loomine - suutlikkus luua isikupärast või originaalset visuaalset sisu, kasutades eelnevaid komponente (vt Joonis 4).

1.5. Uurimisküsimused

Töö eesmärgiks on uurida visuaalse pädevuse komponentide tajumist erialases hariduses, kuidas on võimalik filmitegemise oskusi arendada, millist rolli omab loomulik andekus või tunnetus visuaalse pädevuse suhtes ning mis on filmitegija jaoks oma loomingus oluline. Täpsemalt uurin, kuidas filmikunsti eriala üliõpilased ning juba tegutsevad filmitegijad tajuvad visuaalset pädevust. Töö piiratud mahust tulenevalt on töö fookuseks eeskätt filmitegijate visuaalsed oskused. Uurimisküsimustega üritan vaadata erialase hariduse vajadust filmitegemises ja intuitiivsuse rolli. Teoreetiliste lähtekohtade ja empiirilise materjali põhjal koostasin kolm uurimisküsimust:

1. **Kuidas filmitegijad tajuvad visuaalset pädevust?**
2. **Milliseid visuaalse pädevuse komponente peavad filmitegijad intuitiivseteks pädevusteks ja milliste puhul näevad õppimise vajadust?**
3. **Mis on erialase hariduse tajutud mõju filmitegijate seas?**

2. VALIM JA MEETOD

Bakalaureusetöö uurimisküsimustele vastuste leidmiseks uurisin kvalitatiivselt BFM-i filmikunsti eriala tudengeid ning juba töötavaid režissööre, kes on lõpetanud BFM-i ja teinud täispikkasid mängu- või dokumentaalfilme. BFM-i filmikunstitudengeid intervjueerisin just sellepärast, et see on Eesti ainuke kõrgkool, kus on võimalik omandada filmikunsti ja audiovisuaalset meediat rakenduskõrghariduse baasil. Lisaks keskendusin uuringuga põhiliselt režii eriala tudengitele, sest nemad on filmitegemise protsessi juhid. Töötavaid filmitegijaid intervjueerisin sellepärast, et nad on kooli lõpetanud ja juba aastaid töötanud režissööridena, nii et nad saavad hinnata oma hariduse vajalikkust peale BFM-i lõpetamist ja et uurida, kuidas nemad tajuvad visuaalset maailma ning kuidas nemad loovad oma teoseid.

Uurimismeetodiks on semistruktureeritud intervjuud filmitegijatega. Semistruktureeritud intervjuu tehakse ühest küljest varem koostatud ja läbi mõeldud intervjuukava põhjal ning teisest küljest annab see võimaluse intervjuukava küsimusi ümber järjestada ja küsida täpsustavaid küsimusi kohapeal (Lepik jt, 2014). See intervjuutüüp sobis minu bakalaureusetööks kõige paremini, sest filmitegemine on loominguline töö, kus inimesed mõtestavad endale erinevalt filmitegemist lahti, seetõttu oleks keeruline iga inimesega täpselt küsimuselt küsimusele liikuda kindla intervjuuplaani järgi. Semistruktureeritud intervjuud andsid võimaluse paremini avada režiivaldkonna tudengite ja juba tegutsevate režissööride mõttemaailma ning nende väärtusi filmitegemise osas.

Seminaritöö raames ma intervjueerisin nelja BFM-i filmikunsti eriala tudengit. Valim sai moodustatud sihtpärase valimi põhjal. Nimelt, kõik intervjueeritavad on BFM-i filmikunsti eriala tudengid ja nad kõik on teinud viimase aasta jooksul vähemalt ühe professionaalse lühifilmi, olles ise režissööri rollis. Selle tulemusena on nad kõige tüüpilisemad esindajad oma populatsioonis sõltuvalt minu uuringu sihtgrupist, milleks on noored erialase haridusega filmitegijad (Rämmer, 2014). Kolm intervjueeritavat õppisid režiid ja üks produktsiooni. Produktsioonitudengi intervjueerimine on minu töö kontekstis oluline, sest kuigi ta õpib produktsiooni, siis päriselt tegutseb ta režissöörina. Intervjuud viisin läbi näost-näkku individuaalsetel kohtumistel Tallinna kohvikutes. Semistruktureeritud intervjuu andis võimaluse kergelt kavast kõrvale minna, et laiendada intervjueeritavate vastuseid (Lepik jt, 2014).

Bakalaureusetöö raames intervjueerisin 3 juba tegutsevat filmirežissööri ning 1 BFM-i audiovisuaalse meedia eriala tudengit. Kõik juba tegutsevad filmirežissöörid said valitud tingimustel, et nad oleksid režissöörid, kes on lõpetanud BFM-i ning juba töötanud erinevates filmides režissööri assistendina ning olnud ka ise vähemalt ühe täispika mängu- või dokumentaalfilmi režissöör. See andis võimaluse uurida inimesi, kes on lõpetanud filmikooli ja juba päriselt tegutsenud filmitegijatena ning olnud ise täispikkade filmide autorid. Kõiki inimesi intervjueerisin koroonaviiruse tingimuste pärast läbi internetis tehtud kõnede. Kõik intervjuud kestsid 50 minutit kuni 1,5 tundi.

Intervjuude analüüsimiseks kombineerisin kvalitatiivse sisuanalüüsi ja diskursusanalüüsi. Töös kasutasin kvalitatiivset sisuanalüüsi, sest kuna intervjueeritavad rääkisid filmikunstist ehk teemast, millel pole otseselt õigeid ega valesid vastuseid ning oluline on nende enda arusaam filmitegemisest, siis kvalitatiivne sisuanalüüs andis mulle võimaluse paremini ühiseid jooni leida intervjuude vahel (Kalmus, Masso, Linno, 2015). Diskursusanalüüsi kasutasin intervjueeritavate keelekasutuse ja nende mõttemaailma analüüsimiseks (Kalmus, 2015). Analüüsiks töötasin ma kõik kaheksa intervjuud läbi vastavalt teoorias toodud kategooriate ja uurimisküsimuste põhjal. Kategooriateks olid visuaalse pädevuse arendamine, andekus või tunnetus, varasem kogemus, isikupärase loomingu loomine, teise loomingu imiteerimine, narratiiviloome, visuaalsed sõnumid, visuaalide tähendus ja visuaalse pildi tehniline loome.

Filmitudengite ja juba tegutsevate filmitegijate nimesid ei too ma töös välja, et anda neile võimalus rääkida vabalt ja anonüümselt. Bakalaureusetöö otstarbel loon ma BFM-i üliõpilastele koodi nagu Üliõpilane 1 ehk „Ü1“. Juba tegutsevatele filmitegijatele loon ma koodi Filmitegija 1 ehk „F1“. Kuigi juba tegutsevaid režissööre käsitlen töös muidu anonüümsetena, siis ma toon töös välja vaid ühe nimega, kelleks on Oskar Lehemaa. Kuna ma tulemustes kasutan tema märkmeid ja filmikaadreid visuaalse pädevuse illustreerimiseks, siis olen sunnitud teda nimeliselt mainima.

3. TULEMUSED

Järgnevas peatükis teen ülevaate uuringu tulemustest. Esimeses alapeatükis kirjutan, kuidas filmitegijad tajuvad visuaalset pädevust. Teises peatükis toon välja andekuse või intuitiivse tunnetuse olulisuse ning milliseid visuaalse pädevuse komponente peavad filmitegijad intuitiivseteks pädevusteks ja milliste puhul näevad õppimise vajadust. Kolmandas peatükis kirjutan, et mis on erialase hariduse tajutud mõju filmitegijatele.

3.1. Kuidas filmitegijad tajuvad visuaalset pädevust?

Nii BFM-i üliõpilased kui juba tegutsevad režissöörid suudavad enda jaoks lahti mõtestada väga selgelt erinevaid filmitegemise ja visuaalse pädevusega seotud aspekte ning neist põhjalikult ja arusaadavalt rääkida.

Töö teoreetilistes lähtekohtades tõin esile visuaalse pädevuse aspektid, sh oskuse luua visuaalidega selge ja arusaadav narratiiv (vt Joonis 4), mis on oluline ka minu valimis olnud üliõpilastele ja tegutsevatele filmitegijatele. Lugu on intervjueeritavate jaoks midagi, mida tuleb teenida, mis on kõige olulisem ning põhjuseks, miks üldse audiovisuaalset narratiivi luua. Lugu peab vaatajas esile kutsuma emotsiooni ja pakkuma tõlgendusvõimalust. Ehkki samas tõdesid vastajad, et kõik inimesed ei pruugi lugu ühtemoodi mõista.

Ü1: „Ma mõtlen küll, et kui sa teed juba filmi, siis see millest sa filmi teed [...] *on su jaoks nii oluline, et see on sinu jaoks isiklikult tragöödia, kui keegi ei saanud aru sellest, mida sa öelda tahtsid.“*

Tudengite jutust on võimalik mõista, et narratiivi sõnum või põhimõte hoiab filmi koos ning annab visuaalidele mõtte. Filmi sõnumi olulisus filmitegija jaoks mõjutab ka filmi kvaliteeti.

Mõned filmitegijad rõhutasid, et loo stardipunktiks on küsimus ning sõnum vormub filmi tegemise käigus, mistõttu saab lõpliku sõnumini jõuda alles siis, kui film on valmis. Samas teised filmitegijad alustavad sõnumiga ning see juhib tervet nende filmitegemise protsessi. F2 tõi välja, et film peaks vaatajale võimaldama rännakut, pakkuma arenguvõimalust läbi filmis käsitletud teemade. Seetõttu ei tohiks filmi sõnum olla liialt plakatlik, ehk film ei tohiks anda

publikule ise liiga palju vastuseid.

F2: „Sõna „sõnum“ on eos juba paljudel filmitegijatel nagu ööoh, natukene oksendavad endale kurku [...] *see on nagu küpsuskirjandi viimane paragrahv – „Kokkuvõttes tahaksin ma öelda, et tegelikult on see, et me peaksime olema hoolivamad.*“ *Et noh, keegi ei taha teha seda. Kes olen mina, mingi nolk, et õpetada oma vaatajat elu elama?“*

Töö teoorias tõin välja, et visuaalse pädevuse juures on oluline visuaalide mõistmine ja tõlgendamine ning teooria põhjal visuaalide loomine (vt Joonis 4). Üliõpilaste sõnul on filmi narratiivi kõrval sama oluline visuaal. Tudengid rääkisid, et visuaal on see, mis eristab audiovisuaalset kunsti kõikidest teistest kunstidest. Ilma tugeva visuaalita võiks mõtted lihtsalt üles kirjutada ning poleks vaja filme teha. Üks intervjueeritav kogus üle poole enda filmi eelarvest ise kokku ning kasutas terve raha parema visuaali loomiseks, mis näitab visuaalse poole olulisust tema jaoks. Visuaalselt pädevad filmitegijad ei näe visuaalis kui lihtsalt lugu toetavat rolli, vaid nad näevad selles ühte olulisemat osa filmis. Nad üritavad võtta meediumist maksimumi ja omistada visuaalidele tähendusi. Ü1 sõnul ideaalses maailmas teeks ta filmi üldse ilma näitlejateta ning jutustaks lugu vaid visuaalselt. Ü4 arvates võiks ideaalis kõigel olla tähendus, mida on pildis võimalik näha, kuid seda pole 100% võimalik saavutada. Ta lisas, et suur mure seisneb selles, et inimesed ei otsi filmikunstist enam tähendust ega mõtet.

Ü3: „Filmil on nii palju võimsaid viise, kuidas lugu jutustada. Sa võid teha midagi, kus ei ole dialooge, kus ei ole mingit pealesurutud muusikat, mis peab sulle meelolu andma. Sa saad seda teha lihtsate vahenditega, nagu kurss ja valgus ja kadreering ja sa võid nii palju rohkem rääkida, see võib nii palju sügavam olla, sest see annab vaatajale võimaluse sinu sõnumit dekodeerida läbi iseenda.“

Siit on võimalik järeldada, et tudengite arvates peab kasutama filmide visuaali võimalikult hästi ära, et publikul oleks võimalik filmi sõnumiga suhestuda, seda mõista ja edasi arendada. Seda sama näeb ka juba tegutsevate filmitegijate sõnades. F1 sõnul peab film vaataja ära kütkestama ning olema vaatemäng. Ta lisab, et halb visuaal on vabandatav kunstilistel kaalutlustel, näiteks olukorras, kus konkreetset lugu ei saagi teistmoodi jutustada. Samas on juba tegutsevate filmitegijate sõnul visuaal siiski kõige olulisem element filmis ning oluline on mõista, kas lugu on võimalik jutustada ka ilma visuaalita. Siin tuleb esile audiovisuaalse loo jutustamise pädevuse komponendid nagu teadmised visuaali loomise teooriast, mis näitab, et filmitegijad

analüüsivad visuaalset teooriat, ning arusaadava narratiivi loomise komponent ning narratiivi tehnilise teostuse mõistmise ja selle kriitilise hindamise komponent, ehk nad ei suru audiovisuaalse narratiivi raamidesse lugu, mida on otstarbekam jutustada teisi väljendusvahendeid kasutades (vt Joonis 4). Nad suudavad eristada narratiive, mis nõuavad filmi visuaale, ja narratiive, mis võivad töötada paremini näiteks raadiomängu või raamatuna.

Visuaalset pädevust illustreerib hästi see, kuidas Oskar Lehemaa visuaalid tekivad. Täpsemalt illustreerib see audiovisuaalse loo jutustamise pädevuse komponente nagu teadmised visuaali loomise teooriast, narratiivi tehnilise teostuse mõistmine ja selle kriitiline hindamine ning isikupärase visuaalse narratiivi loomine (vt Joonis 4). Tema ideed sünnivad seisvatest piltidest või liikuvate piltide stseenidest, mis ta esimese asjana oma märkmikusse joonistab. Kui see pilt teda ei rahulda, siis see hakkab teda kummitama ning temas arenema. Ta kirjeldab seda kui mingisugust hallitust, mis hakkab kasvama, levima ning läbistama kõike. Ta usub, et see on sulam kõikidest elukogemustest, meediast, unenägudest, lapsepõlvemälestustest ja kõigest, mida ta näinud on. Ühesõnaga kombineerib Lehemaa alateadlikult oma väärtused, motiivid ja mälestused ning loob nendest visuaali (vt Joonis 4). Siin on näha, kuidas visuaalselt pädev inimene suudab oma mõtetes tekkinud visuaali alguses visandada märkmikusse ning hiljem muuta selle reaalseks kaadriks filmis.

Foto 1. Kaader mängufilmist „Karv“, Oskar Lehemaa

Foto 2. Kaader mängufilmist „Vanamehe film“, Oskar Lehemaa

Visuaalse pädevuse üks komponente on isikupärase sisu loomine (vt Joonis 4). Üliõpilaste sõnul on väga raske, kuid mitte võimatu luua originaalset visuaali, sest juba palju on tehtud. Ü4 sõnul aga ei tohi originaalsuse püüdluses loobuda juba töötavast teooriast, sest see on põhjusega olemas. Teooria aitab luua ilusat ja publikule arusaadavat visuaali. Ü3 sõnul areneb temas alles välja oma kindel käekiri. Ta tunneb, et tema jaoks on isikupärane käekiri see, kui filmitegija tunneb, et ta ei ole kedagi imiteerinud ega kartnud, vaid on teinud midagi päriselt, mis tuleb kuskilt temast endast. Üliõpilaste arvates ei tohiks teisiti tegemine olla eesmärk omaette, vaid loo värskus peitub siiski filmitegija oskuses materjaliga ümber käia. Seega, visuaalselt pädevaks saamise taga on õppimine ja töö tegemine – see ei ole kaasasündinud.

Kuigi minu loodud joonisel ega teoorias ei ole käsitletud filmi heli, siis intervjueeritavad pidasid heli piisavalt oluliseks, et sellest ise rääkida. Kõik intervjueeritavad nõustusid, et visuaalide kõrval on väga olulisel kohal heli. Hästi tehtud heli võib tõsta filmi kõrgustesse, kuid heli võib omada ka manipuleerivat mõju. Ü3 võrdles heli emotsionaalse libesti ehk manipulatsioonivahendiga: kui on kindel muusika filmi taustaks, siis publik tunneb ka soovitud emotsiooni. Üliõpilaste sõnul omab heli sisulist taotlust ning heli võib peita ka filmi vigu. Ühe loomingulise heliga võib terve filmi pahupidi keerata. F3 sõnul inimesed ei suuda vaadata halva heli ja ülihea pildiga filmi, kuid nad suudavad vaadata halva pildi, kuid väga hea heliga filmi.

Ü2: " [...] *sa pead tegema oma filmi niimoodi, et pime inimene saaks aru ja kurt inimene saaks aru. Eriti hea oleks see, ma ei tea küll, kuidas seda teha, aga kui pimekurt saaks ka aru."*

Kokkuvõttes on näha, et nii üliõpilased kui ka juba tegutsevad filmitegijad tajuvad visuaalset pädevust kõikides komponentides (vt Joonis 4). Nad väärtustavad filmis selle visuaali, kuid näevad, et nii filmi visuaal kui ka filmi narratiiv peavad kooskõlas olema. Nad soovivad luua lugu ja sõnumit, mis ei läheks vaataja jaoks kaduma, kuid mis ei oleks ka liiga plakatlik.

3.2. Milliseid visuaalse pädevuse komponente peavad filmitegijad intuitiivseteks pädevusteks ja milliste puhul näevad õppimise vajadust?

Kõik intervjueeritavad rääkisid filmitegemise juures mingisugusest kindlast intuitiivsest tunnetusest, mis aitab neil filme teha. Kuid milliste visuaalse pädevuse komponentide juures kirjeldavad nad õppimise vajadust?

Ü1 rääkis intuitsioonist ja alateadvusest, täpsemalt mingist tundest, mis aitab filmi teha.

Ü1: " [...] *Ma hästi usun ka sellesse... Et kui sul tekib mingi hästi tugev tunne või intuitsioon, et sul on sellist kujutist vaja siia filmi või millegipärast see keskkond, mis tundub hästi palju loogilisem, on vale millegi pärast.* [...] *Ma pigem väga usaldan selliseid, nagu mingeid aimduseid, sest et ma tean, et siin kõneleb mingi palju suurem kogum teadmisi, kui see, mida ma suudaks kellelegi ära seletada."*

Siin tsitaadis on väga olulisel kohal „suurem kogum teadmisi, mida ma suudaksin kellelegi ära seletada." See võib tähendada seda, et intuitiivsus ei ole mitte lihtsalt „müstiline" tunne, mis suunab filmitegemist, vaid inimese teadmiste ja oskuste kogu, mida ta suudab intuitiivselt kasutada. Ta lisas, et enamasti kõik riskikohad, mis on tunde pealt tehtud, tasuvad ära. Samas ta ei täpsustanud, kas tunnetuse õppimine nullist on võimalik. Kui tunnetus on filmitegijal olemas, siis on see tema sõnul kindlasti arendatav.

Ü1: „Selles mõttes, et kui sul see tunnetus on ja see tuleb kuskilt, nagu tegelikult tervest teadmiste kogumikust, siis mida rohkem sa õpid ja mida rohkem sa endasse immutad või ammutad, et seda avaramaks see tunnetus läheb. Aga kas seda algset impulssi on võimalik iseendas arendada? Seda ma ei tea."

Intervjueeritav väidab, et mida rohkem teadmisi filmitegija saab, seda tugevamaks tema tunnetus/intuitiivsus läheb, aga ta ei tea, kas seda algset impulssi on võimalik arendada. Ilmselt kõik inimesed kasutavad sellist intuitiivsust ja tunnetust filme tehes, aga mõned inimesed lihtsalt teadvustavad endale seda ja mõned mitte.

Ü2 uskus aga, et tunnetust ei saa õppida, vaid see on kõikidel olemas, küsimus on vaid selles, et kas inimene oskab seda kasutada või mitte. Tema sõnul on talent see 1% oskustest. Iga inimene võib tööd tehes õppida 99% teadmistest ja oskustest, kuid kui inimesel on 1% talenti olemas, siis see annab talle sellise viimase lükke. Tema võrdles tunnetuse õppimist maitse korrigeerimisega.

Ü2: "Noh, see on nagu maitsega – maitseid ei saa õpetada, aga neid saab korrigeerida. Et kui sa võtad inimese, kes ei jaga toidutegemisest mitte midagi, sööb ükskõik mida ja siis hakkad pool aastat talle toitma mingit tippasja, tippkvaliteedi asja, ja siis seletama selle juures, miks

ta on selline ja miks ta peab olema. Ma arvan, et järgmine kord, kui ta läheb mõnda halvemasse kohta, siis ta võib-olla sööb, aga ta teab, mis on hea maitse. See on küsimus, kas ta suudab ise seda teha? Ma arvan, et mitte.“

Ü2 jutust on võimalik mõista, et filmitegemist ja selle tunnetust ei ole võimalik õpetada, aga seda saab korrigeerida. Inimesel endal peab olema soov seda õppida ja seda endas arendada. Siin tuleb mängu pädevuse kontseptsiooni kriitiline käitumine, ehk inimene saab endas arendada teadmisi ja oskuseid, kuid lõpptulemusel on oluline ka tema enda tahe teha tööd (vt Joonis 1). Samast ideest rääkisid ka teised intervjueeritavad. Intervjueeritavate arvates filmitegemist saab õppida, aga seda õpetada ei saa. Inimestele saab õpetada kõiki elemente, mida nad filmitegemiseks vajavad, aga ei saa öelda teisele inimesele, kuidas filmi teha.

Ü4 sõnul on kahte tüüpi inimesi – inimesed, kes lähevad võtteplatsile ja teevad tunde põhjal filmi valmis, ja inimesed, kes teevad tugeva eeltöö ja plaani kohaselt filmi valmis. F1 kirjeldas tunnetust kui mingisugust tegurit, mis on täielikult kohalolust koosnev ja samas ka kujutlev. Ta rääkis, et hea kaadri komponeerimisel ei piisa ainult filminduse baasharidusest, vaid seal on midagi intuitiivset veel.

F1: „See ongi see puhta tunnetuse hetk, kus sa justkui paned asja silma järgi paika ja sinus toimub mingi selline kontrollimise moment ja sellele ei ole võimalik mingit nime või sõna anda. Et vahel asjad töötavad, sest nad töötavad ja nad ei tööta, sest nad ei tööta. Ja kui see, miks nad ei töötavad, mahuks sõnadesse, siis meil ei oleks mõtet teha filmi.“

Siiski, ilmselt see puhta tunnetuse hetk ikkagi mahub sõnadesse. Kuigi intervjueeritavad kirjeldavad tunnetust kui arendatavat oskust, kuid milles ikkagi eksisteerib midagi abstraktset, siis analüüsides intervjuusid selgus, et tegelikult tunnetus/intuitiivsus on õpitav. Intervjuudest tuli välja, et õpitavad komponendid audiovisuaalse loo jutustamiseks on teadmised visuaali loomise teooriast, visuaalide mõistmine ja tõlgendamine, juhtimis- ja suhtlemisoskused, arusaadava narratiivi loomine ning narratiivi tehnilise teostuse mõistmine ja selle kriitiline hindamine (vt Joonis 4).

Näiteks, teoorias välja toodud audiovisuaalse loo jutustamise pädevuse komponentidest teadmised visuaali loomise teooriast ning visuaalide mõistmine ja tõlgendamine (vt Joonis 4) on kõik täielikult õpitavad. Juba tegutsevate filmitegijate sõnul on võimalik õppida

filmitegemisega seotud käsitööoskuseid ja elemente, mida on vaja filmitegemiseks. Sõna „käsitööoskus“ on väga abstraktne väljend, mille tähendusest puudub täielik arusaam, kuid ilmselt mõtlevad nad selle all filmitegemise teoreetilist tehnilist poolt. Nende sõnul on võimalik õppida filmitegemisest ükskõik mida – dramaturgiat, valgustamist, näitejuhtimist. Ü2 sõnul saab tudeng õppida tehnikaid, mis õpetavad, kuidas filmi teha. See loob eeldused arusaadava narratiivi loomisele ning narratiivi tehnilise teostuse mõistmisele ja selle kriitilisele hindamisele (vt Joonis 4).

Juhtimis- ja suhtlemisoskused (vt Joonis 4) on väga olulised filmitegemise juures ning neid on võimalik õppida. Kõik intervjueeritavad kirjeldasid filmitegemist kui väga kollektiivset kunsti ning režissööri juhtimis- ja suhtlemisoskuste vajalikkust.

F1: „Mulle tundus, et [...] *äkki ma ei tee oma tööd piisavalt hästi või äkki mu ideed pole küllalt head, et neid (meeskonda) peab kogu aeg kurat karjatama, et nad oleksid nagu mingisugused lambad. Ja siis kuskilt maalt sa saad aru, et pool režissööri tööst ongi juhtimistöö.“*

F1 räägitust võib järeldada, et suhtlemis- ja juhtimisoskuse poolest nõrk filmitegija ei pruugi visuaalsest pädevusest hoolimata head filmi teha. F1 lisab, et juhtimisoskus on üks põhilisemaid asju, mida filmikoolis õpetatakse. Kõikide intervjueeritavate sõnul on film kõige rohkem koostööd vajav kunstivorm ning režissöör kui filmi visiooni autor peab olema suuteline meeskonda juhtima. Paljud intervjueeritavad kirjeldavad režissööri ametit eelkõige loomingulise juhina ning nende arvates on kommunikatsioon ülitähtis, sest enamik filmi vigu on tulnud liiga vähesest suhtlusest. Ühesõnaga on juhtimis- ja suhtlusoskused väga olulised režissööri ameti juures ja intervjueeritavad kirjeldasid selle õppimise vajalikkust.

Intuitiivsed audiovisuaalse loo jutustamise pädevuse komponendid on kogum füüsilistest omadustest ja iseloomujoontest ning väärtustest ja motiividest (vt Joonis 4 ja Joonis 1). Neid ei ole võimalik otseselt õppida, sest need kujunevad meil elu jooksul ise välja, kuid need võivad areneda ja muutuda filme tehes. Neid võib võrrelda ka annetega.

Kuid kui oluline on andekus filmitegemise juures? Kõikide filmitegijate arvates on andekus oluline kõikides ametites, kuid see ei ole esmatähtis, vaid filmitegijal on vaja väga palju töökust ja järjekindlust. F2 sõnul peab režissööril olema mingisugune „karisma määr“ – inimesed peavad uskuma režissööri ning temaga kaasa minema.

F2*: „Ma arvan, et see (andekus) on kindlasti oluline, nii nagu sul on kindlasti parem maratoni joosta, kui sul jalg ei valuta või kui sul on lühemad jalad, kui sellel tüübil su kõrval, aga see ei tähenda, et sul maraton jooksmata jääks. See on võib-olla veits raskem ja pead mingeid muid tugevusi rakendama ja rohkem treenima, aga küll sa joostud saad, kui sa tahad.“*

Kokkuvõttes on audiovisuaalse loo jutustamise pädevuse õpitavateks komponentideks teadmised visuaali loomise teooriast, visuaalide mõistmine ja tõlgendamine, juhtimis- ja suhtlemisoskused, arusaadava narratiivi loomine ning narratiivi tehnilise teostuse mõistmine ja selle kriitiline hindamine (vt Joonis 4). Intuitiivsed komponendid on kogum füüsilistest omadustest ja iseloomujoontest ning väärtustest ja motiividest (vt Joonis 4). Koos võimaldavad nad filmitegijal luua isikupärast visuaalset narratiivi (vt Joonis 4).

Intervjuudest võib tähele panna, et intuitiivsus või nii-öelda tunde pealt filmide tegemine võib tähendada inimese kooli, elu või töötamise ajal õpitud oskuseid ja teadmisi, nii filmile ja visuaalsele pädevusele spetsiifilisi kui ka üldiseid. Need koostöös inimese iseloomuomaduste, füüsiliste omaduste, väärtuste ja motiividega loovad lõpuks tunnetuse/intuitiivsuse, mille põhjal filmitegija töötab. Samas oleneb ka filmitegijast endast, kas ta teadvustab tunnetust ning kas ta pigem teeb rohkem eeltööd ja hoiab stsenaariumist kinni või teeb võtteplatsil rohkem spontaanselt tunnetuse peal filmi. Kuid võib öelda, et mingi tunnetus eksisteerib ning inimesed tajuvad või mõtestavad endale filmitegemist erinevalt lahti. Kõige olulisem on töö ja õppimine.

3.3. Mis on erialase hariduse tajutud mõju filmitegijate seas?

Kõikide intervjueeritavate arvates on võimalik õppida filmitegemist vähemalt mingil määral, sest nad kõik on seda teinud BFM-is ning see tähendab, et visuaalne pädevus on õpetatav ja arendatav.

Ü3: „Kurat seda teab. Ma arvan tegelikult, et ikkagi päris palju, sest et neid imelapsi, kes on kohe välja tulnud ja teinud midagi geniaalset, neid on pigem vähe.“

Huvitav seos kõikide intervjueeritavate vahel oli see, et kõikidel oli enne BFM-i astumist vähene kogemus filmitegemisega või üldiselt audiovisuaalse kunstiga. Ü1 sõnul puutus ta põhimõtteliselt esimest korda kaameraga kokku alles BFM-is. Ü3 esimene kokkupuude

filmitegemisega oli aasta enne filmikunsti erialale kandideerimist, kui ta hakkas portfooliot ette valmistama. Ü4 sõnul tegi ta 12. klassis õpilasfirma, mille eesmärgiks oli toota reklaamklippe sotsiaalmeedia jaoks, kuid palju filmidega enne BFM-i tegelenud ei olnud. Ü5 oli õppinud filmiajalugu ning selle raames teinud esimesed gümnaasiumitasemel projektid, kuid otsene kokkupuude puudus. Ü2 oli veidi enne gümnaasiumit tegelenud filmitegemisega. F1 ja F3 olid mõlemad gümnaasiumi ajal sama filmitegemise õpetaja käe all õppinud, kuid vaid algtasemel. F2 oli tänu Tartu Ülikoolile läbinud ühe interaktiivse filmi töötoa ja BFM-i tudengite filmides näidelnud.

Kuigi neil puudus enne BFM-i suurem filmitegemise kogemus, siis oluline on siinkohal märkida, et mõlemad intervjueeritavad, Ü1 ja Ü2, kes polnud varasemalt kaamerat eriti käes hoidnudki, olid loomingulised teistes meediumites. Ü1 tegeles enne BFM-i teatriga, muusikaga, kirjutamisega ja riiete disainimisega. Tema arvates on kõik meediumid maailma peegeldamise vahendid ning inimesed peavad leidma enda jaoks selle õige meediumi, mille nii-öelda peegeldus oleks kõige ausam ja õigem nende jaoks. Ü3 sõnul oli ta üleüldiselt palju elus kunstiga tegelenud, nagu maalinud ja lavastanud kooliteatris. Sama kehtib ka teiste intervjueeritavate kohta. F2 tegeles teatriga ja õppis filosoofiat enne BFM-i minekut. Ü5 tegeles muusikalise teatrinäitlemisega enne BFM-i. Küsimuse peale, et kas see on tavaline, et minnakse filmikunsti ilma varasema kogemuseta õppima, vastas Ü5, et pigem vist küll, aga probleem võib olla vaid režii erialal. See tähendab, et paljude jaoks võib režissöör olla ebamäärane amet ning täpselt ei teata, kus selle ameti piirid on. Samal ajal näiteks operaatori ja stsenaristi ametid on palju lihtsamini arusaadavad. Ü3 lisas, et inimesed, kes on tulnud monteerijaks või operaatoriks õppima, on tihti juba enne ära tabanud, et just see huvitab neid.

Ühesõnaga puudus kõikidel filmitegijatel suur kokkupuude filmidega enne ülikooli astumist, kuid kõik olid loomingulised inimesed juba varem. See tähendab, et nad õppisid koolis selgeks filmitegemise oskused. Kuid mida täpsemalt on neile andnud filmikool ja kuidas? Kõikide üliõpilastest intervjueeritavate sõnul on põhiline filmikunstihariduse pluss see, et see toob nad kokku inimestega, kes tahavad ka filme teha ja loob motiveeriva keskkonna töötamiseks. Üliõpilased rääkisid, et filmikool on loonud neile võimaluse teha asju praktiliselt, õppida filmitegemise tehnikaid, loonud tugivõrgustiku ning andnud ligipääsu filmitegemise ajaloole ning inimestele, kes käivad üle maailma õpetamas. Ü4 arvates annab filmikool kiirkursuse filmimaailmast, see tähendab, loob võimaluse lakkamatult 4 aastat järjest filme teha.

Ü4: „Näiteks BFM-is tuleb see mõte, et okei – tee oma pask siin koolis ära, tee lühikaid, õpi filmikeelt ja siis liigu edasi ja tee oma täispikk (film).“

Intervjueeritavate jutust selgub, et filmikool annab motiveeriva ja turvalise keskkonna, kus on algajal filmitegijal võimalik eksperimenteerida ja õppida baasteadmised selgeks.

Filmikool võib arendada küll inimese audiovisuaalse loo jutustamise pädevuse komponente, nagu teadmised visuaali loomise teooriast, visuaalide mõistmine ja tõlgendamine, juhtimis- ja suhtlemisoskused, arusaadava narratiivi loomine ning narratiivi tehnilise teostuse mõistmine ja selle kriitiline hindamine (vt Joonis 4). Sellegipoolest, mõned intervjueeritavad on kriitilised BFM-i õppe suhtes.

Ü4: „[...] *see on ka võib-olla liiga ränk öelda... Ütleme nii, BFM-is on akadeemiline pool okei – see ei ole halb, see ei ole hea, see on okei.* [...] *mingi suur osa minust on ikka akadeemilise loomuga, ma oleks nautinud rohkem sellist – vaadake filmi, vaadake stseeni, analüüsige, mõelge kuidas see tehtud on, et hiljem n-ö teoreetilist poolt rakendada mingisse režiitöösse.“*

Juba tegutsevate filmitegijad rääkisid üliõpilastega sarnast juttu. Nende sõnul filmikooli haridus pole otseselt oluline, aga BFM andis neile loomingulised partnerid terveks eluks ning võimaluse teha järjest ja korraga palju filme, mis annab töösse õige suhtumise. F3 sõnul õpib filmitegija filmikoolis teiste inimestega koostööd tegema ja filmi tehnilist poolt tundma, samuti annab filmikool intensiivse keskkonna ning loob õpilase ja õpetaja vahelise suhte. Ta täpsustab, et kogu tehnilist poolt võib tänapäeval õppida iseseisvalt raamatutest või internetist, aga BFM annab noorele mentori, kes on valmis teda suunama ning loob turvalise ruumi, kus tudengil on võimalik eksida ja oma vigadest õppida.

F2: „Aus vastus on see, et kõige suurem sisuline väärtus, päris eluväärtus on need sõbrad, kelle ma seal sain. [...] *kes on mingi fucking 12-13 aastat hiljem minu parimad sõbrad ja kolleegid. Ja see tuli BFM-ist, ma arvan, et ma muidu ei oleks kohtunud nende inimestega väljapool BFM-i.“*

Isegi kui osad intervjueeritavad täielikult ei tunnista BFM-i akadeemilise poole kasulikkust, said nad oma filmitegemise teadmised ikkagi sealt. Samas juba tegutsevate filmitegijate arvamus ja praegu õppivate tudengite arvamus erialase hariduse olulisusest erineb. Näiteks nii

F2 kui ka Ü5 on või olid audiovisuaalse meedia eriala tudengid, kust nad said oma filmitegemise baasteadmised ja kogemused kätte. F2 arvates pole akadeemiline haridus kõige olulisem – tema sõnul on võimalik kõike seda ka mujal õppida ning läbi töötamise õpib kõige rohkem. Tema arvates on BFM-i kõige suurematekspluss ideks seltskond ja keskkond, mis suruvad sind tööd tegema.

F2: "Et kui sa koolis väljaspool lihtsalt armastad filmitegemist väga, siis on ikkagi väga raske. See on kindlasti parem, kui akadeemiline süsteem sulle lihtsalt jalaga perse lööb ja siis sa teed seda asja, mida sa nagunii armastad, aga sa veits oled sellel ajal mingi 20 ja ei viitsi teha tööd."

Samal ajal Ü5 rääkis väga sarnast juttu – rõhutades ka filmikooli kõige olulisemate plussidena seltskonda ja keskkonda, mis loovad head võimalused filmitegemiseks ja motiveerivad töötama. Kuid tema rääkis rohkem filmikeelest ja reeglitest, mida BFM filmitegijale selgeks õpetab. Ta küll ei rõhutanud neid ka nii tugevalt, kuid ikkagi mainis neid rohkem. Nii et, siit võib lugeda välja, et praegu õppivad tudengid väärtustavad rohkem BFM-i baasteadmiseid. Siin tuleb arvestada ka sellega, et Ü5 ja F2 kooliskäimise vahel on umbes 10-aastane vahemik, mille jooksul on muutunud BFM-i õpe ning lisaks võib F2 arvamust haridusest mõjutada ka mitme aasta tagune kooli lõpetamine.

Siiski, intervjueeritavate üliõpilaste sõnul on oluline teada põhitavasid ning teooriat, et suuta üldse midagi uut luua. Need algteadmised võivad olla aspektid, mida inimesed filmikoolita nii kergelt ei saa.

Ü2: „Sa ei saa mõelda kastist välja, kui sa ei tea mis on kast esmaselt. Ja kui sa arvad, et sa mõtled kastist välja, siis see tähendab seda, et sa oled suure tõenäosusega natukene suuremas kastis ja sa ei ole veel jõudnudki nagu selle äärde. Ja siis kui sa jõuad ja sa teadvustad seda kasti, siis kui sa julged, sa võid sellest välja minna, aga kui sa lähed sellest välja, noh siis sa pead olema kas väga julge või väga rumal või hästi ette valmistatud selleks, mis tuleb."

Sarnaselt Ü2-le rääkis ka Ü3, et filmikool õpetas teda mõtlema. Kuigi osade intervjueeritavate arvates võiks filmikooli akadeemiline pool tugevam olla, siis see annab neile ikkagi põhiteadmised filmitegemisest kätte ja õpetab tudengeid neid teadmisi kasutama. Ühesõnaga õpetab neid mõtlema.

Juba tegutsevate filmitegijate arvates võib filmikool aga ka tudengitele halvasti mõjuda. F1 kartis, et kui noorele filmitegijale antakse liiga varakult liiga palju vastuseid, mitte ei julgustata küsimusi küsima, siis talt võidakse võtta ära ajend ise mõelda ja see asendatakse süsteemiga, kus on kõik vastused juba olemas. Selle tulemusena võib kaduda filmitegijas loovus. Nii et osade intervjueeritavate arvates võib filmikool mõjuda halvasti oskusele luua isikupärast sisu. F2 sõnul võib probleemiks muutuda see, kui õpetaja ja õpilase vahel ei teki head suhet ning siis võib tekkida tudengil trots või ebakindlus, mis võib jätta tema ande ripakile.

F3: „Seda olen ma kindlasti ka kõrvalt filmikoolis näinud, kus mõned andekad noored filmitegijad nõnda pettuvad koolis või pettuvad iseendas või pettuvad oma kaastudengites, pettuvad õpilastes ja siis sellises olukorras, kui sul ei ole endal jõudu ja sellist sirget selga ja avatud meelt kuidagi sellest olukorrast välja tulla, et siis nõnda mingis mõttes elu võibki seisma jääda, tekib mingi teatav kibestumine päris ruttu.“

Kokkuvõttes pole BFM-i tudengite ega ka juba tegutsevate filmitegijate arvates kõrgkool teoreetilise baasi õppimiseks otseselt oluline, kuid see annab tudengitele turvalise keskkonna, tehnika, inimesed ja struktuuri filmitegemise õppimiseks, mida on keeruline leida väljaspool kõrgkooli. See aitab kindlasti õppida audiovisuaalse loo jutustamise pädevuse komponente, nagu teadmised visuaali loomise teooriast, visuaalide mõistmine ja tõlgendamine, juhtimis- ja suhtlemisoskused, arusaadava narratiivi loomine ning narratiivi tehnilise teostuse mõistmine ja selle kriitiline hindamine. Kuid seda võib ka väljaspool filmikooli teha. Samas, filmikool õpetab neid mõtlema filmitegemise peale teistmoodi ning annab noortele tudengitele õpilase-mentori suhte, mida võib olla keeruline väljaspool filmikooli sama kiiresti saavutada.

4. JÄRELDUSED JA DISKUSSIOON

4.1. Järeldused

Visuaalselt pädevad inimesed on väljendusrikkad, innovaatilised visuaalsed mõtlejad, teadlikud disainerid ja loojad (Burkhardt jt, 2003: 24). See selgus ka intervjuudest, sest filmitegijad tunnetasid visuaalset pädevust põhiliselt visuaalides ning narratiivis. Suurem osa intervjueeritavatest uskus, et ilma loo või sõnumita puudub mõte filmi teha. Film peaks üritama kõige paremal viisil loo sõnumit edasi anda. Samal ajal puudub ka filmitegemisel mõte, kui ei suudeta teha loole vastavat visuaali, sest siis võiks juba mõnda teist meediumit kasutada. Kuid oli ka intervjueeritav, kelle sõnul tema enda filmis oli lugu nõrk ning ta oli pannud suurema rõhu võimalikult hea visuaali loomele. Üliõpilased üldiselt uskusid, et visuaali ülesanne on anda loo sõnum võimalikult hästi edasi publikule ning seda võimalikult esteetiliselt. Filmi visuaalis peaks peituma mingi tähendus, mida vaataja endale lahti mõtestab. Lisaks võib head visuaali aidata või hävitada muusika ja heli kasutamine.

Väga keeruline on sõnadesse panna ja ühildada omavahel loomisprotsessi, mis hõlmab endas loomise tunnetuslikku kogemust ja vajadust seda tõlkida teistele arusaadavasse keelde (Negus ja Pickering, 2000: 263-264). Seda oli näha ka intervjuudest. Kõik intervjueeritavad leidsid, et filmitegemise juures eksisteerib mingit tüüpi loomulik andekus või tunnetus, kuid nende definitsioon sellele erines. Intervjuude põhjal võib öelda, et see tunnetus on kindlasti arendatav. Võib oletada, et intuitiivsus või nii-öelda tunde pealt filmide tegemine võib tähendada inimese kooli, elu või töötamise ajal õpitud oskuseid ja teadmisi, nii filmile ja visuaalsele pädevusele spetsiifilisi kui ka üldiseid. Need koostöös inimese iseloomuomaduste, füüsiliste omaduste, väärtuste ja motiividega loovad lõpuks tunnetuse/intuitiivsuse, mille põhjal filmitegija töötab. Iseasi on see, kas nad seda endale teadvustavad või mitte. Paljud intervjueeritavad tegid vahet erinevat tüüpi režissööridel – osad töötavad nii-öelda tunde pealt ning osad töötavad eeltöö ja plaanide kohaselt. Kuid intervjuudest jäi mulje, et tunde pealt töötavaid inimesi on vähem. Kui režissöör teab täpselt, mis võtteplatsil toimuma hakkab, siis ta võib improviseerida hetkes ning lasta tunnetusel ennast vahepeal juhtida, kuid väga vähesed saavad hakkama ainult oma tunnetust kuulates. Intervjuudest selgus ka, et on inimesi, kellel puudub tunnetus või andekus, kuid töö ja tahtega on võimalik ka ilma selleta kunsti luua. Samas võib-olla nad lihtsalt ei nimeta seda tunnetuseks, vaid millegike muuks. Õppimine on vajalik visuaalse pädevuse osade puhul, mis hõlmavad endas põhjalikumat teooria ja algteadmiste selgeks tegemist. Filmitegija

saab pärast kasutada õpitud oskuseid koos intuitiivsete kategooriatega, et luua midagi isikupärast. Kokkuvõttes mingi tunnetus eksisteerib ja see võib aidata filmitegijaid, kuid tegelikult on kõige olulisem töö ja tahe filme teha, läbi mille tunnetus lõpuks välja areneb.

Kuigi visuaalset pädevust võib osaliselt pidada ka sünnipäraseks, sest see põhineb nägemismeelel, siis üldiselt on kokku lepitud, et visuaalne pädevus on õpitav, õpetatav ning seda on võimalik arendada ja parandada (Avgerinou, 2003: 10-11). Bakalaureusetöö käigus selgus, et erialane haridus ei ole otseselt vajalik filmitegemise õppimiseks, kuid see võib tugevalt aidata inimesel arendada enda oskusi. Filmikool annab õpilasele keskkonna, tehnika, tutvused ja struktuuri filmitegemise õppimiseks, mida võib olla keeruline leida väljaspool kõrgkooli. Samas see ei tähenda, et inimesed ei saaks ka ise õppida ja arendada enda oskuseid, kuid siis võib inimesel jääda puudu distsipliinist ja teatud olukorrast, kus ta on sunnitud arenema. Lisaks annab filmikool ka akadeemilise raamistiku, kuid osade intervjueeritavate sõnul on BFM-i akadeemiline pool pigem nõrk. Kuid mingid teoreetilised ja tehnilised teadmised peavad inimesel olema, sest muidu on keeruline saavutada seda, mida soovitakse. Nii et erialase hariduse omandamine aitab kindlasti arendada visuaalse pädevuse oskuseid, nagu oskus luua arusaadavat narratiivi, oskus mõista narratiivi tehnilist teostatust ning oskus etteantud reeglite põhjal sisu luua. Oskuseid, mis vajavad mingi teooria omandamist ning praktiseerimist. Iseseisva õppimise tulemusena võivad mõned teadmised või kogemused inimeselt puudu jääda. Filmikool sobib teiste hulgas just nendele inimestele, kes ei ole varasemalt otseselt kokku puutunud filmitegemisega ning soovivad põhimõtteliselt nullist alustada filmikunsti õppimise ja arendamisega.

4.2. Diskussioon

Väga keeruline on üldistada inimeste hinnanguid ja vastuseid sellises loomingulises valdkonnas. Kuigi leidus nende vastustes palju ühist, siis oli ka näha, et kõik intervjueeritavad mõtestasid veidi erinevalt enda jaoks filmitegemise loomeprotsessi lahti. Kõike seda ühe vormi alla panna on keeruline, kuid see pole päris võimatu.

Kindlalt võib öelda, et kõik intervjueeritavad olid visuaalselt pädevad inimesed, sest nad kasutasid erialaseid termineid nagu kurss, valgus ja kadreering ning nad kõik oskasid väga hästi selgitada enda mõtteid. Intervjuudest oli võimalik mõista, et kõik 8 audiovisuaalse loo jutustamise pädevuse komponenti (teadmised visuaali loomise teooriast; visuaalide mõistmine

ja tõlgendamine; kogum füüsilistest omadustest ja iseloomujoontest; väärtused ja motiivid; juhtimis- ja suhtlusoskused; arusaadava narratiivi loomine; narratiivi tehnilise teostuse mõistmine ja selle kriitiline hindamine; isikupärase visuaalse narratiivi loomine) kehtisid nende puhul ning nad oskasid neid kasutada.

Intervjuudes nii üliõpilased kui ka juba tegutsevad filmitegijad mainisid narratiivi loomise juures ka kolme vaatuse struktuuri (vt Joonis 3). Filmitegijate sõnul, teades kolme vaatuse struktuuri, siis pooled filmid, mida nad vaatavad, muutuvad mõttetuteks, sest nad teavad täpselt, mis filmis juhtub. Filmitegijad tahavad näha filme, mis neid üllataksid, mitte ei järgiks kindlat valemit. Näiteks Ü5 sõnul pole võimalik kolme vaatuse struktuurist otseselt välja astuda. Tema sõnul leidub palju inimesi, kes on proovinud filmitegemise narratiive innovaatiliselt muuta, kuid filmitegijad on ikka ja alati tagasi jõudnud kolme vaatuse struktuurini. Nii et ühte otsa pidi võib kolme vaatuse struktuur olla halb, aga sellest ei ole kerge ka eemale astuda ning loob võimaluse üheselt arusaadavat narratiivi luua.

Intervjueeritavad kasutasid oma intervjuudes palju sõna „pealesurumine“. Nad kasutasid seda tihti vaatajale sõnumi pealesurumise kontekstis või visuaalide ja heliga publikuga manipuleerimise mõttes. Nad ei tahtnud luua midagi, mis oleks rõhuv või manipuleeriv, vaid soovisid lasta publikul endal mõelda.

Juba tegutsevate filmitegijate ja tudengite puhul on oluline märkida seda, et juba tegutsevad filmitegijad alustasid umbes üle 10 aasta tagasi oma õpinguid BFM-is. See tähendab, et nende ja praeguste tudengite õppes on erinevused, mis mõjutavad nende vaateid haridusest ning mõningal määral ka üldiselt filmitegemisest.

Peaaegu kõiki intervjueeritavaid ühendas varasema filmitegemise puudumine ning suur soov ja tahe filme teha. Tundus, nagu suurem osa neist valisid lihtsalt huvi pärast endale selle eriala ja nüüd on tugevalt sinna sisse elanud. Kõige olulisem osa filmitegemise juures ei ole mitte andekus või loovus, vaid lihtsalt soov teha filmi.

4.3. Meetodi kriitika ja edasine uurimissuund

Põhiliseks valimi kriitikaks võib pidada seda, et kõik intervjueeritavad käisid või käivad BFM-is ehk puudus võrdlus mõne muu filmikooli tudengitega, sest Eestis on ainult üks filmikool.

Lisaks on valimi kriitikaks ka see, et kõik ei õpi ainult režiid, vaid valimisse sattus ka üks produtsendiks õppiv ja kaks audiovisuaalse meedia tudeng. Seda seetõttu, et intervjueeritavad said valitud lühifilmide ja täispikkade filmide režissööride põhjal ja intervjuu käigus selgus, et Ü4 ja Ü5 ei õpi režissööriks ning F2 ei õppinud režiid, kuid nad kõik tegutsevad režissööridena.

Valimi kriitikaks on ka kahe intervjueeritavate grupi suuruse erinevus. Ma sain intervjueerida 5 tudengit ja 3 juba tegutsevat filmitegijat, nii et viimase grupi arv oleks võinud olla suurem.

Intervjuude transkribeerimise põhiline probleem seisnes selles, et üks osa intervjuusid said tehtud Tallinna kohvikutes, kus võis lärm vahepeal vali olla ning see muutis paar üksikut kohta intervjuudes arusaamatuteks. Teine osa intervjuudest said tehtud koroonaviiruse tõttu läbi Facebooki või Skype'i kõnede ning paaril hetkel vedas salvestamisprogramm alt, mille tulemusel olid mõned hetked intervjuudes segased. Kuid neid oli vähe.

Edasi võiks uurida filmitegijaid, kes tegutsevad filmitegijatena, kuid ei ole kunagi kõrgkoolis filmitegemist õppinud. See annaks võimaluse täpsemalt analüüsida, kuidas mõjutab erialane haridus visuaalse pädevuse arengut, ning võrrelda omavahel erialase haridusega ja hariduseta filmitegijaid.

KOKKUVÕTE

Bakalaureusetöö eesmärgiks oli uurida visuaalse pädevuse taju, arusaamu ning erialase hariduse mõju filmitegijate näitel. Eesmärgi täitmiseks tegin semistruktureeritud individuaalintervjuusid 5 BFM-i tudengiga, kellest 3 õppisid režissööriks, 1 produtsendiks ja 1 audiovisuaalset meediat. Neile lisaks intervjueerisin samamoodi ka 3 juba tegutsevat filmitegijat.

Analüüsi tulemusel selgus, et erialane haridus ei ole otseselt vajalik filmitegemise õppimiseks, kuid see võib aidata inimesel arendada ennast oma eriala valikul. Filmikool annab õpilasele keskkonna, tehnika, tutvused, distsipliini, mõtteviisi ja struktuuri filmitegemise õppimiseks, mida võib olla keeruline leida väljaspool kõrgkooli. Lisaks aitab filmikool rahastada tudengite esimesi lühifilme. Intervjueeritavad uskusid, et filmikool võib küll arendada visuaalse pädevuse oskuseid ning visuaalse teooria arusaamu, kuid seda on võimalik ka õppida ise töötades. Erialase hariduseta filmitegijatel võib aga olla puudu mõnest teadmisest või kogemusest, mida erialase haridusega filmitegijad omavad. Samuti suunatakse filmikoolis tudengit rohkem.

Loomulik andekus või filmitegija tunnetus eksisteerib ja see on arendatav, aga pole kindel, kas kõik teadvustavad seda endale. Õpitavad komponendid audiovisuaalse loo jutustamiseks on teadmised visuaali loomise teooriast, visuaalide mõistmine ja tõlgendamine, juhtimis- ja suhtlemisoskused, arusaadava narratiivi loomine ning narratiivi tehnilise teostuse mõistmine ja selle kriitiline hindamine (vt Joonis 4). Intuitiivsed komponendid on kogum füüsilistest omadustest ja iseloomujoontest ning väärtustest ja motiividest (vt Joonis 4). Tunnetus või intuitiivsus koosneb filmitegija õpitud oskustest ja teadmistest, nii filmile ja visuaalsele pädevusele spetsiifilistest kui ka üldistest ning tema iseloomuomadustest, füüsilistest omadustest, väärtustest ja motiividest. Heale režissöörile tulevad kasuks erinevad iseloomujooned, nagu näiteks karisma, kuid see ei tähenda, et filmid jääksid tegemata ilma selle olemasoluta. See küll võib aidata inimesel filmi teha, kuid kõige olulisem on töö ja soov teha head filmi. Intuitiivsus laseb filmitegijal lõpuks luua isikupärast sisu.

Filmitegijate jaoks on filmi juures kõige olulisem visuaal ja sõnum. Visuaal peab kandma loo sõnumit kõige paremal võimalikul viisil publikule edasi. Samas, visuaal ei ole lihtsalt loo

illustreeriv osa, vaid filmitegemise kõige võimsam loo jutustamise viis. Ilma hea visuaalita puudub filmil olemus. Filmitegijad soovivad luua lugu ja sõnumit, mis ei oleks ka liiga plakatlik, vaid mille publik peaks enda jaoks ise lahti mõtestama.

Soovin tänada oma juhendajaid Eleri Lõhmust ja Halliki Harro-Loitu, kelle abita poleks mu bakalaureusetöö valmis saanud.

SUMMARY

The perception of visual literacy components among filmmakers

The aim of the bachelor's thesis was to study the perception of visual literacy components and the impact of filmmaking education on filmmakers. To achieve this goal, I conducted semi-structured individual interviews with 5 Baltic Film, Media, Arts and Communication School students, 3 of whom studied directing, 1 producing and 1 audiovisual media. In addition to them, I also interviewed 3 filmmakers who are working as directors.

The analysis showed that a filmmaking education is not directly necessary for learning filmmaking, but it can help a person to develop their skills. Film school provides the student with the environment, technique, acquaintances, discipline, mindset, and structure to learn filmmaking, which can be difficult to find outside of university. In addition, film school helps fund students' first short films, so they could learn more. The interviewees believed that film school can develop visual literacy skills and understanding of visual theory, but it is also possible to learn it by working on your own. However, filmmakers without professional education may lack some of the knowledge or experience that filmmakers with professional education have, and students get more guidance in film school.

Natural talent or filmmaker's cognition exists and can be developed, but it is uncertain whether every filmmaker recognises it. The learnable components of audiovisual storytelling are the knowledge of visual theory, understanding and interpreting visuals, leadership and communication skills, creating an understandable narrative, and understanding and critically evaluating the technical implementation of a narrative. Intuitive components are a set of physical characteristics and traits, and also values and motives. Cognition or intuition consists of the skills and knowledge learned by the filmmaker, both specific to film and visual literacy and generally in life, and their character traits, physical characteristics, values and motives. A good director benefits from various characteristics, such as charisma, but it does not mean that films can't be made without those characteristics. They may help filmmaker direct films, but the most important part of filmmaking is work and the desire to make a good film. Intuition allows the filmmaker to create original and unique movies.

For filmmakers, the most important thing about a film is the visual and message they try to convey. The visual must convey the message of the story to the audience in the best possible way. At the same time, the visual is not just an illustrative part of the story, but the most powerful way of storytelling. Without good visuals, the film has no essence. The filmmakers want to create a story and a message that the audience could decipher themselves.

KASUTATUD KIRJANDUS

Avgerinou, M. D. (2003). A Mad-Tea Party No More: Revisiting The Visual Literacy Definition Problem. Kasutatud 08.10.2019 https://www.researchgate.net/publication/313470038_A_Mad-Tea_Party_No_More_Revisiting_The_Visual_Literacy_Definition_Problem

Avgerinou, M. D. (2009). Re-Viewing Visual Literacy in the "Bain d' Images" Era. *TechTrends, 53(2),* 29-31. Kasutatud 08.10.2019 https://www.researchgate.net/publication/238742027_Re-Viewing_Visual_Literacy_in_the_Bain_d'_Images_Era

Avgerinou, M. D., Pettersson, R. (2011). Toward a Cohesive Theory of Visual Literacy. *Journal of Visual Literacy, 30(2), lk 1-19.* Kastutatud 11.10.2019 https://www.researchgate.net/publication/267988880_Toward_a_Cohesive_Theory_of_Visual_Literacy?enrichId=rgreq-9b75e08a73f9bcc59381cd6e7b8ac7f6-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI2Nzk4ODg4MDtBUzoxOTUyNjg2NTA3NzA0NDFAMTQyMzU2NzA4MjU3MA%253D%253D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf

Bal, M. (1997). *Narratology Introduction to the Theory of Narrative*. (lk 3-8). Toronto: University of Toronto Press Incorporated.

Bamford, A. (2003). *The Visual Literacy White Paper.* (lk 1-4). Australia: Adobe Systems Pty Ltd. Kasutatud 11.04.2020 https://www.aperture.org/wp-content/uploads/2013/05/visual-literacy-wp.pdf

Bordwell, D. (1985). *Narration in fiction film.* (lk 11). Suurbritannia: Methuen & Co. Ltd. Kasutatud 25.04.2020 https://books.google.ee/books?id=le4DAQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=narrative+movies&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjWj7jz_oPpAhXQs4sKHWbfCSUQ6AEIMDAB#v=onepage&q=narrative%20movies&f=false

Burkhardt, G., Monsour, M., Valdez, G., Gunn, C., Dawson, M., Lemke, C., ...Martin, C. (2003). Visual Literacy, *enGauge 21st Century Skills: Literacy in the Digital Age* (lk 24). NCREL: Naperville. Kasutatud 12.12.2019 http://www4.unescobkk.org/ict/elearning/pdf/enGauge21st_Century_Skills_Literacy_in_the_Digital_Age.pdf

Braden, R. (1993). Twenty-Five Years of Visual Literacy Research. *Annual Conference of the International Visual Literacy Association*. New York, 13.-17. oktoober. New York: Rochester. Kasutatud 10.01.2020 https://archive.org/details/ERIC_ED370602

Brumberger, E. (2011). Digital Natives and Visual Literacy: An Examination of the Millennial Learner. *Journal of Visual Literacy, 30*, 19-47. Kasutatud 10.01. 2020 http://eds.b.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=1&sid=37c14ae0-5712-4007-a7ab-1036532a145a%40pdc-v-sessmgr03&bdata=JnNpdGU9ZWRzLWxpdmU%3d#AN=61341515&db=ufh

Curtiss, D.P. (1987). Introduction to visual Literacy: A guide to the visual arts and communication. (lk 3) Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall. 11.10.2019

Euroopa Komisjon. (2007). Meediapädevus digitaalkeskkonnas - Euroopa lähenemisviis. Kasutatud 9.10.2019 http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/HTML/?uri=CELEX:52007DC0833&from=ET

Chouhan, V. S. Ja Srivastava, S. (2014). Understanding Competencies and Competency Modeling — A Literature Survey. *IOSR Journal of Business and Management. 16(1)*, lk 14-17. Kasutatud 18.04.2020 https://www.semanticscholar.org/paper/Understanding-Competencies-and-Competency-Modeling-Chouhan-Srivastava/f9e4f17ce671b53a33d3da74e3bf12d85f540715

Evans, R. (2002): Practical DV Filmmaking. *The filmmaking process.* (Lk 2-6). Elseicer: Focal Press.

Felten, P. (2008). Visual literacy. Change The Magazine of Higher Learning, 40(6), 60-64. Kasutatud 9.10.2019 https://www.researchgate.net/publication/288350687_Visual_literacy

Field, S. (1979). *Screenplay: The Foundation of Screewriting.* (lk 20-26). New York: Bantam Dell. Kasutatud 15.04.2020. https://epdf.pub/screenplay-the-foundations-of-screenwriting.html

Griffin, M. (2008). Visual competence and media literacy: can one exist without the other? *Visual Studies, 23(2),* lk 113-117. Kasutatud 20.12.2019 https://www.researchgate.net/publication/240545772_Visual_competence_and_media_literacy_Can_one_exist_without_the_other

Higgs, S. (2017). Finding Nemo in the Three-Act Structure. *Screen Education, 85*, lk 90-97. Kasutatud 15.04.2020 http://eds.b.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=5&sid=3039b1a4-bf52-4cca-9e9a-6b3087f01104%40pdc-v-sessmgr04&bdata=JnNpdGU9ZWRzLWxpdmU%3d#AN=122296408&db=ufh

Lepik, K., Harro-Loit, H., Kello, K., Linno, M., Selg, M., Strömpl, J. (2014). *Intervjuu.* Kasutatud 12.01.2020 *http://samm.ut.ee/intervjuu*

Matusiak, K. K., Heinbach, C., Harper, A., Bovee, M. (2019). *Visual Literacy in Practice: Use of Images in Students' Academic Work.* Lk 4-11. Kasutatud 13.01.2020 https://crl.acrl.org/index.php/crl/article/view/16950/19370

Montoya, S. (2018). Defining literacy. GAML Fifth Meeting. Hamburg, 17.-18. oktoober. Kasutatud 10.10.2019 http://gaml.uis.unesco.org/wp-content/uploads/sites/2/2018/12/4.6.1_07_4.6-defining-literacy.pdf

Morley, E. ja Silver, A. (1977). A film director's approach to managing creativity. *Harvard Business Review, 55(2),* lk 59-71. Kasutatud 10.10.2019 http://simson.net/ref/1977/Silver_film_director.pdf

Müller, M. G. (2008). Visual competence: a new paradigm for studying visuals in the social sciences?. *Visual Studies, 23(2),* lk 102-104. Kasutatud 27.12.2019 https://www.researchgate.net/publication/232839830_Visual_competence_A_new_paradigm_for_studying_visuals_in_the_social_sciences

Negus, K. ja Pickering, M. (2000). Creativity and cultural production, *International Journal of Cultural Policy, 6(2),* lk 259-282. Kasutatud 02.04.2020 https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/10286630009358124

Peterson, R. (1994). Visual literacy. The International Encyclopedia of Education. Second edition. Oxford: Pergamon Press. Kasutatud 27.12.2019 https://www.researchgate.net/publication/281855211_Visual_Literacy

Kalmus, V. (2015). Diskursusanalüüs. *Sotsiaalse analüüsi meetodite ja metodoloogia õpibaas*. Kasutatud 10.04.2020 http://samm.ut.ee/diskursusanalyys

Kalmus, V., Masso, A. ja Linno, M. (2015). Kvalitatiivne sisuanalüüs. *Sotsiaalse analüüsi meetodite ja metodoloogia õpibaas*. Kasutatud 13.12.2019 http://samm.ut.ee/kvalitatiivne-sisuanalyys

Ritzenhoff, K. (2008). Visual competence and reading the recorded past: the paradigm shift from analogue to digital video in Michael Haneke's film Cache´. *Visual Studies, 23(2),* lk 136 - 137. Kasutatud 28.12.2019 https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14725860802276271

Rämmer, A. (2014). Valimi moodustamine. *Sotsiaalse analüüsi meetodite ja metodoloogia õpibaas.* Kasutatud 13.12.2020 *http://samm.ut.ee/valimid*

Thompson, R., Bowen, C. (2009). Grammar of the Shot. *Contents* (lk 7-102). Burlington: Focal Press. Kasutatud 29.12.2019

UNESCO. (2005). *Aspects of Literacy Assessment. Topics and issues from the UNESCO Expert Meeting,* 10-12 June 2003, Paris. Kasutatud 10.10.2019 https://unesdoc.unesco.org/notice?id=p%3A%3Ausmarcdef_0000140125&posInSet=1&queryId=1391ae50-03e9-438e-8178-e04aa2031799

LISAD

Lisa 1 – Intervjuu kava

1. Millal sa alustasid audiovisuaalse loomega?
2. Mis terminit sa üldse kasutaksid oma loomingu jaoks?
3. Kirjelda oma esimesi projekte.
4. Kuidas sa jõudsid oma erialani?
5. Mis sind täpsemalt huvitab audiovisuaalse loomingu või filminduse juures?
6. Kuidas sa õppisid audiovisuaalset produktsiooni enne BFM-i?
7. Kas põhikoolis või gümnaasiumis anti sellega seoses tunde? Kuidas need välja nägid?
8. Kui suur osa tuli ise õppimisest/kogemustest?
9. Mida see tähendab sinu jaoks, režissööriks olemine?
10. Kui suurt osa sa enda projektist kontrollid? Kas sul on kindel visioon kohe kõigest, mida tahad näha filmis või annad näiteks operaatorile või monteerijale suurema vabaduse?
11. Millised nõudmised on sul sinu meeskonnaliikmetele?
12. Millest sa lähtud oma loomingu tegemisel?
13. Millest sa inspiratsiooni võtad? Mis sind inspireerib? Kust ideed tulevad?
14. Kuidas planeerid oma kadreeringuid? Kas kaadrid on välja kirjutatud? (*storyboard*) Kas sa eelistad, et kõik on paberil ees?
15. Kui suur osa filmimisest toimub stsenaariumi põhjal, kui suur osa hetkelisest improvisatsioonist?
16. Kas sa omistad tähendusi kaadritele? Milliseid? Näiteks, kas värvidel stseenides või tegelaste asetamistel on tähendus?
17. Kas filmi visuaalne pool on sinu jaoks filmilugu toetav osa või on see su põhifookus?
18. Mis rolli mängib sinu teostes kaadrite esteetiline ilu? Kui oluline see on?
19. Kui palju üritad uut visuaali luua? Kas see on võimalik?
20. Mis kohal sinu teostes on sõnum? (filmi põhimõte) Kas mõtled üldse sellele?
21. Kas sa imiteerid kedagi? (filmid, režissöörid) Kes on su eeskujud?
22. Kuidas mängib tehnika (kaamerate, objektiivide, valgustuse jne.) kättesaadavus rolli filmi tegemisel?
23. Kuidas erineb valmisprodukt sellest, millisena sa seda alguses oma peas ette kujutasid?
24. Mis sa arvad, kui oluline on filmitegemise juures loomulik andekus? (Operaatori silm)
25. Millisel määral on võimalik filmitegemist õppida üldse?

26. Kas filmitegemise juures on erialane haridus oluline? Miks?
27. Kuidas on kõrgkooli filmikunsti haridus sind mõjutanud?
28. Mida on sulle erialane haridus andnud?
29. Mida on erialane haridus sult võtnud?
30. Kas sa usud, et oleksid saavutanud seda kõike ilma hariduseta?
31. Mis eristab sind inimesest, kes ei ole õppinud BFM-is filmitegemist, kuid tegutseb selles vallas?
32. Mida sa arvad sellest, et läbi tänapäeva meedia ja interneti võib iga inimene jõuda enda loominguga potentsiaalselt suure publiku ette? Kas see on positiivne või negatiivne? Kuidas see loomingu kvaliteeti võib mõjutadas, kui üldse mõjutab?
33. Kuidas mõjutab filmitegemist audiotoorium/publik?
34. Kas sa näed ennast tulevikus sellel alal professionaalselt töötamas/ jätkamas?
35. Mis on su lemmikud filmid?
36. Mis on su lemmik enda film?

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, **Romet Toomas Tiitsaar**,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose

Visuaalse pädevuse komponentide tunnetamine filmitegijate seas,

mille juhendajad on **Eleri Lõhmus** ja **Halliki Harro-Loit**,

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commonsi litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Romet Toomas Tiitsaar
25.05.20