

KLIMAÕIGLUSE TEEMALINE IMPROFILMI HÄKATON

Ederi Ojasoo
Peipsi Koostöö Keskus



Peipsi
Koostöö
Keskus



estdev
From the people of Estonia

Mis on improfilmi häkaton?

Rohelise Improfilmi hackathon on loov sündmus, kus keskkonnateemad ja filmikunst ühinevad, et luua **improvisatsioonilisi lühifilme**.

Hackathonil osalevad meeskonnad peavad looma lühifilmi, mis keskendub keskkonnateadlikkusele, **kasutades piiratud ressursse ja etteantud ajaraami**.

KLIIMA EBAÕIGLUS

Globaalne õigus tähendab, et kõik inimesed maailmas peaksid elama õiglast ja väarikat elu, sõltumata sellest, kus nad elavad.

Kliimaõigus tähendab, et kõik inimesed peaksid saama elada tervislikus keskkonnas, kus kliimamuutused ei kahjusta nende elusid.

Mis on kliimamuutuse mõju?

<https://youtu.be/rs-C45540S0>

Kliimamuutused Peipsi järves

<https://youtu.be/8n5cpg2-F6U>

Kliimamuutuste ilmingud Eestis (OSOON)

https://jupiter.err.ee/1609594901/kliimamuutuste-ilmingud-eestis?fbclid=IwY2xjawlQgXlleHRuA2FlbQlXMAABHVXKwp4NpEnwlzv9ORruI7Az6DOClVBfv2IEJbE6fsZnmvVXzaLW-ZFBCQ_aem_vj4lCj31d63fd8NiBhSbqw

Häkatoni etapid

Etapp 1: ideede generatsioon

- **Töö käivitamine:** tutvustatakse osalejatele teemat ja eesmäärke, näiteks kliimaõiglus
- **Ideede kaardistamine:** osalejad genereerivad a kaardistada võimalikult palju ideid.
- **Ideede valik ja täpsustamine:** valitakse välja kõige paremad ideed.

Etapp 2: projektide väljatöötamine

- **Projekti kavandamine:** meeskonnad loovad oma idee põhjal esialgse plaani, mis hõlmab stsenaariumi kontseptsiooni, visuaalset stiili, tehnilisi vajadusi.
- **Idee testimine ja täiustamine:** meeskonnad töötavad oma ideid läbi, testides neid **storyboardi** ehk **piltloo loomine abil**. See võimaldab tuvastada ja lahendada potentsiaalsed probleemid.

Etapp 3: lõpptulemuse loomine ja esitus

- **Filmi tootmine:** meeskonnad alustavad oma projektide filmimist ja monteerimist.
- **Esitus ja tagasiside:** häkatoni lõpus esitavad meeskonnad oma filmid teistele osalejatele.

A digital illustration of a misty forest. Tall, slender trees with textured bark stand in a dense grove. A bright, glowing light source, possibly the sun or moon, is visible through the trees in the background, creating a strong backlight effect and illuminating the mist. The foreground is filled with lush green foliage and ferns. The overall atmosphere is serene and ethereal.

MINUTIFILM

MINUTIFILM

- Minutifilm on lühikene **minuti pikkune film**.
- 1-minutilise filmi puhul peate hoidma stsenaariumi lühikese, **ca 120 sõna**.
- Pea meeles, et filmi tehes on just oluline **näidata**, mitte rääkida! Visuaalsel pildil on väga oluline roll.

MINUTIFILMI ÜLESANNE

- Improfilmi projektis on ülesandeks teha ühe kuni paariminutiline film, kasutades minimaalseid ressursse.
- Esimeseks sammuks on **idee, luua tegelane ja süžee ning kokku panna lugu.**

LÜHIFILMI ELEMENDID

- Loo tegelane
- Esitage probleem
- Tegelege selle probleemiga
- Näita tulemust

KES TEEB? – MIKS TEEB? – MIS TOIMUB? – MIS ON LAHENDUS?

LÜHIFILMI 5 ETAPPI

1. Alusta **lihtsast ja selgest kontseptsioonist**. Keskendu ühele tegelasele ja tema probleemile. Loo tegelane, esita probleem, lase tegelasel tegutseda probleemi lahendamiseks ja näita tulemusi.
2. Hoia lugu lühike ja **keskendu probleemile**. Väikesed emotsionaalsed hetked, nagu telefonikõne vargusest, annavad konteksti, ilma et lugu liiga pikaks veniks.
3. **Arenda süžeed**, mille käigus muuda lugu köitvamaks, lisades väikese pöörde või emotsionaalse elemendi.
4. Filmi loomisel keskendu **lihtsatele ja selgele visuaalidele** ning **heale heli** kvaliteedile. Kasuta loomulikku valgustust ja lihtsaid võtteid.
5. **Montaažis kasuta loovust!** Kui kaadrid on filmitud, lõika film kokku nii, et see voolaks sujuvalt ja mahuks mõne minuti sisse. Lisa muusikat või heliefekte.

A misty forest scene with tall, slender trees. A bright, glowing light source, possibly the sun or moon, is visible in the background, creating a hazy atmosphere. The ground is covered in green foliage and ferns. The word "LUGU" is centered in the middle of the image.

LUGU

LUGU ehk STENAARIUM

- **Stsenaarium** on filmi süda, mis määrab loo kulgemise ja sõnumi, mida film edastab.
- Improfilmi puhul on stsenaarium sageli vabama struktuuriga, kuid siiski on oluline järgida mõningaid põhimõtteid, et lugu oleks loogiline ja mõjus.
- Enne kirjutamist on oluline mõista **loo põhielemente**: süžee, tegelane, sündmustik, konflikt ja lahendus
 - **Süžee** on sündmuste jada, mis teie loos arenevad.
 - **Tegelased** on inimesed, loomad või muud tegelased, kellega need sündmused juhtuvad.
 - **Sündmuskohaks** on aeg ja koht, kus teie lugu juhtub.
 - **Konflikt** on võitlus, mis juhib teie tegelasi ja süžeed, ning lahendus on see, kuidas see konflikt lahendatakse.

LOO STRUKTUUR

- **Sissejuhatus** ehk koht, kus teie tegelased alustavad,
- **Lugu käivitav juhtum** ehk kust ja miks süžee alguse saab,
- **Haripunkt** ehk koht, kus loo tegevus jõuab haripunkti
- **Lõpp** ehk kuidas lugu lõppeb

TEGELASTE MÄÄRATLEMINE

Kes on loo keskne tegelane, kelle vaatenurgast lugu jutustatakse?

Tegelase soovid on asjad, mida tegelane arvab, et tal on oma tahte õnnestumiseks vaja. Tegelase vajadused on need, mida ta tegelikult vajab. Need on sageli üksteisega vastuolus, see konflikt loob tegelase arengu kaare.

TEGELASED

- **Peategelane** - juhib lugu.
- **Kõrvaltegelane** - abistab või seab takistusi peategelasele.
- **Väiksemad tegelased** - ei vaja põhjalikku tausta, kuid nende isiksus ja motivatsioon peavad olema selged.

TEGELASE PROFIIL - taegelase taustinfo, (sugu, vanus, rahvus jne), elukutse, majandusliku staatus, välimus ja oskused. Tegelase taust on see, mis juhtus temaga enne loo algust.

Tegelased peavad olema juhitud eesmärkidest:

- **Välimised eesmärgid** on seotud loo otseste sündmustega, näiteks probleemi lahendamine.
- **Sisemised eesmärgid** seonduvad tegelase emotsionaalse arenguga.

NÄIDE: KOOREÜRASKITE LEVIK

- **Teema** - kooreüraskite massiline levik hävitab metsade puid.
- **Süžee** - noormees otsustab oma sõpradega korraldada metsahoiu kampaania, et teavitada inimesi kooreüraskite ohust Nad koguvad toetust, et kaitsta metsa ja leida lahendusi kooreüraskite probleemile.
- **Süžee arendamine** - Noormees avastab, et tema lapsena mängitud mets on nüüd ohus. Tema mälestused puude all mängimisest motiveerivad teda tegutsema.
- **Keskendunud probleemile, lisa emotsioone** - noormees räägib kohaliku teadlasega, kes selgitab, kuidas kliimamuutused soodustavad kooreüraskite levikut ja kuidas see mõjutab kogu ökosüsteemi. Samal aja tuleb tal silmanurka pisar.
- **Lihtsus, selgus ja kontekst** - Filmi metsa, tee kaadreid kooreüraskitest ja noorest mehest, kes koos oma sõpradega loodust kaitseb.
- **Montaaž** - näiteks lisa helifailid, mis loovad metsa helid,

A misty forest scene with tall, slender trees. A bright light source, possibly the sun, is visible in the background on the left, creating a hazy, ethereal atmosphere. The ground is covered in green grass and foliage.

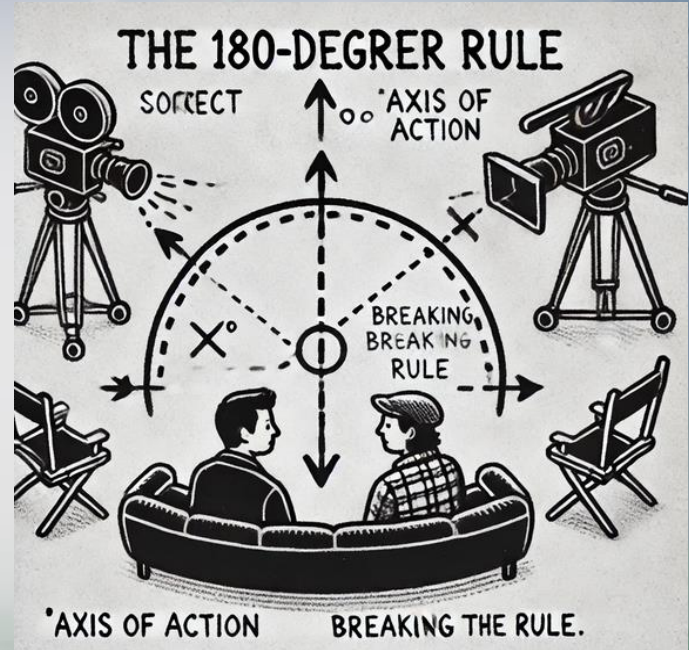
OPERAATORITÖÖ

KAAMERA KÄSITLEMINE

- **Hoia kaamerat stabiilselt**, kasutades statiivi, et vältida kaadri värisemist, mis võib vaatajat häirida. Kui kasutad käsikaamerat, püüa hoida liikumised sujuvad ja loomulikud.
- **Keskendu objektidele**, mis on loo seisukohast olulised. Kasuta fookust, et suunata vaataja tähelepanu konkreetsele detailile, näiteks tegelase emotsioonile või olulisele esemele.
- **Kaamera liikumine võib lisada dünaamikat ja energiat**. Kasuta panoraamimist, suumi ja jälgimist, et juhtida loo kulgu ja hoida vaatajat huvitatuna. Ärge suumige ka liiga palju sisse ja välja.
- **Väldi liigset liikumist**, mis võib muutuda segavaks.
- Veenduge, et **valgus oleks hea**.
- **Muutke oma võttenurka**. Katsetage sama stseeni filmimist erinevate nurkade ja kauguste alt.

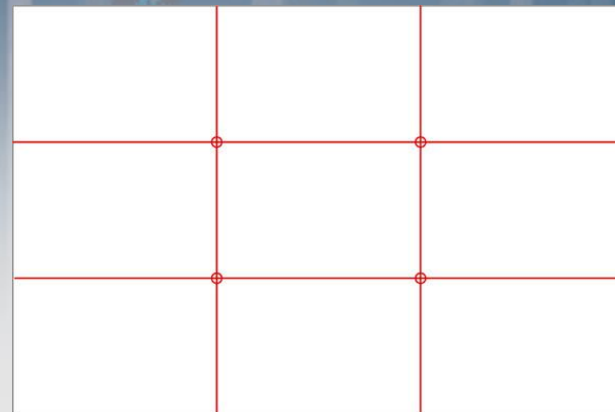
180-KRAADI REEGEL

- 180-kraadise reegli eesmärk on aidata luua stseene, mis on vaatajale ruumiliselt ja suunaliselt loogilised.
- See kehtib nii dokumentaalfilmide, intervjuudele kui ka keerukamalt lavastatud stseenidele mitme näitlejaga.
- Seda reeglit võib mõelda kui poolringi, mille sees peab kaamera jääma alati samale poole subjekti(te) suhtes.



KULDLÕIGE

- **Kuldlõige** on visuaalne tehnik, kus kaader jagatakse vertikaalselt ja horisontaalselt kolmeks osaks. Olulised elemendid paigutatakse nendesse ristuvatesse punktidesse, et saavutada tasakaal ja esteetiline harmoonia.
- Pilt jagatakse kolmandikeks, kasutades kahte horisontaalset ja kahte vertikaalset joont. **Oluline on paigutada peamised elemendid nende joonte lõikepunktidesse**, et saavutada loomulik ja tasakaalustatud kompositsioon.
- **Kuldlõike kolmandikud** aitavad luua kaadreid, mis on silmale meeldivad ja loovad dialooge subjekti ning tausta vahel. Reegel rõhutab kaadri ristumiskohti kui huvipunkte, kuhu peaks paigutama kõige olulisemad elemendid, kuna need tõmbavad loomulikult vaataja tähelepanu.



VÄRV JA VALGUS

- Hea valgustus on väga oluline. Valgustust saab kasutada **emotsioonide ja pingete rõhutamiseks.**
- **Pimedamad ja varjulisemad stseenid võivad tekitada ohu ja ebakindluse tunnet, samas kui helgemad ja valgusrikkamad stseenid toovad esile lootuse ja positiivsuse.**
- Värvivalikud mõjutavad publiku emotsioone. Vali värvid, mis toetavad loo meeleolu ja sõnumit. **Näiteks sooja tooni võib kasutada lootuse ja ühtsuse väljendamiseks, külmad toonid võivad sümboliseerida isolatsiooni ja ohtu.**



KAAMERA NURGAD JA PERSPEKTIIV

KAADRI TÜÜBID

- **Kaadri tüüp** on filmikaadri kompositsioon ja suurus, mida kasutatakse loo jutustamiseks või soovitud emotsiooni edastamiseks. Erinevad kaadri tüübid aitavad vaatajat suunata, rõhutada olulisi detaile ja luua stseenile sobivat meeleolu.

KAADRI TÜÜBID

- **XLS/ELS - Ülisuur üldplaan (*Extreme Long Shot*)**
See kaader hõlmab väga suurt ala, näiteks maastikke või linnavaateid, ja annab laiemat konteksti tegevuspaiga kohta. Tegelased võivad olla vaid väiksed täpid maastikul, rõhutades nende väiksust suurema keskkonna ees.
- **ÜP - Üldplaan (*LS - Long Shot*)**
Üldplaan näitab tegelasi või objekte nende ümbritsevas keskkonnas terviklikult. Seda kasutatakse sageli stseeni üldise atmosfääri või asukoha tutvustamiseks ning selleks, et näidata tegelase suhet ümbritseva maailmaga.
- **KP - Keskplaan (*MS - Medium Shot*)**
Keskplaanis on tegelane nähtav umbes vöökohast ülespoole. See kaader sobib hästi dialoogideks ja tegevusteks, kus on vaja näidata tegelase kehakeelt ja emotsioone, hoides samal ajal fookust ka ümbritseval kontekstil.



Visuaalid: <https://enchantedstudios.co.uk/beginners-guide-to-camera-shots-and-angles/>

KAADRI TÜÜBID

- **VLS - Üldisem üldplaan (*Very Long Shot*)**
Sarnaneb ülisuure üldplaaniga, kuid fookus võib olla veidi rohkem tegelasel kui täielikul maastikul. Kasutatakse samuti stseeni üldise tunnetuse andmiseks.
- **MLS - Üld-keskplaan (*Medium Long Shot*)** Tegelased on näidatud tavaliselt põlvedest ülespoole. See kaader pakub vaatajale rohkem konteksti, kuid säilitab ka tegelase tegevuse ja liikumise fookuse.
- **MCU - Kesk-suurplaan (*Medium Close-up*)**
See plaan näitab tegelase pead ja õlgu, võimaldades paremat juurdepääsu tema emotsioonidele, kuid pakkudes siiski veidi konteksti ümberkaudse keskkonna kohta.

Visuaalid: <https://filmlifestyle.com/close-up-shot/>



KAADRI TÜÜBID

- **MCU - Kesk-suurplaan (*Medium Close-up*)**
See plaan näitab tegelase pead ja õlgu, võimaldades paremat juurdepääsu tema emotsioonidele, kuid pakkudes siiski veidi konteksti ümberkaudse keskkonna kohta.
- **SP - Suur plaan (*CU - Close-up*)**
Suur plaan keskendub tegelase näole või olulisele detailile, et rõhutada emotsioone või konkreetset objekti. See kaader on intiimne ja aitab luua tugevat emotsionaalset sidet vaataja ja tegelase vahel.
- **BCU - Lähivõte (*Big Close-up*)**
Lähivõte, mis keskendub konkreetsele detailile, näiteks ainult tegelasele näole või veel väiksemale objektile, et edastada olulist detaili või emotsiooni.
- **XCU/ECU - Detailplaan (*Extreme Close-up*)**
Detailplaan, kus rõhk on väga spetsiifilisel elemendil, näiteks silmadel või esemel. Kasutatakse tavaliselt pingete loomiseks või oluline detaili rõhutamiseks.



KOLM KAADRI TÜÜPI

- Kolm kaadri tüüpi

<https://youtu.be/NF5dLiMzvZ4>

KAAMERA NURK

Kaamera nurk (*Camera Angle*)

Kaamera nurk määrab vaataja suhtumise stseenis toimuvasse. Kaamera suund mõjutab meeleolu ja ka vaataja ettekujutust ekraanil kuvatavast objektist

- **Neutraalne nurk** - filmitakse silmade kõrguselt, pakkudes loomulikku vaadet.
- **Madal nurk** - filmitakse alt üles, luues tegelasest võimsa ja domineeriva mulje.
- **Kõrge nurk** - filmitakse ülevalt alla, tekitades alandliku või väikese mulje.
- **Linnuperspektiiv** - filmitakse väga kõrgelt, pakkudes laia ülevaadet.
- **Konnaperspektiiv** - filmitakse väga madalalt, suurendades tegelase või objekti visuaalset mõju.

ÜLESANNE 1 / FILMI IDEE LOOMINE

- Minu filmi peamine teema (2-5 sõna)
- Filmi peamine sõnum, mida tahan vaatajale edasi anda
- Stsenariumi kontseptsiooni, peamised süžee punktid
- Visuaalset stiili
- Tehnilise jm. vajadused

MONTEERIMINE

- Video lõikude valikul on oluline, et lugu oleks **loogiline ja järjepidev**. Jälgi, et stseenid läheksid sujuvalt üle üksteisesse ja et loo tempo oleks ühtlane.
- Monteerimisel on oluline säilitada **õige tempo**. Kiirem kaadrite vahetumine võib lisada põnevust ja intensiivsust, pikemad kaadrid aitavad luua sügavust.
- **Tasakaalusta kiire ja aeglase tempoga stseenid, et hoida vaataja huvi.**
- **Kasuta üleminekuid vaid siis**, kui on väga vajalik loo jutustamise vaatenurgast, näiteks aeg möödub jne et mitte häirida loo voolu. **Lihtsad üleminekud** on sageli piisavad.
- Kaadrid ei tohiks olla liiga lühikesed. Lõpeta tegevus enne ära. Ära jäta käsi nt õhku.
- Meie kulutuuriruum määrab ära harjumuspärase liikumise - vasakult paremale on positiivne tegelane.

A misty forest scene with tall, thin trees. A bright, glowing light source, possibly a moon or a fire, is visible in the background, casting a soft glow. In the foreground, a faint, ethereal figure with outstretched arms is visible, suggesting a spectral presence. The overall atmosphere is mysterious and haunting.

ZANR

ERI ZANRID

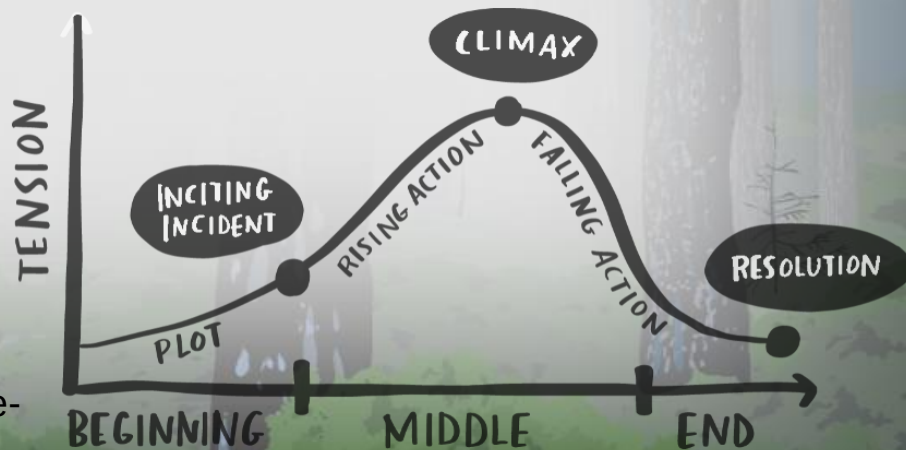
- **Õudusfilm** - piira vaateväja, kasuta tihedaid lähikaadreid, et jätta ümbrus saladuseks. Vaataja kujutlusvõime teeb ülejäänu töö. Näita tegelase reaktsioone, et tekitada pinget. – see tekitab pinget. Kasuta asümmeetrilisi kaadreid, et tekitada rahutust. Aeglane montaaž võib suurendada ärevust enne ootamatut plahvatust.
- **Põnevusfilm** - kasuta kiiret lõikumist ja vaheta kaadreid tihti, et hoida elavust, näita tegelaste perspektiivi läbi kiire lõigete ja montaaži. Näita asju eri nurkade alt, et tekitada segadust ja lisada kaootilisust. Lõika tagasi loos oluliste hetkede juurde, et hoida publikut pidevalt aimamas, mis juhtub (3 x näita).

ERI ZANRID

- **Romantiline film** - Kasuta pikki, sujuvaid kaadreid, et luua intiimsust. Näita kaadreid, mis ei räägi otse lugu, aga loovad emotsioone – näiteks päikeseloojang jne. Keskendu emotsioonidele, kasutades lähivõtteid nägudest ja kehakeelest.
- **Komöödia** - kasuta lõikeid, mis rõhutavad naljahetke või pauside mõju. Näiteks paus enne reaktsiooni näitamist. Lõika vastandlike hetkede vahel, et nalja rõhutada (näiteks rahulik kaader kohe pärast kaootilist). Kasuta reaktsioone, mis võivad olla ülepakutud, et suurendada koomilist efekti.
- **Draama** – Võid kasutada pikki kaadreid, mis keskenduvad tegelaste näoilmetele. Hoia tempo aeglasem ja lase emotsioonidel "settida". Näita lugu pigem visuaalselt kui dialoogi kaudu. Näiteks üksildane tegelane tühjas ruumis.

ÜLESANNE 1 / FILMI IDEE LOOMINE

- Minu filmi peamine teema (2-5 sõna)
- Filmi peamine sõnum, mida tahan vaatajale edasi anda
- Stsenariumi kontseptsiooni, peamised süžee punktid
- Visuaalset stiili
- Tehnilise jm. vajadused



<https://www.storytellingwithdata.com/blog/2020/5/21/the-structures-of-story>

ÜLESANNE 1 / FILMI IDEE LOOMINE

Kasuta töölehte ja loopane paika oma meeskonnaga filmi teema (2-5 sõna) ja peamine sõnum.

ÜLESANNE 2

KIRJUTA LÄBI FILMI STSENAARIUM ca 120 sõna!

"Kadunud talv"

- **(0:00–0:10):** Lähivõtte kaluri kortsus kätele, mis hoiavad vana kalavõrku. Ta vaatab tormisele merele, kus lained peksavad vastu kaldaid. Taustal kostub tormi ulgumine ja kaugel murduvate lainete heli. Kalur sulgeb silmad.
- **(0:10–0:25):** Kaadrid minevikust (mustvalged)– rahulikud talvised stseenid jääst kattunud merest, kus kelkudega mehed püüavad kala. Vaikne muusika ja naerukõmin asenduvad järkjärgult tormi helidega. Pilt tagasi reaalsusse: kalur seisab mere ääres, mis ei jäätu enam.
- **(0:25–0:40):** Kalur istub tühja laua taga. Lapsed vaatavad näljaselt talle otsa. Naise hääl taustal: *"Kui meri ei jäätu ja tormid kestavad veel kaua, jääme siin saarel nälga."*
- **(0:40–1:00):** Tormine meri, rahulik kalapüük minevikus ja kaluri murelik nägu vahelduvad kiirelt. Viimane kaader: kalur seisab rannal, silmad täis lootusetust. Tekst ekraanil: *"Kliimaõiglus pole valik, vaid hädavahalik meile kõigile."*

1-MINUTI FILMI LOO STRUKTUREERIMINE

- **Esimesed 0-10 sekundit - Loo avamine ja vaataja haaramine** - alusta tegevuse keskelt või konfliktist. Esimesed sekundid peavad kohe vaataja tähelepanu köitma.
- **10-20 sekund - Tausta ja konfliktide täpsustamine**- Tutvusta lühidalt olukorda, milles tegelased asuvad. Samuti tee selgeks konflikt (mis on kaalul, mida tegelased kardavad või tahavad).
- **20-30 sekund - Süžee tuumani jõudmine** – Lugu on täies hoos, näita takistusi või väljakutseid, millega tegelased silmitsi seisavad. Toimivas peaks tekkima hoog ja pingeline olukord.
- **30-40 sekund - Pingete kasvatamine ja keerukuste lisamine**- Lisa hoogu juurde, suurenda takistusi või luues mulje, et tegelased võivad oma eesmärgi saavutamises läbi kukkuda. **Konflikti haripunkt**
- **40-50 sekund - Vastuseis ja pööre**: Loo kulminatsioon, kus tegelased peavad tegema otsustava sammu või saavutavad oma eesmärgi, kas positiivse või negatiivse lahendusena. Kui võimalik, lisa ootamatu pööre või paljastus
- **50-60 sekundit - Lõplik lahendus ja emotsionaalne mõju** - Lahenda põhikonflikt ja loo tegelaste jaoks emotsionaalne lõpp, olgu see siis rõõmus, kurb, šokeeriv või inspireeriv. Jäta lugu nii, et see mõjuks ka pärast filmi lõppu .

1-MINUTI FILMI LOO STRUKTUREERIMINE

- **Esimesed 0-10 sekundit** - Loo avamine ja vaataja haaramine – MIS TOIMUB? KES SEAL ON?
- **10-20 sekund** - Tausta ja konfliktide täpsustamine- KUS NAD ON JA MIS ON PROBLEEMIKS? MIDA TAHETAKSE?
- **20-30 sekund** - Süžee tuumani jõudmine – MIKS EI SAA TAKISTUSI ÜLETADA?
- **30-40 sekund** - Pingete kasvatamine ja keerukuste lisamine- MIS JUHTUB, KUI PROBLEEMI EI SAA LAHENDADA?
- **40-50 sekund** - Vastuseis ja pööre MIDA TEHAKSE? KAS ANTAKSE ALLA VÕI TEHAKSE OTSUS?
- **50-60 sekundit** - Lõplik lahendus ja emotsionaalne mõju – KUIDAS SEE OTSUS MÕJUTAB OLUKORDA JA TEGELAST?

ÜLESANNE 3 / FILMI PILTLOO LOOMINE

- Iga piltloo ruut peaks kujutama ühe **stseeni või kaadri olulisemat hetke**.
- Mõtle läbi, kuidas lugu liigub ühelt kaadrilt teisele. Kaasa olulised elemendid, nagu: kaamera liikumine (näiteks suumimine, panoraam, kallutamine).
- Tegelaste liikumine ja nende asukohad kaadris.
- Stseeni dünaamika (näiteks pinge kasv, rahulik hetk).
- Kasuta lihtsaid joonistusi. Pulgakujulised tegelased ja sümbolid on täiesti piisavad.
- Lisa nooled, mis näitavad kaamera liikumist või tegelaste liikumist.
- Kirjuta lühikesed märkused selle kohta, mida kaadri jooksul toimub (nt kaamera liigub paremale vms)
- Lisa iga kaadri alla tehnilised märkused: nt kui pikk peaks üks kaader olema, märgi muusika, heliefektid või dialoog.

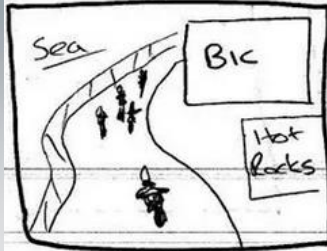
ÜLESANNE 3 / PILTLOO LOOMINE

Pealkiri _____	
Stseen _____	Asukoht _____
Võtet _____ Kestvus _____	Võte _____ Kestvus _____
Video _____	Video _____
Heli _____	Heli _____
Võte _____ Kestvus _____	Võte _____ Kestvus _____
Video _____	Video _____
Heli _____	Heli _____
Võte _____ Kestvus _____	Võte _____ Kestvus _____
Video _____	Video _____
Heli _____	Heli _____

PILTLUGU

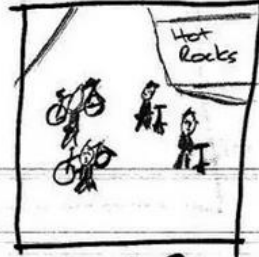
<https://library.fiveable.me/production-i/unit-2/storyboarding-shot-lists/study-guide/pkFhw3G1WdIlixuP>

Viral Video Storyboard (modified due to location changes)



Shot 1

Note: Zoom out as cycles come down the hill.



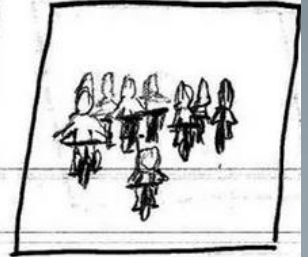
Shot 2

Note: As the cyclist walk thier bikes around us filming.



Shot 3

Note: Close up of the FlagCarrier following the car.



Shot 4

Note: Mid shot of groups of cycles in silhouette. (Vary shots)



Shot 5

Note: Close ups & mid shots of cyclist try and zoom in on faces - linger & then move on. (Vary shots)



Shot 6

Note: Cycle around roundabout x2 then follow flag carrier as he dismount and runs towards steps (wide shot)



Shot 7

Note: Flag carrier runs up the steps. (mid shot)



Shot 8

Note: Flag carrier waves the flag at the top of the steps - race over. (Close up)

PILTLUGU

Storyboard

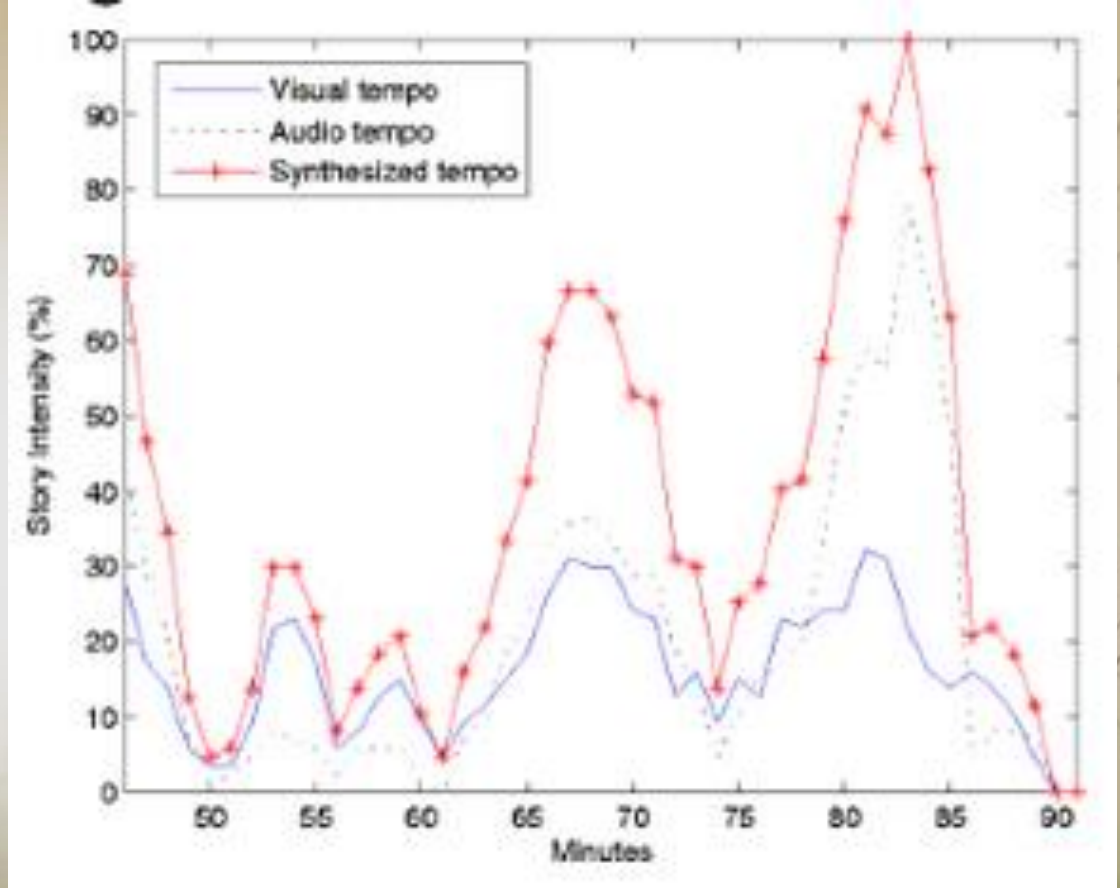


Shot Types



<https://www.acmi.net.au/education/school-program-and-resources/script-storyboard/>

Filmiloo intensiivsuse esitus audiovisuaalse tempoanalüüsi kaudu



Yeh, CH., Kuo, CH. & Liou, RW. Movie story intensity representation through audiovisual tempo analysis. *Multimed Tools Appl* **44**, 205–228 (2009). <https://doi.org/10.1007/s11042-009-0278-8>



Head filmimist!