

EESTI KUNSTIAKADEEMIA  
STSENOGRAAFIA

**Emma Tilk**  
**“Janu” protsessi analüüs**  
bakalaureusetöö

Juhendaja: Liina Keevallik

Tallinn 2020

# SISUKORD

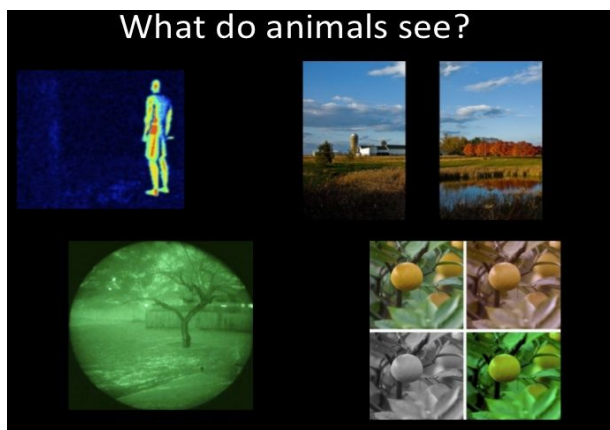
<b>SISUKORD</b>	<b>1</b>
<b>Sissejuhatus</b>	<b>2</b>
<b>Tööprotsess</b>	<b>3</b>
<b>Filmi kujundus ja analüüs</b>	<b>4</b>
<b>Režissööri kommentaar</b>	<b>10</b>
<b>Kokkuvõte</b>	<b>12</b>

# Sissejuhatus

Projekt “Janu” sai alguse soovist visualiseerida meeltesegadust.

Filmi läbivaks teemaks kujunes loomastumine. Koostöös kõikide osakonnajuhtidega kavandasime ajurünnakust sündinud ideevälgatused ühtseks mõtteks. Fookusesse võtsime loomade käitumismustrid. Huvi hakkas mulle pakkuma just teiste liikide võime tõlgendada maailma (Pilt 1). Mis on inimlikkus? Mis on loomalik instinkt? Nii üritasime leida viise, kuidas peegeldada inimese sisemist muutumist läbi loomaliku maailmatunnetuse.

Vampiirliku mütoloogia kasutamine piiritleb vaataja jaoks teatud kujutletava mikromaailma. Selle jaoks võtsime uurimise alla nii legendid vampiiride kohta kui ka samateemalised fantaasiafilmid. Visuaalset vaimustust kogu meeskonnale pakkus enim Jim Jarmusch'i film “Only Lovers Left Alive”. Selles filmis oli fookuses vampiiri elu üleloomulik pool, verest toitumist ja hirmu valguse ees kujutati aga väga argises võtmes. Meid köitis selle teose juures just fantaasiamaailma segamine igapäevaste muredega. Erinevalt meie loomingust oli nimetatud filmis kasutatud vampiiride loomisel laialt levinud tunnusjooned. Näiteks võib tuua omapäraseid kihvu ohvri ründamiseks ja võimetust näha vampiiri peegeldust. Soovisime eemalduda sellest tavapärasest vampiirimütoloogiast ja otsustasime näidata peategelase sisemist muutumist. Selle tulemusena jõudsime otsusele, et kaotame oma filmis vampiiride



enim levinud omadused ja rõhutame nende puudumist. Näiteks filmi esimeseks oluliseks pöördepunktiks saanud peategelase eneseavastamine läbi peegelduse annab vaatajale samaaegselt mõista toimuvast muutusest, kuid kummutab müüdi vampiiri peegelduse puudumisest.

Pilt 1 (<https://www.slideshare.net/guisbond/animal-vision-mabt-smaller-030912>)

Sama mõju omab ka lõpukaader verise suuga Veronicast, kellel puuduvad endiselt vampiiri kihvad. Selleks hetkeks peaks vaataja olema juba veendunud Veronica uues olemuses ja kihvade puudumine ainult kinnitab tõsiasja, et tegemist on omamoodi vampiiriga. Pidasime oluliseks keskenduda oma tiimiga filmi detailidele, et saavutada ühtset kandvat eesmärki. Töö sai alguse stsenaaristi sulest ja kandus edasi visuaalse tiimi õlgadele. Varasemast koostööst operaatori ja režissööriga oli meil juba valminud üks lühifilm. Täpselt aasta tagasi linastus film peielaua seltskonna vaidlusest pärandi jagamise üle. Niisiis olime juba grupina käsitlenud elu lõppemisega seotud teemasid ja inimolemuse muutumist pingelises situatsioonis. Samuti olid meile üksteise töömeetodid juba tuttavad ja ühise keele leidmine sujus valutult.

# Tööprotsess

Olen Balti Filmi ja Meediakooli tudengite lühifilmidel kunstnikuna osalenud juba mitmel korral. Seekord pöördus režissöör minu poole sooviga luua vampiirifilmi. Teema tundus minu jaoks inspireeriv.

Protsess sai alguse koloriidi kindlaksmääramisega. Peale esimest stsenaariumi läbitöötamist panin stseenide kaupa paika värvirea. Selle jaoks koostasin kollaaži mind kõnetavatest värvidest, materjalidest ja meeleoludest. Nii sain parema ülevaate sellest, milliste värvidega tahan peegeldada filmi läbivat meeleseisundit. Otsustasime luua individuaalselt oma osakonna tööst lähtuvalt pingegraafikud. Neid võrreldes selgitasime välja, milliste vahenditega proovime vaataja meeli suunata. Nimelt tahtsime vältida olukordi, milles heli ja pilt konkureerivad. Graafikus demonstreerisin stseenide kaupa pinge muutumist ja selle väljendamist kunstiliste vahenditega. See aitas mul luua ka konkreetsemad sihtmärgid filmi kujunduse osas. Tegin algust ka võttekohtade kavandamisega.

Järgmine eesmärk oli leida reaalsed võttekohad. Filmi sündimiseks vajasime karakterit toetavat kodu, bussipeatust, baari eksterjöõri, baari interjöõri ja pimedat parki. Peale mitmeid väljasõite kinnitasime lõpuks lokatsioonid. Jõudsime selgusele, et meie visiooniga sobivat baari leida ei õnnestu. Otsustasime selle ehitada filmipaviljoni. Hakkasin paralleelselt tegelema võttepaiga kavandamisega ja ka teiste lokatsioonide stilistika kallal töötamisega.

Selleks ajaks, kui karakterite eellugu ja filmi visuaalne kondikava selgeks sai, kujunes välja ka nägemus toetavatest kostüümidest. Pärast kostüümikavandite valmimist algasid otsingud, leidmaks juba selgunud näitlejatele vastavas suuruses kostüüme.

Baari puhul kujundasin esmalt selle koloriidi ja visuaalse kontseptsiooni. Seejärel panin lähtuvalt operaatori ja režissööri soovidest paika põrandaplaani. Kaamerateesti päeval katsetasime läbi erinevate materjalide mõju planeeritava valguslahenduse all. Töötasin edasi 3D mudeli kõrval ruumile iseloomu loovate ja baaristseeni pinget toetavate elementide

leidmisega. Vahetult enne võtteid ostsin vajaminevad materjalid, printisin välja tehnilised joonised ja alustasin tööd koos ehitustiimiga. Lisaks ruumile oli tarvis ehitada ka suur osa dekoratsioonist - baarilett, valgusseksioon leti kohal, diivanid ja nõõridest dekoratiivseinad. Samaaegselt toimus ka sisustamine laenutatud laudade, tugitoolide ja baaripukkidega. Baar valmis filmipaviljoni kolme ööpäevaga.

# Filmi kujundus ja analüüs

Filmi kujundus jaotus kolme järku - loo lahtirullumine, haripunkt ja olukorra lahendus. Omakorda jaotus asjade käik viie võttekoha vahel. Tööd alustades keskendusin lugu jutustavale karakterile - peategelasele nimega Veronica. Oluline oli tutvustada vaatajale olukorda läbi tegevuspaikade kujunduse.

Samuti toetas Veronica isiksust ja peegeldas temaga toimuvat kostüümikujundus. Loo jutustamisel välistest muutusest oli ka oluline grimmi osakaal. Tihti annavad just välised näitajad esimesi vihjeid sisemistest muutustest. Kõigi kolme osakonna panuse jagunemise jaoks töötasin lahti Veronica mineviku, olemuse ja potentsiaali muutuda antud situatsioonis, ning otsisin lahendusi detailide kajastamiseks koduses keskkonnas, riietuses ja grimmi kunstis.

Pidasin oluliseks esmalt lähtuda naise minevikust. Oli teada, et tegemist on üksiku noore naise, kes on majanduslikult heal järjel, peab lugu kultuurist ning naudib omaette veedetud aega. Sellele tuginedes sisustasin vastava olemusega valitud korteri.

Pärast sisulise kontseptsiooni loomist alustasin visuaalse lahenduse väljatöötamisega. Koostöös režissööriga leidsime meile olulised kujundid eelseisva filmi kandmiseks. Nii helis kui ka pildis leidsid oma koha vedelike erinevad vormid. Pritsmetest maali, tilkuvate torude ja viimaks voolava vere näol on tegemist Veronicat jälitava jõuga. Lisasin teda ümbritsevasse keskkonda pidevaid meeldetuletusi kasvavast janust. Vedelike kohalolu vastandub naise näolt loetava kuivusega ja aitab rõhutada janutunnet. Loo jooksul annavad detailid erinevatest vedelikest ka vihjeid filmi lõpu kohta. Vesi sümboliseerib vabadust ja kontrollimatut voolusuunda. Veronica kinnisidee elada elu väljakujunenud piirides saab tekkinud sundsituatsioonis raputada. Elame kaasa tegelase katsetele saatuse eest põgeneda ja oleme tunnistajaks murdepunktile. Kontrollist loobumine aitab tal viimaks tunda vabadust.

Nii nagu vesi, leidsid oma tähenduse filmis ka raagus oksad. Tihti filmis kurja kuulutatavad oksad on vaadeldavad mitmest eri aspektist. Hääbumisele viitav element lisab tundmatusse keskkonda kõhedust, kuid tundub tuttavas paigas nii loomulik ja rahustav. Veronica tunneb teda jälitava saatuse kohalolu. Need on vaevumärgatavad muutused mis saavad tõe mikrokoopilistest jõududest, kuid kujundvad sammhaaval tema tuleviku.

Värvide maailma lai kasutusvõimalus näis esmasel arutlusel raskesti kontrollitav.

Nõupidamisel sai aga üsna kiiresti selgeks, et tunnetame meeskondlikult valmivat filmi sarnastes toonides.

Eredalt jäid silma tsüaansinise põnevad nüansid (Pilt 2). Nimetatud värv tundus muutustele nii sarnaselt reageeriv nagu ka meie peategelase sisemine maailm. Samuti võib siniseid toone tõlgendada rahu ja puhutuse märgina. Looliselt tundus sobilik Veronica veel muutumata karakterit toetada just sellise koloriidiga. Katsetasin tsüaansiniste materjalidega erinevates valgustes. Enim kõnetas mind lillade toonidega tekkinud pinge. Lilla viited müstilisusele ja eesootavale muutusele toimus väärilise kontrastina tsüaansinise kõrval. Nii hoidsin pimedat ja värvivaaset filmi pingehetkedeks just need kaks tooni ja viitasin nende saabumisele ka kostüümi koloriidis.



Pilt 2

## Magamistuba

Film jutustab loo isiksuse muutumisest ja tajude avanemisest. Üritasin seda teekonda toetada peamiselt värvi ja mustritega. Loo alguses mõistame, et peategelane pole oma tavapärasest olekus ja temas on alanud pööre. Seepärast kohtume Veronicaga esimest korda üdini hallis ja rusivas magamistoas, milles peitub potentsiaal olla hubane ruum päevases valguses. Pidasin oluliseks, et filmi esimeses stseenis mängiksid kortsus voodilinate varjud ja ekspressiivne



muster seinal, kuid oleks hoitud väga kitsast värvispektrit (Pilt 3). Selline algus andis võimaluse kasvatada pinget läbi mustrite, materjalide, valguse ja varju kuni värvi kulminatsioonini.



Pilt 3

Koostöös operaatoriga otsustasime kasutada kodustseenis võimalikult vähe valgust. Meie eesmärk oli luua raskesti tajutav keskkond, mis toetaks peategelases tärganud segadust. Hämarus magamistoas oli oluline ka selleks, et lavastatud aknast langev päikesekiir oleks selgemini tuntav. Nimelt näeme filmis Veronica kätt valguse käes suitsemas. See on esimene märk vaatajale mõistmaks, et naisega on toimumas midagi üleloomuliku. Suitsemise hetke otsustasime pildis tagasihoidlikumalt kajastada, et jätta ruumi helikujundusele. Pidasime oluliseks vältida selles hetkes paralleelselt liikuvat pingegraafikut.

Kostüümi osas valisin peategelasele voodilinadega analoogses värvitoonis pluusi. Selline lahendus aitas luua illusiooni ühtsest hallist massist.

Grimmi abil oli eesmärk väljendada meeleheidet. Higi näol ja riietel ning kahvatu jume annavad märku haiglaslikust seisundist.

## Elutuba

Järgmises stseenis leiame peategelase elutoast. Seda ruumi kujundades oli vähese valguse tõttu oluline valida üksikud tähendusrikkad dekoratsioonielemendid. Jõudsime koos režissööriga arvamusele, et need elemendid peavad vihjama loo edasise käigu kohta.

Veronica oli seni elanud turvalist elu. Ta käis alati tuttavat rada pidi ja ei uskunud, et ta oleks võimeline muutuma. Otsustasin sisustada naise elutoa kunsti ja disainmööbliga. Olulisteks elementideks said suured graafilised teosed mustadest pritsmetest ja raagus puuoksi meenutav põrandavalgusti. Valgustajate töö abil on vaataja pilk suunatud hoolega valitud kujunditele (Pilt 4).



Pilt 4

Nende dekoratsioonide taustal saab naine oma peegeldust nähes kinnituse, et eneselegi ootamatult on temas midagi muutumas. Fookus liigub grimmi abil saavutatud kooruvale nahale Veronica näol ja kätel. Naha koorumine markeerib vana elu hääbumist, uue sündimist ning janust tulenevat kuivust kehas. Grimmikunstniku tööd toetab helikujundus, mis markeerib naise sees toimuvat. Veronica kuuleb oma organismis kostuvaid kahinaid. Ta tajud on saavutanud uue taseme.

## Bussipeatus

Bussipeatus pakub Veronicele hetkelist rahu. Naise kuulmismeel haarab valgustist tekkivat elektri heli. Ta on liikunud välja kodust ja seljatanud ajutiselt seal tekkinud probleemid.

Ülevalt langev valguslahendus toob eriti tugevalt esile Veronica tumedad silmaalused ja sünguse näos. Näo rõhutamine aitab vaatajale meelde tuletada naise haiglasest seisundist.

Bussipeatuses suudab Veronica hetkeks endaga toimuva unustada, kuid saab peagi üllatuse osaliseks. Ta tunneb esimest korda janu inimvere vastu.

## Baar

Baari lokatsiooni leidmine osutus võimatuks, kuna tööprotsessi käigus oli tekkinud juba kindel visioon koha olemusest. Nimelt vajasime väga kitsa värvispektriga ja modernse kujundusega ruumi, mille senine hiilgeaeg on seintelt koorumas. Kuigi modernse atmosfääriga baari leidmine ei osutunud keeruliseks, siis selle ümberdekoreerimine monokromaatiliseks ning lagunevaks paigaks poleks kõne alla tulnud.

Baari sisenedes ootab peategelast ees täiesti uus maailm. Ta meeled on teravnenud ja tuttav lokaal näib võõras. Janu on kasvanud eriti intensiivseks. Varasem värvivaesus filmis on asendunud tsüaansinistes toonides keskkonnaga. Monokromaatiline koloriit sündis ideest toetada näitleja pingegraafiku kõrgeimat punkti, keerates ühte värvi eriti intensiivseks. Rohekas-sinakas valgus on domineeriv, mattes värvi alla nii baari keskkonna kui ka seal viibijad. Selline vaatepilt annab märku asjaolust, et Veronica sisemine maailm on täielikult üle võetud ühest instinktist.

Modernse põhja segamine hävinguga kandis eesmärki tekitada vastuolu vana ja uue vahel. Nii nagu Veronicas leiab ka baari keskkonnas aset muutus. Vana ja uue kõrvutamise presenteerib muutust veelgi selgemini. Baari luues sündisid esimese kihina veekahjustustes kooruvad seinad. Kodus avastatud esimene ohumärk, kooruv nahk, meenutab taas end seal. Valge lõikav joon seintel kasvatab pinget ja aitab kontrastse taustana välja tuua näitlejate reaktsioonid.

Sama tagamõtet kannab ka Veronica mantli alla valitud triibuline pluus. Näeme tähendust omavat kostüümiosa esmakordselt baari sisestseenis. Triibuline riie aitab peategelasel tähelepanu keskpunktis püsida. Samuti allub see kergesti erinevat värvi valguse mõjutustele. See annab võimaluse peegeldada pinge kasvamist otse peategelase kostüümil. Triibuline kangas on juba ajalooliselt omandanud vangistuse tähenduse ning sümboliseerib Veronica heitlust iseendaga ka hetkeolukorras.

Kõrvalnäitlejate kostüümid otsustasin hoida võimalikult ligilähedast tooni keskkonnaga. Samal ajal pidasin oluliseks tuua välja kolme noormehe isikupärasust. Taustasse sulanduvad värvid andsid võimaluse mängida rohkem riideesemete materjalidega.

Seltskonna kõige tagasihoidlikuma karakteri kostüümiks sai läikivast satiinist jakk. Satiinkangas mängib enim valgusega ja selle peegelduvat omapära võib tõlgendada karakteri püüdlusena peita oma ebakindlust.

Laudkonna keskmise noormehe karakterit väljendab kirju suvepluus. Baari keskkonda sulanduvad värvid aitavad mustri tagasihoidlikuks jääda.

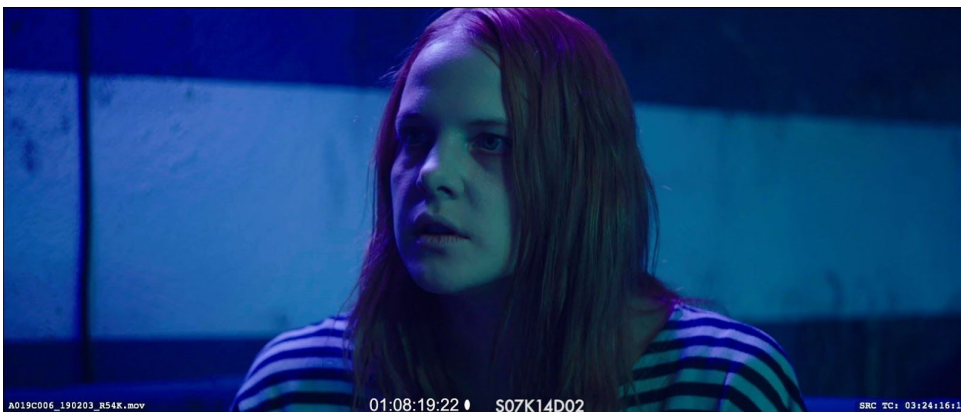
Enim julgust väljendab just pealtnäha kõige lihtsamas kostüümis, t-särgis, noormees.

Kolme kõrvaltegelase ja Veronica vahelise pinge toetamiseks pidasin oluliseks vastasseis piiritleda värvidega. Siinkohal aitas lilla valgus tsüaansinises keskkonnas märku anda asjade uuest pöördest. Üksinda baarileti ääres istunud Veronica nägu oli valguse käes värvunud rohekat tooni. Meeste seltskonna lähedal janu avastav naine on saanud aga uue palge - lilla valgusega kaetud näo.

Läbivat vedelike temaatikat representeerivad siin seintel jooksvad veetorud. Lekkivad torud annavad endast märku nii pildis kui ka helis. Jällegi võib nentida vee isepäisuse teooriat. Inimese poolt suunatud vool on leidnud tee torudest välja.

Veronicele varasemalt tuttav baar näib looduse poolt ülevõetuna. Vesi lammutab seinu ja roostetab metalli. Oksad on tunginud ruumi. Naine mõistab, et ainult tema tunnetab keskkonda nii intensiivselt. Ta hakkab aina enam aru saama, et muutused toimuvad tema enda siseselt. Ta meeled on reformeerumas ja silmitsi tuleb seista uue reaalsusega. Eesmärk leida lohutust tuttavast baarist luhtub. Selle asemel leiab ta ennast endise reaalsuse unenäolisest peegeldusest.

Pingegraafiku haripunktiks saab hetk, mil noor vampiir tunneb vere maitset. Enesevalitsuse kaotanud naise emotsiooni toetab helis kasvav pinge. Kunsti- ja valguslahendus maalivad atmosfääri tšuaansinistesse ja lilladesse toonidesse. See värvide kombinatsioon sümboliseerib kurbuse ja vastikuse kokkupõrget, mida võib tõlgendada peategelast kimbutava kahetsusena. Veronica on tõrjunud ihaldust inimevere vastu kogu eelneva loo vältel. Kätte on jõudnud hetk, milles Veronica tunneb kahetsust samaaegselt täieliku vabanemisega. Hektiline montaaž annab aimu tema sisemisest võitlusest.



Pilt 5



Pilt 6

## Baariesine

Peale janule allavandumist leiab naine end tänavalt. Baarist eemaneses seljatab ta senise vajaduse olukorda kontrollida.

Näeme eemalt paistvat sõbrannat must-valges pepitaruudulises mantlis. See kostüümi-element osutus valituks, et komplimenteerida peategelase triibulist pluusi. Samades värvides erineva mustriga rõivad loovad ühtse terviku, jättes ruumi kahe erilaadi kanga konfliktile.

Sümboolseks saab selles olukorras hetk, mil peategelase sõbranna ulatab talle mantli õlgadele. Nii väldime kaadris kahe samades värvides, kuid erineva mustriga kostüümi vahel tekkida võinud pinget. Muutustele avanedes täitub Veronica vabadusega. See on uue teekonna algus.

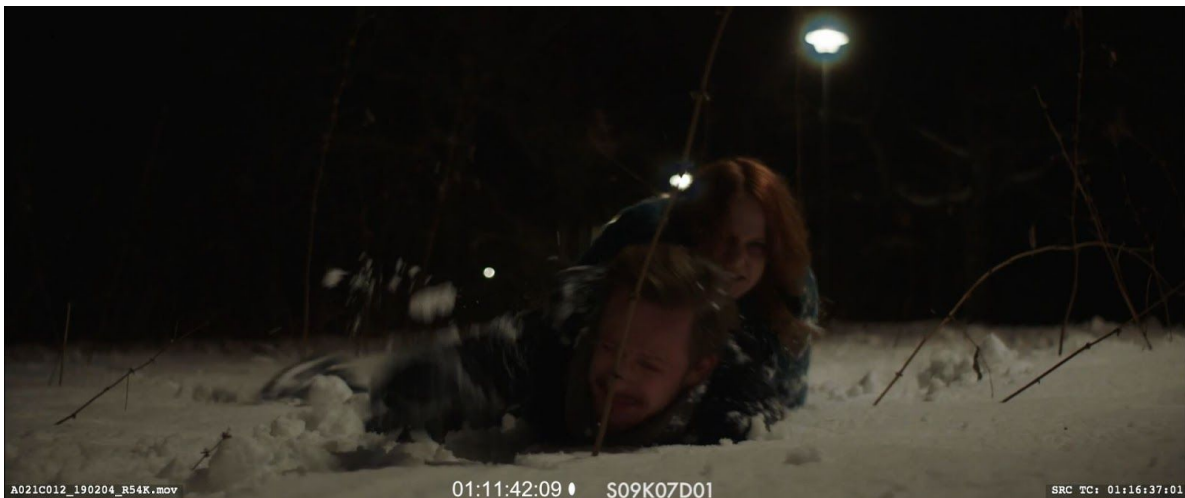
## Park

Pargi kujundus toetus täielikult valitud võttepaigale. Õige koha leidmine osutus keerulisemaks, kui oskasime arvata. Oluline oli leida valge tänavavalgustusega ja tiheda

loodusega võttepaik. Siinkohal kandsid jällegi tähtsat rolli taustal paistvad oksad. Samuti oli vajalik puhas valge lumi kaklusstseenis. Lumi aitas luua kontrasti ja põimis sisse vee sümbolit.

Lõpustseen toetub pea täielikult näitlejameisterlikkusele ja eriefektidele, ega nõua suurejoonelist kunstilist lahendust. Ülesandeks jäi hoida värvivaest pilti, mis annaks võimaluse viimasel kaadril grimmi abil eriliselt mõjuda. Selleks on peategelase näos voolav punane veri.

Filmi lõppkaader oli osakondadevahelise arutluse all. Tuli jõuda otsusele, milliste meelte abil vaatajale viimane mõjutus anda. Valikus esines nii võitluse edasiandmine vaid helikujunduse abil kui ka kogu kaklusstseen väljamängimine valguse ja varjudega. Võimaluse viimase sõna jätmiseks sai grimmi loodud verine nägu ja näitleja koostöös režissööriga loodud emotsioon (pilt 8). Film kulmineerub inimverest toituva Veronicaga.



Pilt 7



Pilt 8



# Režissööri kommentaar

Lühifilm “Janu” on vampiirifilm, mis oli meie teine koostööprojekt kunstnikuga. Emma Tilk oli juba meie eelmise ühise projekti peal ennast tõestanud väga tugeva kunstnikuna - tal oli väga selge nägemus ning hea silm detailidele, mida ta oma lahendustesse sidus. Seetõttu julgusin ma tugevalt panustada ja usaldada tema nägemust ka lühifilmi “Janu” peal.

Meie eesmärk kunstnikuga oli läbi töötada vampiiri kaks kihti - välimus ja omailm. Kui me hakkasime kunstnikuga vampiiri välimust kujundama, töötasime me läbi erinevaid vampiirifilme ning korjasime välja žanrielemente, mida rakendada uues võtmes, et luua meie oma vampiir.

Ühiste arutelude põhjal otsustasime, et vampiir meie filmis võiks esialgu näida lagunev, sest lugu kulgeb inimkeha hävimisest vampiiri sünnini. Sellest tekkisid kaks elementi - väga haiglane nägu, haav kaelal ning ketendav nahk.

Omailma konstrueerimine oli filmi üks tähtsamaid elemente. Film pidi olema tugevalt tunnetuslik ja toetuma vampiiri enda kogemustele, mida me tahtsime filmi visuaaliga väljendada. Selle loomiseks arutasime me ühiselt koos kunstniku ja operaatoriga, et visuaal peaks toetuma värvidele, loomaks visuaalset üleküllust (*sensory overload*), mida noor vampiir kogeb. Visuaalsete korduste loomiseks valisime roheline koloriidi pingelanguseks, lilla pingekasvuks. Esialgu arutasime seda ainult valguse perspektiivist, ent kunstnikul tuli idee laiendada neid toone ka rekvisiitidele, et muuta üleminekud ja üldine meeleolu sujuvamaks.

Pärast pikki vestluseid operaatori ja kunstnikuga ning mitmekümneid lokatsiooniskaute, et leida filmi murdepunktiks sobilik baar, otsustasime me baari filmipaviljoni ehitada. Kunstnik absoluutselt ületas ennast baari planeerimise ja kujundamisega. Ta ühendas vampiiri välimuse, sündmustiku ja baari disaini - näiteks sidus ta vampiiri ketendava naha baari

kooruvate seintega. Tänu kunstniku tugevale kontseptsioonitajule sai filmi visuaal sellevõrra harmoonilisem, et ta oskas luua ja siduda visuaalseid metafoore ning hoida nende ühtsust igas stseenis.

Kui meie eelmise ühise projekti peal oli Emma Tilk juba väga tugevat tööd teinud, siis selles projektis ületas ta absoluutselt kõiki ootusi. Projekti “Janu” õnnestumise eeldus oli väga läbimõeldud kunstnikutöö ning Emma sai sellega väga hästi hakkama. Tal on suurepärane oskus mõista režissööri nägemust ning sellele toetudes luua erinevaid lahendusi, mis võimendavad tervikut. Kunstniku väga ulatuslik töö, planeerimine ja tugev nägemus löid sellele filmile ainulaadse maailma, millele terve filmi meeolelu toetus.

# Kokkuvõte

“Janu” kujunes minu koolitee viimaseks lühifilmiks. Projekti alustades tundsin ennast enesekindlalt ja uskusin, et suudan oma loominguga täielikult rahule jääda.

Eeltöö käigus avastasin uusi võimalusi enda väljendamiseks tiimikaaslastele. Näiteks tundsin suurt kasu pingegraafikute koostamisest. Nende abil sain parema ülevaate teiste osakondade planeeritavast tööst ning leidsin võimalusi enda loomingut vastavalt sellele suhestada. Lisaks andis pingegraafikuna kujutamine tõhusama ja kiirema tulemuse info edastamiseks.

Võtteprotsess algas pärast ehitusel unetult veedetuid öid. Kindlasti raskendas vahetult enne võtteid kaotatud energia töö kulgu. Baaristseeni filmima asudes aitas aga tiimikaaslaste positiivne tagasiside tehtud töö eest leida endas motiveerivat jõudu.

Kõige keerulisemaks kujunesid hoopis kõige väiksema kunstilise osakaaluga kolm öövõtet. Nimelt oli nende puhul tegemist eksterjööri filmimisega ja külmad veebruariööd nõudsid kõigilt tõsiselt vastupidavust.

Filmimise käigus sain aru, et olin võtnud endale võimetest rohkem ülesandeid. Samaaegselt püüdsin osaleda võtteplatsil ja järgmisi võttepaiku ette valmistada. Võtete lõpusirgel märkasin, et mu fookus on eesmärkide poole püüeldes aina kitsamaks kahanenud. Olin nii tugevalt juhitud soovist oma osakonna ülesannet parimal võimalikul viisil täita, et kaotasin käest meeskonnaliikmete tööjärje.

Filmi loomine tugineb täielikult inimeste omavahelisele koostööle. Tundsin eeltöö ajal, et meie tiimi töövoog sujus ja murede lahendamine toimus valutult. Võttesse minnes hakkasid paratamatult ilmnema läbitöötamata aspektid.

Usun, et sellelt projektilt saadud tähtsaim õppetund edaspidiseks oli julgus tiimiliikmetelt tuge otsida. Samuti sain ma kinnitust, et filmi loomise osas mängib olulisimat rolli

peensusteni läbi planeerimine . Nii on võimalik vältida tühjalt tehtud tööd ja arendada koos parimaid võimalike lahendusi.

Kõigest hoolimata suutsin esmakordselt valmis filmi nähes tööga rahule jääda. Mõistsin, et ma polnud täielikult saavutanud oma algset kunstilist visiooni. Vaatamata pingutustele ei näinud kõik välja täpselt nii, nagu olin seda ette kujutanud. Siinkohal mängisidki rolli valgustajate ja operaatoriga kooskõlastamata jäänud nüansid. Näiteks olid baaristseenis kinnitamata jäänud kaamerasuunad, mistõttu ka mõni oluline osa mu loodud kujundusest varju jäi. See-eest olime detailselt läbi töötanud värvi ja valguse kasutamise filmis, millega ka kinoekraanil rahule jäin.

Kokkuvõttes tundsin, et olen võimeline tundma rõõmu saadud kogemustest. Selle asemel, et olla detailides pettunud, suutsin ma olla õnnelik üldpildi üle. Valminud filmis tundsin ära palju iseennast ja suutsin samastuda peategelase muutuse protsessiga. Olin tänulik protsessiga kaasnenud õppetundide üle. See oli minu jaoks uus tunne.