Kõrgem Kunstikool Pallas
Meediadisaini osakond

Animafilm “Tartu aknad, mu arm”

Lõputöö

Joosep Sepp
Juhendaja: Svetlana Bogomolova

Tartu 2021

SISUKORD

1. KES OLI GUNNAR NEEME? 4
2. STSENAARIUMIST 6
3. REŽII 7
3.1 Storyboard 7
3.2 Animaatik 8
4. STIILI VALIMINE NING KOHANDAMINE 9
4.1 Stiili analüüs 9
4.2 Stiili kohandamine filmi loomiseks 10
4.2 Tarkvara 13
5. TEGELASTE LOOMINE 14
5.1 Noormees 14
5.2 Linda 15
5.3 Marie 16
5.4 Katkine mees 16
5.6 Vanem naine 17
6. ANIMATSIOON 18
6.1. Digitaalse lamenuku loomine 18
6.2. Taustade liikumine 19
KOKKUVÕTE 21
SUMMARY 22
KASUTATUD KIRJANDUS 24
LISA 1. STSENAARIUM 26
LISA 2. ESIMENE STORYBOARD 31
LISA 3. LÕPLIK STORYBOARD 32
LISA 4. ANIMAATIK 36
LISA 5. GUNNAR NEEME NÄGUSID KUJUTAMAS 37
LISA 6. NOORMEES 38
LISA 7. LINDA 39
LISA 8. MARIE 40
LISA 9. KATKINE MEES 41
LISA 10. VANEM NAINE 42

SISSEJUHATUS

Käesoleva lõputöö lugu algas juba 2020. aasta sügisel, kui Kõrgema Kunstikooli Pallas pakendiprojekti loengu lõpus astus sisse osakonna juhataja Jaanus Eensalu ning mainis potentsiaalset lõputööprojekti, mille jaoks otsitakse klassikaliselt head joonistusoskusega tudengit. Meie kursusele oli astunud päris mitu tugevat joonistajat, ning tänu Udo Voolu stuudiotundidele oli neid kolme aasta jooksul ka üksjagu juurde kasvanud. Siiski tõusis terve klassi peale vaid minu käsi. Ju siis olin ma ainus, kellel oli lisaks enesekindlusele ja teatav kogus ülbust, et seda avalikult tunnistada.

Projekti klient on Tartu linn ning eesmärk luua film – Gunnar Neeme ainetel, mis sisaldaks rohkelt Tartu motiive ning teemasid –, kuid täpsem siht oli sõnastamata. Filmi orienteeruvaks pikkuseks pidi olema 7-10 minutit. Tartu linn oli algselt ühendust võtnud A Filmiga, kuid tingituna projekti Tartu-põhisusest otsustati kaasata animaatoriks Pallase tudeng. Lisaks minule olid projektis asjaosalised veel Tartu linna esindaja Indrek Mustimets, stsenarist Peep Pedmanson ning A Filmi esindajad produtsent Kristel Tõldsepp ning animaator Meelis Arulepp. Olin algselt kavandanud lõputööna luua animafilmi oma stsenaristika kursuse raames kirjutatud stsenaariumi baasil, seega oli pakkumine nagu rusikas silmaauku.

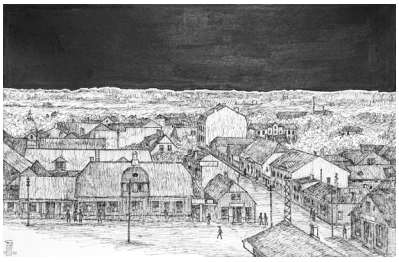
Pärast esimesi koosolekuid selgus, et minu rolliks pole mitte ainult joonistuslik pool nagu taustadede ning karakterite disainimine. Nimelt pidi minu tööks saama ka storyboardi ning režii paika panemine ning animeerimine. Eeltööga alustasin juba novembris 2020, ent tulenevalt projekti mahust polnud päris kindel, kas jõuan terve filmi valmis enne lõputöö kaitsmist. Seega on käesoleva töö põhilisteks eesmärkideks kirjeldada tööprotsessi, põhjendada loovaid otsuseid lähtuvalt algsest ülesandest ning panna režii ning stilistika näol paika raamistik, mille põhjal animafilm üles ehitada. Uurin ka süvitsi kas ja kuidas on võimalik tõlgendada kuulsa kunstniku töid animakeelde. Mõjuva tulemuseni jõudmiseks eeldan, et pean tugevalt süvenema Tartu motiividesse nii läbi kunstniku käekirja kui ka ajalooliste fotode.

1. KES OLI GUNNAR NEEME?

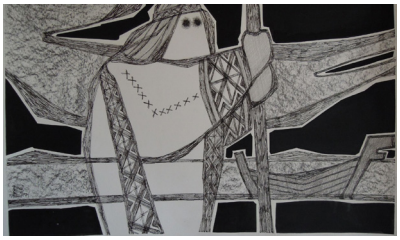
Gunnar Neeme. Melbourne, 1963. Foto: Kull, K. 2018

Gunnar Neeme, sünninimega Johannes Näkk, on tänu oma tohutult laiale loomepärandile üks märkimisväärsemaid väliseesti kunstnikke. Olles sündinud aastal 1918, kasvas Neeme üles Eesti Vabariigis ning alustas õpinguid Pallase kunstikoolis. Kunstnikuna kujunes tema loomekarjäär välja aga Austraalias, kuhu ta koos perega teise maailmasõja ajal põgenes. Neeme sulandus edukalt sealsesse kunstiringkonda ning Eestisse ei naasenud isegi pärast taasiseseisvumist. See on ilmselt üks suurimaid põhjuseid, miks Gunnar Neeme nimi pole tänapäeva Eesti kunstimaastikul väga laialdaselt tuntud. Austraalia pole mitte kaugel ainult kodumaast, vaid ka teistest riikidest, kuhu eestlased massiliselt pagulusse läksid, nagu Rootsi, Kanada ning USA. (Kull, K. 2018)

Illustratsioon 1



Illustratsioon 2



Illustratsioon 3

Valik G. Neeme erinevaid stiile. Fotod: Eesti Kunstimuuseum SA, Dr. Fr. R. Kreutzwaldi memoriaalmuuseum

Minu lõputöö raames valmiva animafilmi “Tartu aknad, mu arm” üks eesmärk on tutvustada Tartut ning seda läbivat nooruslikku vaimu, toetudes Gunnar Neeme motiividele. Teiseks eesmärgiks on tutvustada Tartu inimestele nende linnas sirgunud ning õppinud kunstnikku, kasutades neile tuttavaid vaateid ning südamelähedast lugu.

Olles ülesande kätte saanud ning Neeme teoseid põgusamalt uurinud, olin ma tõtt-öelda kohkunud kunstniku äärmiselt laiapõhjalisest loomingust. Kõrvetavalt kuumades toonides õlimaalid Austraalia kõrbetest (Illustratsioon 1), süngete taevastega tuššijoonistused kodumaa maastikest (Illustratsioon 3), mütoloogilistest motiividest pungil kubistlikud pliiatsiillustratsioonid rahvuseeposele “Kalevipoeg” (Illustratsioon 2) – Neeme oli ülimalt mitmekülgne kunstnik, kelle stiilidele on raske ühist nimetajat leida. Ta oli ülimalt energiline ning rakendas oma annet mitte ainult skulptuure

tehes ja maalides, vaid ka töötades graafilise disaineri ning illustraatorina (Kull, K. 2018).

Siit saan tõmmata tugeva paralleeli iseendaga – alustasin ka ju ise oma loometeekonda maalides ning joonistades kõike, mida hing ihaldas, hiljem omandasin illustratsiooni-alase hariduse Tartu Kunstikoolist ning asusin pärast seda Pallasesse meediadisaini osakonda, huvitudes põhiliselt graafilisest disainist. Need otsused tegin eesmärgiga suunata oma loovus alasse, kus saan seda rakendada stabiilselt leiva teenimiseks.

2. STSENAARIUMIST

Sellel hetkel, kui ma projektiga ühinesin, polnud filmil veel konkreetset stsenaariumit, vaid ohtralt ideesid, mida lugu puudutada võiks. Stsenarist Peep Pedmansoni algne idee oli näidata 1930. aastate Tartut – aega Gunnar Neeme noorusest, linnas, kuhu ta pärast sõda ei naasnud.

Mõte oli näidata, kuidas kunstnik naaseb tänapäeva Tartusse ning tutvustab linna tähtsamaid motiive läbi aegade. Teine lähenemine oli rääkida lugu, mis peegeldaks linna õhkkonda läbi Neeme stilistika ning motiivide. Pärast esimest kohtumist jäid need ideed õhku, Peep asus kirjutama ning mina otsima Neeme teoseid, millega 1930ndate Tartut kujutada.

Umbes kuu aega hiljem istusime stsenaristiga koos maha ning arutasime, kuidas filmiga edasi liikuda. Stsenaarium jutustas noorest mehest (Peebu sõnul umbes minusugusest), kes kõnnib mööda Tartut ringi ja otsib armastust. Emotsiooni ning filmi mõtet aitab edasi anda Bernard Kangro luule. Nagu Gunnar Neeme, oli ka Kangro näol tegemist sõja ajal Eestist põgenenud loomeinimesega.

Lugu ei räägi niivõrd tegelasest endast, vaid kujutab Tartu vaimu ning õhustikku läbi ühe tegelase silmade. Oma teekonnal kohtub ta erinevate naistega, kellest esimesega ei leia ta vaikuses istudes sidet ning järgmine petab teda teise mehega. Ühtäkki kulistab noormees ööhämaruses kange alkoholi pudelist tubli suutäie, mistõttu võtab Tartu vaim ohjad enda kätte. Nooruk leiab oma tee kuskil kõlava lõõtsaviisi poole ning avastab ennast agulist, kus vanem ja katkisem mees ta majja tirib, küsides sealjuures, et mida ta seal teeb. Noormees tõestab luuletust lugedes, et ta pole röövel, vaid luuletaja. Seda kõike kuuleb pealt kõrvaltoas olev vanem naine, kes värssidest lummatult tirib mehe enda tuppa ja veedab temaga öö. Hommikul ronib noormees läbi akna välja ning kõnnib tagasi üle kivisilla, kust film ka algas.

Läbivaks motiiviks on Tartu aknad, mis peegeldavad koidu ajal mehele vastu, tuues filmi lõppu positiivse noodi. Aknad sümboliseerivad seinte taga elavaid inimesi ning nendega seotud lugusid. Stsenaarium sai kiirelt kinnituse kõigi osapoolte käest, ainsad suuremad muudatused toimusid luule pikkuses, et filmi kestvust veidi lühemaks tõmmata. Lisaks leidsime, et jutustaja ei pea duubeldama pildis nähtavat sisu, näiteks pole vaja verbaalselt kirjeldada katkise mehe kadunud sõrmi, kui näitame neid pildis.

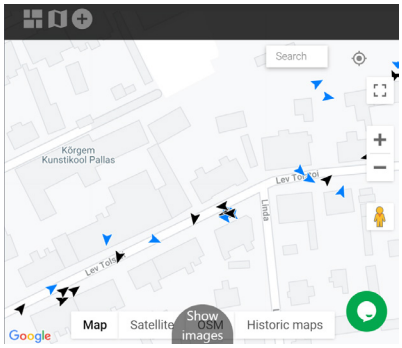
3. REŽII

Animafilmi “Tartu aknad, mu arm” stsenaarium (LISA 1) ei kirjelda otseselt, kus täpsemalt tegevus toimub. See andis mulle palju valikuvabadust režiid luues, kuid samas sundis mind ka mõtlema, kas ning milliseid linnaosi sisse tuua.

3.1 Storyboard

Ainus viide asukohale, mis stsenaariumis leidub, on repliik “nagu see lõõts, mis üksi oigab kusagil agulis”. Uurides 1930. aastate Tartu aguleid, sai kiirelt selgeks, et juttu ei saa olla ei Annelinnast, Ropka tööstusrajoonist ega ka Jaamamõisa taga tänapäeval laiuvast Hiinalinnast. Nimelt asutati need rajoonid alles pärast teist maailmasõda. ÕS defineerib agulit kui viletsat, armetut äärre- või eeslinna. Seega võiks juttu olla Karlovast, linnaosast, mis on tänapäeva kesklinnast vaid 15-minutilise jalutuskäigu kaugusel. Vaatamata linnaosa lähedusele tänapäevasele kesklinnale oli siis tegemist äärelinnaga. Karlovat nimetati halvustavalt “pilpakülaks”, kuna enne linnaga ühinemist ei kehtinud seal linna ehitusnõudeid, mistõttu kerkis sinna arvukalt puithooneid ilma igasuguste ehitusprojektideta (Hüvato, M. 2008). Vastupidiselt tollasele arvamusele Karlovast on tänapäeval tegemist miljööväärtusliku alaga, mida hindavad eriti loomeinimesed. Nendel ajaloolistel põhjustel otsustasin ka looga just sellesse agulisse liikuda.

Uurimaks puitarhitektuuri tegin alustuseks paar pikka jalutuskäiku mööda Karlova kõrvaltänavaid ning tegin põnevamatest hoonetest pilte. Seejärel kasutasin ajapaik.ee keskkonna kaardifunktsiooni (Illustratsioon 4. https://ajapaik.ee/map/), kust saab pildistamise asukoha järgi otsida vanu fotosid ning arhiive, kus nad paiknevad. See võimaldas võrrelda tänapäevast tänavapilti saja aasta tagusega ning ühtlasi otsida põnevaid hooneid, mis tänapäevaks säilinud pole.



Illustratsioon 4.
Kuvatõmmis ajapaik.ee keskkonnast
Autori foto

Sama lähenemise võtsin ma ka Tartu tuntuimate hoonete kujutamisel. Kuna linnas on palju kuulsaid hooneid, mis teises maailmasõjas kannatada said või täielikult hävisid, otsustasin anda ajastut edasi läbi pildikeele. Seetõttu on juba esimeses kaadris näha kõigepealt Raekoja platsi ning seejärel Kivisilda. See annab vaatajale puhtvisuaalsel teel teada, et tegemist on Tartuga

ning tegevus toimub enne ilmasõda. Üle Kivisilla siseneb peategelane linna filmi alguses ning lahkub lõpus, tuues loo ringiga tagasi samasse asukohta, kust see algas.

Teises stseenis jõuame Linda koju, kes elab minu loodud maailmas Vanemuise vana teatrimaja kõrval. Tegemist oli 1906. aastal valminud juugendstiilis ehitisega. Et mitte kõiki tähelepanuväärseid ning ajaloolisi asukohti kohe filmi alguses ära näidata, jätsin kolmanda hoone, kaubahoovi, hoopis lõpustseeni koos ülejäänud turuplatsi ning seal toimuva hommikuse meluga.

Tulenevalt oma kunstihariduseslikust taustast olin harjunud hoogsate ning muretute joontega kritseldades visandama (Lisa 2). Kuna aga käesoleva projekti näol oli vaja režiid ka kliendile näidata, pidin võtma kaadrite visandamiseks kasutusele võimalikult puhta ning minimalistliku stiili (Lisa 3).

3.2 Animaatik

Storyboardi ning selle põhjal tugeva animaatiku paika panemine on justkui visand tervele animafilmile, mistõttu töötasin selle kallal terve veebruari- ning märtsikuu. Olime küll animatsiooni algainetes animaatiku loomisega põgusalt tutvunud, kuid reaalse projekti raames polnud ma varem midagi sellist teinud. Markeerisin animaatikus ära kõik tähtsamad liikumised ning lugu hakkaski jooksma. Paljud kaadrid, mis staatilisel kujul töötasid, tuli aga välja vahetada, kuna liikumine tõi välja iga kaadri head ning vead. Seetõttu sain aru, et animaatiku rolli lõpliku animafilmi valmimisel ei tohi alahinnata, vaatamata ajakulule, mis selle paika saamisega kaasneb.

Suurim üllatus animaatiku loomise protsessi juures oli kindlasti see, kuidas üleminek markeeritud liikumistelt valmisanimatsioonile muudab kaadrite tajutavat pikkust drastiliselt. Kui animaatikus võis mõni kaader tunduda piinlikult pikana, isegi tahtliku venitamisena, siis hiljem nimetatud kaadri peale valmisanimatsiooni ehitadaes jäi ajast pahatihti puudugi. See on ilmselt suurim õppetund, mida tulevastes projektides rakendada saan.

4. STIILI VALIMINE NING KOHANDAMINE

Võtsin juba alguses seisukoha, et taustade maalimine ning liikuma panemine hakkab toimuma suuremas osas digitaalselt. Seda põhiliselt töövoo lihtsustamiseks, et limiteeritud ajaliste ressurssidega võimalikult palju animatsiooni ka reaalselt valmis saaks. Tööga alustades panin enda jaoks kirja kolm põhimõtet, mille alusel projektile läheneda. Esiteks peab iga kaader teenima lugu, mida jutustada üritan, ning tegema seda võimalikult selgelt, andes edasi Tartu õhustikku ning miljööd. Teiseks peab lõpptoode olema võimalikult truu Neeme töövõtetele ja stiilile, püsides oma digitaalsuses võimalikult analoogilaadne. Kolmandaks peab iga kaader olema visuaalselt kaunis ning tabava kompositsiooniga. Kõiki järgnevaid otsuseid tehes tulin tagasi mainitud punktide juurde ning küsisin endalt, oma juhendajalt ning A Filmi esindajatelt, kas valikud on neid põhimõtteid arvestades õigustatud. Nende kolme nõudmise vahel tasakaalu leidmine on minu hinnangul eeldus hea lõpptulemuse saamiseks.

4.1 Stiili analüüs

Stilistika paika panemine oli pärast režii kinnitamist üks esimesi samme. Filmi eeldatavaks kestuseks oli tulenevalt eelarvest umbkaudu 7 minutit ning sellest lähtudes kirjutas Peep Pedmanson ka stsenaariumi. Seetõttu tuli kohe alguses sisse tuua paar kompromissi. Nimelt pidin maha jätma oma plaani tegelaste kaader-kaader haaval animeerimisest, mille üle on tagasi vaadates pigem hea meel. Sellest tingituna sai kiirelt selgeks, et kõige optimaalsem viis lugu edasi anda on hoopis lamenukk, täpsemalt siis digitaalne lamenukk. Esimesel koosolekul käis läbi ka idee mustvalgest või vähemalt monokroomsest filmist, et säästa aega värvimise pealt ning anda ühtlasi edasi 1930ndate aastate vaimu.

Siit tekkiski aga küsimus, et kuidas saan need tingimused kohandada Neeme maalilisele, intensiivselt soojatoonilise ning ürgset väge täis stiiliga. Käisin seda uurimas Võru Kreutzwaldi Memoriaalmuuseumis, kuhu Neeme saatis Austraaliast olulise osa oma Võrumaaga seotud tuššivisanditest ning tema pliiatsillustratsioonid rahvuseeposele “Kalevipoeg”. Suur üllatus minu jaoks oli see, kuidas mõlemad stiilid olid mustvalged.

Võrumaa motiivide taevas oli tuššiga ühtlaselt mustaks võõbatud ja hoonete, puude ning maapinna tekstuuri andis kunstnik edasi julge ning hoogsa ümarajoonelise viirutusega. Jäi mulje, et kunstnik ei tõstnud sealjuures pliiatsit paberilt seni, kuni mingi konkreetne pind oli tekstuuriga

täidetud. Ka hoonete piirjooned olid julgelt edasi-tagasi kritseldusega markeeritud ning horisondil eraldas tuššimusta taevast ning ringviirutusega maad suhteliselt lai valge riba (Illustratsioon 5). Suure üllatusena saabus Tartu linna esindaja Indrek Mustimets järgmisele kohtumisele piltidega samas stiilis teostest, ainult et Võru motiivide asemel oli Neeme samas võtmes kujutanud ka Tartut.

Illustratsioon 5. Gunnar Neeme Sulejoonistus. Võru panoraam. Austraalia, 1996., DrKM _ 1907:17 K 116:17, Dr. Fr.R. Kreutzwaldi Memoriaalmuuseum, http://www.muis.ee/museaalView/2448989

Sellised linnapildid mõjusid mulle eelkõige sombuselt, tahumatult ning ei tundnud võtvat kindlat seisukohta selle osas, et kas tegemist on päevase või öise stseeniga. Pigem justkui selline unenäoline ning paksu pilvkattega õhtu enne aasta esimest kevadist äikesetormi, kus öö ja päev on üheks sulandunud. Kiindusin sellesse stiili julgelt täidetud pindade ning unenäolise, kuid samas realistliku linnapildi tõttu. Tugev seos tekkis mul jällegi enda paar aastat tagasi valminud kohvimaalidega, kus kujutasin sarnaselt filmi eesmärgiga oma mälestusi ajast, kui ma Tartusse elama asusin. Tuleb välja, et ka Neeme oli kogu oma tuššivisandite sarja joonistanud mälestuste ning vanade fotode järgi (Tartu Linnamuuseum TM _ 2300:5 K 150:5). Seetõttu oli valitud stiil ideaalne filmi läbivaks teemaks oleva igatsuse näitamiseks.

4.2 Stiili kohandamine filmi loomiseks

Käesoleva loo jutustamine eeldas aga pildikeele tugevat kohandamist kolmel põhjusel. Esiteks ei tulnud Neeme töödest väga hästi välja kaugus, sügavus ning valguse suund, mis on kõik vajalikud tööriistad näitamaks vaatajale, kuhu karakter parasjagu vaatab ning kus ta stseenis teiste tegelaste ning objektide suhtes paikneb. Teiseks on filmi keskpaigas stseen, kus luule taustal liigub pilt Lõuna-Eesti kuppelmaastikule. Seda osa oli vaja visuaalselt markeerida näitamaks, et tegevus toimub karakteri mälestuses. Kolmandaks oli loo jutustamiseks ning luule toetamiseks vaja näidata linna taga kumavat ehapaistet filmi alguses ning kuldset koitu filmi lõpus, et eristada tegevust keskpaigast, mis toimub öösel.

Illustratsioon 6.
Esimene moodboard.
Värvide sisse toomine
Autori foto

Katsetades alguses värvide sisse toomisega (Illustratsioon 6) , sain ülejäänud tiimilt täiesti õigustatud tagasisidet, et Neeme ei kasutanud ju värvi ning joont koos, seega jätkasin katsetusi mõttega, et film jääb siiski täiesti mustvalge. Proovides ringviirutuse tihedusega mängides pildile sügavust anda, läks pilt liialt mürarikkaks (Illustratsioon 7). Visuaalse müra vähendamiseks pidin tegema põhimõttelise otsuse terve filmi stilistika osas: ringviirutust hakkan kasutama vaid vormi liikumise edasi andmiseks ning Neeme stiili imiteerimiseks. Kauguse, sügavuse ning valguse kommunikeerimiseks võtsin appi akvarelliliku pintsli Photoshopis, mida rakendan õrnade heletumedus-nüansside näitamiseks ning viirutuse ja tausta vaheliste kontrastide pehmendamiseks (Illustratsioon 8).

Illustratsioon 7. Katsetus anda edasi sügavust ning varje mängides joonetihedusega. Katsetus osutus liiga mürarikkaks. Autori foto.

Illustratsioon 8. Neemelik viirutus vormi edasi andmiseks koos akvarellilike heletumedusnüanssidega. Pinnad on rahulikmad, kuid kunstnikule omased võtted on säilinud. Autori foto.

Ülejäänud kahele probleemile leidsin lahenduse Gunnar Neeme Austraalia motiividest, täpsemalt tema 1990. aasta maalist "Austraalia maastik I" (Illustratsioon 9). Sellel teosel on kunstnik väga julge musta õlivärvitõmbega kujutanud lõunamaa maastikku, millele tugeva kontrast loob taustal ühtlaselt oranžikaks võõbatud taust. Erinevalt teistest Austraalias valminud maastikumotiividest saab selle teose ning Eesti linnamaastike vahele tõmmata päris mitu paralleeli. Maastik on edasi antud mustvalgelt ning seda eraldab ühtlaselt värviga kaetud taevast valge piirjoon. Erinevalt Eesti motiividest on maalilisuse tõttu tegu aga veel unenäolisema tööga. Seega leidsin just sellest tööst õigustuse kasutada värvilist tausta andmaks edasi kellaaega (Illustratsioon 10). Värvikasutusel tuleb piirduda aga vaid taevaga, et jääda truuks algmaterjalile.

Illustratsioon 9.Gunnar Neeme. Austraalia maastik I, EKM j 58855 M 7625, Eesti Kunstimuuseum SA, http://www.muis.ee/museaalView/3369428

Illustratsioon 10. Kaader Karlova hoonest koos kellaaja edasi andmiseks vajaliku taustaga. Autori foto.

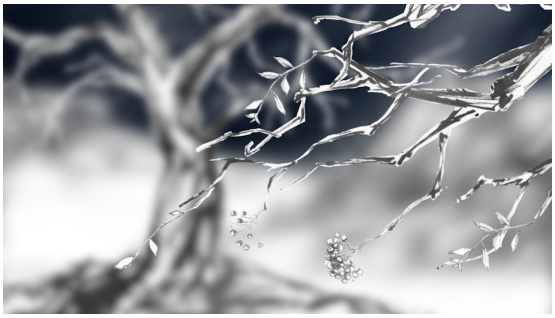
Tulles tagasi unenäolise Lõuna-Eesti maastiku juurde otsustasin võtta inspiratsiooni samast teosest, et kunstnikult laenatud võtted liiga laiali ei läheks. Kasutasin Lõuna-Eesti kuppelmaastiku kujutamiseks sama tehnikat, mida Neeme rakendas Austraalia mägede jaoks (Illustratsioon 11). Et säästa aega õlivärvi kuivamise arvelt, võtsin kasutusele hoopis musta tušši ning kuiva õlivärvipintsli ning skänneerisin pildid sisse. Kuna "Austraalia maastik I" kujutab mustvalget maastikut, kus tulikuum taevas annab edasi temperatuuri ning lõunamaist asukohta, otsustasin katsetada, mis juhtub kui sarnast maastikku kujutada vastupidiselt rusuva tumesinise taustaga. Tulemuseks on maastik, kus valged künkad mõjuvad pigem lumisena kui kuuma päikese käes valgeks pleekinuna. See on igati tervitatav, kuna Lõuna-Eesti maastikut näitavat stseeni katab Bernard Kangro luulerida "Valge tuisu keskel".

Illustratsioon 11.
Kaader Lõuna-Eesti kuppelmaastikust. Autori foto.

Filmi stilistikat kokku võttes saab selle jagada kolmeks. Alguses ja lõpus lisan Neeme stiilis joonistatud linnamotiividele oranžikad taevad, mis on vihje tema kujutatud Austraalia maastikele (Illustratsioon 12). Filmi keskosas jään truuks tema motiividele musta tuššitaevaga, mängides vaid majade ning tegelaste heletumedusega, et anda edasi sügavust ning valguse suunda (Illustratsioon 13). Lõuna-Eestit kujutavas luulestseenis imiteerin Neeme mustvalgeid õlimaale küngastest, tuues taustale kodumaa talvele kohase tumeda taeva (Illustratsioon 14). Tegin just sellised otsused, kuna kergelt erinevate stiilide kombineerimine on hea viis anda edasi erinevaid tujusid ning atmosfääre ja on samal ajal võrdlemisi suur lõik Neeme tohutust loomepärandist.

Illustratsioon 12. Näide filmi alguse ning lõpu stilistikast. Digitaalselt joonistatud linnamotiiv koos akrüülvärviga maalitud taustaga. Autori foto

Illustratsioon 13. Näide filmi keskosa stilistikast. Digitaalselt joonistatud peategelane ning linnamotiiv, tuššiga maalitud taust. Autori foto



Illustratsioon 14. Näide filmi luulelise stseeni stilistikast, kus kujutan Lõuna-Eesti kuppelmaastikku. Tuššiga maalitud keskkond õlivärviga maalitud taustal. Autori foto.

4.2 Tarkvara

Projekti alguses sain palju küsimusi teemal, mis programmidega ma lõputöö ette võtan. Näiteks on Flashist välja kasvanud Adobe Animate ning Character Animate on võrdlemisi uued programmid, mis on loodud spetsiaalselt tegelaste ning 2D animafilmide loomiseks. Oma lihtsate kasutajaliidestega tundusid paljud pakkumised küll väga kutsuvad, kuid lõpuks otsustasin jääda siiski endale tuttava Adobe After Effectsi juurde. Seda põhjusel, et tulenevalt animatsiooni 7-minutilisest kestusest ning tohutust töömahust ei ole see õige projekt, mille käigus hakata uut tarkvara selgeks õppima. Seetõttu kasutasin tegelaste visandamiseks, joonistamiseks ning kihtideks lahutamiseks Adobe Photoshopi, pärast mida oli mul võimalus .psd failid After Effectsi tõsta ning seal kiht-kihi haaval animeerida. Animeeritud klipid omakorda linkisin Premiere Prosse, mis võimaldas igat väiksemat muudatust karakteri välimuses muuta kohe ka lõpptootes.

5. TEGELASTE LOOMINE

Animafilmi “Tartu aknad, mu arm” sisaldab viit tegelast. Nimetu peategelane, läbi kelle silmade terve filmi tegevus toimub, on kergelt naiivne maapoiss, kes alles sulandub Tartu eluga. Esimene neiu, Linda, on noormehele sarnane, vaga ning hea tüdruk. Teine neiu, Marie, on julgema loomuga, kes ei pea ebamoraalseks samal ajal kahe noormehega käia, mis muidugi murrab meie peategelase südame. Neljandaks tegelaseks on katkine mees, kes on oma hirmutava välimusega ilmselt kõige lähedasem asi käesoleva filmi pahalasele. Viiendaks kohtub meie peategelane katkise mehe juures elava naisega, kes on stsenaariumi järgi vanem, väsinud välimusega, kuid siiski ahvatlev.

Kuna aeg liigub erinevate filmi peatükkide vahel märgatavalt, vananeb ka peategelane filmi jooksul silmnähtavalt. Seda otsustasin edasi anda nii tegelase välimuses kui ka animatsioonis. Peategelast kirjeldab stsenaarium mitu korda kui maapoissi linnas, seega otsustasin talle anda maaposisile kohase sasipea soengu, mis annaks tugeva kontrasti 1930ndate aastate meestemoega, milles domineerisid viisakalt lühikeseks lõigatud küljed ning särava vahaga taha kammitud tukk. Soeng muutub iga peatükiga küll lühemaks, kuid jääb siiski äratuntavalt sasipeaks. Ka noormehe mantel on filmi alguses kurguni kinni nööbitud ning sall tihedalt ümber kaela. See muutub aga siis, kui Marieke noormehe maha jätab ning nooruk ennast purju joob ning Karlovasse satub. Pärast hommikul toibumist on noormees muutnud, vanem, enesekindlam ning avatum, otsustasin selle sümboliseerimiseks ka tema mantli hõlmad lahti jätta.

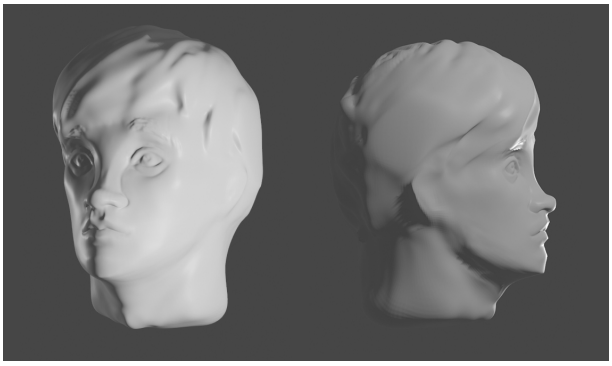
5.1 Noormees

Noormehe välimust kujundades (LISA 6) mõtlesin eelkõige praktiliselt. Pikk mantel aitab varjata reisi, mis lubab mul vajadusel mõnes kaadris säästa aega animeerimise pealt ning rakendada töötunde hoopis joonistamisele või kaadritele, mille arvelt pole mõistlik kokku hoida. Veider kombinatsioon tumedast mantlist, tumedatest juustest, kuid heledast sallist ning särgist pole ka juhuslik. Nimelt aitab see üheti näidata, et maapoiss ei mõista päris hästi linnamoe kombineerimist, kus tumedaid pintsakuid kantakse üldiselt tumedat tooni mütsiga, heledad kaabud on eelkõige suvel kuumuse peletamiseks (Schneider, S.R. 2013). Teisalt loob suurema kontrasti, mis toob vaataja pilgu alati noormehe torso peale. See on vajalik, kuna Neeme tiheda joonega stiil võib

teatud hetkedel muutuda väga mürarikkaks. Tänu püstitatud eesmärgile pole võimalik ohverdada ei Neeme stiili ega ka loo ning tegevuse arusaadavust.

Filmi alguses on noormees optimistlik, naiivne, lootusrikas, kuid ebakindel, nagu ikka need, kes noorelt uude keskkonda satuvad. Stsenaarium mainib ka, et mees otsib filmi alguses alles ennast. Siinkohal soovisin läbi peategelase poosi ning liikumise peegeldada ka tema positsiooni sotsiaalses hierarhias. Näol on küll ebakindel naeratus, ning selg on küürus, kuid silmad on pärani lahti oodates kõiki võimalusi, mida Taaralinn pakkuda võib.

Noormehe nägu kujundades pidasin silmas, et tegemist on tegelasega, kelle vastu vaataja peaks kõige rohkem empaatiat tundma. Seetõttu otsustasin luua ta nägu ka kõige vähem stiliseerituks, proovides luua empaatiat läbi allapoole pööratud silmade, suurte paksude ilmekate kulmude ning paksu nöbinina. Kuna tegelane on peaaegu igas kaadris, otsustasin enne lõplike kaadrite joonistamist luua temast Blenderi abil 3D mudeli (Illustratsioon 15). Mudel aitab mul joonistada keerulisi kaadreid nagu pea pööramised keerulise valguslahendusega ning joonistada nägu perspektiivis säästes väga palju aega.



Illustratsioon 15.
3D mudel peategelase näost. Autori foto

5.2 Linda

Teisena kohtume filmis Lindaga, keda stsenaarium kirjeldab kui neiut, kes on heatahtlik ja veidike nagu meie noormeeski. Erinevalt peategelasest, tundub ta olevat tasakaalukas ning Tartu elusse juba veidi rohkem sisse elanud. Käitumise järgi võime ka ütelda, et tegemist on pigem vaga ja tagasihoidliku neiuga, kuna tema suhtlus noormehega toimub mitteverbaalselt. Jääb mulje, et noormehel ei teki Lindaga eriti tugevat sidet, kuna mõlemad on noored, vagad, veidike arad ning kogenematud.

Linda näo loomisel (LISA 7) võtsin tugevalt inspiratsiooni sellest, kuidas Neeme inimesi kujutas (LISA 5). Kuigi kunstnik on täiesti võimeline maalima elulisi portreid, mängeldes sealjuures tundlikult valguse, varju ning värviga, tuleb Neemelike näojoonte otsimiseks minna tema ekspressionistlikumate teoste juurde. Nimelt märkasin tema naisportreede juures paari

trendi: pikad sirged ninad, mis liiguvad juurest otsani juskui ühlase laiusega paelana, nööbilikult ümarad tumedad silmad koos tugevalt markeeritud ülalaugudega ning äärmiselt pisikesed lõuad. Võtsin nendest kolmest omadusest kinni mitte ainult Lindat, vaid kõiki filmi naiskaraktereid luues. Tema vagadust väljendavad ka tema pikad blondid juuksed ning peaaegu puritaanlik kurguni kinni nööbitud kleit. Lisaks annab neiu piinlikult korras, sümmetriliselt üles seatud tuba edasi, et tegemist on korraliku ning viisaka noore naisega.

5.3 Marie

Marie puhul oli mul mõttes midagi hoopis vastupidist. Stsenaariumi vihjab sellele, et noormees on Mariega juba varem korduvalt suhelnud ning suhe tundub hästi minevat, kuna plaan on hommikul koos isakoju minna. Seetõttu tundub, et neiu ise on avatum ning julgem suhtleja kui Linda. Marie peatükki juhatab sisse luule "On pehmed ööliblika tiivad, su sõrmed on pehmemad veel". Kuna ööblikas tähendab ka EKI andmetel tänavatüdrukut, on ridade vahelt lugedes selge, et ka Marie on vabameelsem naisterahvas, kellel on lisaks peategelasele ka teine kavaler.

Marie välimust luues (LISA 8) soovisin võtta lähenemise, mis vastandaks ka tema välimust otseselt Linda omale. Palju avaram tume kleit, kavalam naeratus, moodne lühike ning lokiline soeng teevad temast täieliku linnapreili, kellel tundub peigmeeste osas päris lai valik olevat. Aluseks võtsin film noir'idest tuutava femme fatale arhetüübi. Nimelt on mõlema puhul tegemist võrgutavalt kauni naisega, kes meelitab mehi kas halvale teele või hukatusse (Sutton, H. 2018). Ka tema peigmees, kes meie maapoisi üllatuseks Marie kõrvale ilmub, on riietatud nagu mustvalge kriminaalfilmi tegelane.

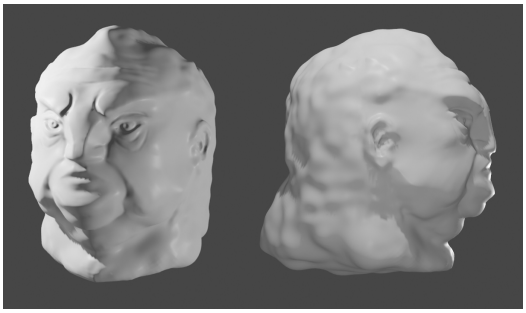
5.4 Katkine mees

Ilmselt kõige suurem väljakutse oli luua neljas tegelane, "katkine mees" (LISA 9). Liikudes edasi film noir'ilike arhetüüpidega, võtsin ka tema osas omaks idee klassikaliselt hüpermaskuliinsest maffiabossist, kes on juba visuaalselt suurem ning mõjuvõimukam kui peategelane. Lahtiste nööpidega triiksärk, laiad traksid, ning tugevad õlad autavad just seda mõjuvõimu edasi anda. Katkise mehe kujutamisel andsin suuruste vahekorda edasi ka kasutades kaamera nurki, kuna peategelane vaatab talle alati alt üles.

Tema näo loomisel võtsin eelkõige inspiratsiooni Gunnar Neeme illustratsioonist "Kalevipojale",

kus monoliitsed kivikujud keset metsa seisavad (LISA 5). Tugev tagurpidine kolmnurk, mis üldistab silmi ning kulme, tundus täpselt nagu baaskujund, mille baasil ehitada ühe suure Eesti mehe näokuju. Neeme 1978. aasta maal "Ema ja laps" andis aga inspiratsiooni mehe alanäo jaoks (Lisa 5). Kunstnik on väga põnevalt lahendanud järjekordse pisikese lõua, mis on ühtlasi terav, kuid kortsus. Kandsin ka selle üle ka katkise mehe näole, kuna just need omadused on sobivad vanemale ning vaenulikumale tegelasele. Nagu Pallase joonistustunnis selgeks sai, tuli ka selle töö käigus välja, et kortsudega inimeste joonistamine on palju suurem ja põnevam katsumus, kui siledate noorde nägude jäädvustamine. Seetõttu lõin ka katkisest mehest 3D mudeli, et perspektiiviga mängimine erinevates kaadrites ladusamalt läheks (Illustratsioon 16).

Tugeva vihje katkise mehe tegeliku isiksuse kohta annab aga hetk, kus ta lõpetab luuletuse lugemise ning üritab selle peale naerda, kuid teeb seda väga ebakindlalt. See näitab, et tegemist on tõesti vana ja katkise mehega, kes üritab kinni hoida oma kõva mehe imagost. Seetõttu on ka viimane kaader temast selline, kus kaamera näitab teda pisikesena ülevalt alla.



Illustratsioon 16.
3D mudel katkise mehe näost. Autori foto

5.6 Vanem naine

Filmi lõpuminutitel tutvume vanema naisega, kes elab koos katkise mehega. Kuna luuletust kuuldes kutsub ta peategelase enda tuppa, tekib tunne, et ta on emotsionaalselt kurnatud mehest, kellega ta korterit jagab, oodates elult midagi ilusamat ja tundlikumat.

1930ndatel moes olnud lokid on ka tema karakteril esindatud, kuid rohkem väsinul ning välja vajunud kujul, justkui oleks nad keeratud mitu päeva tagasi ning siis rippuma jäätud. Näojoonte osas rakendasin samu jooni (LISA 10), mida teiste naistegelaste puhul– pisike lõug, nööbilikud ümarad silmad ning pulksirge nina, mis on siinkohal veidike laiem kui teistel. Ühtlasi on tema julge ning otsekohene suhtumine tugev peegeldus Mariest, mistõttu üritasin ka nende välimusi omavahel siduda.

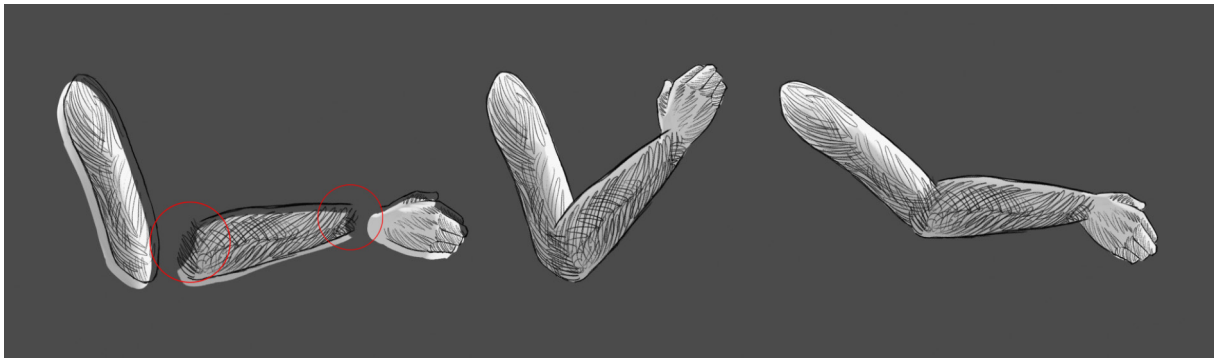
6. ANIMATSIOON

Tingituna stsenaariumi pikkusest sai juba tööprotsessi alguses selgeks, et kaader-kaader haaval joonisfilmi valmistamine on selle projekti raames välistatud. Ausaltöelda tekkis minus teatav hirm lamenuku kui tehnika ees, kuna klassikalist lamenukku olen alati pidanud väga kohmakaks (kuid siiski võluvaks) stiiliks. Musternäiteks oleks ilmselt "Siil udus", kus just selle tehnikaga seotud liikumise omapärasus annab filmile unenäolise ning sürreaalse atmosfääri.

6.1. Digitaalse lamenuku loomine

Tegelikkuses kadusid kõik mu algsed hirmud, kui esimese nuku valmis tegin ja liikuma panin. Photoshopis valmis joonistatud nukud vormistasin algusest peale eraldi kihtidena ning ladusin õiges järjekorras üksteise peale. Sain kiirelt aru, et parima tulemuse saamiseks tuleb igast liigendist teha kaks kihti, millest alumine on taustakiht, mis annab edasi heletumedust ning varju. Pealmine kiht on aga Neeme linnavisanditest tuttav ümarviirutus, mis annab esiteks edasi kunstniku käekirja ning teiseks kommunikeerib vormi suunda täpselt samade põhimõtete alusel, nagu õppisime viirutama joonistustunnis.

Esimesi animatsioonikatsetusi tehes otsustasin proovida, mis juhtub, kui pikendan pealmist viirutuskihti kaugemale kui alumine värvikiht. Katsetuse eesmärgiks oli nuku jäsemete liigendeid hajutada ning loomulikumaks muuta. See oli eelkõige vajalik kõrvaltegelastele, kelle küünarnukkide ning randmete liikumist on palju näha (Illustratsioon 17).



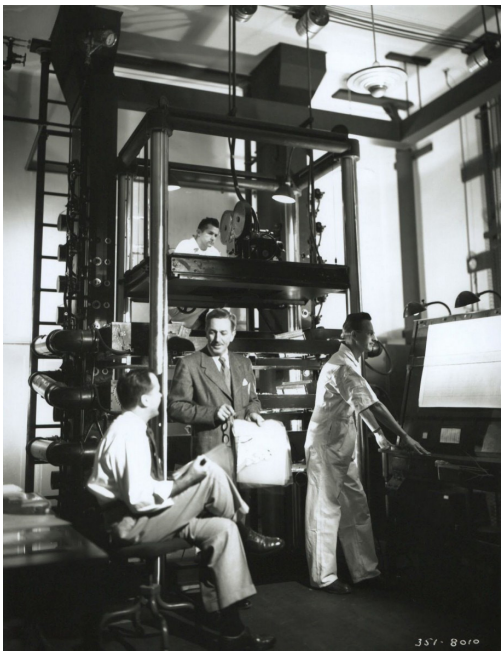
Illustratsioon 17. Lahendus lamenuku liigendite sujuvamaks animeerimiseks. Autori foto

Siinkohal harjutasin endale pärast kümneaastast digimaalikogemust lõpuks sisse harjumuse oma layerid korralikult nimetada, kuna töövoog nõudis sama faili avamist ning animeerimist Adobe After Effectsis. Kuna iga liikuva osa kohta on minu töös kaks kihti, võib mitme karakteriga stseenides olevate tükkide kogus kiirelt kasvada suuremaks, kui üks inimene hallata suudab.

Selle vältimiseks kasutasin režiis paika pandud lugu, et kindlaks teha, millistel karakteritel on vaja milliseid osi liigutada. Järjest rohkem sain aru, kuidas tööprotsessi alguses tugevalt paika pandud režii ning animaatik aitasid animeerides aega säästa.

6.2. Taustade liikumine

Sarnaselt karakterite ellu toomisele võtsin ka taustu ja maastikke liigutades kasutusele ühe väga lihtsa ning efektiivse võtte, nimelt multiplane'i (ing mitmeplaaniline kaamera). Üks tuntumaid filme, kus seda tehnikat rakendati, oli Walt Disney 1937. aasta esimene täispikk animafilm "Snow White and the Seven Dwarfs" (Goswick). Tol ajal oli tegemist kaameraga, mille alla olid kiht- kihi haaval sätitud erinevad plaanid, mille kaugust objektiivist sai vajadusel liigutada (Illustratsioon 18). Seeläbi oli Disney stuudio võimeline varasemaga võrreldes palju lihtsamalt looma stseene, kus illusioon ruumilisusest tuli välja läbi taustafoonide liikumise.



Illustratsioon 18. Disney multiplane kaamera. Foto: No Film School

Tänapäevane variant samast tehnikast ei nõua õnneks kolme meetri kõrgust rauast seadeldist ning kalleid objektiive. Nagu lamenukke animeerides, piisab ka siinkohal lihtsalt erinevate plaanide digitaalsest eraldamisest ning After Effectsis liikuma panemisest.

Esimesi katsetusi tehes sattusin kiirelt probleemide otsa, kuna proovisin animeerida samaaegselt plaani suuruse muutmist ning liikumist kaadri keskosast nurga poole. Kuna liikumine ja suuruse muutumine toimusid eri rütmis, ei tekkinud realistlikut kaamera liikumist ega illusiooni perspektiivist.

Selle probleemi lahenduseks proovisin rakendada After Effectsi sisse ehitatud AE kaamerat, mis üritab realistlikult imiteerida Disney loodud masinat digitaalsel kujul. Kaader pidi stsenaariumi järgi olema kõige hägusem ja unenäolisem terves filmis. Selle saavutamiseks rakendasin ohtralt digitaalset fookust (programmisiseselt Lens Blur). See efekt on aga väga nõudlik videokaardile, mistõttu vajas arvuti soovitud 20-sekundilise tulemuse välja renderdamiseks üle 20 tunni.

Naasesin seetõttu algelisema töövõtte juurde. Sättides iga plaani ankrupunkti (After Effectsis anchor point) samasse kohta, suutsin luua illusiooni perspektiivi koondumispunktist. Sellise

lähenemisega plaani suurust muutes koondus vajalik osa pildist koondumispunktist eemale, jõudes piisavalt suureks muutudes kaadrist välja. Fookuse muutmiseks rakendasin efekti nimega Gaussian blur, mille udustamise algoritm on palju lihtsam kui objektiivi fookust imiteeriv Lens blur ning ei nõua arvutilt sama palju jõudlust. Väikese miinusena pidin udususe ulatust reguleerima käsitsi, kuid tänu lihtsustatud töövoole oli programm võimeline näitama tulemust peaaegu otsepildis, mis tegi pisidetailide paika panemise palju sujuvamaks.

Samade töövõtete baasil animeerisin enamiku liikuvaid taustu. Käesoleva kirjaliku töö lõpetamise hetkeks jõudsin animeerida umbes 75% filmist. Kui märtsi lõpus režii paika sai ning taustade joonistamisega alustasin, poleks ma arvanud, et film kaitsmise ajaks nii suurel määral valmis saab. See jätab mulle veel tööd paariks kaitsmisjärgseks nädalaks. “Tartu aknad, mu arm” esilinastub Tartuffil 2021.

KOKKUVÕTE

Animafilmi “Tartu aknad, mu arm” loomise protsess on kindlasti suurim loomeprojekt, mille ma oma senise elu jooksul ette olen võtnud. Arvestades asjaoluga, et töötan projekti visuaalse poole kallal üksi ning jagan oma ideid jooksvalt nii produtsendi, stsenaristi, kliendi kui ka oma juhendajaga, pidin õppima oma ideid tohutult täpselt põhjendama ning kiirelt edasi liikuma. Selline lähenemine aitab mul ka iseenda ideid kriitilisema pilguga vaadata ning vajadusel neist kergema südamega lahti lasta. Teisalt annab see ka võimaluse väljastpoolt tulnud kriitikat objektiivsemalt vaadata ja vajadusel jalg maha panna ning ülesande jaoks sobimatutele soovitustele “ei” ütelda.

Kaitsen oma lõputööd küll projekti väljundi tõttu kunstide valdkonnas, kuid tunnen protsessile tagasi vaadates, et õppisin kõige rohkem tundma oma oskuseid disainmõtlemises ning täiendasin teadmisi animatsiooni tehnilises pooles. Siiski on ka kunstialaseid teadmisi, mida töö käigus rakendasin. Seda eelkõige näiteks kompositsiooni abil karakteri tundeid või staatust väljendades.

Gunnar Neeme oma tugevate kompositsioonide, tulikuumade koloriitide ning müstilise sümboolikaga jääb mind ja minu tulevast loomingut alatiseks mõjutama. Mõeldes novembrile tagasi, alahindasin töö mahtu kindlasti. Üritades jäljendada Neeme võrdlemisi muretut ning samas jõulist stiili jõudsin aga siiski luua enda jaoks tugeva ning põhjendatud stilistika, režii ning tegelased, mille abil saan filmi lõpuni valmis teha.

Kujutades 1930. aastate Tartut olin ma tahes-tahtmata sunnitud süvenema linna ajalukku ning leidma sealt palju põnevat, mida soovin läbi oma filmi näidata ka teistele linnakodanikele. Kõige enam loodan aga, et projekt annab Tartu hõngu edasi ka mujalt tulijatele ning et minu tehtud stilistilised valikud toovad rohkem tuntust Gunnar Neeme loomingule.

SUMMARY

Animated short film “Windows of Tartu, my love”

For my thesis, I worked on an 8-minute short film based on the motifs of Tartu by Estonian-Australian artist Gunnar Neeme. He was a student at Pallas Art School during the late 1930s, but went to exile during World War 2. Continuing his creative career in Australia, he would never return to Estonia. Supporting the visuals is the poetry of Bernard Kangro, another Estonian creative who would escape abroad. The story is written by screenwriter Peep Pedmanson, with me filling the roles of director, artist and animator. Producing the film for the city of Tartu is A Film Estonia, represented by Kristel Tõldsepp.

I knew creating an 8-minute animation would be a monumental task, and thus, I began by setting a few principals for myself right out of the gate to keep the workflow as focused as possible. Firstly, every scene and frame must either serve the story or communicate the atmosphere of the town. Secondly, the final product has to be as true to Neeme’s work, trying to look as analog-esque as possible, in spite of being digital animation. Thirdly, each scene has to be visually appealing in composition and lighting. Balancing these three principals is in my opinion vital for a successful result.

As such, I set out to create an animated movie set in 1930s Estonia, familiarizing myself with both the work of Neeme and the local cityscape of pre-WWII era Tartu. Focusing on both famous landmarks destroyed in the war and old buildings and neighbourhoods still standing today, I attempted to tell the story in a way that would evoke joy, nostalgia and communicate the central theme of longing, be it for another person or one’s homeland.

Neeme has a large series of ink sketches of Estonian landscapes and cityscapes, which he drew partly from memory, partly from old photographs while in exile. With inky black skies and loosely hatched buildings, these works showed the gloomy Estonian weather that doesn’t look quite like day not night. He sent them as donation the multiple museums in Southern Estonia, and upon seeing them, I knew these would be the basis upon which I would create my movie.

Because the sketches contained no central characters apart from shadowy, distant figures, I would have to dive deeper into his works to figure out how to populate this inky, gloomy world. Taking inspiration from both his mixed media illustrations for the Estonian national epic “Kalevipoeg”

and the hot-hued paintings he had painted during his long years in Australia, I managed to create what seems to me like a cohesive set of characters for this nostalgic depiction of Tartu.

Working on such a large project, I realised how valuable it is to set up some design principals before even creating the first sketches. Keeping a focused workflow is extremely valuable when time is of the essence. There were multiple moments when the artist inside me wanted make big decisions just to make a scene look prettier, but because the task at hand was to stay true to Neeme's works, I returned to my principals in order to work towards a more cohesive final product.

During my work on the thesis, I've laid the groundwork of stylistic choices, characters and environments for the upcoming animated short film "Windows of Tartu, my love". It will take a little more persistance to finish the project completely, but I hope the choices I've made are as true to Gunnar Neeme's works as they can be and that the movie will serve to introduce the viewer to both his works and the history of the city.

KASUTATUD KIRJANDUS

Koll, K. (2018) Lõunaristi all. Gunnar Neeme – eesti kunstnik Austraalias. Tallinn: Eesti Kirjandusmuuseum

Lillemets, E. Lõunaristi alt tagasi Põhjatähe valgusse
[WWW] https://www.sirp.ee/s1-artiklid/c6-kunst/lounaristi-alt-tagasi-pohjatahe-valgusse/ (28.09.2018)

Rahvusarhiiv. Naesterahwa töö ja elu. Eesti naise elupilte 1920.-1930. aastaist
[WWW] https://www.ra.ee/naitus/naesterahwa-too-ja-elu/

Ajapaik.ee fotokaart
[WWW] https://ajapaik.ee/map/

Schneider, S. R. Men's Summer Fashion & How to Dress in the Thirties & Forties
[WWW] https://www.gentlemansgazette.com/men-summer-fashion-how/

Sutton, H. The evolution of the femme fatale in film noir
[WWW] https://crimereads.com/the-evolution-of-the-femme-fatale-in-film-noir/ (05.12.2019)

Neeme, G./Tuššijoonistus. Tartu raekoda. (1995)
Tartu Linnaajaloo Muuseumid / Tartu Linnamuuseum TM _ 2300:5 K 150:5

Goswick, A. Disney's Multiplane Camera: The Original New Dimension
[WWW] http://dizfanatic.com/DizTech006.aspx

Hüvato, M. Pilpakülast saja aastaga nostalgiliseks Karlovaks
[WWW] https://tartu.postimees.ee/1797559/pilpakulast-saja-aastaga-nostalgiliseks-karlovaks (20.05.2008)

Hellerman, J. How Disney's Iconic Multiplane Camera Changed Animation
[WWW] https://nofilmschool.com/disney-multiplane-camera

STSENAARIUM

V/O:
Üks noor mees käib ringi Tartut mööda. Maapoiss, kes sattus Tartusse ja armus. Nagu ikka need, kel hing alles heliseb sees. Ja kellele Tartu heliseb vastu. Luuletaja teab ja kirjutab umbes samal ajal:

LUULE:
Need on Tartu valged ööd…
Öise tuule pehmed peod…
Kõnnid vaikides ja hardalt
Nagu hoiaks armsa käest.

Ühe neiu suurplaan sulandub-hõllandub eest läbi.

V/O:
See on linn, mis tõmbab noori mehi. Ja noori naisi igat sorti. Teenijaplikad, köögitüdrukud, lapsehoidjad, passijad, pesijad, õmblejad, õppijad. Iga akna taga keegi, ja sealt meie noormeeski oma Lindakese leiab.

LUULE:
Mäletan, kui Toome pingil
Pehmed olid sinu palged.

Üks maja, selle pimedad aknad… Kaamera otsib aknaid, viimaks ühele lööb valgus sisse.

LUULE:
Millises toas küll istud sa praegu, tilluke tüdruk,
Millise lae all, milliste seinade sulus?

Tüdruku juurde ilmub peategelane… Nad vastastikku, siis kardin ette…

V/O:
Ilus aeg ja valus aeg. Üks otsimas endasugust, teine otsimas alles ennast.

Linda on hea tüdruk. Püüab väga linna moodi olla, aga kas ta oskab. Ei oska seda noormeeski.

LUULE:
Pea terve tunni vaikisin. Kaks kätt
sa lõpuks tõstsid näole looriks. Rätt,
see tupsudega, libises su õlult.
Taas tulvas südame su leebe võlu,
Kuid kõnetada sind ei olnud julgust.

Uksekolksu saatel noormees lahkub. Naine aknale jääb…
Hakkab kostma kauge lõõtsamuusika. Veidi häälest ära on see.

Noormees kõnnib tänaval…

V/O:
Siin ta nüüd on, segaduses ja nukker nagu see kuskilt kostev lõõtsmooniku viis. Aga ta kasvab kiiresti, linnas käib kõik kiiresti. Siin ei ole aastaaegu, siin loeb aeg ennast päevadega, ja kui neid napib, võtab öödestki juurde.

Meeleolu muutus. Noormees paar aastat vanem.

V/O:
Taas on öö, aga kindlam on samm. Sama linn, aga teine tänav. Siia esimest korda võtab Marieke teda ise kaasa. Teist korda leiab juba omapäi. Hakkab meeldima ja jääbki käima, sest hästi maitsevad magusad ööd. Akna taga Lõuna-Eesti taevas, see ilus ja igavene. Sama igavene, kui on armastus, kui oled noor.

Ta jalutab siin mööda tänavaid. Majad mööduvad, tüdrukud siin-seal akendes. Kes üksi, kes kaksi…

LUULE:
Mind paitades põsest riivad,
Veri kohiseb pähe, kaob meel.
On pehmed ööliblika tiivad,
Su sõrmed on pehmemad veel.

Hakkab kostma lõõtsa katkine ja pahaendeline hääl…

V/O:
Aga täna ei soovi ta ööliblikaga piirduda, täna on üllatus plaanis: kohe hommikul sõita maale. Tüdrukut näitama, nagu need asjad ikka käivad. Selline on noore mehe plaan. Ja aken on valge. Kas oskab Marie oodata, kas aimab juba?

Koputab aknale.

LUULE:
Sind kuulen tõusvat nagisevast voodist.
On kartus asjatu, et juba magad.
Ma usun, olid ärevil ja ootsid.

Aken avaneb. Seal on Marie, ja ta pole enam üksi. Ta kõrvale ilmub võõras mees.
Marie ulatab noormehele tema kaabu, paneb selle talle pähe.
Siis naerab äkki laginal, puhub ta suunas õhumusi.
naine tõmbab akna kinni. Kustutab tule.

Noormees avab pudeli ja kulistab pikalt, kostma hakkava lõõtsa ja luuletuse saatel.

V/O:
Tüdruk jätab noore mehe maha, aga Tartu ei jäta. Tartul on tema jaoks lohutus. See lõõts, mis nii üksi oigab kuskil agulis. Nagu tunneks ta sama, mida tunneb mees.

Noormees hakkab majade vahel sihitult astuma, linnas ja pimeduses ekslema…

V/O:
Ja sinna nüüd kutsuvad teda kõrvad ja kannavad jalad, sinna tema võõrastes hoovides tuterdab, käsikaudu koperdab. Nagu eksinud odüsseus oma viimase sireeni laulu kannul…

Siis muusika lakkab.

V/O:
Korraga vakatab lõõts. Kuhu nüüd? Kuskil siin see ju oli…
Ootamatult üks uks ise avaneb. Kurjalt avaneb: Kes sa oled, mida tahad, kuhugi sa ei lähe, tule sisse.
Tagasiteed enam pole. Mis sa siin kolad? Ma… joonistasin. Pimedas? Ei, luuletasin. Luuletaja või? Natukene. Ma ei usu. Tõesta.

„Millises toas küll istud, väike tüdruk…“ Ei. „Mind paelus kaua sinu ihu…“ Ei, ei. „Sind kuulen tõusmas nagisevast voodist…“ Ei, ei, ei. „Oksalt lumme ruskeid …“ Oh-jaa, see sobib. Näe, vaata.

Katkise näoga mees võtab luuletuse. Ja loeb.
Luuletuse ajal lendub pilt kuhugi linnast ära, maastikutesse, Lõuna-Eestisse…

LUULE (*rämeda tahumatu häälega, pigem aeglaselt*):
Oksalt lumme ruskeid pihlamarju kukub.
Keset aeda tuisus[?] majakene tukub.
Mine kõigest mööda, seisata ja vaata!
Oled koduta ja oled kodumaata.
Vihur raage ropsib vastu aiateivast.
Lähed, kõht on tühi. Mõtled koduleivast…
Aga näkku paiskub viilitera tuisku,
Kuuled läbi tuule surma pikka luisku…

Vaikus. Siis hakkab katkine mees totakalt naerma.

MEES:
Hahahaha… Nojah.

V/O:
Kas ma võin nüüd minna, küsib luuletaja. Kuhugi sa ei lähe, ütleb naine... See naine, kes on tagatoa uksele ilmunud. Ilus luuletus, ütleb. (NAINE): „Pani mu hinge nutma. Kes mu nüüd ära lohutab?“ Küsib see veidi väsinud naine.
„Tule, luuletaja. Ja sina kõnni koridori.“
Katkise näoga mee võtab lõõtsa, läheb ja sosistab noormehele: Ma löön su pärast maha.

Lisaks see katkise näoga mees võtab noormehe peast kaabu ja paneb selle endale pähe.

V/O:
Noormees tahaks öelda, et see pole üldse tema, see on Bernard Kan…
(NAINE): „Tule juba! Ole minuga hommikuni ja luuleta mind riidest lahti.“
Ja meie noormees kuulab sõna.
Ja saab ühe ööga suureks.
Ja palju vanemaks.

Hakkab lõõtsa katkine nuuks trepikojast.

LUULE (*küpsema häälega kui noormehe luuletused seni*):
Nüüd humu sees umiseb vaevu
Nagu uppunud vesperikell.
Mu meel on kui rõõnpilves taevas
Verimarraskil, päevast hell.

Siis sirutab öö end välja
Nagu naine mu kitsasse sängi

Ja surub mind vastu seina.
Nüüd jään veel rohkem ängi.

Ma kardan ja ihkan ta armu:
Must piim valgub paisul rinnast.
Oma suul ja silmil tunnen
Nagu kuuma ja rasket kinnast.

Hommikul. Mees ronib aknast välja. Naine hoiab tal kaela ümbert.

V/O:
Sa tuled ju tagasi, küsib naine. (NAINE): “Tuled mind jälle luuletama, eks ju?”
Jaa, muidugi. Alati. Isegi kui see pole enam mina.

Mees lahkub.

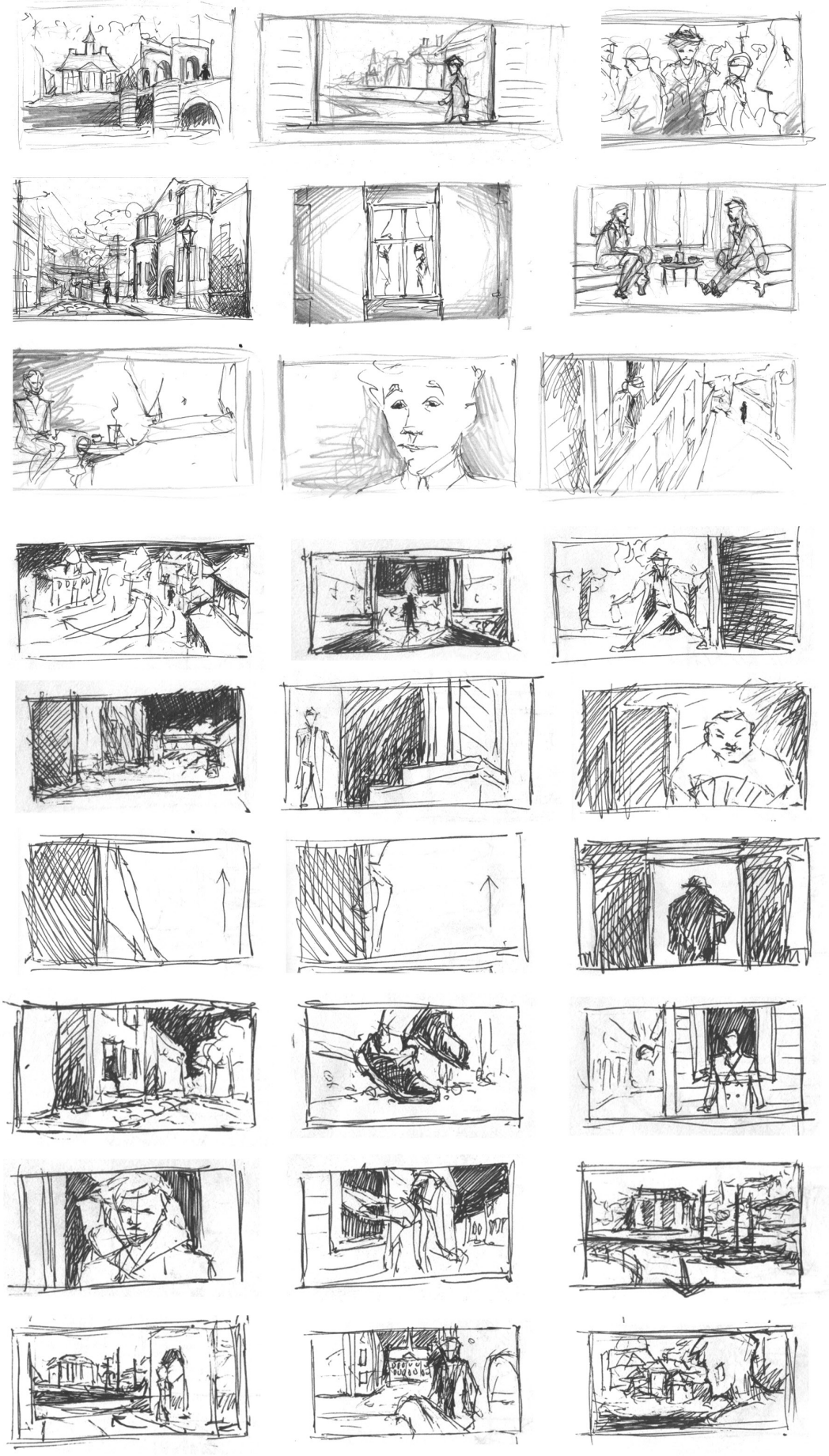
V/O:
Uus päev koidab Emajõe taga. Ja talle tuhanded aknad peegeldavad vastu. Iga päev.

Pildiliselt on mees pisut vanem kui seni.

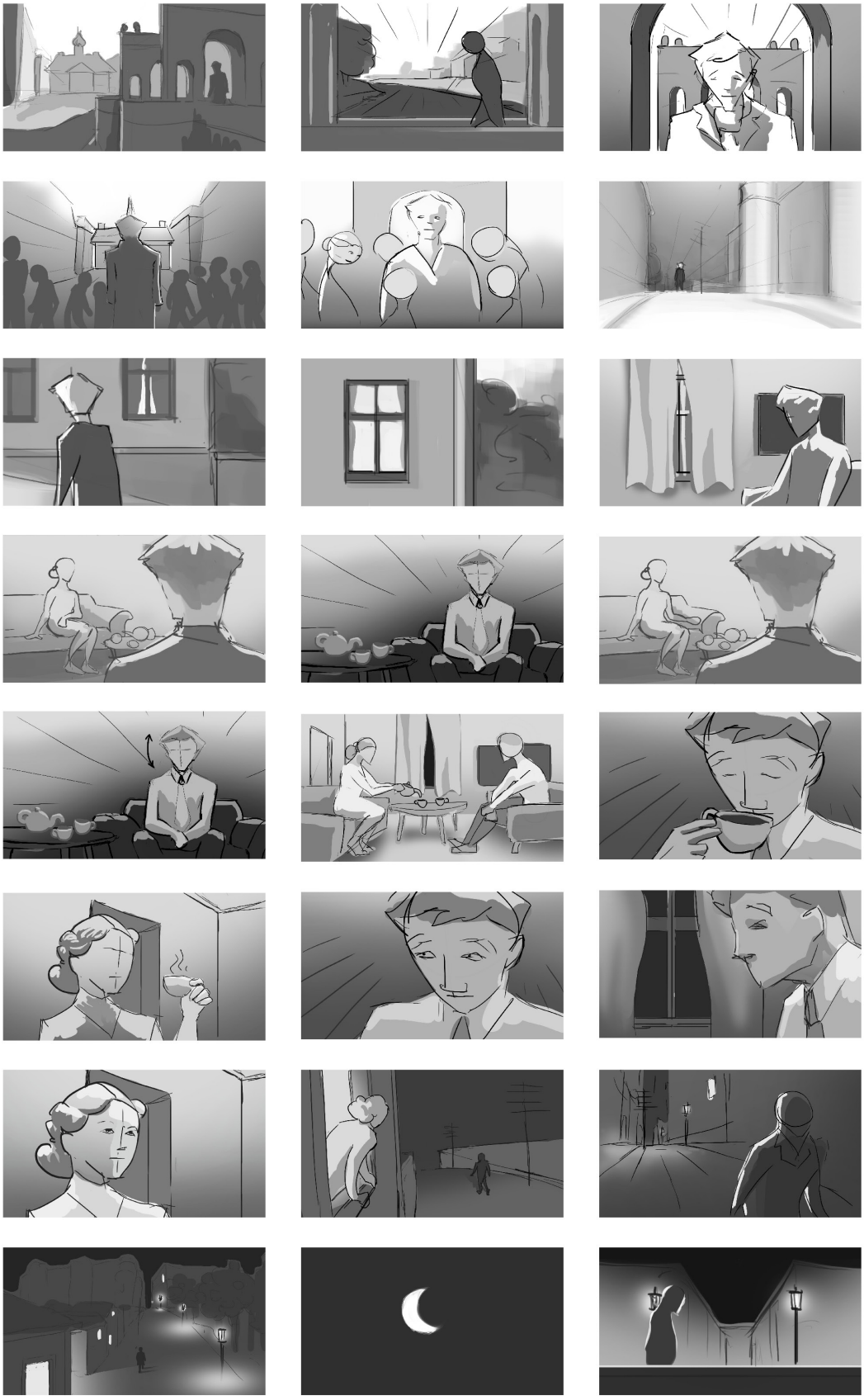
Tiitrite all:

LUULE:
Igal uuel sügisel
Keset tuska, kadu,
Igal aastal jällegi
Rändan vanu radu.
Kustumatu igatsus
Viib mind Taaralinna.
Üle mitme meregi
ikka jõuan sinna.
Kuulen kaugel kõlamas
Vana tutvat viisi,
Näen sind jälle silme ees,
Kadund paradiisi.
Ükskord, sõbrad, kindlasti,
Jätkem pelg ja kartus,
Ükskord jälle kohtume
Vanas armsas Tartus!

LISA 2. ESIMENE STORYBOARD

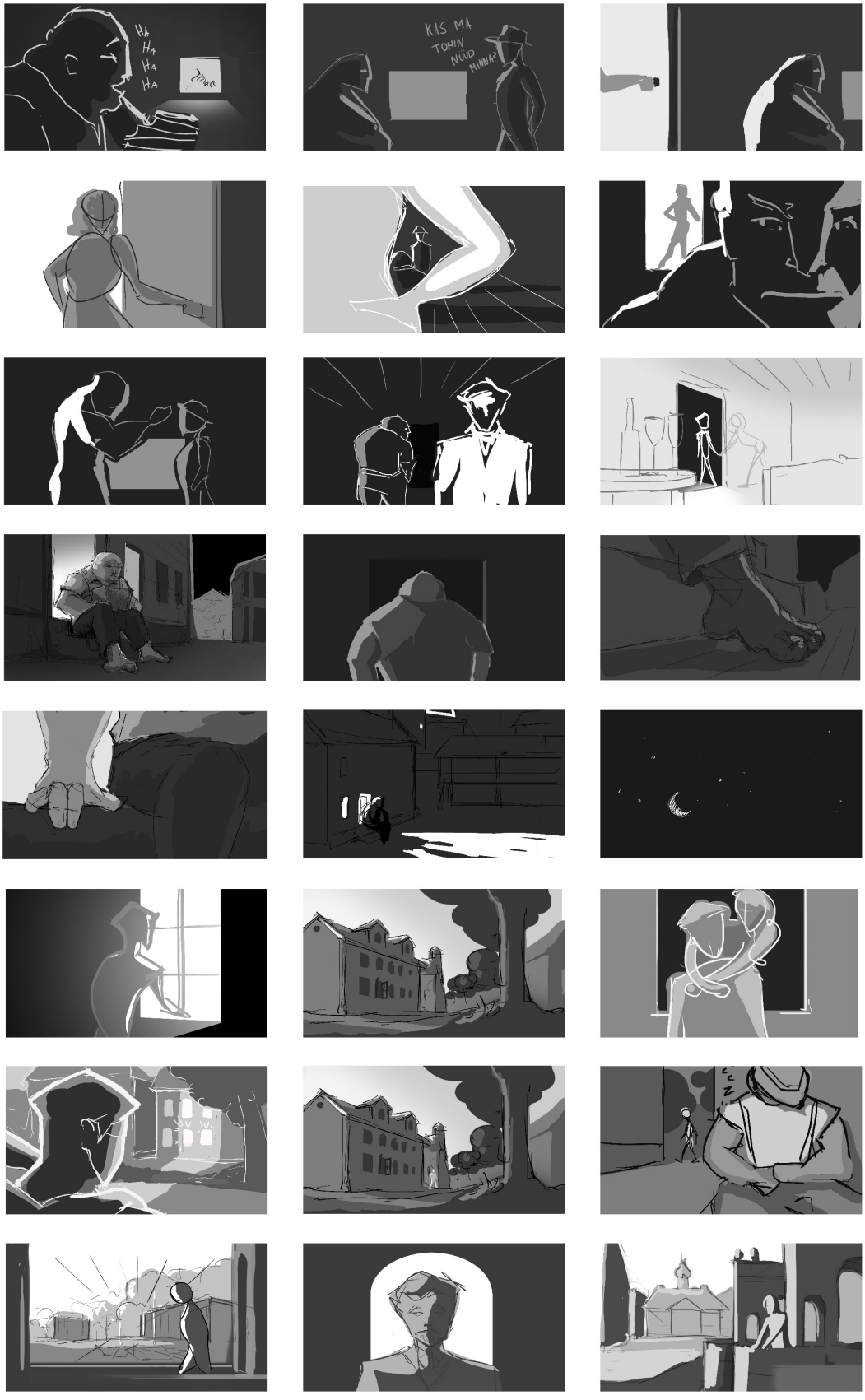


LISA 3. LÕPLIK STORYBOARD



EI LXHE SA KUHUG!

KES SA OLED?
LUULETAJA OLEN
MIS SA TAHAD?
MIDAGI EI TAHA
MA EI USU, ET SA LUULETAJA OLED!
OLEN.
TÕESTA!
MILLISES TOAS KUU ISTUD...
MIND PAELUS KAUA SINU IHU
?
SIND KUULEN TÕUSMAS!
VALGE TUISU KESKEL
SEE SOBIB


HA
HA
HA
HA
KAS MA
TOHIN
NÜÜD
MINNA?

LISA 4. ANIMAATIK

https://youtu.be/-I9oUMrB2NM

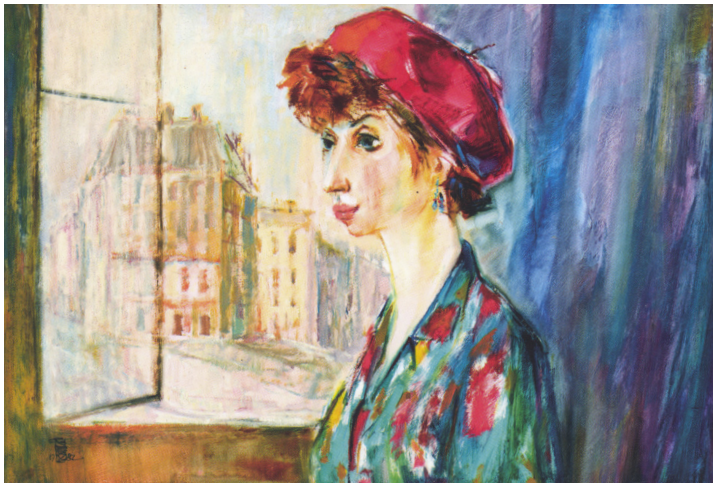
LISA 5. GUNNAR NEEME NÄGUSID KUJUTAMAS

Kalevipoeg. Sissejuhatuseks 8-9. 1982

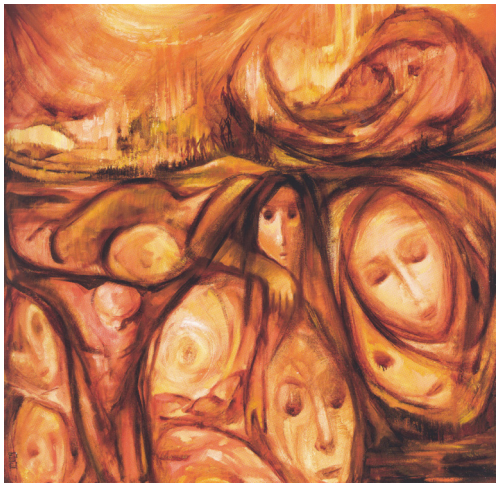
Ema ja laps. 1978

Noored. 1997

Tütarlaps. Dateerimata



Naise portree. 1982



Maastik. Muistne *dreamtime.* Dateerimata

Fotod: Koll, K. (2018) Lõunaristi all. Gunnar Neeme – eesti kunstnik Austraalias.

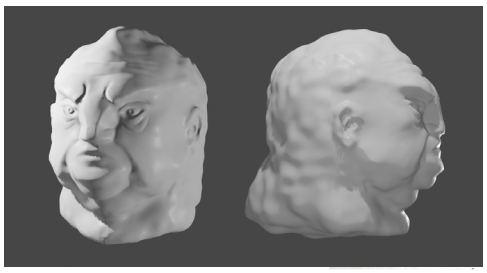
Tallinn: Eesti Kirjandusmuuseum

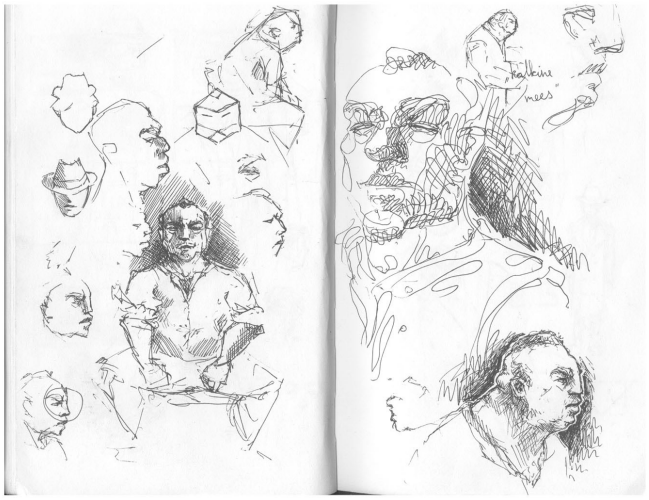
LISA 6. NOORMEES

LISA 7. LINDA

LISA 8. MARIE

LISA 9. KATKINE MEES





LISA 10. VANEM NAINE