

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Etenduskunste visuaaltehnoloogia õppekava

Videokujundaja eriala

Deili Post

**ULMELISE FILMIRUUMI LOOMINE**

**LÜHIFILMI „VALGE TÜHERMAA” NÄITEL**

Lõputöö

Juhendaja: Jürgen Volmer, BA, filmikunsti spetsialist

Viljandi 2026

## Resümee

### Ulmelise filmiruumi loomine lühifilmi „Valge Tühermaa“ näitel

Antud lõputöö on loovuurimuslik tagasivaade lühifilmi „Valge Tühermaa“ loomeprotsessile. Filmi autorina astusin stsenaaristi, režissööri ja monteerija rolli enese ja loomingulise arengu eesmärgil. Selle tulemusel valminud film põhineb unustamise-mäletamise tsüklil ning uurib identiteedi ja reaalsustaju lõhestumist. Loomeprotsessi lahtimõtestamise fookuseks on „Valge Tühermaa“ filmiruumi konstrueerimine ja selle ulmelisuse kujunemine läbi kaadrite, montaaži ja helikujunduse. Töö teoreetilises osas defineerin ja annan ülevaate filmiruumi olemusest ja ülesehitusest kaadris, montaažis ja helikujunduses. Seejärel annan ülevaate ulme määratlustest ja ulmefilmidest olemuslikult.

**Võtmesõnad:** *filmiruum, ulmelisus, ulmefilm, lühifilm*

## Abstract

### Creating sci-fi filmic space in short film „White Wasteland“

This thesis is a creative-research retrospective on the production process of the short film „White Wasteland“. As the film's author, I assumed the roles of screenwriter, director, and editor with the aim of fostering both personal and creative development. The resulting film is based on the cyclical interplay of forgetting and remembering, and explores the fragmentation of identity and the perception of reality. The primary focus of the analysis is the construction of the filmic space in „White Wasteland“ and the emergence of its science-fictional qualities through cinematography, editing, and sound design. In the theoretical section of the thesis, I define and provide an overview of the nature and structure of filmic space in relation to framing, editing, and sound design. This is followed by an overview of the definitions and essential characteristics of science fiction and science fiction films.

**Keywords:** filmic space, otherworldliness, sci-fi film, short film

## Sisukord

|                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Sissejuhatus .....                                                               | 4  |
| 1. Filmiruum ja ulmefilmid .....                                                 | 5  |
| 1.1. Filmiruum ja selle konstrueerimine.....                                     | 5  |
| 1.2. Ulmelisus ja ulmefilmid .....                                               | 7  |
| 2. Lühifilmi „Valge Tühermaa“ loomine .....                                      | 9  |
| 2.1. Ideelised alged.....                                                        | 9  |
| 2.2. Üldine loomeprotsess .....                                                  | 10 |
| 2.3. Lõplik sisuline kokkuvõte .....                                             | 11 |
| 3. Lühifilmi „Valge Tühermaa“ filmiruumi konstrueerimine .....                   | 12 |
| 3.1. Lähtekohad ja üldine filmikeel.....                                         | 13 |
| 3.2. Filmiruumis tegelikkuse kehtestamine ja nihestamine.....                    | 14 |
| 3.2.1. Algus lumisel tühermaal: tegelikkuse kehtestamine .....                   | 14 |
| 3.2.2. Mälestuste korter: ebareaalse sisemaailma kujutamine ja nihestamine ..... | 15 |
| 3.2.3. Lumine tühermaa lõpus: tegelikkuse lagunemine ja uus algus .....          | 16 |
| 4. Eneserefleksioon .....                                                        | 17 |
| Kokkuvõte .....                                                                  | 20 |
| Kasutatud allikad.....                                                           | 21 |
| Lisad .....                                                                      | 23 |
| Lisa 1. Kaader filmist: Lõpukaader tühermaal .....                               | 23 |
| Lisa 2. Kaader filmist: Algus kaader tühermaal.....                              | 23 |
| Lisa 3. Kaader filmist: Korter Eeriku sisemaailmas .....                         | 23 |
| Lisa 4. Kaader filmist: Nihestunud tühermaa.....                                 | 24 |
| Lisa 5. Lühifilmi „Valge Tühermaa“ plakat.....                                   | 24 |
| Lisa 6. Minu portfoolio .....                                                    | 24 |

## Sissejuhatus

Oma videokujunduse õpingute jooksul olen saanud palju loominguliselt ja erialaselt väärtuslikke kogemusi, osaledes erinevates lavastus- ja filmiprojektides videokujundaja-tehniku, monteerija või operaatorina. Need kogemused on ajendanud minus soovi saada teada, milline oleks päris mu enda autorilooming, sest siiani olen oma töös lähtunud lavastaja või režissööri sisenditest. Seetõttu otsustasin õpingute viimase väljakutsena astuda oma lõputöö praktilise osa teostamisel stsenaaristi ja režissööri rolli, et luua lühifilm, mis on minu enda loodud isiklik tervik. Selle tulemusel valmis ulmeline lühifilm „Valge Tühermaa”, mis esilinastus 2026. aastal 15. mail TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia peamaja mustas saalis.

Olen oma isiklikus kirjandus- ja filmimaitstes alati kaldunud ulmelisemate teoste poole ja tõenäoliselt on seeläbi ulmelisus mõjutanud ka minu enda loomingut, nii sisus kui ka stiilis. Lühifilmi „Valge Tühermaa” loomeprotsessi alguses ei olnud minu teadlikuks eesmärgiks teha ulmelist filmi ning kunstilisi valikuid tehes püüdsin esmajoones lähtuda enda isiklikust tunnetusest, mitte kindla filmižanri tunnustest. Filmi stsenaariumi aluseks oli spekulatiivne küsimus „Mis siis, kui keegi ärkab lumisel tühermaal ilma ühegi mälestuseta?”. Leides inspiratsiooni filmide „*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*” ja „*I’m Thinking of Ending Things*” orgaanilisest sürreaalsusest, soovisin „Valge Tühermaa“ misanstseenide loomisel lähtuda pigem realistlikest või praktilistest lahendustest ja seeläbi kujunes filmiruumi ülesehitus peamiseks vaataja reaalsustaju nihestavaks vahendiks.

Antud töö on loovuurimuslik tagasivaade lühifilmi „Valge Tühermaa“ loomeprotsessile, mille põhifookuseks on mõtestada lahti ja kaardistada ulmelise filmiruumi loomisel tehtud audiovisuaalseid valikuid. Töö esimeses peatükis defineerin ja annan ülevaate filmiruumist ja selle ülesehitusest ning ulmest ja ulmefilmidest. Seejärel teises peatükis mõtestan esmalt lahti lühifilmi „Valge Tühermaa“ ideelised alged ning annan koondava ülevaate filmi terviklikust loomeprotsessist ning seejärel lõplikust filmi sisust. Kolmandas peatükis keskendun lühifilmi „Valge Tühermaa“ filmiruumi loomele, kaardistades esmalt lähtekohad ja läbivamad filmikeele elemendid ning seejärel selgitan filmiruumi ulmelisuse progresseerumist kolmes osas. Neljandas osas mõtestan läbi eneserefleksiooni saadud kogemusi ja tähelepanekuid filmi loomeprotsessist stsenaaristi, režissööri ja monteerijana.

## 1. Filmiruum ja ulmefilmid

Oma seminaritöös „Filmi vormis videokujunduse loomine lavaruumi Oskar Viirandi diplomilavastuse „Õnnelike surnute aed” näitel” käsitlesin filmiruumi ja lavaruumi suhet ning analüüsisin selle mõju videokujunduse loomisele (Post, 2025). Viirandi lavastuse ja seminaritöö järgselt olen hakanud videokujunduse ja filmi loomet mõtestama läbi filmiruumi konstrueerimise, sest seeläbi saan kujundada terviku tulemusel vaatajas tekkivat aegruumilist ja tegelikkuse taju. Sellest lähtuvalt mõtestasin ka oma lühifilmi „Valge Tühermaa“ audiovisuaalset loomet läbi filmiruumi ning kasvasin läbi selle ulmelisust. Järgnevalt defineerin ja annan ülevaate filmiruumi olemusest ja selle ülesehitamise vahenditest. Seejärel avan ulmet ja ulmelisust läbi selle erinevate määratluste ning annan üldise ülevaate ulmefilmide olemusest.

### 1.1. Filmiruum ja selle konstrueerimine

Prantsuse filmiteadlane ja režissöör Éric Rohmer eristab oma doktoritöös „*L'organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*“ („The Organization of Space in Murnau's „Faust”“) filmikunstis kolme tüüpi ruume: *Image Space* ehk pildiruum, mis hõlmab ühes kaadris nähtavat ruumi ja selle kaadri omadusi; *architectural space* ehk arhitektuuriline ruum, mis viitab füüsilisele ruumi kujundusele filmis ja **filmic space ehk filmiruum, mis on filmi kunstilise terviku tulemusel vaataja kujutluses tekkinud näiline ruum ja ruumitaju**. Filmiruum tekib kaadris nähtava ruumi ja nende ruumi fragmentide montaaži ning heliliselt kujundatud ruumitaju tulemusel. (Rohmer, 1997; viidatud Garip & Garip, 2020 kaudu) Filmikunsti teooriaid käsitlevas raamatus „Dialog Ekraaniga” ei mõtesta Juri Lotman küll otseselt filmiruumi lahti, kuid viitab läbivalt filmiruumile kui filmi kujuteldavale või kunstilisele ruumile. Lotmani sõnul loob film oma reaalsuse, oma ruumi, mille ta täidab oma inimestega. Filmiruumi loovad aktiivselt kaamera, montaaž ning ka vaataja, kelle silmis muutub nähtu tõeliseks läbi nägemise sugestiivsuse. Filmiruumi olemus kujuneb läbi filmikeele ehk filmi kunstiliste valikute. Filmikeele kaudu loob filmitegija tähendusi ja vabastab filmikunsti materjaliks oleva maailma reaalsuse piiridest. Filmikeele elemendiks saab olla kõik, mida on võimalik teha vähemalt kahel erineval viisil, seejuures peab selle kasutamisel või mitte-kasutamisel olema mingi korrapära. (Lotman, Dialog Ekraaniga, 2022) Rohmeri ja Lotmani teooriatest lähtuvalt toimub **filmiruumi audiovisuaalne konstrueerimine läbi kolme filmikeele peamise vahendi: kaader, montaaž ja helikujundus**.

Mõistet kaader saab filmikunstis kasutada kolmes erinevas tähenduses. Filmi liikumise illusioon tekib piltide ehk kaadrite kiirel vaheldumisel, seega filmitehnilises kontekstis viitab kaader ühele staatilisele hetkele filmist. Filmikeelelises kontekstis on kaader katkematu ühik filmi. Kaadri kolmas tähendus viitab kaadrile kui raamile, läbi mille näeme kaamera poolt eraldatud kindlat segmenti filmi keskkonnast ehk kadreeringut. Kaadri raam eraldab filmi keskkonna nähtavaks ja nähtamatuks. Filmiruum hõlmab nii kaadrisisest kui ka välist ruumi ning selle tähendusloome lähtub ekraanil nähtava suhtest ekraanivälisega. Kaadri vaatepunkti ja mõju saab komponeerida läbi plaani, rakursi, kaamera liikumise ja kaadri sisese kompositsiooni. Visuaalkunstidest on film ainus, mille vaatepunkt saab liikuda, kas kaadri vahetuse või kaamera liikumise tulemusel. Läbi selle eripära saab film suunata vaataja tähelepanu ja luua erinevate detailide vahel tähenduslikke suhteid. Vaatepunkti määrab kaamera positsioneerimine filmitava suhtes, seejuures rakursi määrab kaamera nurk ning plaani kaamera kaugus filmitavast. Plaanisuurusest oleneb vaataja suhe filmiruumi tegelastega. Kaadris nähtav tegelane või objekt on vaatajale nagu suhtluspartner ja seeläbi on plaanisuuruse mõju vaatajale seotud prokseeemika keelega ehk ruumi semiootikaga. Seejuures ei ole plaanisuuruse tähendus fikseeritud, vaid kujuneb kaamera liikumisel või montaažis plaanisuuruste omavahelisel suhestumisel. (Lotman, Dialog Ekraaniga, 2022)

Montaaž filmikunstis on erilaadsete kaadrite mingist kindlast loogikast või struktuurist lähtuv kõrvutamise või kombineerimine (Lotman, Filmisemiootika, 2004). Kulešovi efektist tulenevalt loob kaadrite kõrvutamine lisaks olemasolevatele tähendustele uue, kolmanda tähenduse, mis ei sisaldu kummaski kaadris eraldi. Vaataja tajub kaadrite kombinatsiooni millegi pidevana, kui tema kujutluses kehtestub kaadritele ühine ekraani väline ruum. Selleks, et saavutada järjepidev ja märkamatu montaaž, peavad üleminekud kaadrite vahel olema taotuslikud, jälgitavad ning hõlmama mingeid pidepunkte. Kui kaadrites ja nende kombineerimises ilmneb ebakõlasid või segaseid valikuid, siis kaotab vaataja orientatsiooni ning filmijutustus kaotab oma nähtamatuse, mis mõjub vaatajale võõristavalt. Sidusust aitab lisaks luua kaadrite etteennustatavus, mis lähtub kahe kaadri vahelisest põhjuslikust seosest. Seejuures aga tajub vaataja kaadrite järgnevust omakorda põhjuslikuna, lähtudes eeldusest, et näidatute vahel peab olema mingi seos ja loogika. Filmiruumi olemus kujuneb montaažis läbi valikute kaadrite kombinatsioonis ja üleminekutes, pikkuses ja rütmis. (Lotman, Dialog Ekraaniga, 2022)

Kuigi oma kujutluses tajub vaataja filmi ja filmiruumi kolmemõõtmelisena, siis tegelikkuses on ekraan füüsiliselt tasapinnaline ja sellest tulenevalt ka film. Näilise sügavuse

saavutab film läbi kaadrisisese kompositsiooni ja kaadrite kombineerimise ning läbi helikujunduse, mis vabastab filmi ekraani tasapinnalisusest. (Lotman, Filmisemiootika, 2004) Tummfilmides lähtus vaataja taju visuaalsetest sisenditest, kuid helifilmide tulek muutis filmiruumis orienteerumist totaalselt, pakkudes uusi võimalusi tähendusloomeks. Helikujundus komponeerib muusika, kõne ja taustamüra vahel dünaamilisi suhteid, seejuures saavad need võtta üle üksteise funktsioone (Lotman, Dialoog Ekraaniga, 2022). Filmides jagunevad helid diegeetilisteks ehk filmi maailma sisesteks ning mitte-diegeetilisteks ehk filmi maailma välisteks. Diegeetilise heli puhul suudab vaataja omistada helile kaadrisese või -välise allika, mis seeläbi kujundab vaataja ruumitaju. Kas ja kuidas vaataja seda heli kuuleb, muudab näiteks kaadri vaatepunkti subjektiivseks või objektiivseks. Läbi mitte-diegeetiliste helide nagu muusika, kõne või heliefektid saab kujundada filmi atmosfääri ja lisada tähendust, seejuures tajub vaataja mitte-diegeetilist heli filmi lisatuna, mitte filmiruumi osana. (Bordwell, Thompson, & Smith, 2016)

## 1.2. Ulmelisus ja ulmefilmid

Eesti Keele Instituut on sõna ulme defineerinud kui „*peamiselt kirjandus- või filmiliik, milles maailma kujutatakse teadlikult ja rõhutatult sellisena, nagu see tegelikkuses ei ole*” (Eesti Keele Instituut, Sõnaveeb, 2026). Koondades kokku ulmežanrit käsitlevaid allikaid ja proovides mõista selle olemust, muutub tajutavaks ulme ja ulmelisuse mõiste ambivalentsus. Oma doktoritöös „Eesti ulmekirjandus žanrid ja nende poetika“ määratleb Andrus Org ulmekirjandust laias tähenduses kui **fantastikana, kus kujutatud fiktsioonimaailmad kalduvad kõrvale oluliste tunnuste ja omaduste poolest tegelikkusest ja võimalikkuse tingimustest**. Selles määratluses ei ole ulmes kujutatatu piiratud teadaoleva kogemusmaailmaga, vaid loob inimese fantaasiast tulenevaid oma seesmise loogikaga koherentseid võimalikkusi. Kitsas tähenduses on ulme ligilähedasem angloameerika kriitikatraditsiooni põhisele *science fiction*’i ehk teadusulme määratlusele. Teadusulme rakendab teaduslikkust narratiivi lähteidee arendamiseks, kujutades valdavalt teaduse ja tehnika mõju inimestele ja ühiskonnale. (Org, 2017) **Antud töös lähtun ulme laiemast tähendusest ning rakendan seda ka ulmefilme ja nende olemust avades.**

Ulmefilmide ühe esimese algena tuuakse välja prantsuse filmitegijat Georges Méliès’d. Mustkunstnikuna huvitus ja eksperimenteeris Méliès filmi manipuleerimisega, et luua näiliselt võimatuid olukordi, mille tulemusel lõi ta 1896. -1914. aastate vahemikus üle 500 lühifilmi, millest paljusid vaadeldakse nüüdseks kui esimesi ulmefilme. Kuigi Méliès ei

olnud oma ajal ainus, kes katsetas optiliste illusioonide loomist läbi filmi, siis töid tema katsetused suuri arenguid filmi tehnilisse ja eriefektide valdkonda. Arvestades ulmefilmide erinevust ulmekirjandusest, keskenduvad filmiteoreetilised uuringud ulme struktuuri, temaatikate, narratiivsete strateegiate ja korduvate visuaalsete kujundite kaardistamisele ja lahtimõtestamisele. Ent ulmefilmide uurimist ja määratlemist raskendab asjaolu, et ulme eksisteerib reaalsuse ja fantaasia hägusal piiril. Lisaks lähtub ulme, eriti teadusulme, alternatiivsete maailmade loomisel teadusest, laiendades või tõlgendades seda „Mis siis, kui...“ spekulatsiooni kaudu. Teaduse areng ja selle valdkondade mitmekesistumine mõjutavad seega ka ulme kui žanri arengut. (Cornea, 2007) Laias plaanis rajanevad ulmefilmid ja ulmekirjandus samal eesmärgil luua tegelikkusest kõrvalekalduv maailm, kuid film loob vaataja taju ja arusaama maailmast ja ruumist läbi audiovisuaalsete sisendite (Lotman, Dialog Ekraaniga, 2022; Cornea, 2007).

Lähtudes akadeemik ja kirjaniku Darko Suvini ulmekirjanduslikust käsitlusest, **põhineb ulme kognitiivsel ehk tunnetuslikul võõritusel**, mis julgustab lugejat või vaatajat nägema tegelikkust teistsugusest vaatepunktist (Suvini, 1979). Sarnaselt on mõtestanud ulmet filmides Juri Lotman: „*Ulme sellisel kujul nagu see ilmub A. Tarkovski filmides, ei vii meid teistesse maailmadesse, vaid paljastab meie enda maailma fantastilisuse, seades kahtluse alla selle aluseks olevate aksioomide iseenesestmõistetavuse*“ (Lotman, Dialog Ekraaniga, 2022, lk 208). Ulmelisuse loomet filmis ja seeläbi filmiruumis toetab filmikunsti olemus. Filmi materjaliks on küll kaamera ees olev reaalne maailm, kuid kunstilised valikud vabastavad selle reaalsuse piiridest, mis võimaldab luua tegelikkusest erineva maailma (Lotman, Dialog Ekraaniga, 2022). Visuaalselt segunevad ulmefilmis võõrana näivad ja tuttavlikud kujutised. Seejuures ei olene võõristav või tuttavlik mõju tingimata kujutise sisust. Ulmefilmide üheks eripäraks visuaalselt on võõra ja tuttavliku vaheline pinge, mis tuleneb püüdest võõritust rõhutada ja luua ning samal ajal vaatajat selle võimalikkuses veenda. Ulmefilmide üheks vahendiks on võõristavad kujutised, mida saab luua läbi eriefektide ning ebareaalsete füüsiliste elementide, tegelaste, ruumide ja maastike. Seejuures saavutatakse tuttavlikus läbi võõraste kujutiste kordamise, inimlikustamise või läbi kaamera võõristava mõju taandamise. Teine võimalus on ulmefilme luua läbi tuttavlike ehk reaalse maailma kujutiste, mille võõristust luuakse läbi narratiivsete ja filmikeeleliste vahendite. Seesugust maailma ülesehitust kasutatakse ulmefilmides, mille fiktsioon leiab esmapilgul aset tegelikus või selle sarnases maailmas. (Sobchack, 1997)

## 2. Lühifilmi „Valge Tühermaa“ loomine

„Valge tühermaa“ idee sai alguse 2023. aasta detsembris, kui tekkis kujutluspilt lumisest tühermaast, kus ärkab ilma ühegi mälestuseta tegelane, kes on kinni unustamise-mäletamise tsüklis. Sellest kujutluspildist arenes sama aasta talvel vabas vormis kirjateos, mida andsin siis lugeda Isabel Laiapeale ja Jürgen Volmerile, kes mõlemad utsitasid mind ideed edasi millekski enamaks arendama. Võrreldes lõpliku stsenaariumiga keskendus algupärane versioon mäletamise-unustamise tsükli kujutamisele ühes lumises keskkonnas. Tegelane ärkab tühermaal ilma mälestusteta, järgnedes lumes olevatele jalajälgedele jõuab ta autoni, kus enda peegeldust nähes meenub talle kõik, mille ajendil jookseb ta tagasi tühermaale, et kustutada oma mälestused uuesti. Järgnevalt annan ülevaate lühifilmi „Valge Tühermaa“ ideelistest algetest ja inspiratsioonidest ning seejärel kirjeldan „Valge tühermaa“ filmiloome tervikprotsessi üldiselt ning avan filmi sisu kokkuvõtliku kirjeldusega.

### 2.1. Ideelised alged

Loojana sütitavad mind kõige enam tööd, mis nihestavad reaalsuse-, ruumi- ja ajataju ning avavad inimteadvust ja psühholoogiat läbi kunstiliste vahendite. „Valge Tühermaa“ narratiivi ja maailma loomisel lähtusin mälu mehhanismidest, sidudes need identiteedi ja reaalsustaju konstrueerumisega. Idee algeks ja mälestusteta oleku aluseks oli minu enda isiklik kogemus, kus ma teismeeas kodus öösel minestamise järgselt kogesin 15-20 sekundit mälestusteta olekut. Kirjeldaksin seda kogemust kui uuesti sündimist, kus sind valdab täielik kohalolu, sest kõik su ümber on uus ja tähendusetu. Ärkamise esimestel sekunditel, kui mu kehaline tajutaju polnud veel toibunud, tundsin end nagu piirideta osake tühjas pimeduses ja mul ei tulnud pähegi end liigutada, avada oma silmi, sest sel hetkel ei eksisteerinud midagi rohkemat mu jaoks. Järk-järgult toibudes taastus kehaline tajutaju ja aeglaselt liigutades tundsin tekstuure enda ümber. Kui mu silmad avanesid, jäin vaatama oma kätt enda ees vaibal, esmalt arusaamata, et see kuulub mulle. Istukile tõustes ja enda ümber keskkonda vaadates meenus mulle järk-järgult, kes ma olen ja kus ma olen ja kõik muu, mis sellest väljaspool eksisteerib.

See kogemus ärgitas mind filmi loomeprotsessi eeltöös uurima lähemalt mälu toimemehhanisme, mille tulemusel leidsin, et mälu on vägagi subjektiivne ja pidevalt moonduv. Nimelt, inimajus ei ole mälestused nagu salvestatud failid, mis püsivad muutumatutena, vaid mäletades konstrueerib aju mälupilti iga kord uuesti, lähtudes mälestuse hetkel tekkinud seoste võrgustikust. Ent konstrueerimise käigus tekib omakorda uusi seoseid ning erinevate osade omavahelised suhted ja tähtsused muutuvad ajas. Nõnda taandub algne

mälupilt järk-järgult tõlgendatud kujutluspildiks mälestusest. Teaduslikult on tõestatud, et kindlat mälestust on võimalik kustutada, kui selle loomise või mäletamise hetkel pärssida ajus mälupildi konstrueerimiseks vajaminevate valkude sünteesi. Teadlikult või teadmatult ehitub filmi „*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*“ mälu kustutus protseduur üles sarnasel põhimõttel. (Abumrad & Kurlwich, 2024; LeDoux, 2009) Mälu jaguneb lühiajaliseks ja pikaajaliseks mäluks. Omakorda jaguneb pikaajaline mälu faktimäluks, kus talletuvad kogemused ja faktiline teave, ning motoorseks mäluks, mis hõlmab oskusi ja harjumusi. Neuroteaduslikud uuringud ning meditsiinilised juhtumid on näidanud, et ühe kustumine ei tingi teist ja seega, kui kustutada kogemuslikud mälestused, saavad seejuures säilida oskused ning teatav emotsionaalne mälu. (Nordengen, 2019)

„Valge Tühermaa“ loome algfaasis otsisin inspiratsiooni mälu, identiteedi ja reaalsustaju nihestavatest filmidest. Filmi kunstilist stiili inspireeris kõige enam 2004. aasta Michel Gondry film „*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*“, mille stsenaaristik oli Charlie Kaufman. Filmis on Joel ja Clementine lahkumineku järgselt otsustanud kustutada üksteist oma mälestustest jäädavalt. Ärgates kogemata kustutus protseduuri käigus oma teadvuses, kogeb Joel taas oma mälestusi Clementine'ist läbi sürreaalse teekonna, kuni lõpuks hakkab ta vastu võitlema mälestuste hajumisele, proovides mälestust Clementine'ist säilitada. (Pavlus, 2020; Gondry, 2004) Kirjeldaksin selle filmi stiili kui orgaanilist sürrealismi. Filmi narratiiv kulgeb mitte-lineaarselt läbi unenäoliste vahetuste reaalsuse ja moonutatud mälestuste vahel. Kaadrisisese maailma loomisele läheneti naturalistlikult, kasutades valdavalt praktilisi efekte, asukohti ja loomulikku valgust (Pavlus, 2020; Gondry, 2004). Järjest ulmelisemaks muutuva vaataja kogemuse kujundamisel narratiivselt ja visuaalselt leidsin mõttelist abi 2020. aasta filmist „*I'm Thinking of Ending Things*“, mille režissööriks ja stsenaaristik oli samuti Charlie Kaufman. Film algab petlikult normaalselt, kujutades värske paari teekonda ja külaskäiku mehe vanemate kodus (Kaufman, 2020). Järk-järgult aga hakkab filmi narratiiv ja visuaalne aegruum abstraheruma ja lõhestuma, muutudes lõpuks laguneva mõistuse kujutluspildiks. Seejuures tajusin vaatajana, et filmis orienteerumise lähtepunktiks kujunes tegelaste suhe keskkonnaga.

## 2.2. Üldine loomeprotsess

2025. aasta augustis alustasin oma diplomifilmi stsenaariumi kirjutamisega, mida juhendasid ja tagasisidestasid lõputöö juhendaja Jürgen Volmer ning lavastaja Oskar Viirand. Esmalt töötasin filmiloo struktuuri arendamisega, et laiemas plaanis saada aimdus mahust, suunast

ning tegelastest. Seejärel kirjutasin stsenaariumi esimese mustandi, lähtudes vormistamisel filmitööstuse normidest, kasutades selleks *WriterSolo* programmi. 2026. aasta veebruariks valmis 17-leheküljeline lõplik versioon stsenaariumist. Oma lõputöö filmiloomes protsessi alustades soovisin saada lisaks kogemust režissöörina näitlejaga töötamises. Seejuures ei tahtnud ma, et minu kogenematus piiraks või raskendaks näitleja enda tööd, mistõttu tegin seda koos Oskar Viirandiga, kes juhendas ja abistas mind lavastusliku assistendina. Lisaks leidsin näitlejate suunamisel tuge Judith Westoni raamatust „Töö näitlejaga“, mis annab ülevaate lavastaja ja režissööri eeltööst tekstiga kuni näitleja suunamiseni võtteplatsil (Weston, 2017). Kokku tegin enne võtteid näitlejatega, kelleks olid Leonhard Sass Taalmaa (Eeriku osatäitja) ning Jete Liisa Kiik (Marileeni osatäitja) kaks proovi.

„Valge Tühermaa“ võtted toimusid veebruari lõpust kuni märtsi alguseni ja kestsid kokku neli päeva. Nendest kolm võttepäeva olid siseruumides – korteris ning Koidu Seltsimaja suures ja mustas saalis. Esimene ja välitingimustest tingitult raskeim võttepäev toimus Mustla aleviku lähistel lumiste põldude ja metsade vahel. Filmi meeskond koosnes TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia 14. ja 15. lennu etenduskunstide visuaaltehnoloogia tudengitest. Filmi produktsiooni ja võtete korraldamisel sain tuge Elis Listralt (produtsent) ja Maarja Malvalt (režissööri 1. assistent). Filmi kunstilise ja tehnilise teostuse viisid võtetel ellu Rahel-Marii Ingver (kunstnik-kujundaja), Sandra Liis Pankin (kunstniku assistent), Reti Pauklin (kostüümi- ja grimmikunstnik), Jaagup Maidla (operaator), Sten Hendrik Killak (operaatori 1. assistent), Kris-Kervin Mölder (valgusmeister), Indrek Purge (valgusmeister), Mairon Tovstik (valgustaja), Meribel Helekivi-Kalina (valgustaja) ja Kaur Hannes Käämbre (helioperaator). Võtete järgselt monteerisin filmi kuni aprilli keskpaigani, mille järgselt liikus monteeritud film edasi heli ja värvi järeltöötlusesse. Helimontaaži teostasid Kaur Hannes Käämbre, kes viimistles võtteplatsilt saadud heli ning Mattias Mägi, kes kujundas ja lõi filmi helimaastiku. Värvide järeltöötlust teostas Robin Õige ja filmi lõpus digitaalse sõe animatsiooni Eeriku mälestuste kadumisest animeeris Reti Pauklin. Kogu protsessi tulemusel valmis ligikaudu 27-minutiline lühifilm „Valge Tühermaa“, mis esilinastus 15. mail 2026. aastal TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia peamajas, mustas saalis.

### **2.3. Lõplik sisuline kokkuvõte**

Lumisel tühermaal ärkab mees ilma ühegi mälestuseta. Järgnedes lumme tallatud jalajälgedest rajale jõuab ta autoni, kust leiab oma päeviku ja rahakoti Eerik Traadi nimelise juhiloaga. Päeviku tekstides on läbivalt mainitud Marileeni nime ning piltide põhjal tundub ta olevat

Eeriku elukaaslane. Päeviku viimasest sissekandest loeb Eerik mälupilte visualiseerivatest silmatilkadest ja mälu kustutavatest tablettidest, mille ta on eelnevalt oma taskust leidnud. Lootuses taastada oma mälestused ja identiteet otsustab Eerik silmatilkade abil oma teadvuses taasluua päevikus kirjeldatud mälupildi oma sünnipäevast Marileeniga. Alguses sujub olukord päevikus kirjeldatu järgi, kuid järk-järgult hakkab tekkima ebakõlasid ja nihestusi, mille tulemusel hakkab Eeriku enese- ja reaalsustaju lõhestuma. Eerik viskleb läbi oma sisemaailma, olles üks hetk teatrisaalis ja siis ärgates üles vee all vannis. Otsides pimedas korteris päevikut, kostub Eeriku teadvusesse raadiosaade, mis loetleb päevi maailmalõpuni. Seejärel kostub koputus ja kui Eerik ukse avab, näeb ta pealt vestlust tema ja Marileeni vahel peale lahkuminekut maailmalõpu teate järgselt. Mööduva auto tuled äratavad Eeriku oma teadvusest. Ta tormab autost välja ja põgeneb tagasi tühermaale. Eeriku fragmenteerunud mälestuste ja mõistuse dissonantsis hakkab reaalsus valguma laiali. Selle peatamiseks otsustab Eerik kustutada oma mälestused ja pärast tableti võtmist hajub Eeriku mõistus ja ta kukub kokku. Filmi lõpus ärkab Eerik taaskord lumisel tühermaal ilma mälestusteta, alustades nõnda tsüklit uuesti.

### 3. Lühifilmi „Valge Tühermaa“ filmiruumi konstrueerimine

Tulenevalt võimalusest öelda lahti reaalsuse konventsioonidest, pakkus ulmelisus filmiruumi loomisel suuremat loomingulist vabadust. See aga eeldas teadlikumat ja läbi mõtestatumat tegutsemist, et seejuures ei kaotaks vaataja filmiruumis orientatsiooni segaste valikute tulemusel. Lähtudes Darko Suvini ulme määratlusest kui kognitiivsest võõritusest (Suvini, 1979), siis saab ulmeline filmiruum tekkida vaataja aegruumi taju nihestamisel. Inspireerudes filmi „*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*“ orgaanilisest sürrealistlikust kunstilisest lähenemisest ning „*I'm Thinking of Ending Things*“ järkjärgulisest tegelikkuse nihestamisest, soovisin oma lühifilmis luua maailma, mis esmapilgul tundub vaatajale tuttav ja realistlik, kuid mille ulmelisus intensiivistub läbi ebaloogiliste detailide ja filmiruumi kõrvalekaldumise tegelikkusest. Nõnda astuvad lühifilmis „Valge Tühermaa“ ulmefilmidele omasesse vastasseisu kaadrisisese maailma tuttavlikkus ja filmiruumi kasvav võõristus. „Valge Tühermaa“ filmiruumi ja selle ulmelisuse lahti mõtestamiseks koondan esmalt filmi narratiivile põhinedes filmiruumi konstrueerimise lähtepunktid ning sellest tulenevad üldised läbivad filmikeele valikud. Seejärel kaardistan „Valge Tühermaa“ filmiruumi ulmelisuse konstrueerumist läbi kadreeringu, montaaži ja helikujunduse.

### 3.1. Lähtekohad ja üldine filmikeel

Narratiivselt on film Eeriku keskne ja kujutab tema teekonda kui lineaarselt kulgevat tsükli, mis algab ilma mälestusteta näiliselt tegelikus maailmas, liikudes seejärel Eeriku ebareaalsesse ja järjest nihestuvasse sisemaailma, kust Eerik naaseb fragmenteerunud mälestustega tühermaale ning kustutab oma mälestused. Filmi alguses on vaataja ja Eerik võrdselt teadmatutes ja sellele tuginedes soovisin kujundada filmiruumi lähtuvalt Eeriku maailma tajust, et vaataja kogeks maailma läbi ja koos Eerikuga. Filmi ulmelisus ja sürreaalsus kasvavad valdavalt lineaarselt läbi mälestuste ja tegelikkuse moondumise, mis tuleneb omakorda Eeriku psüühika muutumisest. Sellest lähtuvalt käsitlesin läbivalt ja üldiselt filmikeelelisi valikuid tehes **filmiruumi kui Eeriku psühholoogiat, reaalsustaju ja sisemaailma peegeldava süsteemina.**

Kadreering filmikeelelise vahendina suhestab omavahel tegelasi ja keskkonda ning kujundab seeläbi vaataja taju nendest (Lotman, Dialog Ekraaniga, 2022). Nõnda kujunes kadreering „Valge Tühermaa“ loomisel peamiseks vahendiks vaataja, Eeriku ja keskkonna omavahelise suhte kujundamisel. Narratiivselt oli olulisel kohal Eeriku suhe keskkonnaga, eriti sisemaailmas. Selle kujutamiseks ja immersiiivsuse loomiseks valisin kaadri niinimetatud raamiks laia, täpsemalt *Scope* (2.39:1) kuvasuhte. Lähtuvalt stsenaariumist oli mul režissööri ja monteerijana üldine visioon, kuidas ja milliseid kaadreid ma sooviks mingis stseenis kasutada, mis siis realiseerusid võtetel koostöös operaatoritega tulenevalt asukoha tingimustest. Üldine sisend kadreerimisel oli paigutada võimalusel tegelasi keskkonda ¼ jaotuse järgi. Võrreldes kolmandik reegluga jääb neljandik jaotusega kadreerimisel kaadrisse visuaalselt rohkem tühja ruumi, läbi mille tõuseb kaadris rohkem esile tegelane ning võib mõjuda keskkonnast isegi eraldatuna. Nii hoidis kaader vaataja fookuse pidevalt Eerikul ning aetas ta justkui vastasseisu keskkonnaga. Lisaks tulenevalt kolmandik reegli populaarsest kasutusest filmides, mõjub neljandik jaotuses kadreerimine ebatavalise ja seeläbi õrnalt nihestavana.

Kaadrite kujundamisel ja hiljem montaažis kaadri valikus lähtusin sellest, kuidas Eerik sel hetkel maailma tajub ja kuhu ta fookus suunatud on. Hetkedel, kus Eeriku fookuses on ruum ja selles toimuv, siis kasutasin ma võimalusel üld- ja keskplaane. Seejuures järsud vahetused suurplaanidest üldplaani mõjusid justkui Eeriku ruumitaju laienemisena. Suur- ja keskplaanide kasutamine peegeldas fookuse koondumist, mis koos ebastabiilse kaamera liikumisega lõi hägusa ruumitaju. Staatilisi või stabiilse kaamera liikumisega kaadreid kasutasin kontrollitud, kuid pingestatud tunde loomiseks. Kuigi selline pildikeel mõjub muidu

selgelt ja kontrolli all olevana, annab see vaatajale väga piiratud ja teadlikult suunatud ülevaate ruumist ja tegelastest. Seevastu käest filmitud vaba liikumisega kaadrid annavad vaatajale laiemat ülevaate ruumist, kuid nende ebastabiilsus ja liikumisest tekkiv hägusus muudab ruumitaju segaseks. Seega oli kadreeringu rolliks kujundada pigem stseeni atmosfääri ja tähendust, kuid seejuures ei osalenud kadreering aktiivselt filmiruumi nihestamises. Film loob aegruumi ja tegelikkust esmajoones läbi kaadrite kombineerimise ja helide. Nii muutusid vaataja kogemuse nihestamise ja seeläbi kognitiivse võõrituse loomise peamisteks vahenditeks montaaž ja diegeetiline helikujundus ning nende omavaheline sidumine.

### **3.2. Filmiruumis tegelikkuse kehtestamine ja nihestamine**

Filmiruumi ulmelisuse kujundamisel ja vaataja kogemuse suunamisel tuginesin filmi „*I'm Thinking of Ending Things*“ ülesehitusele, mis kehtestab alguses koherentse tegelikkuse ja hakkab siis seda järjest nihestama. Oma vaatajakogemusele põhinedes eristasin seesuguses ülesehituses kunstilised ja tegelikkust nihestavad kõrvalekalded. Filmiruumi nihestus kehtestub tegelikkuse kõrvalekaldeks, kui see astub põhjus-tagajärg seosesse tegelase või filmi maailmaga. Filmiruum ja seeläbi ka vaataja tajutav „Valge Tühermaa“ tegelikkusest moondub progresseeruvalt tulenevalt eelnevalt mainitud filmiruumi käsitlusest, kui Eerikut peegeldavast süsteemist. Filmi üldvaates väljendub ulmelisuse kasvamine järjest tihenevas ja nihestavas montaažis ja helikujunduses. Juhindudes filmi keskkondade ning Eeriku omavahelisest suhestumisest saab „Valge Tühermaa“ filmi jaotada kolmeks osaks:

1. Lumine tühermaa alguses – mälestusteta olek ja selge reaalsustaju
2. Eeriku sisemaailm ehk koondnimetusega korter – mälu ja reaalsustaju moondumine
3. Lumine tühermaa lõpus – fragmenteerunud mälu ja nihestunud reaalsustaju

Sellest lähtuvalt koonduvad samuti filmiruumi tegelikkuse kehtestumine ja seejärel lagunemine eelnimetatud kolme faasi.

#### **3.2.1. *Algus lumisel tühermaal: tegelikkuse kehtestamine***

Lumisel tühermaal ärgates kuni silmatilkade kasutamiseni autos kogeb Eerik mälestusteta olekust tulenevalt maailma läbi totaalset kohalolu, kus iga nähtus, heli ja kogemus on tema jaoks uus. Selleks, et kehtestada koheselt vaatajas side Eeriku reaalsustajuga, algab film pikkade liikuvate kaadritega, mis järgnevad Eerikule. Seejuures andsin operaatorile sisendi mitte näidata kaadris tegelase nägu, kuni Eerik näeb enda peegeldust autoaknalt.

Stabiilse ja järjepideva aegruumi loomiseks oli vaja, et montaaž mõjuks nii-öelda nähtamatuna. Seejuures soovisin edasi anda Eeriku kogemust selge ja rahulikuna. Seepärast kehtestasin alguses tühermaa tegelikkuse läbi pikkade kaadrite, püüdes kaadrit vahetada ainult siis kui selleks oli põhjust, sest iga üleminek pidi olema sujuv. Eelkõige oli lõigete sujuvus oluline teostades selles faasis ajalisi hüppeid, näiteks päeviku lugemisel, sest kogu päeviku näitamine vaatajale ei olnud oluline ja oleks stseeni venivaks muutnud. Selles osas oli helikujundus teadlikult minimaalne, kasutades ainult keskkonna naturaalseid helisid, et peegeldada Eeriku selget ja neutraalset maailma kogemust. Esimesed nihestused toimuvad silmatilkade kasutamisel läbi hüppeliste kiirete lõigete Eerikust auto, vanni ja korteri vahel. Seesugune üleminek lõi seni rahulikule rütmile vastandudes visuaalse nihestuse, mis kannab vaataja autost lumises metsas Eeriku sisemaailma, täpsemalt korterisse. Seda üleminekut ja silmatilkade valulikku sensatsiooni annab helikujundus edasi nihestades ja lõhestades seni naturaalselt helimaastiku mehaaniliste helidega nagu raadio sahin.

### ***3.2.2. Mälestuste korter: ebareaalse sisemaailma kujutamine ja nihestamine***

Filmi ulmeline dimensioon Eeriku sisemaailma näol aktiveerub pärast autos silmatilkade kasutamist. Erinevalt tühermaast ei allu sisemaailm objektiivse reaalsuse printsiipidele, vaid sarnaneb oma toimetehhanismidelt unenäo emotsionaalse ja visuaalse assotsiatiivse loogikaga. Juhindudes selles maailmas omakorda intensiivistuvast Eeriku aegruumi taju häirumisest, oli eesmärgiks muuta filmiruumi sürreaalsus puhtalt kunstilisest valikust kognitiivse võõrituse tööriistaks. Enne kui sain hakata sisemaailma moonutama ja nihestama, oli vaja see kehtestada eraldiseisva ja tegelikkusest erineva dimensioonina.

Läbiv viis korteri eristamiseks tühermaa tegelikkusest oli kaadrite vahelise aegruumilise järjepidevuse kaotamine. Nii ei olnud montaažis enam oluline säilitada kaadrite vahel lõigates maailma ja tegelaste pidevust, vaid üleminekud toimusid läbi sisuliste või visuaalsete assotsiatiivsete seoste, mis võimaldasid vaatajal orienteeruda kasvavate nihete keskel. Tulenevalt sellest julgustasin sisemaailma stseenide võtetel kunstnikke ja kostümeerijat kaadrite või stseenide vahel muutma ruumi kujunduse detaile ja tegelaste kostüüme. See visuaalne ebastabiilsus toetas sisemaailmas mäluruumi kehtestumist kui moonduva konstruktsioonina. Eeriku kogemust ja psüühilist moondumist peegeldab kaamera liikumise iseloom ja kaadrite vahetusel drastilised plaani ja rakursi muutused. Kui Eeriku teadvus on selge ja ta ei proovi mäluruumi vastu töötada, siis on kaamera staatiline või selle

liikumine kontrollitud ja stabiilne. Seevastu kui peategelase psüühika hakkab laiali valguma, siis liigub kaamera vabalt kuid ebastabiilselt.

Kaadrite visuaalne rahutus toimus sünergias montaažirütmi tihenemisega ja kaadrisiseste hüppeliste lõigetega. Sisemaailma tegelikkuse enda lõhkumiseks sidusin nihestusi montaažis ja helikujunduses vahetult tegelaste reaktsioonide ja maailma muutustega. Nõnda lõin paralleeli filmiruumi ja mäluruumi vahel. Kasutades lõhestavat heli kui tegelase aegruumilise taju nihestumise viitena, sain eraldada üldiselt tiheneva ja nihestuva montaaži sisemaailma lagunemisest. Siinkohal on oluline välja tuua, et sisemaailma dimensioon ei kujuta ainult mäluruumi visualiseeringut, vaid ka agentset ehk teadlikult toimivat alateadvust, mis suunab ja takistab Eerikut. Soovisin alateadvuse aktiivset sekkumist väljendada lisaks Marileeni käitumisele läbi selle võime mõjutada filmiruumi. Eeriku sisemaailm lõhestumise haripunktis, kui Eerik pärast vannis ärkamist otsib paaniliselt korterist päevikut, siis soovisin muuta korteri kõhedaks ja ebamääraseks. Selleks asendasin senise pigem naturaalse valguse intensiivse taskulampi imiteeriva kliiniliselt külma punktvalgusega, et kujutada Eeriku taju kitsenemist ning sisemaailma lagunemist. See valik oli taaskord inspireeritud filmi „*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*“ lõpupoolsemas stseenis kasutatud sarnasest taskulambi valgulahendusest (Gondry, 2004).

Monteerides sisemaailma stseene tajusin teravalt helikujunduse olulisust mäluruumi ebareaalsuse kehtestamises ja nihestuste mõjususes. Sisemaailma filmiruumi helilisel kujundamisel lõi Mattias Mägi masinlikest ja elektroonilistest müradest inspireeritud fragmenteeritud diegeetilisel hägusa helimaastiku, mille üheks läbivaks elemendiks oli raadio staatika. Diegeetilises helikujunduses tõusevad kõige tähenduslikumalt esile muusika ja raadiosaade, mida Eerik kuuleb oma sisemaailma heitluste keskel. Nende helide töötlusel ja kujundamisel soovisin saavutada mõju, mis paigutab need küll vaataja tajus filmi fiktsioonimaailma, kuid tajutavalt väljaspoole nähtavat ruumi, muutes nõnda vaataja ja ka Eeriku jaoks helide päritolu segaseks.

### **3.2.3. Lumine tühermaa lõpus: tegelikkuse lagunemine ja uus algus**

Filmi lõpus põgeneb Eerik tagasi tühermaale, kuid nüüd tulenevalt tema sisemaailma dissonantsist ning silmatilkade kõrvalmõjudest on Eeriku reaalsustaju häirunud, mistõttu kogeb ta tegelikkust nihestatult. Selles osas segunevad tühermaa senine tegelikkus ja sisemaailma lagunev mäluruumi loogika. Pimedas lumisest metsast tühermaale põgenemisel

soovisin taaskord kasutada intensiivset taskulambi valgusvihku, mis järgneks Eerikule, hoides teda fookuses ja eraldades ülejäänud maailma hägusaks pimeduseks. Kunstilisele valikule lisaks oli see ka praktiline valik, et valgustada lihtsate vahenditega välja aktiivselt liikuv tegevus kottpimedas metsas.

Erinevalt alguse minimalistlikust helikujundusest, vajusid lõpus tühermaa keskkonna naturalistlikud helid tahaplaanile ja domineeris mitte-diegeetiline fragmenteerunud mürarohke helimaastik. Aegruumi taju fragmenteerumine väljendus montaažis tihedates hüppelistes lõigetes, mis kulmineerus Eeriku tühermaale põgenemisega mitte-lineaarseks paralleelmontaažiks. Tühermaa tegelikkus on endiselt järjepidev, kuid Eeriku kaduvast reaalsustajust on kaadrid valdavalt suur- ja keskplaanilised ning rohmakalt liikuvad, luues tunde justkui ajaks kaamera Eerikut taga. Mälu kustutava tableti mõju otsustasin kujutada läbi kaadrisse tungiva söe animatsiooni, mis võtab Eeriku üle ja siis lõhustub tumedusse. Hetk hiljem vilksatab kaader üleni valgeks, imiteerides nõnda mälu puhastumist.

„Valge Tühermaa“ filmi lõpus ärkab Eerik taaskord lumisel tühermaal ilma ühegi mälestuseta. Erinevalt seni filmis valitsenud peategelase keskest filmikeelest, otsustasin filmi lõpetada pika staatilise lai-üldplaan kaadriga, kus Eerik kõnnib kaugusesse. Kui filmi alguses morfeerus Eeriku kogemus vaatajaga üheks, tekitab emotsionaalset sümpaatiat ja samastumist, siis filmi viimases kaadris soovisin vastupidiselt vaataja lõigata Eerikust lahti, et näidata tema olukorra absurdsust distantseeritult.

#### 4. Eneserefleksioon

„Õnnelike Surnute Aed“ lavastusprotsessis mõtestasin kontseptsiooni ja teostasin videokujundust tuginedes eelkõige filmi- ja teatriteooriatele. Tagantjärele lõpliku videokujunduse ja tagasiside analüüsis selgus, et liigselt teoreetilisel lähenemisel on oht keskenduda pigem vormi kui sisu toetamisele. (Post, 2025) Sellest lähtuvalt püüdsin lühifilmis „Valge Tühermaa“ kunstilisi valikuid tehes ja tiimile suuniseid andes lähtuda ennekõike oma enda isiklikust tunnetusest ja sisu toetamisest. Antud töös tervikliku ülevaate andmine ning filmikeeleliste valikute analüüsimine ning struktureerimine aitas näha filmi terviklikus protsessis seoseid, ideede algeid ning nende arengut. Nõnda sain parema arusaama oma loomingulisest käekirjast ning visuaalsest tajust. „Valge Tühermaa“ loomisel rakendasin oma seniseid teadmisi filmiruumist, osaliselt juba stsenaariumit kirjutades aga eelkõige filmi kunstilistes valikutes, et luua psühholoogiline ja reaalsustaju nihestav vaataja kogemus. Kui

oma seminaritöös mõtestasin filmiruumi lahti eelkõige teatri ja lavaruumist lähtuvalt, siis käesoleva töö teoreetilise tausta avamisel keskendusin filmiruumi konstrueerimisele filmikunstis ning sidusin seda ulmefilmide ülesehitusega. Kasutades seejuures valdavalt samu tekste ja teooriaid, kuid nüüd uue fookusega, laienes ja selgines mu arusaam filmiruumist. Laiendades oma teadmisi ulmest ja ulmefilmide olemusest sain aru, et minu filmi ulmelisus ei olnud pelgalt maagilistest tablettides ja silmatilkades, vaid tulenes juba narratiivsest ja stilistilisest ülesehitusest.

Otsus astuda lõputöös enda jaoks seni tundmatusse stsenaaristi ja režissööri rolli tulenes eesmärgist suruda end mugavustsoonist välja ja nii arendada endas seni vähem praktikat saanud aspekte:

- Loominguline kirjutamine filmikunstis
- Loomingulise juhina tiimi juhtimine ja oma visiooni kommunikeerimine
- Näitlejatega töötamine proovis ja võtetel
- Isikliku autoriloomingu teostamine

Võiks öelda, et see eesmärk teostus, sest lühifilmi „Valge Tühermaa“ loomeprotsess kujunes kõige suuremaks väljakutseks, mille olen oma õpingute jooksul pidanud läbima. See aga survestas mind õppima ja kohanema kiirelt eeltoodud aspektides. Seejuures täheldasin, et olla stsenaarist, režissöör ja monteeriija samal ajal on natuke skisofreeniline, sest loominguvisioonid nad täiendavad üksteist, kuid samas ka tühistavad. Eriti järeltöötluses, kui kõik rollid olid nii-öelda realiseerunud, siis oli alguses raske hoida objektiivset lähenemist monteeriijana. Filmi esimese visandliku montaažirea valmides tajusin, et stsenaariumist lähtuv senine nägemus filmist ei toimi ootuspäraselt. Nõnda lõikasin järeltöötluses endast piltlikult lahti stsenaaristi ja keskendusin sellele, mis olemasolev materjal saab olla, mitte mis see peaks olema.

Nendest kolmest kõige hägusemate piiridega aga samas kõige mahukam ning vastutusrikkam oli olla režissöör. Varasematest filmiprojektidest oli protsess tuttav, kuid olin seni tegutsenud visiooni teostajana lähtuvalt välistest suunistest. Astudes nüüd ise režissööri rolli, pidin vastupidiselt ise juhtima loomingu kujunemist ja tegema lõplikke valikuid. Tajusin selle harjumatus eelkõige montaažis, kus erinevalt võtetest jäin pigem iseseisvalt tegutsema ja pidin oma enda tööd suunama. Kuigi järeltöötluses sain välist tagasisidet montaažile lõputöö juhendajalt ning meeskonna liikmetelt, siis oli hetki kui ma ei osanud monteeriijana montaažiga edasi liikuda, sest režissöör minus ei olnud veel lõplikku valikut teinud. Nii sundis režissööri roll mind rohkem ja kindlamalt otsuseid langetama ja seejuures oma taju

usaldama. Varasema kogemuse puudumise tõttu tekitas minus kõige enam ebakindlust näitlejate suunamine, kuid läbi Viirandi toetuse ja juhiste sain sellega hakkama, arvestades et tulin toime sellega isegi proovi ja võttepäevadel kui Viirandit ei olnud. Tagantjärele ütlesin isegi, et näitlejatega töötamine osutus lausa loominguliselt sütitavaks kogemuseks ja sooviksin tulevikus veel seda oskust arendada. Seejuures arvan, et otsene või kaudne kogemus näitlejatööga leiab rakendust ka videokujundajana. Olen juba varasemalt operaatorina või etendustel videokujundust maha mängides mõtestanud ja teostanud enda tööd läbi näitleja mängu tajumise ja vajadusel kohanemise.

Siiski tunnen, et filmivõtetel kaldusin harjumuslikult suunama esmajoones tehnilist meeskonda ja alles siis näitlejat, kuigi tegelikkuses peaks need toimuma samal ajal või vastupidiselt. Seeläbi läks mu peamine energia ülejäänud meeskonna suunamisele ja päeva lõpuks, kui kurnatus hakkas mõjutama mõtlemist, tajusin, kuidas näitlejad hakkasid end ise rohkem juhtima. Oma kogemusest režissöörina leidsin, et usaldus iseenda valikute ja teiste suhtes ning oskus delegeerida on loomingulisel juhtimisel äärmiselt vajalikud oskused. Pean tunnustama, et need on samuti oskused, mille kallal pean tulevikus veel töötama. Tagantjärele täheldasin, et eriti võtteperioodi eel ja ajal kaldusin ma mikromanageerima, ega osanud alati ülesandeid delegeerida. Eriti võttepäevade lõpus, kui millegi tegemine ise tundus kiirem ja lihtsam, kui selle seletamine. Selline tegutsemine aga hägustas rollipiire minu enda kui ka meeskonna jaoks. Lõppkokkuvõttes olin ma terviklikust filmiprotsessist täiesti kurnatud, sest ma justkui pidin kõike tegema. Samas oleks saanud seda vältida, kui ma oleksin töömahtu paremini delegeerinud.

Tervikut vaadeldes oli „Valge Tühermaa“ protsessi igas osas vähemalt üks hetk, kuhu sooviksin minna tagasi, et proovida uuesti ja teha paremini – keskenduda rohkem, usaldada rohkem, olla rohkem olemas. Kahjuks, või hoopiski õnneks ei saa ma seda teha, sest siis jääksin ma nagu Eerik kinni tsükklisse, proovides saavutada olematut perfektsust. Analüüsides kogu filmi loomise protsessi, kujuneb välja poeetiline paralleel filmi narratiivse ja tajulise kulgemisega. Alustasin teadmatuses ja ka kohati naiivsuses. Idee arendamise periood oli võrreldes ülejäänud protsessiga pikk ja rahulik. Protsessi lõpuks olid aga nii algne visioon kui ka materjal praktiliste loominguliste mõjutuste tulemusel moondunud millekski uueks. Montaaž lõhkus aga tsükli, sest mõistsin, et pean lahti laskma esialgsest ettekujutusest ning keskenduma sellele, milliseks film olemasolevas materjalis tegelikult kujunenud on. Seega, kui ma võtaks sellest protsessist ja filmist kaasa midagi, siis oleks see: Ära jää kinni detailidesse, sest elu läheb edasi.

### Kokkuvõte

Astudes oma õpingute viimase väljakutsena stsenaaristi, režissööri ja monteerija mitmikrolli, valmis minu isiklikust loomingulisest lähtepunktist teostatud lühifilm „Valge Tühermaa“. Käesoleva loovuurimusliku lõputöö eesmärgiks oli anda ülevaade lühifilmi „Valge Tühermaa“ loomeprotsessist ning mõtestada lahti ja kaardistada selle ulmelise filmiruumi konstrueerimisel tehtud audiovisuaalsed valikud.

Töö teoreetilises osas andsin ülevaate filmiruumi olemusest ja selle konstrueerimisest, tuginedes Éric Rohmeri ja Juri Lotmani filmiruumi käsitlustele. Nende teooriatest lähtuvalt konstrueerub filmiruum audiovisuaalselt läbi kolme filmikeele peamise vahendi: kaader, montaaž ja helikujundus. Lisaks andsin ülevaate ulme ja ulmefilmide erinevatest määratlustest, millest kõige enam sobitus antud töö konteksti Darko Suvini ulme määratlus kui kognitiivse võõritusena. Sidudes Suvini määratluse filmiruumi konstrueerimisega, jõudsin järelduseni, et ulmeline filmiruum saab tekkida vaataja aeg-ja ruumitaju teadlikul nihestamisel läbi filmikeele vahendite. „Valge Tühermaa“ loomeprotsessi analüüsimisel selgus, et filmi narratiivist lähtuvalt väljendus ulmelisus eelkõige filmiruumi järkjärgulises nihestamises montaažis ja helikujunduses. Kadreeringu rolliks kujunes pigem tegelaste, keskkonna ja vaataja vahelise suhte kujundamine ja tähendusloome suunamine. Üldisemalt filmi loomeprotsessis filmikeelelisi valikuid tehes või suunates lähtusin filmiruumi käsitlusest kui peategelase psühholoogiat, reaalsustaju ja sisemaailma peegeldava süsteemina.

Tervikliku autorifilmi loomine stsenaaristi, režissööri ja monteerijana kujunes mu õpingute suurimaks väljakutseks, kuid pakkus seejuures väärtuslikku kogemust loomingulises juhtimises ning isikliku loomingulise käekirja arendamises ja kujundamises. Antud töö tulemusena süvenes lisaks minu arusaam filmiruumi olemusest ja selle rakendamisest filmikunstis.

### Kasutatud allikad

- Abumrad, J., & Kurlwich, R. (26. aprill 2024. a.). Memory and Forgetting [Audio podcast episood] [Salvestanud RadioLab. WNYC Studios]. Allikas: RadioLab:  
<http://www.wnycstudios.org/story/memory-and-forgetting/>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2016). *Film art : an introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Cornea, C. (2007). *Science fiction cinema : between fantasy and reality*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.
- Eesti Keele Instituut, Sõnaveeb. (2026). *Ulme*. Kasutamise kuupäev: 3. mai 2026. a., allikas EKI ühendsõnastik 2026: <https://sonaveeb.ee/search/unif/est/eki/ulme/1/est>
- Garip, E., & Garip, S. B. (2020). *Handbook of Research on Methodologies for Design and Production Practices in Interior Architecture*. Hershey, Pennsylvania, USA: IGI Global.
- Gondry, M. (Režissöör). (2004). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Film].
- Kaufman, C. (Režissöör). (2020). *I'm Thinking of Ending Things* [Film].
- LeDoux, J. (2009). Manipulating Memory. *The Scientist*, 41-45.
- Lotman, J. (2004). *Filmisemiootika*. Tallinn: Kirjastus Varrak.
- Lotman, J. (2022). *Dialoog Ekraaniga*. (E. Lotman, Tõlk.) Tallinn: TLÜ Kirjastus.
- Nordengen, K. (2019). *Ainulaadne aju : sinu ainus asendamatu organ*. (E. Aschjem, Tõlk.) Tallinn: Postimees Kirjastus.
- Org, A. (2017). *Eesti ulmekirjanduse žanrid ja nende poeetika*. Tartu: Tartu Ülikooli kirjastus.
- Pavlus, J. (24. aprill 2020. a.). *Forget Me Not: Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Allikas: American Cinematographer: <https://theasc.com/articles/forget-me-not-eternal-sunshine-of-the-spotless-mind>
- Post, D. (2025). *Filmi vormis videokujunduse loomine lavaruumi Oskar Viirandi diplomilavastuse "Õnnelike Surnute Aed" näitel*. Viljandi: TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia.
- Rohmer, É. (1997). *L'organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*. Pariis: Ramsay.

Sobchack, V. C. (1997). *Screening space : the American science fiction film*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.

Suvin, D. R. (1979). *Metamorphoses of science fiction : on the poetics and history of a literary genre*. New Haven: Yale University Press.

Weston, J. (2017). *Töö näitlejaga : unustamatute osatäitmiste loomine filmis ja teles*. (A. Lamp, Tõlk.) Tallinn: TLÜ Kirjastus.

## Lisad

**Lisa 1. Kaader filmist: Lõpukaader tühermaal (Deili Post, 2026)**



**Lisa 2. Kaader filmist: Alguks kaader tühermaal (Deili Post, 2026)**



**Lisa 3. Kaader filmist: Korter Eeriku sisemaailmas (Deili Post, 2026)**



#### Lisa 4. Kaader filmist: Nihestunud tühermaa (Deili Post, 2026)



#### Lisa 5. Lühifilmi „Valge Tühermaa“ plakat (Deili Post, 2026)

Osa TÜ DEB Etenduskeskuste Disaai tehnoloogia 14. lennu  
nimikasselist  
3Filmilijandist

**15.05.2026**  
TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia  
peamaja BLACKBOX

**05.06.2026**  
Tallinn, KINO SÕBRAUS

DEILI POSTI\_LÜHIFILM

# VALGE TÜHERMAA

Leonhard Sass Taalmaa      Jete Liisa Kiik

“Tead, ma vahel mõtlen, et kui ma ei teaks milline ma olen või olen olnud,  
kas ma oleks siis teine inimene?”

Oskar Uurand, Maarja Malva, Elis Listra, Kasper Sebastian Silla, Jaagup Maida, Sten Hendrik Killak, Robin Üige, Indrek Purge, Kris-Kerwin Mölder, Meribel Helekivi-Kalina, Mairon Toustik, Kaur Hannes Käämbre, Mattias Mägi, Rahel-Marii Inguer, Sandra Liis Pankin, Beti Pauklin

BFM | TALLINNA ÜLIKOOL | MAGUSATUDA | TARTU ÜLIKOOL  
Red Bull | UK | SÕBRALT | SÕBRALE | MOBEC  
Viljandi kultuuriakadeemia

#### Lisa 6. Minu portfoolio

<https://deilipostproductions.framer.website/>

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Deili Post

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Ulmelise filmiruumi loomine lühifilmi „Valge Tühermaa“ näitel“ mille juhendaja on Jürgen Volmer, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada Tartu Ülikooli digitaalarhiivi kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni;
2. annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni;
3. olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile;
4. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Deili Post

21.05.2026