

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Etenduskunstide õppekava

Jaagup Maidla

LÜHIFILM „NICO“ LOOMISE PROTSESS

Lõputöö

Juhendaja: Jürgen Volmer, BA, filmikunsti spetsialist

Viljandi 2026

Resümee

Loov-praktiline lõputöö pealkirjaga „**Lühifilm „Nico“ loomise protsess**“ keskendub praktilisele osale, milleks on tehniliselt kvaliteetse lühifilmi loomine. Lõputöö kirjalik osa analüüsib lühifilmi tootmise protsessi etappe. Esimeses peatükis tutvustatakse lühifilm „Nico“ idee, meeskonna ja stsenaariumi sündimist. Teises peatükis antakse ülevaade eelproduksioonist, võtetest, järeltöötusest ja muudest kõrvaltegevustest, mis seda laadi protsessi juurde kuuluvad. Kolmandas peatükis on protsessi kogemuse ja eelnevate peatükkide põhjal tehtud järeldused.

Võtmesõnad: lühifilm, video, filmiproduksioon, filmimine, järeltöötlus

Abstract

The creative practical thesis titled **“The Production Process of the Short Film “Nico”** focuses on the practical creation of a technically high-quality short film. The written part of the thesis analyzes the different stages of the short film production process. The first chapter introduces the development of the idea, the team, and the screenplay of the short film “Nico.” The second chapter provides an overview of the pre-production process, filming, post-production, and other related activities involved in this type of production. The third chapter presents conclusions based on the practical experience and the previous chapters of the thesis.

Keywords: short film, video, film production, filmmaking, post-production

Sisukord

Sissejuhatus	5
1. Idee ja ettevalmistus	6
1.1. Idee	6
1.2. Meeskond.....	7
1.3. Stsenaarium	8
2. Lühifilmi tootmine	11
2.1. Eelproduksioon.....	11
2.2. Võtted	14
2.3. Järeltöötlus.....	17
2.4. Muud tegevused.....	25
3. Järeldused	28
Kokkuvõte	30
Kasutatud kirjandus.....	31
Lisad	32

Sissejuhatus

Käesolev loov-praktiline lõputöö räägib lühifilm „Nico“ valmimisprotsessist. Lühifilm valmis koostöös kaasüliõpilase Sten Hendrik Killakuga. Käsitlen loomeprotsessi oma vaatenurgast. Tekstis keskendun eelkõige enda rollile, otsustele ja panusele filmi valmimisel. Kirjeldatud protsessid ning järeldused peegeldavad minu isiklikku kogemust ja arusaama töö käigust. Minu rollid lühifilmi valmimisel olid järgnevad: režissöör, kaamera operaator, monteeriija, värvimääraja, näitleja ning osaliselt helidisainer.

Minu loov-praktilise lõputöö eesmärk on luua tehniliselt kvaliteetne lühifilm kasutades teadmisi, mida olen ülikooli jooksul õppinud ning mida õppisin protsessi käigus juurde. Töö kirjalikus osas kirjeldan kogu filmitegemise protsessi. Selle sisuks on idee areng, meeskonna koostamine, stsenaariumi kirjutamine, eelproduksioon, võtted, järeltöötlus ja muud vajalikud kõrvaltegevused. Lisaks tegin kogu lõputöö protsessist järeldused.

Filmi tootmine võttis aega umbkaudu 7 kuud. See algas ideest 2025. aasta oktoobris ning jõudis enda tipp hetkeni 11. mail 2026. aastal Tartu Elektri teatris, kus toimus „Nico“ esilinastus. Protsess kestab edasi kuni 2027. aastani, sest on mitmeid filmifestivale, mille ekraanile on soov „Nico“ viia.

Olen ülikooli jooksul kokku puutunud väga paljude erinevate projektidega alates otseülekanne tegemisest kuni eksperimentaalse hübriidlavastuseni. Tundsin, et mul on tegemata üks korralik lühifilm. Korraliku pika lühifilmi realiseerimine eeldab mahukat eelproduksiooni, efektiivset meeskonnatööd, oskust panna tervik kokku ja tegelemist muude kõrvalülesannetega nagu näiteks plakati ja muude vajaminevate materjalide disainimine.

Film räägib turvamees Nicost, kes satub ohtlike sündmuste ahelasse, millega on seotud tema ülemus Eddie. Ohtlike sündmuste keskel on noor naine nimega Lisa, keda Nico üritab päästa. Nicol ei õnnestu see esimese katsega, kuid aeg pöördub salapäraselt tagasi ja nüüd seisab ta silmitsi uute katsumustega ning võimalusega teha teistsuguseid valikuid.

1. Idee ja ettevalmistus

Ülikooli sisseastumiskatsetel küsis üks õppejõud minu ja Steni käest, et kui me peaks mõlemad siia kooli sisse saama, siis kas me teeksime lõputööd koos ja milline see oleks. Me ei osanud muud vastata, kui et ilmselt see mingisugune suurejooneline film oleks. Sellest ajast saati jäigi kuklasse mõte, et lõputöö teeme Steniga koos. Suurejooneline on subjektiivne mõiste, kuid konkreetses kontekstis tähendab see minu jaoks seda, et projekt on algusest peale läbimõeldult, professionaalselt ja kvaliteetselt teostatud. Olles seotud olnud erinevat liiki videokujunduse vormidega oligi veel tegemata päris enda lühifilm.

1.1. Idee

Lühifilmi vorm suudab kõige paremini näidata ülikoolis õpitut, sest hoolimata kompaktsusest sisaldab see kõiki täispika filmi osi. Minu lõputöö fookuseks sai luua terviklik ja läbimõeldud audiovisuaalne teos, mis ei väljendu stsenaarium kirjutamise oskuses, vaid rohkem minu õpitud tehniliste oskuste näitamisest. Eesmärgi täitmiseks oli vaja esmalt välja mõelda, millest film räägib. Hakkasime sellega tegelema 2025. aasta oktoobris. Meil ei olnud otsest žanrilist ettekujutust, kuid mind oli pikalt inspireerinud Inglismaa sarja „Top Boy“ visuaalne ja narratiivne esitus. Paari kuu jooksul saime paika üldise sisukirjelduse, mille põhjal oli hea hakata stsenaariumi kirjutama. Tegelasteks said Turvamees Nico, tema ülemus Eddie ja kannataja rollis olev Lisa. Samuti otsustasime, et mõistlik oleks alustada võimalikult varakult meeskonna kokkupanemisega, millega me tegime algust enne stsenaariumi kirjutamist. Sisukirjelduse juurde käis põhjalik 29 leheküljeline esitlus (vt joonis 1). Need tundusid piisavalt põhjalikud vahendid, et potentsiaalsed meeskonnaliikmed saaksid enda osaluses otsuseni jõuda.

Joonis 1. Kuvatõmmis esitluse lk. 2



Lisasime esitluse tehisintellekti poolt genereeritud pildimaterjalid, et saaksime enda visiooni filmist võimalikult täpselt edasi anda (vt joonis 2). Mitmete pildigeneraatorite katsetuste tulemused ei vastanud minu soovidele. Genereeritud materjal oli umbmäärane ja visuaalsete defektidega. Lõpuks jõudsin sellel hetkel turul suhteliselt väikse tuntusega Higgsfield AI keskkonnani. See on tohutult võimekas keskkond, mis koondab kokku erinevad generatiivse sisu loomise mootorid nagu näiteks Nano Banana, Flux ja GPT Image ning ehitab nende peale enda töövoog jaotuse. Higgsfield AI on suunatud inimestele, kes soovivad genereerida filmilikkude ja kvaliteetset visuaalset sisu, mida saab läbi erinevate parameetrite vastavalt enda soovile kujundada (Higgsfield, 2026). Andsime tehisintellektile täpsed asukoha ja näitlejate kirjeldused, mis visualiseeriks meie mõtteid. Antud pildimaterjalid genereerisime ainult ettekujutuse loomiseks ja mitte millegi muu tarbeks.

Joonis 2. *Tehisintellekti poolt genereeritud Nico, Eddie ja Lisa*



1.2. Meeskond

Meeskonna koosseisust oli mul olemas kindel ettekujutus. Lühifilmi loomine on pikk protsess, mis hõlmab arutelusid, koosviibimisi ja üksteise mõistmist. Teadsin, et soovin töötada koos inimestega, kellega ma olen varem projekte teinud ning kellega suhtlen ka väljaspool ametiala. Selline valik loob tugeva aluse sujuvamaks tööprotsessiks, sest osapooled on tuttavad üksteiste tugevuste ja stiilidega, mis omakorda võiks teoreetiliselt tõsta projekti efektiivsust, mida see minu hinnangul tegigi. Näitlejate puhul oli samuti kindel ettekujutus olemas, seda põhiliselt varasema kogemuse ja mulje põhjal: Nico – Mihkel Kuusk, Eddie – Jens Lootus, Lisa – Jete Liisa Kiik.

Minu ja Steni rollid määrasime samuti varasema kogemuse ja efektiivsuse põhjal. „Nico“ on meie mõlema ühislooming, seetõttu jagasime režissööri rolli kaheks võrdseks osaks. See pole tavaline praktika, kuid tundsin, et see ei takista protsessi vaid pigem annab meile võrdse kaalu. Tehniliste ametite kohalt pidime langetama otsused, kes mida teeb. Minu

ametiteks said järgnevad alad: režissöör, kaamera operaator, monteeriija, värvitöötlus ja osaliselt helidisain. Steni ametiteks: režissöör, kaamera 1. assistent, vfx (*visual effects*) ja filmi originaalmuusika loomine. Muud ülesanded, mis lisandusid jooksvalt, jagasime omavahel ära põhimõttega, kellel on parasjagu aega, see teeb.

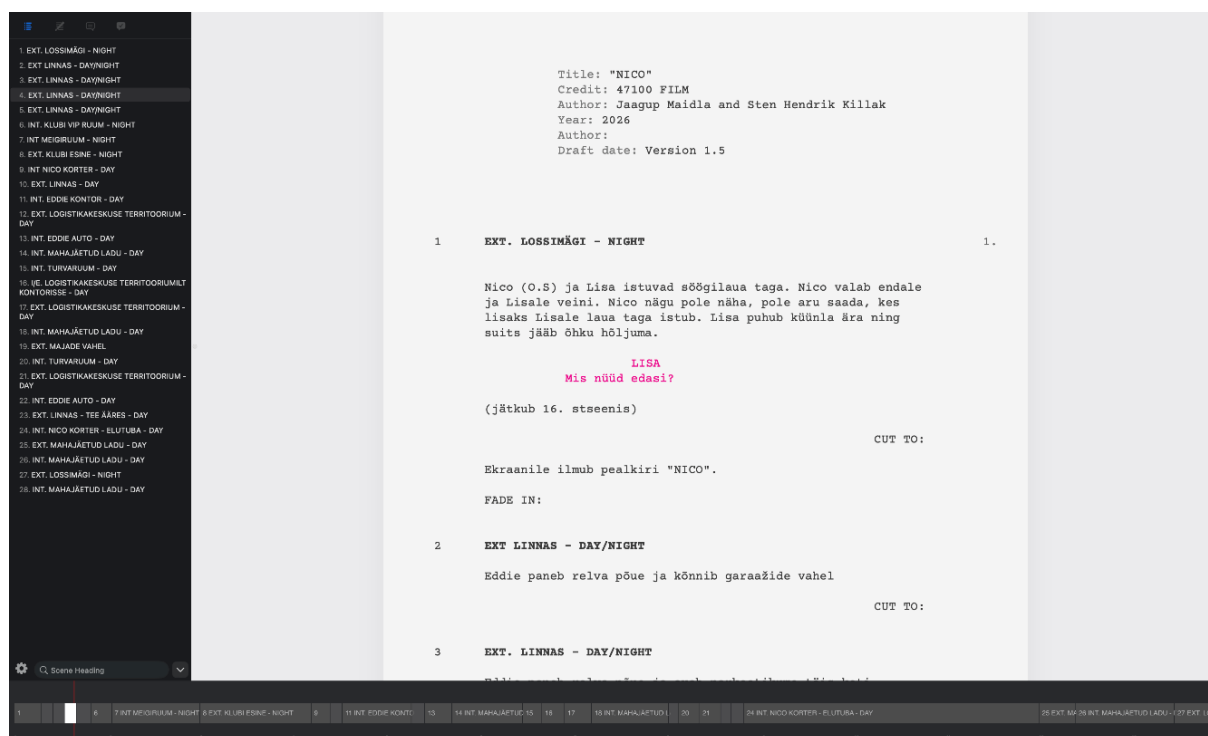
Teiste meeskonnaliikmete rollijaotus oli suhteliselt otsekohene, vastavalt enda spetsialiseerumisele ülikoolis. Igaüks vastutas peamiselt oma kindla töövaldkonna ja sellega seotud ülesannete eest. Ainus küsimus tekkis dekoraator–butafooridega, sest nende amet on väga laiahaardeline. Olles nendega läbirääkinud, kes mida teha soovib, saime vastavad soovid arvesse võtta.

Meie senine õpe ei ole sisaldanud näitleja juhendamist või stsenaariumi kirjutamist. Tundsime Steniga, et meil on vaja inimest, kes annaks stsenaariumile tagasisidet ja oskaks näitlejatega suhelda. Pean silmas seda, et kuidas anda neile õigeid suuniseid ja juhtnööre. Võtsime ühendust Viljandi kultuuriakadeemia lavastaja kursuse vilistlase Oskar Viirandiga, kellega ma olen varem erinevates projektides koostööd teinud. Oskar oli nõus meie projektis kaasa lööma ning sellest oli palju kasu. Mõningate arutelude põhjal jõudsimme järeldusele, et meil on vaja lisaks veel kolme näitlejat – ühte naist ja kahte meest. Naisnäitleja valik sujus kenasti, sest meil oli Steniga mõttes sama inimene. Selleks inimeseks sai Emma Lumi, kelle roll oli lühike, kuid hädavajalik, ühe stseeni pikkune dialoog. Seevastu osutus kahe meesnäitleja leidmine raskemaks, kui me arvasime. Need polnud jällegi väga pikad rollid ning otsustasime, et nendeks saame meie Steniga. Kõikide vajalike lülide olemasolul saime koostada meeskonnaliikmete listi (vt lisa 1).

1.3. Stsenaarium

Sellises mahus stsenaariumi kirjutamine oli minu jaoks midagi uut. Alustuseks tuli välja mõelda, mis programmi kasutada. Mul puudus varasem kokkupuude stsenaariumi kirjutamiseks suunatud programmidega. Palusin abi enda juhendajalt Jürgen Volmerilt. Ta soovitas programmi nimega „Beat“ (vt joonis 3). See on soomlaste poolt arendatud programm, mis on hetkel saadaval ainult Apple toodetele. Antud programm tundus mõistlik valik kasutajamugavuse ja minimalistliku vaate poolest.

Joonis 3. Kuvatõmmis programmist „Beat“



Stsenaariumi kirjutamine kujunes oodatust keerulisemaks. Minnes järjest rohkem sügavamale teksti sisse, hakkas välja tulema mitmeid loogikavigu ja küsimusi. Üldine tööplaan kujunes selliseks, et peale iga stsenaariumi versiooni valmimist tegime koosoleku Oskariga, kellega lahendasime küsimusi tegelaste ja tegevuste kohta. Kokku valmis viis erineva ülesehitusega stsenaariumi. Iga uus versioon lahendas eelmise versiooni kitsaskohti. Mitmeid algseid mõtteid pidi ümber kirjutama või täielikult välja jätma. Valminud stsenaariumi põhjal kirjutasime filmile uue lühikirjelduse, mida oleme kasutanud ka turunduslikes tekstides.

„Nico“ viib vaataja logistikakeskuse halli rutiini, kus pealtnäha tavalise turvamehe Nico (Mihkel Kuusk) elu paisatakse ootamatult täielikku kaosesse. Tema ülemus Eddie (Jens Lootus) on segatud hämaratesse tehingutesse, mille keerisesse tõmmatakse ka noor naine nimega Lisa (Jete Liisa Kiik). Püüdes Lisat päästa, teeb Nico saatusliku otsuse, mis maksab talle kõrgeimat hinda – ta kaotab oma elu. Selles loos ei tähenda surm lõppu. Maailm pöördub salapäraselt tagasi algpunkti ning Nico leiab end lõksus korduvate sündmuste ahelas. Seekord on tal aga eelis. Ta teab täpselt, mis teda ees ootab ning tal on võimalus teha teistsuguseid valikuid, et muuta paratamatuna tunduvat saatust. See ei ole pelgalt pääsemise lugu, vaid pingeline teekond kontrolli, usalduse ja identiteedi piiridel.

Tegelaste loomisel soovisime luua selge konflikti Nico ja Eddie vahel. Protagonisti, ehk peategelase Nico, tegevused viivad lugu edasi, samal ajal kui antagonist, ehk pahalane Eddie, loob konfliktse ja ohtliku olukorra. Robert McKee selgitab, et tavaliselt saab lugu alguse sündmusest, mis paiskab peategelase elu tasakaalust välja ning tekitab temas teadliku või alateadliku soovi taastada tasakaal. Sellest punktist saab lugu edasi minna kas positiivses või negatiivses suunas. (McKee, 1997, lk 190) Nico puhul on selleks sündmuseks Eddie pahatahtliku tegevuse tunnistajaks olemine. McKee rõhutab, et protoganisti tahe peab loo edasi viimiseks olema piisavalt tugev ning tegelik olemus avaldub surve all tehtud valikute kaudu. (McKee, 1997, lk 137–138) Lisa tegelaskuju toimib loo keskpunktina, kelle kaudu käivituvad filmis peamised sündmused. Lisaks Nico ja Eddie välisele konfliktile kujuneb Nicol ka sisemine konflikt, mis väljendub tema otsustes, hirmudes ja soovis muuta saatuse kulgu. Nico ja Eddie vaheline vastasseis moodustab filmi selgroo.

2. Lühifilmi tootmine

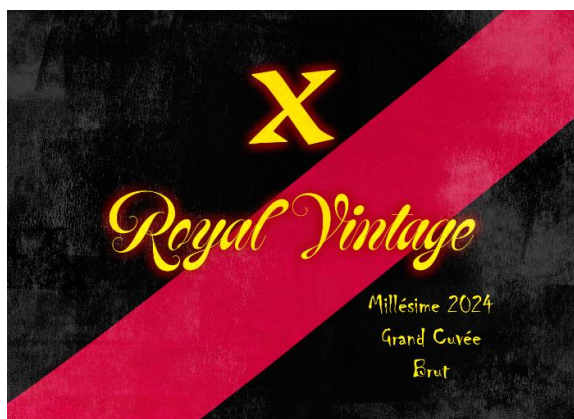
Erinevalt täispikast filmist eeldab lühifilm kompaktsemat lähenemist. Loo jutustamisel tuleb edastada selge idee. Ühtlasi seab see kõrgendatud nõudmised ka muudele olulistele väljendusvahenditele nagu näiteks kaameratöö, montaaž, helikujundus ja muu visuaalne stiil.

2.1. Eelproduksioon

Sellest etapis käis tihe koostöö filmi produtsendi Sandra-Stella Eilastega. Ta aitas minu ja Steni mõtteid koostööpartneritele ning inimestele vormistada. Stsenariumist tulenevalt oli meil vaja üheksat erinevat asukohta: kontor, turvaruum, logistikakeskuse territoorium, mahajäetud ladu, Nico korter, klubi, klubi esine, meigiruum ja neutraalne looduskaunis koht. Kaaludes erinevaid variante jõudsimme järeldusele, et aja kokkuhoiu mõttes on mõistlik leida need asukohad Viljandi linna sees. Nii saigi asukohtadeks kultuuriakadeemia Vilma maja ja selle ümbrus, minu korter, Lennukitehas ja Lossimäed.

Me ei soovinud, et Vilma majas kasutatavad ruumid oleks läbi kaamera ära tuntavad. See seadis suure väljakutse meie kunstnik-rekvisiitor Kadi Kruusmannile. Ta koostas meile suurepärased ruumide plaanid, mille alusel oli hea planeerida kaameranurki ja liikumisi. Oluliseks osaks olid rekvisiidid, mille leidmise ja kujundamisega tegelesime mina, Sten, Kadi ning Anna Maria Praks. Minu jaoks eriti olulisel kohal olid klubi stseenis asetsevad joogid, millele soovisime kujundada originaalsed etiketid (vt joonis 4). Esiteks seetõttu, et ei tekiks olukorda, kus teatud tootja pudelisilt jääb kaadrisesse ilma luba küsimata. Teiseks tundus, et enda etikettide tegemine annab filmile lisaväärtust ning loob huvitava fiktsionaalse maailma.

Joonis 4. *Pudeli etiketi näidis*



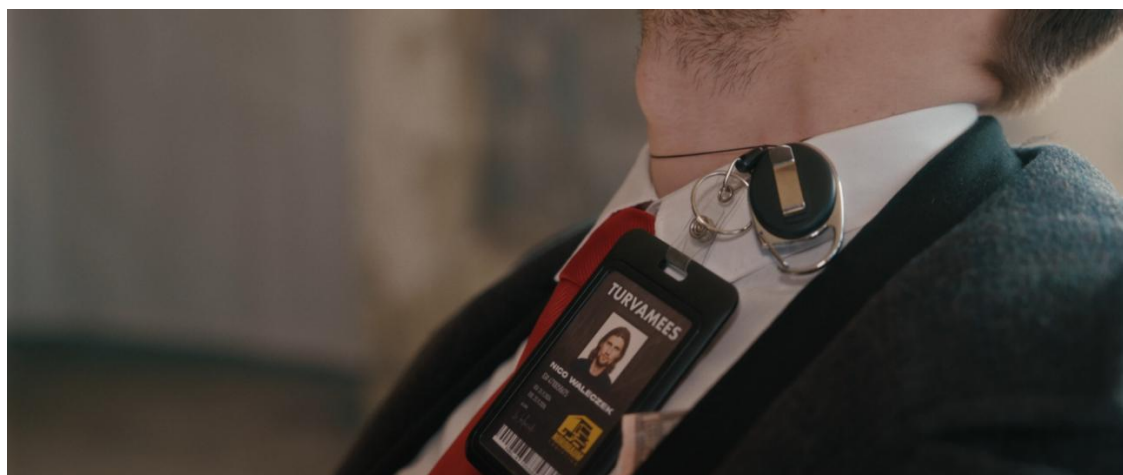
Enda maailma loomine tähendas seda, et kõik kaadris asetsevad logod ja elemendid tuli ise disainida. Olen seda meelt, et detailid teevad tavalisest filmist hea filmi. Üks hea näide on Nico töötõend (vt joonis 5).

Joonis 5. *Nico töötõend*



See on element, mis ripub tal terve aeg vöö küljes. Usutavuse loomiseks pidi see temaga igal pool kaasas käima. Meil ei olnud plaanis konkreetse elemendi detailplaani võtta, kuid ühe stseeni käigus otsustas Mihkel spontaanselt tuua töötõendi suurde plaani, sidudes selle enda ülemuse kaela ümber ja asetades rinnule (vt joonis 6). Selline olukord annab märku, et väikeste detailide lisamine filmikeskkonda, mida tavaline vaataja ei pruugi märgata, annab tegelikult näitlejatele parema põhja, mille pealt mängida.

Joonis 6. *Nico töötõend suures plaanis*



Meie meeskonna liikmeid oli kokku 19, mis tähendas, et ainuüksi meeskonnaliikmete toitlustamise ja logistiliste vajaduste rahuldamise peale kulub palju raha. Otsustasime enda visiooni esitada Hooandja keskkonda (vt lisa 2). Selleks oli vaja koostada kampaania, milles kirjeldame enda lühifilmi ideed, mille jaoks raha kasutame ning mida me anname toetajatele tänutäheks. Enda mõtete paremini edasiandmiseks tegime paariminutilise video. Mõningate tehniliste vahendite rentimiseks, kostüümide ja rekvisiitide ostmiseks ning meeskonna transpordi, majutuse ja toitlustusega seotud kulude katteks seadsime eesmärgiks 1000 eurot. Meie üllatuseks täitsime eesmärgi ning kogusime 175% ehk 1750 eurot (vt joonis 7).

Toetajatele tegime erinevad kategooriad vahemikus 10–200 eurot. Vastavalt toetuse suurusele lubasime hooandjatele erinevaid kingitusi. Näiteks 10 euro eest oli võimalik saada enda nimi lõputiitritesse ning filmilink. Seevastu 200 eurone toetus tagas hooandjale lisaks eelnevale: kaadritaguse video, meeskonna autogrammidega filmiplakati, filmikujundusega DVD karbi, eksklusiivse „Nico“ kujundusega särki, neli kutset filmi esilinastusele, soovi korral toetaja ettevõtte logo lõputiitritesse ning personaalse videopühenduse meeskonnalt.

Joonis 7. Kuvatõmmis Hooandja kampaaniast

Lühifilm "Nico"

"NICO" on Tartu Ülikooli Viljandi kultuuriakadeemia (TÜVKA) videokujunduse eriala IV kursuse kahe tudengi Jaagup Maidla ja Sten Hendrik Killaku lõputöö. Tegemist on thrilleriga, milles argine tööpäev paisub ohtlikuks sündmusteahelaks. Kõik filmi näitlejad ja meeskonnaliikmed on TÜVKA üliõpilased või vilistlased.

Kampaania autor
Jaagup Maidla
 TÜVKA videokujundaja eriala IV
 õppeaasta tudeng.
[Loe lähemalt](#)

Kampaania keeled
 Eesti keel

Kampaania kategooriad
 Film ja foto Haridus Kunst

Kogutud 1750 € Eesmärk 1000€

Kogutud	Päevi lõpuni	Hooandjaid
175%	0	38

Kampaania edukalt rahastatud

Järgmiseks pidime otsima kõikvõimalikke sponsoreid ettevõtete näol, kes oleks nõus materiaalselt toetama meie projekti. Sponsorite otsimisega tegelesime mina, Sten ja Sandra. Saime palju eitavaid vastuseid või siis mitte üldse vastuseid, kuid saime kõik vajadused ja soovid kaetud (vt tabel 1).

Tabel 1. *Sponsorite nimekiri*

Ettevõtte, asutus:	Toetus:
Tartu Ülikooli Viljandi kultuuriakadeemia	Kütusekulu ja tehnika rendi kompensatsioon
Aasta Auto	Škoda Superb auto
Red Bull	5 kasti Red Bulli
Uuskasutuskeskus	Kostüümide laenutus
Sõbralt Sõbrale	200 eurot krediiti
Magusatuba	Kringel
Viljandi Avatud Noortetuba	Lennukitehase ruumid
Balti filmi, meedia ja kunstide instituut	Tehnika rentimise soodustus -50%

Järgmise sammuna koostasime ajakava. Kõikide liikmete vabu aegu sobitada oli väga raske. Kaaludes erinevaid variante, lahenes probleem aegadega kõige paremal ja efektiivsemal moel. Leidsime ajaakna, kus saime filmida neljal järjestikusel päeval. Nendeks päevadeks osutusid 21. –24. märts 2026. aastal.

Tahtsime Steniga kindlad olla, et oleksime enne võttepäevade algust meeskonnaga vajalikud teemad läbi arutanud ja selle raames tegime nii üldkoosolekuid kui ka ametipõhiseid koosolekuid. Kokku tegime 17 erinevat koosolekut, mille käigus täpsustasime ideed, tehnilised lahendused ja muud võttepäevade ettevalmistused. Näitlejate tiheda ajagraafiku tõttu saime nendega teha vaid ühe koosoleku, kus arutlesime rollide üle ja tegime stsenaariumi läbilugemise. Õnneks olid kõik näitlejad materjalidega varem tutvunud ning koosoleku lõpuks olin enesekindel.

2.2. Võtted

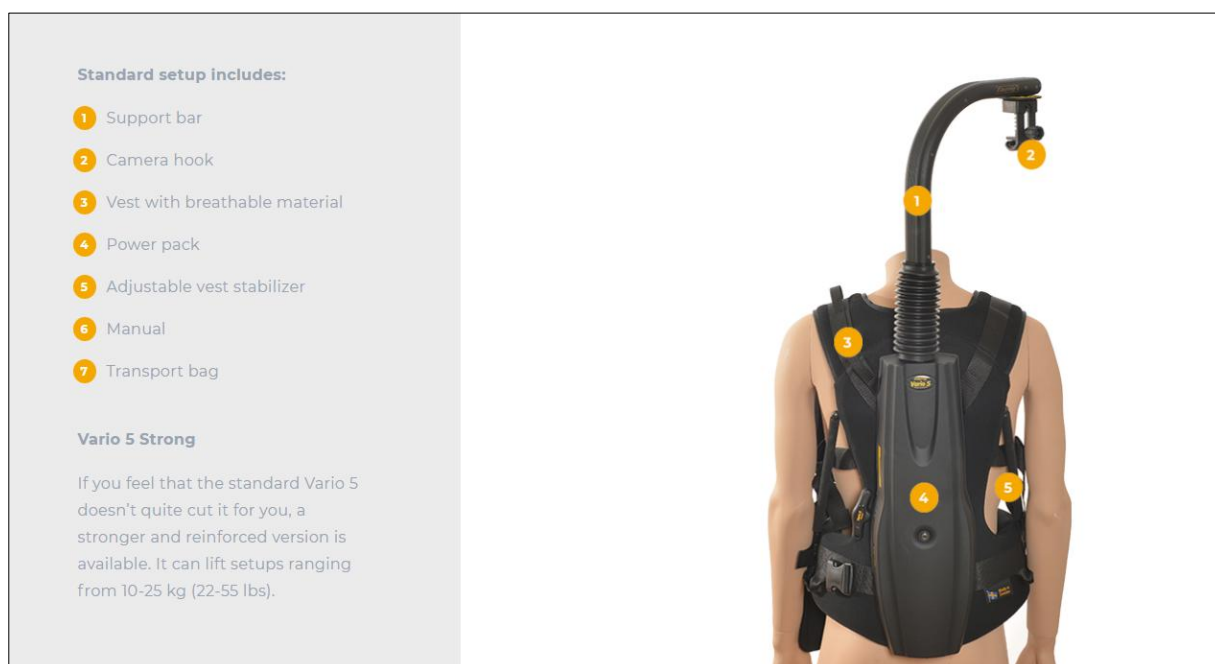
Filmimise tarbeks kasutasin enamjaolt enda isiklikku tehnikat, millest põhielemendid olid Sony FX3 kaamera, Sony 24–70mm GMii objektiiv ning muud vajalikud piselemendid, et kaamerat oleks mugav kasutada (vt joonis 8).

Joonis 8. Minu komplekteeritud kaamerasüsteem



Heli salvestamise jaoks kasutas meie helimees Kaur Hannes Käämbre Roland R-88 salvestajat ning Rode wireless PRO mikrofone. Valguse osas kasutasid meie valgustajad Kris-Kervin Mölder, Indrek Purge ja Karl Herman Õis Nanlite Forza 60, Amaran COB 60x, Nanlite LitoLite 5C ja Astera FP1-Titan lahendusi. Lisaks rentisime Balti filmi, meedia ja kunstide instituudist tehnikat juurde. Kaamera tarbeks laenutasime Easyrig VARIO 5 süsteemi (vt joonis 9). See on vest, mille külge saab kaamera kinnitada, et oleks mugavam kaamerat käsitleda.

Joonis 9. Easyrig vest



(Easyrig, s.a.)

Ka heli tarbeks avaldas Kaur soovi rentida tehnikat juurde. Rentisime Sennheiser MKH416-P483U mikrofoni, mikrofonide vööd ning Tentacle Timecode Sync-E TE2 MKii komplekti. Tentacle on hädavajalik element, sest see sünkroniseerib automaatselt kaamera- ja helisalvestised. Tänu sellele on järeltöötluses video ja heli sünkroniseerimine põhimõtteliselt automaatne.

Esimene võttepäev algas Lennukitehases ning lõppes Vilma majas. Sel päeval oli vaja kõiki näitlejaid. Teine päev olime Vilma majas ja selle territooriumil ning vaja läks kõiki näitlejaid peale Emma. Kolmas päev olime minu korteris ja Lossimägedes ning vaja läks Mihklit ja Jetet. Neljas päev oli kõige rahulikum, vaja läks ainult Mihklit, et filmida üks kaader logistikakeskuse territooriumil ja kaks stseeni turvaruumis. Deili Post, kes oli režissööride 1. assistent, kirjutas *call sheet*-id meiega läbi arutades sellise varuga, et lõpetasime iga päev õigeaegselt või isegi varem.

Kaamera nurkade osas oli mul ettekujutus olemas ja need said stseenisiseste kaadrite arvu kujul kantud ka *call sheet*-ile. Kahjuks ajanappuse tõttu ei jõudnud ma koostada *shotlist*-i. Usun, et selleks ei olnud ka otsest vajadust, sest režissöör-operaatori hübriid töö kompenseerib selle. Teised meeskonnaliikmed, kellel oli vaja kaamera umbkaudseid nurki teada, said vajaliku info kätte suulisel seletamisel. Soovisin kaamerat kasutada sellise loogikaga, et kaadrites, kus on vaja liikumist ja hingamisruumi, filmin ma Easyrig-i abiga. Vastukaaluks kaadrid, kus on vaja kujutada tasakaalu ja fookust teatud kehadele või elementidele, filmisin statiivilt.

Mitmete liikuvate kaadrite osas sündisid konkreetset liikumised ning harmoonia operaatori ja näitleja vahel kohapeal. See töötas hästi, sest improvisatsioonilisel viisil näitleja ja operaatori vaheline suhestumine lisab mingit laadi uue kihi lõpptulemusele, mida keegi ei oska oodata. Blain Brown ütleb, et sellist lähenemist kutsutakse tihti dokumentaalseks stiiliks, kuid sellega ta ei nõustu. Dokumentaalfilmides ei saa peaaegu kunagi teha mitut duublit, filmis aga saab ehk stiili nimetuses ja tegelikus sisus on ebakõla (Brown, 2016, lk 142). Varasemalt olen taga ajanud võimalikult sujuvaid liikuvaid kaadreid, kuid selles projektis otsustasin läheneda teistmoodi. Eesmärk oli läbi kaamera edasi anda vahetut emotsiooni ja pinget, mis tekkis ruumis filmimise hetkel. Erinevaid käest filmitud doubleid filmisin ühe kaadrina, käteldes kaadriga vastavalt Browni kirjeldatud tehnikale. Brown on sellise tehnika lahti seletanud järgnevalt. Esimeses duublis (*dialog pass*) tuleb kaasas püsida sellega, kes räägib ehk sellest saab dialoogi põhi. Teises duublis (*reaction pass*) tuleb kaamera suunata hoopis selle tegelase peale, kes parasjagu ei räägi. See annab häid reaktsioonikaadreid, mis on olulised. Järeltöötluses annab selline lähenemine rohkem vabadust teha löikeid. Kolmandas

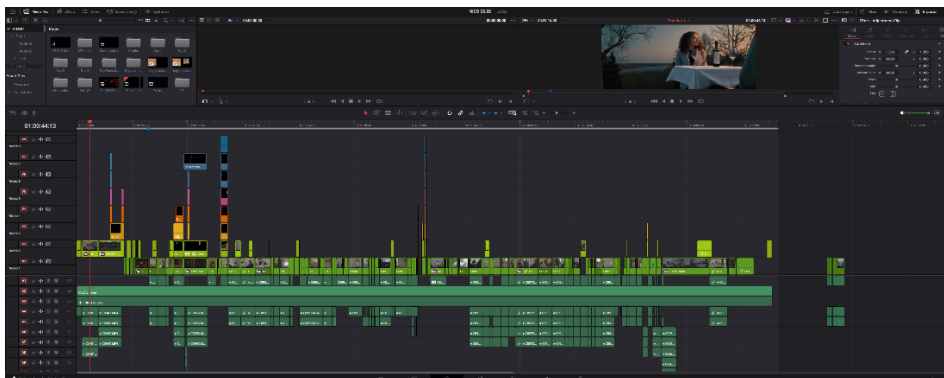
duublis (*freeform pass*) tuleb improviseerida. Filmida kõike, mis tundub oluline, ehk suunata kaamerat vastavalt enda tunnetusele rääkija, reageerija ja detailide vahel (Brown, 2016, lk 142–143).

2.3. Järeltöötlus

Järeltöötluse programmina kasutasin DaVinci Resolve-i, mis on mulle kõige tuttavam töötlusprogramm. See on ülesehitatud väga kasutajasõbralikult ja kavalalt ning on laiemas maailmas kujunemas tööstuslikuks standardiks. Ühes programmis saad teha nii klippide lõikamist, helidisaini, visuaalseid efekte kui ka värvimääramist. Kõik need komponendid on tehniliselt kvaliteetse tulemuse saavutamiseks hädavajalikud.

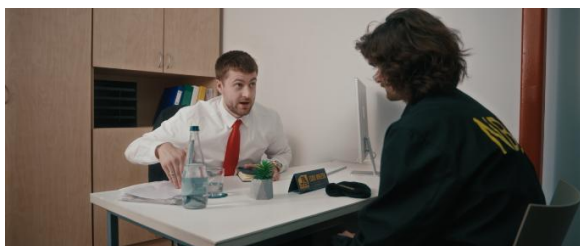
Alustuseks komplekteerisin klipid päevade kaupa kaustadesse, misjärel tegin kaustad helile. Tänu eelnevalt mainitud *timecode*-i kasutamisele Tentacle abil, oli väga lihtne panna video ja heli sünkrooni. Filmi kuvasuhteks valisin tavalise 16:9 asemel *scope 2.39:1* kuvasuhte. See on kinolik laiekraani formaat, mis tavainimese keeles tähendab, et standardsel ekraanil jäävad video ülesse ja alla mustad ribad. Seejärel tegin esimesed lõiked, millest moodustus filmi algne versioon. Ajajoonetele valitud kaadrid olid paigutatud vastavalt stsenaariumile ja omavahelisele järgnevuse (*continuity*) faktorile (vt joonis 10). Brown on öelnud, et järgnevuse faktor kehtib kõigele, mis on kaadris nähtav. Näiteks kui tegelane siseneb kaadrisse otsalõppeva sigariga ja teise nurga peale lõigates on tegelasel sigarit rohkem alles, siis see on probleem. Sama kehtib kõiksugustele muudele elementidele. Olulisel kohal on ka pea positsioon ja kehade liikumine. Kõik, mis kaadris liigub, peab järgmise nurga alt jätkuma sealt, kus eelnev liikumine lõppes. Liikumises ei tohi ühe ja teise nurga vahel tekkida katkestusi (Brown, 2016, lk 154–155). Kõikidest stseenidest filmisime mitmeid duubleid, mis tegi järeltöötluse paindlikumaks. Samas olid duublid kohati väga erinevad, sest olime näitlejatele andnud suhteliselt palju vabadust katsetada erinevaid lähenemisi. Pidin leidma tasakaalu näitlejate esituse ja kaadrite omavahelise järjestikuse sobivusega.

Joonis 10. „Nico“ ajajoon DaVinci Resolve-is



Järgmisena hakkasin tööd tegema olemasoleva ajajoone versiooniga. Hakkasin katsetama erinevaid katteplaanide ja väikseid muudatusi kaadrite pikkustega. Minu üllatusena töötas katteplaanina näiteks see, kui lisasin Nico ja Eddie vahelise dialoogi üldplaanile (vt joonis 11) Nico keskplaani teisest *take*-st (vt joonis 12). Kummalisel kombel olid Nico väikesed kehased impulsid vastandikused ja sünkroonis Eddie varasema *take*-i karjumisega.

Joonis 11. Nico ja Eddie üldplaan



Joonis 12. Nico keskplaan



Katsetades veel erinevaid muutusi kaadrite pikkuse ja plaanide osas jõudsin tulemuseni, millega olin rahul. Tagantjärele peab tõdema, et vaadates tervikut, on puudu nii lihtsaid, mitte midagi ütlevaid kaadreid, kui ka tegevuskaadreid. Hea näide on see, et kui toimub keskkonna vahetus ühest hoonest teise, siis ma olin sunnitud lõikama kahe siseruumi vahel. See jättis mulje, nagu tegevus läheks edasi samas hoones. Tundsin puudust minimalistlikest statiivilt filmitud kaadritest, mis kujutavad endas hoonet, kus uus tegevus hakkab aset leidma. Leidsin endale sobiliku aja ning käisin seda laadi kaadreid eraldi juurde filmimas. Pannes need kaadrid ajajoonile olin tulemusena äärmiselt rahul. Keskkonna vahetus ei olnud enam nii äkiline ja andis palju paremini edasi, kus keegi tegelastest asub. Lisaks jõudsin filmida põleva mängukaru kaadri. Filmi lõpus istub Eddie tooli peal, mille külge on ta kinni seotud (vt joonis 13). Sellele järgneb kaader põlevast mängukarust sarnase kompositsiooni ja kadreeringuga (vt joonis 14). Selline visuaalne metafoor sai loodud põhimõttega aidata seostada Eddie

emotsionaalne seisund ja sisemine „põlemine“. Brown on öelnud, et visuaalne metafoor on tööriist, mille abil video kannab lisatähendust lisaks otsesele reaalsusele. Mõnes filmis on asjad lihtsalt need, mis nad on. Teistes filmides aga kannavad paljud kujutised varjatud tähendust, mis võib olla võimas jutustamisvahend (Brown, 2016, lk 96).

Joonis 13. *Eddie toolile kinniseotult*

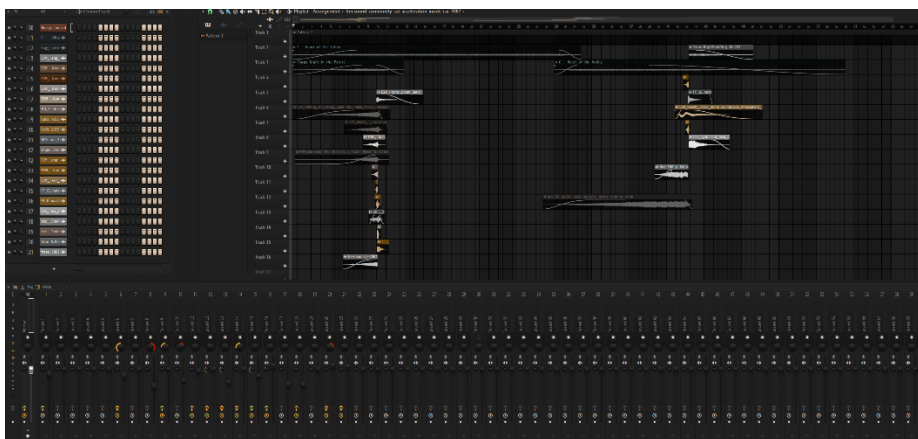


Joonis 14. *Põlev mängukaru toolil*



Järgmise etapina hakkasin tegelema helidisainiga, sest tekkis isiklik huvi selle vastu. Enda poolt helide lisamine andis Kaurile hea ettekujutuse ja põhja soovitud tulemuseks. Nagu eelnevalt mainitud, on DaVinci Resolve-i programmis võimalik mugavalt tegeleda ka helitöötlusega. Projekti parema organiseerituse ja liigse koormuse vältimiseks otsustasin põhjalikuma helidisaini teostada eraldi tarkvaras. Selleks kasutasin FL Studio programmi, kus katsetasin erinevate filmisegmentide helidisaini lahendusi (vt joonis 15). Lühemad helielemendid, mis ei vajanud täiendavaid efekte ega töötlust, paigutasin otse DaVinci Resolve-i ajajoonele. Lisanin mitmeid helilisi kihte, samal ajal vaadates teisest monitorist konkreetset lõiku filmist. Näiteks kasutasin atmosfäärilisi, pinge, jõulisuse, kaja, kõndimise, tulistamise, tuule ning kulminatsiooni helisid ja efekte. Kui olin endale meeldiva helidisaini segmendi valmis saanud, lisan selle ühe audiofailina DaVinci Resolve-i ajajoonele.

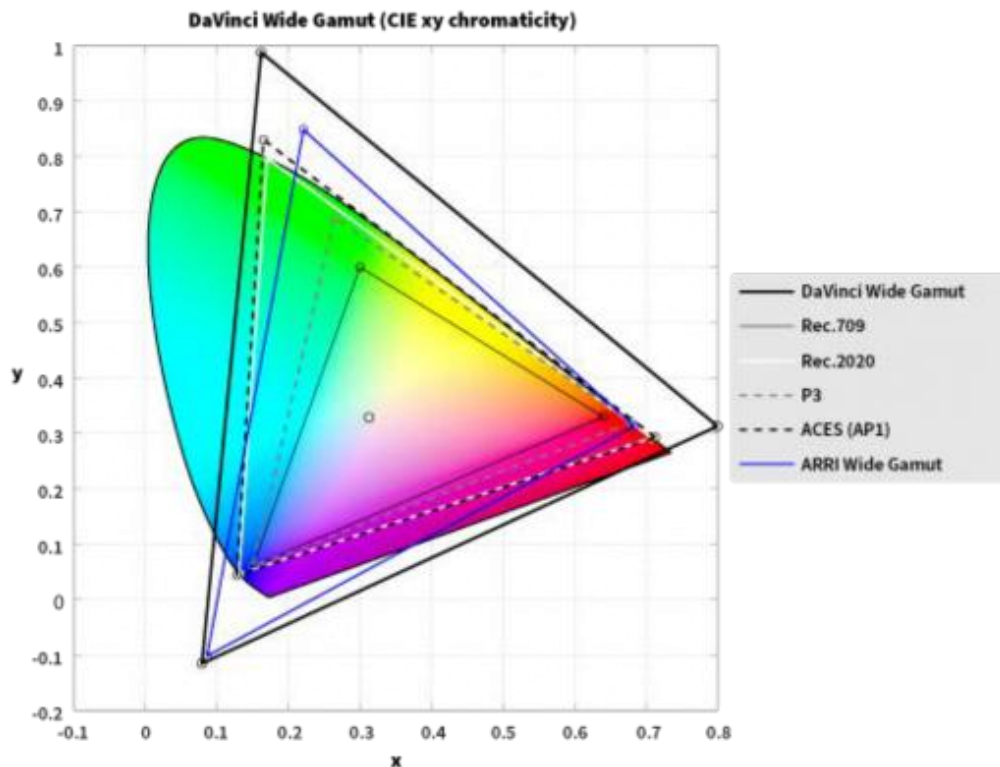
Joonis 15. *FL Studio helidisaini näide*



Valminud versiooni saatsin Oskarile ja Jürgenile tagasisidestamiseks, kuid samas oli aeg saata film helindusse. Helimees töötleb heli vastavalt sellele versioonile, millest talle referentsvideo on saadetud. Avastasin ennast olukorrast, kus osati on veel oluliste inimeste tagasiside saamata, kuid samal ajal peab tööga edasi liikuma. Arvestasin sellega, et saadetud versioon vastab pea täielikult sellele, mis me Steniga paberile kirja panime. Selle all pean silmas, et uute klippide lisamine ei olnud enam vajalik. Edasised muudatused seisnesid pigem olemasoleva materjali vähendamises.

Paralleelselt sain hakata tegelema järgmise etapiga, milleks oli värvitöötlus. Värvitöötlusel pidin toetuma internetist leitud õpetustele ja varasemale kogemusele, sest koolis seda eraldi ei õpetatud. Mõnes mõttes on värvitöötlus subjektiivne kogemus ja protsess. Proovisin kinni pidada kujunenud tavadest, kuidas ja mis järjekorras on materjaliga õige ümber käia. Kasutatavas prorammiss on väga palju erinevaid parameetreid, mis visuaalselt muudavad sama asja. Parima kvaliteedi ja suurima dünaamilisuse huvides filmisin selliste kaamera seadetega, mis salvestavad kõige paindlikuma profiiliga. Selleks oli XAVC S-I 4K 10-bit 4:2:2, S-Log3, S-Gamut3.Cine. Värvitöötlus kujunes selle projekti juures, mulle endalegi üllatuseks, lemmikuks osaks. Log profiilis filmimine jätab algvideo hallika ja luitunud kuvaga. Selle hallika video ellu äratamine tekitas minus meelerahu ja rõõmu. Sain katsetada palju erinevaid värvide kombinatsioone ja üleminekuid. Davinci Resolve värvitöötluse sektsioon on *node-based*. See tähendab, et kõik värvimuudatused toimuvad sõlmede sees. Alustuseks panin paika kaks sõlme, nendeks on värviruumi muutmine DaVinci Wide Gamut profiiliks. Kõik järgnevad sõlmed lisasin nende kahe sõlme vahele. Põhjuseks see, et DaVinci Wide Gamut värviruum on palju suurem ja dünaamilisem kui tavaline *rec.709*, mis omakorda tähendab, et värvide parameetritel on rohkem ruumi muutusteks ning video ei lähe „katki“ (vt joonis 16). Klark J. Perez-i õpetuste järgi võimaldab DaVinci Wide Gamut värviruum kasutada programmi sisemist värviruumi, mis hõlmab maksimaalset pildiandmete ulatust, mida erinevad kaamerad on võimelised salvestama (Perez, 2025). Lihtsa võrdlusena saab paralleeli luua A3 ja A4 paberi vahel. A3 peale mahub palju rohkem infot kirjutada kui A4 peale.

Joonis 16. Erinevad värviruumid



(Perez, 2025)

Erandina lisasin Davinci Wide Gamut värviruumist välja poole viimaseks sõlmeks LUT-i (*Look-Up Table*). LUT on ettekirjutatud värvimuutustabel. See muudab kindlaid värve, toone ja kontrasti põhinedes eelseadistatud värvimuutustele (Harris, 2019). Põhjus, miks lisasin LUT-i viimaseks sõlmeks kohe algfaasis, oli soov anda filmile omapärane, kuid minimaalse muutusega välimus. See aitab hoida sarnast tonaalsust terve filmi vältel. DaVinci Wide Gamut värviruumi sisse tegin 13 erinevat sõlme (vt tabel 2 ja joonis 17).

Tabel 2. Sõlmede nimekiri järjekorra põhjal

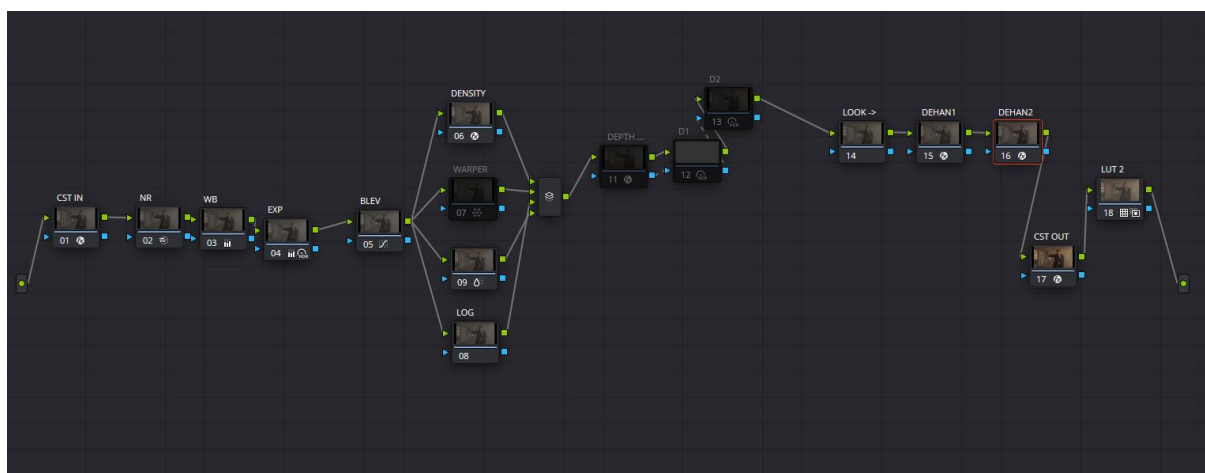
Sõlmed 1-5	Sõlmed 6-10	Sõlmed 11-13
1. Müravähendus	6. Värvimoonutaja	11. Välimus
2. Valge tasakaal	7. Värvitükeldaja	12. I Dehancer <i>plugin</i>
3. Heledus	8. Sügavusmõõdistaja	13. II Dehancer <i>plugin</i>
4. Musta tase	9. I Sügavusmõõdistaja korrekatuur	
5. Toonitihedus	10. II Sügavusmõõdistaja korrekatuur	

1. Müravähenduse (*Noise Reduction*) sõlm eemaldab ebavajaliku digitaalse visuaalselt nähtava müra, mis esineb madala valgushulga tõttu kaadri tumedamates alades. Oluline on selline sõlm asetada esimeseks sõlmeks peale värviruumi määramist, see annab edasiseks töötamiseks puhtama kvaliteedi.
2. Valge tasakaalu (*White Balance*) määramine on oluline alus kogu järgneva töötuse puhta ja loomuliku visuaali saavutamiseks. Kõige korrektsem on valge tasakaal seadistada juba filmimise etapis, kuid järeltöötuses on võimalik vastavas sõlmes teha väiksemaid parandusi ja täpsustusi.
3. Heleduse (*Exposure*) sõlm annab võimaluse muuta video valgustaset. Seda saab teha kolmel erineval tasemel vastavalt vajadusele. Esimene tase on tavaline, mis muudab kogu video heledust. Teine tase on *HDR (High Dynamic Range)*, mis on esimesest tasemest intelligentsem ja suunatud erinevatele heleduse tsoonidele. Heledamate ja tumedamate tsoonide üleminek on sujuvam ja rohkem kontrollitum. Kolmas tase, ehk *LOG (Logarithmic)* on kitsam, pehmem ja kontrollitum kui eelnevad kaks taset, sellega on hea teha peenhäälestust.
4. Musta taseme (*Black Level*) sõlme kasutasin selle jaoks, et tõsta väga tumedate toonide heledust *Black Level Limiter*-i abil. See on hea viis säilitada tumedate toonide detailid. *Black Level Limiter* annab arvutile käsu tõsta kõik toonid, mis on sinu soovitud väärtusest allpool, ühele tasemele.
5. Toonitiheduse (*Density*) sõlmes kasutasin *Density DCTL*-i (*DaVinci Color Transform Language*), mille abil on võimalik muuta värvid sügavamaks ning anda rikkamat tonaalsust.
6. Värvimoonutaja (*Color Warper*) sõlme kasutasin teatud kaadrites konkreetse värviala muutmiseks. See kujutab endast „ämblikuvõrgu“ süsteemi, milles olevaid punkte saab nihutada värvivõrgu peal soovitud tooni suunas. Näiteks kasutasin seda tellistest seinä oranžikamaks muutmiseks.
7. Värvitükeldaja (*Color Slice*) sõlm on sarnane värvimoonutajale, kuid töötab värvide tükeldamise abil. Selle abil on hea muuta kindlaid värvivahemikke, jättes teised värvid puutumata. Seda saab efektiivselt kasutada värvialade peal, mis on selgelt eristatavad. Näiteks kasutasin antud tehnikat Eddie punase lipsu esiletõstmiseks.
8. Sügavusmõõdistaja (*Depth Map*) sõlme kasutasin kaadri esi- ja tagaplaanil oleva info eraldamiseks. Konkreetne sõlm on järgmise kahe sõlme alusinfoks, mis tähendab, et üksinda ei muuda see visuaalselt midagi. Vastavalt kasutaja soovile näitab see esiplaanil olevaid elemente musta värviga, tagaplaanil olevaid elemente valge värviga

ning nende vahel olevat pehmet ülemineku ala hallikates toonides. Tänu sellele saab teha eraldiseisvalt korrekture järgneva kahe sõlme esi- ja tagaplaanile.

9. I Sügavusmõõdistaja korrektoori abil viisin läbi korrektuurid esiplaanis.
10. II Sügavusmõõdistaja korrektoori abil viisin läbi korrektuurid tagaplaanis.
11. Välimuse sõlme tegin endale visuaalselt nähtavaks infoks, et sellest sõlmest paremale poole jäävad 2 sõlme peaks läbivalt olema ilma muutusteta. See tähendab, et järgnevad 2 Dehancer-i sõlme seadistasin ma töötluse algfaasis paika.
12. I Dehancer *plugin* sisaldab *halation* efekti ehk minimaalselt hõõguvat kuma ümber kujutiste.
13. II Dehancer *plugin* sisaldab Kodak 2383 Print Film elementi, mis annab läbivalt kogu filmile omapärase välimuse.

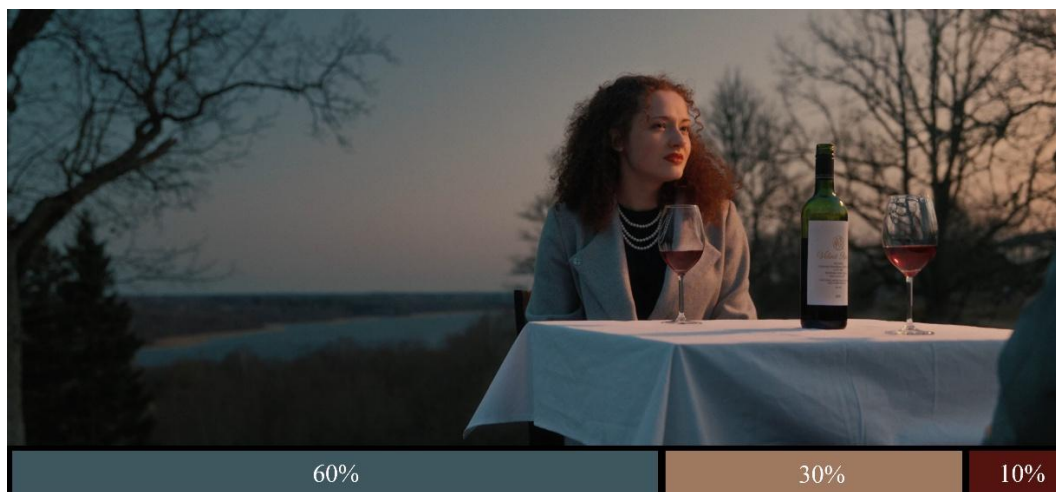
Joonis 17. Värvitötluse sõlmede struktuur



Proovisin kaadrites kasutada 60-30-10 värvireeglit nii palju kui võimalik (vt joonis 18).

Sareesh Sudhakaran ütleb, et selline reegel lähtub põhimõttest, mille järgi jaguneb kaadri värvipalett domineerivaks põhivärviks, toetavaks sekundaarseks tooniks ning väiksemaks elemendivärviks. Selline lähenemine aitab saavutada visuaalse tasakaalu ning suunata vaataja tähelepanu (Sudhakaran, 2024)

Joonis 18. *Filmi avakaader*



Paralleelselt oli Sten tegelenud eriefektidega. Valmis eriefektid saatis ta mulle eraldi kihtidena ning lisasin need ajajoonele. Eriefektide ja alusvideo sobitamiseks pidin eriefektide värve korrigeerima. Tulenevalt ajasurvest ei saanud ma oodata töödeldud heli järel ning olin sunnitud tegema muutuseid montaažis teades, et pean vajaminevad helilised lõiked ise hiljem tegema. Põhjuseks oli see, et helitöötlus käis varasema referentsvideo alusel. Viimase kihina lisasin kogu filmile ja tekstidele peale filmimüra (*film grain*). On olemas kahte sorti filmimüra. Üks on tingitud madalast valgusest, mida nimetatakse halvaks. Teine on filmilik, originaalselt filmilindile salvestamisest tingitud „puhas“ müra, mis on hea. Hea filmimüra aitab vähendada artifaktide nägemist, „äratada kaadrid ellu“ ja ühtlustada madala valguse halva müra taset. Samuti annab filmimüra lisamine tekstidele võimaluse sulanduda alusvideoga üheks (Hurkman, 2014, lk 98).

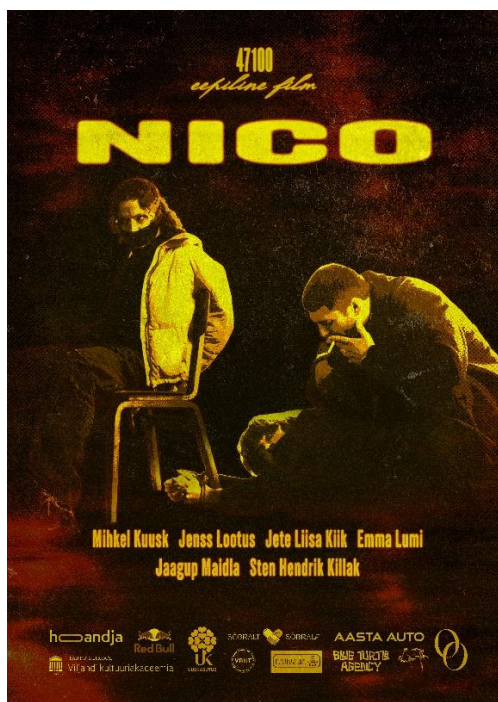
Saades kõik filmi elemendid paika, nii nagu soovisin, oli aeg film välja renderdada. Selleks otsustasin kasutada Apple ProRes 422 HQ koodekit. See on standardlahendus kõrge kvaliteedinõudega materjalile, mis tihendab videot minimaalselt ehk säilitab detailid suurepäraselt algsest pilditeabest (Editshare, *s.a*). Tegin seda aja kokkuhoiu huvides, originaalselt ajajoonelt ProRes renderdamine võttis aega 7h. Sarnase aja oleks pidanud ootama ka DCP (*Digital Cinema Package*) ja h.264 renderdamisega. DCP on vajalik väga kvaliteetse kinolinastuste jaoks. See on kinode standardlahenduseks kujunenud format, mis sisaldab faile, mida kinoprojektor suudab lugeda (Studiobinder, 2025). H.264 on mõeldud veebi või meie filmi kontekstis lihtsama linastuse jaoks ilma kino tarkvarata. H.264 koodek võimaldab luua faili, mis on piisavalt väikse mahuga kiireks ülesse laadimiseks, kuid säilitab samal ajal piisavalt hea kvaliteedi, et jagada filmi laiemale publikule (Editshare, *s.a*).

Tänu ProRes-i olemasolule renderdas DCP ja h.264 ainult 1h, mis osutus hädavajalikuks, sest enne esilinastust hakkas ajaliselt kiireks minema. Pidin mitmeid helilisi muudatusi tegema ja korduvalt uuesti renderdama.

2.4. Muud tegevused

Filmi produktsiooni juurde kuulusid ka erinevad väiksemad ülesanded. Näiteks disainisin ma filmile plakati (vt joonis 19), DVD karbi, tänukaardid, 2 erinevat klepsu ja särki. Selleks kasutasin pilditöötluste tarkvara Adobe Photoshop ja Adobe Illustrator. Algselt mõtlesin, et võtan plakati põhjaks mõne pildi filmist, kuid katsetuste põhjal ei olnud ma tulemusega rahul ning otsustasin läheneda teistsuguse stiiliga. Võtsin filmist kadreeringu, kus Nico, Lisa ja Eddie on koos. Lõikasin nad sealt välja ning hakkasin lisama erinevaid kihte, elemente ja tekstuure. Lõpptulemuseks valmis tugevalt stiliseeritud plakat, mis pani aluse kogu „Nico“ turunduse stiilile.

Joonis 19. „Nico“ plakat

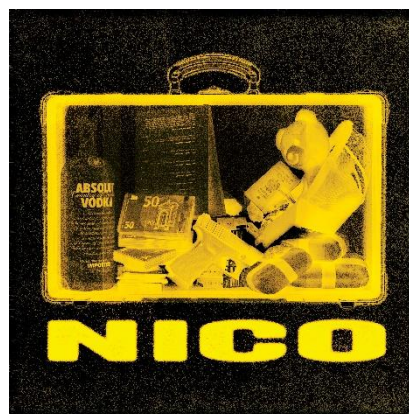


Ühe klepsu ja särki disain valmis koostöös Steniga. Tema tegi 3D programmis Blender kohvri sisu (vt joonis 20), mida mina hakkasin stiliseerima. Rakendasin plakati kujundusega sarnast stiili ja värve (vt joonis 21).

Joonis 20. „Nico“ kohvri 3D versioon



Joonis 21. „Nico“ kohvri stiliseeritud versioon



Olime lubanud teatud hooandjatele teha DVD karbi, mille sees on USB pulga peal asuv filmi fail, kaadritagune video ning trailer. Kasutasin disainiks plakati elemente, mida kohandasin vastavalt DVD karbi suurusele (vt joonis 22). Tagumisele küljele lisasin info filmi sisu ja meeskonna kohta. Samuti lisasin mõned kuvatõmmised filmist, et kujundus mõjuks terviklikumalt ja professionaalsemalt. Otsustasime, et nii DVD karpe kui ka särke hakkame soovijatele müüma. DVD hinnaks sai 10€ ja särgi hinnaks 20€.

Joonis 22. „Nico“ DVD karbi disain

"Nico" viib vaataja logistikakeskuse halli rutini, kus pealtnäha tavallise turvamehe Nico elu paisatakse ootamatult täielikku kaosesse. Tema ülemus Eddie on segatud hämaratesse tehingutesse, mille keerisesse tõmmatakse ka noor naine nimega Lisa. Püüdes Lisat päästa, teeb Nico saatusliku otsuse, mis maksab talle kõrgeimat hinda – ta kaotab oma elu.

Selles loos ei tähenda surm lõppu. Maailm pöördub salapäraselt tagasi algpunkti ning Nico leiab end lõksus korduvate sündmuste ahelas. Seekord on tal aga eelis. Ta teab täpselt, mis teda ees ootab ning tal on võimalus teha teistsugusel viilkulid, et muuta paratamatuna tunduvad saatust. See ei ole pelgalt pääsemise lugu, vaid pingeline teekond kontrolli, usalduse ja identiteedi piiride.

47100
eepline film

NICO

Režissöörid, operaatorid, monteerijad ja muusika
Jaagup Maidla
Sten Hendrik Killak

Helioperaator ja helitöötlus
Kaur Hannes Käambre

Kunstnikud
Kadi Kruusmann
Anna Maria Praks
Paula Aarnis
Ronja Marie Tepp

Osades
Mihkel Kuusk
Jete Liisa Kiik
Jenss Lootus
Emma Lumi
Jaagup Maidla
Sten Hendrik Killak

Režissööride esimene assistent
Daili Post

Produtsent
Sandra-Stella Eilaste

Näitlejate juhendaja
Oskar Viirand

Juhendaja
Jürgen Volmer

Valguskunstnikud
Kris-Korvin Mölder
Indrek Purge
Karl Herman Ois

BTS fotograaf
Mairon Tovstik

PG-13 PARENTS STRONGLY CAUTIONED
SOME MATERIAL MAY BE INAPPROPRIATE FOR CHILDREN UNDER 13

Lõhnfilm „Nico“ ja kogu sellega seotud sisu kuulub 47100filmile ning on kaitsitud autoriõigusega.

Teos on mõeldud ainult isiklikuks vaatamiseks. Igasugune loata kopeerimine, levitamine, edastamine või muul viisil kasutamine on keelatud. Rikkumise korral rakendatakse õiguslikke meetmeid.

© 47100film. All rights reserved.

LIMITED EDITION

47100film
Kestus: 117m
Riik: Eesti
Tähta: 47100film
Suhetegur:
OST, ENG

USB 2.39:1 WIDESCREEN 5.1

hooandja
Baltic Business
Viljandi Kultuuriakadeemia

Red Bull
UK
SÖRRAL
SÖRRAL
AASTA AUTO
BALTIC BUSINESS AGENCY

BTS & TRAILER INCLUDED

NICO-47100-film

Tegime Instagrami ja Youtube kasutaja nimega 47100film, kus hakkasime meie filmi reklaamima. Teeme Steniga palju erinevaid projekte koos ehk tundus mõistlik luua profiil, kus erinevaid projekte ja nende kulgu kajastada.

Järgmisena panime paika filmi linastuse ajad. Soovisime teha esilinastuse kindlasti Tartus, sest enamus meie toetajaid ning sõpru on sellest kandist pärit. Kontakteerusin enda vana klassivennaga, kes töötab Tartu Elektriteatris. Leppisime temaga kokku esilinastuse kuupäeva ja muu vajaliku info. Lisaks planeerisime ühe linastuse Viljandis, kultuuriakadeemia mustas saalis, ning ühe linastuse Tallinnas, Sõpruse kinos.

Filmi korralikuks reklaamimiseks oli hädavajalik luua trailer (vt lisa 3). Treileri tegemise protsess oli väga kiire ja sujuv, sest kogu film oli juba programmis ajajoonel vajalike elementide ja muudatustega. Otsisin välja huvitavad kadreeringud ning lisasin need ajajoonele vastavalt helidisainile. Treileris eksioneerisin kõiki peamisi tegelasi: Nico, Eddie ja Lisa. Säätisin klipid sellisesse järjestusse, et igast tegelasest tekiks erinev vaatepunkt ja osa loost. Informatiivse poole pealt hoidsin terviku suhteliselt killustatuna, et tekitada vaatajas põnevust. Instagrami ja Youtube-i reklaamina saime trailerile kokku üle 27000 vaatamise.

3. Järeldused

Lühifilm „Nico“ protsess on kestnud 7 kuud ning kestab veel edasi kuni 2027. aastani.

Lähitulevikus on plaan film esitada erinevatele kodu- ja välismaistele filmifestivalidele. Usun, et kogu läbitud protsess ja pingutus ladus hea põhja filmifestivalidel osalemiseks ning olen teinud kõik endast oleneva, et oleks esitada kvaliteetne film.

Stsenariumi tegemise osas kasutasin teadmisi, mida olin varasemalt teistest projektidest omandanud kõrvalt vaadates. See oli mulle üks raskemaid etappe, sest soovisin, et filmi sisu toimiks loogiliselt. Samas oli keeruline panna tegevusi loogiliselt toimima, kui juba alguses kirjutises on ebakõlad sees. Tänu Oskari abile õppisin tähele panema olukordi ja detaile, mida varem ei osanud märgata. Tekkis palju olukordi, kus mõtlesime Steniga välja erinevaid tegevusi või stseene, kuid ei põhjendanud piisavalt läbi, miks just selline tegevus tegelaste või loo kontekstis vajalik on. Sain aru, et pelgalt stsenaariumil olevast tekstist ei piisa. Näitlejatele sisendi andmiseks oli vaja luua tegelaste elukäiku kirjeldavad tekstid. Need tekstid sisaldasid infot, mis läbi ekraani ei pruugi publikuni jõuda, kuid on oluline info näitlejale tema töö lihtsustamiseks ja arusaadavaks tegemiseks.

Sain kinnitust, kui oluline on eelproduksioon. Tänu sellele, et toimisime tiimiga kindla struktuuri ja dokumentatsiooni järgi, oli eelproduksioon hästi korraldatud ja suures plaanis sujuv. Dokumentatsiooni all mõtlen kõikvõimalike koosolekute, asjaajamiste ja tööülesannete koondamist ühte kausta, millele oli kõigil tiimiliikmetel ligipääs. Põhjalikult tehtud eelproduksioon tagas meeskonnaliikmete kindlustunde võttepäevade eel.

Võtteplatsil tuli kohaneda ootamatute olukordadega, mille lahendamisel oli oluline koostöö. Näiteks sisaldas üks stseen olukorda, kus Eddie peab pikali kukkuma ja seejärel kiirelt kaadriväliselt püsti tõusma ning kaadrisse liikuma. Leidsime ümbruskonnast kaks madratsit, mille peale oli näitlejal ohutu kukkuda. Madratsid oli vaja peale kukkumist kaadrist kiirelt eemaldada ning appi tulid Oskar ja Deili, kes madratsite liigutamise enda peale võtsid, kuigi selline tegevus nende tööülesannetes ei kuulunud. See oli lihtsalt üks näide, kuid filmi tegemise käigus oli sarnaseid olukordi palju.

Võtetel olin režissöör-operaatori rollis, lisaks filmimisele hõikasin: „Action!“ ja „Cut!“. Tänu sellele õppisin andma kaadrirohkest aega. Paberi peal oleva teksti järgi võib kaader olemas olla, kuid peale esimest päeva sain aru, et andes rohkem aega näitlejatele, võib juhtuda midagi spontaanset, mis võib hiljem kasuks tulla. Lisaks õppisin, et Easyrig on väga alahinnatud toode. See võttis mu kätelt ära suure koormuse, tänu millele olin igal võttepäeval heas vormis. Soovin sarnast lahendust kasutada ka tuleviku projektides.

Järeltöötlust tehes õppisin, et mõistlik on pidada pause. Üks asi on see, et pikast istumisest väsib keha ära ning see hakkab mõjutama adekvaatset mõtlemist. Teise asjana tundsin, et pikki järeltöötlemise sessioone tehes hakkab ma liialt detailidesse laskuma. Konkreetsete detailide all pean silmas väga minimaalselt nähtavaid või praktiliselt silmale nähtamatuid elemente ja parameetreid. Mina oskan seda näha, sest olen sadu kordi konkreetset kaadrit vaadanud, kuid tavaline publikuliige ei oskaks sellele tähelepanu pöörata. Seda kinnitas inimestelt tagasiside küsimine ja konkreetsetele detailidele tähelepanu juhtimine.

Kõige tähtsam järelalus protsessist on see, kui oluline on meeskonna tunnustamine ja märkamine. Korraldasime meeskonnale tiimilinastuse, kus veetsime toreda õhtu vaadates „Nico“ filmi ja kaadritaguseid meenutusi. Koostasime tiimiliikmetele kingipakid, mis sisaldasid erinevaid filmiga seonduvaid meeneid. See oli minu ja Steni tänuavaldus meeskonnale suure panuse eest filmi valmimises. Kinnitust meeskonnaga avatud olemise ja märkamise tähtsusele andis üks näitleja, kes ütles, et minult on palju õppida. Minu ja Steni pühendumust märgati meeskonna poolt vastastikuselt.

Töö käigus sain taaskord kinnitust, kui kokkuhoidev ja sõbralik on Viljandi kultuuriakadeemia. Paljudel meeskonnaliikmetel oli protsessi jooksul käsil enda isiklikud lõputööd või muud laadi projektid. Sellest hoolimata leidsid nad aja ühineda minu ja Steni lühifilmi projektiga. Meeskonnatöös on tulemusliku koostöö tagamisel kõige tähtsam avatud kommunikatsioon, paindlikkus ning liikmetevaheline vastastikune toetus ja mõistmine.

Kokkuvõte

Käesolevas lõputöös analüüsin detailselt kogu lühifilmi tootmise protsessi, mis kestis umbes 7 kuud. Selle aja jooksul arenesin erialaselt nii organisatoorse kui ka tehnilise poole pealt.

Sissejuhatuses tutvustan, miks ma valisin sellise teema enda lõputööks, mis on lõputöö eesmärk, millised olid minu rollid praktilises osas, kaua kogu protsess aega võttis ja millest film räägib. Kirjaliku osa peatükkides peatun detailselt teemadel: idee, meeskond, stsenaarium, eelproduksioon, võtted, järeltöötus ja muud tegevused. Samuti toon välja järeldused, milleni ma protsessi vältel jõudsin. Erilise tähelepanu alla sean värvitöötuse etapi, sest see pakkus mulle enim huvi. Seletan lahti, millist sõlmede struktuuri ma kasutasin ja miks ma konkreetsed valikud langetasin.

Lühifilmi loomise protsess andis mulle väärtusliku praktilise kogemuse loo jutustamise, produktsiooni korraldamise ja nii loominguliste kui ka tehniliste küsimuste lahendamise osas. Saan lugeda lõputöö edukaks, sest jõudsin soovitud eesmärgini, milleks oli luua tehniliselt kvaliteetne lühifilm. Kvaliteedi saavutamisest andsid märku nii meeskonnaliikmed kui ka publik Tartu Elektriteatrist. Kogu protsess arendas minu tehnilisi teadmisi ning organisatoorseid oskuseid, mis võtavad ülikooli teekonna hästi kokku.

Kasutatud kirjandus

- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and Practice. Imagemaking for Cinematographers and Directors*. Routledge.
- Easyrig. (s.a.). *Vario 5*. <https://easyrig.se/products/vario-5/>
- EditShare. (s.a.). *The Ultimate Guide to Common Video Codecs*.
<https://editshare.com/resources-guide-common-codecs-mediasilo/>
- Harris, G. (s.a.). *What are LUTs and how do you use them?* Amateur Photographer.
https://amateurphotographer.com/technique/photo_editing/how-to-use-luts/
- Higgsfield AI. (s.a.). *About*. <https://higgsfield.ai/about>
- Klark J. Perez. (2025). *DaVinci Resolve 20 Colorist Guide*. Blackmagic Design Pty Ltd.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. ReganBooks.
- StudioBinder. (s.a.). *What is a DCP — What Every Filmmaker Today Needs to Know*.
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-dcp-definition/>
- Sudhakaran, S. (s.a.). *Why Great Movies use the 60-30-10 percent Color Rule*. Wolfcrow.
<https://wolfcrow.com/why-great-movies-use-the-60-30-10-percent-color-rule/>
- Van Hurkman, A. (2014). *Color Correction Look Book: Creative Grading Techniques for Film and Video*. Peachpit Press.

Lisad

Lisa 1. Meeskonnaliikmete rollid

Roll:	Nimi:
Nico	Mihkel Kuusk
Eddie	Jens Lootus
Lisa	Jete Liisa Kiik
Jessica	Emma Lumi
Felix	Sten Hendrik Killak
Raul	Jaagup Maidla
Režissöör	Jaagup Maidla
Režissöör	Sten Hendrik Killak
Produtsent	Sandra-Stella Eilaste
Režissööri 1. assistent	Deili Post
Kaamera operaator	Jaagup Maidla
Kaamera 1. assistent	Sten Hendrik Killak
Valguskunstnik	Kris-Kervin Mölder
Valgustaja	Indrek Purge
Valgustaja	Karl Herman Õis
Helioperaator	Kaur Hannes Käambre
Kunstnik-rekvisiitor	Kadi Kruusmann
Dekoraator-butafoor	Anna Maria Praks
Grimmikunstnik	Ronja Marie Tepp
Kostüümikunstnik	Paula Aarnis
Näitlejate juhendaja	Oskar Viirand
Juhendaja	Jürgen Volmer
Monteerija	Jaagup Maidla
VFX (<i>Visual effects</i>)	Sten Hendrik Killak
Värvitöötlus	Jaagup Maidla
Heli järeltöötlus	Kaur Hannes Käambre
Muusika	Jaagup Maidla
Muusika	Sten Hendrik Killak
BTS (<i>Behind The Scenes</i>) fotograaf	Mairon Tovstik

Lisa 2. „Nico“ Hooandja kampaania

<https://www.hooandja.ee/campaigns/luhifilm-nico/view/general>

Lisa 3. „Nico“ trailer

<https://www.youtube.com/watch?v=on6N8b7hV9A>

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Jaagup Maidla

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Lühifilm „Nico“ loomise protsess“, mille juhendaja on Jürgen Volmer, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi ADA kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi ADA kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Jaagup Maidla

18.05.2026