

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Etenduskunstide õppekava

Isabel Laiapea

**MONTAAŽI ROLL NARRATIIVI ABSTRAKTSE TASANDI LOOMISEL  
AUDIODRAAMA “METSAVENDADE RADADEL” NING LÜHIFILMIDE “LOCUS  
ANIMARUM” JA “TSANGAAN.” NÄITEL**

Lõputöö

Juhendaja: Taavet Jansen, MA

Viljandi 2025

## Resümee

### **“Montaaži roll narratiivi abstraktse tasandi loomisel audiodraama “Metsavendade radadel” ning lühifilmide “LOCUS ANIMARUM” ja “TSANGAAN.” näitel”**

Lõputöös analüüsitakse, kuidas montaaž narratiivi ratsionaalselt tasandilt abstraktsele tasandile suunab. Tegemist on kvalitatiivse ja kvantitatiivse uurimusega, kus autor kujundab süntagmaatika ja aja, keskkonna ning perspektiivi kaudu välja keerukusindeksi ning skeemi, mis mõõdab süntagmaatilise keerukuse mõju. Uurides üht audiodraamat ja kaht filmi ilmneb, et abstraksioon tekib juhul, kui keerukad süntagmad ületavad 25% piiri ( $K=0,3$ ) ja üks muutuja seetõttu teoses domineerib. Muutujate kaardistamine ja tekitamine pole montaaži vajava teose loomisel eraldi töömeetodi etapp, vaid süntagmaatilise disaini funktsioon.

**Võtmesõnad:** narratiiv, montaaž, film, faabula, süžee

## Abstract

### **“The role of editing in the creation of an abstract level of narrative in the audio drama “Metsavendade radadel” and the short films “LOCUS ANIMARUM” and “TSANGAAN.”**

The thesis analyses how montage shifts narrative from the rational to the abstract. The author develops an index of complexity and a scheme to measure the effect of syntagmatic complexity through syntagmatics and time, environment and perspective. Examining one audio-drama and two films, it appears that abstraction occurs when complex syntagmata exceed the 25% threshold ( $K=0.3$ ) and one variable therefore dominates the piece. The mapping and generation of variables is not a separate stage of the work in the creation of a piece requiring montage, but a function of syntagmatic design.

**Keywords:** narrative, editing, film, story, plot

## Sisukord

Sissejuhatus.....	5
1. Teooria.....	7
1.1. Põhimõisted.....	7
1.2. Ratsionaalne ja abstraktne tasand.....	10
1.3. Teekond faabulast süžeeni.....	12
1.3.1. Montaaž.....	13
1.4. Skeem.....	14
2. Analüüsitavad teosed.....	17
2.1. “Metsavendade radadel”.....	17
2.2. “LOCUS ANIMARUM”.....	18
2.3. “TSANGAAN.” (pikem ja lühem versioon).....	18
3. Metoodika.....	20
4. Analüüs.....	22
4.1. “Metsavendade radadel”. Numbrid.....	23
4.2. “LOCUS ANIMARUM”. Numbrid.....	24
4.3. “TSANGAAN.”. Numbrid.....	25
4.4. Süntagmade analüüs, kõik kolm teost.....	26
4.4.1. Lihtsamad süntagmad.....	27
4.4.2. Keerukate süntagmade funktsioon.....	28
4.4.3. Süntagmad – järelused.....	29
4.5. Aeg kolmes teoses – analüüs.....	30
4.5.1. Aeg kolmes teoses – järelused.....	31
4.6. Keskkond kolmes teoses – analüüs.....	32
4.6.1. Keskkond – järelused.....	32
4.7. Perspektiiv kolmes teoses – analüüs.....	33

4.7.1. Perspektiiv – järeldused.....	34
5. Analüüsi tulemused.....	35
5.1. Algse skeemi revisjon.....	36
5.2. Filtrite mõju.....	37
5.3. Põhjus-tagajärg seosed.....	38
5.4. Süntees.....	38
5.5. Metoodilised järeldused ja rakendusvõimalused.....	39
Kokkuvõte.....	41
Bibliograafia.....	43
Lisa 1. Loomemeetod, lõputöö hüpotees.....	45
Lisa 2. Metzi süntagmad eesti keeles.....	46
Lisa 3. “Metsavendade radadel” tehniline info.....	47
Lisa 4. “LOCUS ANIMARUM” tehniline info.....	49
Lisa 5. “TSANGAAN.” Tehniline info.....	50
Lisa 6. Portfoolio.....	52

## Sissejuhatus

Lavastajatöös ei saa narratiivist üle ega ümber. Kuigi kooli algul keskendus lõputöö autor teatri- ja etenduskunstide valdkonnale, on viimaste aastate jooksul autori huviorbiiti kerkinud ka erinevad montaaži vajavad žanrid – näiteks film ja kuuldemängud. Seesuguseid teoseid lavastades nõuavad narratiiv ja selle komponeerimine (subjektiivselt) rohkem tähelepanu kui näiteks postdramaatilise teatri loomine. Narratiivi defineeritakse aga tihti vale mõistega – mõeldakse faabulat, kuid räägitakse komplekssest süsteemist, mis hõlmab nii sisu kui ka vormi; sündmustikku ja esitusviisi. Seepärast tekkis lõputöö autoril küsimus, kuidas saab teadlikult ja teaduspõhiselt konstrueerida lugu, mille mõjus ei tugine lineaarsele põhjus-tagajärg loogikale, vaid leiab aset abstraktsel tajutasandil ning suunab oma ülesehituse kaudu narratiivseid assotsiatsioone tekitama.

Töö eesmärk on välja töötada montaažikeskne analüütiline skeem, mis seob süntagmaatilised vormid kolme muutujaga (aeg, keskkond, perspektiiv) ning võimaldab hinnata, millal narratiiv nihkub ratsionaalselt rekonstrueeritavalt tasandilt emotsionaalselt kogetavale, abstraktsel tasandile. Samuti soovis lõputöö autor oma loomingut ja selle taustaprotsesse lahti mõtestada.

Esmalt sõnastab autor uurimisprobleemi: kas skeem, mida on lõputöö autor seni oma loomemeetodiks pidanud, peab vastu semiootilisele ja narratoloogilisele uurimusele. Uurimisprobleem tulenes omakorda kauem kestnud protsessist, mille kaudu töömeetod üldse tekkida sai: kuidas saab autor teadlikult konstrueerida lugu, mille mõjus ei sõltu lineaarse fabuleerimise loogikast, vaid leiab aset abstraktsel tasandil.

Lõputöö uurimisküsimused olid järgmised:

1. Millised montaažimustrid toetavad narratiivis konkreetset ja millised abstraktset tasandit?
2. Milline mõju on keerukatel süntagmadel teose ajale, keskkonnale ja perspektiivile?
3. Kuidas varieeruvad süntagmade ja muutujate suhted kolmes varemloodud teoses (“Metsavendade radadel”, “LOCUS ANIMARUM”, “TSANGAAN.”)?

Uurimismeetod ühendab kvalitatiivse uurimuse kvantitatiivse andmeanalüüsiga. Iga teos jaotati kaadri- või lõigupõhiselt süntagmaatilisteks ühikuteks. Seejärel mõõdeti keerukate ning lihtsate

vormide suhteid, ajahüpete, ruumi- ja perspektiivinihete sagedust ning arvutati keerukusindeks K. Tulemusi tõlgendatakse Genette'i faabula-süžee raamistikus, Metzji suure süntagmaatika alusel ning Lotmani filmisemiootika toel.

Teooria peatükis sõnastatakse põhimõisted (faabula, süžee, süntagma...), tutvustatakse muutujaid ja kirjeldatakse analüüsiskeemi. Teises peatükis tutvustatakse lühidalt analüüsitavaid teoseid, keskendudes nende faabula ja süžee erinevustele. Kolmandaks sätestatakse meetod, misjärel 4. peatükis seda teoste lahtimõtestamiseks rakendatakse. Analüüs võrdleb teoseid kvantitatiivselt ja kvalitatiivselt ning toob esile, kuidas erinevad süntagmaatilised valikud eri filtreid võimendavad. Viimaseks tehakse analüüsi põhjal järeldused töö raames loodud skeemi toimimise kohta.

## 1. Teooria

Käesoleva peatüki eesmärk on sõnastada analüüsimeetod, mis võimaldab defineeritud kriteeriumide alusel luua ja hinnata narratiive, mille retseptsioon toimub põhiliselt emotsionaalsel ja abstraktsel tasandil. Lõputöö autor koostab peatüki vältel teorial põhineva originaalse skeemi (Lisa 1), mis väljendab montaaži vajava teose loomise protsessi ning aitab mõista, mis faasis abstraktne tasand tekkima hakkab. Skeemi luuakse järk-järgult, liites teoreetilise materjali üheks süsteemiks.

Käesolev töö keskendub loomemeetodi ja montaažiprotsessi analüüsile ning jätab teadlikult kõrvale vaataja-kuulaja vastuvõtu uurimise. Publiku retseptsioon on Lotmani järgi tema ainus reaalsus ning see toimub üldjuhul subjektiivses tõdemuses, et “midagi muud ei saanukski kirjutada” (Lotman, 1977, lk 27-28). Narratiivi vaadeldakse semiootiliste ja narratoloogiliste materjalide abil võimalikult teaduslikult ning tähendusloomekeskselt.

Publiku retseptsiooni puhul ei luba niisugune tajumustri lukustatus kirjutada kunstiteose autorile tegelikkuses avatud valikuruumist (entroopiast), mis eksisteeris enne kunstilise teksti (siinkohal montaaži vajav teos) lõplikku sõnastust (*id.*, 26-29). Seetõttu ei aitaks vastuvõtul põhinev uurimustöö mõista loogikaid ja struktuure, mille kaudu süžee montaažietapis faabula ümber kodeerib, vaid varjutaks loomeprotsessis tekkivaid abstraktse ja konkreetse tasandiga seotud küsimusi, mis on tegelikult käesoleva uurimuse tuum.

### 1.1. Põhimõisted

Lõputöö autor lähtub teooriat kombineerides ning analüüsi tarbeks vajaliku raamistuse loomiseks klassikalistest, kuid tänapäeva kontekstiga kohandatud faabula ja süžee käsitlustest. Käesoleva peatüki kontekstis on esmatahtis mõista ja rõhutada just faabula ja süžee vastastikust mõju, et mõista nende omavahelist suhet – ühe muutmine kujundab montaažiprotsessis teise iseloomu ja vastupidi.

*Faabula (story)* tähistab vene formalistide järgi sündmuste loogilist-ajalist järjestust (“mis tegelikult juhtus”) – ning toimib teose kontseptuaalse luustikuna. “Täpsemalt kujutab faabula

tegevust kui kronoloogilist, põhjus-tagajärg seosega sündmuste ahelat, mis toimub kindla kestuse ja ruumilise väljundi raames.” (Bordwell, 1985, lk 40-49)

*Süžee (plot)* seevastu on sündmuste esitamise viis, st autoripoolne valik, kuidas faabula publiku ette järjestada, mida vajaduse korral varjata või lihtsalt ümber paigutada (Genette, 1980, lk 8-11). Nende kahe kihi dialoog loob narratiivi tähenduse dünaamika: iga süžeealine nihestus muudab vaataja kujutlust faabulast ning suunab emotsionaalset tõlgendust (*id.*, lk 40-50, 141-143).

Nende kahe tasandi dialoogiline pinge loob pinna abstraktse ja konkreetse tajutasandi eristamiseks. Süžee konstrueerimisel toimub sündmuste tahtlik ümberkorraldamine, mis sageli loob tähendust tajuprotsessi pikendamise või objekti/sündmuse võõraks tegemise kaudu (Morson *et al.*, 2012, lk 18-28). Kunstiline sekkumine faabulasse võimaldab autoril rõhutada konkreetseid teemasid ning luua emotsionaalseid ja kognitiivseid seoseid, mida kronoloogiline jutustamine ei võimaldaks. Süžee kujutab endast loomingulist ja teadlikku valikute kompositsiooni, seejuures võibki faabula jääda puhtalt sündmuste kronoloogiliseks järjestuseks (ilma loomingulise töötluseta). (*id.*, 23-26)

Süžee ja faabula kõrvutamise keskmes paiknevad veel kolm filtreerivat muutujat: *aeg, keskkond ja perspektiiv*, millega manipuleerimine võimaldab autoril narratiivi teadlikult juhtida (Bordwell, 1985, lk 54).

*Aeg* on üks vahenditest, mille abil autor faabulat süžeeeks ümberkodeerida saab. Ajaga manipuleerimine tähendab filmi- ja audiodraamatekstis ajalise struktuuri sihipärast moonutamist. Seda eeskätt ajahüpete kaudu, mis faktilist kronoloogiat ümber töötlevad (Genette, 1980, lk 12, 29-31, 33-47).

Metz teeb narratiivis olulise eristuse kronoloogiliste ja akronoloogiliste süntagmade vahel. Akronoloogilisi vorme seob pigem temaatiline lähedus kui lineaarne ajalis-loogiline järgnevus. (Kull & Salupere, lk 355-358; Lisa 2) Sellest lähtudes mõtestab töö aega kui muutujat, mille kaudu autor võib teadlikult:

- põhjus-tagajärg seoseid katkestada

- sündmuse ette- või tagavaatesse nihutada
- tempot venitada või kompresseerida.

*Keskkond* (ruum) on teine filtreeriv muutuja. Ruumimanipulatsioon tähendab filmi- või audiodraamatekstis ruumilise struktuuri sihipärasest muundamist või tajutavalt uude keskkonda liikumist, mis võib katkestada narratiivse järjepidevuse ja luua narratiivis sedasi kas orienteeriva või desorienteeriva momendi.

*Perspektiivi* mõiste tähendab montaaži vajava teose puhul ekraanil või heliruumis valitsevat vaatepunkti ehk perspektiivi, mille kaudu narratiiv informatsiooni esitab (Bordwell, 1985, lk 4-7; Genette, 1980, lk 33-47). Lõputöö eristab kolme perspektiivi põhitüüpi:

- Subjektiiivne perspektiiv tähendab kaamera või mikrofoni paiknemist tegelase vaatevinklist tema tajude järgi ja vahendab niiviisi maailma tema piiratud infovälja kaudu (Bordwell, 1985, lk 104-113).
- Objektiiivne perspektiiv ehk kolmanda isiku vaade – kaamera või mikrofon jääb sündmusest väljapoole ning ei esinda ühegi tegelase teadvust ega taju (*ibid.*).
- Vaataja/kuulaja perspektiiv tekib, kui teos pöörduv otseselt publiku poole – neljanda seina murdmine.

Perspektiive saab vahetada stseeni sees või stseenide vahel. Lõputöö kontekstis on peamiselt juttu perspektiivivahetustest stseenide sees, kuigi teostes esinevad mõned erandid. Samuti saab vahetada perspektiivi subjektiiivse vaatepunkti siseselt, kui näiteks ühe tegelase perspektiiv asendatakse teise omaga. Seda saab teha ka ajalis-ruumilist loogikat rikkumata.

Iga muutujat saab tõlgendada konkreetse teose kontekstis Metz'i *süntagmaatiliste seoste* kaudu: kronoloogilised ja mitte-kronoloogilised süntagmad, paralleelsed, hõlmavad ja kirjeldavad süntagmad, stseenid ja järjendid jm (Metz, 1991, lk 146; Kull & Salupere, 2018, lk 357; Lisa 2).

*Süntagma* tähendab ahelat, mis moodustub eri funktsiooniga ühikute kombineerimisel; mõiste kirjeldab keeleprotsessi struktuuri (Kull & Salupere, 2018, lk 510). See on semiootikas ja narratoloogias strukturealne ühik, mis tähistab filmisemiootika kontekstis audiovisuaalses narratiivis kaadrite või lõikude järjendit, mis moodustavad koos ühe tähendusliku terviku.

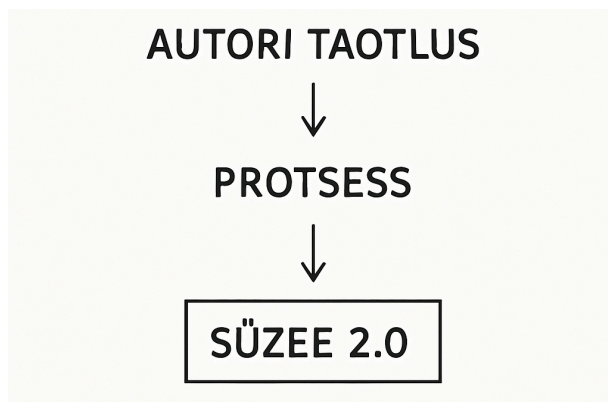
Süntagma piirid määrab eraldiseisvate kaadrite ja lõikude omavaheline suhe ning see, kuidas need koos narratiivset või esteetilist tähendust edastavad.

Christian Metz rõhutab, et kõik süntagmad pole võrdselt levinud: mõned, nagu tavajärjend (*ordinary sequence*), stseen (*scene*) või episoodiline järjend (*episodic sequence*), esinevad oma lihtsuse tõttu sagedamini ning on harjumuspärasuse ja ajalis-loogilise struktuuri säilitamise tõttu hõlpsamini loetavad. Keerukamaid ja harvemaid vorme – näiteks paralleelne süntagma (*parallel syntagma*), kirjeldav süntagma (*descriptive syntagma*) ja mittekronoloogiline vahelduv süntagma (*alternate syntagma*) – esineb filmikeeles vähem, kuna nende tajumine ja tõlgendamine nõuab vaatajalt suuremat tähelepanu ja arenenumat lugemisoskust. Selliseid süntagmasid, ehk subjektiivseid, mitte-diegeetilisi ja kronoloogiliselt hüplevaid vahekaadreid esineb montaaži vajavates teostes harvem kui lihtsamaid süntagmasid ning seetõttu mõjuvad keerukamad süntagmaatilised seosed sageli teadlike kunstipäraste valikutena (Metz, 1991, lk 178–179).

## 1.2. Ratsionaalne ja abstraktne tasand

Afektiivset seisundit julgustavate lugude loomine ja analüüs eeldab mõistmist, et kunstiteose peamine eesmärk ei ole reaalsuse edastamine tuttavalt kujul, vaid pigem tunnetusliku kogemuse vahendamine. Viktor Šklovski sõnul on kunsti ülesanne edastada asjade tunnetust nii, nagu neid tajutakse, mitte nii, nagu neid teatakse. Kunsti “tehnikat” seisneb objektide võõraks tegemises, vormide raskendamises ning tajumise protsessi pikendamises, sest tajuprotsess on kunstis iseseisev esteetiline eesmärk. (Morson *et al.*, 2012, lk 18-28) Kunst on seega viis objekti kunstilisuse kogemiseks ning objekt ise ei ole sealjuures esmatähtis (*id.*, lk 58-61).

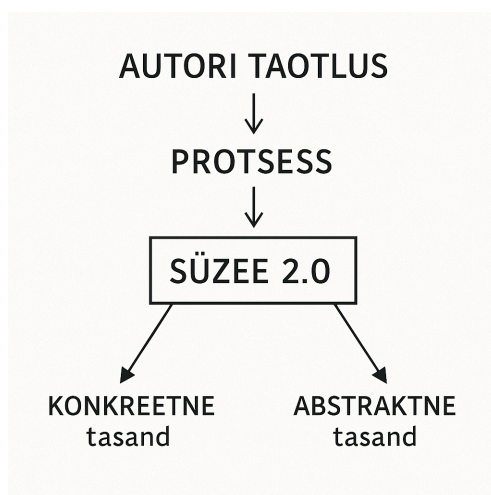
Autor keskendub lõputöös abstraktset tasandit käsitledes just teostele, mis vajavad montaaži (kaks filmi ja helilavastus). Siinkohal tähendab montaaž lõpliku teose kompositsiooni vormistumist montaažiprotsessi tulemusel. Sel moel muutub narratiiv ka teiseks kirjutuskorras ehk täiesti uueks loomisaktiks, milles lineaarse narratiivse struktuuri esmatähtsus kaob ning selle asemel tõuseb esile teoste võime leida aset emotsionaalsel ning meelelisel tasandil (edaspidi nimetatakse seda tulemust ka “süžee v2-ks”). (Joonis 1)



*Joonis 1.*

Teose abstraktset tasandit toetavad nimelt keerukad süsteemid ja seosed, mille järgi faabulat montaažis restruktureeritakse. Teose ratsionaalset tasandit toetab aga ajalis-loogilise järgnevuse fookuses hoidmine. Abstraktne tasand tähistab seega ka süžee organiseerivat struktuuri – Metz'i mõistes süntagmaatilist mustrit või loogilist implikatsiooni, mis määrab, millises järjekorras ja rütmis teose informatsiooni vaatajale avaldatakse.

Abstraktse tasandi kaudu muundub pilt keeleks ning see protsess on filmi narratiivi esmatähtis kood. (Metz, 1991, lk 39-49) Konkreetne tasand on seotud aga rohkem faabulaga ehk fiktsionaalsete sündmuste kronoloogilise ja põhjusliku ahelaga, mille konkreetsed detailid (tegelased, kohad, ajad) moodustavad lähtematerjali (Eesti Keele Instituut, 2012). (Joonis 2)



*Joonis 2.*

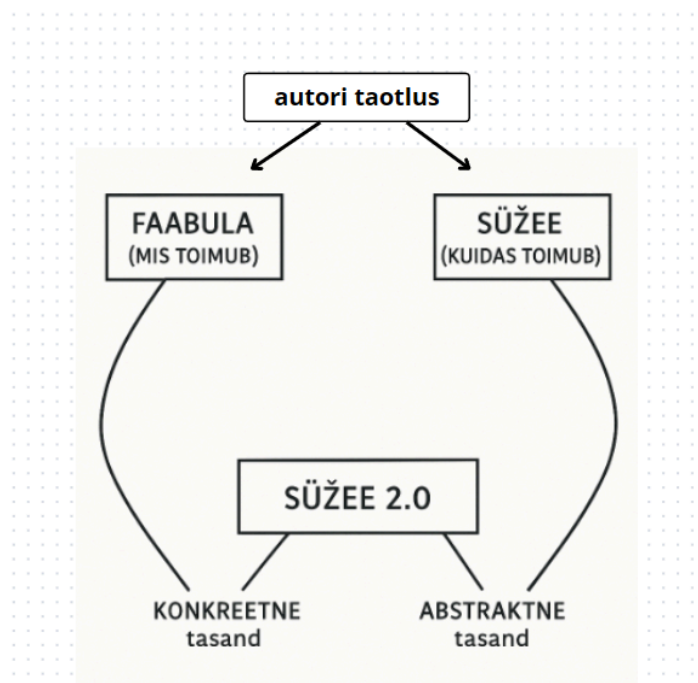
Montaaž toimib nende kahe tasandi vahel lülina. Abstraktne tasand sünnib faabula ümberseadistamisest konkreetseteks süntagmaatilisteks jadadeks ning sedasi sünnib teoses uus semiootiline mõjuväli, mis lähtub autori taotlustest. Selle printsiibi selgitamiseks ja analüüsi hõlbustamiseks on autor loonud skeemi (Lisa 1), mis väljendab lõputöö põhilist teesi. Skeem on autori enda looming ning selle mõistmiseks ja üldistamiseks toetutakse valitud teoreetilisele raamistikule. Lõputöös esitatud skeem sõnastab praktilise väljundi nii, et seda võiks rakendada ka teistes loomeprotsessides, pakkudes sedasi universaalsemaid tööriistu narratiivide analüüsimiseks ja konstrueerimiseks ka väljaspool autori isiklikku loomingut.

### 1.3. Teekond faabulast süžeeni

Faabula koosneb seega sündmustest, mis leiavad aset ajalise-loogilises järjestuses ning süžee autori otsustest, kuidas ta sündmusi edastada soovib. Tomaševski kasutab sündmuste kohta mõistet “motiiv”:

Pärast teose redutseerimist temaatilisteks elementideks jõuame osadeni, mis on taandamatud – teose temaatilise materjali pisimate osakesteni: näiteks „saabub õhtu“, „Raskolnikov tapab vana naise“, „kangelane sureb“, „saabub kiri“ jne. Neid teose taandamatutest osadest moodustuvaid teemasid nimetatakse motiivideks. (Morson *et al.*, 2012, lk 159, tõlge: Isabel Laiapea)

Sündmused ehk motiivid loovad loo struktuuri, sisulise selgroo, mille esitamiseks leiab kirjanik, režissöör (või muus rollis loo jutustaja) kunstilise järjestuse (vormi), et autoripositsioonilt (soovi korral kronoloogiat või muid faktoreid moonutades) efektiivselt ja vajadusepõhiselt samu sündmusi esitada. Montaažifaasis muutub faabula ja süžee vaheline struktuur autori tööriistaks, mis aitab sündmusi uudseks informatsioonijadaks komponeerida. Selles kirjutamiskorras nihkub narratiivi tähendusloome raskuskese, sest välja valitakse uued motiivid, süžeed tihendatakse või venitatakse, muudetakse aja-, keskkonna- või perspektiivitaju. Selles faasis vormitakse teose autori taotluste järgi narratiivi lõplik tasand ning selgub, kas lugu mõjub pigem afektiivselt (abstraktne tasand) või ratsionaalselt (konkreetne tasand). (Lisa 1; joonis 3)



Joonis 3.

### 1.3.1. Montaaž

Montaaž ei ole eelmainitud faktorite tõttu traditsioonilises mõttes lihtsalt tehniline protsess, vaid iseseisev tähendusloome mehhanism. Kuna montaažis valitakse faabula osiseid, mida näidatakse ja mida mitte, tekivad narratiivsed tühikud: “lüngad tekivad siis, kui otsustatakse esitada teatud osi faabulast ja jätta teised esitamata.” (Bordwell, 1985, lk 55, tõlge: Isabel Laiapea). Iga otsus montaažis tähendab süntagmat ehk seost kaadrite vahel. Seega määrab see protsess vaataja semiootilise töökoormuse: mida rohkem kaadrid omavahelise sõltuvuse kaudu peidetud loogikale vihjavad, seda enam peab vaataja tühikuid ise täitma (*id.*, lk 53-56).

“Narratiivses filmis [...] pakub film informatsioonistruktuure — narratiivset süsteemi ja stilistilist süsteemi. Narratiivne film on üles ehitatud nii, et see suunab vaatajat lugu konstrueerima. Film esitab vihjeid, mustreid ja lünki, mis kujundavad vaataja isikliku raamistiku rakendamist ja hüpoteeside katsetamist.” (*id.*, lk 33, tõlge: Isabel Laiapea)

Metz seab filmilise teksti esmaseks jaotuskriteeriumiks kaadrite omavahelise ajalise suhte (Lisa 2): ühel pool paiknevad süntagmad, mida seob kronoloogia, teisel pool akronoloogilised seosed,

mille ühiseks aluseks on temaatiline lähedus. Akronoloogilised vormid (nt paralleel- ja hõlmav süntagma) koondavad kaadreid pigem ühise idee või motiivi järgi, mistõttu puudub nende vahel taotluslik ajalis-ruumiline järjepidevus; vaataja kantakse katkendlikult eri keskkondade ja vaatepunktide vahele ning teksti sidusus sünnib pigem mõtteliste kui ajalis-ruumiliste niitide kaudu. (Bateman, 2007, 21)

Integreerides Metzi suure süntagmaatika autori loodud skeemi (ehk eri süntagmade kasutamise faasi (montaaž)), seotakse montaažiloogika otseselt autori taotlusega: süntagmade valikud on strateegilised otsused, mis mõjutavad terve narratiivi afektiivsust. Eri liiki süntagmad tõstavad esile kas aega, keskkonda või perspektiivi, millega manipuleerimine mõjutab lõppteose abstraktset tasandit.

Metzi käsitlest ilmneb aga ka meetodi piiratus: suur süntagmaatika analüüsib järjestust ja vormi, mitte sisu. Seetõttu kombineerib lõputöö autor süntagmaatilise vaate narratoloogilise (faabula/süžee) ja filtri-mudeliga (aeg, keskkond, perspektiiv), et säilitada tasakaal struktuuri ja tähenduse vahel (Lisa 2). Selline süntees võimaldab käsitleda montaaži kui protsessi, kus autor reorganiseerib materjali, et faabulast võiks sündida süžee 2.0, mis realiseerub emotsionaalsete ja abstraktsete taotluse kaudu.

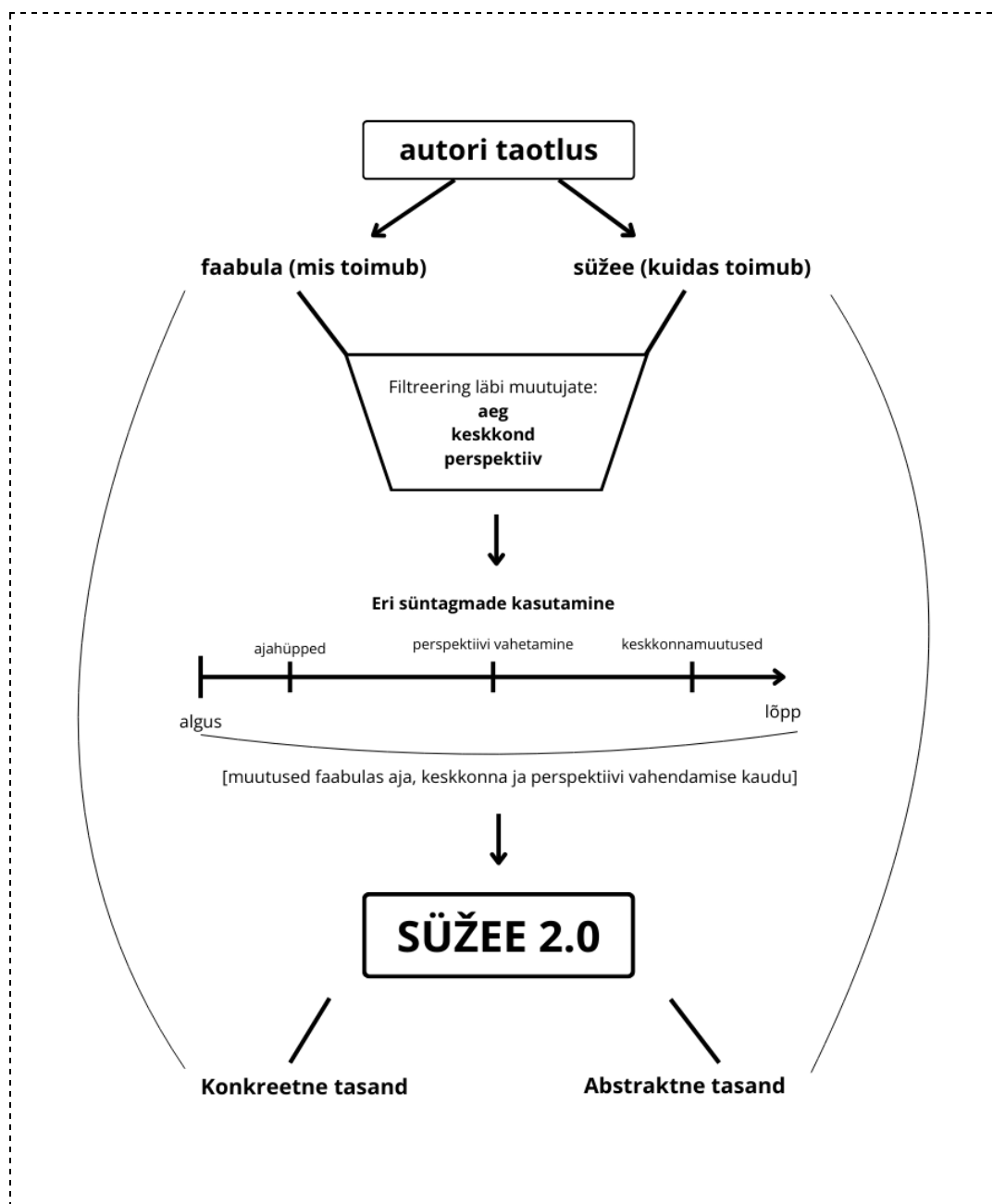
#### 1.4. Skeem

Käesolevas lõputöös modelleeritakse faabula-süžee suhted Joonis 4 abil. Skeem kirjeldab kuut etappi:

- autori taotlus,
- loomingu algversioon,
- filtreerivad muutujad (*aeg, keskkond, perspektiiv*),
- neist lähtuvad transformatsioonid, süntagmade valik montaažis
- süžee v 2.0.

Nende etappide kaudu muundub faabula tööprotsessi jooksul algversioonist (esimesest kirjutuskorrast) materiaalseks sisendiks, mida süžee koos semiootiliste seostega modifitseerib. Entroopia väheneb, luues sedasi uut kunstilist informatsiooni (Lotman, 1977, lk 26-31, 51-59).

Montaažis muutub töö faabulaga teiseks kirjutuskorraks, mille kaudu süžee realiseerib autori afektiivse eesmärgi (Bordwell, *s.a.*, lk 14; Bordwell, 1985, 30-50).



*Joonis 4.*

Raamistik on vajalik kahel põhjusel: esiteks võimaldab see eristada, millised tähenduslikud efektid tulenevad faabula materiaalistest elementidest ja millised süžeeilisest manipulatsioonist,

teiseks loob see metoodilise aluse, mille kaudu saab hiljem võrrelda eri žanri ja meediumi teoseid – nt abstraktsele tasandile rajatud filmi “LOCUS ANIMARUM” ja ajaloolist audiodraamat “Metsavendade radadel” ühes ja samas analüütilises võtmes. Nii saab lõputöö kontekstis hiljem süstemaatiliselt kirjeldada, kuidas ajahüpped (“LOCUS ANIMARUM”), ruumilised kontrastid ja jutustaja vahetamine (“Metsavendade radadel”) ning dramaturgilised valikud (filmi “TSANGAAN.” lühem ja pikem versioon) lõplikku süžeed vormivad.

## 2. Analüüsitavad teosed

Lõputöös analüüsitakse autori loodud kolme teost: “Metsavendade radadel”, “LOCUS ANIMARUM” ja “TSANGAAN.”. Käesolevas peatükis tutvustatakse lühidalt analüüsitavate teoste faabula ja süžee suhet ning autori taotlust teoste loomisel.

### 2.1. “Metsavendade radadel”

Audiodraama “Metsavendade radadel” (Lisa 3; Guidio *s.a.*) kirjeldab metsavenna Mihkel Arusoo teekonda kodutalust otsuseni minna 1939. aasta sügisel metsa varju kuni tema elu poolrõõmsa-küünilise epiloogini 1960. aastate alguses. Kronoloogilises faabulas rajatakse punker, liitutakse Relvastatud Võitluse Liiduga ning satutakse reetmise tagajärjel lahingusse, milles enamik võitlejaid hukkub. Raskelt haavatud Mihkel roomab pärast lahingut läbi metsade koju, kus ta vangistatakse ning mille tagajärjel algab pikk ülekuulamisperiood. Sellegipoolest mees küüditamisest pääseb.

Süžee algab aga hoopis loo lõpust – ülekuulamisest – ja liigub 13 peatüki vältel mälopiltide kaudu ajas edasi ja tagasi. Ajahüpete ees kasutatakse kuupäevi, et aidata kuulajal faabula järk-järgult kokku panna. Lõpustseenis kõlab Mihkel kibestunult ning avab oma allavandumise loo: kostub sisekaemus tema elust nõukogude Eestis, mis raamib kogu loo traagilise retrospektiivina.

Autori eesmärk oli kasta kuulaja metsavenna ellu, luues empaatiat nii metsavendade kui ülekuulaja suhtes, ja näidata, kuidas moraal ja eetika ekstreemsetes oludes teisenevad. Autentsus pidi sündima kolmel tasandil:

1. Helikeskkond: immersiiivne ruum, mis asendab visuaali.
2. Narratiivne katkestatus: ajahüpetel põhinev süžee, mis sunnib kuulajat aktiivselt lugu rekonstrueerima.
3. Psühholoogiline realism: näitlejate loomulik diktsioon ja tõetruu dialoog, mille saavutamiseks kasutati muuhulgas ka ebatraditsioonilisi kehalisi lavastamisvõtteid (teksti esitamine plangus, joostes, pea peal jms).

## 2.2. “LOCUS ANIMARUM”

22 minuti ja 50 sekundi pikkune “LOCUS ANIMARUM” (Lisa 4; Laiapea, 2023) on eksperimentaalne lühifilm, mis käsitleb psühhoomaastiku kontseptsiooni: ühe inimese alateadvus avaneb järjestikuste unenäoliste ruumidena, kus lineaarne aeg puudub – iga ruum on korruga algus ja lõpp. Peategelane (Karl Jakob Bartels) võtab kümme erinevat rolli: alguses näeb publik teda tähistava all, mis muutub *glitch*’iga värvitestekraaniks. Selgub, et ta oli hoopis televiisoris, mida vaatavad kaks teda ennast kohvilaua taga. Edasi rännatakse *stop-motion* paberanimatsiooni, insomnilisse õudusunenäku ja *black metal*’i grimassidesse. Lõppude lõpuks astub tegelane kaameraga ruumi, kus asuvad filmi kõik rekvisiidid, seejärel on tiitrid ning muusikapala BTS-fotograafia taustal.

Süžee suubub seega ringstruktuuri: põgenedes ühest maailmast teise proovib tegelane vältida iseennast, kuid jõuab lõpuks tagasi oma kujutlusruumi algpunkti. Loogiline faabula puudub.

Autori eesmärk oli visualiseerida ja stiliseerida isiklikke vaimse tervise teemasid ja pakkuda vaatajale võimalust samastuda eskapistlike, ebaloogiliste mõttemustritega: “enda eest ei saa põgeneda” – iga uus ruum on sama teadvuse peegelpind. Filmi kontseptuaalne tuum seati seega empaatia järgi: et vaataja samastuks abstraktse kogemusega, vajaduseta otseselt loogilist narratiivi mõista.

Afektiiivsust prooviti saavutada esiteks kaamera ja montaažiga: kasutati üht kaamerat, ning stseenide üleminekuid löid erinevad *glitch*-efektid, sisu kandsid keskkonnamuutused, *stop-motion* animatsioonid reaalsusest jms. Teiseks lõi Elis Koppel mitmekihilise helikujunduse, kus ruumid eristati ka filtrite- ja reverberatsioonimuutustega. Kolmandaks proovis autor kasutada eksperimentaalseid näitlemistehnikaid, mille puhul üks performer kehastab filmi jooksul kümnet „mina“ ning tekitab arhetüüpide kaleidoskoobi, mis võimendab filmi autoreflektiivset vormi.

## 2.3. “TSANGAAN.” (pikem ja lühem versioon)

“TSANGAAN.” (Lisa 5; Laiapea, 2025) on lühifilm, mis eksisteerib praeguseks kahes versioonis – 42-minutilises algvariandis ja festivalide tarbeks tihendatud 30 minuti ja 50 sekundilises

versioonis. Faabula kulgeb kronoloogiliselt järgnevalt: noor antropoloog (Oskar Kröönström) saabub Soomaale, et uurida üksiku vana tsangaani (Tiit Alte) elu. Saabudes kohtub ta vaikust ja tardumust – vanamees ei vasta, noormees seab end ise majja elama ja proovib korduvalt vanamehega dialoogi astuda. Antropoloogi püsivus murdub hetkel, mil taevast kukub surnud kana – vana tsangaan raiub sellel midagi ütlemata pea maha ja riputab raibe katuse külge. Mehed on sattunud ületamatu kultuurilõhe otsa. Järgneb saunastseen, kus noormees kaotab enesevalitsuse; ta hüppab jõkke ja siseneb psühheedsesse animatsiooniruumi, mille järel ärkab segaduses, kuid juba tsangaanile sarnasemana. Film lõpetab ringi: hilissügisel on talu inimtühi, ainult must koer uitab õue peal ja vaatab lõpuks kaamerasse.

Süžees algavad mõlemad versioonid mustvalgest kaadrist, milles noormees istub vaikides ja ekraanile ilmub poeetiline tekst (“ma elan üksilduses...”). Pärast intro-montaaži üle Raudna jõe avaneb filmi faabula. Lühiversioonis on eemaldatud psühheedne “värvilise metsa“ rännak, samuti lõigati pikka lõkkedialoogi ümber: antropoloogi küsimused jäävad *voice-over*’ina, kui pilt näitab vanameest piipu popsutamas ja vikatiga heina niitmas. Filmi lõpp – tekst “kõik siin ilmas on püsitu...” ja noormehe pöördumine kaamerasse (“mina olen viimane tsangaan”) – säilib mõlemas variandis, kuid lühikese versiooni süntagma on tihendatud ja tempo kiirem.

Filmi keskne idee on eksistentsiaalse püsimatuse kogemus: kõik muutub, elab ja sureb – inimene ei saa seda muuta. Autor kasutab filmis nii perspektiivvahetusi (objektiivsete ja subjektiivsete perspektiivide segamist), keskkonna kontraste ja ajahüppeid (nt mustad ekraanid), et abstraktsel tasandil lugu rääkida.

Lühendatud versiooni kärped säilitavad faabula-süžee dialoogi, kuna oluline oli rõhutada noormehe identiteedi hajumist tsangaani, looduse ja vaikuse tõttu. Eesmärk oli ka narratiivi lõpp võimalikult lahtiseks jätta ning tekitada võimalikult palju küsimusi. Näiteks dilemma, kas tsangaani kultuuri päästmiseks peab antropoloog selles lahustuma või on ka muid viise? Võibolla on kadumine lihtsalt paratamatu? Film ei paku vastust, vaid jätab tõlgenduse vabaks.

### 3. Metoodika

Käesoleva lõputöö eesmärk on uurida, kuidas on võimalik montaaži vajava teose autoril töö põhiskeemi järgi konstrueerida semiootiliste ja narratoloogiliste vahenditega lugu, mis suunab keerukate struktuuridega narratiivi abstraktsele tasandile. Lünklik ning eri süntagmasid ja vahendeid kasutav narratiiv ei ole alati ratsionaalselt mõistetav, kuna puudub selge ajalis-loogiline järgnevus. Selle järgnevuse puudumine tekitab suurema semiootilise töökoormuse, kuna selge ajalis-loogilise faabula puudumine nõuab narratiivi rekonstrueerimist. Rekonstrueerimine kui protsess ning selle vajadus paigutabki narratiivi kas ratsionaalsele või abstraktsele tasandile või spektrile nende vahel.

Lõputöö käsitleb süntagmaatiliste seoste ning aja, keskkonna ja perspektiivi manipuleerimisega rekonstrueerimisprotsessi tekitamist eraldi töömeetodina, mida saavad kasutada ka teised lavastajad, režissöörid ja dramaturgid. Lõputöö eesmärgi saavutamiseks kasutab autor esimeses peatükis käsitletud teoreetilisi materjale kvantitatiivse uuringu läbiviimiseks. Uuringu teostamiseks analüüsis lõputöö autor enda kolme teost süntagmaatilisest ja teisese kirjutamiskorra perspektiivist. Samaaegselt on analüüsis kasutatud Gérard Genette'i faabula-süžee suhtemudelit, kaardistamaks aja, keskkonna ja perspektiivi manipulatsioonide mõju teose struktuurile.

Christian Metz'i suur süntagmaatika eristab kaheksat põhivormi, millest mõned aitavad vaatajal luua kergesti loetava narratiivi, teised aga nõuavad kõrgemat semiootilist töötlemist. Lõputöö analüüsiks lõi autor kompleksuse kriteeriumid ehk jaotas kaheksa süntagmatüüpi lihtsamateks ning keerukamateks. Lihtsamad (vaatajale kergemini loetavad) süntagmad on töö kontekstis järgmised: *a) iseseisev plaan, b) stseen, c) tavajärjend ja d) episood-järjend*. Keerukamad (suuremat semiootilist töökoormust nõudvad) süntagmad on: *a) paralleelne süntagma, b) hõlmav süntagma, c) kirjeldav süntagma ja d) vahelduv/narratiivne süntagma*.

Seejärel organiseeris töö autor info empiirilisteks andmeteks, analüüsis oma teoseid kaader-kaadrilt ning koostas iga teose kohta kaks andmekomplekti:

- 1) süntagmade jaotuste tabelid (hulk ja protsentuaalne jaotus)
- 2) tabelid ajahüpete, keskkonnavahetuste ning perspektiivivahetuste mõõtmiseks.

Analüüsiks loodud tabelite põhjal sai luua teoste keeruskusindeksi (edaspidi K), mis ilmestab suhet keerukate ja lihtsamate süntagmade vahel ( $K = \text{keerukate süntagmade \%} \div \text{lihtsate süntagmade \%}$ -ga). Käesolevas töös määrati keerukuslāveks  $K=0.3$  – st, et kui keerukad süntagmad moodustavad vähemalt 25% teose struktuurist, saab teksti keerukana käsitleda (nt miinimum  $K = 25\% \div 75\% = 0.333$ ). Selline künnis võimaldab viia teoreetilise arutelu (lihtne vs keerukas süžee) empiiriliselts mōōdetavasse vormi. Künnis on valitud lingvistilise võrdluse põhjal: näiteks lause “Maiu ostis poest piima” pole näiteks veerandi eemaldamisel enam selgelt ja lihtsasti mōōistetav. “Maiu ostis poest \_\_\_\_” ei esita lugejale enam täit konteksti, et tegevustikku mōōista. Ka lause “Maiu ostis \_\_\_\_ piima” sunnib lugejat lūnka täitma – kas tegevus võttis aset poes, turul vōōi naabrimehe pool.

Lisaks struktuursele tasandile hinnatakse teoste afektiivset töōtlust kolme filtri kaudu: 1) aeg ja ajahūpete hulk, 2) keskkond (ruumiliste muutuste arv stseeni sees), 3) perspektiiv (vaatepunktide koguarv ja vahetuste tihedus).

#### 4. Analüüs

Alljärgnevad kaks tabelit koondavad kvantitatiivse andmestiku, millele käesoleva peatüki analüüs rajatakse. Esimene tabel („süntagmade jaotus + keerukusindeks”) näitab, kuidas lihtsate ja keerukate süntagmatüüpide suhted erinevates teostes varieeruvad. Silmapaistvalt kõrge K-indeksiga (3,67) tõuseb esile “LOCUS ANIMARUM”, kus keerukad struktuurid moodustavad pea 80% tervikust, mis ületab seatud 25% lävendi mitmekordselt. Filmi “TSANGAAN.” mõlemad versioonid on keerukuslävest napilt kõrgemad. Pikk variant osutub lühikesest veidi keerukamaks. “Metsavendade radadel” paikneb teiste teoste vahel keskmises tsoonis ja hoiab keerukate süntagmade osakaalu umbes 40% juures.

Teos	Süntagm asid kokku	Lihtsad süntagmad (tk)	Lihtsate osakaal (%)	Keerukad süntagmad (tk)	Keerukate osakaal (%)	K (indeks)
<b>TSANGAAN.</b> (pikk)	86	59	68,6 %	27	31,4 %	0,46
<b>TSANGAAN.</b> (lühike)	65	45	69,23 %	20	30,77 %	0,44
<b>Metsavendade radadel</b>	33	20	60,61 %	13	39,39 %	0,65
<b>LOCUS ANIMARUM</b>	70	15	21,43 %	55	78,57 %	3,67

*Tabel 1. Süntagmade jaotus + keerukusindeks.*

Teine tabel (“aja-, keskkonna- ja perspektiivimõõdikud”) täiendab pilti kolmest filtrist. Ajahüpete järsk hüppeline kasv audiodraamas “Metsavendade radadel” (25 tk) võrreldes ülejäänud teostega viitab fragmentaarsele faabulale, mis sunnib kuulajat lünki täitma. Ruumiline liikuvus on kõige intensiivsem mõlemas “TSANGAANI.” versioonis, kus stseenisiseseid keskkonnavahetusi on üheksa kuni 11 tükki, samal ajal kui “LOCUS ANIMARUM” toetub pigem keskkonna kui kontseptuaalse ruumi stabiilsusele (vaid kuus muutust) ning mõjub afektiivselt peamiselt keerukate süntagmade kaudu. Perspektiive on teoste peale kokku maksimaalselt neli, kuid teoseid eristab vaatepunktide vahetuste tihedus: lühikeses

“TSANGAANis.” on 13 perspektiivinihet, samas kui “LOCUS ANIMARUM” kasutab vaid üht sisulist vahetust, ning toetub sedasi pigem performer ja vaataja binaarsele vastandusele.

Teos	Ajahüpeid (tk)	Keskkonna- vahetusi stseeni sees (tk)	Perspektiive kokku	Perspektiivi- vahetusi (tk)
TSANGAAN. (pikk)	8	11	4	7
TSANGAAN. (lühike)	7	9	4	13
Metsavendade radadel	25	14	4	14
LOCUS ANIMARUM	1	6	2	1

*Tabel 2. Aja-, keskkonna- ja perspektiivimõõdikud.*

#### 4.1. “Metsavendade radadel”. Numbrid

Audiodraama „Metsavendade radadel” ehitati üles fragmentaarse teosena, mille eesmärk oli viia kuulaja immersiiivselt metsavennaks olemise psühholoogilisse pingesse. Teost analüüsiti stseenide kaupa Metzsi süntagmaatika alusel ning igat segmenti kirjeldati kolme filtri kaudu (aeg, keskkond, vaatepunkt). Kokku identifitseeriti 33 süntagmaühikut: neist 20 kuuluvad lihtsate kategooriate ning 13 keerukate hulka. See annab keerukusindeksiks  $K=0,65$ , mis ületab töös seatud 0,3-läve enam kui kahekordselt ja kinnitab, et narratiivse töötluse raskuskese toetub süntagmade keerukustele ehk struktuuralselt nõudlikele vormidele.

Keerukast süntagmaatilise ülesehitusest tuleneb teosele teine oluline tulemus ehk 25 ajahüpet teose sees. Sisuliselt on ajahüpe iga teise süntagmaatilise ühiku vahel, mis ajendab kuulajat ajahüpeid omavahel kronoloogilisse järjekorda seadma ning ajalisi pause isikliku kujutlusega täitma. Elliptilist montaaži võimaldavad eeskätt vahelduv süntagma ja episood-järjend, mis lubavad täitmata aja lõike kronoloogiast välja jätta: ligi pooled kõigist ajahüpetest paiknevad nendes kahes süntagmakategoorias.

Perspektiive analüüsidest ilmneb, et kasutatakse nelja vaatepunkti (Mihkel 21 korda, vaataja (kuulaja) 6 korda, ülekuulaja ja Alma kumbki 1 kord). Stseeni sees esineb perspektiivivahetust 14 korral, mis tähendab, et sisuliselt iga teise süntagma raames vahetatakse kuulajapositioni. Domineerib Mihkli mina-perspektiiv, mida katkestavad kas ta enda mälupeeglid või harvaesinevad muutused ülekuulaja või Alma perspektiivi. Seesugused nihked tõstavad emotsionaalset pinget ja loovad kuulajale avarama positsiooni moraali lahtimõtestamiseks ajaloo kontekstis. See mõju ühtib autori taotlustega.

Ajahüpete rohkus sunnib kuulajat narratiivi ise rekonstrueerima, samal ajal kui süntagmaatiline jaotus raamib selle rekonstruktsiooni semiootiliselt mitmekihiliseks kogemuseks. Kokkuvõttes kinnitavad numbrid, et “Metsavendade radadel” kasutab mõõdukalt kõrget keerukusindeksit, tihedaid ajahüppeid ja vaatepunktinihkeid ning tasakaalustatud ruumiloogikat, et suunata kuulajat ise sündmuste vahele jäävaid tühikuid täitma. See rakendab autori taotletud afektiivset lugemiskogemust.

#### **4.2. “LOCUS ANIMARUM”. Numbrid**

“LOCUS ANIMARUM” (Id: hingemaastikud) on lühifilm, mis eksperimenteerib ruumi ja ajaga. Filmis avaneb faabula järgi kümme performatiivset mikroruumi minutipikkuses ajaraamistikus, kus kell liigub 03:55-st 03:56-ni. Iga kaader filmis on omaette vaadeldav narratiiv, mistõttu puudub loogiline sündmuste jada. Vaatajat juhitakse ruumist ruumi assotsiatsioonide, mitte põhjus-tagajärg seoste kaudu.

Süntagmaatiline analüüs näitas, et 70-st segmendist koosnevas filmis leidub vaid 15 lihtsat (11 iseseisvat plaani ja 4 stseeni) ning tervelt 55 keerukat süntagmaühikut (31 paralleelset, 11 hõlmavat, 13 vahelduvat). Keerukate vormide osakaal on 78,6 %, mis annab K-indeksiks 3,67. “LOCUS ANIMARUM” on seega uurimisaluse valimi kõrgeima K-indeksiga teos.

Ajaliselt toimub filmis vaid üks hüpe ning kogu film leiab kontseptuaalselt aset ühe minuti jooksul. Niiviisi lõhub režissöör aegruumi ning taotleb kahe komponendi – aja ja ruumi – eraldatust: efekt võtab kuju, kuna faabula ei liigu kronoloogias, vaid avardub ruumiliselt. See

sunnib vaatajat kestuse laienemist kogema. Ruumiliselt vahetub keskkond stseeni sees kuus korda, samal ajal kui neli stseeni püsivad samas keskkonnas.

Perspektiivifiltri osas kasutab “LOCUS ANIMARUM” uuritavas valimis kõige minimalistlikumat lähenemist: kokku esineb vaid kaks vaatepunkti – vaataja (8 korda) ja etendaja (2 korda) – ning nende vahel tehakse vaid üks vahetus. “LOCUS ANIMARUM” saavutab autori taotletud afektiivse lugemiskoodi eeskätt süntagmaatilise keerukuse ja ruumilise mitmekesistamise abil. Abstraktse tasandi olulisus on saavutatav vaatamata sellele, et teos on ajaliselt ja vaatepunktiselt pea et liikumatu.

#### 4.3. “TSANGAAN.”. Numbrid

“TSANGAAN.” demonstreerib montaaži rolli narratiivse keerukuse reguleerijana: 42-minutiline täispikk versioon ja 30-minutiline festivaliversioon kasutavad (peaaegu, ühe erandiga) identset materjali, kuid erinevad stseenide järjestuse ja kestuse poolest.

Pikem versioon (42 min) sisaldab 86 süntagmaatilist ühikut. Domineerivad lihtsamad vormid: iseseisev plaan (12), stseen (36), tavajärjend (2) ja episood-järjend (9) annavad kokku 59 üksust (68,6 %). Keerukaid vorme (paralleelne (4), hõlmav (10), kirjeldav (2), vahelduv (11)) on kokku 27, mis teeb K-indeksiks 0,46. Keerukat filmi saab indeksi järgi mõista alates suhtest 0,30. Ajaliselt on “TSANGAANI.” pikemas versioonis 8 ajahüpet, ruum vahetub stseeni sees 11 korral ning perspektiivinihkeid on 7.

Lühem versioon (30 min) kärpis süntagmaühikuid 65-ni, s.t., et kärbiti 21 lõiget. Kõige enam kahaneb stseenide arv (36→31) ja täielikult kaob vahelduv süntagma (2→0). Seevastu tõuseb kirjeldavate ja hõlmavate vormide hulk (10→13 ja 2→6). “TSANGAANI.” lühema versiooni K-indeksi tulemuseks on 0,44. See ei ole märkimisväärselt madalam kui pikemal lõikel ning jääb praktiliselt samasse suurusjärku.

Samuti väheneb lühemas versioonis ajahüpete arv (8→7), ruum muutub pikema versiooniga võrreldes vähem (stseeni sees 11→9 korda). Perspektiivinihete arv suureneb aga lühemas versioonis 11-lt 13-ni, mis on oluline eelkõige proportsionaalselt ning korvab seega paljuski

teiste keerukamate struktuuride vähenemise: montaaž tihendab tempot ja vaatepunktide vaheldumist.

Üldiselt saab võrdluse põhjal väita, et narratoloogiliste vahendite kasutamise rõhk versioonide vahel nihkub vahendite kasutamise kaudu. Pikem versioon toetub rohkem keskkonnapõhiste vahendite muutmisele (11→9 vahetust), festivaliversioon aga perspektiivi katkendlikkusele (7→13 nihet). Variandid sarnanevad ajahüpete hulga poolest (8→7 ajahüpet), millest võib järeldada, et montaaž muudab pigem kogemuse rütmi kui sündmustejada üldist lünkade loogikat.

12 minuti kärpimine ei vähendanud “TSANGAANI.” versioonide vahel süžeelisi ajahüppeid, samas ei langenud märkimisväärselt ka keerukuslävend K. Kahe variandi vahel on aga vormilised muudatused süntagmaatikas. Montaaž loob pikemas versioonis afektiivset tasandit ruumiliste muutuste kaudu, samas kui lühem versioon tõstab perspektiivide tihendamise ja motiivide järsema kõrvutamise kaudu esile muid vahendeid. Ehkki lühemal versioonil on madalam K-indeks, ei ole see statistiliselt märkimisväärne. Lõputöö autor järeldab seetõttu, et keerukust säilitavad süntagmaatiliste faktorite asemel keskkonna- ja perspektiivimuutused, mistõttu on ka “TSANGAANI.” lühemas vormis endiselt üle kolmandiku jagu keerukaid vorme, mis hoiavad antud versiooni keeruka narratiivi (K=0,44) alas. Kahe lõike vahelised erinevused ja sarnasused näitavad, et narratiivse afekti tonaalsust saab muuta montaaži abil ilma keerukusindeksit oluliselt ohverdamata.

#### **4.4. Süntagmade analüüs, kõik kolm teost**

Süntagmaatiliste proportsioonide võrdlus toob esile kolm selget positsiooni narratiivse keerukuse skaalal. “LOCUS ANIMARUM” paigutub äärmusse: 79% süžee materjalist liigitub keerukate vormide alla, mistõttu loob narratiiv enda tähendusi peaaegu ainult temaatiliste seoste ja ruumiliste sarnasuste või kontrastide kaudu. “Metsavendade radadel” hoiab aga keerukate süntagmade osakaalu ~39% juures. Balansseeritud fragmentaarsus tagab loos narratiivsed pidepunktid (lihtsamate konstruktsioonide kujul), isegi kui narratiivis leiduvad lüngad ja pidevad ajahüpped nõuavad narratiivi rekonstrueerimist. “TSANGAANI.” mõlemad versioonid jäävad K=0,3 kanti ning on valimist keerukusindeksi madalaimate näitajatega. Teosed ületavad keerukuskünnise üpris napilt ning afektiivne efekt tekib pigem keerukate vormide paigutuse kui

arvulise ülekaalu kaudu. Teostevahelised võrdlused kinnitavad, et narratiivne keerukus pole binaarne omadus (must-valge), vaid töötab skaalana. Narratiivi seosed ja kasutatavad vahendid võimaldavad autoril lugu suunata erineva intensiivsusega.

#### **4.4.1. Lihtsamad süntagmad**

Neli lihtsat süntagmatüüpi (iseseisev plaan, stseen, tava- ja episood-järjend) – toimivad analüüsitavates teostes maanduspindadena, mis pakuvad keerukamate struktuuride vahele hingetõmbepausi. Audiodraamas “Metsavendade radadel” moodustavad lihtsad süntagmad (peamiselt stseenid ja iseseisvad plaanid) kokku 14 üksust ehk ligi kolmandiku kogu tekstist. Iga üksikult terviklik lõik on lihtsamalt mõistetav ning pakub seeläbi kuulajale hetke, mil aeg, keskkond ja tegevus moodustavad ühtse situatsiooni. Sellised lõigud pakuvad narratiivisiseselt aega ja ruumi keerukamate süntagmade tekitatud lünkade täitmiseks enne kui toimub uus vahendiline hüpe.

Sama funktsiooni täidavad “TSANGAANI” pikemas versioonis 36 stseeni (42% kõigist segmentidest), mis aitavad narratiivil hoida ühtset tempot, mis ei mõju vaadates hüplikuna. Lühema “TSANGAANI” puhul on stseenide arv vähenenud, kuid proportsionaalselt ei kao nende stabiliseeriv roll, vaid selle võtab üle iseseisvate plaanide ja kirjeldavate süntagmade vaheldumine. “LOCUS ANIMARUM” seevastu ilmestab lihtsate süntagmade puudumist – 15 stabiliseerivat lõiget 70-st ei paku narratiivis piisavat ankrut, et faabula kehtestuks ning seetõttu nihkub tähendusloome protsess ratsionaalselt loetavalt narratiivilt afektiivsesse seisundisse.

Lihtsad süntagmad ei ole vähem tähtsad kui keerukamad, vaid täidavad omaenda olulist rolli teose tempo ja mõistetavuse kompositsioonis. Lihtsamaid konstruktsioone saab käsitleda narratiivipunktidenä, kus loo konstrueerimise koormus langeb ning see annab võimaluse hingata ja narratiivi rekonstrueerida. Stabiliseeriva mustri tihedus peegeldab ka autori taotlusi: soovitud afektiivne intensiivsus sõltub rekonstruktsiooniruumist, mida teose autor vaatajale pakub: mida hõredam ankur (“LOCUS ANIMARUM”), seda kõrgem on vormiline pinge, mida tasakaalustatum lihtsa-keeruka vaheldumine (“Metsavendade radadel”), seda rohkem aega narratiivi mõistmiseks.

#### ***4.4.2. Keerukate süntagmade funktsioon***

Kui lihtsad süntagmad toimivad narratiivis hingetõmbepausidena, siis keerukad vormid juhivad vaataja tähelepanu rütmiliselt eelmainitud lünkadesse, kus narratiivi ise taastoota saab. Analüüsis kerkivad esile keerukate süntagmade peamised toimemehhanismid.

Esiteks töötavad näiteks paralleelne ja hõlmav süntagma temaatilise resonantsi loomisel: “LOCUS ANIMARUMis” esineb 31 paralleelset ja 11 hõlmavat süntagmaatilist seost. Nende vahetõrje loob keskkonna, kus stseenid üksteist peegeldada saavad, ilma et need otseselt ajaliselt seotud oleks. Nii saab narratiivis esitada korduvaid kujundeid ja motiive (nt sisemised protsessid, aga “LOCUS ANIMARUMi” puhul ka taaskasutatavad rekvisiidid), et need ka sisuliselt midagi tähendaks. Kuna konkreetse teose puhul ei dikteeri tempot ajalis-loogiline sündmustik, tekib keerukate seoste kaudu narratiivi tähenduslikkus kujundite omavahelisest paiknevusest.

Teiseks töötab vahelduv/narratiivne süntagma rütmi pingestajana. “Metsavendade radadel” kasutab üheksat vahelduvat süntagmat, kus erinevad asukohad (nt punker/ülekuulamisruum) peategelase kaudu üheks emotsionaalseks ruumiks saavad. Nende vahelduste kaudu tekib narratiivis kolmas ruum ehk peategelase psühholoogiline teekond. Fragmentaarne faabula nõuab kuulajalt pidevat ümberhäälestumist, seda ajalises ja ruumilises mõttes. Vahelduva süntagma kaudu tekib narratiivis palju ajahüppeid, mis omakorda lugu pingestavad, kuna narratiiv esitab infot nii, et iga eelnev stseen on vihje järgmisele ja vastupidi.

Kirjeldav süntagma töötab samuti ajalises plaanis narratiivi tempo- ja lünklikkusetööriistana. “TSANGAANI.” festivalilõikes on kirjeldavate süntagmade osakaal (13 tk) pikema versiooniga kahekordistunud. See tasakaalustab kohati ka stseenide arvu kahanemist. Iga kirjeldav plokk peatab mõnes mõttes narratiivi hoogu, kuna näitab keskkonda staatilisemalt ning tegevuste asemel leiab teoses aset hoopis vaatlus. Sellised aeglustused on ka töövahendiks, et tihedate keskkonna- ja ajahüpete puhul ei muutuks film liialt desorienteerivaks, vaid tekitaks ajalise ja ruumilise hingetõmbepausi, et narratiiv aina uut infot ei presenteeriks. Ka see võib mõjuda afektiivselt, kuna paus töötab emotsionaalsel tasandilgi seedimis- ja tõlgendusajana.

Ohukohaks liigselt tihedate keerukate süntagmade kasutamisel võib olla narratiivi üleküllastamine. Erinevalt “Metsavendade” tihedate vahetuste ja “TSANGAANI.” tasakaalustamise mustritest paigutab “LOCUS ANIMARUM” keerukad vormid üksteise otsa üpriski liigendamata jadana. Süstemaatiline lihtsamate ankrute puudumine võib põhjustada tähenduse üleküllastuse ja semiootilise ülekoormuse: lünkade asemel kustuvad narratiivsed orientiirid, mis suunab loo mõistmise mujale kui ainult tähendusloomeprotsessidele. Keerukate süntagmade funktsioon ei seisne seega alati üksikute lünkade loomises, vaid võib kogu teksti afektiivsele tasandile tõugata.

Keerukate süntagmade roll on eri teostes eri liiki. Need saavad narratiivi ajalis-ruumiliselt avardada (nt vahelduv), peatada (kirjeldav) või üleküllastada (paralleelne, hõlmav). Autori käsutuses on montaažis süntagmaatiliste seostega mängimine sedasi kompositsioonivahend, mille abil afektiivset lugemiskoodi täpsustada saab.

#### ***4.4.3. Süntagmad – järelused***

Keerukad ja lihtsamad süntagmaatüübid on montaažitööriistad, mille kaudu süžeed üles ehitada. Keerukamad seosed juhivad narratiivi kulgemist desorienteerivalt ja tekitavad lünki ning võõristuseefekte ning lihtsamad süntagmad võivad töötada stabilisaatorite ja ankrutena, mis ajalis-loogilist järgnevust ka kaoses mõista aitavad.

“Metsavendade radadel” järgib süntagmade ja aja-, keskkonna- ja perspektiivivahetuste puhul üpriski rütmilist lainetust, kus ligikaudu iga teise vahelduva süntagma järel saabub stseen või iseseisev plaan, mis aja ja ruumi muutumatuks jätavad. Seejärel taastub struktuur, kus süžee mängib aegruumiga. Sellise süsteemi tulemuseks on kõnealuse raadioteatri puhul pinge ja pingelanguse vaheldumine, kus narratiiv isetekitatud lünki vahelduvalt ja rütmiliselt tekitab ja täidab. Kasutatavad süntagmad on tugevas suhtes aja, keskkonna ja perspektiivi filtritega ning on seega peamine töövahend, mille kaudu muutujad väljenduvad ning üldse lugu mõjutada saavad. Muutujad saavad süžees faabulat ümber kujundada, kuna süntagmad seda ajalis-loogilise järgnevuse osas lubavad.

“TSANGAANI.” pikemas variandis moodustavad 36 stseeni ja 11 hõlmavat süntagmat ringja narratiivstruktuuri: stseen ankurdab, hõlmav süntagma võimaldab aegruumi nihestamist, misjärel naaseb reeglina stseen. Ruumiline ekslemine saab narratiivis võtteks, mis rikub ajalisi-loogilise järgnevuse ning mille eesmärk on edendada afektiivset lugemist, mitte vastuvõtjaid kognitiivselt kurnata. Lühem lõige tihendab sama mustrit: orientiiri pakuvad selles variandis iseseisvad plaanid, millele järgnevad kiired perspektiivvahetused nt vahelduvate süntagmade kaudu. Vaataja ei kaota suunda, sest iga suure ploki järel ilmub süntagmaatiliste seoste kaudu plaan, mis kinnitab taas ajalisi-loogilist jada.

“LOCUS ANIMARUM” käitub sellele rütmile vastupidiselt, sest kuhjab keerukaid süntagmasid järjest üksteise otsa. Montaažis on vaid mõni harvaesinev iseseisev plaan. Narratiiv ei saa niimoodi regulaarset ankrut ja orientiiri – selle asemel tekib kestva desorientatsiooni efekt, kus ratsionaalselt analüüsiv, faabulale truu lugu asendub abstraktse tasandi narratiiviga.

#### 4.5. Aeg kolmes teoses – analüüs

Teos	Ajahüpete arv
“Metsavendade radadel”	25
“TSANGAAN.” (pikk/lühike)	8/7
“LOCUS ANIMARUM”	1

*Tabel 3.*

Kolmandast tabelist näeme, et “Metsavendade” puhul toimub 25 ajahüpet, mille tihe rütm muudab narratiivi väga katkendlikuks. Faabulaga võrreldes on stseenide vahel keeruline orienteeruda, kuna süžee hüppab ajas edasi ja tagasi, jättes vahepeal aastatepikkuseid perioode vahele. Üheainsa ajahüppega “LOCUS ANIMARUM” töötab süžeeatasandil täielikult ruumi ja korduvate kujunditega. Ajafilter on filmis napilt esil ning töötab nii, et keerukate süntagmadega film jätaks mulje, nagu oleks kogu sündmustik aset leidnud ühe minuti jooksul. “TSANGAANis.” toimub vastavalt seitse (lühem versioon) ja kaheksa (pikem versioon) ajahüpet, mis ei murra teoses liialt selle kronoloogilist selgroogu, kuna ajahüpped töötavad selles teoses ikkagi lineaarselt. Ajahüpped jaotuvad “TSANGAANis.” peamiselt kirjeldavate ja hõlmavate süntagmade vahele, mis tihendab tempot, kuid säilitab suures plaanis ajalisi-loogilist

järgnevust. Tulemuseks on mõõdukas semiootiline koormus, ning fookuse saavad ruumi- ja perspektiivinihestused.

Teoseid võrreldes võib väita, et ainuüksi ajahüpete hulk ei garanteeri abstraktsel tasandil töötavat narratiivi. “LOCUS ANIMARUM” saavutab afektiivselt loetava teksti vaid üheainsa ajamanipulatsiooniga, samas kui “Metsavendade radadel” vajab selleks koguni 25 ajahüpet.

Määravaks osutub hoopis ajafiltri põimumine keerukamate süntagmatüüpidega. Juhul kui ajamanipulatsioonid näiteks vahelduvate süntagmaatiliste seoste kokkupuutepunktides asuvad (nt “Metsavendade radadel”), tekib narratiivis kõrgendatud pinge, kuna loos esinevaid lünki on arvestataval hulgal. Iga ajahüpe katkestab sedasi ajalis-loogilist järgnevuse.

Kui aga süntagmade struktuur on peaaegu täielikult keerukas (“LOCUS ANIMARUM”), pole ajahüpete hulka abstraktse tasandi toonitamiseks ilmtingimata vajagi – ajafiltri saab välja lülitada ja narratiiv töötab rohkem ruumilise kogemusena. “TSANGAAN.” tõestab vahepealset võimalust, mille puhul suudavad mõõdukad ajahüpped kirjeldavate ja hõlmavate süntagmade kaudu keerukusläve säilitada, eriti kuna ajahüpete tüüp on pea alati tulevikku vaatav.

#### ***4.5.1. Aeg kolmes teoses – järeldused***

Ajafiltri toetab keerukate süntagmade töötlust, kui see on konkreetse vormilise funktsiooniga seotud. Ajahüpete rohkus ja kuhjamine ei loo iseseisvalt afektiivset lugemiskoodi – filtri roll narratiivide abstraktse tasandi ehitamisel sõltub selle süntagmaatilisest keskkonnast. Kui ajamanipulatsioon vahelduvate süntagmadega kokku saab, sünnib “Metsavendade” näitel fragmentaarne pinge. Ajahüpete puudumisel kannavad abstraktset tasandit aga vormiline üleküllus ja ruumiline kihistus ning mõõdukas ajahüpete kasutamine koos ruumi- ja vaatepunktinihetega loob tasakaalustatud, kuid soovi korral siiski keeruka kogemuse. Aeg on vaid üks kolmest faktorist, mida autor oma töös kasutada saab. Manipulatsiooni taktikate mõju realiseerub aga alles süntagmaatilises kontekstis.

#### 4.6. Keskkond kolmes teoses – analüüs

Ka keskkonnavaletusi on teostes erineval hulgal. Keskkonnavaletuseks loeb lõputöö autor üldiselt ruumilisi nihkeid stseeni sees ning stseenidevahelised keskkonnamuutused siinkohal arvesse ei lähe. Narratiivis keskkonna muutmine tähendab seega tajutavalt uut ruumilist üksust (nt punkrist ülekuulamisruumi minemine või lauka äärest animatsiooni kukkumine). Juhud, mil stseen kulgeb algusest lõpuni samas ruumis ilma tähendusliku nihketa, loetakse ruumiliselt püsivaks.

Teos	Keskkonnavaletused (tk)	Ruumiliselt püsivad stseenid (tk)
<b>Metsavendade radadel</b>	14	14
<b>TSANGAAN.</b> (pikk)	11	15
<b>TSANGAAN.</b> (lühike)	9	10
<b>LOCUS ANIMARUM</b>	6	4

*Tabel 4.*

Andmed (tabel 4) näitavad, et “Metsavendade radadel” kasutab ruumilist liikumist kõige tasakaalukamalt: igat ruumimuutust tasakaalustab sisuliselt üks stabiilne stseen, mis võiks autori taotluste järgi narratiivis orientiiridena töötada, seda isegi fragmentaarse esitusviisi puhul. “TSANGAANI.” pikemas versioonis on ruumivaletusi pisut rohkem, kuid igale nihkele järgneb enamasti pikem stabiilne lõik, mis võimaldab süžee kaudu põhjalikumat keskkonnatunnetust luua. Lühem lõige tihendab ruumimuutuste sagedust, aga stabiilsete ja muutuvate keskkondade proportsioon jääb lõigete vahel sarnaseks. “LOCUS ANIMARUM” eristub keskkonnavaletuste puhul teistest teostest – toimub kuus ruuminihet, mida täiendavad neli püsivat stseeni. Selles teoses on stabiilne ruum erandlikum, keskkonnavaletused üpriski tihedad ja ootamatud ning seetõttu tekib teose abstraktne tasand ka ruumi kestva nihestatuse kaudu.

##### 4.6.1. Keskkond – järeldused

Andmetest ilmneb, et ruumifiltri mõju pole võimalik hinnata pelgalt muutuste arvuga, sest narratiivile on määrav ka liikuvuse ja stabiilsuse proportsioon. Kui ruuminihkeid esineb

märgatavalt rohkem kui ankurdavaid stseene (näiteks “LOCUS ANIMARUMi” puhul suhe kuus neljale), tekib narratiivil desorientateeriv efekt, mis töötab abstraktse tasandi kasuks. Vastupidist, ruumivahetuste puudumise äärmust valimis ei ilmnenu. “Metsavendade radadel” (14 liikumist ja 14 stabiilset stseeni) ja “TSANGAAN.” (pikk 11 muutust, 15 paikset; lühem 9 muutust, 10 paikset) esindavad mõõdukat ruumilist liikumist, kus narratiivseid ankruid jagub. Need teosed jäävad seetõttu siiski jälgitava ruumiloogika kategooriasse, ning ajalis-loogiline järgnevus jääb keskkonna mõttes püsima. Ka ruumifiltri tõhusus abstraktsel tasandil loetava narratiivi komponeerimisel tuleneb keskkonnavaahetuste hulga suhtest stabiilsete stseenidega ning eriti oluline on nende seotus järjepidevust tagavate või lõhkuvate süntagmatüüpidega, kuna keskkonnamuutuste hulk üksi ei mõjuta otseselt abstraktset tasandit.

#### 4.7. Perspektiiv kolmes teoses – analüüs

Perspektiivivahetus on analüüsis iga stseeni- või lõigupõhine nihe, mille tulemusel domineeriv vaatepunkt muutub ühest tüübist (subjektiivne, objektiivne, vaataja/kaamera perspektiiv) teise või stseeni sees ka ühe tegelase vaatepunktist teise tegelase vaatepunkti. Vahetustena lähevad arvesse ka lühemad lõigud, mis informatsioonifookust kuidagi muudavad (nt üks subjektiivne vaatepunkt kahe objektiivse perspektiiviga kaadri vahel).

Perspektiivimuutuste defineerimisel sai määravaks narratiivse informatsiooni allikas ehk arvesse ei võeta näiteks kaamera liikumist punktist A punkti B, vaid selle narratiivset asukohta. Nende tingimuste alusel loeti kokku iga teose vaatepunktide koguarv ja ka perspektiivivahetuste hulk (tabel 5).

Teos	Perspektiive kokku	Perspektiivivahetusi
<b>Metsavendade radadel</b>	4	14
<b>TSANGAAN. (pikk)</b>	4	7
<b>TSANGAAN. (lühike)</b>	4	13
<b>LOCUS ANIMARUM</b>	2	1

*Tabel 5.*

Perspektiivivahetuste tihedus määrab, kui suure osa afektiivsest mõjust kannab vaatepunktifilter ise ja kui palju see toetub aja- või ruumifiltrile. Teostes, kus vahetusi on kümnekond või rohkem ning mängus on vähemalt neli erinevat vaatepunkti, tõuseb perspektiivifilter iseseisvaks pingegeneraatoriks. Nii kuuldemängus “Metsavendade radadel” (14 vahetust) kui lühikeses “TSANGAANis.” (13 vahetust) sunnib pidev nihkumine subjektiivse, objektiivse ja vaatajale suunatud kaamera vahel publikut end korduvalt ümber häälestama; see tekitab ühtaegu suurema empaatiatunde ja narratiivse pinget, mida aja- või ruumifilter saab vaid veelgi võimendada. Pikemas “TSANGAANi.” versioonis on vahetusi mõõdukalt (7), mistõttu perspektiivifilter ei loo pinget üksi, vaid töötab koos ruumifiltriga: iga vaatepunkti nihe langeb kokku ruumilise siirdega ja juhib tähelepanu keskkonna muutusele. “LOCUS ANIMARUM” piirdub vaid ühe vahetusega kahe vaatepunkti – performer ja publiku – vahel; siin ei tulene afekt vaatepunkti dünaamikast, vaid vormilisest ja ruumilisest küllastusest, millele stabiilne perspektiiv annab kehataju süvenemiseks püsiva raami.

#### ***4.7.1. Perspektiiv – järeldused***

Seega toetab analüüs hüpoteesi: perspektiivifilter käivitab afektiivse lugemiskoodi iseseisvalt ainult siis, kui vahetusi on kümne ringis ja vaatepunkte vähemalt neli; väiksema tiheduse korral kujundab see peamiselt fookust, võimendades teiste filtrite tekitatud lünki.

## 5. Analüüsi tulemused

Lõputöö üks hüpoteese oli, et kui vähemalt kolmandik teose struktuurist koosneb keerukatest süntagmatüüpidest ning seoste sees toimuvad ka filtri-nihked (aeg, ruum, perspektiiv), võtab narratiiv kuju abstraktsel tasandil, mitte ainult ratsionaliseeritavas ajalis-loogilises järgnevuses.

Kvantitatiivsed tulemused kinnitavad seda oletust kahel tasandil: esiteks ületatakse  $K=0,3$  lävend kõigis teostes, seda aga eri mahtudes. “TSANGAANI.” versioonid ( $K \approx 0,45$ ) asuvad abstraktse-konkreetse tasandi piiril, “Metsavendade radadel” ( $K=0,65$ ) ületab seda üpriski mugavalt ning “LOCUS ANIMARUM” ( $K=3,67$ ) leiab aset abstraktse tasandi äärmuses.

Teiseks aga osutub määravaks, millised keerukad vormid teoses domineerivad ja milliseid filtreid süntagmatüübid mõjutavad. Kui hõlmavad ja paralleelsed süntagmad mõjutavad enim ruumilist filtrit (nt filmis “LOCUS ANIMARUM”), tekib seisva aja efekt, mis mõjub narratiivile viisil, kus see ei ole enam otseselt ratsionaliseeritav. Ruumilised muutused on keerukate süntagmade tõttu teoses üllatavad ning ajalis-loogilise järgnevuse puudumine muudab narratiivi lugemise konkreetsel tasandil pea võimatuks. Korduvad motiivid töötavad filmis ajahüpete hulga tõttu efektselt, kuna toovad teose lõpuks narratiivi peaaegu samasse kohta, kust ta algas ning lugu saab seekaudu mõista pigem unenäoliselt kui realistlikult.

Kui vahelduva süntagma kasutamine tihedalt ajahüppeid tekitab (“Metsavennad”), võtab narratiivis rütmiliselt juhtrolli mälu lünkade täitmine ja pingeseisund. Kui aga kirjeldavad ja hõlmavad süntagmad ajalisi muutusi tasakaalustavad (“TSANGAAN.”), saavutatakse afektiivselt mõjuv narratiiv eelkõige ruumi ja perspektiivi nihestamise kaudu, ilma et ajahüpete efekt otseselt nõrgeneks. See-eest mõjub selline strateegia abstraktsel tasandile nii, et narratiiv säilib siiski ka konkreetsel tasandil, kuna süžee pakub niiviisi rohkem ankruid, mis tulevad esile just loos kasutatavate kirjeldavate süntagmaatiliste seoste kaudu.

Analüüs toetas hüpoteesi, kuna uurimisel selgus, et keerukate süntagmade kasutamine ei tekita afektiivset narratiivi *per se*, vaid juhib süžeed kohta, kus üks kolmest filtrist aitab narratiivis lünkasid avada. Autor saab seekaudu ka valida, milline filter narratiivis enim semiootilist töökoormust tekitab ning millise intensiivsusega keerukate ja lihtsamate süntagmade rütm

reguleeritud on. Metoodiline raam tekib järeldusest, et narratiivi abstraktse tasandi rõhutamine on montaaži vajavates teostes autori (stsenaristide, dramaturgide, monteerijate ja režissööride) kätes eelkõige teadliku montaaži ja süntagmaatilise disaini kaudu.

### 5.1. Algse skeemi revisjon

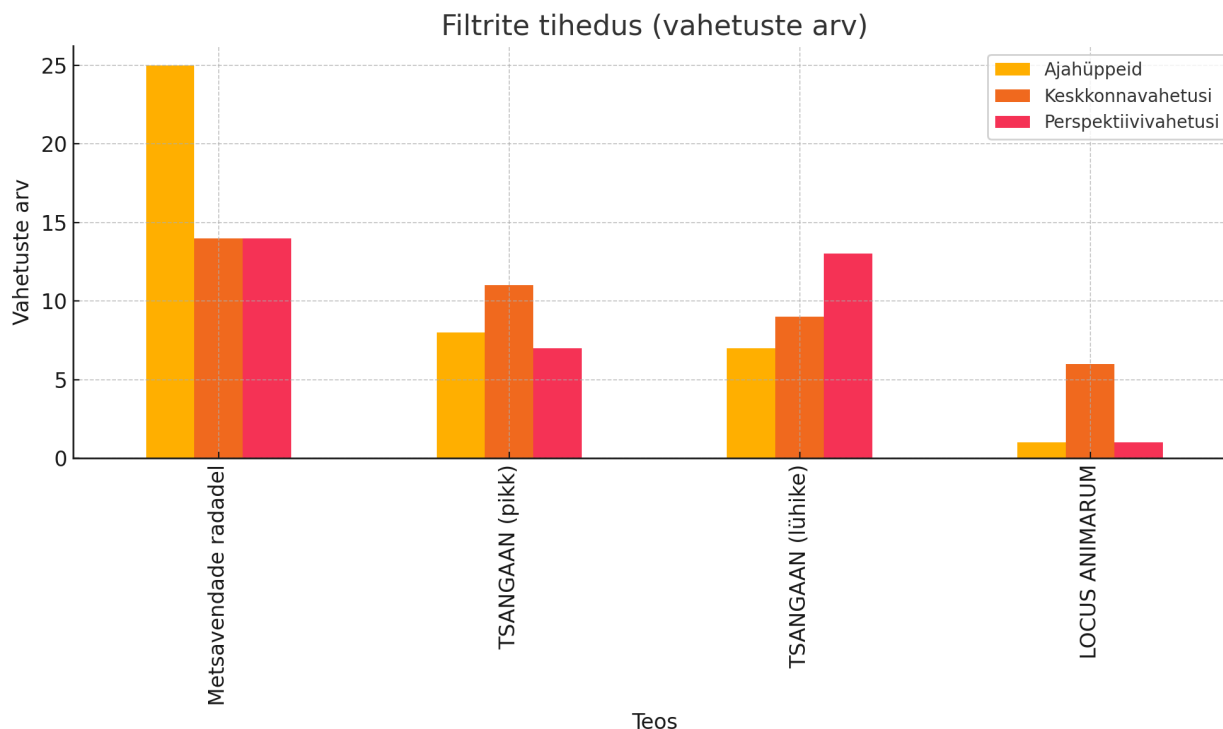
Analüüsi tulemused näitavad, et esialgne skeem (Lisa 1), mis käsitleb filtreid (aeg, keskkond, perspektiiv) eraldiseisvate moodulitena süntagmaatilise tasandi kõrval, ei kirjelda montaažiprotsessi täielikult. Reaalsuses on filtrid ja süntagmaatilised valikud põimunud – iga kord, kui montaažis üht või teist süntagma vormi kasutada, muutub ka vähemalt üks filtritest ja selle omadused teose sees (nt sagedus, proportsioon). Seetõttu tuleb skeemi täpsustada viisil, mis käsitleb filtreid süntagmaatilise disaini funktsioonina, mitte eraldi kihina.

Seda näitavad ka andmed (tabel 6): kõigis teostes ületas K-indeks 0,30-lävendi, kuid indeksi määravaks faktoriks ei osutunud üksnes keerukate süntagma-ühikute hulk, vaid see, missuguseid vorme valikud mõjutasid, mis süntagmad domineerisid ja millise filtriga nad haakuvad.

Teos	K	Ajahüppeid	Keskkonnavahetusi	Perspektiivivahetusi
LOCUS ANIMARUM	3,67	1	6	1
Metsavendade radadel	0,65	25	14	14
TSANGAAN. (pikk)	0,46	8	11	7
TSANGAAN. (lühike)	0,44	7	9	13

Tabel 6.

## 5.2. Filtrite mõju



Joonis 5.

Viies joonis näitab, et teose “Metsavendade radadel” ajahüpete suur tihedus loob pinget efektiivselt, kui hüpped paiknevad vahelduvate või episood-järjendite sees. “LOCUS ANIMARUM” tõestab aga, et süntagmaatiline üleküllus võib abstraktse tasandi aktiveerida ka ajamanipulatsioone praktiliselt kasutamata. “TSANGAANis.” toimib aeg toetava tegurina, mille puhul mõõdukas hüpete arv jätab loole selge kronoloogilise selgroo alles.

Järgnevalt selgus, et ruumilise filtri mõju ei määra vahetuste hulk, vaid nende suhe stabiilsete stseenidega. Kui liikuva ja paikse ruumi vahetused nihkub liikuvuse kasuks (nt “LOCUS ANIMARUM” 6-4), tekib püsiv desorientatsioon. Balansseeritum proportsioon (“Metsavennad” 14-14) võimaldab pingel ja pingelangusel vahelduda.

Perspektiivifilter muutub iseseisvaks pingegeneraatoriks alles siis, kui perspektiivivaheatusi on vähemalt 10 ja vaatepunkte neli või rohkem. Empiirilises valimis täitsid need tingimused üksnes “Metsavendade radadel” (14 vahetust ja neli vaatepunkti) ning “TSANGAANI” lühem versioon

(13 vahetust, neli vaatepunkti). Ülejäänud juhtudel (pikem “TSANGAAN.” 7-4 ja “LOCUS ANIMARUM” 1-2) jäid künnisest allapoole, mistõttu perspektiivifilter ei loonud pinget iseseisvalt, vaid ankurdas teose vormi ning lasi pinget tekitada aja- või ruumifiltril.

### 5.3. Põhjus-tagajärg seosed

Süntagma valik on esimene otsustuskoht, kust filtrite manipulatsioon algab. Vahelduva süntagma domineerimisega kaasneb tihe ajahüpete võrgustik, mis omakorda narratiivi palju lünki tekitab. Narratiivi rekonstruktsioon on lõppteoses ajaliste katkestuste tõttu väga vajalik. Hõlmav või paralleelne süntagma lõhub aga eelkõige ruumilist sidusust: näiteks leiab tegevus aset mitmes ruumis korraga, mistõttu hakkab lugu kandma keskkonnafilter.

Kui vähemalt üks filter (aeg, ruum või perspektiiv) ületab analüüsis fikseeritud kriitilise tiheduse (nt “Metsavendade radadel” ajafilter või “LOCUS ANIMARUMi” ruumifilter), nihkub narratiivi fookus kognitiivselt järjestuse taastamiselt afektiivsele kogemusele abstraktsel tasandil. Sellisel juhul ei taotlegi narratiiv loogiliste vahelülide täitmist, vaid toimub selle asemel abstraktsel tasandil, proovides kehtestada emotsionaalset rütmi.

Kuigi keerukusindeks  $K > 0,30$  oli vajalik, et infot kaardistama hakata, ei piisa üksnes sellest. Abstraktne lugemiskood – st narratiivi tajumine filtrite ja seoste, mitte faabula kaudu – tekib alles siis, kui süntagmaatiline keerukus ja domineeriv filter koos pideva semiootilise töökoormuse loovad. Alles nende kahe teguri koostoimes saab esialgsest skeemist süsteem, mis kirjeldab montaaži tähendusloome alustalana, mitte ainuüksi eraldiseisva reguleeriva kihina.

### 5.4. Süntees

Esmalt loodud skeem nägi filtreid autonoomsete teguritena, mis *mõjutavad* süžee reorganiseerimist. Empiiriline analüüs pöörab püstitatud hüpoteesi aga ümber: süntagmaatilised otsused monteerimisel *määravad*, kuidas ja kui palju filtrid üldse toimida saavad.

Kui montaaž konstrueerib teosele järjestuse, kus domineerivad paralleelne ja hõlmav süntagma, koondub teose afektiivne raskuspunkt keskkonnale. Aja ja perspektiivi manipulatsioonid võivad

jääda minimaalseks. Kui valitakse vahelduvad süntagmad koos episood-järjenditega, tekib eelmainitud ajahüpete võrgustik, kus ajafilter ise hakkab tähendust looma ning ruumifilter saab seel viõrratasakaalu hoidmiseks stabiilsemaks jääda. Perspektiivifilter saab narratiivi juhtivaks jõuks alles siis, kui montaaž loob struktuuri, mis vahetab järjekindlalt vaatepunkte – nt subjektiivse ja objektiivse perspektiivi vahel.

Filtreid ei saa käsitleda eraldi reguleeriva etapina. Nende intensiivsus ja dramaturgiline roll tulenevad otseselt sellest, milliseid süntagmaatilisi mehhanisme montaaž rakendab. Seetõttu saab lõputöö jõuda oma peamise järelduseni: filtritega manipuleerimine on otseselt seotud süntagmade valikuga. Eraldi etapina filtrite konstrueerimist loomeprotsessis ei ole, kuna lõplikult on filtrite muutumine osa süntagmaatiliste valikute langetamise protsessist.

### **5.5. Metoodilised järeldused ja rakendusvõimalused**

K-indeks ehk süntagmaatilise keerukuse kvantitatiivne näitaja on kõige väärtuslikum enne montaaži lõplikku lukustamist. Kui monteeriija või dramaturg arvutab juba esmaste järjestuste pealt, kui palju vahelduvaid, paralleelseid, hõlmavaid ja teisi süntagmaühikuid tekst sisaldab, saab ta numbriliselt hinnata, milline filter tõenäoliselt domineerima hakkab. Süntagmade jaotuse vaatlus saab näidata, kas peamiseks manipuleeritavaks vahendiks kujuneb aeg (rohkest vahelduvaid süntagmasid tähendab palju ajahüppeid), ruum (palju paralleelset/hõlmavat süntagmat tähendab tihedaid keskkonnavahetusi) või perspektiiv (vahelduv, paralleelne ja hõlmav süntagma töötavad vaatepunkti manipulatsioonides koos). Analüüsi põhjal saab väita, et K-indeks võib montaaži vajava teose puhul töötada diagnostilise tööriistana, mis aitab enne sügavamaid peenhäälestusi ennustada, kas ja millist afektiivset rütmi narratiiv endas kannab ning kummal tasandil see peamiselt aset leiab.

Filtrite tegelik hierarhia kujuneb seega välja alles montaažilaua taga. Kuigi stsenaariumis võib autor paika panna sündmustiku põhikronoloogia, kujuneb lõigete järjekorra põhjal ajahüpete, ruumihete ja vaatepunktivahetuste tihedus. See, mis filtreid rõhutab, on lõppjärjestuse komponeerimine – narratiivne pinge allub lõplikus teoses montaažiloogikale rohkem kui stsenaariumiloogikale.

Analüüsist tuleb järeldada, et esialgne skeem, mis kujutas aega, keskkonda ja perspektiivi eraldiseisva etapina, ei kirjeldanud adekvaatselt montaažiterviku toimimist. Uuendatud joonis kujutab filtreid dünaamiliste muutujatena, mis on osa süntagmaatiliste valikute etapist. Igas kaadreis siduvas süntagmaühikus saavad filtrid üksteist mõjutada – analüüsi põhjal võib näiteks ajafiltri tugevnemine nõrgendada ruumi- või perspektiivfiltrit ja vastupidi. Nii saab skeemist tööriist, mis näitab montaaži süsteemina, kus vormilised otsused ja semiootiline mõju tekivad samaaegselt ja on üksteisest sõltuvad.

Kokkuvõttes kinnitas uurimus, et esialgu loodud skeem ei pea täielikult paika, kuna süntagmad ning filtrid on omavahel sedavõrd tihedalt seotud. Süntagmaatilistest valikutest montaažis sõltub filtrite mõju, kasutus ja proportsioon. See järeldus ei tähenda, et skeem oleks täiesti kehtetu, vaid osutab vajadusele kirjeldada montaaži kui integreeritud süsteemi, kus vormilised otsused ja semiootilised filtrid tekivad samaaegselt ning kujundavad üksteist põhjuse-tagajärje põhimõttel.

### Kokkuvõte

Käesoleva lõputöö autor uuris, kuidas on võimalik teaduspõhiselt konstrueerida lugu, mille mõjususe ei tugine lineaarsele põhjus-tagajärg loogikale, vaid leiab aset abstraktsel tajutasandil ning suunab oma ülesehituse kaudu narratiivseid assotsiatsioone tekitama. Töö eesmärgiks oli välja töötada montaažikeskne analüütiline skeem, mis seob süntagmaatilised vormid kolme muutujaga (aeg, keskkond, perspektiiv) ning võimaldab hinnata, millal narratiiv nihkub ratsionaalselt rekonstrueeritavalt tasandilt emotsionaalselt kogetavale, abstraktsele tasandile.

Töö esimeses pooles kontekstualiseeriti teemat puudutav teooria, seletati lahti põhimõisted ning koostati skeem, mis oli aluseks ülejäänud töö analüüsile. Seejärel tutvustati meetodikat ning analüüsiti selle abil autori loodud kolme teost (“Metsavendade radadel”, “LOCUS ANIMARUM” ja “TSANGAAN.”).

Käesolev uurimus tõestas, et montaažis tekkivad süntagmaatilised seosed suunavad narratiivi ratsionaalselt tasandilt afektiivsele, abstraktsele tasandile. Autor töötas selle hindamiseks välja K-indeksi ehk keerukuse suhte, kus lävend  $K > 0,30$  tähistab keerukat narratiivi. Kõik kolm analüüsitud teost – audiodraama “Metsavendade radadel” ( $K=0,65$ ), eksperimentaalfilm “LOCUS ANIMARUM” ( $K=3,67$ ) ja filmi “TSANGAAN.” kaks montaaživarianti ( $K \approx 0,45$ ) – ületasid selle piiri, kuid tegid seda erinevate süntagmaatiliste strateegiate kaudu, mis omakorda mõjutasid eri muutujaid (aeg, keskkond, perspektiiv).

“Metsavendade radadel” kinnitas, et vahelduva süntagma kasutamine tekitas vormiliselt 25 ajahüpet. “LOCUS ANIMARUMi” analüüs demonstreeris, et süntagmaatiline küllastumus ja ruumiliste nihete domineerimine võivad luua afektiivse narratiivi ka ilma ajamanipulatsioonideta. “TSANGAAN.” näitas, et montaažis saab afektiivset tonaalsust ümber häälestada. Pikk versioon rõhutas ruumifiltrit, lühem tihendas perspektiivivahetusi, aga K-indeks püsis samas suurusjärgus.

Töö järeldustest ilmnis, et algselt loodud skeem ei toimi, kuna uurimise käigus selgus, et muutujad on süntagmaatiliste valikute funktsioon, mitte ei toimi eraldiseisvana, nagu seda esialgne skeem väita proovis. Iga lõike tõttu, eriti keerukamate süntagmade valikul, muutub

vähemalt ühe filtri tihedus ja proportsioon teoses. Abstraktne lugemiskood tekib siis, kui keerukuse indeks ja domineeriv filter koos kriitilise tiheduse ületavad. Indeks toimib diagnostilise tööriistana, mis aitab montaažis hinnata, milline filter teoses domineerima hakkab ning võimaldab varakult soovitud rütmi või emotsionaalset mõju kujundada.

Edasiste uurimissuundade osas saaks K-indeksit rakendada suuremale ja žanriliselt mitmekesisemale valimile, et lävendi universaalsust proovile panna. Samuti saaks lisaks ajale, ruumile ja perspektiivile ka heli- ja värvitöötlust mõõta ning neid potentsiaalselt neljanda ja viienda filtrina käsitleda või siduda süntagmaatilised mõõdikud ka retseptiooniuringutega.

Käesolev töö võib olla kasulik lavastajatele, režissööridele, dramaturgidele ja stsenaristidele, kes montaaži vajavate teostega töötavad. Samuti võib selline analüüs olla silmaringi avardav lugemismaterjal monteerijatele endile, kes soovivad erialaspetsiifiliselt laiendada oma teadmisi tähendusloomest.

## Bibliograafia

Bateman, J. (2007). *Towards a grande paradigmatique of film: Christian Metz reloaded*. Semiotica 167-¼. Saadaval: <http://www.fb10.uni-bremen.de/anglistik/langpro/webpace/jb/repository/bateman-semiotica-2007.070.pdf>.

Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. The University of Wisconsin Press.

Bordwell, D. (s.a.). *Three Dimensions of Film Narrative*.

Eesti Keele Instituudi Võõrsõnaleksikon. (2012). *Faabula*. Saadaval: <https://arhiiv.eki.ee/dict/vsl/index.cgi?Q=faabula>. (Kasutatud: 01.05.2025).

Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Cornell University Press.

Guidio. (s.a.). Tiduvere. *guidio.eu*. Saadaval: <https://guidio.eu/rajad/tiduvere/>.

Guidio. (s.a.). Ennuksemäe punker. *guidio.eu*. Saadaval: <https://guidio.eu/rajad/ennuksemäe-punker/>.

Kull, K & Salupere, S. (2018). *Semiootika*. Tartu Ülikooli Kirjastus.

Laiapea, I. [anaalkilu]. (2023, 14. oktoober). . *LOCUS ANIMARUM* [Video]. YouTube. Saadaval: [https://youtu.be/X03K3ZzorBg?si=WCYhFB5O\\_4OP4mZC](https://youtu.be/X03K3ZzorBg?si=WCYhFB5O_4OP4mZC).

Laiapea, I. (2025). *TSANGAAN*. OÜ OKKULTUUR.

Laiapea, I. (2025). *TSANGAAN*. OÜ OKKULTUUR. (Festivaliversioon)

Lotman, J. (1977). *The Structure of the Artistic Text*. University of Michigan.

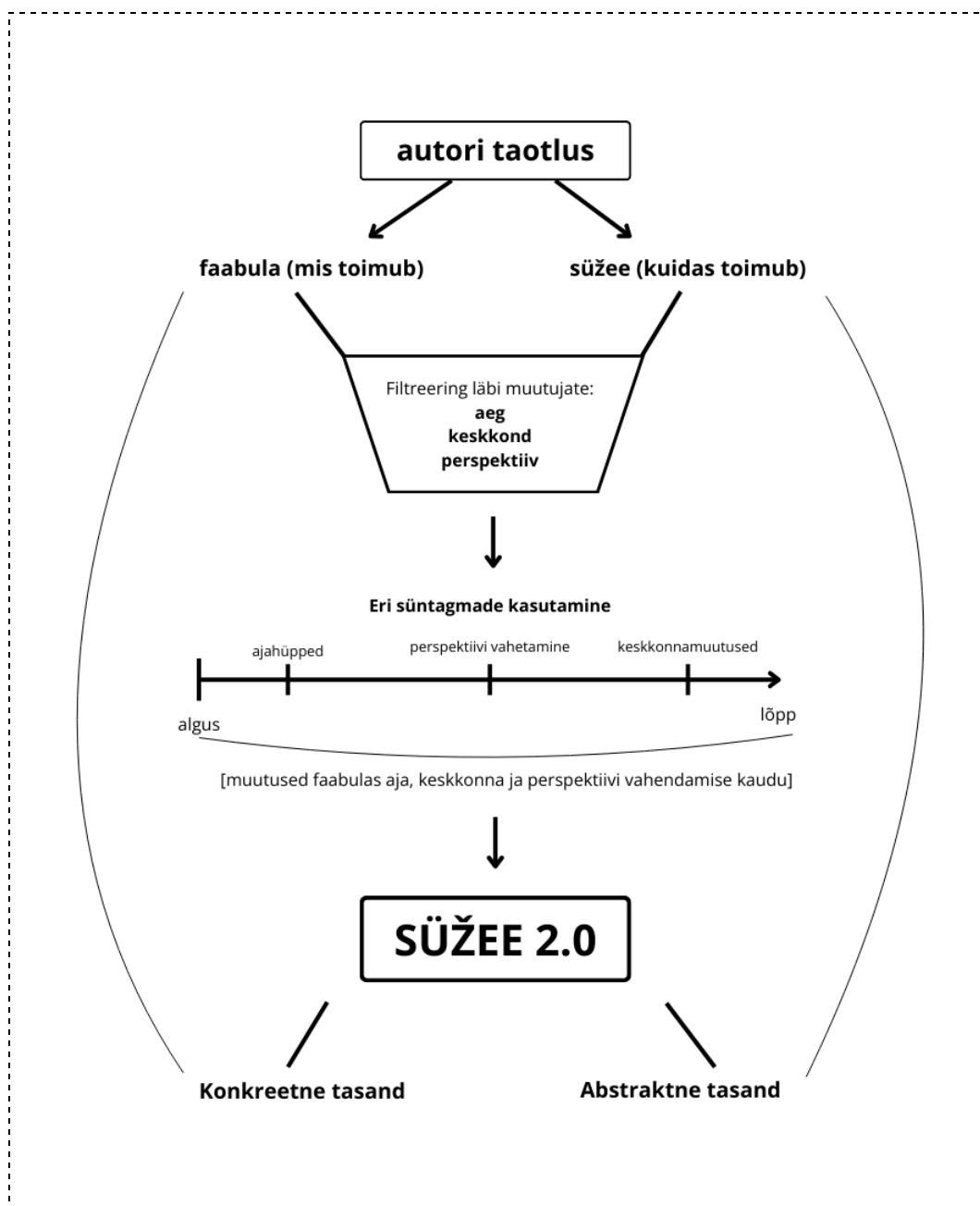
Metz, C. (1991). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. The University of Chicago Press.

Morson, G & Šlovski, V & Tomaševski, B & Eichenbaum, B. (2012). *Russian Formalist Criticism: Four Essays*. University of Nebraska Press.

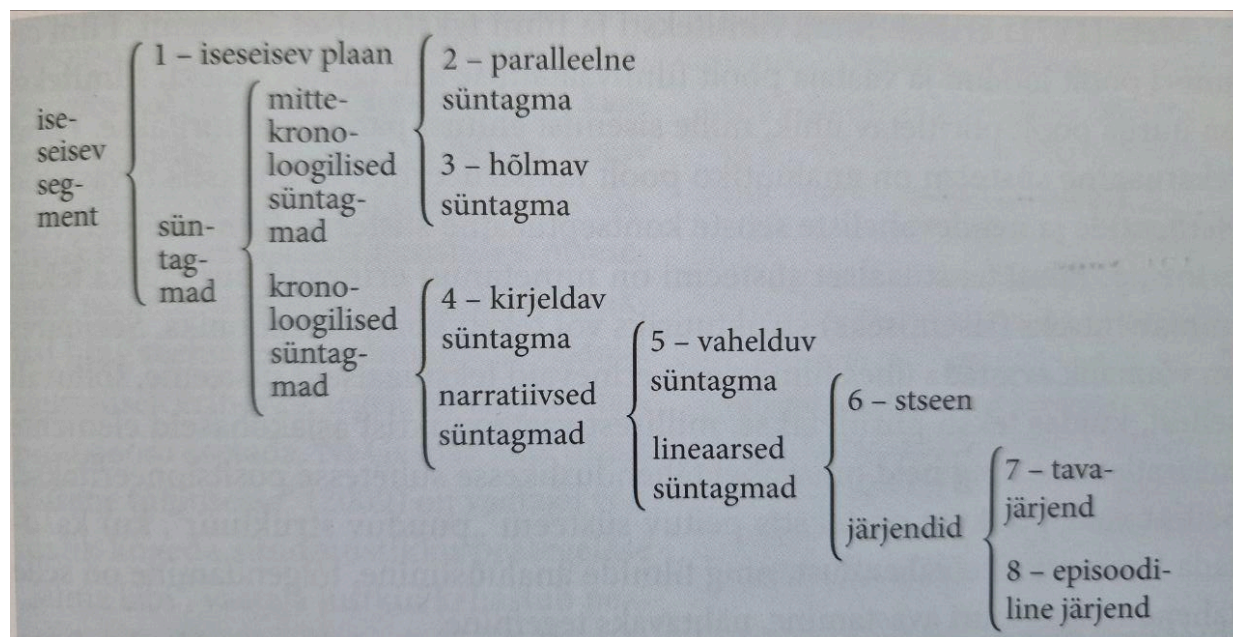
Poulaki, M. (2011). *Before or beyond narrative? Towards a complex systems theory of contemporary films*. University of Amsterdam. Saadaval:  
[https://pure.uva.nl/ws/files/1194662/99245\\_thesis.pdf](https://pure.uva.nl/ws/files/1194662/99245_thesis.pdf).

Willemsen, S. (2018). *The Cognitive and Hermeneutic Dynamics of Complex Film Narratives*. University of Groningen. Saadaval:  
[https://pure.rug.nl/ws/portalfiles/portal/53420528/Complete\\_thesis.pdf](https://pure.rug.nl/ws/portalfiles/portal/53420528/Complete_thesis.pdf).

## Lisa 1. Loomemeeetod, lõputöö hüpotees.



## Lisa 2. Metzzi süntagmad eesti keeles



(Kull & Salupere, 2018, lk 357)

### Lisa 3. “Metsavendade radadel” tehniline info

Lavastus sündis tellimustööna mobiilse giidiplatvormi Guidio jaoks. Esmane kontakt platvormi ning lavastaja vahel loodi 2022. aasta 28. oktoobril. Eeluuring kestis kogu talve: lavastaja (lõputöö autor) luges ajalooallikaid, vaatas dokumentaale ja kogus metsavendade laule, et saavutada loomingus autentne atmosfäär ja psühholoogiline realism. Dramaturg Aare Pilv liitus novembri keskel; esimesed kaks peatükki valmisid prototüübi tarbeks 2023. a. veebruari keskpaigaks. Lugemisproovid algasid jaanuaris ning salvestused kestsid 2023. aasta jaanuari algusest kuni kõnealuse aasta mai lõpuni (kokku neli kuud) mille käigus leidis aset kaheksa intensiivset stuudio-nädalavahetust.

Helilavastuse tehniline tuum on binauraalne salvestus, st kahe erisuunaliste mikrofonidega 3D-heli, mis asetab kuulaja peategelase kõrvadesse. Helikujundaja Johannes Vilu ja helitehnik Kuldar Sepp töötasid välja punkri-, vangla- ja mälupiltide ruumiprofilid; realismi nimel korrigeeriti isegi mikrofonide suunda pärast ebaõnnestunud esimest salvestust. Põhiosades kõlavad Robin Täpp (Mihkel), Theodor Tabor (ülekuulaja) ja Andri Suga (Kusti), kõrvalrollides Maria Helena Seppik ja Oskar Kröönström. Originaallaulu kirjutasid Isabel Laiapea ja Merle Vetemäe, muusika laulis sisse koor TÜ VKA näitlejatudengitega. Audiodraama kestuseks on umbes üks tund.

<i>Roll / funktsioon</i>	<b>Nimi või organisatsioon</b>
<i>Lavastaja</i>	Isabel Laiapea
<i>Dramaturg</i>	Aare Pilv
<i>Helikujundaja</i>	Johannes Vilu
<i>Helitehnik</i>	Kuldar Sepp
<i>Peaosatäitja (Mihkel)</i>	Robin Täpp
<i>Ülekuulaja</i>	Theodor Tabor
<i>Metsavend 2 (Kusti)</i>	Andri Suga

<b><i>Kõrvalosad</i></b>	Maria Helena Seppik, Oskar Kröönström
<b><i>Originaallaulu autorid</i></b>	Merle Vetemäe, Isabel Laiapea
<b><i>Koor</i></b>	Eva Maria Aru, Merle Vetemäe, Maria Helena Seppik, Madleen Maria Kirja, Elina Soosaar, Ronja Marie Tepp
<b><i>Tellijä / produtsent</i></b>	Guidio (platvorm ja projekti algataja)

#### Lisa 4. “LOCUS ANIMARUM” tehniline info

Film valmis TÜ VKA II kursuse semestritööna arhetüüpide ja psühhomeastiku teema raames (2022 sügis – 2023 suvi). Kõik võtted toimusid mais 2023 Cyclorama studios Viljandis. Studiot ja selle võimalusi kasutati maksimaalselt ära ning prooviti keskkonnavahetuse illusiooni tekitada muutuva valguse, dekoratsioonide ümbertõstmise ja montaaži abil.

<b>Roll</b>	<b>Nimi</b>
<i>Režissöör / stsenarist</i>	Isabel Laiapea
<i>Lavastaja assistent</i>	Andri Suga
<i>Etendaja (kõik rollid)</i>	Karl Jakob Bartels
<i>Koreograaf</i>	Kristin Kalam
<i>Videokunstnik</i>	Deili Post
<i>Kostüüm &amp; grimeering</i>	Reti Pauklin
<i>Rekvisiitor-butafoor</i>	Anna Maria Praks
<i>Valguskunstnik</i>	Grete Vaalma
<i>Helikujundaja</i>	Elis Koppel

Filmi esmalinastus toimus 9. juunil 2023 TÜ VKA minimaratonil Viljandi Vilma majas. Sama aasta augustis näidati seda ka Tartus Genialistide klubis.

### Lisa 5. “TSANGAAN.” Tehniline info

“TSANGAAN.” kui idee tekkis 2023. aasta suvel, kui lõputöö autor õunapuu all Mati Undi lühivorme luges ja “Filoloogi meeleheitlik samm” ta teele astus. “TSANGAAN.” kui film sündis aga tihedas üheaastases protsessis, mis algas 2023. aasta lõpus stsenaariumi kirjutamisega, 2024. aastal algmaterjali viimisteli ning sellele järgnesid proovivõtted juunis ja filmimisprotsess kulmineerus sügiseste lisakaadritega sama aasta novembris.

Põhivõtted toimusid augustis režissööri nooruspõlvkodus Karuskose talus Raudna jõe ääres Soomaal, kus loodusest sai filmi mõtiskleva meeleolu peamine kujundaja. Montaaž ja järeltootmine vältasid 2024. aasta augustist 2025. aasta veebruarini. Mõlemad versioonid monteeris Elis Koppel, kes töötas nii Tallinnas BFM-is kui ka oma koduses stuudios. Helikujunduse lõi Ervin German Žitnikov. Mõlemad kunstnikud töötasid tehniliselt ja panustasid loominguliselt filmi viimase (lühendatud) versiooni valmimisesse 2025. aasta aprillis.

Festivaliformaadi (30:50) viimistlemine lõppes 2025. a aprillis. Ligikaudu 10 000-eurose eelarve juures kaeti enamik kuludest mitterahalise sponsorabi ja sõprade toel, Hooandja kampaania lisas 1000 eurot esmavajalikeks tootmiskuludeks. Film esilinastus TÜ VKA 15. lennu filmikassetis (veebruar–märts 2025) ning valmistub festivaliringiks.

<b>Roll / funktsioon</b>	<b>Nimi või organisatsioon</b>
<i>Režissöör-stsenarist</i>	Isabel Laiapea
<i>Produtsent-kunstnik</i>	Iiris-Minda Paemurru
<i>Kunstnik-produtsent</i>	Anna-Maria Pink
<i>DOP / Monteeriija</i>	Elis Koppel
<i>I AD / tehniline produtsent</i>	Jane Sidorenko
<i>I AC / tehniline produtsent</i>	Deili Post
<i>Helirežissöör-helioperaator</i>	Ervin German Žitnikov
<i>Muusikaline kujundaja</i>	Luisa Susanna Kütson

<i>Valguskunstnik-värvimääraja</i>	Mariia Sidorenko
<i>Valguskunstnik/tehniline produtsent</i>	Tindur Leškin
<i>Kostüümi- ja grimmikunstnik</i>	Reti Pauklin
<i>Butafoor</i>	Paula Aarnis
<i>Heaoluspetsialist</i>	Ria Ranniku
<i>Animatsioonikunstnik</i>	Jannela Kokla
<i>Vana tsangaan (roll)</i>	Tiit Alte
<i>Noor tsangaan (roll)</i>	Oskar Kröönström
<i>Rahastuse toetaja</i>	Hooandja (1000 €) + sponsorid

## Lisa 6. Portfolio

Portfolio link: <https://polev6lts.wixsite.com/laiapea>

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

Mina, Isabel Laiapea,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose

“MONTAAŽI ROLL NARRATIIVI ABSTRAKTSE TASANDI LOOMISEL  
AUDIODRAAMA “METSAVENDADE RADADEL” NING LÜHIFILMIDE “LOCUS  
ANIMARUM” JA “TSANGAAN.” NÄITEL”

mille juhendaja on Taavet Jansen,

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.

Isabel Laiapea

12.05.2025