

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Etenduskunstide visuaaltehnoloogia õppekava

Jaagup Kurm

LÜHIFILMI “DUELL” LOOMEPROTSESS JA TÄIDEVIIMINE

Loov-praktiline lõputöö

Juhendaja: Jürgen Volmer, BA, filmikunsti spetsialist

Viljandi 2026

Resümee

Lühifilmi “Duell” loomeprotsess ja täideviimine

Käesolev loov-praktiline lõputöö käsitleb lühifilmi "Duell" loomisprotsessi ja täideviimist. Töö keskendub eelproduktsooni ja võtteperioodi olulisematele etappidele, kirjeldades nii loomingulisi kui tehnilisi otsuseid alates ideest kuni võtete lõpuni. Filmi keskseks visuaalseks elemendiks on valgusega loodud maleruudustik, mille teostamine seadis kogu tootmisprotsessile kõrged tehnilised nõudmised. Töö analüüsib, kuidas ühendada teatraalne valguskujundus filmiliku esteetikaga ning kuidas luua suurele vabatahtlikule meeskonnale professionaalsed töötingimused. Eneseanalüüsis reflekteerib autor kogemust režissööri ja stsenaristina, tuues välja peamised õppetunnid seoses eelplaneerimise, meeskonnatöö ja montaaži väljakutsetega.

Võtmesõnad: lühifilm, valguskujundus, režissöör

Abstract

Creative process and execution of the short film “Duell”

This creative-practical thesis documents the creative process and execution of the short film "Duell". The work focuses on the key stages of pre-production and the shooting period, describing both creative and technical decisions from the initial idea through to the completion of filming. The film's central visual element is a chessboard created entirely through light, the realisation of which set high technical demands for the entire production process. The thesis examines how to combine theatrical lighting design with cinematic aesthetics, and how to provide professional working conditions for a large volunteer crew. In the self-analysis section, the author reflects on the experience of working as director and screenwriter, identifying the main lessons learned in relation to pre-production planning, teamwork, and the challenges of editing.

Keywords: short film, light design, director

Sisukord

Sisukord.....	4
Sissejuhatus.....	5
1. Lühifilm “Duell” tutvustus.....	7
2. Eelproduksioon.....	10
2.1 Loominguline eeltöö.....	11
2.2 Tehniline eeltöö.....	15
3. Võtteperiood.....	22
3.1 Esimene võttepäev: Lossi 33 ja Aida kohvik.....	22
3.2 Teine võttepäev: tehasehoone.....	23
4. Eneseanalüüs.....	25
Kokkuvõte.....	28
Allikad.....	29
Lisa 1. Moodboard.....	30
Lisa 2. Lokatsioonid.....	31
Lisa 3. Kostüümikavandid.....	32
Lisa 4. Stsenarium.....	33

Sissejuhatus

Olen olnud filmimaailma tehnilistest võimalustest alati huvitatud, see tõi mind õppima videokujundaja erialale ning saadab mind tänaseni. Õpingute jooksul olen saanud olla osa kolme tudengifilmi tehnilisest tiimist, kus erinevaid rolle täites vastutasin valdavalt tehniliste lahenduste eest. Oma lõputöö praktilist osa planeerides soovisin panna rõhku enda kunstilise visiooni elluviimisele, mis tõi kaasa senisest keerukaima tehnilise väljakutse.

Käesoleva kirjaliku töö eesmärk on dokumenteerida ja analüüsida lühifilmi „Duell” loomisprotsessi alates loomingulistest lähtekohtadest kuni võtteperioodini. Töö kirjeldab, kuidas keerukas visuaalne kontseptsioon, mille keskmeks oli valgusega loodud maleruudustik, viidi ellu piiratud ressurssidega tudengifilmi tootmistingimustes, ning analüüsib selle käigus tehtud loomingulisi ja tehnilisi otsuseid.

Selle projekti puhul ei olnud minu jaoks esmane eesmärk lühifilm kui eraldiseisev narratiivne meedium või loo jutustamise viis selle klassikalises tähenduses. Minu peamine huvi ja motivatsioon peitusid hoopis loov-tehnilises osas - kas ja kuidas on võimalik minu ettekujutuses sündinud visuaalsed elemendid, eelkõige valgusega manipuleeritud ruum ja mastaabid viia üle füüsilisse keskkonda. 'Duell' oli minu jaoks enesele püstitatud väljakutse, et testida oma suutlikkust ellu viia peas tekkinud kujutluspilt ning leida sobivad tehnilised lahendused selle jäädvustamiseks.

Minu roll lühifilmi loomisel oli ametlikult režissöör ja stsenarist, kuid reaalsuses käisin kaasas iga otsusega, mis filmi puudutasid. Sealhulgas leidsin ise lokatsioonid, toitlustaja ja panin kokku tiimi, kuid toetusin tugevalt ka oma produtsendile Liina Jõgarile, kelle ülesandeks jäi leitud teenusepakkujatega suhtlus ja tingimustes kokkuleppimine. Sponsoritega tegeles produktsiooni assistent Betti Nora Raasman. Kogu võtetele eelneva perioodi, mille hulka kuulus ka võtteplatside koristus, valguse ja kaamerate ülesseadmine, olin tegevuses iga pisiasjaga, kuid alates esimesest klapilöögist olin keskendunud režissööri rollile ja kõikide jooksvate probleemidega tegelesid produtsent ja assistent.

Töö koosneb neljast peatükist. Esimene peatükk tutvustab filmi ja selle meeskonda. Teine peatükk käsitleb eelproduktsiooni, tuues välja olulisemad loomingulised ja tehnilised otsused,

mis kujundasid filmi loomisprotsessi. Kolmas peatükk kirjeldab võtteperioodi kulgu mõlema võttepäeva kaupa. Neljas peatükk sisaldab eneseanalüüsi, kus arutlen protsessi üle ja toon välja peamised õppetunnid.

1. Lühifilm “Duell” tutvustus

Režissöör Jaagup Kurm

Produtsent Liina Jõgar

Koreograaf Janeli Sikaste

Operaator Robin Valge

Gaffer Joosep Kurm

Heli Joonatan Kivi

Kostüüm Pauline Ööpik

Grimm Elina Soosaar

Tantsijad Tantsutrupp Showstep

Produktsiooni assistent Betti Nora

Raasman

1AC Piret Parrest

2AC Robin Õige

Best boy Sander Lepla

Kostüümi assistent Renate Murumets

Grimmi assistent Lisandar Murumets

Assistent/runner Lee Kurm

BTS fotograaf Andeli Pall

Duell on tantsuline draama kahest naismaletajast, Janelist ja Mariannast, kelle kohtumine muutub psühholoogiliseks vastasseisuks. Keset pingelist malepartiidi tardub kogenud mängija Janeli mõttesse ning film viib vaataja tema sisemaailma, tühja ruumi, kus male muutub tantsuks ja malenditest saavad inimesed. Selles abstraktses olukorras peab Janeli leidma viisi, kuidas ummikust edasi liikuda. Reaalsusesse naastes teeb ta otsustava käigu, mis muudab mängu kulgu ja tema enda suhtumist.

Joonis 1. *Esimene stseen: Janeli määramata toas. (Foto autori erakogust)*



Avastseen leiab aset määramata toas, tegemist on rahuliku õhtuga. Janeli istub tugitoolis ja on

süvenenud raamatu lugemisse, kuid tema olemuses on tunda kerget ootusärevust.

Kirikukellade helina peale vaatab ta kella ja lahkub hetkega, jättes maha aurava tee ja lahtise raamatu. Enne tänavale suundumist heidab ta veel kiire pilgu oma peegeldusele aknas.

Joonis 2. *Teine stseen: Aukohtumine ja malemängu algus. (Foto autori erakogust)*



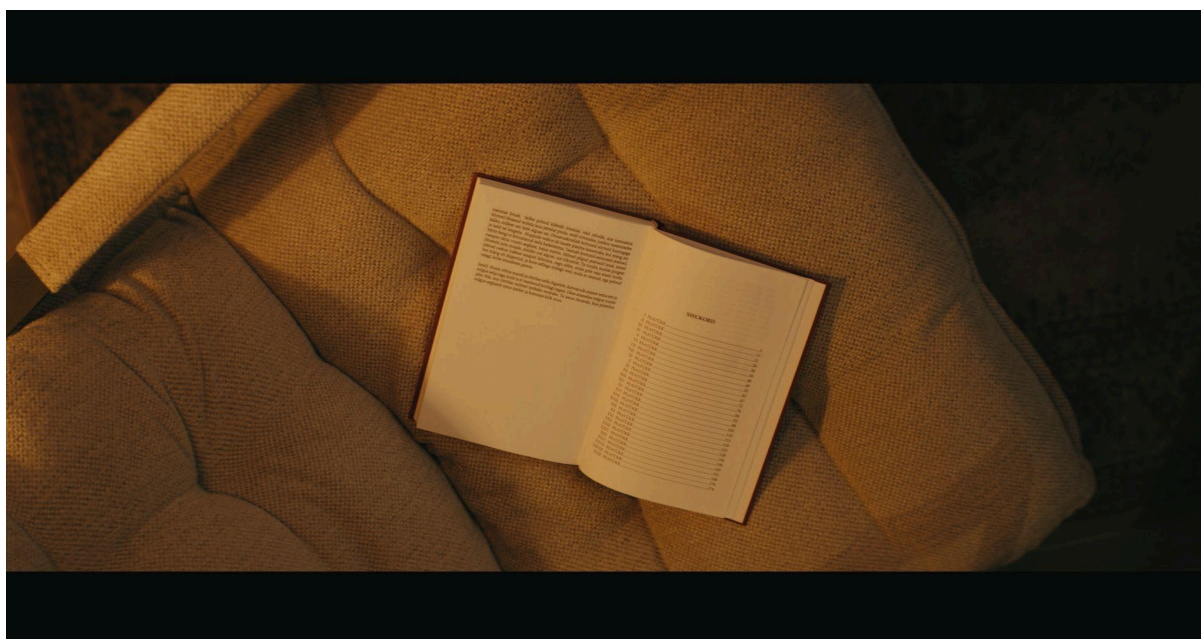
Järgmises stseenis saabub Janeli sündmuspaika, kus teda ootab elevil rahvahulk. Ta liigub enesekindlalt läbi saali oma vastase, mängulise ja särava Marianna juurde. Nad alustavad tempokat malemängu, Marianna valgete malenditega, Janeli mustadega. Pingelise mängu kulminatsioonis Janeli tardub, tema hingamine muutub pinnapealseks ja reaalsustaju kaob.

Joonis 3. Kolmas stseen: Janeli sisemaailm. (Foto autori erakogust)



Kolmandas stseenis kandub tegevus üle pimedasse "sisemaailma", kus põrandal süttib valgus ruudustik, moodustades 11x11m malelaua. Malendite asemel on laual sünkroonis hingavad inimkujud. Janeli mõistab, et tegu on tema enda mõtetega ning mäng jätkub nüüd läbi liikumise ja tantsu, kus reeglid kaovad ja keha võtab juhtrolli.

Joonis 4. Neljas stseen: Mängu lõpp ja lahkumine. (Foto autori erakogust)



Montaaž lõikab neljandas stseenis tagasi reaalsusesse, kus Marianna naeratab tunnustavalt ja langetab oma kuninga, alistudes Janelile. Film lõpeb kaadriga avatud raamatust, mida Janeli alguses luges.

2. Eelproduktioon

Filmi idee sündis kolmanda kursuse alguses, kui nägin juhuslikult sotsiaalmeedias lihtsat tehnilist võtet, kuidas aknale teibitud ruudustikuga tekitati väike malelaud. Selle video nägemisest saadik hakkas mõttes arenema idee visuaalist, milline näeks välja sama lahenduse mastaapsem versioon. Valgusega loodud malelaud ja selle potentsiaaliga mängimine mu peas panigi kogu aluse sellele filmile, mille teostusega hakkasin tegelema neljanda kursuse alguses, 2025 septembris. Nii kestis visuaalse idee küpsemine umbes aasta ja filmi võteteks valmistumine pool aastat, mille jooksul kujundasin stsenaariumit, kavandasin valguslahendust, leidsin võttepaigad ja meeskonna.

Tants oli maleruudustiku kontseptsioonis loomulik ja iseenesestmõistetav osa juba algusest peale. Tegelikult ei käinud läbi ühtegi alternatiivi, kus liikumist ja koreograafiat poleks olnud. Selle tõi kaasa eelnev koostöö koreograaf Janeli Sikaste ja tantsutrupp Showstepiga, kelle videosarjas loovad nad lühikoreograafiaid Eesti Laulu muusikapalade järgi, millest koostatakse erinevates lokatsioonides filmitud tugeva valguskujundusega popurii. Showstep on Võrus tegutsev aktiivne tantsutrupp, kelle laialdane kogemus erinevatel üritustel esinemisel tegi neist tugeva valiku suuremahulisele võttele (Showstep, s.a.). Nende „Showstep x Eesti Laul“ võttepäevadel oleme koos Joosep Kurmiga aastate jooksul valgust teinud ja need kogemused on mulle alati suurt rõõmu pakkunud. Tantsu, valguse ning video koostoime on mind pikalt võlunud, mistõttu oli igati loogiline kaasata Sikaste ka sellesse projekti ja rakendada väljakujunenud koostöösuhet uues loomingulises kontekstis.

Võtted toimusid kolmes asukohas: Lossi 33 Stuudios, Pärimusmuusika Aida kohvikus ja Lossi 41a tööstushoone teisel korrusel tühjas ruumis (vt lisa 2). Esimesed kaks, pärismaailma stseenide asukohad leidsin Viljandis jalutades ja kohvikuid külastades. Esmane soov oli kohvikuna kasutada Schloss Fellinis asuvat Novelli, kuid kahjuks ei olnud nendega kokkuleppele jõudmine võimalik, sest selle stseeni võtted pidid toimuma laupäeval õhtupoolikul, kohviku külastamise kõrgajal. Seevastu Aida kohvik oligi meie soovitud ajal

juba külastajatele suletud. Lossi 33 Stuudiot märkasid läbi akende ja asusin uurima, mis ruumidega on tegu. Leidsin infot, et seda haldab Jesper Parve ja meil oli võimalik tasu eest neid ruume paariks tunniks rentida. Tööstushoone leidsin pärast pikka aega kinnisvaraportalides erinevaid äripindu lehitsedes. Arvasin kuulutuse piltide põhjal, et see ruum ei sobi, aga kohapeal selgus, et lae betoonist talade vahel jooksevad täpselt õiges suuruses augud, millest sai talidega läbi tulla, et trassid valgustite jaoks lae alla tõmmata. Hoone haldajad olid hinna osas väga vastutulelikud ning tegid ka ühe tualettruumi spetsiaalselt meie võtete jaoks korda.

2.1 Loominguline eeltöö

Kogu lühifilmi tuum seisneb malemängus, eeskätt esteetilistel põhjustel. Tundsin, et peaksin male olemusse korralikult süvenema ja nii hakkasin ka malemängu virtuaalselt harjutama. See meenutas mulle mängu olemuse võlu. Tõdesin, et filmi jaoks malepartii kirjutamiseks puudub vilumus ja pöördusin juhendaja soovitusel kultuuriakadeemia etenduskunstide õppekorraldaja Margit Simensoni poole, kes on juhuslikult ka maletreener. Simenson andis mõista, et partii võib muidugi välja mõelda, aga mõistlikum oleks võtta ette mõne suurmeistri (kõrgeim tiitel males) võistlus. (Simenson, isiklik suhtlus, november 2025) Leidsin Youtube’ist Magnus Carlseni ja Vladimir Fedoseevi vahelise malemängu, mille kanal Chess 100 oli pealkirjastanud kui “Võitmatu: Magnus Carlseni parim malemäng läbi aegade” (ingl *“UNBEATABLE: Magnus Carlsen's Best Chess Game Ever”*) (Chess 100, 2024). Selle mängu põhjal hakkasin planeerima filmi malemängu stseeni käike. Vaatasin videot korduvalt, et mõista mängu rütmi ja kulgemist, kuidas käigud kiirenevad ja aeglustuvad, millal tekib pinge ja millal on rahulikumad hetked. See aitas mul visualiseerida, kuidas malepartii võiks filmis elada ja milline peaks olema stseeni tempo. Võttel mängisid peategelased läbi täpselt samad käigud, mis videos, mis andis stseenile autentse malepartii struktuuri ja rütmi.

Stsenaarium arenes pika aja jooksul. Loo paika saamine kestis umbkaudu 3 kuud. Tegemist ei olnud keeruka stsenaariumiga, aga loo jutustamine läbi tegevuse, mitte dialoogi, oli üpriski keeruline. Kohe alguses oli selge, et lugu koosneb kolmest osast: loo algus, mis tutvustab peategelast; sellele järgnev malemängu duell; seejärel tantsuline duell sisemaaailmas. Kõige keerulisemaks osaks osutus filmi esimese osa väljamõtlemine. Palju ideid käis peast läbi, kuid õige leidmine osutus keeruliseks. Väga suur küsimus enesele oli, mis lugu ma rääkida

tahan, kas ühe naismaletaja psühholoogilisest lähenemisest või sportlikust vastasseisust. Lõppude lõpuks kannab lugu mõlemat osa edasi.

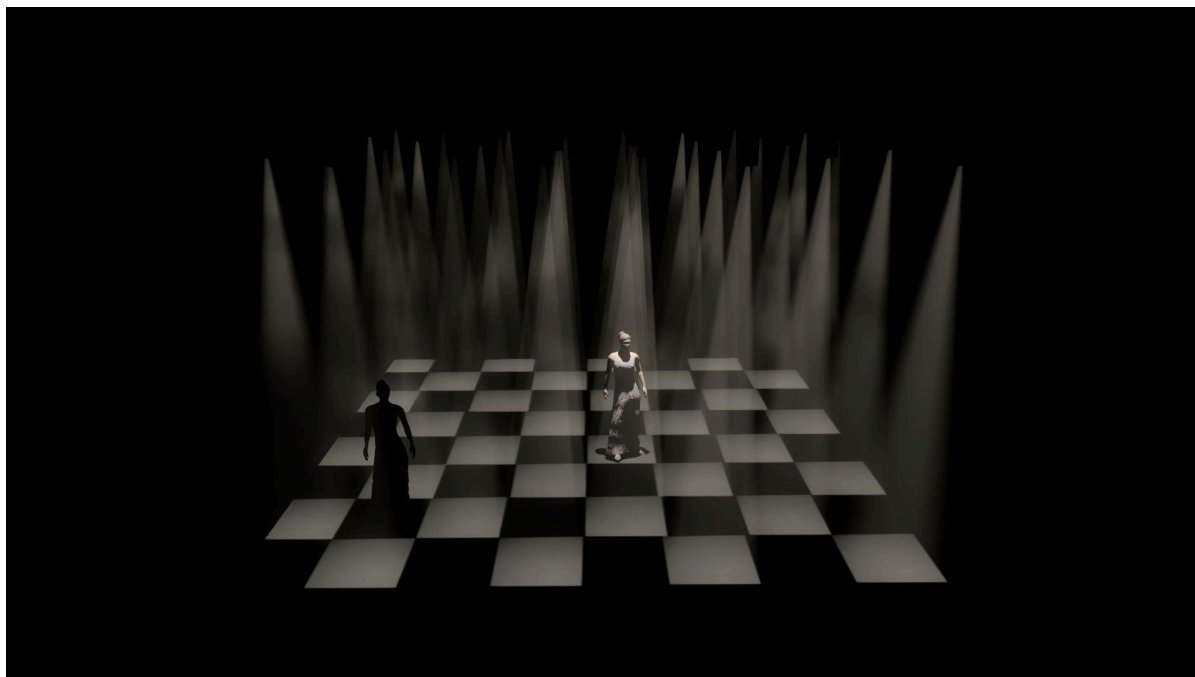
Stsenaariumi arendamine käis koos võttepaikade otsimisega. Õigupoolest seadsid asukohad ja kinnitus, et just neis kohtades saame me filmida, paika loo olemuse. Palju olenes asukohtade olemusest ja suurusest. See andis inspiratsiooni filmis toimuva tegevuse ja liikumiste kohta, mis on võimalik ja mis mitte.

Meeskonna komplekteerimine toimus suhteliselt lihtsalt. Kuna idee oli mu peas juba pikalt, siis sellega samaaegselt kaalusin, kellega ma koostööd teha tahaksin. Nii jäi mulle viimasel poolaastal ülesandeks panna kokku *moodboard* (vt lisa 1) ning tugev esitlus filmi konseptsiooni kohta ja hakata järjest soovitud inimestele seda presenteerima. Olen rahul, et 99% pöördumistest olid edukad. Ainult kunstnik, kes oleks vastutanud võttepaiga kujunduse eest (ingl *set design*), ei saanud projektiga liituda, sest see langes ajaliselt teise projektiga kokku. Ma oleksin võinud pöörduda kellegi teise poole, aga kuna selleks hetkeks juba teadsin, et kasutame võttepaiku enam-vähem nii nagu on ja muudame pigem detaile, siis jätsin esialgu selle rolli enda kanda. Praktikas kujunes see kogu võttepaika ettevalmistava tiimi ühiseks pingutuseks.

Kuna projektil puudus kunstnik, jagunes rekvisiitide leidmine ja valmistamine meeskonna vahel. Üks spetsiifilisem ülesanne langes 1AC Piret Parrestile. Tema korraldada jäi raamat, mille sisekaante vahele pidi olema paigutatud võltsleht filmi lõputekstiga, mis pidi saama filmi viimaseks kaadriks (vt joonis 4). Parrest võttis ülesande enda peale, kuna omab trükiettevalmistuse spetsialisti kutsetunnistust, mis andis vajaliku tehnilise ettevalmistuse lehekülje kujundamiseks ja trükkimiseks. Tulemus oli üllatavalt veenev. Ülejäänud rekvisiidid ning kaadreid kujundavad elemendid oli võimalik osta või laenutada ja sellega tegelesid produtsent Jõgar ja 1AC Parrest võrdselt.

Esimene meeskonna liige, kes kinnitust sai, oli *gaffer* Joosep Kurm. Teadsin, et tema teadmised ja oskused valgustehnikas on projekti õnnestumiseks esmatähtsad. Kohe, kui sain tema nõusoleku, koostasime esimesed 3D valgusjoonised Capture programmis, mida valgustajad kasutavad valguskujunduste planeerimiseks. Läbi selle saime omavahel ühisele mõistmisele ja ka hea pildi, mida tutvustada järgmistele tiimiliikmetele.

Joonis 5. Kuvatõmmis malestseenist *Capture* programmis. (Joonis: Joosep Kurm)



Varakult tekkis arusaam, et selles filmis on valgusel kaks suunda ehk filmilik ja teatraalne valgus. Teatraalsuse mõiste filmikunstis on sageli defineeritud vastandina realismile. Kui kinematograafiline realism püüab jätta muljet, et valgus pärineb loomulikest allikatest, siis teatraalne valgus tunnistab oma kunstlikkust ja kasutab seda väljendusvahendina. Bordwelli ja Thompsoni (2001) järgi on valgusel unikaalne võime juhtida vaataja pilku ekraanil, paljastades olulise ning varjates ebaolulise. Valgus ei ole ainult objektide valgustamine, vaid strateegiline narratiivne vahend, mis suunab tähelepanu ja defineerib ruumi. Stsenariumi kohaselt on esimene osa filmist nõ pärismaailmas, mis eeldab realistlikku valgust ilma liigse tähenduse loomiseta. Teine osa, sisemaailm tehasehoones, on juba teatraalne, müstiline valgus.

Hollywoodi stuudiosüsteem arendas välja standardiseeritud valguslahenduse, mis kombineerisid teatralse glamuuri ja narratiivse selguse. Patrick Keating'i (2010) järgi täitis valgus Hollywoodis kolme funktsiooni: glamuuri suurendamine, tegevuse selgitamine ja meeleolu võimendamine. Selle selgroog on kolmepunkti valgustus (võtme-, täite- ja taustavalgus), mis on olemuselt sügavalt teatraalne, luues kaadris selge hierarhia ja eraldades näitleja taustast.

Operaator Valge välja pakutud idee, et filmida võiks *anamorphic* objektiividega, meeldis mulle väga just sellepärast, et polnud kunagi varem selliseid objekte kasutanud. Selgitan järgnevalt *anamorphic* objektiivide eripära.

Optika valik on filmikunsti visuaalse keele üks põhilisemaid otsuseid, kus peamine eristus seisneb sfääriliste ja *anamorphic* objektiivide kasutamises. Sfäärilised ehk tavalised objektiivid projitseerivad kujutise sensorile ilma seda optiliselt moonutamata, tagades loomutruu, terava ja perspektiivilt selge pildi, kus udustatud tausta punktid ehk *bokeh* on ringikujulised. *Anamorphic* objektiivid aga suruvad laia vaatevälja horisontaalselt sensorile kokku, mis järeltöötleses uuesti laiaks venitades loob filmile omase klassikalise laiekraani formaadi. Lisaks laiemale kaadrile pakub *anamorphic* optika unikaalset visuaalset karakterit, ovaalset *bokeh*'d ja horisontaalseid valguspeegeldusi (ingl *flares*), mis süvendavad pildi sürraalsust ja mastaapsust (Dewey, 2025).

Otsustasime, et kasutame mõlemat tüüpi objekte. Pärismaailma jaoks kasutasime *anamorphic* objekte, just selle unikaalse karakteri pärast mida need edasi annavad. Sisemaailma jäädvustasime sfääriliste objektiividega, selle põhjuseks oli see, et esiteks on sfääriliste objektiivide puhul focuse keeramine lihtsam kui *anamorphic* ja teiseks oli soov sisemaailmas jääda ruudukujulisele formaadile mis rõhuks veel enam maleruudustiku olemust. Filmisime sisemaailma 4:3 kuvasuhtes ja pärismaailma 2.39.1 kuvasuhtes (ingl *aspect ratio*). Lisaks leppisime operaatoriga kokku, et pärismaailma stseenid on rahulikumad ja rohkem staatilised ja sisemaailm on ehitatud dünaamilistele kaamera liikumistele

Filmiga seotud kommunikatsiooni oli tiimisiseselt palju, aga toon eraldi välja suhtluse ja tööprotsessi koreograaf Sikaste ja kostüümikunstniku Ööpikuga. Koreograafiga käis töö nii, et pärast idee esitlemist ja soovi avaldamist 22 tantsija osas, jäi leida minul sobiv muusika, millele koreograafia teha ning Sikastel panna kokku trupp. Edasine suhtlus käis enamasti sõnumite teel aga tegime ca iga 2 nädala tagant ka kohtumised. Filmi peategelaseks sai ühtlasi Sikaste ise ning teiseks põhitegelaseks üks trupi tantsijatest, kelle koreograaf ise valis. Tantsu loomine kujunes Sikaste loominguks, algfaasis tulid minu poolt visuaalsed näited ja esmased liikumise soovid. Olin protsessiga kaasas läbi Sikaste filmitud videote proovidest ja kui koreograafia hakkas kuju võtma, käisin välja omapoolseid mõtteid, mis võiks kaamerapildis välja näha efektsam ja mõjusam.

Joonis 6. *Sikaste kuninga kostüümis, taamal paremal vankri kostüüm. (Foto: Andeli Pall)*



Kostüümide koosolekud Ööpikiga toimusid veebi teel. Põhifookuses oli tantsu osale kostüümide leidmine, minu algse idee kohaselt tulnuks leida sarnase stiiliga 22 kostüümi, mis läheksid filmi kontseptsiooniga kokku. Ööpik oli sellele kohe vastu ja ütles, et teeb need kostüümid ise. Filmi hüvanguks oli see üks parimaid otsuseid üldse, selle põhjalt läksime edasi ideega, et kostüümid võiksid imiteerida malendite olemusi (vt lisa 3). Märkimisväärne on, et Ööpik õmbles valmis 22 originaalset kostüümi puhtalt oma vabast ajast, tasuta ja väikese materjali eelarvega. Kogu töö teostas ta pooleteise nädalaga ja esmakordsel selgaproovimisel olid riided kõigile parajad. Kuna tantsijad ei saanud enne võtteid kostüüme proovida ega neis tantsida, siis tuli kasuks, et Ööpikil on tantsija taust, tänu millele oskas ta ette planeerida kostüümidele vajaminevat ruumi ja liikuvust.

2.2 Tehniline eeltöö

Konkreetses tehnilises eeltöös alustamiseks olin teada saanud, et tantsijad ja suur osa tehnikast tulevad Võrumaalt, osa Tallinnast, ning osa Viljandist. Filmi kõige olulisem koht, maleruudustikuga tehasehoone seadis omakorda kriteeriumid. Tallinnas oli parim valik võttepaiku, ent ka kõige kallim ja kaugem. Võrumaal polnud lihtsalt vajalikku tehasehoonet

leida. Laveerides erinevate tegurite vahel oli kõige otstarbekam võtted läbi viia Viljandis, kus paistis olevat palju erinevaid lokatsioonivariante, kuigi tehasehoone leidmine jäi üsnagi viimasele hetkele.

Kui suurem osa filmi detaile ja tehnilised vajadused paika said, tekkis ka võimalus osaleda Kultuurkapitali raha taotlemise voorus. Panime koos Jõgariga kokku detailse taotluse ja jäime lootma, et film saab kasvõi osalise rahastuse. Lõpuks saime eitava vastuse ja lootust filmile kuskilt raha saada polnud. Kuna selleks ajaks oli juba palju kokkuleppeid sõlmitud ja võteteks pidi erinevaid asju soetama, rahastasin filmi puhtalt oma vahenditest. Siinkohal tänan TÜ Viljandi kultuuriakadeemiat, kes aitas katta transpordi kulusid. Toon välja ka lihtsustatud kulutabeli.

Tabel 1. *Lihtsustatud kulutabel*

Kulu liik	Summa
Tehnika rent	992,5€
Grimmi ja kostüümi kulutused	380€
Võttekohtade rent	463€
Transport	400€
Toitlustus	440€
Majutus	330€
Rekvisiidid	86€
Jooksvad kulud	350€
Kokku	3441,5€

Tabelist on näha, et umbes kolmandik eelarvest kulus tehnika rendile, kuigi kasutasime ka kultuuriakadeemia videolao ja pereettevõttele JK Üritustehnika kuuluvaid vahendeid. Lisakulutused tehnika real tulid kaamera, objektiivi ja lisalampide rendist. Teine suur väljaminek on toitlustus ja majutus, mille tingis suur tantsijate hulk. See oli koht, kus ei soovinud teha järeleandmisi, vaid pakkuda kohale tulnud tiimile elementaarseid tingimusi. Saime majutuse osas kokkuleppele Just Rest hosteliga, toitlustuse osas Has Kebabi ja Aida kohvikuga, mõlemad tegid sponsorluse vormis hinnaalandust. Grimmi- ja

kostüümiosakonnad tegid oma kulutuste osas võimalikult säästlikke valikuid, sest teadsid, et tegemist on tudengiprojektiga.

3. veebruari õhtul katsetasime Joosep Kurmiga esimese võttepäeva lokatsioonide valguslahendusi, eelmainitult just kinematograafilist realismi püüdva. Selleks olin eelnevat lokatsioonidest võtnud täpsed ruumi mõõtmed, mis aitasid imiteerida täpset ruumi asetust ja valgustite paigaldamist ruumi. Kahe lokatsiooni katsetused võtsid aega umbkaudu 4h. Viisime katsetusi läbi, sest võttepäeval on platsi ettevalmistamiseks piiratud aeg, seega selline eeltöö andis kindluse, et lahendus töötab ja valguspargi ülespanemine on vajalikus ajaraamis võimalik. Samuti said kõik valgustid lisatud Sidus link Pro rakendusse, kust sai valguseid iPadi vahendusel kontrollida.

Joonis 7. *Valguslahenduste katsetused. (Fotod: autori erakogu)*



Joonis 8. Valguslahenduste rakendamine võtteplatsil. (Fotod: Andeli Pall)



4. veebruaril, 3 päeva enne võtteid, toimus viimane proov tantsijatega. Prooviks broneerisin Rõuge Rahvamaja saali, kus oli piisavalt ruumi, et kõik tantsijad liikuma mahuks. Seal teipisin põrandale näilise maleruudustiku, et tantsijatel tekiks parem arusaam liikumistest ja tunnetusest, et tantsivad etteantud ruudustikuga alas. Proov oli äärmiselt vajalik, sest täpne ruudustiku asetus tõi ka koreograafias mõned liikumise muudatused. Samal õhtul pakkisime kaasa kogu vajamineva tehnika, mis Võrumaalt kaasa pidi tulema.

Joonis 9. Proov Rõuge Rahvamajas. (Foto: autori erakogu)

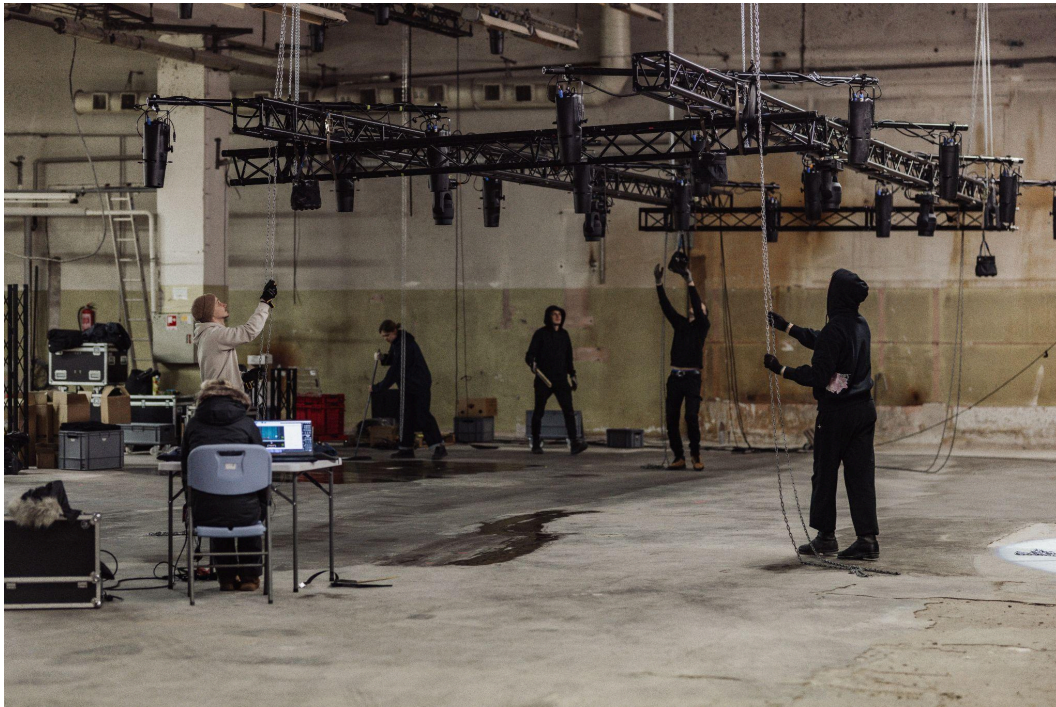


Tehasehoone ettevalmistamine võtteks algas 5. veebruari hommikul ehk 2 päeva enne võtteid. Alustasime tehnika ja vajalike vahendite transportimist tehasehoonesse. Esimese asjana valmistasime koos produtsendiga ette grimmile ja kostüümile eraldiseisvat ala. Selleks puhastasime laohoones ühe nurga, kuhu panime püsti kaks 3x3m *pop-up* telki, et ettevalmistus saaks toimuda kinnisel alal. Lisaks panime sinna alale maha vaipkatte, et riietumise ja töötamise ala oleks mugav ja puhas. Samaaegselt pani valgustaja kokku trasse valguspargi jaoks, mis tuli talidega lae alla tõmmata. Kogu 1000 ruutmeetrine tehasehoone tuli tolmuimejaga üle käia. Hoonel olid ka suured aknad mis kõik tuli katta musta moltoni kangaga mis ei laseks väljast valgust sisse.

Joonis 10. *Kostüümi- ja grimmiruum. (Foto: Andeli Pall)*



Joonis 11. Tehasehoone ettevalmistamine võtteks. (Foto: Andeli Pall)



Viimasel õhtul enne võtteid toimus tehaseruumis malepõranda põhjalik pesu, mille käigus avastasime, et põrandale imbub lukustatud ukse tagant vett. Seal asus teine tualettruum, mis ei olnud korda tehtud. Põrandapesu käigus kasutasime palju kraani ja selgus, et sooja vett lastes purskas seda ka kõrval, lahtiühendatud torudest kõrvalruumis. Saime telefoni teel juhised kõrvalukse avamiseks, mille põrand oli juba kaetud sentimeetri paksuse veekihiga, *gaffer* Joosep Kurm ühendas torud kokku tagasi ja produtsent Jõgar likvideeris tekkinud uputuse. See oli üks ootamatumaid probleeme, mis tekitas ajakulu, kuid näitas ka meeskonna valmisolekut kiirelt reageerida mis iganes situatsioonis. Muuhulgas olid male põranda alal ka suured augud, mis Joosep Kurm omaalgatuslikult tasandas ja üle värvis, et valgusega tekitatav ruudustik oleks ühtlase tonaalsusega.

3. Võtteperiood

Järgnevas peatükis kirjeldan kahepäevast võtteperioodi. Võtted toimusid ühel nädalavahetusel, 7.-8. veebruar 2026 Viljandis. Selle pani paika suur meeskond, mis kogunes üle Eesti oma vabast ajast filmi panustama. Meeskond tuli kokku Tallinnast, Võrust, Tartust ja Viljandist. Eesmärk oli kogu tiimile tekitada professionaalsed töötingimused ja võimalused.

3.1 Esimene võttepäev: Lossi 33 ja Aida kohvik

Esimene päev algas minu jaoks hommikul kell 9:30 kui läksin assistendile rongijaama järele. Kohe hommikul andsin talle ka esimesed ülesanded, milleks oli malemängu käikude välja kirjutamine. Päeva esimene pool oli rahulik, sest esimesse võttekohta kogunemine algas kell 15:00 päeval. Kuni selleni tegelesime meeskonnaga veel järgmise päeva võtte ettevalmistusega. Kell 14.30 liikusime esimesse võttekohta, meeskond pidi platsil olema kell 15:00, hea oli tõdeda, et kõik olid minuti pealt kohal. Ruumi sisse saades alustasid kõik oma töödega kiiresti pihta, sest võttegraafik oli tihe ja aega polnud millegi peale raisata. Esimene stseen oli sisult ja tehniliselt kõige lihtsam ehk kõige vähem tehnikat ja kaamera ees toimetas ainult filmi peategelane. Võtteks valmisolek oli kell 17 vastavalt *call sheeti* 'le, kuid olin teinud päevavalguse osas valearvestuse. Stseeni ajal pidi olema väljas pime, seega ootasime pool tundi, et õues pimedaks läheks. Seda aega kasutasime veel kaadrikujunduse lihvimiseks. Õnneks jäime siiski täpselt graafikusse ja lõpetasime filmimise õigeaegselt.

Aida kohvikus toimuv võtte keskendus malemängule. Platsi valmisseadmine läks ladusalt ja viivitusi ei tekkinud. Teise stseeni esimese kaadri filmimisega läks oodatust kauem aega. Tegemist oli keerulise kaardiga, kus peategelane liigub läbi ruumi malelaua juurde. See tuli filmida ühe pika liikuva kaadrina, kus operaator liikus selg ees *steadicam* 'iga näitleja ees läbi ruumi. Sellest sai ka kõige suurema duublite arvuga kaader, kokku 11 duublit.

Esimene võttepäev lõppes kell kolm öösel, kuid järgmisel päeva võtteks valmistumiseks oli vaja grimmi ja kostüümiga alustada juba kell 8 hommikul. Siin võttis produtsent Liina Jõgar vastu otsuse olla ise hommikul kohal ja vastutada, et saaksin kahe võtte vahel puhata.

Joonis 12. Võtteks valmistumine Aida kohvikus. (Foto: Andeli Pall)



3.2 Teine võttepäev: tehasehoone

Filmi sisuliselt kõige tähtsam võte toimus tehasehoones ja kestis terve päeva. Siin tekkis esimest korda reaalne tunnetus projekti massiivsusest, kui kogu 37-liikmeline meeskond kohal oli. Esimesed meeskonna liikmed liikusid platsile juba hommikul kell 8, samal ajal algas grimm ja kostüümi ettevalmistus tantsijatele. Tänu produtsent Jõgarile, kes võttis hommikuse vastutuse enda peale, jõudsin võttele kell 10. Kogu hommikupoolik oli planeeritud grimmi, kostüümi ja tehnilise tiimi ettevalmistuseks.

Võte pidi algama kell 14:30, kuid viibis tunni võrra. Viivitus tekkis taas valgusega seotud planeerimise tõttu. Päeva esimese poole tegelesime *gaffer* Joosep Kurmiga valguse programmeerimisega, mis võinuks juhtuda varem, kui oleks olnud võimalik valgusparki varem üles seada. Kogu valguslahendus ehitati *timecode*'i peale, mis tähendas, et valgus muutus täpselt muusika järgi. Selline lahendus andis võttele sujuvuse ja kindluse eri duublite vahel valguse ühtimise osas. Joosep Kurm pidi valguspuldis vajutama ainult *play*-nuppu, mitte käsitsi kogu stseeni vältel valguskujundust juhtima.

Joonis 13. *Tantsijate proov enne võtet. (Foto: Piret Parrest)*



Üldjoones kulges võttepäev plaanipäraselt. Läksime graafikust tunnikese üle ja lõpetasime kell 20:00, kuid kõik vajalik sai filmitud. Oleksin tahtnud veel lisaduubleid võtta, kuid meeskonnal olid järgmisel hommikul kooli- ja tööpäevad ning pikk sõit koju veel ees. Kuigi meeskond oleks olnud valmis jätkama, ei saanud ma võtta vastutust inimeste järgmise päeva kohustuste eest.

4. Eneseanalüüs

Ausalt öeldes poleks ma seda projekti nii suurelt ette võtnud ilma perekondliku toeta. Enamik vajaminevast tehnikast tuli pereettevõttest JK Üritustehnika, mis andis võimaluse töötada vahendite ja mahuga, mis muidu poleks olnud kättesaadavad. Muidugi oleks projekti saanud läbi viia ka tagasihoidlikumate vahenditega, kuid üks eesmärke oli tehniline täiuslikkus, mille nimel iga detail läbi mõeldi. Perekondlik tugi avaldus nii keeruka valguslahenduse väljatöötamises, tehnika transportimises kui ka rahaliselt.

Nii suuremahulist projekti esmakordselt läbi viies tundsin end üllatavalt rahulikult ja kindlalt. Filmi ettevalmistus oli põhjalik ja varasemates projektides omandatud kogemused said täielikult rakendatud. Selge visioon lõpptulemusest aitas hoida fookust kogu protsessi vältel.

Üks keskseid eesmärke oma lõputöö elluviimisel oli luua kõigile meeskonnaliikmetele professionaalsed töötingimused, seda enam, et kogu meeskond töötas vabatahtlikkuse alusel. Tagasiside meeskonnalt oli positiivne, mis annab alust arvata, et see eesmärk sai täidetud.

Režissööriks olemise kogemus oli mul ühe lühifilmi näitel juba olemas, kuid seekord sain aru mida selleks olemine tähendab ja milline režissöör ma olla tahan. Selles mängis rolli just stsenaariumi kirjutamise osa, eelnevas filmis olin ma ainult režissöör ja kirjutamisega palju kokku ei puutunud ehk loost arusaamine ja selle edasi andmine oli hoopis teistsugune. Filmi “Duell” kontekstis tundsin otsast lõpuni, et film on minu oma ja ma tean täpselt mida ma sellega öelda tahan. Kirjutades esimest korda filmile stsenaariumit on omaette väljakutse, vahet ei ole kui hea lugu mida jutustada soovid enda jaoks on, siis paberile seda ümberkanda on keeruline protsess, vähemalt minu jaoks. Pean tõdema, et kuigi lugu jookseb paberil kokku siis kõige suurem möödapanek olid stseenide üleminekud. Stsenaariumit lugedes tundub, et kõik vajaminev info on olemas, aga reaalsus jõuab kohale alles võttel. Tooksin välja just teisest stseenist ülemineku kolmandasse, kus malemängust hüppame Janeli sisemaailma, kõik tundub justkui loogiline ja arusaadav, kuid filmima hakates, oli tegelikult kerge segadus kuidas seda teha.

Kõige hirmutavam osa oli võtete mahutamine kahe päeva peale, sest kahjuks polnud mul võtteperioodi pikendamiseks variante. Meeskond oli suur ja tuli üle Eesti kokku, mis ei

andnud mingit võimalust ühte lisapäeva juurde tekitada. See oleks tähendanud ka lisakulutusi kõige osas, ning kahjuks oli eelarve lõhki. Lisaks oleks võinud laohoone ettevalmistamiseks ühe lisapäeva juurde saada, kui valgustaja oleks saanud rahus valgust programmeerida, sest tehnilisest poolest sai kõik õigeks ajaks valmis. Lõpuks kõik toimis ja sai tehtud, aga nüüd hiljem järele mõeldes ja materjali läbi vaadates märkan neid kohti, kus oleks võinud rohkem aega võtta. Igale stseenile jäi üks võttepäev puudu.

Filmi võtted on möödas, mis tähendab, et üks suur ja mahukas osa filmi loomisest on edukalt seljatatud. Kahjuks ei ole film käesoleva töö kirjutamise hetkeks veel lõplikult valmis. Põhjuseid selleks on mitmeid, kuid peamised takistused ilmnesid kohe, kui materjal liikus montaažiruumi.

Montaaž oli algusest peale planeeritud minu enda teha, kuna materjali parim tundja on see, kes on visuaalse kontseptsiooniga algusest peale koos olnud. Pärast võtteid selgus aga, et aeg ei võimalda montaažiga kohe tegeleda ja proovisin töö üle anda IAC-le. Kui tema materjali läbi töötama hakkas, sai kiiresti selgeks, et tantsulise osa kokkulõikamine eeldab täpset teadmist sellest, kuidas stseen algselt ette kujutasin. Koreograafia, valguse muutused ja muusika on omavahel nii tihedalt seotud, et ilma selle sisemise pildita ei ole võimalik teha otsuseid, mis kaadrid ja millises järjekorras toimivad. Montaaž läks tagasi minu kätte, mis lükkas filmi valmimise edasi, kuid kinnitas ühtlasi, et tantsu ja visuaalse kontseptsiooni põimitud materjali puhul peab režissöör olema montaažiprotsessi keskmes.

Selgus, et algselt paberil välja mõeldud üleminekud stseenide vahel montaažilaua enam ei töötanud. See tähendas, et lugu tuli hakata visuaalselt ümber struktureerima ja uut rütmi otsima. Olukorda teeb veelgi keerukamaks asjaolu, et filmil puudub tekstiline osa. Kuna dialoogi ei ole, tuleb teose atmosfäär, emotsioon ja pinge luua helikujunduse ja muusika kaudu. Tühja heliruumi täitmine ja atmosfääri nullist ülesehitamine nõuab aga montaažis erakordset täpsust ja aega, mis ongi saanud filmi valmimise peamiseks pikendajaks.

Kirjutamisel hetkel on filmi valmimise aeg veninud kuu aega ja peaks valmima 2026 juuni.

Sellest võib järeldada, et kaadrite etteplaneerimist ja läbitöötamist pole filmitootmises kunagi liiga palju. Montaažis tekkinud stopang näitas tagantjärele, kui oluline on režissööri ja operaatori vaheline eelnev koostöö. Tööprotsessi analüüsides tõden, et tihedam ühine

ettevalmistusperiood operaatoriga ja üleminekute täpsem visuaalne planeerimine oleks hoidnud ära struktuursed ummikseisud montaažis.

Kokkuvõte

Käesolev töö seadis eesmärgiks viia ellu visuaalne kontseptsioon, mille keskmeks oli valgusega loodud maleruudustik, ning tõestada, et keerukas tehniline visioon on teostatav tudengiprojekti mahus. Leian, et eesmärk sai täidetud. Valgusega loodud maleruudustik toimis võttel täpselt nii nagu ette kujutatud, mis kinnitas, et põhjaliku eeltöö ja pühendunud meeskonna korral on kõrge tehnilise nõudlusega visuaalne kontseptsioon tudengifilmi tootmistingimustes teostatav.

Eelproduktioon osutus projekti kõige määravamaks etapiks. Valguslahenduste eeltestimine ja tantsijatega korraldatud proovid võimaldasid võttepäevadel töötada kindlusega, et lahendused töötavad. See kogemus näitab, et mida põhjalikum on eelplaneerimine, seda vähem tekib ootamatusi tegeliku tootmise käigus.

Võtteperiood kulges üldjoontes plaanipäraselt, kuid montaaž tõi välja kitsaskohad, mida eeltöö käigus ei osatud ette näha. Stseenide üleminekud, mis stsenaariumis loogilisena tundusid, ei toimunud montaažilaul, mis tingis vajaduse lugu visuaalselt ümber struktureerida. See näitab, et režissööri ja operaatori vaheline visuaalne planeerimine peaks olema põhjalikum, eriti dialoogita filmide puhul, kus atmosfäär ja rütm sõltuvad täielikult pildist ja helikujundusest.

Projekti suurimaks õppetunniks osutus meeskonna tähtsus. Võimekate ja pühendunud inimeste koondamine enda ümber oli see, mis tegi nii suure projekti jõukohaseks. Teine oluline kogemus puudutas stsenaariumi kirjutamist. Kuigi see osutus keeruliseks, on kogemus nüüd olemas ja järgmine kord oskan täpsemini keskenduda puudujääkidele.

Kuigi tulevikuplaanid ei näe ette filmitegija karjääri, jättis projekt veelgi sügavama huvi tantsu, muusika ja valguse kombinatsiooni vastu ning nende väljendusvõimaluste vastu kaamera abil. Käesoleva töö kogemused on rakendatavad ka teistele sarnase tehnilise ambitsiooniga tudengifilmide tootmisel, eelkõige seoses eelplaneerimisega, meeskonna komplekteerimisega ja visuaalsete üleminekute planeerimisega.

Allikad

Bordwell, D., & Thompson, K. (2001). *Film art: An introduction* (6. tr). McGraw-Hill.

Chess 100. (2024, 30. oktoober). *UNBEATABLE: Magnus Carlsen's Best Chess Game Ever* [Video]. YouTube. https://youtu.be/N4_8YCzo9ww?si=VKcIe9G6zDmeqcN-

Dewey, M. (2025). *Anamorphic lenses 101: Everything you need to know*. Moment.
<https://www.shopmoment.com/eu/articles/anamorphic-lenses-101-everything-you-need-to-know>

Keating, P. (2010). *Hollywood lighting from the silent era to film noir*. Columbia University Press.

Showstep. (s.a.). *Meist lähemalt*. <https://www.showstep.ee/meist>

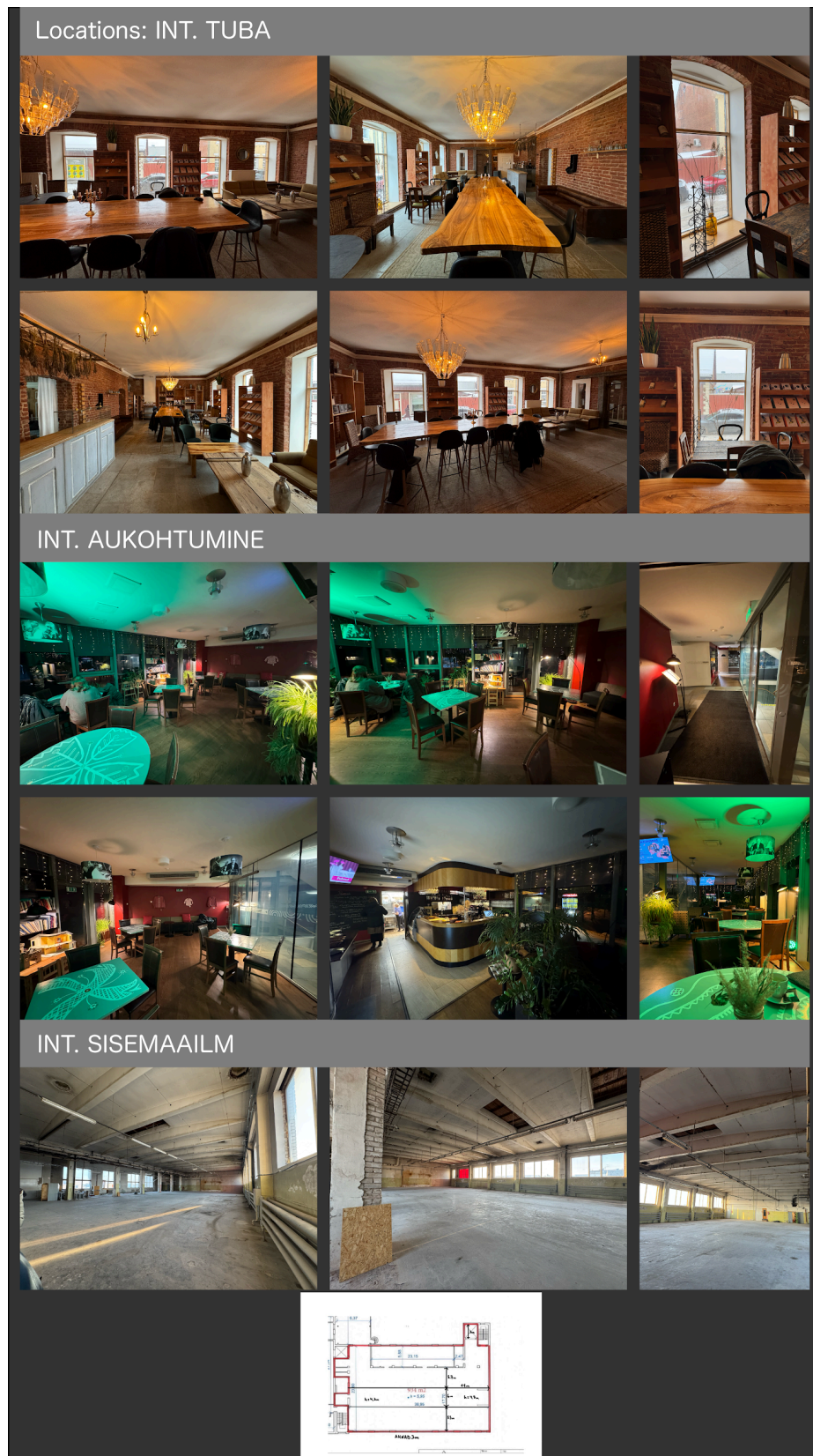
Lisa 1. Moodboard

Joonis 14. *Moodboard.* (Joonis: autori erakogust)



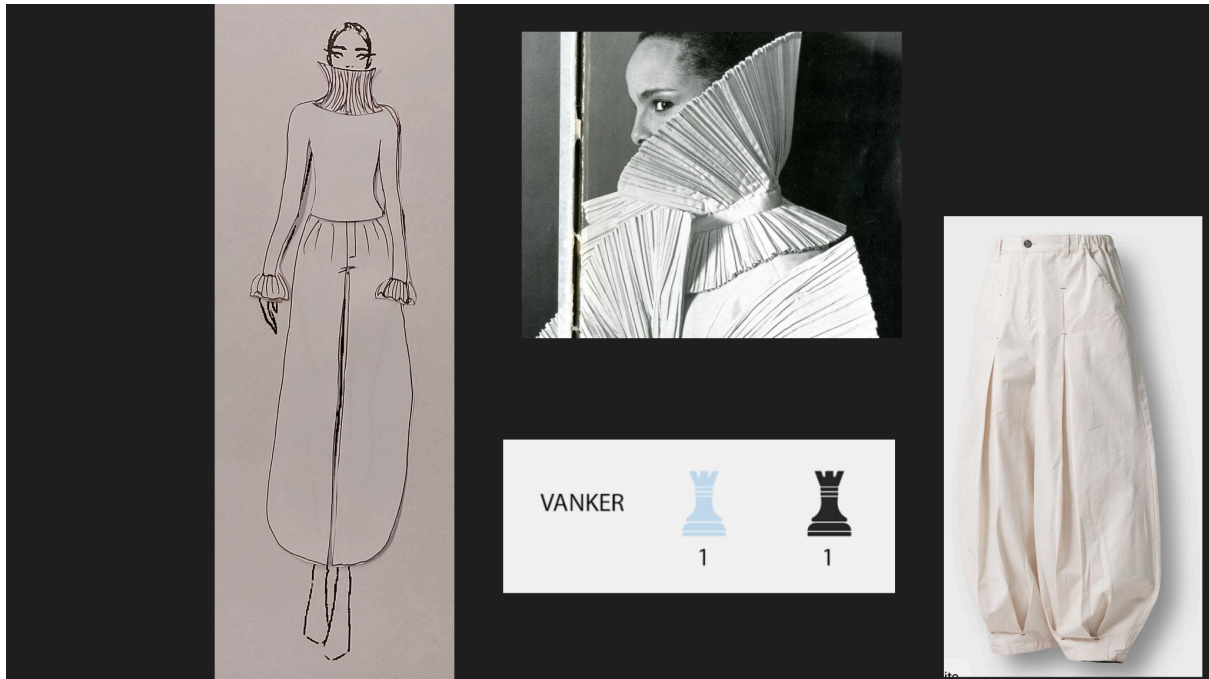
Lisa 2. Lokatsioonid

Joonis 15. Lokatsioonid. (Joonis: autori erakogust)

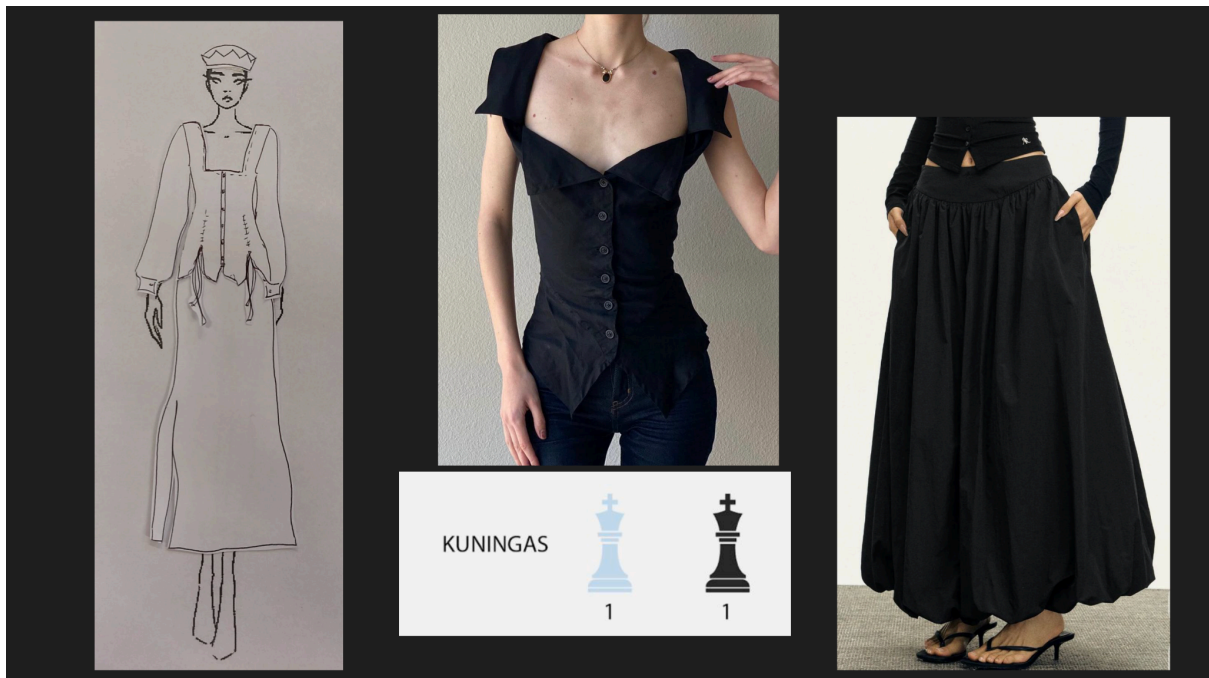


Lisa 3. Kostüümikavandid

Joonis 16. Vankriminalendi kostüümikavand. (Joonis: Pauliine Ööpik)



Joonis 17. Kuninga malendi kostüümikavand. (Joonis: Pauliine Ööpik)



Lisa 4. Stsenaarium

Duell

Story

Jaagup Kurm

INT. TUBA

On rahulik õhtu. JANELI istub toanurgas mugavalt väikesel tugitoolil ja loeb raamatut. Tema kõrval laual aurab tass teed. Ta on raamatusse sügavalt süvenenud ega pane ennast ümbritsevat tähele.

Hoolimata keskendumisest on Janeli hoiakus tunda ootust, kerget ärevust, justkui oleks ta valmis kohe lahkuma või aega parajaks tegema.

Kiriku kellad katkestavad järsult vaikuse.

Janeli pilk liigub kiiruga seinal rippuvale kellale.

Kaamera liigub kiiresti kella poole ja sama kiiresti tagasi, kuid Janeli tool on juba tühi. Ta on hetkega kadunud.

Kaamera liigub aknale, kus näeme Janelit maja eest möödumas.

Ta peatub korra, vaatab samasse aknasse ja kontrollib enda peegeldust, enne kui jälle kiirustades kaob.

Ruum jääb vaikseks. Aurav tee ja lahtine raamat annavad aimu, et ta oli äsja siin, kuid pole selge, kuhu ta kiirustades lahkus.

INT. AUKOHTUMINE

Janeli liigub kiiresti mööda treppi üles. Eemalt kostab summutatud muusikat ja inimeste jutuvadinat.

Ta jõuab klaasukse ette. Ukse tagant avaneb elav ruum.

Janeli astub sisse. Teenindaja läheneb talle koheselt, tervitab viisakalt ja võtab ta mantli ning koti. Nende vahel tekib hetkeline inimlik kontakt – soe pilk ja vaikne mõistmine.

Korra jutuvinna ruumis katkeb. Inimeste pilgud koonduvad Janeli peale, nende nägudest on näha kerget elevust. On selge, et nad on teda oodanud.

Janeli kõnnib enesekindlalt läbi saali. Külalised jälgivad ja järgnevad talle.

Ta peatub malelaua ees.

Laua taga istub tema vastane – MARIANNA, kelle hoiak on

mänguline ja särav. Janeli ilmudes tõuseb Marianna püsti ja naeratab kelmikalt.

Janeli noogutab, läheneb rahulikult lauale. Nad kätlevad viisakalt ja istuvad maha.

Janeli mängib mustade- ja Marianna valgete malenditega.

Hetkeline paus. Marianna teeb esimese käigu.

Mäng läheb käima tempokalt ja äkiliselt. Liigutused kiirenevad. Käiakse maha 10 malendit – viis mõlemalt poolt. Pingeline tempo kasvab iga käiguga. **(Vaatame kuidas proovis mäng kujuneb)**

Janeli pilk muutub pingeliseks. Ta peatub. Käsi tardub.

Vaikus.

Ruum jääb vaiksemaks... vaiksemaks... kuni kõrvus hakkab vilisema.

Ta hingamine muutub pinnapealseks.

Pilk tõmbub tühjaks.

Ruumi seinad suruks justkui lähemale.

MUST PILT.

INT. SISEMAAILM

Pimedus. Hetkeks pole kuulda ega näha midagi. Kitsas valgusvihk mis lõikab ruumi nagu tera.

JANELI astub valgusse ettevaatlike sammudega. Ta on ärev ja segaduses, üritab aru saada, kus ta on. Ta hingamine kiireneb, pilk liigub pimedusse.

Tema ees

PÕRANDAL SÜTTIVAD RUUDUD ÜKS, KAKS, NELI, KUUSTEIST... KUNI MOODUSTUB TÄIUSLIK . 8X8 VALGUSRUUDUSTIK

Malelaua paigutavad inimkujud, valgesse ja musta riidetatud, tardunult nagu malendid. Nad hingavad sünkroonis, kuid ei liigu.

Janeli astub lähemale.

Ta seisatab ruudustiku serval, vaatab üle malevälja ja näeb

MARIANNAT.

Marianna seisab valgete kuninga ruudul, naeratus sama kindel kui ennegi.

MÄNG ALGAB SEALT KUS POOLELI JÄI, KUID NÜÜD POLE SEE MÄNG MÕISTUSEGA, VAID KEHAGA.

Malendid hakkavad liikuma sammudega, mis kordavad male käike.

Must lipp liigub h7-d7

Valge oda liigub e2-d1

Must oda liigub f5-g4

Valge oda liigub d1-c2

Must Lipp liigub d7-f5

Valge kuningas liigub c1-b2

Janeli jälgib musta kuninga positsioonilt malendite liikumist ja mõistab, et need on tema enda käigud. Ta hingamine rahuneb ja keha võtab üle õrnalt taustal kuulda olev rütm.

Rütm paneb Janeli malelaua ringi liikuma, toimub valgete ja mustade malendite koondumine oma kuningate, Marianna ja Janeli taha.

Mäng on murdunud, reeglid kaovad. Tants võtab mängu üle.

Tants

INT. AUKOHTUMINE

Marianna naeratab õrnalt, see pole irooniline, vaid siiras tunnustus. Ta kulgeb sõrmedega üle laua ja laseb oma kuninga pikali.

CUT TO...

Näeme avatud raamatut, mida Janeli alguses luges, kus on kirjas järgnevad read: "Ta tõuseb, võtab mantli, tõmbab selle õlgadele. Ta liigub läbi rahvahulga ning ei vaata tagasi. Uks avaneb, külm õhk voolab sisse, ta astub tänavale ja kaob pimedusse." (Raamat ja tekstis olev: (kate kattes).)

Lõpp

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Jaagup Kurm, annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose “Lühifilmi “DUELL” loomeprotsess ja täideviimine” mille juhendaja on Jürgen Volmer, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace 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 Kurm

18.05.2026