

GRUPIPILT EHK LUMEMEHE MÄNGUD

DONALD TOMBERG

Ühel päeval hakkas Lumemees animafilmi tegema. Loomulikult kajastus tema filmides lumepalliefekt.

Lükkab Lumemees filmi veerema ja see muudkui kasvab ja kasvab ja kasvab... Ja niimoodi 7 korda 9 ja pool minutit järjest.

„FRANK & WENDY“. Loominguline grupp Priit Pärn, Priit Tender, Kaspar Jancis ja Ülo Pikkov, helilooja Margo Kõlar, heli: Horret Kuus (Filmaudio), kitarr: Juhan Vihterpal, näitlejad Peeter Oja, Jan Uuspõld, Janne Sevtsenko, Andrus Vaarik, Anne Reeman, Eduard Toman, Erki Laur, Tarmo Männard, Tiina Tauraitte, Margus Prangel, Koji Yamamura ja Maya Yonesho, animatsioon: Tarmo Vaarmets, Ülle Metsur, Eda Kurg, Marje Ale ja Annely Põldsaar,

üंबरjoonistus ja faas: Sirje Aasrand, Sigrun Alaots, Mariann Joa, Maris Liinat, Eve Luup, Katrin Vaher, Krista Vanamölder ja Riina Kabrits, digitaalse animatsiooni operaator Marje-Ly Liiv, arvuti-töötlus: Ave Mesikepp, Anu Unnuk, Ell Mikk ja Merle Rajandu, režissööri assistent Ere Tõtt, produtsendi abid Rutt Raudkivi, Peeter Tammisto ja Linda Sade, produtsent Kalev Tamm. Digital Betacam, Beta SP, seitse episoodi igaüks kestusega 9 min 30 s, värviline. © Eesti Joonisfilm, 2003/2004.

Seitsmest üheksa ja poole minutisest lühiloost koosneva animafilmi „Frank & Wendy“ puhul on tegemist kollektiivse loominguga, autoriteks Priit Pärn ja tema õpilased: noored animafilmi-

„Hoop ühiskonna kuklasse“.

Alatu terrorist Jacques Chirac, jaapani turist ning Frank ja Wendy lennukis.



tegijad **Priit Tender**, **Kaspar Jancis** ja **Ülo Pikkov**, kes samuti juba animafilmmimaastikul tugeval isiklikul positsioonil. Tegemist on erinevate autoritega, kellest juba igäühe puhul võib rääkida oma esteetikast, käekirjast. „Frank & Wendy” juures saadakse ühises töös kokku, ning kui metafoorina kasutada sulamist, siis nimeliselt sulatakse kokku **David Snowmani** ja vormiliselt **Priit Pärna** kunstnikujoone all.

Mind on päris huvitanud animafilmi ruum, eriti joonisfilmi oma. Erinevalt ju näiteks videost, mängufilmist, tundub, siin vaat, et peaaegu puudub materjali vastupanu. Kõik näikse sõltuvat kunstniku fantaasiast, üllatuse püüdmiseks ei ole vaja kasutada eriefekte, kõikvõimalikud transformatsioonid, võimatud visuaalsed pöörded, näikse sõltuvat ühest-kahest käeliigutusest. (Arvatavasti teavad multiplikaatorid samas täpselt, et neid „käeliigutusi” on siiski rohkem kui üks või kaks.) Ja siiski. Joonisfilm on eriti lähedane edastamiseks ja virgutamiseks visuaalse fantaasia ruumi. Eesti animafilmi tunnustatuima esindaja Priit Pärna tööd toetuvad tihti jõulise kergusega visuaalsele paradoksile, kus ümbritsev fikseeritakse n-ö stoppkaadrina, mis lubab siis pildilise reaalsusega sooritada

ümberpööratavaid tähenduslikke mängu. Säärased pööramised, jõulised ja brutaalsedki, olgu nad siis ehedad fantaasiamängud või tähenduslikud sotsiaalsed üldistused, on Pärnal alati kuidagi võtta ja ikka on nad mõjunud väga selgetena, kokkuvõtvena.

Filmi „Frank & Wendy” puhul ei olekski ju nagu põhjust rääkida peamiselt ja eraldi Pärnast, tegemist on autorite rühmaga, David Snowmaniga, ometi on Pärna käekiri siin vägagi äratuntav. Terav sotsiaalsus, karakteriloomed, katsetamine struktuuriga, stereotüübilembus. „Frank & Wendy” puhul pole aga tegemist sisemisi visuaalseid reegleid katsetava filmiga (sellest on ju natuke isegi kahju, pilt jääb peamiselt lugu illustreerima), rohkem katsetatakse filmi sisemise struktuuriga.

Pind, millelt Lumemees mängima hakkab, on massikultuurist kõigile tuttav seriaalivorm. Ameerika superagen did, pooldebiilne Frank ja punapäine rinnakas karmi käega Wendy, on saadetud Estooniasse. Ohukoldesse, kus märksõnadena vohavad võrdselt nii kriminaalsed kui paranormalsed nähtused. Iga lugu kajastab seriaalile omaselt ühe probleemi lahendamist, ning vormilt ongi film „Frank & Wendy” spioo-

„Vorstivabrik”. Frank Tallinna vanalinnas.



niparoodia, kus spioonifilmidele, seriaalidele, tihti omased stambid ja tunnused (nt probleemi lahendust tagavad „ei kusagilt“ ilmuvad kõrvaltegelased, formaalsus seoste loomisel, pidev kõrvalliinide teke) on võimendatud absuradini. Estoonia on selles filmis koht, kus ristuvad kõige hirmsamad maailma ähvardavad ohud.

Globaalse mõõtmel annavad sellele riigile just kriminaalsus ja anomaalia. Nendele, kes ootavad sellelt filmilt aga kohtumist Eesti eluga, võib „Frank & Wendy“ valmistada pettumuse. Estoonia asemel võiks selle filmi tegevus toimuda ka vabalt kusagil mujal. Mõningaid pidemeid ja Eesti äratundmist, eriti seerias „Green Power“, küll leidub, eelkõige on aga Estoonia antud siiski vaid märgina – kriisikolle. (Samas, siingi on ju äratundmisrõõmu. Meie kasvav kuritegevus, suur enesetappude arv... Kas kriis ei olegi juba natuke Eesti märk? Veel veidi pingutamist ja sellest saab ka visiitkaardi laiale maailmale. *Welcome...*)

Igas seerias kajastuvad omavahel põimudes kindlad, tänast maailma ähvardavad ohud. Jaotaksin nad oma äranägemist mööda nõnda.

1. „Vorstivabrik“ (*The Sausage Factory*). Natsipöialpoiste toel juhatatakse

sisse maailmavaenlase teema. Algab võitlus „kurjuse teljega“. (Filmis võideldakse natsipöialpoistega, kes on püsti pannud salavorstivabriku.)

2. „Hungerburger“. Ületarbimine. Meedia ajupes. Geenimanipulatsioonid. (Filmis võideldakse natsipöialpoiste salatööstusega, millele on alus pandud George Woo idee järgi.)

3. „Jääkarude paraad“ (*The Polar Bear Parade*). Inimkonna keskmise vanuse kasv. Sellest lähtuv problemaatika. Kõik müügiks ideoloogia. (Filmis võideldakse George Woo poolt Viru tänavale püstitatud adrenaliiniturismiasutuse vastu.)

4. „Punapeade kättemaks“ (*Revenge of the Redheads*). Vandenõuteooria, mida on ühiskonnas tavaliselt seostatud anomaaliaga. Genotsiid. (Filmis võideldakse ülemaailmse vandenõuga, mille taga on punapead ja natsipöialpoised.)

5. „Hoop ühiskonna kuklasse“ (*A Blow to the Back of Society's Head*). Organiseeritud kuritegevus. Maffia. (Filmis võideldakse kalendrimaffia ja hambapastasündikaadiga.)

6. „Vikerkaar“ (*Rainbow*). Diversioon, antud läbi külma sõja mentaliteedi. (Filmis võideldakse kommunistidega ja solgummistusega, mille põhjustasid kommunistide välja õpetatud hülged, ning

„Hungerburger“. John Woo ahelates, taustal Tallinna vanalinn.



vikerkaarega, milles nähakse kurjuse telge.)

7. „Green Power”. Totaalne sõda. Ökoloogiline kriis. (Filmis võideldakse kandlemängija vastu, kelleks on George Woo. Eesmärgiks – hävitada Estoonia oma taburet-satelliit.)

Ohtude taga ongi filmis enamjaolt natsipöialpoisid ja George Woo, laiemalt aga kurjuse telge ise.

See ohuteemade loetelu ei pretendeerigi filmi seisukohalt täielikkusele, kuid eespool toodustki piisab märkimaks, et kõik need on tõsised teemad ja samas ühiskonda hirmutavate teemade stereotüübid. (Snowman mängib maailma hirmutavate teemade stereotüüpidega.) Ühtlasi on need teemad igapäevaelus üldjuhul hajuvad. Enamasti jõuavad nad meieni meedia vahendusel, n-ö ripuvad meie kohal, jäädes samas sisuliselt lahendamatuks, ning vaenlane sama hästi kui nähtamatuks. Keegi ei tea, kes täpselt peaks neid probleeme lahendama ja kuidas. Kes peaks näiteks päästma inimkonna ökoloogilisest kriisist? Ületarbimisest? Kusagil kindlasti hargnevatest vandenõudest? Võitlema geenimanipulatsioonide vastu? (Frank ja Wendy?) Keegi ka ei tea, kes on täpselt nende probleemide taga.

(Paranormaalsed nähtused? Natsipöialpoisid? George Woo? Kommunistid?) Selle filmi teravam mäng toetub praeguse ühiskonna hirmudele, kus tähendus tekib meedias, meedia loobki tähenduse. Ja siit on üks (ühiskonnas juba astunud?) samm ideoloogiliste, polaarsete vastandusteni. Võimalik külma sõja ideoloogia *come back* uues kuues?

Iseloomulik on siinkohal ka filmis ohuteemadele lisatud seos anomaaliaga. Snowman on oma mängus, massikultuuri abistava käe toel, praeguses situatsioonis, kus ohu taga nähakse (tahetakse näha) tihti midagi anomaalset. Anomaalsus läheb praegu edukalt müügiks, ka poliitikas. Kui Ameerika põhjendab oma sõda Iraagis võitlusega (mingi anomaalse) kurjuse telje vastu, siis millegipärast keegi ei naera.

Siinkohal meenub Nikolai Gogoli näidend „Revident”. Väikeses Venemaa linnas lähivad kõik veidigi võimupositsioonil olivad tühise päevavarga Hlestakovi saabudes ärevile. Hlestakovi hakatakse kartma, teda peetakse ekslikult revidendiks, keda kuulu järgi on linna oodata. Gogol on kirjutanud, et Hlestakovi kujuga tahtis ta edasi anda kehastunud tühjust. Hlestakov on tühjus, ning hirm võimaldab tähenduse

„Vorstivabrik”. Natsipöialpoiste vorstikauplus.



sisselugemist sinna, kus seda ei ole. Samasuguse tühja kohana ilmub filmis „Frank & Wendy” maailmavaenlane, olgu ta siis tähistatud natsipöialpoiste, George Woo või kellegi teisena. Selle filmi peategelane on läbipaistev nagu too jänes, kes „Frank & Wendys” seeriast seeriasse figureerib.

Iseseisvad lahendused puuduvad, ning filmiski on lahendused antud fiktiivsetena, mis on vastavuses ka seriaaliloogikaga. Sümptom võib kaduda, et kusagil uuesti välja ilmuda (natsipöialpoised lahkuvad allveelaevaga, et uuesti välja ilmuda kanalisatsioonist). Ohutemad ei leia lahendust, teemad võivad hajuda, transformeeruda ja üksteisega läbi põimuda, küll aga saab neid ideoloogiliselt kanaliseerida.

Missugune on nende teemade seos Eestiga? Kõige teravam on ehk hoopis äratundmine, lähtuvalt filmis antud positsioonidest – estoonlased istuvad ja vaatavad, kuidas teised (antud juhul Ameerika superagendid) nende riigis globaalseid probleeme lahendavad.

Püüan nüüd pisut lähemalt vaadelda, kuidas moodustub selle filmi sisemine ruum.

Struktuurilt antakse selle filmi puhul vaatajale ette erinevad vaatepunktid,

mis on ühtlasi markeeritud erinevate ruumiliste positsioonidega. Seda filmi jälgides viibibki vaataja vahelduvalt mitmes erinevas ruumipositsioonis – vaatepunktis, ning kokkuvõttes oma-moodi „võrgus”.

A. Jutustaja vaatepunkt. Iga lugu toetub jutustajale. Jutustaja annab lugu edasi, juhatab tihti sisse ning välja kõrvaltegelased ja liinid. Ruumiliselt asetub jutustaja (hääl kaadri taga) positsioon lugude ruumi kohale. Jutustaja ruum on autonoomne, jutustamise puhul on tegemist objektiivse, kaheldamatu antusega. Olgu pealegi mäng, olgu pealegi paroodia, jutustaja on selle kõige kohal ja toob esile sündmused täpselt nõnda, nagu need olid.

B. Kõrvaltvaataja vaatepunkt. Estonia multiplikaatorite stuudio. Kogu film algab lõiguga Estonia multiplikaatorite stuudiost, kus arvutiekraanile ilmuvad äkki tundmatud, ootamatud tüübid, superagendid Frank ja Wendy. Edasi keskendub stuudios toimuv lugude kuulamisele ja vaatamisele, kusjuures iga loo, seeria järel, toimunut süüdimatult ja napsõnaliselt kommenteeritakse. Sarnaselt jutustaja ruumiga on ka stuudio ruum autonoomne.

„Vorstivabrik”. Jaapanlased.



Multiplikaatorid suhestuvad lugudega, jälgivad neid, tähendavad üles, kuid ei võta (ei saagi võtta?) neist aktiivset osa. Vastav kontrast kajastub ka dünaamikas. Multiplikaatorite stuudio karikatuurne rahu ja vaikuse oas vastandub lugudes hargnevale tulevargile. See on kõrvaltvaataja positsioon. Aeg-ajalt satuvad stuudiosse küll tegelased vaadeldavatest lugudest. (Lugudesse ollakse haaratud juba vaatlemisega.) Stuudio rütm ja lähtealus, vaatlemine, aga ei muutu. Oluline on, et stuudio vaatepunkt jääb neutraalseks, ei loo siinkohal oma ideoloogilist alust.

Seeriatega, lugude ruum jaguneb vaatepunktidele järgmiselt.

C. Ideoloogiline vaatepunkt. Sündmusi käivitav. Kusagil Ameerikas on superagentide bossid.

He-boss ja She-boss, kes jagavad kordalusi. Bosside lähtealus on ühtviisi ideoloogiline ja aktiivne. Nende ruum on markeeritud sarnaselt multiplikaatorite stuudioga – peakorter, staap. Seal jälgivad ja samas dikteerivad mees- ja naisboss sündmuste käiku. (Siinkohal võiks veel märkida, et Ameerika ideoloogiline, sündmusi käivitav vaatepunkt ja Estoonia multiplikaatorite

neutraalsus jälgides, kuidas ameeriklased Estoonias maailma päästavad, moodustuvad vastavalt poolustena.)

D. Täidesaatja, lahendaja vaatepunkt. Frank ja Wendy.

Frank on inertne treenitud debiil, Wendy karmi käe ja suurte rindadega pealehakkaja. Nemad esindavad vaatepunkti, kus ollakse suunatud käsu täitmisele, tegevusele. Frank ja Wendy lahendavad ja tekitavad *action*'it. Nende tegutsemispaigaks on Estoonia, vähemal määral ka Ameerika.

(Ühtaegu ideoloogilist ja täidesaatja vaatepunkti esindab Venemaa staabist sündmustel silma peal hoidma saadetud luuraja Putin, kes tõelisele luurajale vastavalt astub läbi kinniste uste, imbus teistesse vaatepunktiruumidesse.)

Vaatepunktide ruumid moodustuvad nõnda kontsentriliste ringidena. Tuum on multiplikaatorite stuudio, mis on antud autonoomsena. Tema ümber hargneb lugude tulevargina ruum, mis on sõltuvussuhetes ja jaguneb omakorda kaheks: 1. Protsessi kulgemise ümber olev ruum (Frank ja Wendy lahendamas probleeme). 2. Ideoloogiline, protsessi käiku dikteeriv ruum. (Agentide staap.)

Selle kõige ümber on omakorda autonoomne jutustaja ruum.

„Vorstivabrik“. He-boss ja She-boss.



Vahelduvalt erinevates ruumilistes vaatepunktides viibimine, vajadusel ka nende kokkutoomine (Frank ja Wendy võtmas vastu autasusid, Lumememm ja Putin multiplikaatorite stuudios) loob vaataja jaoks aga omapärase võrguefekti. Vaataja asetub erinevatesse vaatepunktidesse ja on pidevalt „risti“.

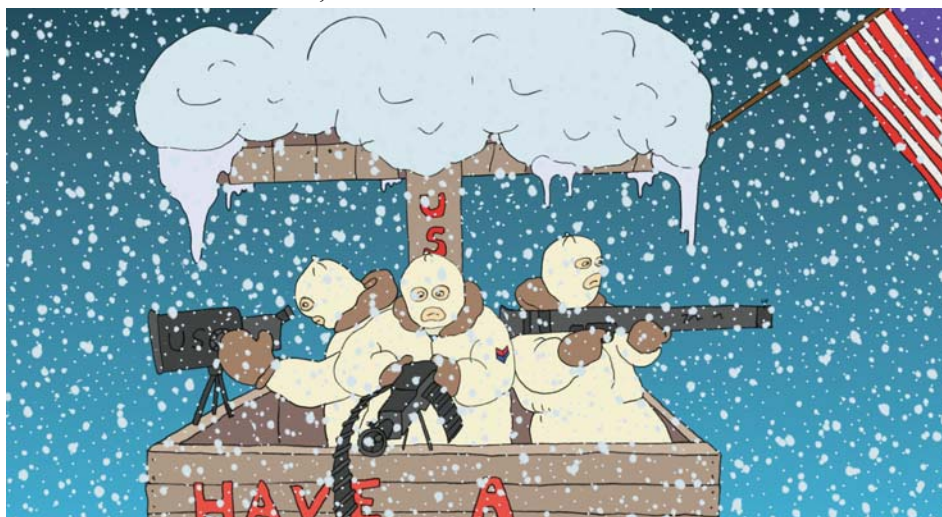
Viimases loos „Green Power“ toimub vaatepunktide ümbermängimine. Täidesaatev ruum iseseisvub ja eraldub ideoloogilisest ruumist, võtab selle koha

üle. Struktuur muutub ning lugu läheb karakterite arengu seisukohalt. Et aga tegemist on paroodiaga, võivad karakterid sama kergelt ka taandareneda. Filmi lõpukaadrites jalutavad Frank ja Wendy ära koos Putiniga ning Frank kinnitab, et nad tulevad veel tagasi.

Ideoloogiline suhe lugudes püstitatud probleemidega antakse edasi just Ameerika peakorteri kaudu.

Ning siin joonistub välja disproporsioon, kus globaalseid teemasid käsitle-

„Vikerkaar“. Ameerika sõjardid.



„Hoop ühiskonna kuklasse“. Kalendrimaffia pealik ning Frank ja Wendy.



takse ja lahendatakse lähtuvalt lokaalsest vaatepunktist. Snowman on ümber pööranud ühiskonnas kehtiva ettekujutuse suurest ja väikesest, globaalsest ja lokaalsest. Väike Eesti muutub kriiskoldena globaalseks. Suur Ameerika oma subjektiivsete ideoloogiliste lahendustega lokaalset vaatepunkti esindavaks.

Seeriates, lugude sees toimub mäng, lisaks paroodilisele võimendusele, erinevate tekstikihtide põimumise ja jutustamises kasutatud pideva hargnemise toel. Iga seeria seisukohalt on loo lineaarne telg osadena küll formaalselt eristatav: probleem – sündmuste areng, probleemi lahendamine – lahendus. Filmi sisemises struktuuris aga lineaarsus hajub. Lahenduskäik kaasab absurdilooikaga endasse erinevad tekstikihid (viited massikultuurile, mitmesuguste päevapoliitiliste teemade põimumine, autorite rühma varasemad tööd) ning looline pidev hargnemine (hajutatud fookus) asetab ka loo arengut jälgiva vaataja pidevalt ärälõigatusse, hargmiku, pidevalt keskele. Selles mõttes on lahenduskäik loo seisukohalt ruumilise taotlusega. Vaataja ees on pidevas hargnemises tulevärk, toimub tekstikihtide, teemade põimumine, kõrvalliinide (ka

seosetute) ja tegelaste lisamine on võimendatud, mille kõige tulemuseks on assotsiatsioonide kiirrong. Vaataja on olukorras, kus talle pakutakse pidevalt assotsiatsioone; otsekui kaleidoskoobis tekivad tekstikihtide, teemade pidevad uued konfiguratsioonid. Nõnda saavad lood „paisuva“ ruumilise mõõtmega. Fookus on formaalne, primaarne on mäng. *Vivat homo novus!*

Kokkuvõtvalt võiks öelda, et Snowman on oma eneseküllases mängus loonud struktuurina ruumi, kus kontsentriste ringidena paiknevates vaatepunktides „risti“ asetumine loob võrguefekti.

Tekstikihtide põimumine ja samas toimuv looline pidev hargnemine loob paisumise efekti. Analoošina luuakse sarnane efekt internetiga, mis hargneb võrguna ja on pidevas paisumises. Telg puudub ja kõik jälgivad kõike. (Ka filmis luuakse visuaalsed sillad erinevate ruumiliste positsioonidega interneti kaudu.)

Nii et kui Frank filmi lõpul ütleb: „We will be back“, siis võiks vastata: „You can't come back. You can't go away. You are already in the net.“

„Green Power“. Wendy ja Jänes romantilisel õhtusöögil.

