

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Etenduskunstide osakond

Teatrikunsti visuaaltehnoloogia õppekava

**Kerttu Kruusla**

**JAANIKA TAMMARU LAVASTUSELE “PÖÖRIÖÖ” VIDEOKUJUNDUSE LOOMINE  
NING ETENDUSTES OSALEMINE**

Lõputöö

Juhendaja: Eve Komissarov

Kaitsmisele lubatud: .....

Viljandi 2015

# SISUKORD

<b>SISSEJUHATUS.....</b>	<b>3</b>
<b>MÕISTED .....</b>	<b>4</b>
<b>1. LAVASTUS JA MINU ROLL LAVASTUSE PROTSESSIS .....</b>	<b>5</b>
1.1. Lavastus.....	5
1.2. Lava.....	6
1.3. Minu roll lavastuse valmimise protsessis.....	7
<b>2. VIDEOKUJUNDUSE LOOMINE.....</b>	<b>8</b>
2.1. Eeltöö .....	8
2.1.1. Kohtumine lavastajaga .....	8
2.1.2. Programmide valik .....	8
2.1.3. Stilistika valik.....	11
2.2. Tööprotsessi kirjeldus ja analüüs .....	13
2.2.1. Üldine .....	13
<b>3. ENESEANALÜÜS.....</b>	<b>20</b>
<b>KOKKUVÕTE.....</b>	<b>21</b>
<b>LISAD.....</b>	<b>23</b>
Lisa 1 Videotaustad.....	23
Lisa 2 Visand lavapaigutusest, mis oli igas esinemiskohas sama.....	36
Lisa 3 Tegelaste/rollide nimekiri .....	37
Lisa 4 Tõusva kuu videopilt. Võrdlus, jällegi mäng kihtidega. ....	38
<b>SUMMARY .....</b>	<b>39</b>

## SISSEJUHATUS

Diplomitöö seisnes videokujunduse loomises Jaanika Tammaru diplomilavastusele “Pööriöö”.

Lavastusega liitusin mitmel põhjusel - soovisin ennast proovile panna olles laval ning samaaegselt ka videokujundust maha mängida, mind köitis lavastuse temaatika ning soovisin kogeda, kuidas on lavastusega erinevates kohtades ringi reisida. “Pööriöö” erilisus seisnes selles, et kõik lavastuses osalejad olid lavale toodud, kaasaarvatud tehnikud. Kõik tegid kõike. Näitlejad, kes parasjagu stseenis ei osalenud, valgustasid prožektoritega neid, kes parasjagu laval mängisid. Valgustaja ning videokunstnik astusid mõnel korral oma laua tagant välja ning mängisid kõrtsmikku ja ta naist. Isegi videokujundust pidi korraks maha mängima üks näitlejatest, sest pidin ise minema stseeni näkki mängima. Lisaks sellele mängisid kõik pilli ja laulsid. Mina ja valgustaja mängisime oma laua tagant pidevalt muusikasaadet ning samal ajal pidime saama hakkama oma video- ja valguspiltide õigeaegsete vahetamistega.

Käesoleva diplomitöö kirjaliku osa eesmärk on kirjeldada ning analüüsida videokujunduse loomise kulgu, pidades silmas seda, milliseid rolle ma lavastuse valmimise protsessis kandsin.

Eesmärk oli luua lavastust toetav videokujundus ning samal ajal saada hakkama ka muusika ja näitlemise alal. Videotaustu tegin kokku 16, mõned pildid jagunevad neist veel öisteks ja päevasteks variantideks.

Videokujunduse loomisel kasutasin Adobe'i programme After Effects, Premiere ja Photoshop. Youtube'ist videoklipi kätte saamiseks kasutasin lehekülge Clipconverterit. Valminud klipid konvertisin ümber vabavaralise programmi MPEG- 2 Streamclipiga, videokujunduse mahamängimine toimus Resolume Arena 4.1.3-s.

## MÕISTED

DXV koodek - platvormiülene QuickTime'i koodek videofailide pakkimiseks (<https://resolume.com/software/codec>)

Gigabait - mälumahu mõõtühik. 1 gigabait on ligikaudu 1 miljard baiti, täpsemalt  $2^{30}=1\,073\,741\,824$  baiti. Gigabaitides mõõdetakse näit. kõvaketaste ja mälukaartide mälumahtu (<http://vallaste.ee/index.htm>)

Greenscreen - roheline ekraani tehnoloogia. Seisneb ühtoonilise tausta kasutamises, et tarkvara saaks vastava värvuse pildilt või videolt eemaldada. (Brindle 2014, lk 172)

Maskima - mask on rada mida kasutatakse parameetrina muutmaks kihi atribuute, effekte ja omadusi. Kõige populaarsem kasutus on maski puhul kihi pikslite läbinähtavuse reguleerimine. [https://helpx.adobe.com/after-effects/using/alpha-channels-masks-mattes.html#main-pars\\_heading\\_1](https://helpx.adobe.com/after-effects/using/alpha-channels-masks-mattes.html#main-pars_heading_1)

Megabait - ligikaudu 1 miljon baiti, täpsemalt  $2^{20}$  ehk 1 048 576 baiti või 1024 kilobaiti (<http://vallaste.ee/index.htm>)

VGA kaabel - Kaabel, mida mööda edastab arvuti videosignaali projektorisse

Videomapping (ing. k. *projection mapping, video mapping*)- Videopildi laskmine pinnale, kasutades ära pinna iseärasus.

URL (Uniform Resource Locator) - internetiaadress (<http://vallaste.ee/index.htm>)

# 1. LAVASTUS JA MINU ROLL LAVASTUSE PROTSESSIS

## 1.1. Lavastus

### PÖÖRIÖÖ

Jaanika Tammaru on TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia teatrikunsti 10. lennu lavastaja tudeng. Lavastus on valminud koostöös Musta Kasti ning TÜ Viljandi Kultuuriakadeemiaga.

Must Kast on teatrikunsti 10. lennu tudengite loodud oma teater, mis sai avatud 2014. aastal Genialistide klubis. (viide: <http://10lend.weebly.com/meie.html>)

Musta Kasti kodulehel tutvustatakse “Pööriööd” järgmiselt: “Pööriöö” teeb ringi peale fantastilisele eesti pärimusele, muinasjuttudele mujalt, nii omaloomingulisele kui ka otsitud lauludele ja põimib kõik kokku suureks rändtrupilooks, kus otsitakse uusi võimalusi. Kindel võib olla, et ükski heategu ei jää karistusea!” (<http://www.teatermustkast.ee/>)

Koos minuga osalesid lavastuse protsessis:

- Valguskunstnik Jari Matsi (TÜ VKA valgus I)
- Kunstnikud Kristiina Tähtse ja Kaisa Ekbaum (TÜ VKA dekoraator-butafoor I)
- Näitlejad Birgit Landberg, Silver Kaljula, Mihkel Kallaste, Märt Koik, Kristjan Lüüs (TÜ VKA etenduskunst IV)
- Martin Aulis (TÜ VKA pärimusmuusika IV)

Lavastuse jaoks on saadud inspiratsiooni mitmest teosest - Andrus Kivirähu “Ussisõnadest”, “Rehepapist ja Vanapaganast” ning Offried Preussleri “Krabatist”.

Muusika oli kollektiivne looming. Saime kokku proovides, mis toimusid septembrist 27. oktoobrini ning hakkasime koos viise looma.

Eelnevalt oli Jaanika andnud ülesandeks kõigile, kel olid oma soololaulud, mõelda sõnad juba välja, et proovis oleks progress kiirem.

Eraldi proovid olid ka muusikasaate mängijatel - minul, Jaril ja Martinil. Meie ülesandeks oli täita helidega ette antud kohad ning saata stseenis olijaid pillimängu ja taustavokaalidega. Kõigi meie kolme ülesandeks oli ka laval näidelda.

Näitlejate ülesanne oli samuti täita heliliselt taustu kui nad stseenis parajasti sees polnud. Mõningates kohtades pidid nad prožektoritega välja valgustama laval olijaid. Mihkel Kallaste ülesandeks oli mängida minu asemel kolm videopilti järjest maha, sest mina pidin minema oma rolli tarvis juba ekraani taha valmis.

Etendused toimusid Viljandis, Lennukitehase mustas saalis, Tartus, Genialistide klubis ning Kultuuridessant 2015. raames Rakvere teatri väikeses saalis ja Kanuti Gildi Saalis.

Kokku oli erinevaid videotaustu 18, millest osad pildid jagunesid veel öisteks ja päevasteks variantideks.

## ***1.2. Lava***

Kuna tegemist oli rändava lavastusega ning mul oli peale oma erialase vastutuse ka lisakohustused esinejana, siis sellest tulenevalt otsustasin teha lavastuse tehnilise lahenduse lihtsa.

Kasutasin üht projektorit, pikka VGA kaablit ja sülearvutit video mahamänguks. Kasutusel oli üks suur valge ekraan, mille ees toimus tegevus.

Projektorikiir tuli mitmel põhjusel eest. Esiteks olid enamus ruumid liiga väiksed, et oleks saanud lasta projektoripilti ekraani tagant - selleks, et kasutada tagant projektsiooni, oleks vaja olnud veel laiema nurgaga projektori läätse, mida meil polnud võimalik saada. Teiseks toimus ekraani taga liikumine ning stseeni sisenemise tarvis valmistumine.

Kogu tegevus toimus laval. See oli lavastaja üks soove - kogu tegevus toimub laval nii, et mitte üksi tegevus pole varjatud. Selleks toodi ka tehnikute lauad ja puldid lava külgedele.

### ***1.3. Minu roll lavastuse valmimise protsessis***

“Pööriöö” puhul on eriline see idee, et kogu tegevus toimub laval ja kõik teevad kõike. Olin nii videokunstnik, muusik kui näitleja.

Videokunstnikuna oli minu ülesandeks luua vastavad videokujundused kokkulepitud ajaks. Protsessi vältel lisandusid ka teised kohustused - näiteks pidin laval olles jälgima videopilti, mängima viiulisaadet ning näitlema. Tundsin suurt pinget ja hirmu, sest kohati kartsin, et äkki olen liiga suure ülesande enda kanda võtnud. Samas oli see kõik nii põnev, sest sinnamaani olin ma vaid videokunstnikuna lava taga toimetanud. Tänu mitmekülgsele lavastusele ei närveerinud ma enam nii palju kui varasemalt, seega enda arengus liikusin ma järgmisele tasemele. Kokkuvõtlikult öeldes oli mu vastutusala laiem, kui tavaliselt.

Oma ülikooli aastate jooksul olen ma loonud erinevaid videokujundusi, elanud läbi erinevaid tundmisi, alustades sellest, et kuidas lahendada visuaalid kui pole veel programmiga nii hästi kursis või kui tehnika lakkab töötamast keset etendust. Pean ennast üpris karastunud multimeedikuks. Olen loonud muusikavideosid, olnud etendustel ja kontsertidel videooperaator, monteerinud videosid, teinud videomappinguid ja videokujundusi kontsertidele. Varasemalt on mul olnud ainult erialakeskne kogemus.

## **2. VIDEOKUJUNDUSE LOOMINE**

### ***2.1. Eeltöö***

#### **2.1.1. Kohtumine lavastajaga**

Lavastajaga kohtumisel tutvustas ta mulle lavastuse lugu lähemalt. Selleks, et me mõistaksime üksteist paremini, hakkasime koos otsima Internetist piltide näol stilistikat märksõnadele nagu maagia, mets, iidne, keskaegne kõrts jms. Pilte vaadates ja valides sai selgeks, et meil on sarnane nägemus. Näiteks inspireerisid meid mõlemaid samad uduse metsa pildid. Leppisime kokku kui palju erinevaid videotaustu on tarvis. Kohtumisel selgus, et tuleb valmistada illustreerivad videotaustad metsadest, kõrtsidest, järvest, veealusest maailmast, pühast hiiest jne. Hiljem protsessi käigus vajadused palju ei muutunud ja algideed jäid samaks.

#### **2.1.2. Programmide valik**

##### **Adobe After Effects**

Kasutasin Adobe After Effectsi programmi animatsioonide loomiseks. See on minu põhiline töötegemise programm. Valdan seda kõige paremini ja tunnen ennast sellega tööd tehes hästi. Olen sellega teinud enamiku oma töödest - animeeritud muusikavideo, videomappingu, lavastuste videokujundusi ja muid oma valdkonnaga seotud töid

Kuna ma ei ole suuremat sorti monteeriija vaid pigem olengi olnud eriefektide ja animatsioonide alal tegevam, on töö just selle programmiga olnud tihe. Mulle on programmi loogika muutunud arusaadavamaks.

### **Adobe Photoshop**

Adobe Photoshop on pilditötlusprogramm.

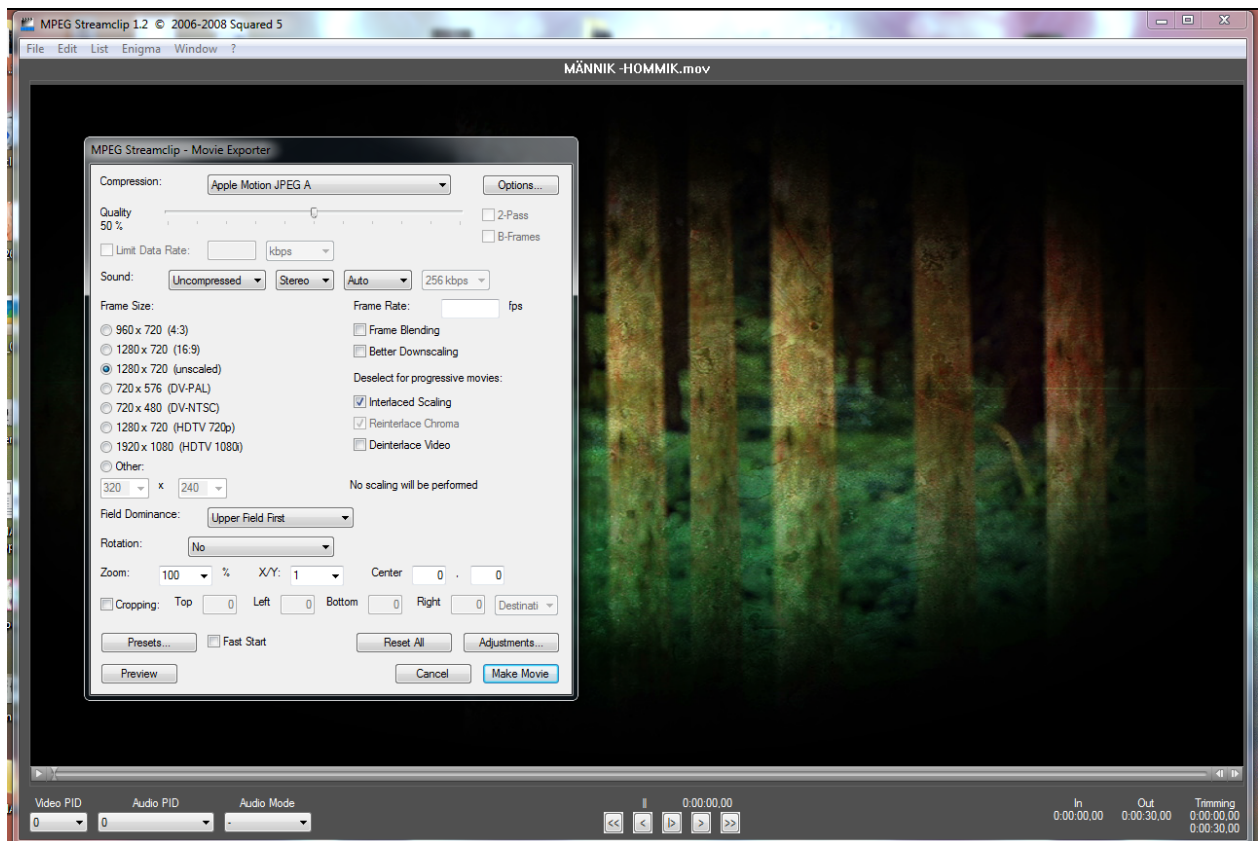
Oma videokujunduse protsessis kasutasin seda algul fotodelt keerukamate detailide väljalõikamisel ning tonaalsuse muutmiseks. Hiljem tegin seda protsessi osa rohkem After Effectsis.

### **MPEG 2-Streamclip video converter**

MPEG 2-Streamclip video converter on vabavaraline programm nii Windowsi kui ka Maci operatsioonisüsteemidele. See võimaldab videofailide formaate lihtsalt ja kiiresti ümber muuta.

Kasutasin seda, et muuta oma valmis tehtud videopildid väiksemamahulisemaks, et mahamängimise programmis oleks neid töökindlam mängida.

Näiteks toon klipi, mis on mahult 500 megabaiti aga soovin, et see maht oleks veel väiksem, niisiis pakin ma seda faili omakorda veel väiksemaks programmi abil - tulemuseks on 300-megabaidine video.



Joonis 1. MPEG-2 Streamclipi keskkond

### Resolume Arena 4.1.3

Resolume Arena 4.1.3'e kasutasin ma videote mahamänguks. Tegemist on Windowsi operatsioonisüsteemil põhineva video mahamängu programmiga. Programm on hästi arusaadav. Ei lähe kaua mõistmiseks, kuidas videote mahamängimine toimib.

Mulle meeldib ta selletõttu, et ta pakub ka video mappimise varianti. Näiteks etenduses on koht, kus Hüübi laps pudeneb ta käes kaladeks. Selle lahendasin ma videomappinguga.



Joonis 2 Resolume Arena keskkond veidi lahti seletatuna

## ClipConverter

ClipConverter on vabavaraline *online* meedia salvestaja, mille abil saab peaaegu igalt poolt videosid nende URL-i kaudu konvertida animkasutatud videoformaatidesse.

Kasutasin seda ühe taustapildi tarvis ning erinevate pisikeste elementide tarvis. Ka kõrtsi piltides olevad põlevad küünlad sain ma selle programmi kaudu.

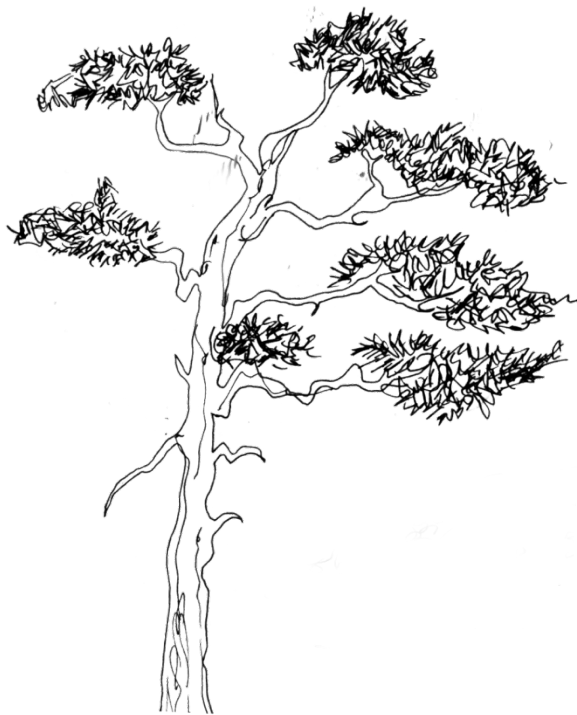
### 2.1.3. Stilistika valik

Stilistika valik on minu enda jaoks tavaliselt kõige raskem punkt, kui selle saab otsustatud, kuidas lahendan piltide visuaalse külje, läheb tööprotsess hooga käima.

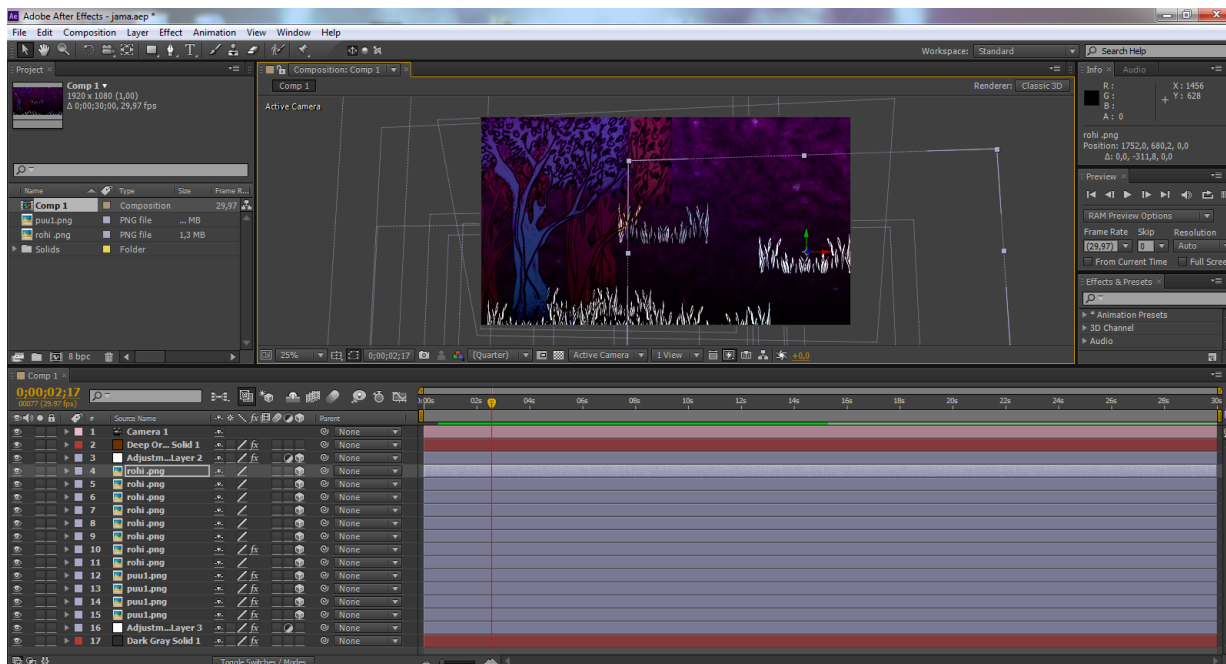
Algul otsustasin lahendada videokujunduse oma joonistuste näol, minimalistlikult. Joonistasin tintpenpenniga paberile lihtsaid metsa elemente (puid, seeni) ning skaneerisin arvutisse. Katsetades ei tundunud selline lahendus minu enda jaoks õige. Asusin seejärel realismi radadele.

Otsisin erinevaid internetis tasuta pakutavaid fotosid, millelt lõikuda välja vajalikud detailid. Kuna osalesin ka “Pööriöö” proovides nii näitleja kui ka muusikuna, tundus endale selline lahendus kõige mõistlikum ja turvalisem, sest teadsin, et saan sellega kindlasti õigeaegselt valmis.

Analüüsisides videokujunduse kunstilist väljanägemist tagantjärele, näen seal kolme erinevat stilistikat. Minimalistlik stiil, millega ei anna kõike ära, vaid vaataja saab õrnalt aimu, mis kohaga on tegu. Realistlik stiil, mida on kõige enam ning neorealism, mis on olemas viimase videopildi näol. Ühtne kunstiline liin puudub. Kui ma praegu peaksin tegema uuesti neid visuaale, prooviksin ma kindlasti minimalistlikku, mitte kõike ära andvat, mustvalget stilistikat. Lavastaja jäi videokujundusega rahule, sest need läksid kokku selle visiooniga, millest me koosolekul rääkisime - värvid, õhustik. Selle põhjal teen järeltunde, et kujundusega läks hästi, aga oleks võinud tabada ühe stiili liini.



Joonis 3 Kasvav puu, minu üks joonistusi



Joonis 4 Minu algne stilistika lahenduse idee After Effectsis

## 2.2. Tööprotsessi kirjeldus ja analüüs

### 2.2.1. Üldine

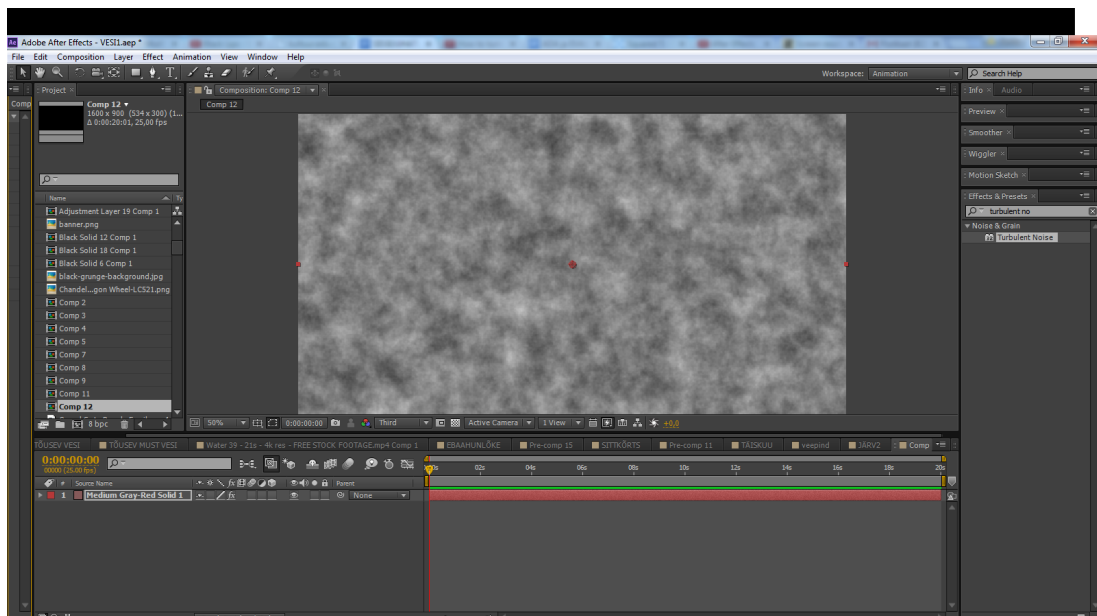
Kõigepealt tulid failid ehk toormaterjal ette valmistada, mida soovisin videos kasutada. Failide ettevalmistus toimus algselt Adobe Photoshop CS 6's. Paljud fotod olid jpeg- failidena. Selleks et saada mõnelt fotolt kätte üks detail, tuli ta sealt välja lõigata ning seejärel asetada programmis eraldi kihile. Ülejäänud, mis ümbritses seda vajalikku detaili, jätsin teisele kihile ehk *layer*ile, mille kustutasin. Alles jäi detail, mis tuli salvestada .png vormingus, sest niiviisi salvestuvad objekti ümbritsevad tühjad pikslid failis. Ehk siis objekti ei ümbritse valge taust. Protsessi käigus avastasin, et on mõistlikum seda teha lihtsamate objektide puhul Adobe After Effects CS 6's, kasutades sellist töövahendit, millega kaotasin selekteeritud värvi pildifaililt. Ehk siis sain näiteks eset ümbritseva valge tausta lihtsalt selle selekteerides eemaldada.

Toormaterjale internetis välja valides jälgisin, et neid oleks lubatud kasutada.

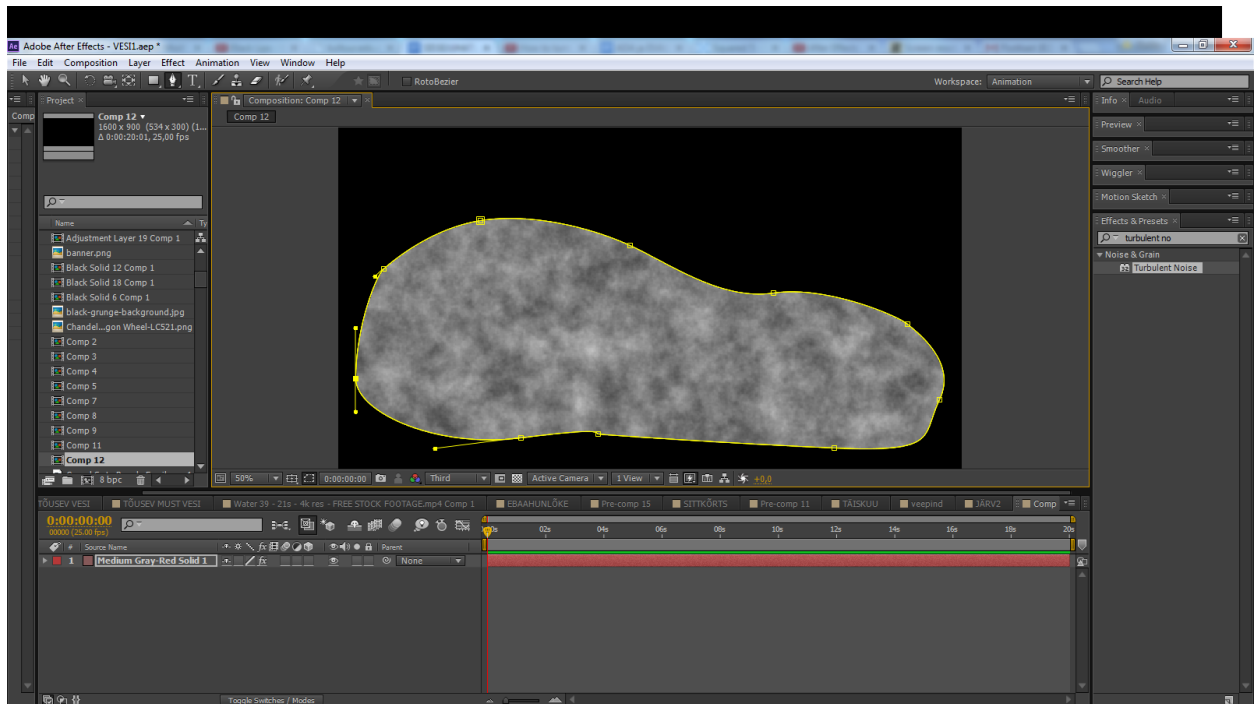
Efektid, mida kasutasin loomaks videokujundust, olid valitud toetudes oma eelnevale kogemusele After Effectsis töötamisel. Peamised efektid, mida kasutasin, olid: Particles, Turbulent Noise, Blur Effect.

Protsessi käigus tutvusin ma ka uute kasulike efektidega nagu näiteks Displacement Mapiga. Järvepilti tehes kasutasin ma just sedasama efekti kombineerituna turbulent noisiga, mille tulemuseks oli lõpuks järvevesi. Displacement Mapiga saab ka väga edumeelselt petta inimsilma ning muuta foto ruumiliseks, ilma et kasutaks After Effectsis 3D keskkonda. Efekt toimib põhimõtteliselt pildi erinevate omaduste peal. Ehk siis, valid näiteks, et ta toimiks pildi heledate ja tumedate alade järgi ja saad sellele ka vastava tulemuse.

Videopilte läbiv element oli udu. Udu oli mul loodud Turbulent Noise'i ning Blur efekti omavahel kombineerituna. Kõigepealt tegin pildile uue kihi, millele paigutasin Turbulent Noise'i, mis visuaalselt tekitab msutvalge mürase pildi. Animeerin efekti liikuma. Seejärel muudan ma selle sama kihi pooleldi läbipaistvaks, muutes kihi omadusi nii, et tumedad osad kihist muutuvad läbipaistvaks. Pärast panen eelnimetatud efektile lisaks Blur efekti, mis hägustab mürase pildi. Et saada ebahütlane, udule omasem väljanägemine, maskin ma sellesama kihi. Maskimise all pean ma silmas seda, et joonistan kihile sujuvama kuju ning hägustan ääred. Selle tulemuseks on see, et kiht on nähtav ainult joonistatud piiride sees.



Joonis 5. Turbulent Noise, ilma maskimiseta



Joonis 6. Turbulent Noise maskituna

Particles'i abil tegin ma virvatulukesed, tähed taevas ning veealused kulgevad mullikesed. Particles'i puhul on tegemist efektiga, mis genereerib liikuvad osakesed ning efekti omadusi (kiirust, kuju, värvi, laiust jne) saab muuta.

Bluri ehk udusust lisasin ma videopildil taustal ja kaugemal olevatele objektidele. Ehk siis, kui ma tegin metsapilti, siis eesmised puud olid teravad ning midagi kaugemal olid puud/objektid, seda udusemad nad olid. Sellega ma proovisin saavutada sügavust. Tol hetkel tundus, et see ka õnnestus kuid nüüd hiljem vaadates, jäävad pildid ikkagi liiga kahemõõtmeliseks, sügavust ikkagi pole nii palju, kui oleks võinud olla.

Nüüdseks olen mõelnud sujuvama udu tekitamise süsteemi, mis oleks hästi sobinud stseeni, kus ilmus pilti udu koos virvatulukestega. Selle oleksin ma hoopiski niiviisi lahendanud, et kasutanud Turbulent Noise'i asemel Particles'i ning neile peale omakorda Bluri'i peale. Particles on parem minu meelest, sest saan udu liikumiseks rohkem variante. Oleksin saanud rohkem udu liikumisega manipuleerida- udu oleks ilmunud pildile samamoodi nagu suitsumasina suits ilmub lavale. Ning lisades veel Drop Shadow efekti udule, oleks jällegi üpris hea tulemus olnud.

Videokujunduse loomisel ongi minu meelest tähtis oskus kombineerida teatud efekte omavahel kavalalt, saamaks tulemust, mida soovid.

Videoklipid renderdasin ma DXV koodekitena välja, sest tegemist on nende näol Resolume Arena oma koodekiga, mida too programm mängib maha ilma viperusteta. Resolume on “pirtsakas” programm. Iga pisiasi videofaili puhul loeb. Kui näiteks üks videofail on teistes mõõtudes kui teised, siis suure tõenäosusega seda videofaili ei saa maha mängitud ilma, et ta ei seiskuks korra. Paljud videoklipid panin ma programmisiseselt edas-tagasi kordama. Kui oli tarvis etenduses tuua poiste magamise ajal veidi õudusunenäo temaatikat, kasutasin ma oma videoklipil Resolumis olevaid efekte, millega tekitada visuaalset häiritust pildis. Niiviisi etenduse ajal hetkes pildiga mängimine oli pigem koormav kui kerge, sest pidin samaaegselt ka viiuliga natuke taustaks helisid tegema.

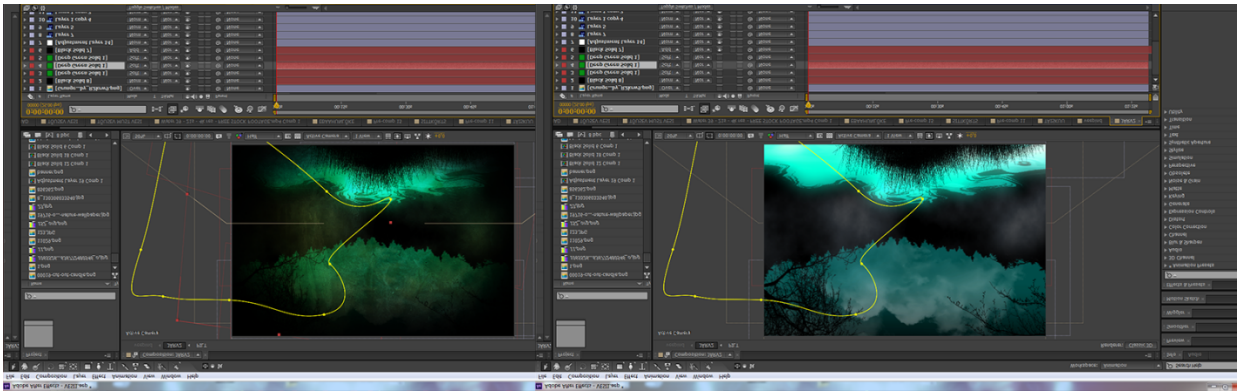
Klippide resolutsiooniks oli 1280 x 720 pikslit (16:9 ekraani formaat). Kanutis oleva ekraaniga oli erand, seal tegin videod ümber 1024x768 resolutsioonile (4:3 formaati).

Mida ma oleksin võinud veel videopiltidega teha: pildid olid liiga teravad, natuke Blur- efekti kogu kujundusele oleks teinud pildid sujuvamaks, silmale meeldivamaks. Võib-olla ka varje rohkem tekitada, oleks saanud päris huvitava tulemuse.

Kuna tekkis palju projektifaile, toormaterjali, prahti ja palju faile, mida ma võib-olla plaanisin kasutada- tekkis suur kaustade segadus. Halb komme on see, et ma ei nimeta tihti faile õige nimega ning hiljem ma ei saa hästi aru, mis on mis. Juba esimesel õppeaastal praktiliselt olles mainis videokunstnik Taavi Varm mulle, et on tähtis hoida failikaustades korda, sest siis on töö efektiivsus kiirem. Õpin seda siiani.

Mida suuremalt pilti lasin ekraanile, seda mõjusam kujundus oli. Viljandis toimunud esietendusel oli üpris väike ekraan ning minu kujunduses olevad detailid ei tulnud esile. Järgmisel korral Genialistide klubis aga see-eest oli suur ekraan ning video võlu tuli täies mahus esile.

Mulle ka sümpatiseeris heleduse ja tumeduse lisamised kihtidena. Panin müraseid kihte videopiltidele peale, et tekitada huvitavaid tulemusi. Tegemist oli minu jaoks kõige lõbusama osaga videotöötamise protsessis.



Joonis 7. Vasakpoolsel pildil on videole lisatud erinevad toonaalsuse ja müraga kihid. Parem poolne on ilma täiendavate kihtideta ehk poolikuna.

Kõrtsude puhul oli tegu kõige detailsemate piltidega. Nende loomisel kasutasin ma tasuta greenscreen taustal tehtud videoid, mis olid saadaval internetis. Näiteks põlevad küünlad, mis olid lühtrites ja laudadel. Mida rikkam kõrts, seda rohkem ka detaile lisandus. Pulmakõrtsi tarvis lõikusin ma päris mitu detaili piltidelt välja. Koloriidid olid kõrtside puhul sarnased ning sama ka metsapiltidega.



Joonis 8. Näide kõrtsis kasutatavatest detailidest, näha on ka ilusti, kuidas olen lisanud erinevaid toone, tumedusi, heledusi kihtide näol.



Joonis 9. Näide videos kasutuses olevatest objektide väljanägemisest enne videosse panekut ning peale videosse paigutust.

### 3. ENESEANALÜÜS

Võrreldes “Pööriööd” oma varasemate töödega, leian, et see on kindlasti põnevam väljakutse kui on olnud minu eelnevad tööd. Justnimelt seetõttu, et ma pole ainult videokunstnik ja tehnik. Minu hinnangul on “Pööriöö” puhul tegemist suurepärase projektiga, mida võiks tegelikult iga etenduskunstide tehnoloog läbi teha. Juba kogemuse saamiseks ning enesekindluse ja eneseusalduse kasvatamiseks.

Lisaks videokunstnikuks olemisele olid mulle lisandunud ka vastutus muusiku ja näitlejana. Nende rollidega sain ma enda meelest enam-vähem hakkama. Kuna jälgisin korraga mitmeid elemente etenduse jooksul, logisesid päris tihti video ja valgusepiltide muuted.

Näiteks mängin pilli ja tänu sellele juhtus, et panin kas varem või hiljem videopildi peale. Tihti oli ka nii, et ma ei mänginud viiulil mõnda tausta kaasa, sest jälgisin videopilti või tahtsin olla veendunud, et järgmine pilt ilmub õigeaegselt ekraanile.

Esimeste etenduste ajal jälgisin ma liigagi palju videopilti - tegelikult pingutasin üle sellega, olin paranoiline. See tulenes sellest pingest ja ebakindlusest, mis tuli minu ebatraditsionaalsest rollist lavastuses kaasalöömisel. Kontrollisin enne etendust alati päris mitu korda oma videopiltide seadeid Resolumis üle.

Mõnikord oli raskusi oma Sulina, (näkk, kellena lavastuses esinesin) rolli tarvis sisse elada, sest tulin videopuldi tagant ning pidin kiiresti ennast ekraani taga valmis sättima. Samas suurenes iga etendusega oskus kiiresti reageerida ja kiiremini oma tegemistesse sisse elada.

Kui ma võrdlen esietendust ning viimast etendust, siis areng on toimunud. Videopiltide vahetamine on muutunud sujuvamaks, jalg ei värisenud enam pilli mängides ning sõnad püsisid lõpuks näkki mängides peas.

Olen lugenud, et kõige edumeelsemalt areneb inimene läbi oma hirmude ületamisega - hirmude ületamine see protsess kindlasti ka oli. (Jeffers 2015, lk 35-47)

## KOKKUVÕTE

Minu lõputööks oli Jaanika Tammaru “Pööriöö”.

Minu ülesanneteks oli luua lavastusele videokujundus, mängida välja kahe tegelase roll, toetada muusikaliselt/heliliselt stseenis olijaid. Osalesin eraldi muusikasaate (saatebändi) proovides, üldproovides (koos muusika, näitlemisega), laulude loomise ja harjutamise proovides ning lisaks ka samaaegselt pidin suutma luua videokujundust.

Kindlasti osaleksin sellises protsessis veel. Teaksin juba paremini, kuidas oma aega jaotada, millele tähelepanu enda juures pöörata. Närvid on rohkem ka karastunud ning usun, et video mahamängul ja samal ajal ka laval taieldes, suudan saada edukamalt hakkama.

Protsessis sain rakendada kõiki oma teadmisi seoses videokujunduse loomisega. Tehniliselt väljakutseid polnud aga seda ma ei oodanudki sellelt protsessilt.

Visuaalkujunduse osas olen ma pigem rahul. Leian, et tol hetkel andsin endast parima. Tegemist oli üpris mahuka tööga. Nüüd, kui on olnud ajalist distantsi ja vaatan värske pilguga, leian, et lahendaksin videopildi stilistiliselt teisiti - pigem prooviksin maitsekamat minimalismi.

## KASUTATUD ALLIKAD

Brindle, M. 2014 *Digifilmi käsiraamat* Koolibri

Jeffers, S. 2015 *Sa julged küll* Varrak

Projection Mapping Central koduleht: <http://projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/>

Resolume B.V. koduleht: <https://resolume.com/>

Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia Teatrikunsti õppekava 10.lennu koduleht: <http://10lend.weebly.com/meie.html>

Teatri Must Kast koduleht: <http://www.teatermustkast.ee>

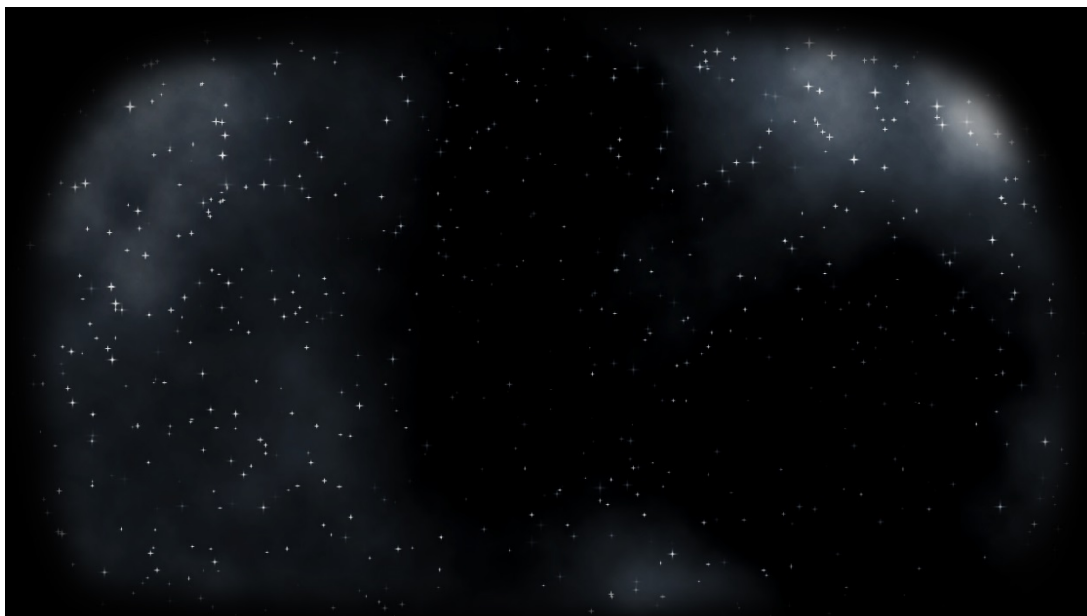
Vallaste, H. 2000-2015 *e-Teatmik* <http://vallaste.ee/index.htm>

## LISAD

### *Lisa 1 Videotaustad*

18 erinevat videotausta, mõni neist jagunes veel öiseks ja päevaseks variandiks:

#### 1. TÖÖPÕLD. PÜHA HIIS EHK EELPÕRGU



On ainuke mustvalge videopilt. Peategelased rassivad hiies tööd teha. Nendega ühineb neljas kambaliige, kes saadeti samuti hiide.

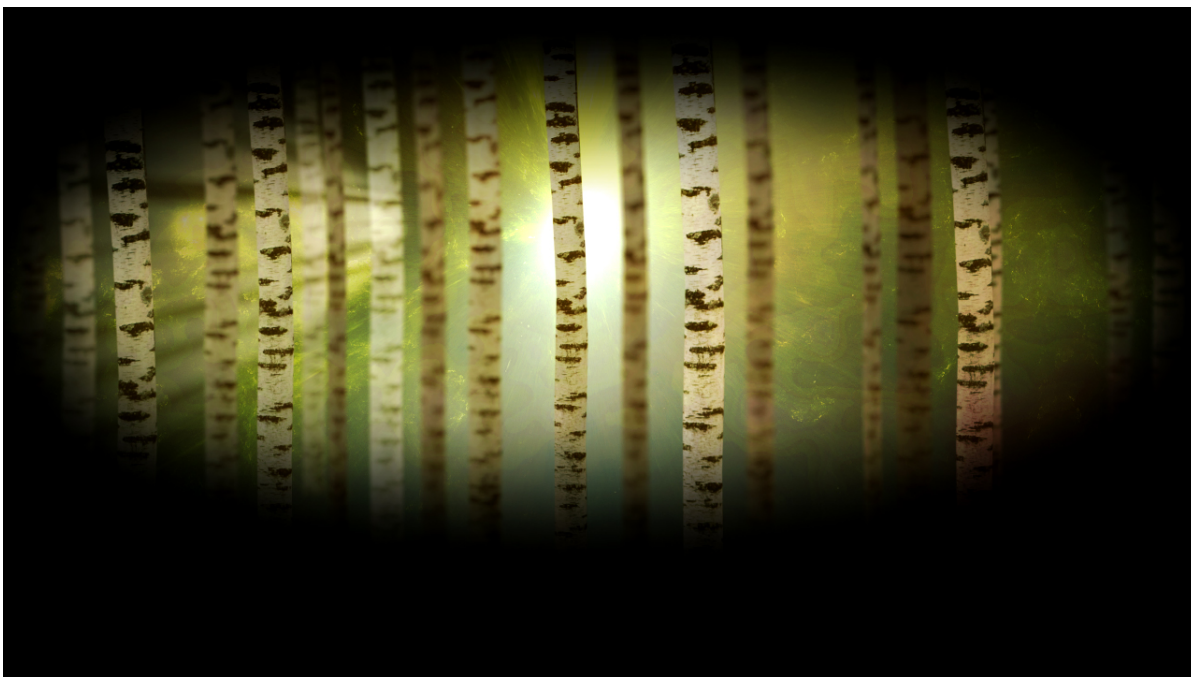
## 2. Tulekahju



Poisid põgenevad Pühast hiiest. Tegin kaks erinevat versiooni.

Tulekahju

### 3. Varahommik



Poisid jõuavad metsa ning näevad üle pika aja päikesevalgust. Otsustavad koos edasi liikuda ning teha bändi. Vanapagan veereb põõsast välja ning ühineb poistega.

### 4. Kehv kõrts



Algab rännak. Poisid jagavad esimest kõrtsis esinemise eest saadud tasu.

## 5. 1. Metsapilt



Poisid öövivad metsas. Istuvad lõkke ääres ja tõmbavad piipu.

## 6. Kiigeplats





Bänd esineb ja veedab öö kiigeplatsil. Öösel harjutab Vanapagan tantsimist.

#### 7. Kõrts “Põhjakonn”



Bänd esineb juba paremal järjel kõrtsis. Mekivad jooki, mis nende hääled loomahääleteks muudab.

## 8. Rikas kõrts



Bänd jõuab heal järjel olevasse kõrtsi. Kõrtsmiku pruut armub ära Ahunisse. Pahane kõrtsmik ajab bänd kõrtsist minema.

9. Völumets





Hüüp tantsib võlupastaldega. Virb ja Vanapagan räägivad lõkke ees. Hüüp kingib pastlad Vanapaganale, seejärel viimane jätab kamba. Päeva, kui poisid saavad teada, miks Vanapagan läks ära, muutub Ahun vägivaldeks ning annab peksta Hüübile. Stseeni ilmub Eba, kes imekombel laulab Hüübi terveks. Eba ühineb poiste kambaga.

## 10. Mets 1





Õöbimise paik

## 11. Pulmakõrts



Kamp esineb kõrtsmiku ja ta naise pulmas.

## 12. Virvatuled



Kamp läheb laiali virvatulesid jälitades. Ahun ja Eba jäävad kahekesi veel kokku ja teevad lõkke.

## 13. Järv



Ekraani alt roomab välja näkk Sulin (mina), kes võrgutab Hüübi ning kutsub ta vetemaailma elama.

#### 14. Veealune



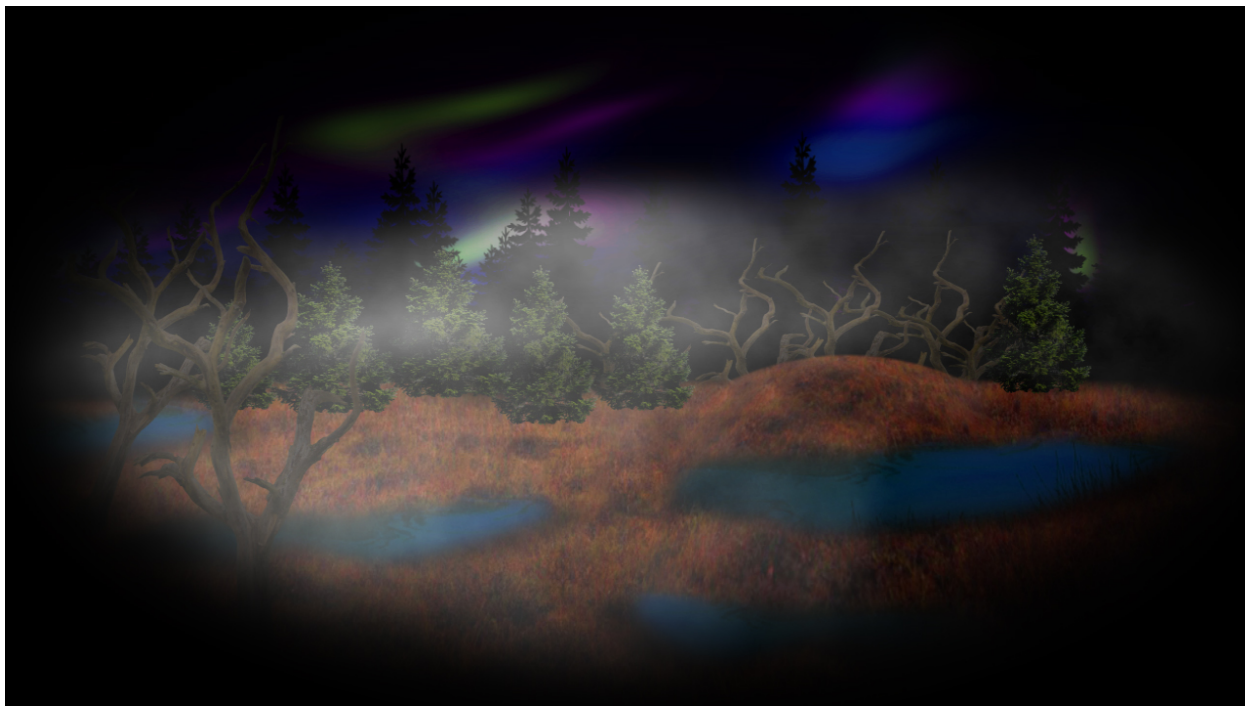
Hüüp ja Sulin elavad vee all. Saavad lapse.

#### 15. Kalad pudenevad



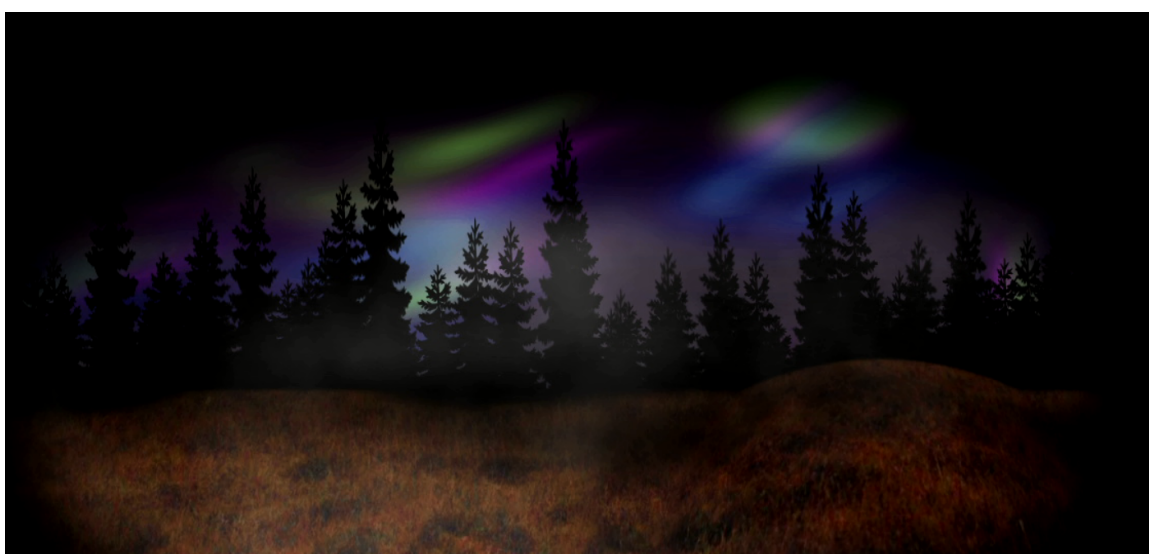
Hüüp tuleb vetemaailmast välja, seeläbi pudeneb tema laps kaladeks. Videomapping valgel linal, mis on algselt kokku pakitud niiviisi, et see meenutaks last.

## 16. Raba



Virb ja Viher ekslevad soos. Virb päästis oma venna Viher sohu uppumisest, pakkus vanapaganale kolme veretilka, ise muutus rebaseks.

## 17. Eba ja Ahun lõkke ääres



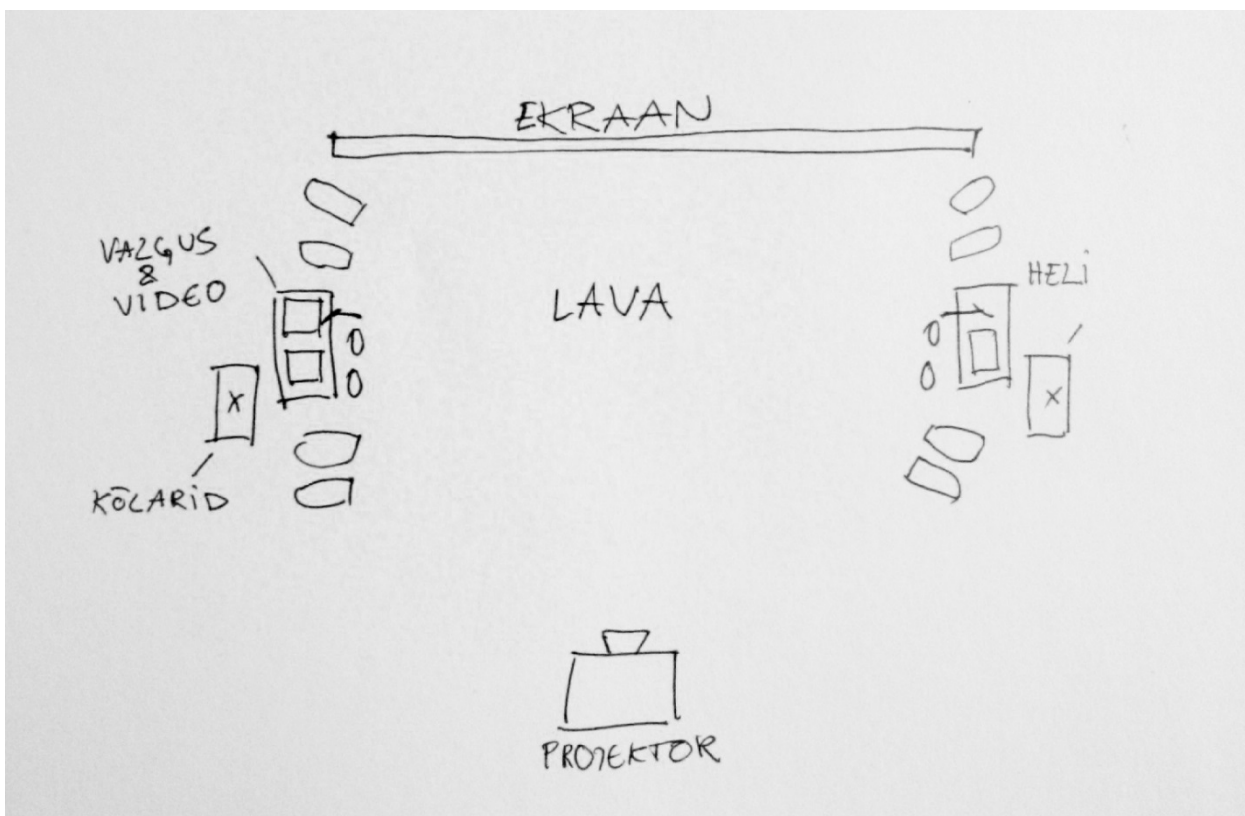
Ahun üritab kuritarvitada Eba. Eba lööb Ahuni pikali. Lõkke äärde ilmub Viher. Ahun muutub segaseks, peab ennast hundiks ning jookseb hundikarja- kus hundid ta lõhki kisuvad.

## 18. Tõusev täiskuu



Ellu jäänud kamp istuvad lõkke ääres. (Viher istub raskelt lõkke äärde. Eba tuleb uuesti metsast välja, Hüüpi enda järel talutades.)

**Lisa 2 Visand lavapaigutusest, mis oli igas esinemiskohas sama**



### *Lisa 3 Tegelaste/rollide nimekiri*

Rollid:

BIRGIT LANDBERG	Hiie-Emand (hää), Eba
KERTTU KRUUSLA	video, viiul, Sulin (näkk), kõrtsmiku pruut
MARTIN AULIS	trummid, Vanapagan
SILVER KALJULA	Virb, parmupill
MIHKEL KALLASTE	Viher, parmupill
MÄRT KOIK	Hüüp, parmupill
KRISTJAN LÜÜS	Ahun, kitarr
JARI MATSI	Valgus, kitarr, kõrtsmik

*Lisa 4 Tõusva kuu videopilt. Võrdlus, jällegi märg kihtidega.*



## SUMMARY

### **Creating video design and participating in Jaanika Tammaru's drama "Pööriöö"**

As my thesis I created background videos for Jaanika Tammaru's drama "Pööriöö". My role was really special this time since I did not only make and play the videos but I was also participating in the drama as an actor and musician. Another special thing regarding this drama was that nothing was hidden - all the technicians and their technics were on the stage. On top of that me and the lighting designer were not the only ones who played the videos or did the lighting - actors who were not currently playing in the scene were doing those things also.

I joined the project because I wanted to test myself if I could be an actor and a video artist at the same time. Also the theme of "Pööriöö" was fascinating for me and since it was a travelling show it added even more new challenges. I had to start thinking about the technical solutions from the beginning so all my work could be adjusted into different spaces.

In my written work I mostly analysed technical solutions for my videos. I brought out all the major problems and things I would do differently next time. I also talked about which parts of the whole process developed my skills the most.

As a conclusion I can say that this has been one of the most interesting projects I have participated in. It gave me a new experience and widened my horizon. I would recommend it to everyone who are mainly working behind the stage because it is a great way to increase self-confidence.

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

Mina, Kerttu Kruusla (sünnikuupäev: 28.06.1991)

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

„Jaanika Tammaru lavastusele “Pööriöö” videokujunduse  
loomine ning etendustes osalemine“

mille juhendaja on Eve Komissarov,

- 1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
- 1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

**Viljandis, 27.05.2015**