

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA
Muusika õppekava

Laura Sinimäe

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA TUDENGITE JA
ELEKTRON.ART VOOGTEATRIPLATVORMI ÜHISLAVASTUSE
„LIGIPÄÄSMATUSE POOLUS“ HELIKUJUNDUS JA EETRIHELI

Loov-praktiline lõputöö

Juhendaja: Janar Paeglis, TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia muusikatehnoloogia lektor

Viljandi 2024

Resüme

Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia tudengite ja Elektron.art voogteatriplatvormi ühislavastuse „Ligipääsmatuse poolus“ helikujundus ja eetriheli

Enda loov-praktilise lõputöö kirjalikus osas annan ülevaate Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia tudengite ja Elektron.art voogteatriplatvormi ühise projekti raames lavastusele „Ligipääsmatuse poolus“ loodud helikujundusest ja eetriheli miksimisest. Lavastus „Ligipääsmatuse poolus“ kasutas metafoorina ookeani ligipääsmatuse poolust ja uuris voogteatri kui eksperimentaalse teatrivormi võimalusi läbi koosloome protsessi. Käesoleva kirjaliku töö esimeses peatükis kirjeldan lavastuse kontseptsiooni ja kahe nädalast prooviperioodi, samuti prooviperioodile eelnevalt individuaalselt tehtud ettevalmistusi. Teises peatükis kirjeldan igale stseenile loodud helikujundust ja eetriheli miksimist. Viimaks toon välja koosloome protsessi ja eksperimentaalse teatrivormi plussid ja miinused helitehniku ja -kujundaja vaatest ning analüüsin tehtud tööd.

Võtmesõnad: voogteater, koosloome, helikujundus, eetriheli

Abstract

Sound design and broadcast sound engineering for the collective project of Tartu University Viljandi Culture Academy students and online theatre platform Elektron.art: *Pole of inaccessibility*

In the theory part of my thesis I give an overview and explanation of the sound design and broadcast sound engineering aspects for the collective project of Tartu University Culture Academy students and online theatre platform Elektron.art: *Pole of inaccessibility*. Using creative collaboration as a vehicle for reaching the depths and experimental ways online theatre operates, the metaphor “oceanic pole of inaccessibility” was employed as the main motive of the project. The first chapter explains the conception, two-week rehearsal period and my individual preparations prior to the rehearsals. The second chapter concentrates on the making of the sound design and broadcast sound mixing. In the last chapter I conclude and analyse the sound design and broadcast sound engineering work done in the project and give the positive and negative sides of creative collaboration projects and experimental online theatre for sound designers and broadcast sound engineers through my personal experience.

Key words: online theatre, creative collaboration, sound design, broadcast sound engineering

Sisukord

Sisukord.....	4
Sissejuhatus	5
1. Lavastuse Ligipääsmatuse poolus“ kontseptsioon, ettevalmistused ja prooviperiood	6
1.1 Kontseptsioon	6
1.2 Ettevalmistused.....	6
1.3 Prooviperiood	7
2. Helidisain ja eetrimiks.....	9
2.1 Helidisain.....	9
2.2 Eetrimiks.....	12
3. Eksperimentaalse teatrivormi ja koosloome protsessi miinused ja plussid helikujundaja ja -tehniku vaatest, projekti analüüs	13
3.1 Eksperimentaalse teatrivormi ja koosloome protsessi miinused ja plussid helikujundaja ja -tehniku vaates.....	13
3.2 Analüüs	14
Kokkuvõte	16
Kasutatud kirjandus.....	17
Lisad.....	18
Lisa 1. Lihtlitsents	18

Sissejuhatus

Käesoleva loov-praktilise lõputöö kirjalikus osas kirjeldan helikujunduse loomise ja eetriheli miksimise protsesse Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia tudengite ja Elektron.art voogteatriplatvormi ühislavastuses „Ligipääsmatuse poolus“. Lavastus leidis aset veebis, voogteatriplatvormil Elektron.art ja uuris nimetatud eksperimentaalse teatrivormi võimalusi ja potentsiaali lähenedes probleemile koosloome vormi kasutades. Lavastuse proovid algasid 2023. aasta novembris ning esietendus Elektron.art veebis toimus 25. jaanuar 2024. Etenduse pikkus oli 45 minutit ja kokku toimus 3 etendust.

Loov-praktilise lõputöö kirjalik osa on jagatud neljaks peatükiks. Esmalt kirjeldan lavastuse kontseptsiooni, ettevalmistusperioodi jooksul tehtud individuaalset tööd ja prooviperioodi TÜ VKA's ja Elektron.art ruumides ning kasutatud helitehnikat. Järgmisena annan põhjaliku ülevaate helikujunduse loomisest ja eetriheli miksimise protsessist. Kolmandas peatükis toon välja enda personaalsest kogemusest lähtuvalt miinused ja plussid eksperimentaalse teatrivormi ja koosloome protsessis helikujundaja ja -tehniku vaates. Peatüki lõpus analüüsin tehtud tööd ja võtan kokku projekti jooksul õpitu.

Lavastuse „Ligipääsmatuse poolus“ autoriteks olid Eva Maria Aru, Karl Jakob Bartels, Pamela Ebber, Madleen Maria Kirja, Kärt Kokkota, Getriin Kotsar, Isabel Laiapea, Maria Helena Seppik, Kristjan Taska, Ronja Marie Tepp, Robin Täpp, Aleks Mathias Viidik, Oskar Viirand, Jaagup Maidla, Deili Post, Sten-Hendrik Killak, Robin Valge, Kris-Kervin Mölder, Laura Sinimäe, Heneliis Notton, Ruslan Stepanov, Jürgen Volmer, Taavet Jansen, Siim Reisspass.

1. Lavastuse „Ligipääsmatuse poolus“ kontseptsioon, ettevalmistused ja prooviperiood

1.1 Kontseptsioon

Lavastus „Ligipääsmatuse poolus“ uuris läbi koosloome protsessi voogteatri kui võrdlemisi uue ja eksperimentaalse teatrivormi võimalusi, kasutades metafoorina ookeani ligipääsmatuse poolust. Millimeetri täpsusega välja arvutatud ookeani ligipääsmatuse poolus ehk Point Nemo (tuletatud Jules Verne'i raamatust „20 000 ljööd vee all“) on kaugeim punkt maismaast, mille tuletas ja arvutas millimeetri täpsusega välja 1992. aastal Horvaatiast pärit insener Hrvoje Lukatela. (Postimees, 2024)

Point nemo käsitlemine lavastuses inimkonna tehnoloogiliste abitsioonide ja saavutuste surnuaiana andis heliloomes sisendi kummaliseks ja tundmatuks maastikuks. Helide musikaalseteks ideedeks sidumise asemel tegelesin kontseptsioonist tulenevalt erinevate mürade ja helisalvestiste tundmatuseni muutmise ja keerukamate, igavikuliste ja isetoimivate, süntesaatori *patch*'ide ökoloogiatega Ableton Live's.

1.2 Ettevalmistused

Lavastuse „Ligipääsmatuse poolus“ proovid algasid 2023. aasta novembris. Sel ajal olid enamjaolt proovides etendajad, lavastajad ja videotehnikud. 2024 jaanuaris, 2 nädalat enne esietendust sai kogu tiim esimest korda kokku Elektron.art ruumides ja algasid kohapealsed proovid.

Esimest korda käisin proove vaatamas kahel korral novembris 2023. Ühe proovi jaoks võtsin kaasa ka Zoom H5 käsisalvestaja. Salvestasin proovis osalejate juttu, naeru, samme, ruumis leiduvaid helisid jm.. Plaan oli kasutada salvestatud materjali lavastuses publiku ruumitaju ja tunnetusega manipuleerimiseks. Eeldusel, et suur osa publikust vaatab etendusi kõrvaklappidega, oleks saanud siis varem salvestatud helisid panna vasakult-paremale liikuma, lisada kajasid või muid effekte ja panna seeläbi vaatajat tundma, et ta on etendajatega samas ruumis või vastupidiselt häirida ja segada tajusid ja arusaama arvutiekraanil toimuvast. Salvestatud materjaliga tegelesin iseseisvalt enne prooviperioodi, salvestatud materjali lavastuses ei kasutatud.

Jaanuaris 2024 hakkasin tegelema helikujunduslike ideede ettevalmistusega. Ehitasin Ableton Live's süntesaatori patch'e, lugesin põhjalikult läbi etenduse kirjelduse ja kujutasin ette, millised motiivid võiksid helilises kujunduses olla, et see toetaks etenduste lavastuslikku olemust. Samuti viisin ennast kurssi Elektroni ruumides oleva tehnikaga ja proovisin läbi mõelda lavastuse helitehnilise lahenduse või vähemalt erinevaid olukordi ette kujutada. Kuna tekstiraamatut ei olnud, samuti ei olnud teada, kui palju etendajaid korraga stseenides rääkida võib, siis otsustasin esialgu, et ei võta esimeseks proovipäevaks Tallinnasse lisatehnikat kaasa vaid otsustan esimese päeva lõpus, millist kohalikku tehnikat on võimalik kasutada ning mida peaks juurde rentima/laenama mujalt.

1.3 Prooviperiood

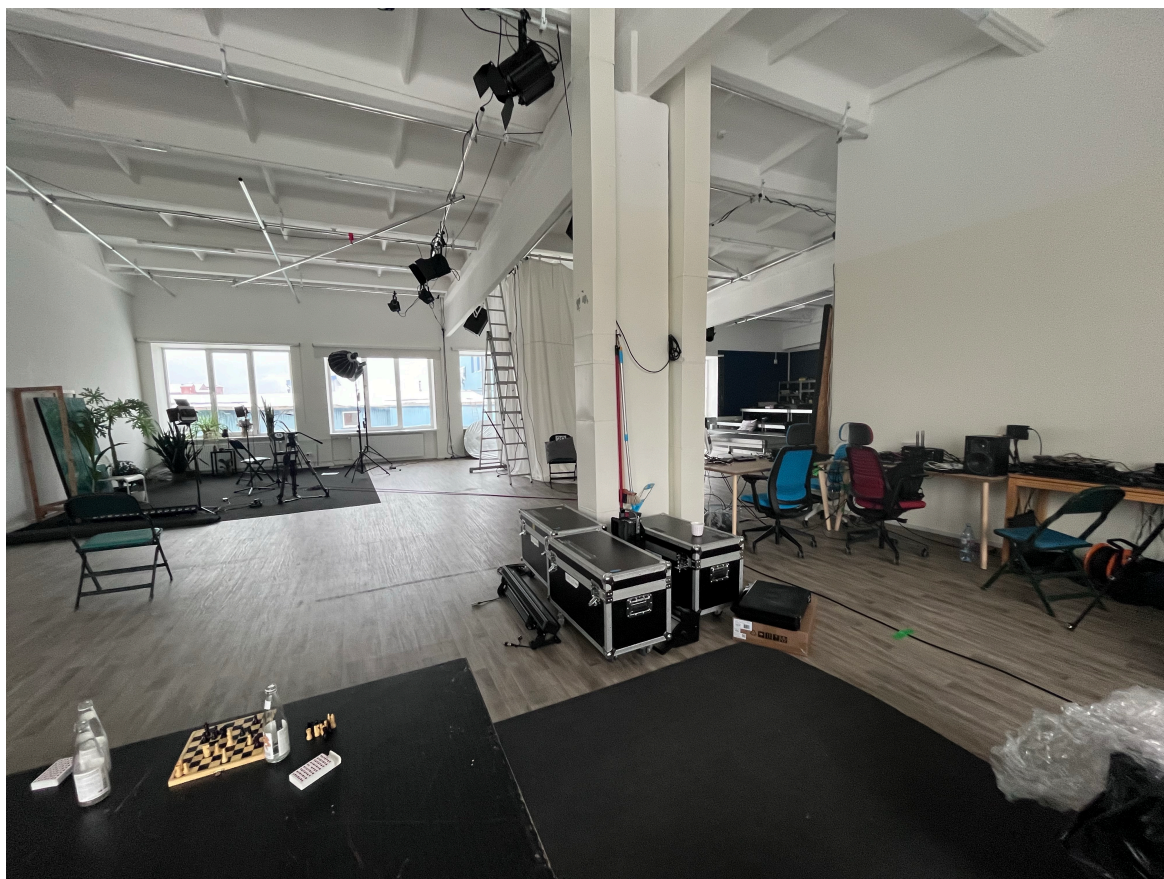
Esimesel päeval Elektroni ruumidesse jõudes, tegid lavastajad, näitlejad ja videotiim tööd tantsustseeniga, mis kunagi lavastusse ei jõudnud. See motiiv, et prooviti läbi stseene, mis lavastusse ei jõudnud, kordus kogu prooviperioodi jooksul, kuna esimene täielik läbimäng toimus õhtu enne esietendust.

Kui olin esimese stseeni proovi ära vaadanud, hakkasin tegelema kohapealsete tehniliste võimaluste üle vaatamisega ja enda töökoha ettevalmistamisega. Otsustasin esimesel päeval kasutada kohapealset tehnikat, et vaadata, kas ja kui palju saab ära teha olemasolevaga ja otsustada hiljem, mida on vaja juurde rentida/laenutada. Kasutasin Elektron.art'i Tascam Model 12 mikserit, kuhu ühte stereokanalisse saatsin USB ühendusega Ableton Live'st välja jõudva heli, teise stereokanalisse ühendasin ruumimikrofonina kasutamiseks Audio-Technica BP4025 X/Y stereo mikrofoni ja ülejäävatesse kanalitesse ühendasin paar Rode NT5 kondensaator tüüpi kardioid suunakarakteristikaga mikrofoni lisa ruumimikrofonideks ning Rode Wireless Go ringsuunalise suunakarakteristikaga mikrofone vastavalt vajadusele. Monitoorisin heli kõrvaklappidega, kuna olin samas ruumis etendajate ja seega ka mikrofonidega. Proovisin erinevaid paigutusi ja lahendusi mikrofoni kasutamiseks. Kuna Tascamiga esines erinevaid probleeme, milleks suurim oli kogu puldi hangumine aeg-ajalt, sain aru, et pean selle siiski asendama millegi töökindlamaga. Samuti selgus, et paljudes stseenides on vaja kõigile etendajatele personaalseid mikrofone, milleks Tascam mikseril piisavalt kanaleid ei

jätkunud ning Rode Wireless Go juhtmevabad mikrofoni ei olnud samuti töökindlad, kuna kaotasid ühenduse vastuvõtjaga juba väikestel vahemaadel. Otsustasin seega võtta Viljandi Kultuuriakadeemiast juurde Behringer XR18 mikseri ja lisaks võtsime Tallinnas asuvast Sakala keskusest rendiks Shure Axient Digital raadiomikrofoni saatjate-vastuvõtjate süsteemi (8 kanalit) ja 7 kanalit Senheiser ME2 ringsuunalise suunakarakteristikaga lavalier mikrofone, viimased vahetasime hiljem välja ERR'ist laenuks saadud DPA 4080 ringsuunalise suunakarakteristikaga lavalier mikrofoni vastu.

Prooviperioodi jooksul tegime iga päev tööd erinevate, tihti peale täiesti uute, stseenidega. Kuna lavastajaid oli kokku 7 ja tegu oli koosloome projektiga, siis pidin nii helidisaini kui helitehnilist poolt pidevalt erinevate lavastajate soovide ja maitsete kohaselt muutma. Prooviperioodi lõpuks kustutasin Abletoni projektist suure osa tehtud tööst, kuna enamus läbiproovitud stseene lavastusse ei jõudnud.

Joonis 1. Elektron.art ruumid, kus toimus etenduste ülekanne ja kogu publikule nähtav tegevus



Prooviperioodi jooksul tegin ka raadioreklaamklippi ERR'is esitamiseks, mille taustaks originaalne muusika.

2. Helidisain ja eetrimiks

2.1 Helidisain

Lavastuse „Ligipääsmatuse poolus“ helidisainis kasutasin sämpeldatud materjali, salvestatud helisid ja ehitasin ise ka süntesaatori *patch* 'e. Kogu helidisaini lõin ja mängisin maha Ableton Live tarkvara kasutades. Enamjaolt kasutasin Ableton Live'i sisseehitatud seadmeid ja vähem kolmandate tootjate pluginaid. Kirjutan iga stseeni muusikalisest kujundusest eraldi stseenide lavastuses ilmumise järjekorras. Korduva helidisainiga tekstisteeni kirjeldan vaid esimesel ilmumise korral. Stseenid olen nimetanud ise, neis toimuva tegevuse alusel. Esimene stseen oli üks väheseid, mis prooviperioodi esimesest päevast alates kindlalt lavastusse sisse jäi. Helidisaini poolelt esitlesin selle taustaks kohe üht eelnevalt iseseisvalt ettevalmistatud Ableton Live'i sisseehitatud Operator süntesaatoriga ehitatud fooni, mis stseeni ka hästi sobitus.

Ootekraani muusika oli kummituslik ja voolav, aja möödudes lisandusid trummid. Shepardi tooni kasutasin, et anda edasi ookeani põhjast vee pinnale jõudva allveelaeva motiivi. Ootekraani muusika koosnes :

- ühtlase foonina kõlavast akordist, mille heliallikaks kolme ostsillaatoriga VST süntesaator Vital.
- “igavesti tõusvast” Shepardi toonist ehk audioillusioon, mis koosneb oktavitega eraldatud siinuslainetest, mis kuulmistajuga manipuleerides justkui lõpmatult tõusevad. Ehitasin selle Ableton Live'i sisseehitatud Operator süntesaatorit kasutades seitsmest siinuslainest, millest igaühele lisasin 12 pooltooni.
- bassiosa koosnes subbassist, mille ehitasin Ableton Live'i sisseehitatud Operator süntesaatoriga, kasutades siinuslainet ja kõrgemateks sagedusteks kasutasin Ableton Live sisseehitatud Wavetable süntesaatorit, lõikasin ära madalamad sagedused ja lisasin *phaser*'i, et tekitada liikuvust

-trummideks kasutasin sãmpleid, lõikasin ära kõrgemad sagedused ja lisasin saturatsiooni

Esimese stseeni muusikaks eksperimenteerisin palju ja ehitasin keerukama *patch*'i. Sain konseptsiooni lugedes aru, et emotsioon võiks olla midagi igavikulist ja kummalist, samas rahustavat. *Patch* 'i ehitasin sisseehitatud Wavetable süntesaatoriga, kus kasutasin kahte ostsillaatorit. Ostsillaatorite erinevaid parameetreid määrasin mõjutama *envelope*'d määramaks ADSR parameetreid ja LFO'd liikuvuse lisamiseks. Samuti lisasin helisid manuaalselt automeerides arpedžo *patch*'i, mille ehitasin ka Wavetable süntesaatorist. Määrasin arpedžo skaalaks kaksteist pooltooni ehk ühe oktavi ja lisasin sisseehitatud juhuslikkuse seadme, mis LFO-ga määratud aja tagant juhuslikult valides noote vahetas. Kaja efektiks kasutasin Ableton Live'i sisseehitatud seadmeid. Algselt olin lisanud ka Operator süntesaatoriga ehitatud liikuva valgemüra, aga seda lavastuses ei kasutanud. Stseeni muusikat ruumi tagasi etendajale kuulamiseks ei mänginud, kuna leiti, et on parem, kui etendaja muusikale ei reageeri. Seega automeerisin ja muutsin ise etendusel erinevaid parameetreid aja jooksul, vaadates etendaja tegevust monitorist.

Teksti helina katsetasin erinevaid ideid, kuid lõpuks oli sobivaim roosamüra, mis peale lihtsat töötlust ja liikuvuse lisamist, andis hea taustaheli vaatajale keskendumiseks ja teksti mõttega lugemiseks ning samas mõjus justkui raadiosageduste abil edastatava sõnumina, mis sobis hästi lavastuse konteksti.

Duššistseenis kasutasin ruumimikrofonina Audio-Technica BP4025 X/Y stereo mikrofoni. Mikrofoni kanalid tõmbasin sünkroonis kaamera pööramisega maha ja vahetasin sujuvalt eelsalvestatud ruumiheliga. Eraldi ruumiheli lisasin vahele põhjusel, et samal ajal saaks dušši alt väljuv etendaja ruumist lahkuda. Kui Eva huulepalsamit avas, tegin lahti tema lavalier mikrofoni kanali, mis püüdis hästi ka stseeni lõpus oleva saraküünla heli, samuti tekitas lavalier mikrofoni kasutamine intiimsust, mis antud stseeni hästi toetas.

Vilistamise stseenis kasutasin DPA lavalier mikrofoni, mille kinnitasin etendajale särgi külge. Lisasin mikrofonile kaja, et tekiks tunne justkui ripuks ja vilistaks etendaja üksinda suures ja lõpmatus ruumis.

Madleeni stseenis sooviti, et kasutaksin tugevamat ja raskemalt mõjuvat helipilti. Kasutasin sãmplina salvestust lennuki mootorist, millelt eemaldasin filtritega suure osa kõrgematest sagedustest ning osa madalamaid. Lisasin ka veidi ruumi efekti. Kuna helipildil oli antud stseenis suurem roll, siis mängisin seda ka ülekande ajal ruumi tagasi selleks, et etendaja Madleen saaks helipildist vastava emotsiooni.

Tantsustseenis mängis muusika etendajale ruumi tagasi ja salvestasin taustaheli ette. Selleks salvestasin Kristjani hingeldamise, salvestatud audiolt lõikasin ebavajalikud sagedused ja komprimeerisin veidi.

Valge ruumi stseenis kasutasin varem salvestatud tuulekellade audiot. Tegin audioklipi pea kolm oktavat madalamaks ja venitasin aeglasemaks. Lisasin ka rohkelt *delay*'d ja saturatsiooni huvitavamaks efektiks. Tulemuseks oli kõhe helipilt, mis stseeni hästi toetas.

Luubi ja nukuteatri stseenis jätkus sama helipilt, kuid lisasin mikserpuldist *chorus* efekti, mis sobis hästi kokku luubi motiiviga.

Kukil istumise ja huigete stseenis kinnitasin kahele kaadritagusele etendajale DPA lavalier mikrofonid, millele lisasin kaja efekti. Selle audio oleksin tahtnud heli puhtuse eesmärgil salvestada ette, kuid kuna etendajad pidid reaalselt reageerima huigetele, kasutasin siiski mikrofone.

Reeglite lugemise stseenis kinnitasin etendajale DPA lavalier mikrofoni, mille pulti jõudvat signaali komprimeerisin ja ebavajalikke sagedusi lõikasin.

Etendajate ja lavastajate ühiselt kaamerasse vaatamise stseeni taustana kasutasin pesumajas salvestatud ruumiheli sãmplit, et mõjutada vaataja arusaama sellest, kus steen toimub.

Peostseenis kasutasin kahte Rode NT5 kondensaatormikrofoni, millega püüdsin ruumis samal ajal mängivat muusikat ja etendajate naermist. Eemaldasin mikrofoni kanalitel oleva EQ'ga ebavajalikud sagedused ja komprimeerisin.

Tänavastseenis kasutasin internetist saadud salvestust. Stseeni lõpus tekkisid kaameraprobleemid ja segaduse tõttu hilinesin veidi järgmise, laevavraki stseeni heliklipi vahetusega.

Laevavraki ehk lavastuse käigus kasutatud ruumide näitamise stseeni taustaks oli ettesalvestatud heliklipp, kus Eva luges teksti. Lavastajad soovisid, et tekst oleks justkui läbi vana raadio kõlav salvestus. Tulemuseni jõudsin filtreid ja saturatsiooni kasutades ning lisasin ka kassetimaki krabinat.

2.2 Eetrimiks

Eetrimiks koosnes Ableton Live'is olevatest varem valmis produtseeritud heliklippidest, salvestatud materjalist ja kohapeal üles seatud mikrofonide helist. Eetrimiksi tegin Behringer XR18 digimikseriga. Mikseri väljunditest saatsin signaali edasi video mikserpulti, mille stereokanalile panin ka *limiter*'i valjuduse saavutamiseks (-0.1 db - -6 db). Eetrimiksi puhul otseülekannet teostades, on oluline tehnilise tiimi omavaheline infovahetus, milleks kasutasime raadiosaatjaid. Samuti olid kõigil tehnilise tiimi liikmetel monitorid, ülekande ja operaatorite kaamerate piltide jälgimiseks.

Joonis 2. Eetrimiks ja ülekanne



3. Eksperimentaalse teatrivormi ja koosloome protsessi miinused ja plussid helikujundaja ja -tehniku vaatest, projekti analüüs

3.1 Eksperimentaalse teatrivormi ja koosloome protsessi miinused ja plussid helikujundaja ja -tehniku vaates

Voogteater on platvorm lavastustele, mis on tehtud samaaegselt veebis edastamiseks ja veebi vahendusel vaatamiseks ja on justkui segu lavastusest ja filmist. Voogteatriplatvorm Elektron.art on defineerinud voogteatrit, kui uurimistöööriista. Selle teatrivormi uudsus loob võimalusi uute lahenduste leidmiseks ja katsetamiseks igas lavastusvaldkonnas, mis annab vabadust ideede genereerimiseks ja eksperimenteerimiseks. Samas puuduvad klassikalise lavastuse seisukohalt olulised elemendid nagu näiteks publiku kohalolu ja nende vahetu tagasiside. (Aadma jt, (i.a). Kasutatud 10.05.2024, <https://teater.ee/teatriinfo/terminoloogja/>; elektron.art, (i.a). Kasutatud 10.05.2024, <https://elektron.art/et/projektid/experiment/voogteater>)

Koosloome protsess, kui detsentraliseeritud lähenemisviis, on loominguline protsess, mis aitab kasutada erinevate kogemuste ja ideedega inimeste mõtteid uute ja eksperimentaalsemate lahenduste loomiseks. Kui tavaliselt on lavastuse protsessis kaasatutel kõigil enda kindel roll täita, siis koosloome puhul on võimalik igaühe panus ükskõik millisesse lavastuslikku protsessi. Koosloome on seega ka lavastuslikus mõttes eksperimentaalne. (Riigikantselei, 2022; Postimees, 2024)

Miinused:

- tagasisidet on raske analüüsida, sest kõigil on erinev maitse ja ettekujutus. Antud lavastuse kontekstis, kus oli korraga seitse lavastajat (lisaks ülejäänud tiimile, kellel oli ka alati võimalus kommenteerida), oli mitu korda olukord, kus erinevatel päevadel andsid tagasisidet erinevad lavastajad/tiimi liikmed. Neist igaüks andis subjektiivset tagasisidet, mõnikord vastupidiselt eelmisel päeval kokkulepitud ja kinnitatud lahendustele. Samuti pole üht kindlat inimest, kellega suhelda enda tööülesannete ja nende täitmise edukuse/ebaõnnestumise osas.

- kõigile on keeruline meeldida ja see võib tekitada olukorra, kus pikalt vaieldakse pisiasjade ja lõpuks ka maitse üle
- olukord, kus kõigi arvamus alati võrdselt loeb, on idealistlik, kuna peale arutelu tekib siiski vajadus ülesannete täitmiseks, mille osas vaja langetada otsused. Seega peab kellegi arvamus siiski määravaks saama.

Plussid:

- suurem vabadus loovaks eneseteostuseks
- võimalus arutada ja mõtestada ka laiemalt kui vaid enda erialast lähtuvalt
- koos võimaluste ja konseptsioonide arutamine võib anda paremat sisendit helikujunduse loomeks või tehnilisteks lahendusteks
- probleemide erinev sõnastamine hõlbustab neist aru saamist

3.2 Analüüs

Lavastuse protsess oli minu jaoks erialaselt väljakutsuv ja arendav. Kahe nädala pikkune prooviperiood Elektronis oli töörohke ja saalis veedetud päevad pikad. Pidin harjuma sellega, et kuni prooviperioodi viimase päevani, muutusid pidevalt pea kõik stseenid ning olema valmis pakkuma koheselt uusi lahendusi, jäädes samal ajal rahulikuks ja mitte hoidma kinni eelmisel põeval tehtud tööst. Sain kinnitust, et olen võimeline leidma probleemidele kiirelt lahendusi ja jääma rahulikuks enda rollis helindaja ja helikujundajana ka siis, kui olukord on pingeline, koolis õpitud teadmiste ja isiklike erialaste kogemuste põhjal. Tegu oli eksperimentaalse õppeprotsessiga, mis oli kõigi jaoks uudne ja pooleldi teadmatuses tegutsemise suurimaks plussiks ongi ainulaadne kogemus ning sellest õpitu.

Töötades tehnikaga, millega polnud varem kokku puutunud, suutsin probleemide korral leida manuaale ning foorumeid lugudes edukalt lahendusi.

Helikujunduse loomine lavastusele oli mulle esmakordne ning selle jooksul õppisin kuulama tagasisidet ja lavastajate nägemust ning konseptsiooni mõtestama. Ableton Live'i sisseehitatud süntesaatoreid kasutades sain nendega paremini tuttavaks ning

ekrperiemntaalse loomusega lavastus andis palju ruumi katsetada ja välja mõelda meetodeid, mida varem polnud kasutanud.

Keeruline oli samaaegselt helindada ja helikujundust luua. Kuna olin mõlemas rollis, siis tundsin, et olenemata püüdlustest, ei suutnud olla alati täielikult mõlemas rollis sees. Näiteks oleksin soovinud helikujundajana palju rohkem rahulikult eemalt jälgida ning tajuda stseenides toimuvat, kuid kuna pea alati käis stseenide läbimänguga paralleelselt ka ülekande proov operaatorite ja videomonteerija jaoks, siis oli vaja sinna ka eetriheli miksida. Samuti helindajana suutsin küll suuremaid probleeme märgata ja nendega tegeleda, kuid peensusteni lihvimine jäi tihtipeale tagaplaanile, kuna üritasin samaaegselt saada aru, mis stseenis toimub ja mõelda helikujunduse loomisele.

Tagantjärele lavastust järele vaadates, oleks olnud võimalik (eetri)helipilti kindlasti puhastada näiteks heli ettesalvestades, kuid kuna lavastus saavutas lõpliku vormi alles õhtu enne esietendust ning ülekannet sooviti hoida siiski võimalikult vahetuna, puuduks selleks võimalus. Samuti oli väga raske kommunikeerida stseenide ajal mikrofonidega samas ruumis viibivatele kaadri taga olevatele operaatoritele ja lavastajatele, et nende iga liigutus ja heli eetrisse jõuab, kui nad ise vaatajaga samamoodi lavastust ei koge.

Kokkuvõte

Enda loov-praktilise lõputöö kirjalikus osas kirjeldan enda rolli helikujundaja ja helitehnikuna ning annan ülevaate tehtud tööst Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia ja Elektron.art voogteatriplatvormi ühislavastuses “Ligipääsmatuse poolus”. Lisaks tehtud tööle analüüsin lähtuvalt enda rollist ka voogteatri ja koosloome protsessi plussid ja miinuseid.

Antud töö esimeses peatükis selgitan lavastuse kontseptsiooni, kirjeldan prooviperioodi ja sellele eelnenud iseseisvalt tehtud eeltööd. Teises peatükis kirjeldan detailselt iga stseeni kaupa sellele loodud helikujundust ja mikrofonide või ruumis paiknevate kõlarite kasutamise puhul annan ka helitehnilised selgitused ja põhjendused. Lisaks kirjeldan eetriheli kokkumiksimist. Kolmandas peatükis analüüsin tehtud tööd ja teen selle põhjal järeldusi. Viimaks toon välja koosloome protsessi ja eksperimentaalse teatrivormi plussid ja miinused helikujundaja ja -tehniku vaatest.

Kasutatud kirjandus

Aadma, H., Aibel, L., Epner, L., Jääts, L., Pesti, M., Sippol, T., Allik, K. ja Saro, A. Eesti Teatriagentuuri kodulehekül. (i.a). Kasutatud: 10.05.2024, <https://teater.ee/teatriinfo/terminoloogia/#char-V>

Elektron.art veebiplatvormil etendub Viljandi Kultuuriakadeemia tudengite lavastus. (2024). *ERR kultuuriportaal*, 16. jaanuar. Kasutatud 10.05.2024, <https://kultuur.err.ee/1609223790/elektron-art-veebiplatvormil-etendub-viljandi-kultuuriakadeemia-tudengite-lavastus>

elektron.art viib veebi "Ligipääsmatuse pooluse". (2024). *Postimees*, 16. jaanuar. Kasutatud 10.05.2024, <https://kultuur.postimees.ee/7939568/elektron-art-viib-veebi-ligipaasmatuse-pooluse>

elektron.art: Voogteater, kui uurimistöööriist. (i.a). Kasutatud: 10.05.2024, <https://elektron.art/et/projektid/experiment/voogteater>

Riigikantselei: koosloomeranits. (2022). Kasutatud 10.05.2024, <https://www.riigikantselei.ee/valitsuse-too-planeerimine-ja-korraldamine/koosloomeranits>

Lisad

Lisa 1. Lihtlitsents

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Laura Sinimäe,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose
TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA TUDENGITE JA ELEKTRON.ART VOOGTEATRIPLATVORMI ÜHISLAVASTUSE „LIGIPÄÄSMATUSE POOLUS“ HELIKUJUNDUS JA EETRIHELLI, mille juhendaja on Janar Paeglis, 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.

Laura Sinimäe

20.05.2024