

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Etenduskunstide osakond

Teatrikunsti visuaaltehnoloogia õppekava

Kärt Petser

KONTSERTVISUAALIDE LOOMINE ANSAMBLILE VONKUUSK

Loov-praktiline lõputöö

Juhendaja: Toomas Tikk MSc

Kaitmisele lubatud.....

(juhendaja allkiri)

Viljandi 2018

SISUKORD

MÕISTED	5
SISSEJUHATUS	6
1. EELLUGU	7
1.1. Varasem koostöö vonKuusega.....	7
1.2. Oskar Fischinger ja “ <i>An Optical Poem</i> ”.....	9
1.3. Abstraktsioon, sünesteesia ja muusika.....	10
2. TÖÖPROTSESS	13
2.1. Animeerimine.....	14
2.2. Järeltöötlus.....	15
2.3. Projketsiooni katsetamine.....	15
2.4. <i>VJ</i> pult ja <i>live</i> montaaži ettevalmistus.....	16
3. KONTSERT	17
3.1. vonAngaar.....	18
3.2. Plakat üritusele.....	18
3.3. Kontsertpaiga ettevalmistus.....	18
3.4. vonKuuse <i>live</i>	20

KOKKUVÕTE.....	21
KASUTATUD KIRJANDUS.....	22
LISAD.....	23
Lisa1 Ühe videokompositsiooni valmistamise etapid.....	23
Lisa2 Ürituse plakati valmimise etapid.....	25
Lisa3 Angaari kontsertpaigaks ettevalmistamine.....	27
Lisa4 Näiteid videovisuaali kompositsioonidest lugude kaupa.....	30
SUMMARY.....	34

MÕISTED

VJ - VJ tegeleb reaalajas video miksimine ja kuvamisega. “*Video jockey*” tuleb terminist “*disc jokey*”, “*DJ*”, mida algupäraselt on kasutatud raadiotes. ([https://en.wikipedia.org/wiki/VJ_\(media_personality\)](https://en.wikipedia.org/wiki/VJ_(media_personality)))

Footage - videoproduksioonis tähistab *footage* toorest, töötlemata materjali. Käesolevas töös tähistab see aga materjali, mis loodud *VJ* tarkvaras töötlemiseks ja miksimiseks vastavalt *VJ*imisele omasele *live*olukorrale. Siinkohal teen ettepaneku seesuguse tähendusega *footage* nimetada ümber “materjalipagasiks” või “VJ kohvriks”.

Timeline - töölaua osa, mis mõeldud failide kronoloogilisse järgnevusse seadmiseks. Siinkohal nimetan töö kirjalikus osas ümber ajajooneks.

Loop - korduv element, mida esitatakse tehniliste vahenditega muusikas või video puhul. Käesolevas töös (video)*loop*, ehk sujuva üleminekuga vormistatud lühike korduv videofraas, mida saab lõpmatuseni korrata.

Keying - arvutigraafika ja visuaalsete efektide puhul tähistab kõnekeelne “*keymine*” kahe kaadri omavahelist komponeerimist eraldades visuaalse informatsiooni värvi ja valguse väärtusteks. (<http://graphics.wikia.com/wiki/Keying>)

Alfa kanal - 32-bitine graafikasüsteem koosneb neljast kanalist — kolmest 8-bitisest kanalist, milleks on punane, roheline ja sinine (RGB) ning ühest 8-bitilisest alfa kanalist, mis tähistab läbipaistvust. See võimaldab määratleda, kuidas kohakuti olevate pikslite värvid oma vahel liituvad. (https://www.webopedia.com/TERM/A/alpha_channel.html By Vangie Beal)

SISSEJUHATUS

Käesoleva lõputöö praktilise sisu eesmärgiks oli luua terviklik komplekt kontsertvisuaale muusikalisele kollektiivile vonKuusk. Praktilise ja kirjaliku osa uurimuslikuks aspektiks pean välja selgitada, milline on kontsertvisuaalide struktuur, kuidas see erineb seniõpitust etenduskunstide valdkonda jäävast videokujunduse loomisest.

Kirjaliku töö esimeses peatükis annan ülevaate kahest ajendist, mis on mind selle lõputöö teostamiseni viinud. Räägin lähemalt varasemast kokkupuutest ansambliga vonKuusk ning samuti pikalt kummitanud valdkonnast videokunstis, selle seosest muusikaga. Teises peatükis kirjutan lähemalt tööprotsessist. Milliste stilistiliste ja tehniliste lahenduste kasuks otsustasin ning kuidas valmistasin materjali ette kontsertsituatsiooniks. Töö kolmandas peatükis räägin toimunud kontserdist, ehk reaalsest *live*olukorrast videopuldi taga ning kontsertpaiga ettevalmistamisest.

1. EELLUGU

Lõputöö teemavalik — kontsertvisuaalide loomine muusikalisele kollektiivile seisneb asjaolus minna lõputöös rohkem süvitsi valdkonnaga, mis kooliaastate jooksul põgusaks jäänud. Ehk ka õppekava suhtes pisut teemaväliseks.

Ühest küljest ajendas mind kontsertvisuaale looma kaasaõit Leetu muusikalise kollektiiviga vonKuusk. teisalt on mind pikalt kummitanud selline tegelane nagu Oskar Fischinger, täpsemini tema lühifilm “An Optical Poem”, mida võib nimetada ka visuaalseks muusikaks. Enne kontsertvisuaalide loomise ideed olin mõelnud sellega seonuvalt oma lõputöö ka siduda — kas siis mõne lavastuse videokujundusena või iseseisva installatsioonina.

1.1. Varasem koostöö vonKuusega

Eelmisel kevadel sain kiireloomulise pakkumise sõita Leetu Vilniusesse koos ansambliga vonKuusk, kellele seal toimuval ansamblite konkursil visuaale mängida. Kaasa sõitmine tundus hea väljakutse, kuna eelnevalt ei olnud otsest kokkupuudet *live* kontserdil *VJ* võtmes video maha mängimisega. Küll aga olin katsetanud pidudel, mida ma sama valdkonna alla ei liigitaks.

Kuna pakkumine tuli kaks päeva enne sõitu, ei olnud palju aega midagi põhjalikult ette valmistada. Ka isiklik materjalipagas polnud selleks vastav. Kasutasin ansambli juba olemasolevat materjali ning tegin ka enda poolt midagi juurde. Kuna tegemist oli konkursi eelvooruga, kestis etteaste vaid veerand tundi, seega oli kaasa võetud materjal tol korral piisav. Videovisuaali organiseerimine *VJ* programmi *Resolume* ajajoonel toimus sõidu ajal ning natukene aega ettevalmistusteks jäi ka enne ansambli ülesastumist. Niisiis oli tookordne videotaust loodud suhteliselt käigu pealt, kuid seesugune põgus kokkupuude kontertvisuaalide mängimisega jättis jälje ja tekitas huvi tulevikus luua terviklik komplekt videovisuaale mõnele muusikalisele kollektiivile.

Teisalt oli minu isiklikuks eesmärgiks teha läbi protsess, mille käigus loon seesuguse videomaterjali nullist, õppides seeläbi ka tundma *live* videoks kasutatava materjali niiöelda anatoomiat.

Arvestades etenduskunste visuaaltehnoloogia multimeedia spetsialisti eriala, olen õppetöö käigus saanud suuremat praktikat ja teadmisi visuaali loomisest etenduskunste puudutavas vallas. Muusika ja kontsertid on aga oma struktuuri poolest teistmoodi. Videot võib küll õppida maha mängima salvestuste järgi, kuid olukord kontserdil kujuneb tihtipeale teistsuguseks, kuna muusikapalade üldine tempo võib tõenäoliselt erineda salvestatud materjalist. Näiteks improvisatsioonilised lõigud võivad pikeneda või lüheneda sõltuvalt kontserdi olukorrast — publiku kaasaelamisest, muusikute sünergiast jne. Lavastuse puhul on aga tegemist suhteliselt konkreetsete detailideni töötatud vormiga, kus ka video on tema olemasolul täpselt fikseeritud, stsenaariumisse sisse kirjutatud. Selles erinevuses võib rolli mängida ka neljanda seinä olemasolu, mis on teatrile omane. Kontsertolukorras selline seinä aga puudub — kontakt publikuga on vahetu, mis omakorda mõjutab laval toimuvat. See tingib ka visuaalkunstniku võimaluse improvisatsiooniga kaasa minna ning selleks valmis olla. Mis aga omakorda eeldab, et videomaterjal on vormistatud pisiosadena, näiteks *loop*idena ehk korduvustena, mida on võimalik omavahel kihtides kombineerida.

Kuna vonKuuse muusika oma žanrites mulle inspireerivaks osutus, käisin välja ansambli eestvedajale Kaarel Kuusele oma lõputöö raames neile põhjalikumalt väljatöötatud kontsertvisuaalid luua, mida tulevastel kontserditel kasutada saaks. Tol korral oli plaanis ka nende plaadi ilmumine kevadel, mis kõlas hea kokkulangevusena visuaalset materjali ka mõnel avalikul kontserdil mängida. Kevade lähenedes kujunes aga teisiti — plaati valmis ei jõutud ning nii langes esialgne kontseptsioon kontserdi korraldamiseks ära. Kuid mõte kevadisest kontserdist säilis.

1.2. Oskar Fischinger ja “An Optical Poem”

“An Optical Poem” on Oskar Fischingeri 1938. aastal loodud abstraktne animatsioon, mida saab nimetada ka visuaalseks muusikaks. See on loodud ajal, mil ei olnud veel olemas arvutigraafikat kui sellist ning samuti olid muusikavideod kauge tulevik. *Youtube*’is leiduva video alguses kirjeldab filmiprodutsent Bruce Posner, et “tegu on objektianimatsiooni teetähisega”. Fischinger on kasutanud sadu paberist välja lõigatud geomeetrilisi kujundeid, mille on riputanud läbipaistva traadi otsa ning animeerinud need ruumisügavusse, jäädvustades selle liikumise kaader-kaadrilt väga lähedases sünkroonis F. Liszti “Ungari rapsoodiaga”, mis viitab justkui sellele, et tegemist võiks olla muusikavideoga. Seesugune kujundite tants meenutab, nagu ka Posner väljendab, “reisi läbi kujuteldava välismaailma”.

Paljud abstraktset meediakunsti viljelevad kaasaegsed (nagu näiteks Björk, Jeremy Blake, Scott Daves, Steve Roden, Robert Seidel, Scott Snibbe, Vibeke Soresen, Jennifer Steinkamp ja Jennifer West) tõdevad, et on mõjutatud ajaloolistest visuaalse muusika filmidest, eriti veel saksa päritoluga Fischingeri loomingust.

Oskar Fischinger sündis Glenhausenis, Saksamaal aastal 1900. Ta õppis muusikat, krokiid ning orreliehitust. Oma eksperimentidega animatsiooni vallas alustas ta 1920. aastal. Esimesed katsetused toimusid vahaga, siluettidega ning käsitsi loodud joonistustega. Euroopas sai ta ülimenukaks oma seeriatega õppefilmidest, reklaamidega valssi tantsivatest sigarettidest ning värviliste abstraktsete filmidega. Ta produtseeris ligikaudu 50 lühifilmi ning kaheksasada maali ning ta on tuntud kui visuaalse muusika isa, muusikavideote vanaisa ning liikuva graafika vanavanaisa. (Keefer 2015, lk 81)

Paramount Studio abil emigreerus Fischinger Berliinist Hollywoodi 1936. aastal, saades seeläbi sillaks Euroopa avangardfilmi ja West Coast’i eksperimentaalfilmi vahel. Ta töötas vähest aega Paramounti, Disney ja MGM all, kuid ei olnud stuudiote süsteemi all edukas. USA-s lõi ta mitu enda suurteost — “Allegretto” (1936-1943), “An Optical Poem” (1938), “Radio Dynamics” (1942) ja “Motion Painting no. 1”(1947). (Keefer 2015, lk 82)

Uurides Fischingeri kohta, leidsin, et USA-s on selline rühmitus nagu Center of Visual Music, mis koondab visuaalse muusika loojad kokku. Nii klassikud kui ka uuemad tegijad. Toimuvad sümposiumid, kus võetakse osa seminaridest ning vaadatakse teemakohast videokunsti. Fischingeri looming on seal väga kesksel kohal.

1.2.2. Abstraktsioon, sünesteesia ja muusika

Interaktiivse kunsti pioneer Scott Snibbe ütleb Fischingeri loominguga kohta, et Fischinger mõistis midagi sügavat ja primitiivset inimaju kohta. Tema filmid esitavad meile muljete ja tunnete kristallisatsiooni, vormi, värvi ja liikumise superstiimulit, mis lükkavad ümber põhialused selle kohta, kuidas me tajume. (Keefer 2015, lk 82)

Mõtlemine leiab aset piltide maailmas, kuid kuna meel tegutseb enamasti kõrgel abstraktsioonitasemel, on ka suur osa seal tekkivatest kujutluspiltidest kõrgtasemeliselt abstraktsed. Nende kinni püüdmine ei ole lihtne, kuna need võivad ilmnedagi allpool igapäevateadvust. Seesugused pildid ei ole valmiskujul märgatavad inimeste poolt, kes ei ole harjunud neid ise jälgima. Vaimseid kujutluspilte on raske kirjeldada ja neid saab kergesti härida. (Arnheim 1969, lk 116) Filmi “An Optikal Poem” alguses seisab kirjeldus, mille kohaselt kutsub muusika paljudele meist esile kujutluspilte kujundeist ja värvidest ning antud filmi puhul on tegemist “uudse teadusliku eksperimendiga visualiseerida neid esilekutsutud kujutluspilte.”

Siinkohal mõtlen, et abstraktse kunsti, abstraktse animatsiooni ja visuaalse muusika kogemine on seotud sellise nähtusega nagu sünesteesia. See on neuroloogiline fenomen, mispuhul stimuleerides inimese üht aistingut, käivitab see teise. Näiteks leidub inimesi, kelles tekitab numbritest mõtlemine kohest visuaalset efekti. Numbrid ilmuvad teatud värviga. Samamoodi on tähtede või helidega. Samas on sünesteetiline kogemus tajuda aega ja kella enda kohal või ümber. Või aastaringi. Eestis on sünesteesiast kirjutanud Valdur Mikita, kelle arvamuse kohaselt esineb sünesteesiavorme, mida pole võimalik nii lihtsasti kirjeldada kui näiteks eelmainitud numbrisünesteesiast. Tema räägib näitkes sellest, kuidas mets käivitab inimeses automaatselt mitmiktaju. See on nagu mingi ürgne tajumise vorm, mis on keele kontekstis minetatud.

Seepärast esineb sünesteesi rohkem ka lapseas, mil keeleline maailm ei ole veel niivõrd välja kujunenud ning aju on säärasele impulssidele ja virgastumistele vastuvõtlikum. Mikita on oma raamatus “Lingvistiline mets” kirjutanud: “Sünesteet põrkub enam-vähem samasuguse küsimusega, millega seisab vastakuti nägija, kes katsub panna pimedat uskuma, et maailmal on värv.” (Mikita 2013)

Kunst on olnud ajaloo vältel suuresti narratiivne või midagi jäljendav. Modernismiajastu avangardimeelsed tegijad hakkasid kunsti olemust aga laiali lammutama. Suuresti oli see võimalik tänu foto ja filmi võidukäigule, mis omaduste poolest suutsid igapäevaelu jäädvustada ja taasesitada paremini kui seda suutis maalikunst. Seetõttu hakati kunstis, ennekõike maalikunstis otsima teisi võimalusi. Nii jõuti selle algelise olemuseni taandamiseni - värv, vorm ja rütm. Kunstiteos muutus seeläbi abstraktseks ja ilma kaasas käiva narratiivita vaadatavaks.

Näiteks võib tuua Mondriani, elementarismi esindaja, kes kasutas oma maalide puhul primaarvärve — sinist, punast ja kollast ning horisontaalseid ja vertikaalseid jooni. Asuti otsima kunsti olemust, midagi kõige algupärasemat — kunsti iseeneses, mitte kui abivahendit millegi jäljendamisel. Kunst taandati elementaarosakestele ning see oli kaasajal midagi enneolematut, isegi šokeeriv. Matisse on öelnud, et kui “vahendid on muutunud nii rafineerituks, nii lahustunuks, et nende väljendusvõime on kadunud, siis peame naasma nende printsiipide juurde, millest sai alguse inimkeel.” (Matisse 1936) (Lynton 2001, lk 13)

Modernismiajastu üha progresseeruvam tehnoloogiate areng ning linnade suurenemine ähmastas inimese ja loodusevahelist kontakti. Leidus neid, kes säärast ühiskondlikku edasiminekut pelgasid, kuid valdav oli ka arusaam, et progress ja elu küllastumine selles vallas on parema tuleviku enne (Lynton 2001, lk 13). Modernismiajastu kunst seisnes oma põhiprintsiipide ümberhindamises. 20. sajandil kerkis esile kunstivool, mis tuntud primitivismi nime all. See kujutas endast stiilidest ning lääne ühiskonnas üldlevinud mõtteseostest eemaldumist. Hirm ja skepsis jõudsasti areneva tehnoloogiaajastu suhtes panid inimese huvituma primitiivsematest vormidest. Kunstnikud said mõjutusi rahvakunstist ja keskaegsest kunstist, eksootilistest vormidest, loodusrahvaste kunstist, laste joonistustest, pühapäevamaalijate ja hullumeelsete loodust. Samuti väljaõppinud kunstnike loomingust, mis loodud uimastite mõju all. (Lynton 2001, lk 16) Imetleti eksootiliste puunikerdiste loodusliku vormi dramaatilist, ekpressiivset ja

rütmilist ümberkorraldatust. Kõnekad vormid ja värvid andsid tunnistust sellest, et kõik rahvad jagavad ühist, primitiivset ja eeskätt poeetilist mitteteadvuslikku keelt, mis on märksa jõulisem keelest, mida üks inimgrupp parasjagu kõneleb (Lynton 2001, lk 55).

Ka muusika on olemuselt keeleülene ning sellel on otsene omadus kutsuda esile abstraktse loomuga kujultuspilte. Seega on sünesteesiast kõnelemise puhul muusikal ja visuaalil otsene seos. Nägemise ja kuulmise aistingud kutsuvad teineteises esile teineteist. Seega pole küsimust, miks muusika ja videovisuaal teineteist täiendavad ja võimendavad. Nende koosmõjul saame kuulata värvide ja kujundite muusikat või näha muusika värve ja kujundeid.

Seetõttu on videot muusikas minu jaoks ka lihtsam mõista kui videot teatris, kuna neil on ühine alateadvust mõjutav pinnas.

2. TÖÖPROTSESS

Tööprotsessiga alustasin kuu aega enne kontserti. Mõttetöö kestis aga juba sügisest, mil olime vonKuusega jõudnud koostöös kokkuleppele. Ansambli poolt jäeti suhteliselt vabad käed. Niisiis hakkasin tasapisi mõlgutama mõtteid ainesest, millele videovisuaali loomisel tugineda. Kindel oli minu jaoks see, et soovin visuaali luua kasutades klassikalist animatsioonitehnikat, mitte arvutis genereeritud pilti. Eesmärgiks oli materjalina kasutada ainult enda loodud pikseid, jättes kõrvale ka varem üles pildistatud või filmitud isiklik materjal. Ning seega alustada ka oma niiöelda *VJ* kohvriga — isetehtud materjalipagasi loomisega.

Kui materjalis pole kasutatud laenatud pikseid, siis stilistika poolest olin inspireeritud 1938. aastal loodud abstraktselt animatsioonist — Oskar Fischingeri “*An Optical Poem'st*”. Esiialgu mõtlesin kasutada seda näiteks ühe loo puhul, kuid mõtte arenedes otsustasin keskenduda sellest lühifilmist ajendatuna ühele motiivile — ringile, ning vaadata, millisel hulgal kompositsioone on võimalik sellega lahendada. Niisiis on tehtud töö puhul olulisteks märksõnadeks abstraktne animatsioon, klassikaline animatsioonitehnika, ning ühe motiivi juurde jäämine.

Asjaolu, mind abstraktsiooni juures võlub on see, et kui filmiesteetikale on kohane piltide või kujundite abil edastada lugu, siis abstraktsiooni puhul jääb ruumi materjalile läheneda hoopis sedapidiselt, et vaadata, mis lugu kujundid minule jutustama hakkavad. Lähtudes materjalist ja tema omadustest, mitte enda isikliku loo jutustamise soovi materjalile niiöelda peale surudes. Inspireerituna Fischingeri poemist, proovisin luua ka sellele sarnaseid kompositsioone. Kuid viidetena, mitte üksüheselt maha kopeerituna.

Visuaalid tuli luua 7 muusikapalale, millede salvestused mõned olid mul juba olemas. Mõned edastati mulle ka pistut hiljem, kui olin juba esimestele lugudele temaatikad paika pannud. Samuti selgus lugude järjekord üsna viimasel minutil.

2.1. Animeerimine

Töö puhul soovisin rakendada klassikalise animatsiooni tehnikat, mis määratluse järgi on kaaderkaadrilt teostatud film. Animatsioonifilmiks ei saa nimetada aga animeeritud postkaarte, liikuvat ekraanigraafikat, mobiiltelefoni visuaale, emotikone jne. Tegu on animatsiooniga, mille olemus sarnaneb animafilmiga, kuid millel puudub filmikunsti esteetika. (Pikkov 2010, lk 17) Seega ei tegelenud ma animatsioonifilmi loomisega, vaid kasutasin ära selle tehnikaid. Taotlemaks muljet, mis erineb arvutis genereeritud pildist. Füüsiliste objektide käsitsi animeerimisel salvestub liikumisse miski, mida nimetaksin inimlikuks kohmakuseks, milleks arvuti ealeski võimeline ei ole.

Kindel oli see, et nii nagu Fischinger ma materjali animeerima ei hakka. Temal olid geomeetrilised kujundid nähtamatute traatide abil ruumisügavusse animeeritud. Mina lähenesin asjale pealtvaates. Samuti pidin arvestama, et ma ei loo mitte terviklikku animafilmi, vaid materjali *live* kontserdi jaoks. Seega oli oluline, et objektid saaksid animeeritud võimalikult lihtsalt ja konkreetselt, et neid hiljem *After Effects*'is omavahel komponeerida ning korduvustesse sättida. Ning seejärel neid ka *VJ* tarkvaras võimalikult ladus omavahel kokku sobitada oleks.

Animeeritavateks objektideks lõikasin paberist välja erinevas värvis ja suuruses ringe, mida võtsin üles nii mustal kui ka rohelisel taustal, et siis hiljem nad alfa kanali kaudu välja renderdada. Et tekiks kihilisuse võimalikkus *VJ* tarkvaras materjali mahamängimisel. Musta tausta kasutasin peamiselt fookuse animeerimise tarbeks, kuna häguseid ääri oli raskem välja *key*da roheliselt taustalt.

Animeerisin igas värvitoonis ringid kahanevas liikumises nii diagonaalis kui ka horisontaalis. Komponeerisin ka erinevaid värve omavahe, näiteks tumesinist ja punast nii, et tumesinisele jäi punane serv. Katsetasin ka fookuse ja ava animeerimist, kuid suurem osa nendest katsetustest jäi kasutamata, kuna projektsiooni puhul kehtib — mida teravam ja valgusküllasem pilt, seda säravam on ka projektsioon.

2.2. Järeltöötlus

Järeltöötluks kasutasin *Adobe After Effectsi* ja *Premiere'i*. Töö käigus otsustasin lõppkokkuvõtteks aga ainult *After Effectsi* kasuks, kuna seal on väga lihtne ümber käia otse fotokaamerast tulnud materjaliga. Programm loeb sellisel juhul pildirea kohe videokompositsiooniks ümber. Samuti oli seal lihtsam välja *keyda* tausta, selleks kasutasin *color key* funktsiooni. Ka kujundite omavaheline komponeerimine ja paljundamine on *After Effectsis* käepärasem.

Järeltöötluks mõttes muutsin ka animeeritud ringide värvitoone, kontraste ning mõned kompositsioonid keerasin ka mustvalgeks, mis võimaldas jällegi rohkem erisuguseid lahendusi.

Välja renderdasin videod kanalitega RGB + alpha, kuna enamuse videosid nõudsid läbipaistvat tausta.

2.3. Projektsiooni katsetamine

Materjali ülesvõtmise, komponeerimise ja töötlemise kõrval sättisin üles ka projektori, et tulemust koheselt ka suurel ekraanil näha oleks. Nii sain kohe teha sellekohased järeldused, et kuna projektor toimib valgusallikana, nõuab ta ka sisendiks teravat ja valgusküllast materjali. Nii selgus, et fookuse ja ava animeerimisega mängimine ei tööta projektsioonina väga hästi. Fookusest väljas olevad kompositsioonid jätsin pigem taustmaterjaliks. Suur osa materjali jäi seetõttu ka kasutamata.

Seejärel alustasin materjali sättimist VJ tarkvara *Resolume* ajajoonel, et proovida ka kihtidevahelist kooskõla. Selle põhjal järeldasin, et kihtidena töötavad üksteisest võimalikult erinevate omadustega videokompositsioonid. Nii nagu eelnevalt mainisin, fookusest väljas taust kõige alumisel kihil ning teravamad läbipaistva taustaga elemendid esiplaanidena. Samuti tuli kihtide puhul kasutada värvikontraste, et need omavahel paremini eristuksid.

2.4. VJ pult ja *live* montaaži ettevalmistus

Kuna me ansambliga enne kontserdipäeva proovi teha ei saanud, pidin harjutama salvestuste järgi. Niisiis seadsin järgmise sammuna videostuudios üles ka puldi, millega hõlbustada video reaalajas, video maha mängimist. Kuna pulti varasemalt väga kasutanud ei olnud, vajas see harjumist. Mõnesmõttes sarnanes see ka pillimängule. Üritasin *Resolume*'i ajajoonele materjali võimalikult kompaktselt paigutada, et materjal kergemini hallatav oleks.

Materjali jaotasin vastavalt lugude paiknemisele järjekorras ning ka meeleoludele. Alguse poole taotlesin videos võimalikult minimalistlikku joont, et mitte kohe kõiki kirevamaid kompositsioone välja käia. Seda toetas lugude järjekord, mis oli ka minu jaoks loogilisse järjekorras seadud.

VJmine on omaette monteerimine, seda reaalajas. Kaadrite või kompositsioonide omavaheline vaheldumine, nõ montaaži alkeemia vürtsitab üksiku kaadri (või antud töö puhul kompositsiooni) muidu tuima algmaterjali. St, et üksik kaader saab tähenduse teiste kaadritega suhestumisel. Nii saab montaaži toel esile kutsuda üksikkaadrite sisust palju kaugemale ulatuvaid tundeid ja seoseid. (Robert Stam 2011, lk 48) Nii võib vaataja peas tekkida ka muidu abstrakte kompositsiooni puhul narratiivne jutustus. Nii juhtus harjutamise käigus ka minul ning edaspidi lähtusingi sellisest kompositsioonide järjekorras, mis juhuslikkuse tahtel mulle omavahel narratiivselt loogilised tunduma hakkasi. Salvestasin ettevalmistuste käigus tekkinud kompositsioone ning seadsin nad programmis ajajoonele, et järjekorras meelest ära ei läheks. Nii oli iga kord uuesti läbi mängides lihtsam meeles pidada, kuidas olin mõnda lugu alustanud, lõpetanud ning sealt järgmisele üle läinud.

Salvestatud lugude fikseeritusest tulenevalt tundus vahepeal, nagu looksin muusikavideot. Ühel hetkel taipasin, et ei saa sellesse kinni jääda, kuna kontserdil võivad palad varieeruda. Seega panin paika mõned põhikompositsioonid ning jätsin ruumi ka kontserdil toimuvale.

3. KONTSERT

Kuigi minu lõputöö esmaseks sihiks ei olnud otseselt loodud videovisuaali avalik näitamine, vaid ennekõike sisu valmistamine edasisteks kontserditeks, moodustab kontsert ning selle ettevalmistamine ja planeerimine lõppkokkuvõttes ühe osa minu lõputööst.

Kui sügisel oli ansambliil plaan kevadel plaadiga välja tulla, siis kevade lähenedes ilmnes, et seda siiski valmis ei jõuta. Nii langes ära ka esialgne plaadiesitluskontserdi plaan. Kontserdi ideest me aga ei loobunud ning nii võtsime Kaarel Kuusega vastu otsuse kontsert siiski ära korraldada.

Kontsertpaiga otsimisega tegelesime juba jaanuarist. Variantidena käisid läbi kooli must saal, Koidu Seltsimaja saal, käisime vaatamas ka Viljandi Spordihoone vana võimlat enne kui jõudsime Viljandi Lennukitehase angaarini.

Angaar oli aga eelnevaist variantidest tohutu paju suurem ruum ning pidime arvestama sellega, et kogu kontserdiks vajaminev tehnika tuleb sinna organiseerida. Ka elektrit angaaris otseselt ei olnud. Kuna aga seesugune ruum nõuab nii heli- kui valgustehniliselt ruumi täitmiseks korralikul määral tehnikat, tundus mõistlik vonKuuse kontserdile lisaks üritusele ka peoosa korraldada, et juba kohale toodud tehnikat võimalikult maksimaalselt ära kasutada saaks.

Kuna aga kõige selleni jõudsime üpris viimasel minutil, ei leidnud me enam inimest, kes oleks olnud nõus võtma ürituse peakorraldaja rolli. Nii avastasin ennast lõputöö ettevalmistamise ajal tegelemas ka kontserdi korraldusliku poolega. Sellegipoolest kuulusid minu korralduslike ülesannete hulka pigem erialaga seonduv — poodiumid, projektsioonitehnika, valguskujundaja kaasamine, plakati ja muu visuaalse materjali loomine ürituse reklaamiks.

3.1. vonAngaar

vonAngaar kujutas endast kaheosalist kontsert-pidu, mille esimese osa moodustas ansambli vonKuusk kontsert ühes minu lõputöö avaliku näitamisega. Ürituse teise osa moodustas sama koosseisu peobänd ning lavastuse “Moraal” DJ-d. Kontsert-peo sisulise poole eest vastustas Kaarel Kuusk. Ühtlasi oli see ka Lennukitehase angaaris üle pika aja toimunud üritus. Varasemalt oli seal Viljandi Folgi ajal õhtuseid pidusid korraldatud, kuid pärast seda seisis see mõnda aega laoruumina. Seega oli toimunud üritus ka heaks impulsiks Lennukitehase angaari suviseks peolokaaliks kujunemisel.

Samal õhtul, vahetult enne meie ürituse algust toimus angaaris ka Viljandi Gümnaasiumi korraldatud kinoseans Tartu Elektriteatri vahendusel.

3.2. Plakat üritusele vonAngaar

Ürituse reklaamimiseks oli tarvis luua ka eraldiseisev visuaal, milles ma ei soovinud kasutada lõputöö sisu puudutavaid materjale. Plakatit luues lähtusin angaarile iseloomulikust metallkonstruktsiooniks, mille lasin foto järgi üle joonestada graafilist disaini õppival tuttavalt Kristi Koppelil. Saadud vektorfaili sättisin üle plakati keskseks elemendiks. Värvikompositsioonis kasutasin küllastunud sinist, oranži, punast ning valget.

Sellele järgnes ka tellimuse esitamine trükikojale, mis oli minu jaoks esmakordne kogemus. Plakatile tuli lisada trükiserv, iga formaat A4, A3 kui ka A2 eraldiseisvate failidena vormistada ning esialgne RGB värvisüsteem ümber muuta CMYK värvisüsteemiks.

3.3. Kontsertpaiga ettevalmistus

Lennukitehases oli küll varem Viljandi Folgi ajal üritusi korraldatud, kuid seejärel oli teda pikalt kasutatud laoruumina. Mistõttu oli ruum äärest ääreni üle linna hoiustamist vajavat kola täis.

Kuna aga meie korraldatava ürituse kuupäevaga kattus Viljandi Gümnaasiumi korraldatav kinoõhtu, oli Lennukitehasel plaan angaar kolast tühjaks vedada juba olemas.

Ettevalmistuste hulka kuulus tehnika hakkimine. Poodiumid, valgus-, videoprojektsiooni- ja suures jaos ka helitehnika saime laenuks koolist. Üsna pikalt oli plaanis lõputöö kuvamine Elektriteatri projektori ja ekraaniga. Ka läbirääkimised olid peetud ning sealtpoolt oldi vastutulelikud. Küll aga tekkisid üritusele eelnenud ülesehitamise päeval logistilised takistused — kohapeal selgus, et eelnevalt planeeritust ei ole võimalik nende ekraani piisavalt kõrgele riputada, mistõttu oleks kõrgemad laval olevad pillid kinoprojektsiooni segama hakanud. Seega tuli Elektriteatri ekraan tõsta hoopis bändi ette, mis välistas kinoseansi järgse kontsertvisuaali nende tehnikaga näitamise. Lõppkokkuvõttes ei olnud see aga suureks kaotuseks, kuna kooli väiksema ekraani tõttu jäi rohkem näha lava tagaosas olevat võrkseina, mis võimaldas ruumi omapärasid valgusega rohkem esile tuua.

Valguskujunduse eest kandis hoolt kursaõde Karolin Tamm, kellega olin juba sügisel oma lõputöö asjus kokku leppinud.

Video ja valguse proove tegime kaks korda — ühe kooli videostuudios, et käia läbi taustvalguse värvid ning teine toimus juba kontserdile eelnenud hilisõhtul angaaris.

Päeval paistis angaari suhteliselt hele valgus. Siis tegelesime lava, valguse ja videotehnika ülesseadmisega. Tegemiste hulka kuulus aga ka angaari põranda suuremast prahist puhastamine.

Kontserti alguskellaajaks järgmisel õhtul oli 21.30. Seega alustasime eelneval õhtul 21.00-st valguse ja video peaprooviga. Selleks ajaks oli väljas veel küll valge, kuid angaar seestpoolt oli piisavalt pime. Peaproovis tegime kontsertkava läbi samuti salvestuste järgi. Video, valguse, tossu ja ruumi omadused mängisid omavahel väga ilusasti kokku ning saime mõlemad oma video ja valguspildid, mille järgi kontserdil minna, paika.

3.4. vonKuuse *live*

Järgmisel päeval jäi bändiga video proovimise jaoks põgus polteist tundi, kuid selle käigus sain aimu, millise hooga bänd seekordsel kontserdil mängib. Kõiki lugusid me läbi teha ei jõudnud, mis pani mind muretsema, kuid püüdsin endale teadvustada, et tegemist on *live* kontserdiga, mis puhul polegi võimalik video maha mängimist viimse täpsuseni ette kujutada — tuleb arvestada ka laval aset leidma hakkava juhuslikkusega. Samuti oli sel hetkel angaar veel liialt valge, mistõttu jäi viimane mulje mulle projektsioonist pisut nõrk.

Kontserdi algul tundsin kerget ehmatust, kuna inimesi täis saal võttis hoopis teise kuju, kui oli seda olnud tühjana. Tol hetkel mõistsin, et eelmisel õhtul valguse- ja videoproovi tehes tegelesime erialast tulenevalt just kui etenduse video- ja valguspiltide paika sättimisega. See tingis kerge ehmatuse kontserdi algul. Samuti ei kõlanud muusika absoluutselt nii, nagu olin harjunud salvestuste puhul. Sel hetkel mõistsin, et olen olukorras, kus pole fikseeritud videopiltide maha mängimise koht, vaid pean videoga muusikasse mängides seda kohtlema kui võrdväärset instrumenti, vastavalt angaaris valitsevale õhustikule.

KOKKUVÕTE

Käesolev loov-praktiline lõputöö seisnes kontsertvisuaalide loomises muusikalisele kollektiivile vonKuusk. Töö teema oli ajendatud ühest küljest varasemast põgusast kokkupuutest ning soovist luua midagi põhjalikumalt ettevalmistatut, teisalt ka huvist tegeleda lähemalt videovisuaalide loomisega muusikale, täpsemini *live*kontserdiks. Õppides seeläbi tundma ka kontsertvisuaalide struktuuri ning selle erinevusi etenduskunstide valdkonda kuuluvast.

Lõputöö praktilist sisu luues oli ajendiks ajalooline visuaalse muusika teos “An Optical Poem”, millest inspireerituna tegin ka stilistilised valikud. Tööprotsessi käigus õppisin tundma videovisuaali algusest peale loomise struktuuri — inspiratsiooni ja materjali leidmisest tehnilise teostuse ja soorituseni.

Kokkuvõttes jään sooritatud tulemusega rahule, kuna läbitud protsess kinnitas ja kordas üle palju seniõpitud. Tööprotsessi käigus õppisin nägema ka nüansse, millele varem võib-olla nii suurt tähelepanu pöörata ei osanud. Samuti julgustas nii põhjaliku isikliku loomteöö teostamine ennast rohkem usaldama.

KASUTATUD KIRJANDUS

Lynton, N. 2001. *Moodsa kunsti lugu*: Avita kirjastus

Stam, R. 2011. *Filmiteooria*: Eesti kunstiakadeemia

Pikkov, Ü. 2010. *Animasooftia*: Eesti kunstiakadeemia

Arnheim, R. 1969. *Visual Thinking*: University of California

Jennings, G. 2015. *Abstract Video*: University of California

LISAD

Lisa1 Ühe videokompositsiooni valmistamise etapid

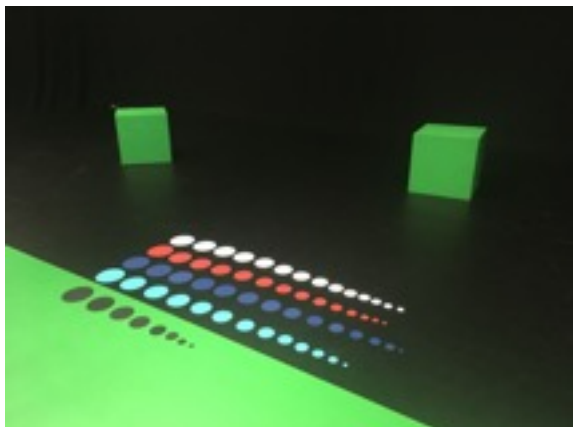


Foto 1: Paberist välja lõigatud ringid

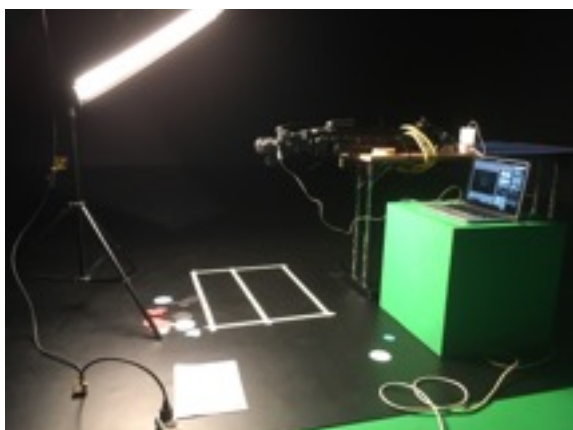


Foto 2: Võtteplats

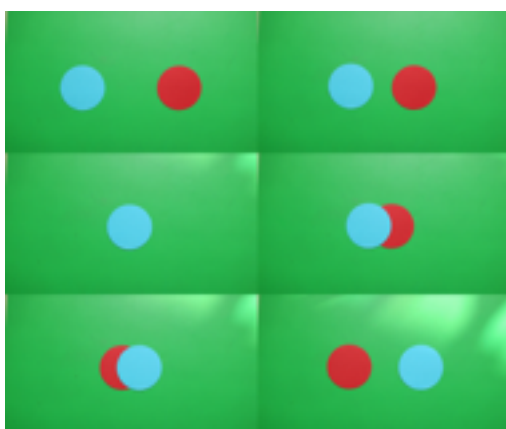


Foto 3: Valik ülesvõetud kaadreid

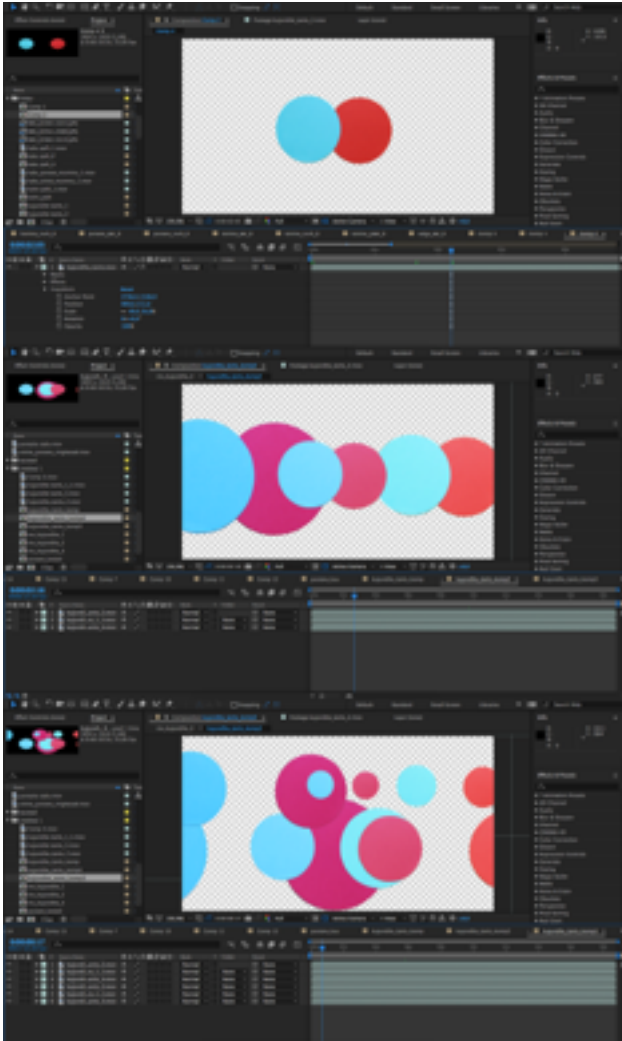


Foto 4: Välja *keydud* kompositsioon ning sellest komponeeritud variatsioonid *After Effects*is



Foto 5: Kompositsioonid *Resolume Arena* ajajoonel

Lisa2 Ürituse plakati valmimise etapid



Foto 6: Fotojäädvustus Lennukitehase angaari laest



Foto 7: Üle joonestatud vektorfail (Autor: Kristi Koppel)

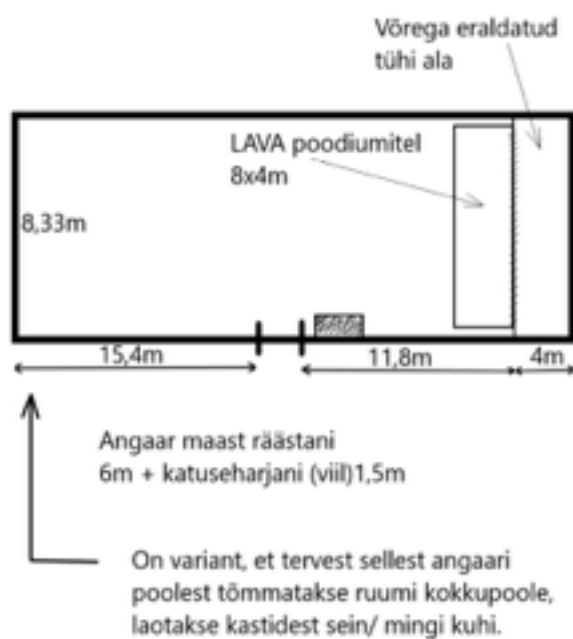


Foto 8: Plakati lõpptulemus

Lisa3 Angaari kontsertpaigaks ettevalmistamine



Foto 9: Esialgne olukord angaaris



Joonis 1: Lennukitehase angaar (autor: Kaarel Kuusk)



Foto 10: Valguse ülesehitamine angaaris

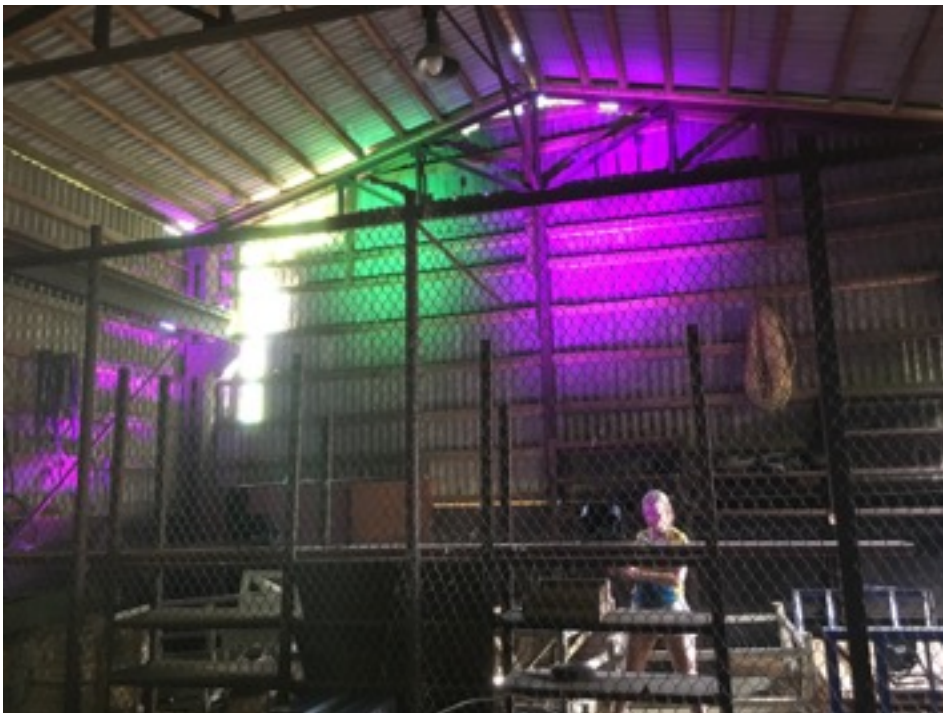


Foto 11:
“Taustvalguse”
paikasättimine



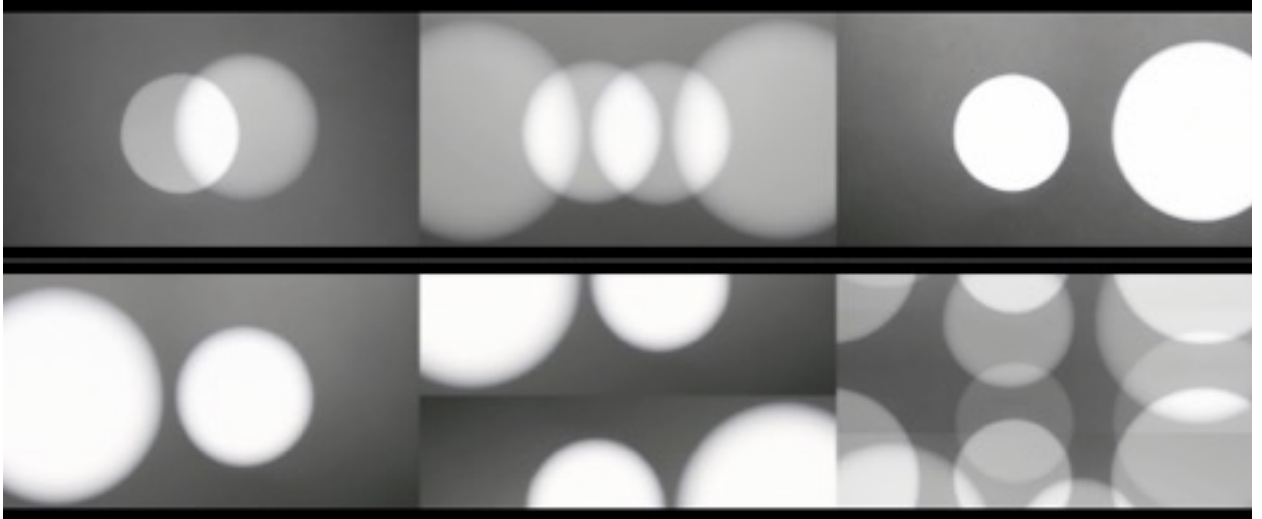
Foto 12: Video ja valguse läbimäng



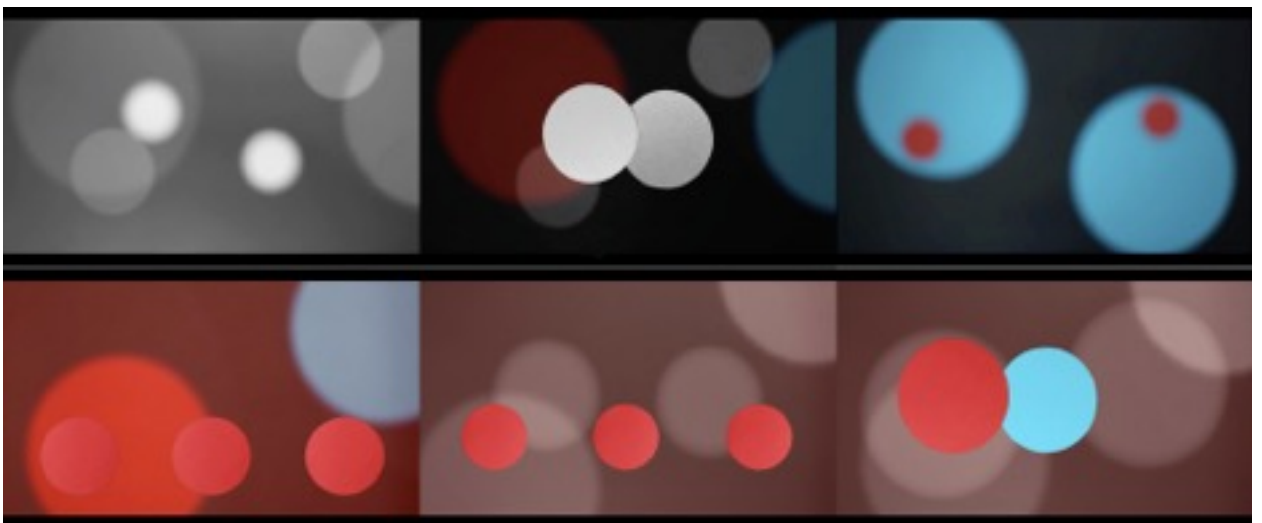
Foto 13: foto kontserdist "Sess motiivid" (Foto: Linda-Liis Eek)

Lisa4 Näiteid videovisuaali kompositsioonidest lugude kaupa

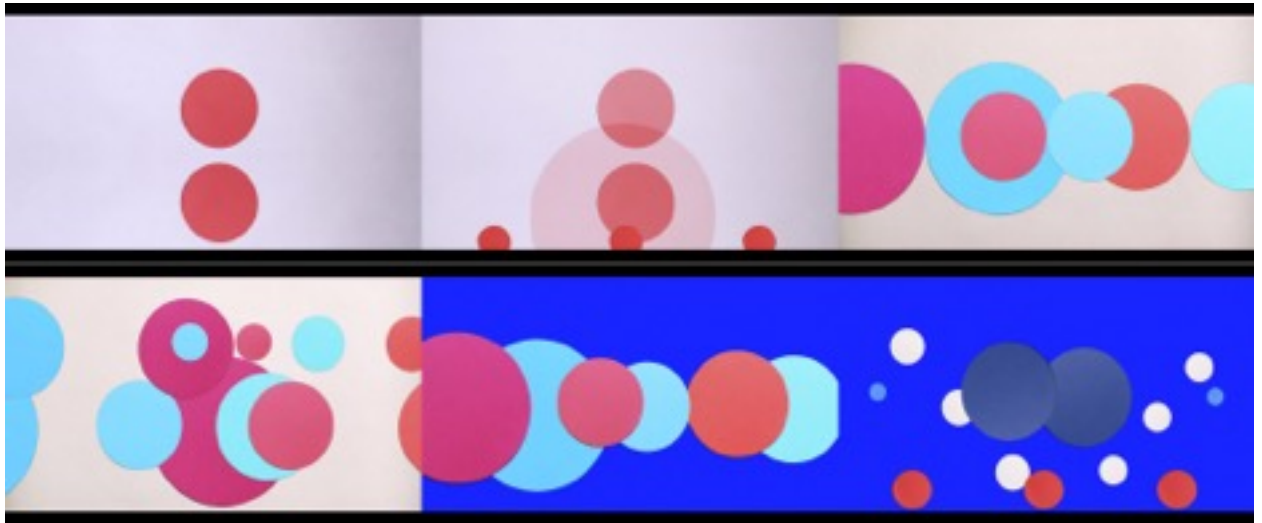
1) Tipptund



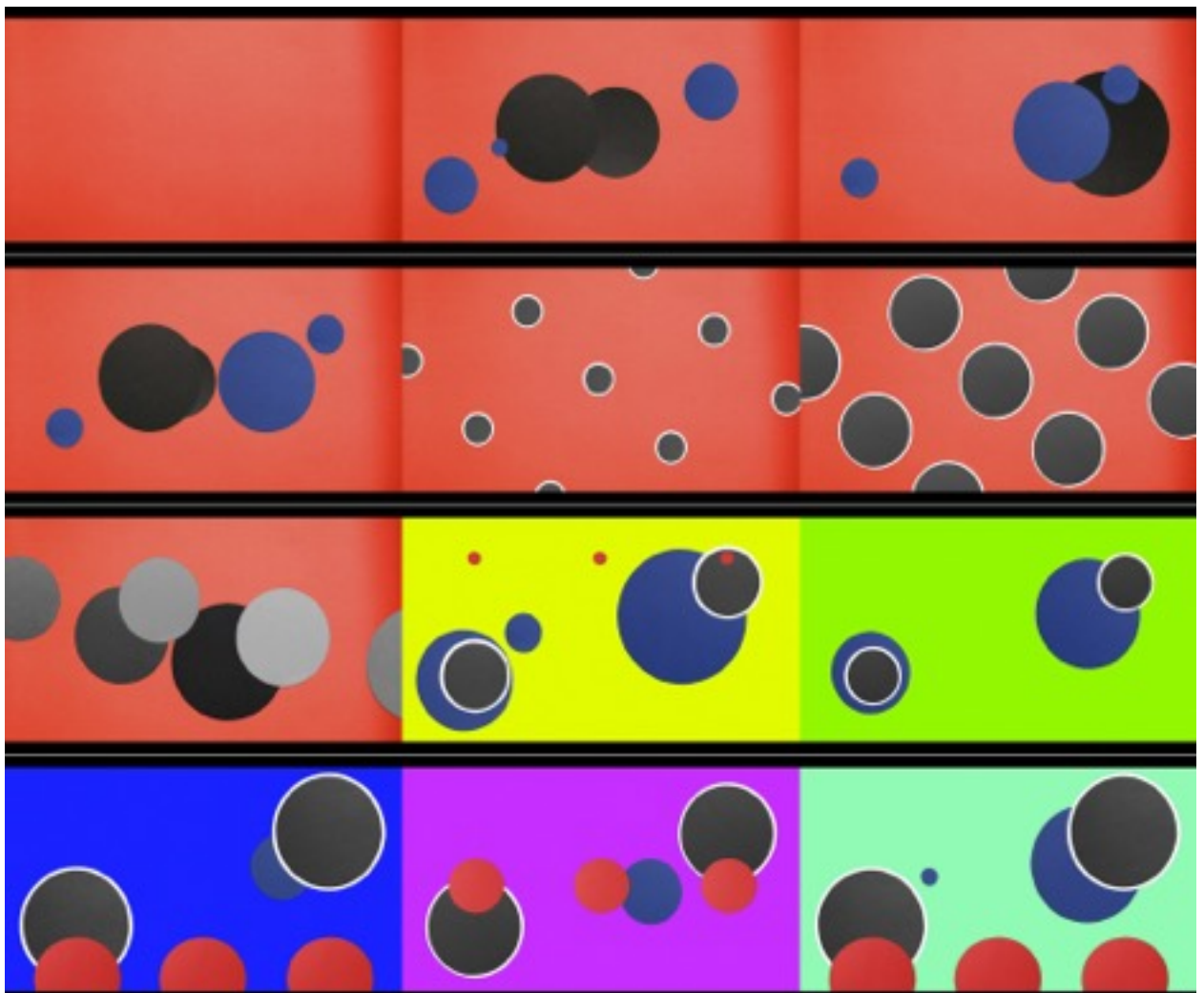
2) Kriipsujuku



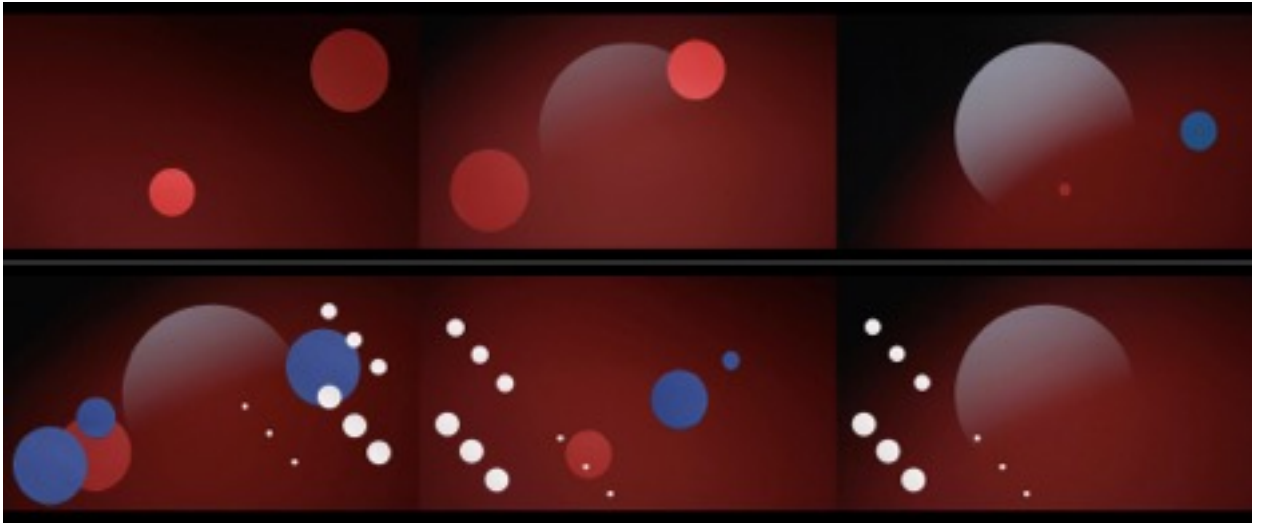
3) Sess motiivid



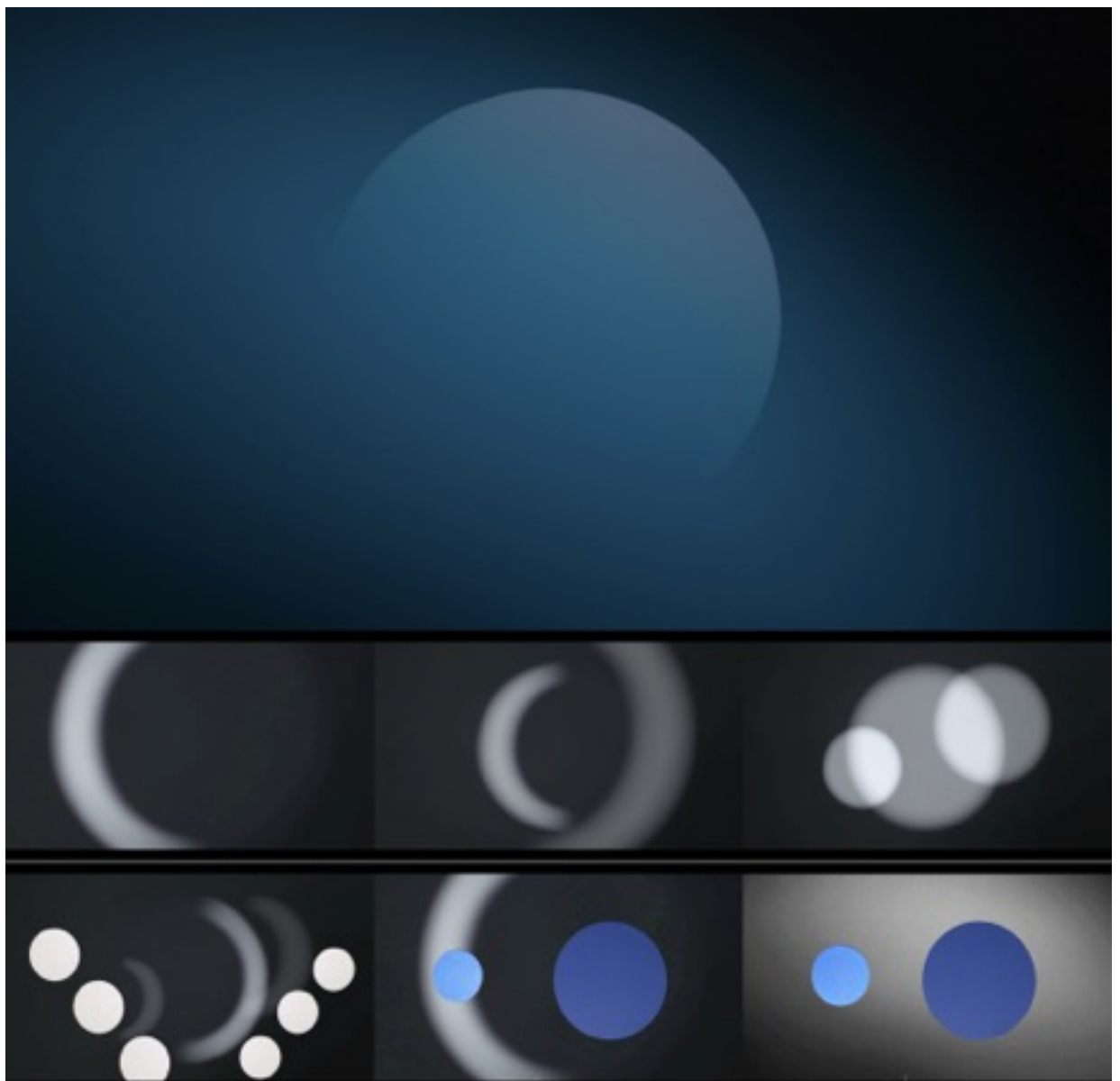
4)Haai Hai Haj



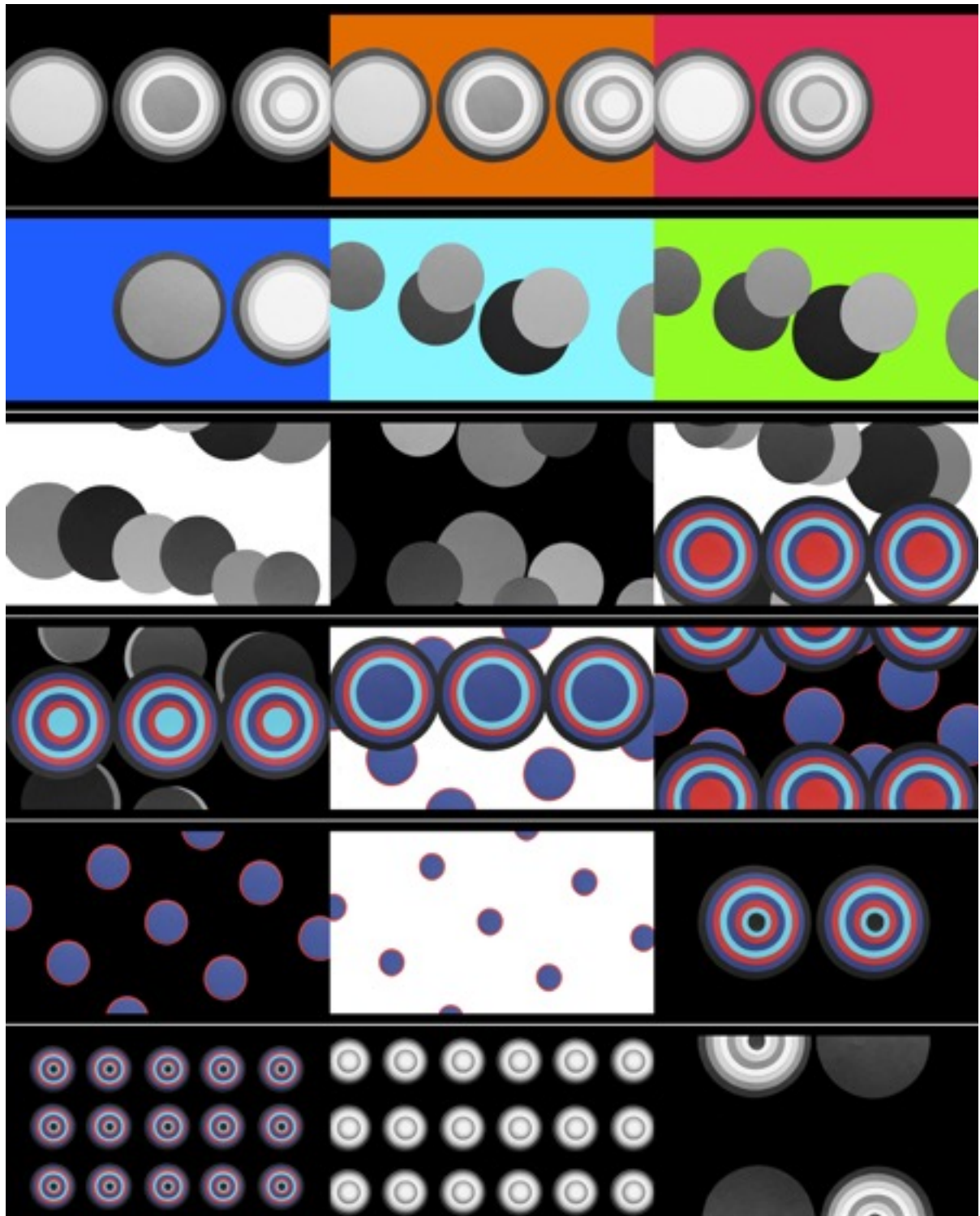
5) Punane



6) Märts 18



7) Suur Kuningas



SUMMARY

The aim of the current thesis was to create a complete set of concert visuals for a musical collective vonKuusk, also to mix and display those visuals at a live concert. The research aspect of the practical and written part was to find out what the structure of concert visuals is and which should consider by creating them.

The stylistics of video visuals was inspired by a historical visual music masterpiece "An Optical Poem" (1938), produced by a German-American abstract animator, Oskar Fischinger. Therefore, in the written part of the thesis I studied more thoroughly connections between visual images and music through the concept of synesthesia relying on theories of visual thinking, abstract video and art.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, **Kärt Petser**,

(sünnikuupäev: **07.11.1994**)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „**Kontsertvisuaalide loomine ansamblile vonKuusk**“, mille juhendaja on **Toomas Tikk MSc**.

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, 21.05.2018