

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Etenduskunstide osakond

Teatrikunsti visuaaltehnoloogia õppekava

Etenduskunstide multimeedia spetsialisti eriala

Pille Kannimäe

**VIDEOKUJUNDUSE LOOMINE LAVALISELE SÜNDMUSELE
MOEETENDUSE MOOD-PERFORMANCE-TANTS NÄITEL**

Lõputöö

Juhendajad: Sven Heiberg *MA*

Tauno Uibo

Kaitsmisele lubatud:

Viljandi 2014

SISUKORD

SISSEJUHATUS	3
1. ÜLEVAADE SÜNDMUSEST MOOD-PERFORMANCE-TANTS	5
2. MPT VIDEOKUJUNDUSE KIRJELDUS	5
3. VIDEOKUJUNDUSE LOOMISE ETAPID	6
3.1 Töö algfaas	6
3.2 Koostööpartneri leidmine ja tööjaotus	7
3.3 Sündmuse žanrimääratlus	8
3.4 Ettevalmistused enne esmakordset meeskonnaga kohtumist	9
3.5 Video kasutamise eesmärgid etenduses	10
3.5.1 Ruumi kasutuse ja projektsioonide paiknemise määratlemine.....	11
3.5.2 Vaatajaskonna määratlemine.....	14
3.5.3 Video suhte määratlemine laval toimuvaga.....	15
3.5.4 Tähenduste loomine ja sõnumite edasiandmine.....	17
3.6 Ideede kogumine ja leidmine	19
3.7 Planeerimine/organiseerimine	20
3.7.1 Tehnika leidmine.....	21
3.7.2 Filmimiste planeerimine ja teostus.....	22
3.8 Montaažiprotsess	24
3.9 Koostöö meeskonnaliikmetega	25
3.10 Sündmuse finaalpäev	27
KOKKUVÕTE	29
KASUTATUD KIRJANDUS	30
LISAD	31
Lisa 1 Esialgne projektorite paiknemise plaan ruumis.....	31
Lisa 2 Lõplik projektorite paiknemise plaan ruumis.....	31
SUMMARY	32

SISSEJUHATUS

3. mail (2014) toimus Tartu Vanas Anatoomikumis Tartu Kõrgema Kunstikooli tudengite eestvedamisel 16-ndat korda moesündmus nimega Mood-Performance-Tants, mille tänavuseks teemaks oli „Kehal keel“. Moeetenduse lavastajaks oli Katrin Pärn, liikumist aitas seada Janek Savolainen, valguse eest vastutas Tiit Roosing ning heli mahamängimisega tegeles Aleksandr Shelepin. Etenduse videokujundus valmis aga minu ja minu kursusekaaslase Triin Reilsoni käe läbi, mis oli ühtlasi ka meie praktiliseks lõputööks.

Meie ühistöö peamiseks eesmärgiks oli luua sündmuse olemuse ja teemaga kooskõlas olev ruumi kujundav ja moeetendust nii sisuliselt kui visuaalselt toetav videokujundus.

Käesoleva kirjaliku töö eesmärgiks on aga kirjeldada ja analüüsida selle kujunduse teostamise protsessi ja etappe, sooviga anda lugejale ettekujutus, kuidas näeb välja videokujunduse loomine ühele taolisele lavalisele sündmusele, alustades töö algaasis tehtavatest otsustest, lõpetades sündmuse päeva endaga. Töö käsitleb probleemkohti, mis videokunstniku seisukohalt vaadates ühes lavastusprotsessis ette võivad tulla, pakkudes samaaegselt välja ka omapoolseid lahendusi, kuidas mingeid situatsioone edaspidi vältida. Üldistusi ja järeldusi aitavad teha semiootilised käsitlused teatri-ja filmimaailmast ning lisaks ka mõningad varasemalt omandatud kogemused videokujunduste loomisel.

Töö ei kujuta endast küll ühe videokujunduse loomise aabitsat, kuid peidab endas siiski õpetlikke juhtnööre ja on kasulik lugemine eelkõige end etenduskunstide maailmaga siduda soovivale või juba seotud olevale, kuid vähekögenud multimeediaga tegelevale loovisikule, keda ühe lavastusprotsessiga seonduvad ülesanded ees ootavad.

Töö jaguneb kolmeks erinevaks peatükiks:

Esimene peatükk loob ülevaate moesündmusest Mood-Performance-Tants, mille käigus aset leidnud tööprotsessile käesolev töö peamiselt tugineb.

Teine peatükk aga annab üldise pildi videokujunduse sisust ja selle eesmärkidest.

Kolmas ja ühtlasi ka kõige põhjalikum peatükk kirjeldab ja analüüsib kümneks alapeatükiks jagunedes videokujunduse loomise peamisi etappe, mis kõik tuginevad oma sisult tugevasti minu praktilise töö teostuse näitele.

1. ÜLEVAADE SÜNDMUSEST MOOD-PERFORMANCE-TANTS

Mood-Performance-Tants (edaspidi ametliku lühendi kohaselt MPT) on Tartu Kõrgema Kunstikooli üliõpilaste, vilistlaste ja teiste koolide noorte professionaalide eestvedamisel korraldatav omanäoline moesündmus, mis tänavu leidis aset juba 16-ndat korda. Ürituse eesmärgiks on läbi aastate olnud luua erinevaid kunstivaldkondi – eelkõige disaini, tantsu ja performance-kunsti – ühendav terviklik, tavapärasest moeetendusest märksa põnevam ja värvikam etenduskogemus publikule (MPT 2014). Samuti tuua avalikkuse ette uue põlvkonna disainitalente nii Eestist kui välismaalt (*ibid*, 2014).

Selle aastase sündmuse teemaks oli „Keha keel“, olles tugevasti inspireeritud ka ürituse toimumispaigast – Tartu Vanast Anatoomikumist ja selle ajaloost, põimides kogu MPT visuaalsesse külge - nii reklaampoollele, eel- kui põhisündmusesse - rohkesti meditsiinitemaatikat.

Esitlusele tuli 14 kollektsiooni erinevatest kõrgkoolidest ja gümnaasiumidest pärit disaineritelt. Igauhe eripära ja individuaalsust aitasid rõhutada lavastaja Katrin Pärna ja koreograaf Janek Savolaineni oskuslikult välja mõeldud lavastused, mis kokku moodustasid ligi tunni kestnud tervikliku moeetenduse, kulgedes paralleelselt läbi kolme erineva saali.

2. MPT VIDEOKUJUNDUSE KIRJELDUS

Üheks peamiseks ruumi kujundavaks ja etendust täiendavateks elementideks olid lisaks valguskunstile ja helitaustale minu ja Triinu loodud videoprojektsioonid, mis täitsid peamiselt moeshowd toetavat ja illustratiivset funktsiooni, kandes kohati siiski ka informatsiooni edastavat ja iseseisvat rolli. Videote sisu lähtus esmajoones sündmuse teemast „Keha keel“, kätkedes endas ka vastavat peamist elementi - inimkeha ning selle puhast anatoomia ja liikumise ilu.

Teiseks peamiseks algaineseks ja inspiratsiooniks olid disainerite endi koostatud kontseptsioonid ja kirjeldused oma kollektsioonidest ning samuti Vana Anatoomikumi ajalooline taust.

Klassikalised ekraanikujulised projektsioonid elustasid kahe peamise saali seinu, mõlemas ruumis projitseerituna kahele seinale, sisaldades kõikjal sama pildilist sisu ja informatsiooni.

3. VIDEOKUJUNDUSE LOOMISE ETAPID

Ühe videokujunduse loomine mingile lavalisele sündmusele, mis leiab aset vaid korra või enam, kuid iga kord erinevas kohas ning mittestatsionaarse tehnikaga ja ebastandardsetes saalides, peidab eneses oluliselt rohkem tööd ja vaeva, kui videotehniku ülesannetega mittekursis olev vaataja üldse aimatagi oskab. Need ülesanded ei sisalda pelgalt pildi projitseerimist seinale ja materjali kokkumonteerimist, vaid ka tohutul hulgal mõttetööd, planeerimist ja organiseerimist. Järgmine peatükk annabki ülevaate etappidest, millest ühe videokujunduse loomine koosneda võib, tuues põhialuseks Mood-Performance-Tants näite.

3.1 Töö algfaas

Projektipõhiste ja ühekordsete sündmustega tegelemine algab alati sündmuse põhiolemusega tutvumisest. Tööpakkumist saades tuleb enne nõusoleku andmist esmalt läbi mõelda, mis on selle ürituse eesmärk, kui suur on selle mastaap, kui palju on kujunduse teostamiseks aega, kus leiab sündmus aset, mida korraldajad sinult eeldavad, mis vahendeid tarvis võiks minna, kellest koosneb ülejäänud meeskond jne.

Nõnda tegutsesin ka mina, keskendudes enne kindla „jah“ sõna ütlemist kõigile ülalmainitud punktidele, vahetades e-maile töö pakkujaga ning vaadates pildi- ja videomaterjali eelnevatel aastatel toimunust.

Idee teha diplomitööna videokujundus just Mood-Performance-Tantsule tekkis sügise alguses, kui kohtusin oma endise klassiõega, kes on juba mitmendat aastat üheks MPT meeskonna liikmeks ja samuti disaineriks. Tema kaudu jõudis minuni ka info, et meeskond otsib sel aastal

videokujunduse osas sündmusesse värskust, soovides tegevusse kaasata uusi tegijaid uute mõtete ja ideedega. Lisaks - kuna enamik korraldajatest on justnimelt tudengid, olime ka meie nende ridadesse väga teretunud.

3.2 Koostööpartneri leidmine ja tööjaotus

Olles uurinud pisut sündmuse tagamaid, taipasin, et kuna minu plaaniks ei saaks olema lihtsalt abstraktsete, äärmiselt lihtsate ja sarnaste visuaalide tegemine, oleks kogu kujunduse teostus mulle üksi ülejõu käiv, arvestades esialgse infoga, mille kohaselt pidi näitamisele tulema ligi 18 kolleksiooni koos vahe-etteastetega. Nõnda otsustasin teha koostööd oma kursuseõe Triinuga, kellele see mõte juba esimesel mainimisel pinget pakkus. Leidsime mõlemad idee olevat parajalt suureks väljakutseks, mille kaudu oleks nii mõndagi õppida. Lisaks polnud me enamike meekonna liikmete ja Tartu Kõrgema Kunstikooli inimestega varem koostööd teinud, mis lisas asjasse juurde omaoodi huvipakkuva külje.

Tehes aga taolist vastutusrikast ja ühtset tulemust eeldavat tööd kellegagi koos, tuleb alati arvestada sellega, et võivad tekkida teatavad maitse ja stiili erinevused ning sellest tulenevalt ka lahkarvamused. Teades ja tundes aga Triinu ja tema tööstiili juba 9-ndat aastat, leidsin ta olevat väga usaldusväärseks partneriks, eeldades, et meie nägemused asjast ei saa olema saatusliku erinevusega. Samuti aga ei oodanud ma, et teatavad vaidlused jäävad siiski tulemata. Oli perioode, mis olid meile mõlemale väga pingelised, kuna erinevatest elukorraldustest tulenevalt oli ühel vahel asjadega rohkem aega tegeleda ja teisel vähem, mistõttu võis kohati tunduda, et panustame protsessi ebavõrdselt. Siinkohal tuleb alati kasuks äärmine ausus ja suhtlusvalmidus oma partneriga, et olla võimalikult teadlikud isiklikest tööd mõjutavatest faktoritest ning sellele vastavalt tööjaotust ja aega planeerida, mis meie kahe puhul toimus kokkuvõttes väga hästi.

Kellegagi koos töötamisel on aga ka omad suured plussid: alati saab üksteise ideid täiendada, aidata filmimistel, jagada organiseerimisülesandeid ning samuti toetada tööprotsessi erinevate omandatud tehniliste teadmistega.

Meie koostöö algas visuaalsete ideede otsimisega ja esmaste aruteludega, mida me mõlemad stiililiselt küljelt tulemusena näha sooviksime. Nagu ka teises peatükis mainitud, otsustasime koostada igale kolleksioonile eraldi video, lähtudes nende eripärast ja disainerite endi kirja pandud nägemustest oma töö kohta. Kui veebruari lõpus selgusid viimaks ettenäitamisele tulevad 14 kolleksiooni, jagasime need võrdse tööjaotuse huvides omavahel ära ning kumbki

keskendus seitsme video sisu välja mõtlemisele ja loomisele. Minu õlule jäänute seast läks lõpptulemuses realiseerimisele 6 videot, mida saab näha siit:

<http://kultuur.edu.ee/~p2i61013/Loputoo/>

Enamiku videomaterjali filmimine leidis aset aga siiski koos, kuna nõnda saime üksteist nõu ja jõuga aidata. Lisaks oli aja kokkuhoiu mõttes mõistlik planeerida filmimised samale ajale, kuna salvestamine käis üldjuhul kahe kaameraga samades ruumides, samade modellide ja muude abilistega.

Kõiksugu organiseerimise, planeerimise, korraldajate ja meeskonnaliikmetega suhtlemine jagunes meil kuidagi sujuvalt ja jooksvalt ning peamiselt põhimõtte järgi: kel parasjagu aega, see tegeleb – kõike siiski üksteisega läbi arutades ja kooskõlastades. Taolist käitumist ja tööjaotust võib endale lubada aga üksnes tiim, kelle liikmete vahel valitseb täielik usaldus ja kindlustunne üksteise töömeetodite suhtes. Üldjuhul soovitaksin siiski ka organisatoorse poole juba alguses täpsemalt ära jaotada, et kes kellega täpsemalt suhtleb ja kes mis asju konkreetselt ajab, vältimaks hilisemaid konflikte ja arusaamatusi.

3.3 Sündmuse žanrimääratlus

Selleks, et püstitada videokujunduse loomiseks mingeid eesmärke, tasub esmalt määratleda, missugusesse valdkonda antud lavaline sündmus üldse kuulub. Mood-Performance-Tantsu puhul on see aga üsna keeruline ülesanne, kuna sündmus ühendab endas erinevaid kunstivaldkondi: disaini, teatraalsust, tantsu, performance-kunsti kui ka show elemente, proovides vaatajale pakkuda tavapärasemast põnevamat moeetenduse kogemust (MPT 2014). Seega on rõhk siiski sõnal „mood“, mille presenteerimise laad on selle klassikalisest väljakujunenud vormist pisut erinev, pakkudes mitte üksnes poodiumil sirgjooneliselt kõndivaid modelle, vaid erinevate autorite kollektsioonide esitlemist mingisuguse lavastusliku tegevuse läbi.

Kui viia end kurssi viimasel kümnendil maailmas aset leidnud moeshowdega, siis näeme, et see on valdkond, kuhu kaasatakse üha enam uusi meelelahutuslikke elemente, tuues lavale lisaks modellidele näiteks erinevaid muusikaartiste, rääkimata kõikvõimalikest videolahendustest. Ka sõna „show“ eeldab juba teatavate etenduslike komponentide paljusust, eesmärgiga pakkuda publikule vaatamängu.

Kui näiteks teatrietendusele on omane sõnaline tekst, siis moeshow on see, mis keskendub enamjaolt kõigele visuaalsele, mis laval on – esineja, kostüümid, dekoratsioonid, rekvisiidid, heli-, valgus- ja videokujundus.

Moetetendus on orienteeritud näitamisele – riiete presenteerimisele, mida vaataja on tulnud vaatama – imetlema. See pole üldiselt koht, kuhu minnakse tohutuid sõnumeid otsima vaid keskendutakse peamiselt stiilile. Siiski on vaatajate hulgas ka palju neid, kes lisaks riietele ja modellidele hinnangu andmisele proovivad kolleksiooni taga näha ka selle autorit ja tema sõnumit ning nõnda lasub etenduse lavastusmeeskonna liikmetel vastutus seda mingil moel ka lisaks kolleksioonidele rõhutada.

3.4 Ettevalmistused enne esmakordset meeskonnaga kohtumist

Semiootik Juri Lotman toob värvika näite mingi tegevuse realiseerimise hakkamisest: „Näiteks matkaja, kes kavandab endale marsruudi, teeb seda (s.t. matkab) kõigepealt kaardil, ja alles siis asub teele. (...). Esimese käitumisakti eesmärgiks on saada praktilise käitumise realiseerimiseks vajaminevaid teadmisi, teise eesmärgiks on jõuda praktiliste tulemusteni.“ (1990, lk 1)

Seda näidet võiks kasutada sisuliselt iga videokujunduse loomise etapi alguses, kuna iga uue sammu tegemine eeldab teatavaid eelteadmisi. Seda ka juba siis, kui sündmuse meeskonnaga isegi veel kohtunud ei ole.

Toetudes oma varasematele isiklikele kogemustele, eelistan üht kujundust looma hakates tutvuda esmalt näidendi teksti või sündmuse kontseptsiooni endaga, seejärel kuulata ära lavastaja mõtteid ja assotsiatsioonid ning siis pakkuda välja omapoolsed ideed ja lahendused. Tutvumine etenduse kontseptsiooniga enne esmast kohtumist lavastajaga, annab suurepärase võimaluse end juba varakult ette valmistada, ideid koguda ja tehnilistele lahendustele mõelda, olgugi, et need hiljem üldse käiku minna ei pruugi.

Mõningase ettevalmistuse andis meile näiteks korraldajate poolt nõutud kujunduse kontseptsiooni koostamine, mis oli vajalik rahastuse taotlemiseks Eesti Kultuurkapitalilt. Pidime kõike vaimusilmas ette oskama näha enne, kui olime oma silmaga toimumispaika näinud, enne kui esitlusele tulevad kolleksioonid üldse selgunud olid ning enne kui me mingeidki lavastajapoolseid mõtteid oleksime kuulnud. See seadis meid sisuliselt samasse situatsiooni dokumentaalfilmi eelarve koostajaga, kes peab filmi sisu juba enne kaamera töölelülitamist

algusest lõpuni ette aimata oskama. Olgugi, et algselt tundus see olemasolevale vähesel infole toetudes üsna võimatu ülesandena olevat, sai sellest meile hiljem justkui kondikava, millest asju maha kriipsutama või realiseerima hakata.

Sama oluline on ka sündmuspaiga tundmine või end selle tingimustega kurssi viimine, selgitamiseks välja, mida antud kohas üldse võimalik teha on ja mida mitte. Nõnda leppisimegi sündmuse peakorraldaja Belliisi Seenemaaga kokku aja Vana Anatoomikumi küllastamiseks, mis leidis aset vahetult enne esmast kohtumist ülejäänud meeskonnaga. Sellega püüdsime vältida olukorda, kus meie ainsateks vastusteks lavastaja või kellegi teise küsimustele on „võib-olla, me ei tea, kuna meil puudub informatsioon ruumi tingimuste kohta“.

3.5 Video kasutamise eesmärgid etenduses

Video kasutamise eesmärkide sõnastamine ühe etenduse kontekstis on otsused, millest sõltub suuresti kogu videokunstniku ülejäänud töö. Need eesmärgid kujutavad endast eelkõige videokujunduse peamiste funktsioonide määratlemist konkreetsetes etenduses või lavastuses, millest tulenevalt küsib nii lavastaja kui videokunstnik: „mismoodi toetab see antud etendust/lavastust?“. Projektsioonid võivad lavaruumis omada mitmesuguseid rolle samaaegselt: olla nii ruumi kujundavad ja illustratiivsed kui informatsiooni edastavad ja lisatähendusi loovad. Tuleb teha otsuseid nii videote sisu kui projektsioonide paiknevuse osas ruumis, millele tuginevalt teab töö tegija, milliseid ideid koguda, kuhu asetada tehnika, milliseid tehnoloogilisi võtteid kasutada, millises formaadis filmida ja kuidas hiljem materjali montaažiprotsessis käsitleda. Näiteks otsus, kas videod projitseeritakse kitsastele vertikaalsetele laest alla rippuvatele paanidele (mis oli ka meie esialgne plaan) või siis klassikalise neljanurkse ekraanikujutisena seinale, on kogu ülejäänud tööprotsessi määrajaks.

Järgnevas peatükis püüangi edasi anda nende eesmärkide püstitamise ja otsuste tegemise tähtsust.

3.5.1 Ruumi kasutuse ja projektsioonide paiknevuse määratlemine

Eesti teatri- ja filmikunstnik Pille Jänes arvab, et etenduse toimumiseks sobiva ruumi valik on lavastuse ruumilise tähendusloome seisukohalt määrava tähtsusega, kuna selles formeeruvad ruumikasutuse struktuuralsed põhimõtted konstitueerivad antud lavastuse filosoofiat ja ideoloogilist sisu, väärtussüsteemi ning seda väljendavaid suhteid (2007, lk 22).

Meie esimesel kohtumisel lavastaja ja tehnilise meeskonnaga tuligi esmalt arutlusele videote suhestuvus etenduse ruumidega ehk mis rolli saaksid need Vana Anatoomikumi aegu näinud seinte keskel mängida. Nõnda tekkis idee äratada ellu ruumide seinad, mis esmajoones kujutas endast meditsiiniliste protseduuridega seonduva sümboolika abstraktset ja kunstilist kasutust koos vastava helikujundusega, millest me esialgu ka lähtuda püüdsime.

Kunstiteadlane Anu Allas lisab: „Tühjale lavale toodud filmilõigu puhul suhtlevad eelkõige ruumid, esimese hajuv ja teise küllastunud keskkond. (...). Tehnitsistlikus lavamasinas esindab aga ekraan kõigepealt iseennast kui märki (ajastu, ideoloogia, võim), oma suhet ülejäänud lavastuse komponentidega, ning alles seejärel hakkab toimima sealt edastatav visuaalne informatsioon.“ (1999)

Ajapikku aga selgus, et iga kollektiooni taustaks tuleb kas disaineri või lavastaja enda valitud muusika, mistõttu eraldi loodud helitaustaga me arvestada ei saanud. Samuti hakkas taolise keskkonna loomist pärssima ruumide väiksus, mis sai määravaks ka hilisemale projektorite ja muu tehnoloogia paiknemisel. Nõnda siirdusime üsna klassikalise lahenduse juurde, projitseerides pilti juba meile kõigile harjumuspärase kinoekraani kujul kahe peamise saali seintele, toimides sellest standardsusest hoolimata siiski ühtede peamiste ruumi kujundavate elementidena.

Spetsiaalselt videote jaoks paigaldati akende ette ka valged kangad, et aknaaugud pilti liialt moonutama ei hakkaks. Olgugi, et kangad ja seinapind ise tekitasid samuti moonutusi, ei leidnud me vajadust tekitada projitseerimiseks ühtlasemat pinda, kuna üheks videote eesmärgiks jäi jätkuvalt püsima idee seinte elavdamise osas.

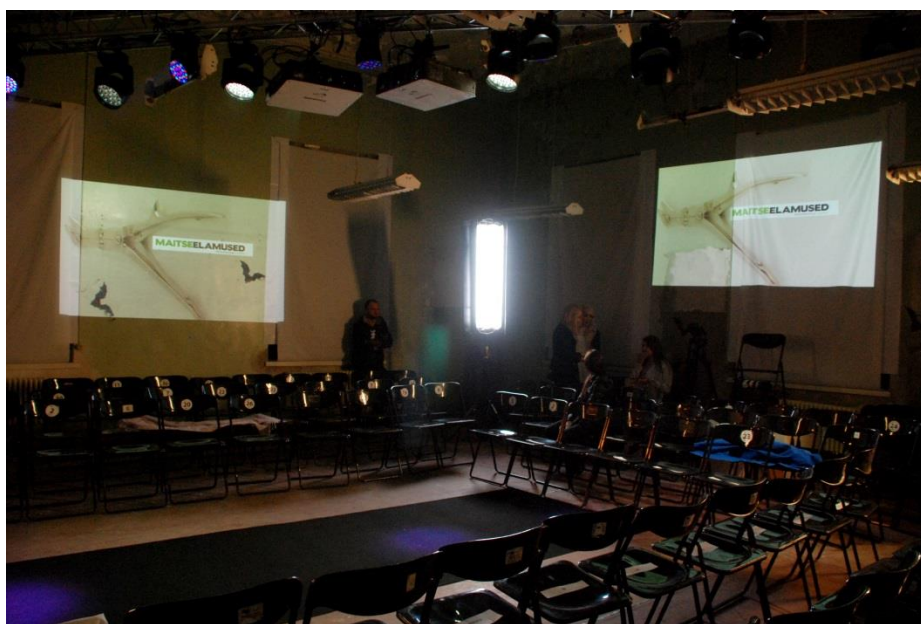
Nagu ka juba mainitud sai, paiknesid videod kahe peamise saali seintel, mõlemas ruumis kahel seinal:

- 1) Esimeses ruumis vastakuti asetsevatel seintel, nõnda et mõlemal pool moelava istuvale publikule jõuaks sama informatsioon (joon. 1)



Joonis 1 Projektsioonide paiknevus esimeses ruumis

- 2) samal eesmärgil ka teises ruumis, kuid kus üks projektsioon paiknes külgliseinal, teine otsaseinal (joon. 2), kuna esimese külgliseinaga paralleelselt olevast seinast väljaulatuv ahi oleks pilti liialt moonutama hakanud.



Joonis 2 Projektsioonide paiknevus teises ruumis

Esimeses ruumis täitsid projektsioonid olulisemalt suuremat seinala, kui teises ruumis, kuna mõlemas ruumis olid kasutusel erinevad projektorid, millede optika andis ka erineva tulemuse. Esmalt oli meil esimeses ruumis plaan kasutada kokku nelja projektorit, ideega projitseerida kahe projektoriga ühte seinala, saavutamaks nende koostöös laiemat pilti (projektoritel olid ka lainurkobjektiivid, kuid ühe pilt oleks siiski liiga väikseks jäänud). Teises ruumis pidi kasutusele minema kaks projektorit, mille objektiivid oleksid võimaldanud täita oluliselt suurema ala, kui lõpptulemusena näha sai.

Meie esialgne riputusplaan (lisa 1) aga muutus sündmuse eelõhtul, kui kohale minnes avastasime, et valgustehnika juht oli projektorite ja valguse kinnituseks mõeldud trussid ilma meiega kooskõlastamata paigutanud diagonaalis üle ruumi, millega me arvestanud polnud. Trussi asetus välistas nelja projektori kasutamise võimaluse esimeses ruumis, kuna kahe kõrvuti asetseva projektori pildi formaadid poleks omavahel ühildunud ja liiga väikseks ei oleks neid mõtet skaleerida olnud. Niisiis pidimegi käigupealt välja mõtlema uue plaani (lisa 2), mis meie esialgseid eesmärke siiski täidaks. Kuna olime esimest ruumi pidanud alati tähtsamaks, otsustasime, et sinna peab saama ka laiem pilt, mistõttu aetasimegi esmalt tagumisse ruumi mõeldud projektorid esimesse ja vastupidi. Tulemuseks pidime leppima kahe projektori kasutusest väljajätmisega ja tagumises ruumis oluliselt väiksema kujutisega, kuid tol hetkel tundus see ka parima lahendusena.

Lõppkokkuvõttes aga see televiisorlik ekraanikujutis mind isiklikult ei häirinudki, kuna esimesest ruumist tagumisse vaadates tekitas otsaseina projektsioon omaette ruumilise illusiooni.

Lotman väidab, et tavaline vaataja adapteerub ruttu selle ekraani suuruse süsteemiga, mida pakub antud filmiseanss ning ei võta vastu mitte kujutise absoluutset suurust, vaid suhtelist – objektide suhet üksteisesse ja ekraani pinda (2004, lk 47). „Ekraanil olevate objektide niisugune vastuvõtt annab tunnistust sellest, et ekraani ruum on välja lülitatud teda ümbritsevast reaalse maailma ruumist (*ibid*, lk 47).“

Pille Jänese kohaselt kätkeb teatri ja video sümbioos endas kollaaži tervest reast nägemise ja ruumi kogemise võimalustest teatrietenduse tavapärasest ruumis – üheaegselt nii nagu see alati on olnud ja nii nagu see veel iial pole olnud (2007, lk 58). Järgnev peatükk vaatlebki seda, kuidas läheneda vaatajale, kes neid arvukaid kogemusi oma teadvuses hoomata püüab.

3.5.2 Vaatajaskonna määratlemine

„Vaatajaskond teatris ei kujuta endast ühtset massi; ta on kogum indiviide, kes võtavad etenduse detaile vastu täiesti erineval viisil. Võimalike kaasaegsete tõlgenduste otsingul ei saa lavastaja ega kunstnik kunagi ette näha etenduse tegelikku retseptiooni.“ (Jänes 2007, lk 60)

Sellest tsiteeringust järeldades ei oska me tegelikult öelda, kui palju tajus iga Mood-Performance-Tantsu moe vaataja videote ja lavastuse kaudu edastades disainerite kollektsioonide taga olevat mõtet.

Jänes aga käsitleb oma magistritöös „Tähenduse teke lavakujunduses“ *mudelvaataja* mõistet, kes Marco De Marinise (1993: 166-168) teooria kohaselt on lavastuse loojate poolt idealiseeritud empiiriline vaataja (2007, lk 60).“

Jänes kirjeldab, et kunstitekstil puudub selgelt formuleeritud sõnum, sest see ei ole kodeeritud üheselt, vaid kujutab endast sageli keerukat reeglite süsteemi hõlmavat süsteemi (2007, lk 61). Ta lisab, et kunstiteksti saatja ja vastuvõtja koodid erinevad teineteisest ja seda näiteks kasvõi kompetentsusastme poolest (*ibid*, lk 61). Umberto Eco (2005:62) arvab, et teksti autor peab eeldama, et kompetentsuste kogum, millele ta on apelleerinud, on seesama, millele apelleerib ka tema lugeja (Jänes 2007, lk 61 järgi). Seetõttu näeb Eco Jänese kohaselt ette Mudellugejat, kes oleks võimeline teksti aktualiseerimisele kaasa aitama just nii, nagu tema, autor seda mõelnud, ja liikuma oma tõlgendustegevuses edasi just sel viisil, nagu on liikunud tema ise teksti genereerides (Jänes 2007, lk 61).

Nõnda lõime ka meie oma mudelvaataja, eeldades, et publik, kes sellist sündmust nagu Mood-Performance-Tants vaatama tuleb, ei soovigi näha traditsioonilist teatrietendust vaid midagi uudset, alternatiivset, mõistatuslikku ja paljutähenduslikku. Sellest tuli ka julgus lisada videotesse teatavat käitumist või sümboleid, mille tähendus võib esmapilgul mõjuda küll ilmsena, kuid jätab vaatajale endale siiski tõlgendamise ülesande, eeldades, et vaataja selleks ka võimeline on.

Anu Allase seisukohalt tähendabki vaatamine ise juba osalemist, seisukohta, teksti loomist. Lavastus, kus leiab aset mitmetasandiline ja fragmentaarne kujundivoog eeldab publiku koondamisvõimet ja võimaldab erinevaid kombinatsioone (1999). Allas lisab: „Vaataja võim ilmneb vabaduses luua fragmentidest meelepärane tervik. Vaataja võimetus seisneb suutmatuses seda tervikut haarata või fikseerida. Vaataja vabadus on anda tähendusi. Vaataja õnnetuseks ei pruugi need midagi tähendada.“ (1999)

Mis siis on aga ikkagi see, mis võimaldab sellest keerulisest mitmetähenduslikkusest publikul üheselt aru saada?

Juri Lotmanil näib olevat see, kellel on vastus: „Arusaamist võimaldab kõigepealt asjaolu, et nii lavastuse loojad kui ka vaatajad kuuluvad ühte ajaloolis-kultuurilisse epohhi ja on seetõttu vältimatult lülitatud üldistesse sotsiaalsetesse, kultuurilistesse ja psühholoogilistesse koodidesse. Teiselt pool aga see, et teater on maailmakultuuris üks vanimaid ja üldlevinumaid kunste (1990, lk 178).“ Taolist stabiilust semiootilist karkassi peabki Lotman otsekui universaalseks tõlgiks, mis kindlustab vastastikuse mõistmise miinimumi sõnumi edastaja ja selle vastuvõtja vahel (1990, lk 178).

3.5.3 Video suhte määratlemine laval toimuvaga

Ekraanireaalsus asub väljaspool lavaruumi ja ei pruugi viimasega otseselt seostuda, kuid paneb enesest sõltuma suhted ja tähendused tervikus. (...). Kui kahest paralleelsest tasandist peab üks end teisele kohandama, siis kahtlemata pehmem ja püsimatam. (Allas 1999)

MPT-l oli sedapuhku pehmemaks ja püsimatumaks tasandiks video, mis pidi end kohandama vastavalt laval toimuvale. Kuna kuni peaproovini ei olnud täpselt teada, missugune lavastus välja näeb, kui kaua ühe kollektiooni modellid laval viibivad ja millal nad seal lahkuvad, siis pidi video sisu olema selline, mida oleks võimalik vastavalt lavaltoimuvale jooksvalt kohandada, see tähendab korrata või vastupidi- varem ära lõpetada, ilma et publikule sellest mingisugune tähtis informatsiooni edastav osa nägemata jääks.

Pahatihti võib video kaasamine etendusse tekitada aga visuaalse ja tekstilise informatsiooni ülekülluse, kahandades väärtust tähtsa ja vähemtähtsa vahel. Samasuguse hirmu ees seisis ka Mood-Performance-Tants lavastaja ja pisut ka meie ise, kartes, et videod hakkavad vaataja silmis modellide üle domineerima.

Manovich ütleb: „Võime vaielda, kas elame vaatemängu- või simulatsiooniühiskonnas, ent kahtlemata on tegu ekraaniühiskonnaga (2001, lk 141)“. Siinkohal ei saa me aga mööda vaadata tõsiasjast, et ka ekraan ise on üks peamisi tänapäeva lääneühiskondadele vaatemängu pakkujaist. Seda tunnistab ka Manovich, kirjeldades ekraanikujutist kui täieliku illusiooni loomise ja visuaalse mitmekesisuse poole püüdlejat, eeldades vaatajalt täit keskendumist üksnes aknas nähtule ning taotledes samal ajal füüsilise ruumi kõrvalejätmist (2001, lk 127) .

Füüsilise ruumi hülgamise temaatika on aga kaasaegse teatriruumi, mis toob lavale üha rohkem ja rohkem videot, üheks tõsiseimaks valupunktiks. Kardetakse, et ekraanil olev võtab liigse tähelepanu realselt laval viibivatele esinejatele või asendab selle sootuks. Lisaks - kuna ekraanist on saanud tänapäeva üks peamisi informatsiooni vahendajaid, pöörame sellele kõikjal tähelepanu, ükstapuha, missuguses ruumis see parasjagu ka ei asetse.

Kuna aga MPT korraldajate otsus, et video saab olema üheks etenduse komponendiks, oli enam kui kindel, siis ekraanikujutise elimineerimine loomulikult kõne alla ei tule. Sellest lähtuvalt saigi meie ülesandeks manipuleerida ekraani sees oleva sisu ja etenduse ajal pildi valgustugevuse astmega, andes videokujundusele seega peamiselt etendust toetava funktsiooni.

„(...) lavastuses kasutatav filmi- või videolõik on tihtipeale valminud ainult antud teose jaoks ning ei oma mingit iseseisvat mõtestatud eksistentsi. Keha, kujutis ja kontekst toimivad pidevas vastastikusel mõjuväljas, dominandid määrab juba konkreetne lavastus.“ (Allas 1999)

Ka meie videod valmisid konkreetset Mood-Performance-Tantsu jaoks, omistades oma tõelise mõtte üksnes selle konkreetse moeshow keskel, kuid siiski ei teinud me neid selle mõttega, et need poleks ka väljaspool lavalist tegevust iseseisva teosena vaadeldavad. Lavastuse kulgemine läbi järjestikuse kolme ruumi taandas aegajalt video üksnes showd toetavast rollist, muutudes iseseisvaks ja ainsaks „vaatemänguks“ vaataja silme ees – see juhtus momentidel, mil modellid viibisid parasjagu teises ruumis ning neid seetõttu olenemata suurtest ruumide ühendavatest usteavadest publikul hästi jälgida polnud võimalik.

Videote ja laval olija vaheline suhtlus aga peamiselt puudus. Nii kollektsioonide autorid kui modellid nägid visuaale esimest korda alles esimese proovi käigus, mis leidis aset sündmusega samal päeval. Olgugi, et iga kollektsiooni lavastus valmis vahetult enne moeshowd ennast, ei suunatud modelle videoga suhtlema, mistõttu jäi see esineja jaoks lõpuni sisuliselt üksnes maaliks seinal ja moeshowd kaunistavaks elemendiks. Küll aga aitas see kindlasti üheskoos valguse ja heliga luua atmosfääri, milles tegutseda - seega leidis interaktsioon esineja ja video vahel siiski aset, kuid seda alateadlikult.

Et aga lavastaja ei rikastanud meid kuni viimase hetkeni oma konkreetsete nägemustega laval juhtuma hakkavast, siis põhines palju meie tööd üksnes oletustel. Vältimaks video domineerimist esineja üle, leidsime näiteks üheks „tagasihoidlikkuse võtteks“ narratiivsusest hoidumise, ehk

videotes kindla alguse, keskkoha ja lõpu mitte kasutamise. Siiski aga ei rakendunud see reegel täielikult, kuna näiteks kolleksiooni „BLCK“ videos eristuvad kogu tervikus selgesti algus ja lõpp, kui ekraanil on suur plaan tantsija näost, rõhutades nõnda inimese individuaalsust, mis oli ka kolleksiooni üheks eesmärgiks. Samuti jutustub lugu välja ka kolleksiooni „3“ videos, kus sidemetes mees on esmalt rahulik, seejärel ägestub ja lõpuks tema nägu paljastub (ja samal ajal ka mitte, kuna nägu katab mask).

Aumont, Bergala, Marie, ja Verne kohaselt on igasugune representatsioon ühtlasi ka jutustamine, olgu või selle esmane arengufaas (2012, lk 96). Ka Lotman ütleb, et süžeeeline tekst kujutab endast alati jutustust (2004, lk 109).

Sellest järeldades olid tegelikult kõik MPT kujunduse videod siiski narratiivsed. Samas aga ei eeldanud ükski neist vaatajapoolset pidevat jälgimist, et mõista, missugust sõnumit video edasi anda püüab. Ükskõik, mis hetkest videot vaatama hakates, jõuavad vaatajani ikkagi sarnased märgid ja tähendused.

Lotmani järgi seisneb filmisüžee spetsiifika selles, et ta ei jutusta lihtsalt kujutatavate märkidega sõnade asemel, meenutades seega pildiraamatut, lubokki või koomiksit, vaid kujutab endast jutustust, elementide seost, mida võetakse vastu kui äärmiselt usutatavat (2004, lk 123).

Ta lisab, et kujutised ekraanil võivad täituda lisatähendustega „Valgustus, montaaž, mäng plaanidega kiiruse muutmine ja nii edasi võivad ekraanil olevatele objektidele anda sümbolistlikke, metafoorseid, metonüümilisi vm lisatähendusi (Lotman 2004, 52).“

3.5.4 Tähenduste loomine ja sõnumite edasi andmine

Niisiis võib öelda, et narratiivsuse vältimine ei tulnud meil kuigi hästi välja, kuna see muutus meie üheks vahendiks väljendada sõnumit – eelkõige disainerite sõnumit oma kolleksiooniga.

Lotman ütleb: „Kunsti eesmärk ei ole lihtsalt kujutada ühte või teist objekti, vaid muuta see tähenduse kandjaks (2004, lk 27).“

Mood-Performance-Tantsu puhul olid aga videokujundus ja Katrin Pärna ning Janek Savolaineni loodud lavastus kaks üsna eraldiseisvat teost – video ajas oma rida ja lavastus oma. Lavastus oli rohkem inspireeritud toimumispaigast ehk Tartu Vanast Anatoomikumist, videod aga rohkem

sündmuse teemast „Keha keel“ ning disainerite kontseptsioonidest oma kollektsioonide kohta. Lõpuks osutus aga just seesama teatav kontrast neid kahte omapäraselt tervikuks siduvaks, olgugi et proovide käigus tundusid nad kõnelevat täiesti erinevat keelt.

Lotman toob välja, et üks lavateksti iseärasusi ongi tema kasutuses olevate keelte mitmekesisus (2004, lk 169). Ta lisab, et vastuolu reaalse ja illusoorse vahel moodustab semiootiliste tähenduste välja, milles elab iga kunstiline tekst (*ibid*, 169). Iga tegu, žest ja sõna omandab Lotmani sõnul laval oma tavalise tähenduse kõrval veel lisatähenduse, kujunedes niimoodi mitmesuguste sisuliste aspektide väljenduseks (1990, lk 165).

Mõlema, nii lavastuse kui videokujunduse peamiseks sisuliseks väljendusvahendiks osutus inimkeha, mida ka vastavalt enesele omastele võtete ja vahenditega käsitleti.

Filmisemiootik Olev Remsu väidab, et tegevus- ja kehakeel, olgu laval või ekraanil toimib meile mõjusamalt kui verbaalkeel (2010).

Leidsime endagi jaoks inimkeha olevat võimsaks kujundiks, mille anatoomia ja liikuvus pakkus meile palju erinevaid mänguvõimalusi ning millele oli lihtne üles ehitada sõnumeid edastav funktsioon. Võisime neid filmimise ja montaaži käigus lõhkuda ja eraldada neist erinevad kehaosi, nagu näiteks käed, ning muuta need tähenduslikuks.

„Filmikunsti võime jagada inimese kuju „tükkideks“ ja reastada need segmendid ajalises mõttes järjestikkusesse ahelasse muudab inimese välimuse jutustavaks tekstiks, mis on omane kirjandusele ja täiesti võimatu teatris (Lotman 2004, lk 139)“.

Lotman viitab paradoksile, et inimese kujutis ekraanil on äärmiselt sarnane elulisega, olles teadlikult irrutatud teatraalsusest ja kunstilisusest, pidades teda äärmiselt – tunduvalt rohkem kui laval või kujutavates kunstides – semiootiliseks, täis teisesid tähendusi ja ilmudes meie ette kui märk või märkide ahel, mis kannab keerulist lisatähenduste süsteemi (2004, lk 141).

„Ekraanil oleva inimese struktuuri keerukus muudab intellektuaalselt ja emotsionaalselt keerukamaks ka inimese saalis (ja vastupidi, primitiivsus loob primitiivse vaataja). Selles on filmikunsti jõud ja selles on ka tema vastutus.“ (Lotman 2004, lk 153)

Teist suurt tähtsust omas meie töös lisaks kehale ka selle tantsuline liikumine. Tants on minu jaoks alati olnud mingisugune müstiline keel, millele tähenduse omistamine tundub vahetevahel isagi kurjast, kuna dünaamilise liikumise ja kontrollitud lihaste töö visuaalne vaatlemine on sageli piisav võimsa emotsiooni saavutamiseks.

Leenu Nigu väljendab William Forsythe'i arvamust tantsu mõistmisest: „Tung projitseerida tantsu sisse lugu näib olevat üldlevinud. Ma tahaks alati sellele vastata, et te ei peagi tantsu mõistma. Lihtsalt vaadake seda ja siis võib-olla juhtub teiega midagi, ilma et te isegi selle peale mõtleks.” (2012)

Olgugi, et keha liikumine oli just see, mis oli minu koostatud videotes sõnumikandjaks, ei hüljanud ma samaaegselt ka taotlust, et iga liigutus ei pea olema põhjendatud vaid on lihtsalt emotsiooni tekitav.

Ka filmimise käigus ei palunud me tantsijail jutustada lugu, vaid väljendada just emotsiooni meie poolt etteantud märksõnadega.

Aga ükskõik, kuidas me ka ei prooviks, siis tähenduste tekkimisest me mööda hiilida ei saa, isegi kui ekraanil on vaid abstraktsed, reaalsuses mitte eksisteerivad kujundid. Lotman ütleb: „Kõik, mis filmis on kunst, omab tähendust, kannab mingit informatsiooni. Filmi mõjujõud seisneb konstrueeritud, keerukalt organiseeritud ja äärmiselt konstrueeritud informatsiooni mitmekesisuses, mida laiemas mõttes mõistetakse kui vaatajatele edasiantavate erinevate intellektuaalsete ja emotsionaalsete struktuuride kogumit, mis avaldavad talle keerulist mõju – alates tema mälupeade täitmisest kuni tema isiksuse struktuuride ümberehitamiseni.“ (Lotman 2004, lk 67)

Lotman peab seesugust filmi reaalselt, kaootilist ja segasena näivat maailma korrastavaks ideaalseks mudeliks teatrimaailma (1990, lk 174). Mood-Performance-Tantsu puhul nimetaksin selle lihtsalt lavamaailmaks.

3.6 Ideede kogumine ja leidmine

Ideede kogumine ja leidmine on ühe videokujunduse tegemise käigus väga oluline etapp, mis nõuab oma aega. See on pidev ja peaaegu et katkematu mõtteprotsess, vähemalt minu enda jaoks küll. Mida varem on ette antud ürituse teema või mingisugunegi alge, millest lähtuda, seda rohkem on aega ringi käia avatud silmadega, jälgida enese ümber toimuvat ja suhelda erinevate inimestega, sest iial ei tea, millest see kõige parem idee võib järsku tärnata.

Üheks kõige paremaks inspiratsiooni hankimise allikaks on loomulikult internet ja selles peituvad tohutud visuaalsed näited piltide ja videote näol. Piisab juba, kui paaril õhtul ette võtta mõned tunnid ja keskenduda üksnes nende vaatamisele. Nõnda tekivad peas erinevad visuaalsed kujutised ja seosed, mis oma kombinatsioonina moodustavadki lõpuks kokku ideed.

MPT videokujunduse loomiseks veetsin neid õhtuid paari kuu jooksul ikka oluliselt rohkem kui vaid paar korda. Samuti püüdsin leida ka materjali kõikvõimalikest ennast ümbritsevatest pindadest või aladest, mida filmides ja hiljem moonutades saaks kasutada abstraktsete visuaalidena.

Selleks aga, et asuda neid ideid üldse koguma, on esmalt tarvis temaatikat ja märksõnu, millest mõtete otsinguil lähtuda. MPT puhul olid suurepäraseks märksõnade etteandjaks disainerite kontseptsioonikirjeldused oma kolleksioonidest ja mõttest, mida nad sellega edasi tahaksid anda. Lisaks loomulikult ka sündmuse enda teema „Keha keel“ ja Vana Anatoomikumiga seonduv.

3.7 Planeerimine/organiseerimine

Planeerimine ja organiseerimine on ühe videokujunduse teostamise see osa, mida vaataja ei näe, ent millele võib kuluda isegi rohkem aega, kui filmimisele ja monteerimisele. Taoliste sündmuste puhul, nagu MPT, on videokunstnik üldjuhul ise see, kes organiseerib kõik vajaliku oma kujunduse teostamiseks, alustades sündmuspaiga mõõtmisest, kuni tehnika rendifirmale tagasitoimetamisest. Nõnda võib videokunstnikku rolli võrrelda sisuliselt filmiproduktsendi tööga, kelle ülesanne on algusest lõpuni vastutada kõigi filmi valmimise etappide eest. Kui aga filmiproduktsendil on allüksused, kelle tegevust ta koordineerib ja kellele käsked jagab, siis videokunstniku näol on üldjuhul tegemist nii produktsendi, stsenaristi, režissööri, operaatori, monteerija, grimeerija, rekvisiitori kui valgustajaga ühes isikus. Tuntud filmitegija Artur Talvik on öelnud: „(...) produktsent on inimene, kes peab valdama täielikult kõiki filmi protsesse (Mikomägi 2011 järgi)“, nagu ka videokunstnik ühe videokujunduse loomise protsesse, kus ei piisa üksnes montaažiprogrammi tundmisest.

Muidugi võib videokunstnik otsida endale abilisi – kasvõi valgustaja ja grimeerija näol, kuid see tähendaks korraldaja poolt uue inimese palkamist, sõltudes seega projekti rahalistest võimalustest. Üldjuhul aga neid võimalusi pole, ning juhul kui videokunstnikul ei leidu häid vabatahtlikest sõpru, jätkab ta tegutsemist üksi.

Kuna aga MPT ja meie rolli puhul selles oligi tegemist justnimelt vabatahtlikkuse alusel põhineva tööga, ei tekkinud meil küsimust enesele abiliste otsimise ja leidmisega, kaasates filmimise protsessi eelkõige modellid ja valgustaja. Lisaks neile oli abiks ka mitmeid teisi inimesi, kellela oleks paljud asjad tegemata jäänud, pidades silmas kasvõi Sakala Keskuse tehnika juhti Sten Arvit, kes võimaldas meil ühel ööl filmimiseks keskuse pealava kasutada. Ülejäänud rollid eelistasime võtta aga enda kanda, sest näiteks filmimiseks vajaminevate rekvisiitide otsimisel polnud ka ma ise kindel, mida mul täpsemalt tarvis on, enne kui seda oma silmaga nägin.

Meie töö teostuse põhiplaan ja tegusemise ajakava sõltusid suuresti ülejäänud meeskonna tegutsemisviisist ja kiirusest. Paljud määrava tähtsusega asjad selgusid üsna viimasel minutil, mis ei mõjunud tööprotsessile kuigi soosivalt, pidades silmas eriti lavastaja hilist sekkumist video sisu puudutavatesse küsimustesse.

3.7.1 Vajaliku tehnika leidmine

Kogu videokujunduseks vajamineva tehnika planeerimise ja leidmisega pidime tegelema ise. Nõnda tegutsemine oli peamiselt meie enda vaba valik, kuna teadsime kõige täpsemini, mida meil vaja võib minna ja kust mida kõige mugavamini hankida.

Kuna Tartu Vana Anatoomikumi ruumid, kus Mood-Performance-Tants aset leidis, ei ole ilmselgelt standardne etenduspaik, siis tuli kõik riputus- ja projitseerimisvõimalused meil endil koos ülejäänud MPT tehnilise meeskonnaga leida ja tekitada.

Suur energia ja aeg kulus esmalt kogu tehnilise teostuse väljamõtlemisele, mis haaras enda alla järgmisi punkte: ruumide tingimuste hindamine ja nende mõõtmine, oletatavate projitseerimispindade planeerimine, projektorite arvu ning nende riputusvõimaluste määretlemine, missuguse valgusjõuga projektoreid ja milliseid objektiive me vajame, projektori ja seina vahelisest distantsist sõltuvalt pildi laiuse välja arvutamine, mis kanaleid pidi toimub videopildi edastamise arvutist projektorisse, millist kaabeldust ja milliseid üleminekuid me vajame, millist mahamängimisprogrammi kasutada, mis resolutsioonis videod kokku pakkida jne.

Sellele kõigele lisandus veel täpse tehnilise nimekirja koostamine, hinnapakumise küsimine erinevatelt rendifirmadelt, lõpliku tehnika nimekirja esitamine, renditellimuse esitamine,

arvelduse küsimustega tegelemine ning tehnika transpordi organiseerimine rendifirmast sündmuspaika ja tagasi.

Kõik need punktid moodustasid kokku ühe tohutu pidevalt muutumises oleva logistika tegemise. Paljusid otsuseid pidime tegema vaid oletuste põhjal, sest nagu ühes eelnevas peatükis selgus, ei teadnud me kuni sündmuse eelõhtuni, kuidas projektorid ruumis tegelikult paiknema hakkavad ning kuidas projitseeritav pilt sealsetel seintel mõjub.

Mõningane teadmatus ja oletatavus on selliste sündmuste puhul aga ilmselt üsna klassikaline nähtus, mis teeb ühelt küljelt tööprotsessi väga närvesöövaks kuid samas ka adrenaliini pakkuvaks ja põnevaks.

3.7.2 Filmimiste planeerimine ja teostamine

Vähem töökaks ei osutunud muidugi ka videote sisu tarbeks materjali filmimiste planeerimine ja filmimine ise, kuna olime otsustanud kasutada kujunduses võimalikult palju meie endi toodetud originaalmaterjali.

Selleks leidis esmalt aset üks võttepäev Tartus, täpsemalt Tartu Ülikooli Ajaloo Muuseumis ja Teaduskeskuses AHHA, mille organiseerimisega tegeles Triin. Ülejäänud võtted leidsid aset aga Viljandis - Viljandi Kultuuriakadeemia Mustas saalis ja Sakala Keskuse suure saali laval, mille planeerimine oli peamiselt minu kanda.

Sarnaselt moeetenduse tehnilise toetuse planeerimisele, hõlmas ka filmimiste planeerimine pika rea ülesandeid: modellide ja valgustaja otsimine/leidmine, nendega sobivate oletatavate aegade kokku leppimine, ruumide ja tehnika broneerimine; alternatiivsete ruumide leidmine, eraldi kokkulepped ruumide eest vastutavate inimestega, rekvisiitide ja kostüümide leidmine jne.

Kuna kogu planeerimise käigus info ruumide saadavuse ja modellide kohalolu võimaluste kohta korduvalt uuenes, siis pidime pidevalt ja jooksvalt valmis olema muutustele ja üha uutele „toru hargilt tõstmistele“. Telefoni arvele kuluvast rahast ei hakka aga üldjuhul kunagi kahju, kui töötamine käib mingi olulise eesmärgi nimel, peasi, et lõppude lõpuks oleks kõik vajalik olemas.

Viljandis toimunud filmimiste osas oli meie ainsaks variandiks filmida vaid öösi, kuna tol perioodil olid meile vajalikud ruumid (näiteks TÜ VKA Must saal) päevastel aegadel hõivatud

ning kohati tuli isegi õiste aegade eest teiste tudengitega võidelda. Õnneks olid aga nii modellid kui valgustaja väga vastutulelikud ning nõustusid meid oma väärtuslike unetundide arvelt abistama (joon. 3).



Joonis 3 Filmimise protsess

Meie modellideks olid enamjaolt tantsukunsti õppivad tudengid ja ka meie peamiseks eesmärgiks filmida liikuvat keha. Tantsu salvestamisel on aga oma teatav spetsiifika, kuidas kaameraga liikumist jälgida ning samuti peab teadma, mida tantsijalt üldse stiililiselt nõuda. Kuna filmimise hetkel puudus meil veel kolleksioonide taustaks olev muusika, pidime seda lihtsalt disainerite kolleksioonide kirjeldustest peegelduva meeleolu järgi ette aimama ja nõnda mängisime tantsijate jaoks iseenda valitud muusikat, et neil millegi järgi liikuda oleks.

Üheks targaks sammuks oli valgustaja kaasamine filmimise protsessi, kuna nõnda saime ise täielikult modellide juhendamisele ja kaamerate opereerimisele keskenduda ning ühtlasi säästa ka aega. Aega aitab kokku hoida ka filmimisele eelnevalt storyboardi joonistamine või vähemalt enese jaoks selgelt filmimise plaani läbimõtlemine. Nõnda on ka kindlam, et kohapeal midagi olulist ei unune. Salvestamise käigus peab pidevalt mõtlema juba eelseisvale montaažiprotsessile, et vastavalt sellele valida ka kadreering, plaanide suurus ja kaamera

liikumine. On otstarbeks filmida mitme kaameraga korraga (*joon. 4*) erinevates suurustes plaane, mis võimaldab hiljem montaažis mitmekesisemat valikut. Lisaks – kui tekib tunne, et just äsja filmitud võte polnud perfektne, tasub kohe seda korrata, sest kui ruumid on juba käest antud, modellid lahkunud ja kaamerad kokku pakitud, on korduvvõtte mitte tegemist tagantjäregi juba hilja kahetseda.



Joonis 4 Filmimise protsess

3.8 Montaažiprotsess

Montaaž on tööprotsess, mis annab tekkinud ideedele ja filmitud materjalile lõpuks oma näo, lisades tulemusse tähendusi ja kui tarvis, ka lugu. See annab meile tohutud võimalused algmaterjali interpreteerimiseks ja eksperimenteerimiseks, võimaldades luua keskkondi ja manipuleerida näiteks inimkehaga kujul, mis reaalses elus pole võimalik.

Lõpptulemusena valmiv video ongi tegelikult ühe suure eksperimenteerimise tulemus, kuna alles programmis selgub, kuidas mingisugused efektid ja muud montaaživõtted filmitud algmaterjalile konkreetselt mõju avaldavad.

Luues aga mingile lavastusele videokujundust, peab videokunstnik montaažiprotsessi alustamiseks kursis olema laval toimuvaga, et vastavalt sellele valida ka videote sisu ja tempo.

Montaažitempost sõltub näiteks, kuidas video etenduses vaataja tähelepanu püüab ning kui küllastununa see ülejäänud kunstilise terviku sees mõjub.

MPT videote puhul ei olnud meil aga lavastaja hiliste muudatussoovide tõttu kahjuks suuremaks eksperimenteerimiseks aega. On selge, et mida suurem on ajavaru kujundusega tegelemiseks, seda rohkem on ka võimalusi monteerimise käigus katsetada ja videote sisu vastavalt vajadusele muuta. Tuleb arvestada ka sellega, et sündmuste puhul, kus kunstnik on võtnud vastutuse ka tehnoloogia ülespanemise ja toimimise eest, ei jää aega nii-öelda viimase minuti monteerimiseks - seda eriti renditud pinnal, kus tehnika seatakse paika üldjuhul päev või koguni vahetult enne üritust.

3.9 Koostöö meeskonnaliikmetega

Ühe etenduse loomine kujutab endast üldjuhul „kollektiivset kunsti“. Igal kollektiivi liikmel, kes omab mingit rolli etenduse valmimisel, lasub lõpptulemuse õnnestumisel suur vastutus. Õnnestumine eeldab aga kollektiivi liikmete poolt saavutatud ühist keelt, mille leidmine võib minna aga üle kivide ja kändude, kui keegi liikmetest ei suutu oma töösse väga tõsiselt või ei oska lihtsalt arvestada teiste tiimi liikmete vajadustega. Täpselt nii juhtus MPT meeskonnas, kui tekkisid teatavad lahkkelid meie kui videokunstnike ja moeshow lavastaja Katrin Pärna vahel. Juba esimestel kohtumistel jäi mulje, et lavastaja ei suutu antud sündmusega tegelemisse väga tõsiselt, tehes seda ilmselt lihtsalt oma muu töö kõrvalt ja kiirkorras. Sellest tulenevalt jõudsid igasugused lavastuse sisulist osa puudutavad konkreetsed otsused ja ideed meieni väga hilja, mis ei mõjunud meie tööprotsessile just kõige paremini.

Koosolekutel saadud tagasisidest lähtuvalt jäi mulje, et meile on antud tegutsemiseks üsna vabad käed ning et ka meie poolt pakutud sisulised ideed on aktsepteeritavad. Kuigi ka lavastaja ise suunas meid pisut ideede osas, ei jäänud neist ühtegi konkreetset kõlama, kuna kuni viimase hetkeni polnud teada, mis lavastuses sündima hakkab.

Seetõttu jäigi meil üle lähtuda peamiselt üksnes disainerite kollektsoonide ideekirjeldustest, millele vastavalt oma videod ka koostasime. Olenemata sellest, oli töö üsna pimeduses kobamine, kuna:

- 1) puudus muusika, mille valis samuti peamiselt lavastaja ning olgugi, et olime korduvalt palunud seda meile varem saata, selgus lõplik selektsioon siiski alles moeshow päeval.
- 2) puudus teadmine, mis mingi kollektsooni presenteerimise ajal laval aset leiab – see selgus samuti viimasel päeval proovide käigus.

Nõnda pidime videote tempo määrama üsna huupi (või neli päeva enne saadud lugude toel, mis ei olnud veel fikseeritud) ja lihtsalt lootes, et nende rütm ka etenduse päeval lõpuks välja valitava muusikaga haakub.

Lavastajapoolne aktiivsus meie töö suhtes tärkas alles neli päeva enne sündmust, ning tema soovet siiski asutades, olime sunnitud mõninga osa filmitud materjalist ja juba kokkumonteeritud videotest välja jätma, ümber monteerima/ lihtsustama või siis üldse uue sisu looma ja seda ka veel öö enne moeshowd ennast. See tegi meie tööle üsna suure karuteene, kuna järelejäänud ajaga polnud võimalik enam videoid viimistleda selle täiuseni, kuhu need oleksid võinud jõuda suurema ajavaruga.

Sellest kogemusest lähtuvalt toon tagantjäreli tarkusena välja punkti, et videokunstnik peab juba kujunduse loomise algfaasis oma meeskonna liikmeid või vähemalt lavastajat informeerima ja hiljem vajaduse korral korduvalt meelde tuletama ajalist kulu, mis videote kokkupanemiseks kuluda võib, alates ideede kogumisest lõpptulemuse montaažiprogrammist välja pakkimiseni. Samuti teavitama riskidest, mis võivad tekkida siis, kui ideemuutused saavad viimasel minutil. Lisaks peab videokunstnik rõhutama varakult juba ka muude montaažiprotsessiks oluliste komponentide, nagu näiteks helitausta, olemasolu vajalikkust.

Hoolimata arusaamatustest lavastajaga, toimis aga koostöö ülejäänud MPT meeskonnaga kogu protsessi jooksul väga hästi. Olime tihedas suhtluses sündmuse peakorraldaja Belliisi Seenemaaga, kes vahendas meile infot kõige üritusega seonduvaga ning samuti organiseeris vajalikke kokkusaamisi. Samuti sujus koostöö ka etenduse tehnilise poole eest vastutajatega (kui trusside paigutuse muutmine meiega kooskõlastama välja arvata), kes aitasid meid nii tehnika transpordi kui videotehnika ülesseadmisega.

3.10 Sündmuse finaalpäev

Kui repertuaariteatris, kus uue lavastuse sünd ja meeskond pannakse paika vähemalt aasta enne esietendumist ja teater, kus on olemas püsitehnika, on võimlik korduvalt proovi teha ja katsetada, siis etenduste puhul, mis leiavad aset vaid korra ja seda kohas, kus püsitehnika puudub, sellist katsetamisvõimalust ei ole. Viimaste puhul tehnika üldjuhul renditakse ning olenevalt projekti rahalistelt võimalustest ja prioriteetidest tehakse ka vastav arv proove – enamikel juhtudel piirduakse vaid ühe-kahe läbimänguga. Videokunstnikul on aga etteteatatult õigus nõuda piisavalt palju aega enne esinejate saali tulekut tehnoloogia valmispanekuks ja läbitestimiseks, kuna nii ei raiska ta hiljem asjatult enda ega teiste aega. Lisaks peab kunstnik olema näinud täies mahus proovi, et selle järgi oma tööd etenduse ajal koordineerida.

Igasugused esietenduste päevad on ilmselt päevad, mis on ühele lavastusmeeskonnale üsna närvesöövad, eriti kui tegemist on ühekordse, kordumatu lavalise sündmusega, kuna just need juhtuvad olema puhud, kus võib ette tulla kõiksugu ootamatusi.

MPT finaalpäev ja sellele eelnenud õhtu osutusid üheks katsumuste rohkeimaks kogemuseks kõigi taoliste seast, kus varem osalenud olen. Selle üheks peamiseks iseloomustavaks märksõnaks oligi justnimelt „ootamatused“ ja seda ajal, mil neid kõige vähem kohata oleks tahtnud.

Etendusele eelnev õhtu ja esimene pool ööst kulus tehnika transpordile, selle üleseadmisele ja uute lahenduste väljamõtlemisele vastavalt tekkinud muudatustele projektorite riputuse osas. Viimaste näol oli ka tegemist esimeste suuremate ootamatustega, millest oli juba täpsemalt juttu peatükis 3.5.1. Ilmselt ei rõõmustaks ükski videokunstnik, kui ta avastaks sündmuspaika minnes, et esialgsetest kokkulepetest projektorite riputuse osas pole kinni peetud ning peab vastavalt sellele juba pikka aega paigas olnud plaani järsku ümber muutma hakkama.

Samal õhtul viibis seal ka lavastaja, kes jagas meile videote osas soovitusi, mis oleksid võinud jõuda meieni vähemalt kaks nädalat varem, et neid võimalik ka korralikult realiseerida oleks olnud. Siiski võtsime Triinuga enesele eesmärgi muuta nii palju, kui meie füüsis veel lubab, kulutades kogu ülejäänud öö monteerimisele, mis jätkus hommikul proovi minnes, olles seega juba siuliselt teist ööd sõba silmale saamata.

Hommikust õhtuni kuni sisuliselt moeshow alguseni leidis aset igale kolleksioonile lavastuse loomine, mille kulgu ma paralleelselt monteerimisega jälgida püüdsin. Päeva keskel aga viidi Triin äkiliselt tekkinud terviserikkega haiglasse, mistõttu laskuks kogu videokujunduse eest vastutamine minu õlgadele - ka tema poolelijäänud videote lõpetamine. Ilmselt võib lugeja aimata, missugust pingeolukorda taoline moment tekitada võis. Kuna aga teadsin, et meie lõputöö õnnestumine oleneb nüüd üksnes minust, ei tohtinud ma lasta end tekkinud olukorrast kõigutada ning andma kõik endast oleneva. Taibates siiski, et proovi ja enda lõpetamata klippide kõrvalt ei jää mul aega Triinu videotega tegeleda, tuli leida mingi muu päästerõngas. Õnneks viibis kohapeal ka minu ja Triinu kursuseõde Kerttu, kelle käe läbi ka Triinu videod montaažprogrammist lõpuks siiski välja jõudsid. Täpselt peaproovi alguseks olin ka videotega mäel, saades täielikult proovis osaleda – alles siis, kolm tundi enne etenduse algust sain tervikuna näha, missugune lavastus lõpuks välja näeb ja kuidas videod selles toimivad.

Videote mahamängimine moeshow ajal kulges väga hästi ning vaatamata kõigist selja taha jäänud pingelistest olukordadest, täitis meie ülesanne siiski lõpuks oma eesmärgi.

KOKKUVÕTE

Käesoleva kirjaliku lõputöö eesmärgiks oli kirjeldada ja analüüsida minu ja minu kursusekaaslase Triin Reilsoni ühistööna valminud praktilise lõputöö – videokujunduse teostamine moesündmusele Mood-Performace-Tants - tööprotsesse ja etappe, sooviga anda lugejale ettekujutus, kuidas näeb välja videokujunduse loomine ühele taolisele lavalisele sündmusele, alustades töö algfaasis tehtavatest otsustest, lõpetades sündmuse päeva endaga.

Töö käsitles ühtlasi probleemkohti, mis videokunstniku seisukohalt vaadates ühes lavastusprotsessis ette võivad tulla, pakkudes samaaegselt välja ka omapoolseid lahendusi, kuidas mingeid situatsioone edaspidi vältida, olles seega loodetavasti õpetlikuks juhiks ka tulevastele videokunstnikele.

Isiklikult seisukohalt oma praktilist ja kirjalikku tööd kokku võttes võin väita, et antud lõputöö tegemine oli oma teatavas segasuses rohkem kui õpetlik ja emotsionaalne kogemus. Vaatamata paljudele ette tulnud raskustele tundsin, et varasemalt omandatud teadmised ja kogemused aitasid nendega üsna hästi toime tulla. Olenemata sellest, et tulemus ei olnud ehk päris selline, nagu me esialgu plaanisime olevat, ei kahanda see meie tööetappide väärtust ning kujundus täitis moeshowl siiski oma täieõiguslikku eesmärki.

KASUTATUD KIRJANDUS

Manovich, I. 2001. *Uue meedia keel*. Massachusetts: The MIT Press.

Lotman, J. 2004. *Filmisemiootika*. Tallinn: Tükikoda OÜ Greif

Lotman, J. 1990. *Kultuurisemiootika*. Tallinn: Olion

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. & Vernet, M. 2012. *Filmiesthetika*. Tallinn: Kirjastus Varrak

Jänes, P. 2007. *Täheenduse teke lavakujunduses*. Tartu: Tartu Ülikool [Magistritöö]

Allas, A. 1999. *Lõhutud Lava*.

http://www.temuki.ee/arhiiv/arhiiv_vana/Teater/99okt_t5.htm (21.05.2014)

Nigu, L. 2012. *Elusad kehad Hiina toas*.

http://www.sirp.ee/index.php?option=com_content&view=article&id=14758:elusad-kehad-hiina-toas&catid=3:teater&Itemid=2&issue=3390 (21.05.2014)'

Remsu, O. 2010. *II Mis on dramaturgia? 2. Teadvustatud dramaturgia*

<http://filmidraamatehnika.blogspot.com/2010/01/mis-on-dramaturgia-2-teadvustatud.html>
(21.05.2014)

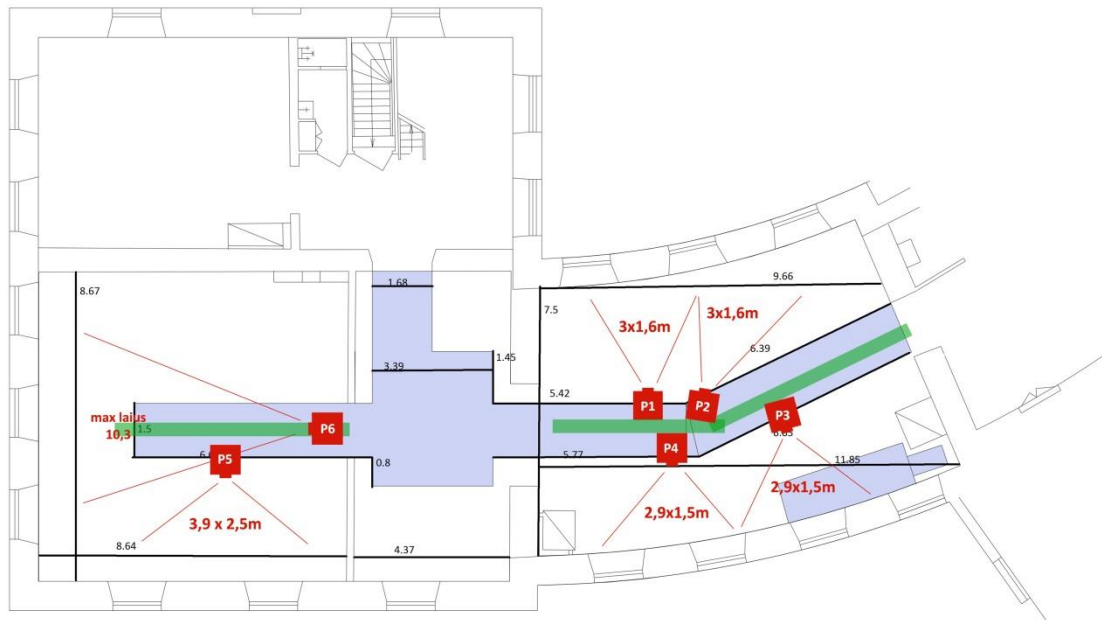
Mikomägi, M. 2011. *Filmiprodutsent on diletant, kes oskab kõike*.

<http://www.teatritasku.ee/index.php/component/content/article/320-filmiprodutsent-on-diletant-kes-oskab-koike> (21.05.2014)

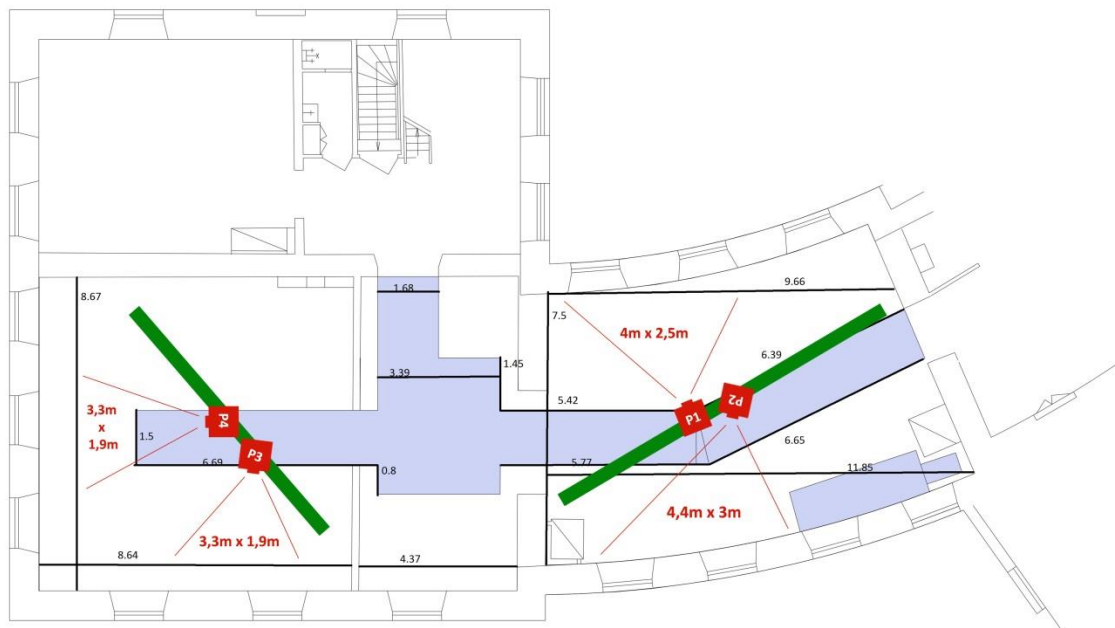
MPT. 2014. *Mood-Performance-Tants 2014*. <http://www.artcol.ee/mpt/est/avaleht/> (21.05.2014)

LISAD

Lisa 1 Esialgne projektorite paiknemise plaan ruumis



Lisa 2 Lõplik projektorite paiknemise plaan ruumis



SUMMARY

On the 3rd of May (2014) there was a fashion event called Fashion-Performance-Dance taking place in Tartu Old Anatomical Theatre, which under the leadership of Tartu Art College students was held 16-th time. The main theme of this years show was "The body language". Fashion show was directed by Katrin Pärn and movement set by Janek Savolainen. Video design of the show was created by me and my course mate Triin Reilson, being at the same time our practical diploma thesis.

The main goal of our teamwork was to create a spacedesigning and visually supportive video design, which is in accord with events nature and theme.

The purpose of this written work is to describe and analyze the process and phases of the design implementation, with the desire to give the reader an idea how the creation of video design to such events looks like, starting from the decisions made at the early stage, ending with the day of the event itself. Work handles the problem areas, that point of view of video artist may occur in one staging process, at the same time offering my own solutions, how to avoid some certain situations in future. Semiotic approaches from the film and theatre world and also some previously gained experiences in making video design helped to make the generalizations and conclusions.

The work, however, masks instructional guidance and is particularly useful reading for a creative person, who would like to connect her/himself or is already connected with performing arts, but is still few experienced and who different tasks related with staging process are waiting ahead.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina _____ Pille Kannimäe _____

(autori nimi)

(sünnikuupäev: _____ 26.03.1989 _____)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose Videokujunduse loomine lavalisele sündmusele moेतenduse Mood-Performance-Tants näitel _____,

(lõputöö pealkiri)

mille juhendaja on _____ Sven Heiberg _____,

(juhendaja nimi)

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.

Tartus/Tallinnas/Narvas/Pärnus/Viljandis, **21.05.2014**