

Tallinna Ülikool
Balti filmi, meedia ja kunstide instituut

Anne Grete Aps

Muusikavideo muusiku EmM laulule
“Ma tean”

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Eve Kiiler, MA

Tallinn 2022

**Tallinn University
Baltic Film, Media and Arts School**

Anne Grete Aps

**Music video for the song “Ma tean” by
musician EmM**

Bachelor’s Thesis

Supervisor: Eve Kiiler, MA

Tallinn 2022

RESÜMEE

Ülikool Tallinna Ülikool	Instituut Balti filmi, meedia ja kunstide instituut
Autor Anne Grete Aps	
Pealkiri Muusikavideo muusiku EmM laulule “Ma tean”	
Õppekava Integreeritud kunst, muusika ja multimeedia	Tase Bakalaureusetöö
Kuu ja aasta Juuni 2022	Lehekülgede arv 41 + 6
Resümee Bakalaureusetöö keskmes on muusikavideo, mille eesmärk on visualiseerida muusiku EmM laulu “Ma tean”. Multimeedia teos ühendab olemasoleva laulu ning sellele loodud visuaali, mis seisneb hoolikalt planeeritud, filmitud ning monteeritud videos. Muusikavideo teostamisel on rakendatud erinevaid oskusi seoses režissööri, produtsendi, kunstniku ja monteeri rollidega. Visuaali toetavad operaatori kaameratöö ja valgusmeistri valgusplaanid. Bakalaureusetöö kirjalik osa toetab autori loomingulist tegevust tutvustades erinevaid tahkusi muusikavideo loomisest ja kogemisest, sealhulgas ka muusikavideo meeskonna rolle ja ülesandeid. Teoreetiline osa käsitleb muusikavideo olemust, tutvustab muusikavideo teostamise protsessi ning samuti selgitab kunstniku rolli olulisust muusikavideo valmimisel. Töö loominguline osa keskendub muusikavideo tervikkontseptsioonile ning selle tööprotsessile. Alapeatükkides on välja toodud projekti idee ja eesmärk, loomise meetodika tutvustus, kompositsiooniline tervik ja meediumide roll ning samuti projekti korralduslik kirjeldus.	
Märksõnad Muusikavideo, režissöör, produtsent, kunstnik, monteeri	
Säilitamise koht Tallinna Ülikool, Balti filmi, meedia ja kunstide instituut	
Lisainformatsioon	

ABSTRACT

University Tallinn University	School Baltic Film, Media and Arts School
Author Anne Grete Aps	
Heading Music video for the song “Ma tean” by musician EmM	
Curriculum Integrated Arts, Music and Multimedia	Level Bachelor
Month and Year June 2022	Page Count 41 + 6
Abstract This bachelor's thesis focuses on the music video, which is aimed at visualizing musician EmM's song "Ma tean". The multimedia work combines an already existing song and the visual for it, which is in the form of a carefully planned, shot and edited video. The creation process consists of various skills related to the roles of the director, producer, designer, and editor of the music video. The visual is supported by camerawork by the director of photography and the lighting plans by the lightician. The research part of the bachelor's thesis supports the author's creative activity by introducing various aspects of making and experiencing music videos, including the roles and assignments of the music video crew. The theoretical part discusses the nature of music videos, introduces the process of making a music video and also explains the importance of the designer's role in creating a music video. The creative part of the work focuses on the whole concept of the music video and its creative process. In these chapters the idea and purpose of the project is highlighted and the introduction to the creation methodology is given. In addition the author gives an overview of the compositional whole and its mediums, also the organizational description of the project.	
Keywords Music video, director, producer, designer, editor	
Place of Preservation Tallinn University Baltic Film, Media and Arts School	
Additional Information	

SISUKORD

RESÜMEE	3
ABSTRACT	4
SISUKORD	5
SISSEJUHATUS	6
1. TEOREETILINE OSA	7
1.1. Muusikavideo kultuurivormina	7
1.1.1. Muusikavideo kujunemine	7
1.1.2. Muusikavideo olemus	10
1.1.3. Muusikavideo kogemine	13
1.2. Muusikavideo teostamine	14
1.2.1. Stsenaariumi kirjutamine	14
1.2.2. Filmimine ja kaameratöö	16
1.2.3. Struktureerimine läbi montaaži	18
1.2.4. Muusiku roll ja kujutamine	19
1.2.5. Meeskonna ülesehitus ja koostöö	21
1.3. Kunstniku roll muusikavideo loomisel	22
1.3.1. Visuaalse kontseptsiooni arendamine	23
1.3.2. Piltstsenaariumi joonistamine	24
1.3.3. Tegevuspaiga ja kostüümi kujundus	25
1.3.4. Koloriit ja valgusplaan	26
2. LOOMINGULINE OSA	29
2.1. Idee ja eesmärk	29
2.1.1. Muusikavideo loomise metoodika tutvustus	29
2.1.2. Kompositsiooniline tervik ja erinevate osade roll tervikus	30
2.2. Projekti korralduslik kirjeldus	33
2.2.1. Meeskonnatöö analüüs	37
2.2.2. Eneseanalüüs	38
KOKKUVÕTE	40
KASUTATUD ALLIKAD	41
LISA A. Laulu “Ma tean” tekst	42
LISA B. “Ma tean” muusikavideo võttenimekiri	43
LISA C. “Ma tean” muusikavideo võttegraafik	44
LISA D. “Ma tean” muusikavideo ja ekraanipildid	45

SISSEJUHATUS

Tänapäeval on muusikavideo üldlevinud multimeedia žanr. Igapäevaselt genereeritakse uusi huvitavaid muusikavideoid, et väljendada end loominguliselt, reklaamida artiste ning meelt lahutada. Naudin ise muusika kuulamist ja muusikavideote vaatamist ning olen juba lapsepõlvest saadik laule peas visualiseerinud. Praegusel erialal on olnud võimalus seda ka juhendajate käe all praktiliselt realiseerida. Muusikavideo on samuti valdkond, millega integreeritud kunsti, muusika ja multimeedia erialal tegeleme.

Käesolev bakalaureusetöö koosneb kahest osast: teoreetiline ja loominguline. Teoreetilise osa esimeses alapeatükis tutvustan muusikavideot kui kultuurivormi, andes ülevaate selle kujunemisest kuni tänapäevani ning tuues välja selle kogemise käsitlusi. Teises alapeatükis käsitlen üldiselt muusikavideo teostust ning selle erinevaid tehnilisi ja loomingulisi aspekte, sealhulgas ka muusikavideo meeskonda. Teoreetilise osa viimases alapeatükis lähenen muusikavideole kunstivaldkonna seisukohast, tutvustades kunstniku rolli erinevaid ülesandeid visuaalse kontseptsiooni kujundamisel.

Bakalaureusetöö loomingulises osas kirjeldan loomingulise projekti ideed ning eesmärgi. Loetlen loomeprotsessi etappe ning kirjeldasin muusikavideo meeskonna rollide ülesandeid. Seejärel analüüsisin terviku kompositsioonilist ülesehitust. Peatüki lõpus andsin ülevaate loomingulise projekti korraldusest, analüüsisin meeskonnatööd ja lõpetuseks ka iseennast.

Lõputöö loominguline projekt on muusikavideo, mis seisneb olemasolevale muusikale planeeritud ja teostatud visuaalis. Video loomisel keskendusin hoolikale ettevalmistusele põhiidee mõtlemisel, kunstilisel kujundamisel ning võttepäeva planeerimisel. Järeldproduktiooni faasis töötasin materjali läbi ning monteerisin kokku sidusa terviku, mis vaheldub performatiivse ja narratiivse osa ning kodu-ja metsastseenide vahel. Valminud muusikavideo “Ma Tean” (vt Lisa D) on 2 minutit ja 4 sekundit pikk ning selle laeb muusik EmM üles oma YouTube kanalile. Muusikavideo reklaamib eelkõige muusiku loomingut, kuid samuti ka minu ja operaatori loomingulisi oskusi. Läbiviidud projekti kogemus on olnud märkimisväärselt arendav.

1. TEOREETILINE OSA

Käesoleva bakalaureusetöö teoreetilise osa ülesanne on loomingulise projekti struktuuri, sisu ja tulemuse toetamine. Esimeses alapeatükis annan ülevaate muusikavideost kultuurivormina, kirjeldades muusikavideo arengut paralleelselt *Music Television Network* (MTV) telekanaliga ning jõudes ka selleni, kuidas toimib muusikavideote loomine tänapäeval. Samuti toon alapeatükis välja erinevaid käsitusi muusikavideo kui multimeediavormi kogemisest.

Teises alapeatükis arutlen muusikavideo teostuse üle. Tutvustan muusikavideo olemust, ülesehitust ning stsenaariumi rolli. Liigitan erinevaid kaameranurki ja-liikumisi, arutlen monteerimiskunsti ning heli ja pildi suhte üle. Toon välja muusiku rolli ning tema kujutamise olulisust ja nüansse. Alapeatüki lõpus tutvustan muusikavideo meeskonda.

Kolmandas alapeatükis lähenen muusikavideole kunstiosakonna seisukohast. Tutvustan kunstniku loomingulise protsessi etappe visuaalse kontseptsiooni arendamisel. Toon välja piltstsenaariumi meetodi ja osakaalu, selgitan tegevuspaiga ning kostüümi olulisust ja valikuvõimalusi. Samuti arutlen valgustamise ja värvikasutuse rolli üle.

1.1. Muusikavideo kultuurivormina

Muusikavideo on multimeedia vorm, mis ühendab heli ja pildi. Antud kunstiliigil oli tagasihoidlik algus, kuid see on jõudsalt edasi arenenud. Tänapäeval on muusikavideod väga levinud ning erineval kujul osa igapäevaelust. Enamus inimesi on mingil hetkel kogenud muusikavideoid ja tänu tehnoloogiate arenemisele on paljud hakkanud neid ka ise looma, vajamata selleks professionaalseid oskuseid.

1.1.1. Muusikavideo kujunemine

Melissa Firth on multimeedia valdkonna entusiast ning ta tutvustab oma raamatus “Behind the Scenes at a Music Video” muusikavideo kujunemist. Ta selgitab, kuidas muusikavideod said alguse 1890ndatel, täpsemalt aastal 1894 kui härra George Thomas ühendas esmakordselt fotod ja muusika. Ta palus inimestel esitada laulu “The Little Lost Child” ning pildistas neid, valminud teost esitas ta Brooklyni Amphion teatris. Laul oli omal ajal kuulus ning müüs üle kahe miljoni koopia noodilehti. Fotod said ükshaaval

slaididena välja printitud ning seejärel, et lisada värvi, käsitsi üle värvitud. Samal ajal kui muusikud seda pala esitasid, projitseeriti pilte ekraanile. Sellist piltide ja muusika kombinatsiooni kutsuti illustreeritud lauluks. 20.ndaks sajandiks esitasid ligi 10 000 teatrit Ameerika Ühendriikides illustreeritud laule. (Firth, 2015, 7-8)

Mõni aeg edasi, aastal 1939 said alguse esimesed regulaarsed telesaated. Sel ajal leidis ühendriikides vaid mõnisada televiisorit, kuid ajapikku hakkas aina rohkem inimesi neid omale soetama. Aastaks 1950 oli USA kodudes kokku umbes kuus miljonit televiisorit. Algusaegadel oli enamus muusikat, mida televisioonis edastati, mõeldud täiskasvanutele. 1950ndate keskpaiku tabas rahvast *rock and rolli* hullus. Saated nagu näiteks “American Bandstand” (Ameerika muusika- ja tantsusaade, mis oli eetris erinevates versioonides aastatel 1952–1989) hakkasid näitama musikaalseid etteasteid, mida ka teismelised nautisid. Aastaks 1958 vaatasid miljonid inimesed “American Bandstandi” igapäevaselt. Televisioonist oli saamas oluline muusika allikas. (Firth, 2015, 9)

Televisioon aitas tutvustada inimestele Ameerika Ühendriikides ansambli The Beatles’ muusikat – 9. veebruaril aastal 1964 ilmusid biitlid “The Ed Sullivan Shows”. Nende esinemist seal peetakse *rock and rolli* jaoks üheks kõige olulisemaks hetkeks televisioonis. Rohkem kui 73 miljonit inimest vaatasid sellel öhtul The Beatles’it. Ameerika teismelised hullusid selle Inglismaa bändi pärast. *Rock and rolli* populaarsemaks muutumisel kasutati televisiooni aina rohkem, et veelgi bände noortele tutvustada. Muusika televisioonis ei olnud enam ainult täiskasvanutele. (Firth, 2015, 10)

Filmidki hakkasid muusikavideote tulevikku kujundama. Biitlite 1964. aasta film “A Hard Day’s Night” oli inspiratsiooniks paljudele muusikavideotele. Kiire montaaž, *slow-motion* ja muud filminduses kasutatavad tehnikad aitasid sulandada filmikaadreid muusikaga, mida The Beatles mängis. (Firth, 2015, 11)

1960. ja 1970. aastatel näitasid telesaated nagu “The Monkees” ja “The Partridge Family” muusikuid kui staare, peategelasi. Bändid hakkasid tegema videoid oma lauludele. Michael Nesmith, bändi The Monkees liige, lõi pooletunnise telesaate nimega “Popclips”. Saade näitas populaarsete muusikaartistide muusikavideoid. Aastal 1980 müüs hr Nesmith saate firmale nimega Warner Amex, kes kasutas seda ideed, et luua ikooniline *Music Television Network* ehk MTV. (Firth, 2015, 12)

1981. aasta 1. augustil kell 00:01, sai MTV-st esimene muusikapõhine telekanal. MTV näitas muusikavideoid üksteise järel. Esimene video, mis eetrisse jõudis, oli Buggles'i "Video Killed the Radio Star". Mõne kuu jooksul suutis MTV koguda omale vaatajaskonna üle kahe miljoni inimesega. Kahe aasta jooksul lisandus veel kümme miljonit vaatajat. Varsti hakkasid ka teised telejaamad näitama muusikavideoid. Aastal 1983 alustas *Country Music Television Network* (CMT) muusikavideote näitamist kantrimuusika fännidele. Kaks aastat hiljem löid MTV omanikud uue kanali nimega *Video Hits 1* (VH1), mis oli mõeldud täiskasvanud muusikasõpradele. Aastal 1995 ühines ka *Great American Country* (GAC) kanal muusikavideote näitamisega. Aastatevahemikus 1992 kuni 2004 käivitas MTV muusikavideote telekanaleid üle terve maailma, et näidata muusikavideoid, mida kõikjal kohalikult tehti. Ajapikku täheldasid inimesed rohkem režissööri olulisust unikaalse visiooni ja stiili loomisel. 1992 aastal hakkas MTV lisama laulu tiitritesse, lisaks muusikutele ja paladele, ka režissööre. (Firth, 2015, 13-14)

1983. aastal ilmus Michael Jacksoni muusikavideo laulule "Thriller", mis viis muusikavideod uuele tasemele. Antud muusikavideo maksis 800 000 dollarit ning see oli rohkem nagu lühifilm. Videos sai näha viimistletud ja detailseid kostüüme, meiki ja eriefekte. Esialgu MTV ei plaaninud videot eetrisse lasta, sest nad arvasid, et 14-minutiline muusikavideo on liiga pikk. Jacksoni plaadifirma aga veenis MTV-d videot näitama. Varsti sai "Thrillerist" kõige populaarsem video MTV-s. "Thrilleri" album müüs enam kui 800 000 koopiat esimese nädalaga. Kümneneditel pärast teose linastumist on plaadifirmad ja teised muusikalised ettevõtted kasutanud muusikavideoid albumite ja laulude reklaamimiseks. (Firth, 2015, 15)

2000. aastate keskpaigaks olid ajad muutunud – MTV oli enamjaolt lõpetanud muusikavideote näitamise. Selle asemel vaatavad fännid videoid internetis, tänapäeval näitavad paljud leheküljed muusikavideoid. Bändid ja muusikud tihti leiavad edu tänu nendele videotele, mis nad on üles laadinud. Muusikavideoid on ajapikku muutunud aina rohkem huvitavaks ja meelt lahutavaks. On levinud kasutada eriefekte. Filmi-ja helitehnoloogia arenguga paralleelselt kujunevad ka muusikavideod. Mitmeid eriefekte ning võtteid, mida kasutatakse filmides, kasutatakse ka muusikavideote puhul. (Firth, 2015, 16-17)

Muusikavideo on praegusel ajal üldlevinud kultuurivorm ning teosed, eriti populaarsemad, imbuvad meie ellu, kus kogeme neid erinevates kontekstides ja mitmete erinevate

tehnoloogiate kaudu. Lori Burns on muusikaproffessor Ottawa Ülikoolis, Stan Hawkins on muusikateaduse professor Oslo Ülikoolis ning nemad on öelnud käesoleva meediumi kohta järgmist: “Viimase mitmekümne aasta jooksul on muusikavideost kujunenud üks võimsamaid muusiku ja muusika vahendajaid, aidates kaasa uutele sotsiaalsetele, poliitilistele ja kultuurilistele mustritele.” (Burns & Hawkins, 2019, 1)

Audiovisuaalset maailma uuriv professor Carol Vernallis arutleb raamatus “The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics”, kuidas ühiskonnal on olnud kombeks defineerida muusikavideot kui plaadifirma toodet, milles salvestatud poplaulule lisatakse visuaal selleks, et lugu müüa. Ta tõdeb, et miski sellest määratlusest ei pea enam paika. Youtube'is postitavad muusikavideolõike nii üksikisikud kui ka plaadifirmad ning paljudel asjaarmastajatel pole plaaniski midagi müüa. Visuaali võib leida erinevatest allikatest ja laulu salvestada hiljem; klipp võib tunduda muusikavideona, kuid muusika ei pruugi olla esikohal ega silmapaistev. Lisaks ei pruugi lugu olla poplugu, vaid midagi sarnast (ambient, elektrooniline) või vastupidi väga erinevat (džäss või ooper). (Vernallis, 2013, 3)

Muusikavideo kui kunstivorm sai alguse möödunud sajandil ning on sellest ajast peale aina edasi arenenud. Loominguline tegevus, mis esialgu kujutas endast lihtsalt pildi sünkroniseerimist heliga, on muutunud omaette peeneks oskuseks. Tänapäevani valmivad paralleelselt muusikaloomega omanäolised muusikavideod, mis pakuvad rohkem väärtust kui esialgselt plaanitud muusiku reklaamimine. Multimeedium on samuti muutunud kättesaadavamaks, võimaldades genereerida huvitavat sisu ka teistel peale eriala spetsialistide. Lisaks loomingulisele väljendusele on muusikavideote maastik ühtlasi ka karjäärivõimalus.

1.1.2. Muusikavideo olemus

Muusikavideo on üks jätkusuutlikumaid kunstivorme. Heli ja pildi omavahel põimimine on tegevus, mille tulemusel sünnib oma olemuselt uudne teos. Lisaks algupärasele ajastusega mängimisele sisaldab muusikavideo tegemine veel mitmeid aspekte, nagu näidatava visuaali välimus, tunnetus, võime jutustada lugu ning kõike muud, mida olemasoleva materjaliga peale saab hakkata.

“Ükski kunstivorm pole nii skisofreeniline kui on muusikavideo” kirjeldavad muusikavideo produtsent Steve Reiss ja popkultuuri ajakirjanik Neil Feinmann värvikalt

muusikavideo olemust oma raamatus “Thirty frames per second: The Visionary Art of the Music Video” (Reiss & Feinmann, 2000, 10). Osalt reklaam- ja osalt lühifilm, on muusikavideo nende sõnul mahutanud end kunsti ja kaubanduse vahele, õõnestanud narratiivi ja karakterite arengut ning lühendanud terve põlvkonna tähelepanuvõimet. Selle käigus on see andnud uue tähenduse terminile postmodernism ja viinud üle võlli pikalt kestnud debati massimeedia (filmid, fotograafia, televisioon ja graafiline disain) kunstiliste väärtuste üle. Täpsemas valguses on muusikavideo uustulnuk muusikaäri visuaalsete abivahendite paraadis. Kahtlemata on see ka üks tõhusamaid Erinevalt näiteks operetist, muusikalist või täispikast filmist läheb video otse asja juurde – ei mingit kõrvalist narratiivi, tegelasi ega sõnu. See “lihtsalt” müüb esinejat ning muusikat, režissöörist, operaatorist, lavakujundajast ja stilistist rääkimata. (Reiss & Feinmann, 2000, 10)

Muusikavideo produtsendid David Kleiler ja Robert Moses jaotavad oma raamatus “You Stand There: Making Music Video” (1997) videod kahte leeri: kinematograafiline ja fotograafiline video. Nad selgitavad, et peamine erinevus videote suundumuste vahel seisneb visuaalse grammatika astmes, mida üldiselt mõistetakse läbi kaadri kompositsioonilise kujunduse ja montaaži. Kinematograafilised videod kasutavad traditsioonilist filmigrammatikat ja nende sünopsised on kui narratiivi edendamise ja loojutustuse vahenditega lühijutud. Kõik kinematograafilised videod ei ole narratiivsed ega dramaatilised ning sellesse kategooriasse kuuluvad lisaks videod, mida nimetatakse progressiivseteks. Progressiivses videos pole otsest lugu, vaid on ajas või ruumis kulgmine, mida antakse edasi kaadritega, mis on kokku monteeritud visuaalseks, kui mitte narratiivseks looks, mida jutustatakse läbi tüüpiliste filmitegemise reeglite. Fotograafilised videod on mittenarratiivsed ja tuginevad vähem traditsioonilisele filmi valemile. Nende videote sünopsised kirjeldavad fotograafiat, värve, liikumist, tausta – rohkem välimust ja tunnetust ning vähem loo kulgemist. Fotograafilised videod omandavad struktuuri montaažiprotsessis ja seda mitte tingimata tänu režissöörile. (Kleiler & Moses, 1997, 26-27)

Tunnustatud helilooja Robert Safir loetleb oma raamatus “Make Your Music Video and Put it Online” (2010) tüüpilised muusikavideo formaadid, milleks on: standard, standard pluss, seadistus (*the setup*), animatsioon, piksellatsioon (*stop-motion*), eriefektid (*green screen*), filmi-muusikavideo (*motion picture soundtrack*) ja kombinatsioon, mis kujutab endast ükskõik millist segu eelnimetatutest. Safir kirjeldab, et standardsed muusikavideod algavad bändiga (või muusikuga) esitamas lugu, siis hüppab video stsenaariumiga video osale,

tagasi muusikule ja nii edasi-tagasi vaheldumisi video lõpuni. Kuigi formaate ja lähenemisi on erinevaid, üks aspekt jääb samaks. Muusikavideo tõeliseks juhiks on muusika ise, millest kõik algab ja millega kõik lõppeb. (Safir, 2010, 71)

Kleiler ja Moses kirjeldavad, kuidas video huvitavana hoidmiseks on vaja kolme tüüpi kujutisi: laulu esitus, süžee ja abstraktsioonid. Kuna kõik salmid on sarnased ja tegemist on sarnase materjaliga, peaks iga kord salmi juurde naaseses olema toimunud areng, edenemine, millegi paljastamine. Sama lugu refrääniga. Kui refrääni siseselt materjal areneb siis see on piisavalt, et toimida. (Kleiler & Moses, 1997, 40)

Eero Vakker on oma magistritöös “Filmi järeltootmise inglise-eesti valiksõnastik” (2014) tõlkinud väljendi *B-rolli* kui B-lint või B materjal. Ta defineerib mõistet järgmiselt: Keskkonda ja muid vähemtähtsaid aspekte kujutav materjal, mis ei hõlma filmi põhiteemat ega tegelasi (Vakker, 2014, 27). Safir selgitab, et B materjali filmimise eesmärk on hankida täiendavat videomaterjali, mida saab videole lisada. Väga võimalik, et režissöör ei tea kindlalt, kas mõni konkreetne kaader jõuab videosse, kuid tal on tavaliselt üldine ettekujutus sellest, milliseid kaadreid võib hiljem montaaži käigus kasutada. Vahel tulevad ideed B materjaliks sündmuskohal olles. Safir toonitab, et muusikavideo tegija peaks meeles pidama B materjali filmimist, isegi kui see pole stsenaariumis konkreetselt märgitud. Safir kirjeldab: “Üks hullemaid tundeid maailmas on olla monteerimisprotsessis ja mõista midagi sellist nagu "Oleksime pidanud filmima ookeani...Me olime rannas ja me ei filminud ookeani!”” (Safir, 2010, 99)

Muusikavideo on oma olemuselt multimeedia vorm. See sisaldab nii helimaastikku, mis on tüüpiliselt muusikavideo käivitajaks, kui ka visuaali, mis on selle põhjal üles ehitatud. Visuaali saab moodustada lugematul arvul erinevatel viisidel, alustades traditsioonilisest subjekti filmimisest kuni animatsiooni ja eriefektideni välja. Samuti võib eelnimetatud meetodeid omavahel kombineerida. Ühtlasi mängib rolli ka kasutatava materjali tüüp – kas tegemist on kaadriga muusikust esitamas laulu, näitlemas skripti põhjal, või on tegemist niinimetatud B lindiga, mis seisneb tüüpiliselt teemakohase detaili või muu sisu näitamisel. Nähes kui palju võimalusi on muusikavideo visuaali loomisel ilmneb ka osa selle kunstivormi mõjukusest.

1.1.3. Muusikavideo kogemine

Olgu tegemist kas võhiku või asjaarmastajaga kogeb vaataja muusikavideot mitmetasandiliselt ning kasutades mitut meelt. Esimene tasand on muusika ise, mis mängib olulist rolli selles, kuivõrd muusikavideo vaatajale korda läheb. Teine tasand on filmitud või muul moel visualiseeritud video, mis tekitab omaette reaktsioone. Ühendades eelnimetatud komponendid tekib kolmas tasand, mis väljendub heli ja pildi koos toimimisel. See, kuidas mõjuvad erinevad osad koos, sõltub suuresti teosest. Kombinatsioon võib mõjuda meeldivalt või loogiliselt, kuid ka vastupidiselt. Lisaks eelnimetatutele võib muusikavideos olla veel tasandeid näiteks sümboolika, metafooride või paralleelide kujul.

Sageli öeldakse, et muusika on afektne – see on koheselt tundeline ja läheb ka enne kultuuri ilma selgituseta “otse südamesse”. Vernallis selgitab, kuidas muusika on “kleepuv” ja on valmis looma seoseid peaaegu kõigega, millega ta kokku puutub. Mõni laul jääb meelde, sest selle mälestuste oreool jälitab seda alati. Vernallis’ sõnul tuletab heli ja pidli kombineerimine meelde, et muusika mõjutab meid, aga ka seda, et audiovisuaalses kontekstis võib töötada peaaegu kõik. Üks kujutis võib luua seoseid muusikaga, millega see on ühendatud, kuid teine kujutis võib teha seda samuti. (Vernallis, 2013, 40)

Multimeediat uuriv muusikaprofessor Nicholas Cook (1998) arutleb, kuidas muusika ei ole Eisensteinliku staatilise maneeeri kohaselt lihtsalt enam-vähem piltidega sarnane. Vastupidiselt leiab Cook, et muusika ja pildi suhe on dünaamiline, koostoimelise iseloomuga, mis võib väljenduda erinevusega ühel tasemel sarnasusega teisel. “Diegeetilise lõhe hüppamise tõttu,” selgitab Cook, “väljendub muusika piltidest kvalitatiivselt erineval viisil ja paralleelsuse või kontrapunkti küsimus omandab vastavalt hoopis teise aspekti” (Cook, 1998, 98). Cook on samuti määratlenud kolm muusika ja visuaali vastastikust suhtlust: komplementeeriv, vastav ja kontrastne. Esimene suurustab või toob esile meediumi; teine sobitub aspektiga või jäljendab seda; ning viimane erineb meediumist või töötab selle vastu. Ta märgib ka, et üks meedium võib täita tühimiku teise meediumiga. (Cook, 1998, 98-108)

Vernallis (2013) kõrvutab multimeedia teost inimsuhtega ning toob välja, et muusika-visuaali suhtes võtab üks meedium juhirolli ja näib tõukuvat teist midagi tegema. Ta selgitab, kuidas kumbki pool kannatab sellepärast, et ei ole võimalik näidata kõike,

milleks nad suutelised on. “Paarisuhtest tekib mingisugune uus üksus või omadus ja me reageerime sellele omadusele rohkem kui kummalegi paaris olevale inimesele.” seletab Vernallis uue väärtuse tekkimist olemasolevat kombineerides. Eelnimetatud aspekt on küll suhteline ja konstrueeritud, kuid tundub läbi poeetilise metafoori mingil moel paremini mõistetav. “Samamoodi võime mõelda muusika-pildi suhtele kui uuele hüper-olendile.” kirjeldab Vernallis. (Vernallis, 2013, 6)

Muusikavideos on tegemist nähtusega, kus visuaali ja muusika ühendamisel avaldub uus väärtus. Komponendid võivad juba eraldiseisvalt olla erilised, kuid neid kombineerides tekib omakorda uus kvaliteet. Iga teose puhul tekib olemasolevatest osadest kokku omanäoline tervik, mida saab tunnetada läbi mitme telje ja tasandi. See muusikavideo omadus hoiab multimeedia vormi värskena ning võimaldab lõputut arutelu.

1.2. Muusikavideo teostamine

Muusikavideo teostamine on mitmetahuline ettevõtmine, mis koosneb mitmest etapist ning, mis tüüpiliselt avaldub koostööprojekti näol. Alustuseks on muusikul või bändil valmis kirjutatud, lindistatud ja produtseeritud laul. Seejärel alustab muusik tööd režissööri ja teiste loomevaldkonna inimestega, et valmistada muusikale video. Kuigi muusikavideo loomise protsess võib sõltuvalt projektist erineda, on ühiseid aspekte, mis mängivad olulist rolli lõpptulemuses.

1.2.1. Stsenaariumi kirjutamine

Üldiselt põhinevad muusikavideod stsenaariumil, mis omakorda põhineb muusikavideot käivitaval ideel. Stsenaarium kirjeldab seda, mis muusikavideos toimub. Olgu tegemist kas sõnalise skriptiga või joonistatud ehk piltstsenaariumiga – eesmärk on panna paika see, kuidas muusikavideo üldiselt kulgeb. Seejärel saab stsenaariumit arendada edasi ning täpsustada erinevaid detaile. Muusikavideo puhul võib aga ei pea stsenaarium olema tingimata seotud laulusõnadega.

Tunnustatud produtsent Robert Safir (2010) selgitab, kuidas põhiline erinevus täispikal filmil ja muusikavideol tuleneb stsenaariumist. Laulu sõnad annavad juba suure osa stsenaariumist. Laulutekst on põhiline teekaart selle kohta, milliseid stseene videos näideldakse, vähemalt kontseptuaalsest vaatenurgast. Laulusõnad ei ole aga kogu pilt, kirjeldab Safir. Muusikavideo tegija võib kontseptuaalselt teada, mida näidata, kuid see ei

taga detaile – seega on vaja stsenaariumi, piltstsenaariumi, režissööri märkmeid jne. Safir kirjeldab, et kui laulutekst oleks näiteks “Meie armastus on tugev, see elab üle kõik tormid,” võiks visuaaliks olla muusik laulmas neid ridu *lives* või stuudios. Või siis võib-olla täiesti teistsugune visuaal muusikust hoidmas elu eest kinni paadi purjest keset tormi merel (kui eelarve seda võimaldab). Visuaali võib kujutada arvukatel erinevatel viisidel ja stsenaariumi funktsioon ongi paika panna (nii täpselt kui võimalik), kuidas realiseeritakse visuaal lõplikus muusikavideos. Stsenaarium on lisaks režissöörile juhiseks ka kõigile teistele produktsiooni meeskonnas – alates operaatorist kuni monteerijani, eeldusel, et muusikavideo tegija ei võta *kõiki* rolle enda peale. (Safir, 2010, 75)

Filmikunstnik Jane Barnwell selgitab oma raamatus “Production Design for Screen: Visual Storytelling in Film and Television” (2017), et draamas esinevad klassikalised ideed hõlmavad lähedust, eraldatust, uhkust, ausust, kättemaksu, armastust ja inimlikke vigu, nagu ahnus, dekadentsus, vihkamine, reetmine ja ebaõiglus. Barnwelli sõnul on need universaalsed teemad, millega publik saab suhestuda ja, mida nad saavad hinnata. Kunst ja disain peaks töötama selle nimel, et neid visuaalselt võimendada, et kujundid, tegevus ja dialoog kombineeruksid tõhusalt. Iga kunstnik reageerib stsenaariumile ainulaadsel viisil – visualiseerib seda metafooride kaudu, millest igaühel on lahti mõtestatud ja uuritud. Ilma kujunduskontseptsioonita võib lugu tunduda lahknev, visuaalsete elementidega, mis omavahel ei haaku ja mis võivad olla vastuolus stsenaariumi põhiideega. (Barnwell, 2017, 58)

Narratoloogiat uuriv Ruth Page ja kultuuri uuriv Bronwen Thomas väidavad oma raamatus “New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age” (2011), et suurenenud ligipääs internetile ja selle kasutamisele on mõjutanud ka narratiivide loomist ja vastuvõttu uues meedias. Kui varem oleks veebiteksti loomise võimalus eeldanud programmeerimistehnike eriteadmisi, on 1990. aastatel loodud niinimetatud Veeb 2.0 tehnoloogiate tulek võimaldanud ka suhteliselt madalate tehniliste oskustega kasutajatel enneolematult hõlpsalt üles laadida teksti ja sellega manipuleerida (Page & Thomas, 2011, 2). Veeb 2.0 – teisisõnu osalusveeb või sotsiaalmeedia – on ettevõtja Kaupo Kalda sõnul teise põlvkonna veebidisaini, mille olemus seisneb avatusel ja kasutajasõbralikkusel. See võimaldab inimestel ise panustada sisu loomisesse ning vahetada mugavalt infot. (Kalda, 2009)

Kleiler nendib, et kui muusikavideo tegija ei ole koostanud võttenimekirja ehk *shotlisti*, pole tal mitte ainult raskem teha tööd ja suhelda meeskonnaga vaid teda võib haarata ka süütunne - eriti kui töötatakse koos hulga inimestega, kellele ei maksta tasu. "Kodutöö on tegemata" kirjeldab olukorda Kleiler. Võttenimekiri on nimekiri erinevatest kaadritest või stseenidest, mida režissöör tahab, et oleks olemas. Isegi kui võttenimekiri on lakooniline saab operaator aimu, mida soovitakse igas võttes näha, ja sealt edasi saab teha ajurünnakuid ja arutada kompositsiooni, objektiivi ja kaamera liikumise üle. (Kleiler & Moses, 1997, 98)

Stsenaariumit võib võrrelda muusikavideo selgrooga. Kuigi muusikavideo põhineb muusikal on stsenaarium see, mis juhib visuaalset tegevust. Stsenaariumi jaoks piisab ka lühikesest sünopsisest, mis annab aimu sellest, mis videos toimuma hakkab. Heal juhul on stsenaarium arendatud välja tugevaks ideeks ning tähelepanuta ei ole jäänud ka detailid. Stsenaarium on ühtlasi tööriist, mis aitab muusikavideo meeskonnal ühiselt mõista muusikavideo sisu ning sellest lähtuvalt lahendada praktilisi küsimusi.

1.2.2. Filmimine ja kaameratöö

Muusikavideo filmimine kujutab endast muusikavideo idee realiseerimist kaameratehnika abil. Võimalusel oleks soovituslik kasutada tehnikat, mis tagab kvaliteetse tulemuse, kuid jällegi sõltub projektist, millist kaamerat oleks sobilik või isegi võimalik kasutada. Kui kaamerat opereeriv inimene tunneb visuaalset teooriat, aitab see omakorda veel parema tulemuseni jõuda.

Kaameranurgad ja liikumised on üks meetod mitmekülgsete stseenide loomiseks, kirjeldab Safir. Mõned neist liikumistest võivad olla peened ja tagasihoidlikud ja teised palju dramaatilisemad. Teadmine, mida saab kaamera liikumise ja kaameranurkade abil saavutada, võib aidata muusikavideot muuta visuaalselt põnevamaks ja enamikul juhtudel ei ole nende loomiseks vaja suuremat eelarvet. (Safir, 2010, 95)

Safir tutvustab erinevaid kaamera rakursse. Panoraamvõte e *pan shot* on horisontaalne liikumine, mida saab teha hoides kaamerat käes või statiivil. Panoraamvõtte järgib samuti tegevust, kuid erinevalt *dolly* võttest on kaamera stseeni algusest lõpuni samas kohas, alustades ühest punktist ja liikudes näiteks vasakult paremale. Panoraamvõtte filmimisel kasutatakse ruumi arvestamisel sama meetodit, mida fotograafias - kui objektiks on inimene, kes vaatab veidi paremale, jäetakse pildi paremasse serva rohkem "tühja ala". Pilt

on meelega niiviisi kadreeritud, vastasel juhul võib foto tekitada vaatajas ebamugavustunde. Teades seda reeglit, võib seda rikkuda, et saavutada vastupidine efekt. Järgmine on kallutatud võte e *tilt shot*, mis on justkui panoraamvõte ainult, et liikumine toimub vertikaalsel teljel, näiteks ülevalt alla. Veel on olemas kõrge võttenurk e *high angle shot* ja madal võttenurk e *low angle shot*, mis kumbki vastavalt kas vähendab või võimendab tegelase näilist tähtsust. (Safir, 2010, 96-97)

Kuigi esteetilised eelistused ergutavad lõputut arutelu, teeb Kleiler järgmise üldistuse: “Kui ma vaatan tegevuspaika ja proovin välja mõelda, kuhu kaamera panna, otsin alati dünaamilisi vaatenurki.” Kui pole välja töötatud just vastupidist visuaalset motiivi, on dünaamiliste nurkadega filmimine väikese eelarvega muusikavideo jaoks parim vaikemeetod. Dünaamilised kaameranurgad – nurgad, mis kasutavad ära pildi sügavust ja kolmemõõtmelisust – tõstavad muusikavideo tootmisväärtust. (Kleiler & Moses, 1997, 121)

Safir seletab lahti põhilised kaamera liikumised. Kõige algelisem meetod millegi filmimiseks on käsitsi e *handheld*. See ei pruugi olla kõige sujuvam või stabiilsem võte, kuid ebatasane, kohati konarlik tunnetus võib sama hästi olla taotluslik. Järgmine algeline samm on kaamera kinnitamine kolmjala külge. See lubab, lisaks stabiilsusele, rakendada ka võrdlemisi täpselt erinevaid kaameranurki. Suurema eelarvega muusikavideotel võidakse kasutada kraanasid, et kaameranurkade või liikumiste mõju suurendada. Kraana võimaldab ka kaamera tõusmist või isegi “lendamist”, mis annab esialgsele stseenile uue perspektiivi. Järgmine vahend, mis aitab muusikavideot teha dramaatilisemaks, on *dolly* – see võib-olla platvorm või käru ratastel, millele asetatakse kaamera kolmjalal. *Dollyga* saab jälgida stseeni sisest liikumist või tegevust, olles stabiilne ja ühtlasi liikumisvõimeline. 1976ndal aastal leiutati *Steadicami* nimeline tööriist, mis kinnitub operaatori külge ja rakendades peent tehnoloogiat hoiab kaamerat stabiilsena isegi siis kui kaameramees kõnnib näitlejaga kaasa. (Safir, 2010, 95)

Filmida üles muusik või bänd esitamas lugu on lollikindel ent algeline lahendus. Tegelikult on kaamera kasutamisel palju mänguruumi näiteks kaameranurkade ja-liikumiste kujul. Kuigi vilunumad operaatorid oskavad ka käigupealt häid visuaalseid lahendusi leida, võiks selle, kuidas muusikavideo stseenid välja näevad, juba eelnevalt paika panna.

1.2.3. Montaaži abil struktureerimine

Filmitud materjali saab erinevat moodi kokku lõigata ehk monteerida. Eesmärgiks on muusikavideo põhiidee anda edasi võimalikult hästi. Algelisel kujul võib piisata video muusikaga ajastamisest. Edasijõudnud tasemel hakkavad rolli mängima ka videomaterjali enda nüansid ja võimalused.

Kleiler selgitab, kuidas löökpillid aitavad luua häid heli-pildi suhteid. Mitte iga laul ei nõua palju hüplikke liigutusi, kuid pole midagi paremat kui muusikavideo, mis sisaldab stseenisiseseid sünkroonimismomente, mis ei sõltu ainult montaažist. (Kleiler & Moses, 1997, 33)

Safiri sõnul hõlmab monteerimine oma kõige elementaarsemal kujul halbade kaadrite eemaldamist ja heade kaadrite jätmist. Mõnikord on see protseduur ilmselge, näiteks juhtumi puhul, kus unustati kaamera filmima ja jäädvustati fookusest väljas ja värisev klipp kõnniteel kõndimisest. See võte eemaldatakse tervikuna ja sellele järeldusele jõudmiseks pole vaja palju mõelda. Monteerimise teine osa on aga suurem väljakutse. Monteerimise eesmärk on heade kaadrite järjestamine, loomaks midagi, mis on huvitav, kaasahaarav ja võib-olla emotsionaalselt liigutav. Vähemalt seeria pilte ja helisid, mis jutustab lugu. Monteerimise teadus või käsitöö hõlmab monteerimistarkvara kasutamist, SMPTE ajakoodiga sünkroonimist ja põhiteadmisi monteerimisega seotud kontseptsioonidest, nagu lainestamine (*rippling*), lisamine (*inserting*), kärpimine (*trimming*), ülekirjutamine (*overwriting*) ja nii edasi. Põhiprintsiibid, mis kehtivad video monteerimisel kehtivad ka muusikavideote puhul. Erinevus tulenebki muusikast, mis on esmatahtis ja millest sõltub kõik muu. Nagu on sõnastanud Safir: “Muusika on juht; video on sõiduk.” Monteerimiskunsti saab õppida ainult teatud punktini, olgu siis läbi juhendamise või lugedes teemakohast kirjandust. Nagu ka teised kunstiliigid, sõltub monteerimise tõhusus suuresti kunstnikust. (Safir, 2010, 106)

Carol Vernallis arutleb oma raamatus “Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context” (2004), kuidas järjepidev montaaž püüab hoida ühtlase ja loogilisena filmis olevat aega ja ruumi. Vernallis kirjeldab: “Järjepideva montaaži lõppeesmärk on luua ühtne ja selge tee läbi filmimaailma.” aga nendib, et muusikavideo jaoks võib üks konkreetne rada olla liiga domineeriv. Muusikavideos võivad kasuks tulla erinevad montaažitehnikad,

või kui siiski kasutada järjepidevat montaaži, siis ilmselt on sellel oma funktsioon vaid teatud kohtades muusikavideo vältel. (Vernallis, 2004, 28)

Safir arutleb, kuidas muusikuks olemine on osaliselt kunst ja osaliselt teadus. Kunst on valemi loominguline pool, samas kui teadust võib esindada tehnika. Paljudel kutsealadel on pool teaduslik-pool loominguline struktuur. Baleriinil, turundusdirektoril ja automüüjal on ühel või teisel kujul kõigil see segu. Filmi- ja videomonteerijad on teine rühm, kellel on selline hübriidne koostis. Uurides monteerimisprotsessi lähedalt võib vaadata SMPTE (*Society of Motion Picture and Television Engineers* leiutatud) ajakoodi nüansse ja tehnilisi aspekte. Samas arutlus võib keskenduda kunstilise vabaduse teemale – kuidas murda lahti normist, eksperimenteerida ja avastada tundmatut loomingulist territooriumi. Monteerimine on osaliselt kunst ja osaliselt teadus. (Safir, 2010, 106)

Monteerimisfaasis võtab muusikavideo lõpliku kuju. Ka hoolikalt planeeritud ja filmitud video puhul selgub järeltötluse etapis, milline näeb lõpptulemus välja. Kui on tehtud põhjalik eeltöö, tekib videotötlusprogrammis vähemalt oodatud tasemele vastav tulemus. Heal juhul avastatakse monteerimise käigus uusi seoseid ja võimalusi, kuidas videoklippe eriti hästi omavahel toimima panna.

1.2.4. Muusiku roll ja kujutamine

Muusikavideos esitab laulja, räppar või bänd oma muusikat. Muusikavideo peaks töötama selle nimel, et esindada muusikut hästi ning vaieldavalt ka autentselt. Seda saab saavutada erineval moel, alustades põhikontseptsioonist kuni kostüümivalikuni välja. Samuti saab seda teha hoidudes monteerimise etapis selliste klippide valimist, mis kuidagi võiksid õõnestada muusiku kuvandit.

Kõige elementaarsemal tasemel on muusikavideo täpselt nii hea kui esitaja. Davis Kleiler ja Robert Moses (1997) räägivad kogemusest, kuidas inimesed muljetavad muusikavideote üle mainides muusikut, kuid mitte muusikavideo telgitaguseid loojaid nagu näiteks režissööri. Inimesed samastavad muusikavideoid artistidega ja ka muusikavideokanal MTV hakkas muusikavideotel režissööriitmeid näitama alles 1993. aastal. Panna muusik nägema hea välja on videorežissööri esimene töö. Tuleb kindlaks teha, kuidas sobitub esineja video teiste elementidega. Põimuva narratiiviga muusikavideos toimivad esinejad sageli jutustajatena, seistes loo elementidest eraldi. Ballaadi esitades jutustavad nad

laululugu; muusikavideos esinedes jutustavad nad video lugu. Mõnikord muutub see suhe otseseks ja muusik eksisteerib üheskoos looga. (Kleiler & Moses, 1997, 37)

Populaarset meelelahutust ja selle representatsiooni uurivad Diane Railton ja Paul Watson arutlevad oma raamatus “Music Video and the Politics of Representation” (2011), kuidas üks lähenemine autorluse kontseptualiseerimisele muusikavideos algab nii-öelda teisest otsast, kuivõrd see eelistab analüüsida muusika esitajat, või täpsemalt tema esitust, üle visuaalse tegevuse planeerinud režissööri. Autorid toovad välja, kuidas “Lääne kultuuris peetakse üldiselt häält sisemuse, autoriteedi ja autentsuse tunnuseks.” Nad selgitavad, et heliriba ning eriti vokaaliriba toimib sageli nagu jutustaja kõikvõimas hää, mis juhib visuaalset tegevust. See tähendab, et mitte ainult muusika esitaja kohalolu, asjaolu, et me neid näeme, vaid pigem see, et me näeme, kuidas nad sõnastavad laulu sõnu ja tundeid, julgustavad meid nägema neid kui video autorit. (Railton & Watson, 2011, 68)

Railton ja Watson (2011) selgitavad, kuidas pseudodokumentaalne video eelistab näidata töötava muusiku oskusi, kunstivideo annab laulu esitajale kunstilise usaldusvääruse, narratiivne video asetab muusiku muusikažanri ikonograafilisele maastikule ja lavastatud video tugevdab juba eelnevalt vahendatud kuvandit kunstnikust, keda muusikavideo reklaamib. Isegi kui hübriidvideod on üldiselt keerulisemad, on ka nende lõplik eesmärk siiski asetada muusikud sobivasse eheduse arutellu. Seetõttu, toovad raamatu autorid välja, ei saa ega tohi muusikavideožanreid samastada või segi ajada muusikažanritega. Mis tahes muusik, kes töötab mis tahes muusikažanris, võib toota videoid erinevates muusikavideoliikides, mis kõik võivad oma erinevatel viisidel koondada ja laiendada võimalusi, kuidas seda muusikut saab esindada ja omaks võtta. Tuleb mõelda vaid selliste muusikute nagu Madonna, Michael Jacksoni, Eminemi, Christina Aguilera ja Robbie Williamsi muusikavideote üldisele ulatusele, rääkimata paljudest teistest, et mõista, et arutlused autentsusest ei ole seotud üksikute muusikaliikidega suuremal määral kui nad on seotud mis tahes muusikavideožanritega. Tõepoolest, autentsuse loomine seoses populaarse muusikaga on praegu liiga keeruline, et seda taandada ainult kummalegi kaalutlusele eraldi. Populaarses muusikas ning muusikavideos konstrueeritakse video autorlust ja autentsust läbi mitme telje. (Railton & Watson, 2011, 62-63)

On olemas suurel hulgal erinevaid muusikaliike ning sama palju erinevaid muusikavideoid. Muusikavideo spetsiifika, sealhulgas see, kuidas kujutatakse muusikut, sõltub projektist. Mõnel puhul on eesmärgiks näidata muusikut autentselt, mõnel puhul on

taotluslik kuvada muusikut teisiti. Igal juhul on oluline pöörata tähelepanu sellele, kuidas muusika autorit muusikavideos kujutatakse.

1.2.5. Meeskonna ülesehitus ja koostöö

Muusikavideo meeskond sarnaneb filmimeeskonnale. Režissöör mõtleb välja idee, paneb paika üldise visuaali ning vastutab projekti eestvedamise eest. Tema ülesandeks on ka võtetel muusiku(te) juhendamine. Režissööri assistent on režissööri “parem käsi”, kes aitab korraldusliku poolega. Ta on tuttav muusikavideo idee tervikuga ning tänu temale saab režissöör hoida oma tähelepanu ja energiat õiges kohas ehk sellel, et viidaks ellu parim võimalik versioon väljamõeldud ideest. Produtsent aitab tervel projektil realiseeruda, tegeledes näiteks rahastuse otsimisega ja eelarvestamisega, logistiliste lahenduste mõtlemisega ning ülejäänud meeskonna kokkupanekuga. Operaator on inimene kaamera taga, kes tunneb kaameratehnikat ning ka visuaalset teooriat. Tema vastutab selle eest, et võtetel toimuv saaks kvaliteetselt üles filmitud. Operaatori assistent on operaatori “parem käsi”, kes aitab operaatoril teha oma tööd võimalikult hästi. Valgustaja või valgusmeister tunneb valgustustehnikat ja-teooriat ning tema ülesanne on võtteplatsi vastavalt planeeritule korrektselt ära valgustada.

Kunstnik on muusikavideo jaoks väga oluline roll. Ta aitab visualiseerida režissööri ideed ja realiseerida seda läbi kunstiosakonna erinevate tahkude. Näiteks võib kunstniku ülesanne olla piltstsenariumi joonistamine, tegevuspaiga kujundamine, kostüümi mõtlemine ning rekvisiitide leidmine või vajadusel ise meisterdamine. Kunstniku assistent on paar abikäsi, kes aitab teda erinevates ülesannetes näiteks võtteplatsi paika sätimisega. Toitlustaja on see, kes vastutab terve meeskonna ära toitmise eest. Täis kõhuga sujuvad kõikide rollide tööd paremini ning tuju on hea. Võtteplatsi fotograafi ülesanne on jäädvustada võtteplatsil toimuvat ehk telgitaguseid. Autojuht aitab transportida meeskonnaliikmeid, tehnikat, kunstiosakonna materjale ja muud vajalikku võtteplatsile ning sealt ära.

Muusikavideos on ilmselgelt oluline muusik, kellele muusikavideo üldse tehakse. Tema roll sõltub samuti projektist – mõnel puhul piisab sellest, et muusik on kaamera ees, teisel puhul palutakse tal ka teost esitada ning mõnikord oodatakse muusikult ka mingis mahus näitlejatööd. Sama kehtib bändi puhul.

Kuigi on kindlasti võimalik inimesel üksinda filmida, lavastada, produtseerida ja monteerida muusikavideo, on Kleileri arvates hea ülimadala-eelarvega mudel kaheliikmeline meeskond. Režissöör kipub töötama ühtlasi ka produtsendi, kunstilise juhi, valgustaja, laulu taasesituse heliinimese, stilisti ja loomulikult produktsiooniassistendina. Operaator kipub töötama ühtlasi kai valgustaja, elektrikuga, kaamera-abi ja tootmisassistendina. Kuitahes primitiivne see tööjaotus on, õpetab see töötama vähemalt ühe teise inimesega, mis on oluline õppetund igale filmitegijale. Võib tunduda kummaline rollimäng öelda "Nüüd olen mina elektrik ja sina oled valgustaja", kuid on oluline mõista kõiki neid rolle ja töid. (Kleiler & Moses, 1997, 124)

Kleiler nendib, kuidas väikese eelarvega videotegijad tegutsevad nii režissööri kui ka produtsendina, kehastades kahte vastandlikku tööd – realisti ja idealisti. Maksimaalse unistamise, loomingulise geeniuse saavutamiseks ei tohiks raha pärast muretseda, kuid keegi, kes hoiab asjal silma peal, peab seadma piirangud. Saatan ühel õlal ja ingel teisel, peab pidevalt nihkuma oma töö praktilise lähenemise ja loomingulise lähenemise vahel. (Kleiler & Moses, 1997, 55)

Jane Barnwell (2017) seletab, kuidas loov koostöö kunstniku ja teiste meeskonnaliikmete vahel on protsessi jaoks ülioluline, luues leidlikke kujundeid ja loovaid lahendusi disaini- ja lavastusprobleemidele. See protsess on iga projekti puhul erinev, olenevalt inimestest ja projekti iseloomust. Mõned koostööd on nii viljakad, et hõlmavad paljusid filme ja aastaid. Samuti on režissööridel erinevad tugevused: mõned suudavad paremini stsenaariumi visualiseerida, teised aga keskenduvad tegelaskujudele ning neist lähtuvatele emotsioonidele, pingetele ja draamale. (Barnwell, 2017, 58)

Vastavalt projekti mahule võib meeskonna koosseis suureneda või väheneda. Meeskonna koosseisu võib lisaks vajadusele mõjutada ka rahastus. Kui võrrelda omavahel näiteks tudengiprojekti mõne suurema firma produktsiooniga ilmneb, et ühel puhul loodetakse pigem tutvuste abivalmiduse peale, pakkudes vastutasuks huvitavat kogemust, kuid teisel puhul saavad meeskonnaliikmed töö eest ka rahaliselt tasustatud.

1.3. Kunstniku roll muusikavideo loomisel

Nii nagu on filmimaailmas on ka muusikavideos kunstnik. Kunstniku ülesanne on aidata realiseerida režissööri visiooni ning seda teeb ta täites mitmeid ülesandeid. Kunstnik võib joonistada piltstsenariumit, kujundada tegevuspaika, panna kokku kostüüm, valida video täpsem värvipalett, mõelda valgustite peale ning loetelu jätkub.

1.3.1. Visuaalse kontseptsiooni arendamine

Olgu tegemist kas filmiga või muusikavideoga, läbib kunstnik etapphaaval sarnase loomeprotsessi. Jane Barnwelli (2017) sõnul algab loomeprotsess ideede kogumisest. Esialgu uurib kunstnik oma emotsionaalseid reaktsioone stsenaariumile. Tunded, mis selle lugemisel tekivad, aitavad neil sõnu kujunditeks tõlgendada. Ta koostab meeleolutahvliid ehk *moodboard*id üldise visuaalse kontseptsiooni illustreerimiseks. Meeleolutahvel on piltide kogum, mis sisaldab näiteks fotosid, visandeid, maale, tekstiilinäidiseid, värviproove ja ajakirjadest rebitud lehti. Kleepides need kujutised kas tahvlile või pannes need kokku digitiaalselt, loob kujundaja visuaalsete elementide üldise tunde. Tükke saab paigutada ringi, olenevalt eelistusest, et aidata illustreerida esialgseid ideid teemadel nagu asukoht ja keskkond, värvipalett, kostüüm, meik ning valgus- ja riietumisdetailid. Tahvlitele saab lisada ka märkusi, et ideed oleksid selged ja hõlpsasti navigeeritavad. Kunstnik kogub need oma uurimisprotsessi osana kokku ja võib luua mitu tahvlit: ühe kogu filmi (või muusikavideo) jaoks ja ühe iga filmi stseeni või võtmeosa jaoks. Lihtne ja tõhus viis disainikavatsuste edastamiseks protsessi varases staadiumis, mis aitab kunstnikul ideid selgitada ja neid tootmismeeskonnaga jagada. Suuremate lavastuste puhul annab sama protsess tulemuseks tootmispiibli, mis sisaldab iga stseeni üksikasju. (Barnwell, 2017, 29)

Barnwell arutleb, kuidas uurimistöö on disainiprotsessi oluline osa. Selle aja jooksul vaatab kunstnik mitmesuguseid allikaid enda informeerimiseks ja teose rikastamiseks. Uuritav materjal võib-olla mitmekesine, sisaldades asukohti, filme, maale, fotosid, rõivamoodi, tekstiile, kirjandust ja isegi muusikat. Otsused selle kohta, kuidas peamised võttepaigad peaksid välja nägema, põhinevad uurimistööl ja aitavad stsenaariumis luua ideid loo, tegelaste ja atmosfääri kohta. Uuring võib samuti aidata otsustada, kas filmima peaks stuudios või konkreetsel võttepaigal ehk *location*il. Sageli kombineeritakse stuudios ehitatud komplekte olemasolevate sise- ja välistingimustega. Selles etapis sukeldub

kunstnik projekti, otsides vihjeid, mis aitaksid täiendada kujundust ühtse välimuse ja kontseptsiooni jaoks. Väljasõidud pakuvad kujundajale sageli ootamatut inspiratsiooni – tekstuur seinal, mööbliese, isegi teekond Londoni metroos võib sünnitada idee, väidab Barnwell. Uurimistöö hõlmab praktilisi, tehnilisi ja esteetilisi kaalutlusi – kõike seda eesmärgiga rikastada disaini. Olenemata sellest, kas see on ajalooline periood, koht või tegelane, kunstnik reageerib kõigele, mis stsenaarium välja toob, ja uurib seda põhjalikult – sageli viies projekti rahuldavasse suunda, mida algselt isegi ette ei nähtud. (Barnwell, 2017, 31)

Barnwell toob välja, kuidas unenäod ja mälestused võivad aidata edasi anda tegelase sisemist elu. Unenägudes on rikkalikult ebatavalisi ja sageli ilmekaid kujundeid. See, kuidas me mäletame, on samuti väga subjektiivne: sündmused on tavaliselt värvitud meie selle hetke tunnetega, mille tulemuseks on pigem emotsionaalne kui realistlik jäädvustus. Selliselt võib mälestus võtta kogemuse ning luua selge ja kordumatu mulje, mis aitab edasi anda emotsioone ja atmosfääri – liikudes kaugemale sellest, kuidas koht välja näeb, lähemale sellele, kuidas koht tundub. (Barnwell, 2017, 69)

Üldiselt on kunstniku ülesanne visuaalse kontseptsiooni tugevdamine läbi erinevate tahkude, mis kõik moodustavad visuaali. Selleks peab ta põhiideega tutvuma ning teemakohast uurimistööd tegema. Seejärel saab ta arendada edasi visuaali ehk põhiidee visuaalset väljendust.

1.3.2. Piltstsenaariumi joonistamine

Jane Barnwell (2017) selgitab piltstsenaariumi kui paberversiooni sellest, mida lõpuks filmitakse. See on järjekordne aega ja raha säästev meetod, mis võimaldab kogu meeskonnal näha, kuidas filmi (või muusikavideot) visualiseeritakse. Ideid saab süžeeskeemi joonistamise käigus arendada ja paberil proovida, enne nende filmima asumist. Sageli pakuvad piltstsenaariumid tootmise standardit, mida järgitakse hoolikalt, samas mõnikord on need juhised, mis aitavad tagada vaid seda, et põhitegevus oleks tõhusalt kaetud ja üles filmitud. Kunstnik, režissöör või konkreetne *storyboardi*-kunstnik on tavaliselt see, kes joonistab piltstsenaariumi kas käsitsi või kasutades spetsiaalset tarkvara, mis võimaldab kaadreid ja stseene tõhusalt eelvisualiseerida. (Barnwell, 2017, 30)

Davis Kleiler (1997) nendib, et kuigi piltstsenaariumid on olulised tööriistad, peaksid algajad režissöörid unustama oma unistused planeerida video iga sekund enne selle filmimist. Videod arenevad nende tegemise ajal. Olenemata sellest, kui kontrolliv on režissöör, võib video tulemus olla režissööri või muusikute algsest kavatsusest üsna erinev. Isegi kui režissöör on ühtlasi ka monteerija, on video monteerimisel palju lähenemisviise. (Kleiler & Moses, 1997, 94)

Muusikavideo *storyboardi* ehk piltstsenaariumi joonistamine tähendab muusikavideo loo eelvisualiseerimist. Seda võib teha käsitsi või kasutades vastavat tarkvara. Piltstsenaariumi joonistamine aitab muusikavideot eelvisualiseerida ning planeerida seda, mida muusikavideos näidatakse ning kuidas. Piltstsenaarium võib kujutada stseenis toimuvat tegevust, inimeste ilmeid, mööbli asetust, valgustust, kaadri kompositsioone ning muid detaile.

1.3.3. Tegevuspaiga ja kostüümi kujundus

Muusikavideo filmimisel on oluline tegevuspaik. Selleks võib-olla konkreetne väljaotsitud asukoht, kuid ka studios ehitatud võtteplats. Samuti on märkimisväärse tähtsusega videos esineva muusiku välimus, sealhulgas riietus, soeng ja meik. Ideaalis on kostüümi-ja asukohavalik, sealhulgas kaalutlused nende tagasihoidlikkusest või väljendusrikkusest, muusikavideo seisukohast põhjendatud.

Jane Barnwell (2017) kõrvutab stuudiol ja välja otsitud asukohal filmimist nentides, et mõlemal on omad plussid ja miinused. Studios filmimine pakub kontrollitud keskkonda heli, valguse, varustuse ja ilmastiku osas. Siiski on sellel mõju eelarvele, näiteks stuudiotasud tootmiseks vajalike päevade arvu eest. Leitud asukohad võivad lisada sügavust ja atmosfääri. Küll aga on praktilisi probleeme, mis võivad selle keerulisemaks muuta. Näiteks ilm, müra ja valgus võivad tekitada probleeme, mida tuleb ajakavas arvesse võtta. Eelarvekaalutlused: see võib olla odavam kui studio rentimine, kuid ilmastikuprobleemide tõttu meeskonna ja muude ressursside lisapäevad võivad kulusid suurendada. Asukohal filmimisel tuleb arvesse võtta ka praktilisi kaalutlusi, nagu elektri toiteallikas, toitlustus ja tualettruumid. (Barnwell, 2017, 33)

Barnwelli sõnul on parimad tegevuspaigad omamoodi metafooriks inimesele ja neis toimuvale tegevusele. Kõige tähtsam on vaadata tegelase sisse, tema hinge ja meelt ning äratada see tema keskkonnas ellu. Kodu on keskkond, kus saab tegelase psühholoogiat

peegeldada ja uurida. Siseruumide kujundus ja taustaloo kihid aitavad kaasa narratiivi mõistmisele. Tegelane ja lugu on eriti tihedalt läbi põimunud koduses keskkonnas. Alguses esitatud tegevuspaiga kujundus järgib tegelaskuju teekonda praktiliselt ja emotsionaalselt. Täiendavat emotsionaalset sügavust ja huvi, mis aitab kaasa atmosfäärile ja tegelaste motivatsioonile, saab põimida ruumi sisse, kuid reaalsues ei pruugi see lugu edendada või edasi tõugata. (Barnwell, 2017, 174-175)

Robert Safir (2010) rõhutab, et stseenide mitmekordsel filmimisel on ilmselgelt oma eelised, kuid stseenide filmimine mitmes kohas loo sama lõigu jaoks pakub täiendavaid eeliseid. Safir toob seda eraldi esile, sest see on muusikavideo jaoks väga lihtne kontseptsioon. Näiteks võidakse esimeses salmis filmida bändi stuudios laulmas, teise salmi jaoks on kaader küll raamitud täpselt samamoodi, kuid on võetud üles välisruumis, kauni panoraammaastikuga taustal. Kolmas salm võidakse filmida omakorda uues kohas või just samas kohas, kus esimene salm. Seda tehnikat saab kasutada nii otsesel kui ka abstraktsel viisil. Kui teise salmi sõnad oleksid kuidagi seotud õue või maaeluga, oleks asukoht selle idee otsene väljendus. Kui suhet lauluteksti ja video vahel üldse poleks, toimiks teise asukoha kasutamine sellegipoolest. Seda tüüpi kunstilist vabadust populariseeriti kaua aega tagasi MTV põlvkonna muusikavideotega. Asukoha muutmist ei pea põhjendama. Asukoha vahetamine on lihtsalt – parema sõna puudumisel – lahe. (Safir, 2010, 94)

Safir selgitab, et järgmine muutuja, mida saab rakursi, liikumise või asukoha muutmise asemel segusse lisada on kostüümivahetus. Kuigi kostüümivahetus on põhjendatud, kui see langeb kokku stseenivahetusega filmis või näidendis, ei tundu muusiku kostüümivahetus lihtsalt seetõttu, et filmitakse muusikavideo refrääni teist korda, eriti loogilisena. Jällegi on tegemist loomingulise vabadusega, mis lisab videole rohkem mitmekesisust. Safir selgitab, kuidas isegi kui kostüümivahetus mõjub veidi räigelt või tundu mõttekas, ei lõpeta inimene sellepärast muusikavideo vaatamist. Hoopis vastupidiselt kipub see muusikavideot võrdsitama ja aitab säilitada vaatajas huvi. (Safir, 2010, 98)

Muusikavideos, nagu ka filminduses, on olulisel kohal esineja(te) välimus ning ka tegevuspaiga kujundus. Võib piisata ühest riietusest ja asukohast, kuid muusikavideos võib ka ilma keerulise põhjendusega vahelduda mitmete kostüümide ja tegevuspaikade vahel. Valikud peaks tegema vastavalt muusikavideo stsenaariumile ja üldisele kontseptsioonile.

1.3.4. Koloriit ja valgusplaan

Muusikavideos on olulisel kohal värvus ja valgus. Ühtlane värvipalett seob omavahel muusikavideo erinevaid osasid. Valitud värvid võivad isegi omavahel kontrastsed olla, kuid aitavad muusikavideot hoida tervikuna. Samuti on hea mõelda läbi täpsem valgusplaan ning millist efekti tahetakse valgustamise läbi saavutada.

Värvide psühholoogilisi mõjusid saab kujundada nii, et need rõhutaksid atmosfääri, aega, kohta, iseloomu ja isegi süžee arengut, kirjeldab Barnwell. Tegelase ja loo värviline kodeering ehk *color-coding* lisab visuaalse kihi, mis haakub loo füüsilise ja seeläbi emotsionaalse tajuga. Samuti kui on tegemist kitsa eelarvega ning rekvisiitide ja kostüümide jaoks on vähe raha, selgub, et värv on üks lihtsamaid ja tõhusamaid viise ühtse disainini tagamiseks. (Barnwell, 2017, 151)

Barnwell selgitab, kuidas valguse värviga manipuleeritakse värviliste geelide ja filtritega ning sellele järgneva värvide keeramise e *color grading* protsessiga. Külmad sinised ja soojad õlevärvi geelid on populaarsed naturalistlikes projektides sellepärast, et neis taastatakse igapäevane valgustus ja tasakaalustatakse see kas päevavalguse või volframvalgusallikatega. Tugevama värvilise valguse kasutamine loob teistsuguse keskkonna tunde ja dramaatilisema atmosfääri. (Barnwell, 2017, 140)

Kunstniku otsused akende, praktiliste valgustite ja muude valgusallikate paigutamise kohta on kompositsiooni jaoks praktilisel ja emotsionaalsel moel üliolulised. Barnwell selgitab, kuidas valgusallikate valik – looduslik või tehisklik, nende intensiivsus ja suund – loob kõik kaadris erineva tähenduse. Näiteks akende puhul saab tõmmata kardinad ette ja kasutada tehisvalgust eraldatuse tunde tekitamiseks; avatud kardinad ja palju päevavalgust muudavad kohe meeleolu. Kunstnikud peavad valgust sageli üheks kõige fundamentaalsemaks otsuseks üldises visuaalses kontseptsioonis. Kunstnik reageerib stsenaariumile ja visualiseerib valgust loo, tegelaste ja teemade suhtes. (Barnwell, 2017, 129)

Loomulikku valgust võib tekitada päevavalgus, tuli, küünlavalgus ja nii edasi. Kunstlikud allikad võivad olla sise- või välisvalgustid, televiisori- või arvutiekraanid. Barnwell (2017) selgitab, et algust saab kasutada tegelase, probleemi või narratiivi võtmepunkti esiletõstmiseks – kui vaadata valguse asukohta ja kvaliteeti, võib see täpsustada loo olulisi elemente. Rõhutamise puudumine võib anda stseenile tuhmi efekti, kontrastse valguse ja

varju puudumisel võib see viidata turvalisusele, vastavusele, igavusele või inertsusele. Kuuvalgusel, päikesetõusul ja päikeseloojangul on kõigil oma unikaalsed valgused ja selle omadused, mis loovad erineva atmosfääri. Need on füüsiliselt seotud päikese või kuu asukohaga taevas ning nende aegade (päev, öö jne) emotsionaalsete seostega. (Barnwell, 2017, 130)

Üldiselt võib väita, et muusikavideos on oluline panna paika koloriit ja valguslahendus. Põhjalikult läbimõeldud värvipalett aitaks muusikavideo ideed paremini edasi anda. Koloriit, mis on pealiskaudsemalt põhjendatud, aitab sellegipoolest siduda videot tervikuks. Lahendusi stseeni valgustamiseks on palju ning igaühega kaasneb omamoodi tunnetus. Stseenisiseste valgusallikate kasutamine lisab sügavust ning aitab kaasa stseeni meeleolu loomisele.

2. LOOMINGULINE OSA

Käesoleva bakalaureusetöö loomingulise osa ülesanne oli põhjalikult planeerida, filmida ja monteerida muusikavideo muusiku EmM laulule “Ma tean” ning ühtlasi kirjutada loomingulise projekti teostust ja korraldust toetav kirjalik osa. Esimeses alapeatükis tutvustan muusikavideo ideed ja eesmärgi, loetlen loomeprotsessis rakendatud meetodeid ja kirjeldan oma erinevate rollide tööülesandeid. Seejärel analüüsin kompositsioonilist tervikut uurides komponente eraldi ja koostöös teiste osadega. Teises alapeatükis analüüsin muusikavideo korralduslikku poolt, sealhulgas meeskonnatööd ja iseenda tööd.

2.1. Idee ja eesmärk

Muusikavideo eesmärgiks on ühendada olemasolev muusika ja sellele loodud visuaal, mis seisneb igatsusliku loo jutustamises. Visuaal põhineb muusikal, mis tähendab, et on arvesse võetud nii pala tundelist meeleolu, lauluteksti romantilisi sõnu (vt lisa A) kui ka pala tekkelugu. Valminud muusikavideot saab muusik Erik Martin Merisalu ehk EmM (edaspidi eesnime järgi Erik) kasutada oma loomingu reklaamimiseks. Ühtlasi on tegemist minu esimese kõrge tootmisväärtusega muusikavideoga, kus kulmineeruvad eelnevalt tutvutud meediumid nagu video ja muusikavideo ning õpitud oskused nagu heli visualiseerimine, joonistamine, visuaalne loo jutustamine ja monteerimine. Samuti annab valminud teos loomeinimese portfooliote oluliselt kaalu juurde.

2.1.1. Muusikavideo loomise metoodika tutvustus

“Ma tean” projekti idee sai alguse soovist ise teha muusikavideo, mis oleks huvitav ning ühtlasi visuaalselt tugev. Selleks moodustasin tiimi operaatoriga, kes aitas mu visioonil realiseeruda, ning muusikuga, kelle laulule muusikavideo tegime. Valisin laulu välja kolme avaldamata loo hulgast, kuna mulle meeldis selle kõla – nii instrumentaal kui Eriku eestikeelne laulutekst – kõige rohkem. Kui muusikavideo üldine sisukirjeldus ja temaatika olid paigas, liitusid meeskonnaga ka teised inimesed täitma režissööri assistendi, tootlustaja, autojuhi ning võtteplatsi fotograafi rolle.

Lihtsustatult koosneb muusikavideo tegemine kolmest osast: eelproduksioon ehk ettevalmistus, produktsioon ehk võtted ning postproduksioon ehk järeltöötlus. Reaalsuses

on muusikavideo loomise protsessis arvukalt etappe, mille järjekord võib varieeruda. Olen sõnastanud need järgmise loeteluna:

- a) muusikuga kontakteerumine ja koostöö alustamine;
- b) laulu valimine ja selle järjepidev kuulamine;
- c) visuaalse inspiratsiooni kogumine ja meeleolutahvli loomine;
- d) stsenaariumi kirjutamine ja piltstsenaariumi joonistamine;
- e) visiooni ja detailide arendamine (värvipalett, kostüüm, asukohad, rekvisiidid);
- f) meeskonna kokku panemine ja koosolekud;
- g) *location scouting* ehk asukohtade otsimine;
- h) rekvisiitide hankimine, vajadusel ise meisterdamine;
- i) tehnika broneerimine ja rentimine;
- j) paberimajandus (eelarve koostamine ja rahastuse inkasseerimine);
- k) võttepäevade planeerimine ja võttepäeva graafiku koostamine;
- l) võtted (võtteplatsi ettevalmistamine, filmimine, võtteplatsi koristamine);
- m) filmitud materjali monteerimine ja peenhäälestamine (montaaž, värvide keeramine, lisaefektid);
- n) tiitli kujundamine ja tiitrite lisamine;
- o) muusikavideo esitlus.

2.1.2. Kompositsiooniline tervik ja erinevate osade roll tervikus

Muusikavideo kompositsioonilise terviku moodustavad olemasolev muusika ning sellele loodud visuaal. Muusikavideo põhjaks on Chxse Banki loodud instrumentaal “Seven”, millele räppar Erik kirjutas lauluteksti, mille ta seejärel esitas lauldes ja räppides. Visuaali puhul on tegemist kinematograafilise muusikavideoga, vaheldudes narratiivse ja performatiivse video vahel.

Muusika on võrdlemisi rahulik, kuid erinevatest rütmipillidest loodud *beat* muudab selle omamoodi tempokaks. Instrumentaalis täidab meloodia rolli bass, mis “sammub” kahe noodi vahel. Laulu alguses ja vahepeal on kuulda klaverimängu, mis annab palale omamoodi kergust juurde. Samuti on muusikasse puistatud sõnatut aga meloodilist vokaali.

Eriku eestikeelne laulutekst jutustab lugu oma kallima igatsusest ja rõõmsa jälleenägemise ootusest. Ta räpib muusika rütmi enam-vähem kõnelemise helikõrgusel, kuid meloodilist

refraani lauldes ulatub ka kõrgemate helideni. Lisaks on muusik aidanud täita helimaastikku, lauldes juurde teisi hääli, näiteks refrääni ajal. Valminud laul “Ma tean” on 1 minut ja 51 sekundit pikk. Pala sisaldab ühte salmi, millele eelneb ja järgneb refrään, millele omakorda eelneb laulu alguses instrumentaalne *intro* ja järgneb laulu lõpus lühike *outro*. Laulutekst on kirjutatud laulja vaatepunktist ja suunatud tema kallimale. Erik laulab sellest, kuidas aeg kulgeb, kuidas ta alatasa mõtleb oma tüdruksõbrast ja igatseb teda. Fraas “ma tean”, mis kordub refräänis ning on ühtlasi teose nimi, on mõeldud muusiku südamedaamile lohutuseks. See kannab ideed, et laulja tunneb samu igatsuse ja ootuse tundeid, ning ootab samuti taaskohtumist, mis teeks mõlema olemise paremaks. Kuigi laul räägib igatsusest ei ole tegemist konkreetset nukra lauluga. Meeleolu on melanhoolne, kuid samal ajal soe ja lohutav.

Muusikavideo püüab väljendada laulu meeleolu visuaalselt läbi esteetiliste looduslike kujundite ja inimese ehk räppari enda. Analüüsides isiklikult meeldivaid muusikavideoid järeldasin, et muusikavideo muudab põnevamaks see, kui see sisaldab mingil kujul kulgemist. Käesolevas muusikavideos väljendub kulgemine läbi metsa liikumise ja Kuu otsimise, mis on ühtlasi video narratiivne osa. Video performatiivset osa esindavad videolõigud Erikust esitamas lugu erinevates olukordades kodus ja metsas.

Lugu, mida muusikavideo jutustab, seisneb oma armasama igatsemises ja rõõmsa jällenägemise ootuses. Järgnevalt sõnastan muusikavideo sünopsise. Erik istub öösel metsas pingil ja mõlgutab mõtteid. Ta igatseb oma südamedaami ning vaatab taevas helendavat Kuud, mis ootamatult langeb sealt alla. Erik läheb seda otsima ning selle üles leidmisel istub tagasihoidlikult ent uudishimulikult Kuu lähedale. Selle visuaaliga vahelduvad stseenid Erikust veetmas aega oma kodus, kus vedeleb ta voodis või püüab aja kulgemist kiirendada mängides konsoolil.

Video tegevus leiab vaheldumisi aset öises metsas ja õdusas kodus. Otsus filmida osa muusikavideost metsas on olnud selge algusest peale, sest refräänis laulab Erik, kuidas ta istub metsas ning ka laulu tekstist olenemata meeldib mets mulle väga. Mõte filmida ülejäänud video kodus tulenes laulu tekkeloost ja sellest, et Erik pidi palju aega siseruumis veetma. Kuuldes salmiosa sõnu “Taevas on elus need tähed ei maga” (vt lisa A) jäi mulle mulje, et Erik lamab voodil ja vaatab tähistaevast oma laes. See kergelt sürreaalne, mõte kinnistus ning jõudis ka lõplikusse videosse.

Muusikavideo läbivaks motiiviks on Kuu, mis sai valitud mitmel põhjusel. Ühel tasandil on Kuu ilus ja seda on tore vaadata. Teisalt on taevakeha puhul tegemist kättesaamatu objektiga, mis sümboliseerib räppari igatsust tüdruksõbra järgi. Erik igatseb oma neidu, kuid ei saa temaga olla, samamoodi nagu ei ulatu ta Kuuni. Kuu langemine taevast on sürreaalne mõte, mis tundus muusikavideo “värtsitamiseks” hästi sobivat. Lõpuks otsustasin, et Kuu peakski jääma müstiliseks objektiks. Erik läheb küll Kuud otsima, kuid ka selleni jõudes ei loo sellega füüsilist kontakti. Ta jääb Kuu lähedusse istuma (vt lisa D, joonis 11), sest oma kaaslaste lähedus ongi see, mida ta igatseb. Kõõgipaberist Kuu meisterdamine aitas ülejäänud videole hästi kaasa. Rippudes puu oksalt ja olles LED-lambiga seestpoolt valgustatud nägi kumav Kuu kaameras väga realistlik välja.

Muusikavideo montaaž tugineb muusikas kõlavale bassiliini “sammumisele” ning rütmipillidele. Jutustavad videoklipid on järjestatud vastavalt Kuu narratiivi kulgemisele, performatiivsed stseenid on paigutatud narratiivse osa vahele. Tähelepanu sai pööratud ka erinevatele nüanssidele videoklippide siseselt, nagu näiteks silmapilgutused ning televiisori staatika kustumine muusikavideo lõpus. Eelmainitud klipp ilmub siis kui Erik on Kuuni jõudnud ning see peaks tagasihoidlikult sümboliseerima ootamise lõppu.

Videos paika pandud värvipalett väljendub kahe kontrastse värvikombinatsioonina. Öised metsastseenid (vt lisa D, joonis 6) on rohelise ja roosa koloriidiga ning kodused magamistoa stseenid (vt lisa D, joonis 7) sooja oranži ja külma sinise värvusega. Kujutades eelvisualiseerimise etapis ette muusikavideot, oli mets alati rohelist värvi. Kui skripti arenedes selgus, et tegevus metsas toimub öösel, jäi mu tingivaks sooviks hoida värvust rohelisena ning seda isegi rõhutada. Inspiratsiooni siseruumi värvide jaoks sain ma lummaplasti fotost, mida oman, kus on kujutatud Kuu, sinine meri ning päikeseloojangu tõttu oranž taevast. Pildil tabatud hetk ja kontrastne värvikombinatsioon on looduses võrdlemisi tavaline. Seejärel tekkis mõte lisada metsastseeni rohelisele vastanduv värv, milleks sai roosa.

Muusikavideos kasutatud rekvisiidid toetavad muusikavideo ideed ja visuaali erineval moel. Soolalamp ja teised praktilised valgustid lisasid sügavust magamistoa välimusele, esteetiline õlilamp aitas öises metsas Erikut nähtavamaks muuta. Magamistuba täidavad paljud taimed, mis tekitavad paralleelsuse metsaga. Tekk voodi peal, vaip maas ning padjad taustal on paika pandud värviteemas ja seega toetavad muusikavideo üldist koloriiti. Lilla pleed, mis kattis pinki metsas, sobib samuti vastava värviskeemiga. Taustale

paigutatud kitarr sümboliseerib Eriku huvi muusika vastu, raamatud, malelaud nuppudega ja plakat, kus on kujutatud malemäng, kannavad mõtlikkuse ideed. Esteetiline vanaaegne televiisor ja *Playstation* kujutavad Eriku reaalselt huvi mängukultuuri vastu ning väljendavad muusikavideo seisukohast tema tahet kiirendada aja kulgemist. Samuti on Erikul vahepeal käes liivakell (vt lisa D, joonis 10), mis sümboliseerib ootamist selle tegevuse igas tundevarjundis. Lisaks on muusikavideo alguses viide muusikavideo motiividele omaloomingulise plaadi kujul (vt lisa D, joonis 9). Nimelt on konsooli sisestatud plaadile peale maalitud öine taevastähtede ja kuusirbiga.

Nii sise- kui välisruumis sai kasutatud ka vastavaid suitsumasinaid, mis mõjutasid videot mitmel moel. Esiteks pehmendas laiali aetud suitsupilv muusikavideo stseenide välimust ja värvust ning samuti tekitas see valgusallikate ümber õrna kuma. Teiseks aitas uduloor rõhutada magamistuppa lisatud tehislukku Kuu valgusvihku. Valgusmeister tekitas tumeda kanga vahele peene avause, kust kiirgas läbi projektor, jättes mulje, et tegemist on kuuvalgusega. Stseenis, kus Kuu hõljub kõrgel nägi suitsumasina pilv välja nagu looduslik pilv taevas. Laiali valguv suits lisas metsastseenides müstilisust, näiteks maas paikneva Kuu puhul. Samuti aitas see levitada värvi paremini – konkreetne projektori valgusvihk muutus suitspilve abil üldiseks pehmeks valgustuseks ja kevadine öine mets omandas rohelise värvi (vt lisa D, joonis 8).

2.2. Projekti korralduslik kirjeldus

Võtsin enda peale üsna mitu rolli, mille ülesanded aeg-ajalt kattusid. Režissöörina oli minu ülesanneteks üldine projektijuhtimine, põhikontseptsiooni välja mõtlemine ja arendamine, ning stsenaariumi kirjutamine. Hiljem koostas piltstsenaariumi põhjal võttenimekirja (vt lisa B), kuhu lisasin täpsustavad detailid seoses kaadri kompositsiooniga, kaamera liikumisega, stseenisisese tegevusega ning kirjutasin juurde ka antud stseni koloriidi. Võttepäeval oli minu ülesanne suunata üldist tegevust ning juhendada muusikut. Muusikut juhendades selgitasin talle käesoleva stseni sisu või eesmärgi ning, mida ma temalt ootan oleku, näoilme või teguviisi mõttes. Vastutasin selle eest, et räppar tunneks end mugavalt ja samas, et kõik meeskonnaliikmed võtaksid asja tõsiselt.

Produtsendina, lisaks muusikuga kontakteerumisele, panin kokku ülejäänud meeskonna, mille liikmed said valitud isiklike tuttavate seast pidades silmas nende oskusi ning sobivust vastavatele rollidele. Eelarvestasin, hoides silma peal kuludel. ning esitades kulusid katva

arve koolile. Muusikavideo eelarvet toetas Balti filmi, meedia ja kunstide instituut summaga 150 eurot, mis kattis suurema osa kuludest. Valgustehnika rentisin koolilt, monteerimiseks vajalik arvuti ja tarkvara oli endal varasemalt olemas. Filmimiseks kasutas operaator oma isiklikku kaamerat ning statiivi. Produtsendina koostas in võttepäeva graafiku (vt lisa C), kus panin kirja tegevusplaani eeldatavate kellaaegadega, meeskonnaliikmete andmetega ning lisasin ka muud asjakohast infot võttepäeva kohta nagu päikseloojangu kellaaeg.

Kunstnikuna oli mul palju ülesandeid, mille eesmärgiks oli muusikavideo kui terviku visuaali planeerimine. Esialgu joonistasin ma piltstsenariumit. Selleks kuulasin ma järjepidevalt nimateost, üritades samal ajal välja mõelda ideid, mis kannaksid muusikavideo mõtet. Mõned ideed põhinesid laulu sõnadel (vt lisa A), sealhugast metsas istumine, voodil lamamine ning tähistaevas. Kuna olin otsustanud, et muusikavideo jutustab romantilist lugu igatsusest, visandasin erinevaid olukordi sellest, kuidas kaks inimest naudidvad teineteise seltsi. Kohati sain inspiratsiooni enda elust, kuid ei piirdunud sellega. Seejärel püüdsin anda igatsuse ideed edasi läbi poeetiliste metafooride, näiteks kujutades Erikut istumas kiigel, mille kõrvaliste on tühi. Veel visandasin erinevaid esteetilisi looduslikke motiive nagu mets, merelained, lillekesed murul ja linnuke oksal. Piltstsenariumeid sai joonistatud päris mitu, algul juhuslikus järjekorras, siis muusikavideo eeldatava kulgemise järjekorras ning viimaks hoopis tegevuspaigast lähtudes (esialgu metsastseenid, seejärel kodustseenid). Piltstsenariumit joonistades hakkasid mõned motiivid korduma ning paarikese idee arenes edasi sümboolsele koosviibimisele Kuuga. Kui idee oli lõplikult välja mõeldud joonistasin ka lõpliku piltstsenariumi, mille põhjal sain koostada täpsema võttenimekirja.

Järgmine oluline ülesanne oli Kuu meisterdamine. Kuu on üheks muusikavideo keskseks motiiviks ning selle teostus oli väga oluline. Katsetasin selle animeerimist, kuid otsustasin, et tulemus oleks parem füüsilisel kujul. Seda nii praktiliselt, arvestades selle valgustamist ja stsenaariumile vastavalt liigutamist, kui ka visuaalselt, nähes reaalsem välja olles päriselt osa keskkonnast. Kuu teostas in *paper mache* tehnikaga ümber õhupalli, kasutades tapeediliimi, katsetades erinevaid materjale nagu köögipaber ja koopiapaber ning ka erinevaid suurusid. Eelnevalt mitu korda läbi proovimine tagas selle, et lõplik versioon oleks parim võimalik.

Kunstnikuna oli minu ülesanne ka ruumikujundus. Olles leidlik võtsin ma kasutusele rekvisiite, mis leidsid mul kodus, sealhulgas taimed, raamatud, kitarr, vaip, tekid ja padjad, soolalamp, latern, *Playstation* koos mängupultidega ning muud teemakohased detailid. Televiisori laenutasin isalt ning pingi leidsin õnneliku juhuse läbi Eriku aiamajast. Samuti otsisin välja tegevuspaigad ning valmistasin need võttepäeval ette. Metsastseeni jaoks tähendas see pingi paigutust, kattematerjali selle peal ning ka laterna asukohta pingi suhtes; kodustseenides hõlmas see endas võtteplatsi puhastamist ebavajalikest mööbliesemetest ja muudest detailidest ning nende asendamist soovitud rekvisiitidega. Kohale toodud ning kohapealt leitud objektid paigutasin tunde järgi, eesmärgiga luua õdusa toa mulje, mis on täidetud taimede ja muude teemakohaste esemetega. Mõlemas tegevuspaigas lähtusin operaatoriga eelnevalt läbi räägitud otsustest seoses kaamera paigutuse või liikumisega.

Lisaks tegevuspaiga kujundamisele oli minu ülesanne paika panna kostüüm ehk valida sobilik riietus Eriku kapist. Olin otsustanud, et käesoleva muusikavideo puhul sobiks kõige paremini tagasihoidlik riietus. Nii ei püüa Eriku välimus tarbetult tähelepanu, ta on omas elemendis ning esikohal on muusikavideo sisu.

Operaatori rolli täitis mu vend Sander Gering, kes lisaks kaamerale oli ka valgusmeister. Tema vastutas selle eest, et võtteplats oleks hästi ning paika pandud koloriidi järgi valgustatud. Seejärel filmis ta dünaamilised ja visuaalselt tugevad stseenid Erikust esitamas lugu ja näitlemas oma osa Kuu narratiivist, muud stseenid Kuuga ning ka erinevad detailplaanid esteetilisest rekvisiitidest. Sander oli ka üleüldine nõuandja eelprodukttsioonis stsenaariumi kirjutamisel ning postprodukttsioonis monteerimisel. Lisaks aitas ta järeltöötamise etapis viimistleda videomaterjali, kinnitades tiitrid (vt lisa D, joonis 5) vastava videoklipi külge ning eemaldades kinnitusdetailid, muutes Kuu veelgi realistlikumaks.

Minu monteerija rolli ülesanne oli filmitud materjal kokku lõigata terviklikuks muusikavideoks, mis jutustab selgelt ja arusaadavalt muusikavideo lugu ning ühtlasi sisaldab stseene laulu esitamisest. Samuti tahtsin, et video vahelduks kodu-ja metsastseenide vahel. Mind heidutas filmitud visuaali suur hulk võrreldes loo pikkusega, kuid nägin seda kui võimalust muuta muusikavideo mitmekülgseks kasutades erinevaid klippe. Alustuseks tutvusin materjaliga vaadates läbi kõik videofailid ning sorteerides välja need, mis tulid tehnilises või sisulises mõttes paremini välja. Valitud klippide hulgas oli nii

tavalisel kiirusel kui ka kahekordsel kiirusel esitatud laulu, millest viimane loob aeg-luubis efekti. Siis ajastasin kõik väljavalitud klipid laulu esitamisest, et saaksin hiljem mugavalt valida välja soovitud kohti. Hiljem pöördusin ka tagasi ning kasutasin mõningaid stseene, mis esialgu ei kõnetanud.

Alustasin monteerimist proovides tekitada huvitav järgnevus, mis juhataks sisse muusikavideo. Panin klippe Eriku siluetist vahelduma detailplaanidega *Playstationist* ja *laternast*. Eesmärk oli vihjata algavale loole ilma liiga palju ütlemata, sealhulgas näitamata Erikut enne kui ta laulma hakkab. Selles faasis monteerisin ilma helita, üritades avastada filmitud visuaali potentsiaali eraldiseisvana muusikast. Üks stseen, mis sai kohe alguses täpselt paika pandud, oli tähistähe stseen. Ajastasin videoklipi vastava kohaga laulus. Sarnaselt proovisin monteerida video lõpu, kuid seda oli keeruline teha teadmata, kuidas lugu kulgeb. Selleks tõstsin ma ajajoonele Kuu narratiivi klipid ja jaotasin need enam-vähem võrdselt video peale laiali. Taotlesin seda, et video vahelduks kordamööda laulu esitamise ja loo jutustamise vahel, täpsemad ajastused selgusid jooksvalt. Mitmed stseenid Kuuga said ajastatud laulus korduvalt kõlava sõnatu vokaaliga. Kuu ja vokaalikatkend on mõlemad müstilised ja lummavad, mis põhjendas selle heli ja pildi omavahel kombineerimist. Otsustasin, et video algab ja lõppeb Kuu narratiiviga, seega sai viimaseks stseeniks Erik istumas Kuu kõrval.

Nagu monteerimisprotsessis kipub olema, muutis järeltöötluse etapis muusikavideo korduvalt oma kuju. Erinevate versioonide käigus vahetasin omavahel klippe ja nende omavahelisi järgnevusi. Liasin ka ülemineku efekti nimega *crossfade*, mis muutis video alguse ja lõpu sujuvamaks. Eelnimetatud efekti kasutasin veel ühe korra videos, kui algab esimene salm, et pehmendada üleminekut. Samuti kõlab samal ajal muusikas kihisev efekt, mis veelgi toetas mu otsust. Ülejäänud videos on üleminekud ajastatud muusika endaga.

Muusikavideo tiitli puhul kasutasin enda varasemalt loodud kirjatüüpi nimega “blind forest”. Kirjatüüpi luues sain inspiratsiooni metsast ja kujutasin ette, milline oleks tähestik kui selle oleks kujundanud mõni müstiline metsa hõimurahvas. Kirjatüüp avaldub käsitsi joonistatud ringide ja kriipsude kujul, olles ühelt poolt lihtsustatud ja teiselt poolt keerulisem versioon ladina tähestikust. Muusikavideot ja kirjatüüpi ühendab mets ja müstilisus, mis minu silmis põhjendas selle valimist muusikavideo tiitli (vt lisa D, joonis 3) ja muusiku nime (vt lisa D, joonis 4) jaoks. Katsetasin erinevaid variante nii tiitli kui ka muusikavideo nime paigutusest enne lõplikku asetuse valimist.

2.2.1. Meeskonnatöö analüüs

Muusikavideo meeskond koosnes seitsmest liikmest, kes täitsid erinevaid rolle ja aitasid muusikavideo ideel realiseeruda. Mina täitsin põhiliselt režissööri, produtsendi, kunstniku ja monteerija rolli. Meeskonna operaator oli ühtlasi ka valgusmeister, ületüldine nõuandja ning omades juhilube oli ka üks autojuhtidest. Olles osav kaameramees ja valgustamise asjatundja on tema roll muusikavideos olulisel kohal. Käesoleva projekti koostööpartner oli muusik, kes ei häbenenud kaamera ees esinemist ja loo esitamist. Meeskonnas oli veel režissööri assistent, kes vastutas võtteplatsil muusika mängimise eest. Meeskonna tootlustaja planeeris ja valmistas toidud, mis hoidsid päeva jooksul meeskonnaliikmete kõhud täis ja tuju hea. Lisaks oli meeskonnas teine autojuht, kes aitas transportida meeskonnaliikmeid ning assisteeris operaatorit tema toimetustel. Mainimata ei saa jätta ka võtteplatsi fotograafi, kelle ülesanne oli jäädvustada muusikavideo valmimise telgitaguseid ehk tegusat võttepäeva.

Eelproduktiooni etapis toimusid mitmed koosolekud. Valdav osa kohtumisi olid minu ja operaatori vahel eesmärgiga arendada välja tugev idee ja visuaalne kontseptsioon. Üks koosolek muusikuga leidis aset projekti algusfaasis. Selle käigus saime omavahel lähemalt tuttavaks ja tutvustasime üksteisele oma toimetuste tagamaad. Muusik rääkis meile laulu tekkelugu ning sellega seonduvaid huvitavaid detaile, operaator näitas mõningaid oma eelnevaid projekte ja jagas oma suhtumist visuaali loomisesse ning mina jagasin oma esialgseid mõtteid seoses käesoleva projektiga. Arutasime erinevaid aspekte seoses antud muusikavideoga ning kõik lahusime koosolekult olles rohkem ühisel mentaalsel lainel. Meeskonna suurenedes tutvustasin uutele liikmetele nende rolle ning vastavalt vajadusele ka projekti ennast. Mõned koosolekud leidsid aset päriselus, mõned üle veebirakenduse *Discord* ning mõned küsimused leidsid vastuse telefoni teel.

Meeskonnaliikmete põhiline tegutsemine toimus võttepäeval. Usaldasın valgusmeistri üles seatud valguslahendusi ja otsuseid seoses kaameranurkadega ning kui avaldasın soovi veel mõnda lähenemist proovida, oli ta samuti vastutulelik. Peale minu ja operaatori ei olnud kellelgi meeskonnaliikmetest varasemat kogemust sarnase produktiooniga. Muusik muljetas, kuidas meeldiv sünergia ülejäänud meeskonnaga ja just sellises mahus oli tema jaoks ootamatu, kuid lubas tal tunda end mugavalt. See tähendab, et ta tundis ennast vabalt ka kaamera ees ning laulu esitamine tuli hästi välja. Tema oli eelnevalt meeskonnaliikmetega kõige vähem tuttav, kuid ei võtnud kaua aega selleks, et ülejäänud

inimestega omavahel sõbruneda. Omavaheline klapp oli oodatust veel parem ning teemakohast arutelu segavaid lõbusatujulisi meeskonnaliikmeid pidi vahepeal korrale kutsuma. Sellegipoolest julgen väita, et meeskonnaliikmed võtsid oma rolli väga tõsiselt. Nad mõtlesid kaasa ja olid iga tegevuse puhul väga abivalmid. Ka ülesande puudumisel löid nad toreda õhkkonna kogu tiimi jaoks. Üldiselt oli meeskonnasisene dünaamika oli väga hea. Omavaheline suhtlus oli efektiivne ja sõbralik ning tänu kõigi panusele kulges võttepäev edukalt.

2.2.2. Eneseanalüüs

Multimeedia teoste loomisega olen ma kokku puutunud juba enne käesolevat projekti. Varasemalt olen ma ühel või teisel moel põiminud heli visuaaliga, monteerides erinevaid videoid kas hobikorras või koolitööde raames. Möödunud sügisel oli meil koolis muusikavideo aine, kus valmis grupid töö tulemusena muusikavideo. Selles projektis täitsin ma põhiliselt produtsendi ja operaatori rolli, võttes ühendust muusikuga ja olles ühe kaamera taga mitmest. Varsti pärast seda avanes mul võimalus täita ühes Eesti Laulul osalevas muusikavideos kunstniku rolli, leides vajalikud rekvisiidid ning kujundades tegevuspaigad.

Lõputöö raames valminud muusikavideo oli aga mitmel põhjusel minu jaoks järgmine tase. Seda nii suure vastutuse eest lõpliku tulemuse valmimisel kui ka oma erinevate rollide ülesannete töömahukuse tõttu. Püüdsin enne võttepäeva mõelda läbi kõik, mis võimalik, visuaali planeerimisest kuni korralduslike skeemideni. Võttepäev ise kulges edukalt, olin entusiastlik ning tänu tehtud eeltööle tundsin end ka väga asjalikult. Järeltööluse faasis oli mul aega selleks, et muusikavideot monteerida, tulemuse üle mõtiskleda ning pärast nende etappide korduvat läbimist lõpptulemust viimistleda. Ideaalis oleksin ma planeerinud oma aega veel paremini, sealhulgas tegelenud ettevalmistusega pikemalt ja viinud võttepäeva veel varem läbi. Siis oleks mul olnud veel rohkem aega järeltööluseks ja viimistluseks.

Muusikavideo projekt oli väga arendav. Sain rakendada nii teooria läbitöötamisel õpitud teadmisi kui ka ülikooli jooksul omandatud oskusi ja teadmisi. Ühtlasi sain projekti läbi viies uusi kogemusi seoses projekti sisulise poolega ning ka korraldusliku küljega. Pidin mõtlema välja idee muusikavideo jaoks ning selle siis välja töötama. Sain harjutada piltstsenariumi joonistamist ning põhjaliku võttenimekirja koostamist. Omandasin

kogemusi meeskonna kokkupanekust ning niinimetatud vägede juhatamisest. Planeerisin võttepäeva läbi nii ajaliselt, korralduslikult kui sisuliselt. Harjutasin leidlikkust rekvisiitide välja otsimisel ja valimisel ning ka käelist oskust muusikavideo keskse rekvisiidi ise meisterdamisel. Leian, et laias laastus sain muusikavideo tegemisega kenasti hakkama. Ootan pikisilmi muusikavideo pidulikku esmaesitlust.

KOKKUVÕTE

Muusikavideo kui multimeedia vorm on jätkuvalt mitmekülgsest väärtuslik. Kiht-kihi haaval ehitab muusik helidest kokku terviku, millest saab nagu seiklus, millele kuulaja läheb. Sarnaselt ehitatakse üles ka muusikavideo visuaal, pöörates tähelepanu näiteks kaadri kompositsioonile, koloriidile, valgustusele, tegevuspaigale, kostüümile ja ka loole, mida muusikavideo jutustab. Igapäevaselt ilmub uusi omanäolisi muusikavideoid, kus põimitakse põnevalt heli ja visuaal selleks, et reklaamida muusikute loomingut ning ühtlasi lahutada publiku meelt.

Käesolev bakalaureusetöö uurib muusikavideo kui multimeediumi olemust. Töö eesmärk oli planeerida, filmida ja monteerida visuaalselt tugev muusikavideo. Ühtlasi kirjutada praktilist poolt toetav kirjalik osa, mis käsitleb antud kunstivormi ajalugu, vastuvõttu ning erinevaid tahkusi muusikavideo loomise protsessist.

Bakalaureusetöö kirjalik osa jaguneb kaheks: teoreetiline osa ning loominguline osa. Esialgu annan ülevaate muusikavideo kujunemisest ning toon välja erinevaid käsitlusi selle tajumisest. Seejärel käsitlen muusikavideo teostust, kirjeldades erinevaid aspekte nagu ülesehitus, stsenaarium, kaameratöö, montaaž, muusiku roll ning meeskond. Viimasena lähenen muusikavideole kunstivaldkonna seisukohast, kirjeldades kunstniku rolli visuaali valmimisel ning antud rolli erinevaid ülesandeid seoses idee arenduse, piltstsenaariumi, tegevuspaiga, kostüümi, koloriidi ja valgustuse planeerimisega.

Loomingulises osas tutvustan loomingulise projekti olemust ning eesmärki. Tutvustan lähemalt loomingulise protsessi etappe ning kirjeldan muusikavideo meeskonna rollide ülesandeid. Seejärel analüüsin kompositsioonilist tervikut ning seda moodustavaid osasid. Peatüki lõpus kirjeldan loomingulise projekti korralduslikku külge, analüüsin meeskonnatööd ning lõpetuseks teostan eneseanalüüsi.

Valminud muusikavideo muusiku EmM laulule “Ma tean” on 2 minutit ja 4 sekundit pikk ning jutustab lugu oma armsama igatsemisest ning taaskohtumise ootamisest. Muusikavideo on visuaalselt kõnekas, visualiseerides laulu ideed läbi osava kaameratöö ning esteetiliste looduslike kujundite.

KASUTATUD ALLIKAD

- Barnwell, J. (2017). *Production Design for Screen: Visual Storytelling in Film and Television*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Burns, L.A. & Hawkins, S. (2019). *Popular Music Video Analysis*. New York: Bloomsbury Publishing Inc.
- Cook, N. (1998). *Analysing Musical Multimedia*. New York: Oxford University Press.
- Firth, M. (2015). *Behind the Scenes at a Music Video*. New York: Cavendish Square Publishing.
- Kalda, K. (2009). *Mis on Web 2.0?* [Vaadatud 14.05.2022] <https://okia.ee/mis-on-web-20/>
- Kleiler, D. & Moses, R. (1997). *You Stand There: Making Music Video*. New York: Three Rivers Press.
- Page, R. & Thomas, B. (2011). *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. United States of America: University of Nebraska Press.
- Railton, D. & Watson, P. (2011). *Music Video and the Politics of Representation*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Reiss, S. & Feineman, N. (2000). *Thirty Frames per Second: the Visionary Art of the Music Video*. New York: Harry N. Abrams, Incorporated.
- Safir, R. (2010). *Make Your Music Video and Put it Online*. Boston: Cengage Learning PTR.
- Vernallis, C. (2004). *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. New York: Columbia University Press.
- Vernallis, C. (2013). Music Video's Second Aesthetics? Richardson, J. Gorbman, C. & Vernallis, C. (Eds). *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. New York: Oxford University Press. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199733866.013.0016
- Vakker, E. (2014). *Filmi järeltootmise inglise-eesti valiksõnastik*. Magistritöö. Tartu: Tartu Ülikool.

LISA A. Laulu “Ma tean” tekst

“Ma tean”

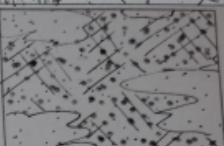
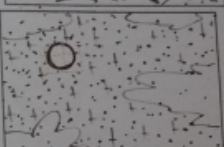
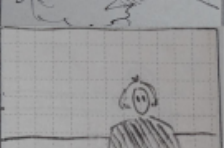
EmM

Ma tean,
istun Selis metsa vahel ja ma
tunnen täpselt sama
ma tean,
et kui me näeme läheb elu
silmnähtavalt kergemaks ja
kogu ruumi aura muutub palju helgemaks
ma tean, ma tean

see elu nii segane, ei tea mis ma tahan
mul rahast suht suva, sest see mind ava
kuid alati tunne, et sind oleks vaja
liiga vähe on aega, kus oleksin vaba
voodi peal laman, mu keha sind tahab
ja taevas on elus, need tähed ei maga
tean mida sa tunned, sa pole ju üksi
kui igatsus kassib, ma tunnen ju sama

ma tean,
istun Selis metsa vahel ja ma
tunnen täpselt sama
ma tean,
et kui me näeme läheb elu
silmnähtavalt kergemaks ja
kogu ruumi aura muutub palju helgemaks
ma tean, ma tean.

LISA B. “Ma tean” muusikavideo võttenimekiri

nr	storyboard	plaan	tegevuspaik	kaamera	kirjeldus	koloriit
1.1		ÜLD	INT, magamistuba	dollyb lähemale/kaugemale	Erik lamab voodil	sinine + oranž
1.2		KESK	INT, magamistuba	staatiline	Erik lamab voodil	sinine + oranž
1.3		LÄHI	INT, magamistuba	staatiline	Rõhk ilmel või pilgul	sinine + oranž
1.4		DETAIL	INT, magamistuba	staatiline	Lakke projitseeritud tähistaevas	sinine + oranž
1.5		DETAIL	INT, magamistuba	staatiline	Lakke projitseeritud tähistaevas koos Kuuga	sinine + oranž
1.6		KESK	INT, magamistuba	dollyb lähemale/kaugemale	Erik lamab voodil	sinine + oranž
1.7		LÄHI	INT, magamistuba	staatiline	Erik lamab voodil	sinine + oranž
1.8		KESK	INT, magamistuba	dollyb lähemale/kaugemale	Erik istub voodi serval	sinine + oranž
1.9		KESK	INT, magamistuba	staatiline	Erik istub voodi serval	sinine + oranž

Joonis 1. Magamistoa stseenid võttenimekirjas.

LISA C. “Ma tean” muusikavideo võttegraafik

D E T A I L I D		
Projektinumber: 22-0163 "MA TEAN" Anne Grete Aps		
Päiksetõus: 05:30 Päikseloojang: 21.09		28. aprill
Filmitakse muusikavideo laulule “Ma tean”. Stseenid leiavad aset kodus, metsas ja rannas asuval kiigel. Autojuhid aitavad transportida meeskonnaliikmed, tehnika ja muu vajaliku võttepaigale ja võttepäeva lõppedes tagasi koju. Parkida saab võtteplatsi lähedusse.		
M E E S K O N D		
Director	Anne Grete Aps	
1AD	Andre Vapper	
DoP	Sander Gering	
Musician	Erik Martin Merisalu	
Chef	Katriin “Kieran” Schasmin	
Runner +	Ron Derrick Hibus	
BTS +	Maria Lill	

P L A A N	
KELL	TEGEVUS
7.30-8	Autojuhid alustavad meeskonnaliikmete peale korjamist.
9	Saabume 1. võtteplatsile (Sireli tee 3) ja alustame selle ettevalmistamist
11-15	Filmime magamistoa ja hoovi stseenid
16	Pakime end kokku ja taastame magamistoa esialgse oleku
17	Saabume 2. võtteplatsile (Pikakari rand) ja filmime seal kiigestseeni
19	Saabume 3. võtteplatsile (Pääsküla raba vaatetorn) ja alustame selle ettevalmistamist
22-2	Filmime metsastseenid
3	Võttepäev on purgis!
*Pange soojalt riidesse!!! Vahepeal peab palju tiksuma ja õhtul läheb külmaks.	
*Punktist A punkti B liikumisel mahutab vahele ka tankla WC külaskäigud ja elektriauto laadimise.	

Joonis 2. Võttepäeva graafik.

LISA D. “Ma tean” muusikavideo ja ekraanipildid

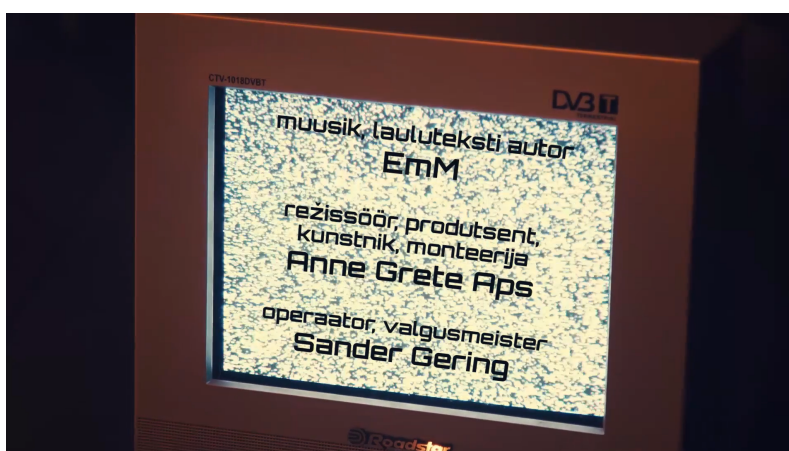
<https://youtu.be/5IwRZyMdQ88>



Joonis 3. Muusikavideo tiitel.



Joonis 4. Muusiku nimi.



Joonis 5. Muusikavideo lõputiitrid.



Joonis 6. Metsastseeni kujundus.



Joonis 7. Kodustseeni kujundus.



Joonis 8. Öine roheline mets.



Joonis 9. Kuu ja tähistaeva detail.



Joonis 10. Liivakella detail.



Joonis 11. Kohtumine Kuuga.