

Kõrgem Kunstikool Pallas

Meediadisaini osakond

Digiillustratsiooniseeria “Me tuldud tee”

Digital illustration series “The Path we Trod”

Lõputöö

Mari Mägi

Juhendajad Jaanus Eensalu

Siim Sökk

Tartu 2023

SISUKORD

SISSEJUHATUS	2
1. SÜGAVIK KUTSUB	2
1.1 Hic sunt dracones	3
1.2 Põrgu purgis	4
1.3 Pibloktoq	5
1.4 Tu es draco.....	6
2. TÖÖPROTSESS	7
2.1 „The Terror“, „Half-Life 2“, ema kõht ja külm, üksildane hommik	16
2.2 Eneseanalüüs	23
KOKKUVÕTE	24
SUMMARY	25

SISSEJUHATUS

Lõputöö koosneb kolmest osast: tekstipõhisest arutelust tühjuse ja teadmatuses vastupandamatust kutses maailmas, kus tundub, et inimene annab endast kõik, et piiritut pimedust ning kõike hoomamatut tagasi hoida. Polaaralade avastajad 19. sajandil, tühjuse ja üksinduse haamer ja alas, ja siiski see rahutus, mis tunnistab materiaalses ja vaimses küllust ning nendega seotud mugavust, ja ometi kripeldab nii, et isegi surm ei morjenda, või äkki ei otsi inimene tühjust selleks, et seda trotsida, vaid selleks, et sellele alistuda, ajada nahka nagu madu, ning kellegi sarnase, kuid erinevana mitte millestki millegiks saada? Töö teine osa kirjeldab mõttekäiku ning praktilise töö protsessi.

Töö praktiline osa koosneb kolmest digiillustratsioonist, mis kujutavad just tühjuse otsingut, inimvormi hajumist millegiks abstraktsemaks, ning oma varju hülgamist seda kõigepealt tunnistades, siis sellest välja astumiseks, jättes järele tühjuse, kus võib end kaotada ja leia keegi teine.

1. SÜGAVIK KUTSUB

“Ma ei mõista iialgi seda... kinnisideed Väila suhtes. Minna tuhandeid kilomeetreid kohta, mis soovib sinu surma,” sõnas preili Cracrofti tegelaskuju iiri päritolu kapten Crozierile John Franklini hukulemääratud põhjapolaarekspeditsiooni kujutatavas fiktsionaliseeritud teleseerias “The Terror” (2018).¹ 19. sajandi keskpaigas, kuninganna Victoria-aegses Suurbritannias suundusid lugupeetud kaptenite alluvuses merele tihti just need, kes ühel või teisel põhjusel rutiinses argielus antud ühiskonnas elamises perspektiivi ei näinud: põhjuseks näiteks kuritegelik minevik ja sotsiaalsed kõrvalekalded, rahvus, etniline taust või põlvnemine ja sotsioökonomiline taust. Victoria-aegne Suurbritannia ei pidanud lugu ei homoseksuaalsusest, sohilastest, ega iirlastest või portugallastest, keda mõlemat rassiliselt ebapuhtaks peeti. Laevade meeskonnad aga koosnesid valdavalt vaestest lihtkodanikest, kes meremehepalka soovisid lootuses, et eduka ekspeditsiooni lõppedes ootab neid ka lisatasu. Võib kujutada, kui talumatu

¹ David Kajganich (2018). “The Terror”

peab inimese elu olema, kui laineil ujuv kingakarp täis kahjureid, kehavedelikke ja selgamurdvat, tihti surmaga lõppevat tööd maismaale mõistliku alternatiivina tundus. Keda kahjuriteks pidada, sai selgeks siis, kui laev merehätta jäi või polaarmede kinni jäätus ning meeskond jääl talvituma pidi, vahel mitu aastat järjest, kui talv järgi ei andnud, ning jää aeglaselt laevakeret puruks pigistada asus. Ka seilasid polaaravastamise ajastul meeskonnas arstid ja loodusteadlased: esimesed olid laeval hädavajalikud, teisi aga peeti koormaks, sest tegemist oli huvilistega, kes ise ekspeditsioonile kaasa tulid või kelle määras reisile kaasa lähteriigi suverään ning kes oma staatuse tõttu mastil purjeid ei pakkinud. Seda kõike teadmisega, kui ränk on elu merel ning kui kõrge oli polaar ekspeditsioonide ohvrite arv.

Kes polaar ekspeditsioonide ajalugu tunneb, teab, et Tema Majesteedi Victoria laevad Terror ja Erebus, alused, millel Franklini ekspeditsioon läbi viidi, jäid 1945. aastal kadunuks, olles viimast korda märgatud Baffini lahes Ameerika vaalapüüdjate poolt, ning kelle kadumajäämise asjaolusid ajaloolased, laevaentusiastid, teadlased ja asjahuvilised järgmise 150 aasta jooksul tükkhaaval puslana kokku panema asusid. Kui suure osa säärasest huvist ekspeditsiooni, selle meeskonna huku vastu võib ajada inimese hirmu, austuse ja igatsuse millegi kauges, hoomamatu ja ärevakstegeva kaela, võib aimata siis, kui uurida kaasaegset meediat, kus kujutatakse inimese silmitsiseismist surmaga, surma tunnustamist ning sellega rahu sõlmimist isegi siis, kui surmaks on midagi nii lihtsat ja tavapärast kui esimest korda elus üksinda elama asumine, ning teadvustamine, et siia jumal inimesega kaasa ei tule, siit edasi elavad vaid lohed, ja nad on näljased.

1.1 Hic sunt dracones

Ladinakeelne fraas *hic sunt dracones*, ehk “siin asuvad lohed“ pärineb keskaegsest maakaartide illustreerimise kombest: alad, kus arvati olevat ohtu või kus haigutas tühjus ja teadmatus, illustreeriti koletistega. Loodus tühja kohta ei salli ning tühjus kutsub end täitma. Kui kapten, kes eelneval katsel kutsele vastata saapasuppi sõi, uuesti lohemaos suhu seilab, tekib küsimus, kas kapten on vallutusretkel, või kiberomantilisel kohtingul antud lohemaoga, või äkki kaotas kapten end külma ja üksildasse tühjusesse ära ning otsib end taga.

Teadmatus lööb inimesed kahte lehte: need, kes seda põlgavad, ja need, kes selle kannul käivad. Teadmises on turvatunne. Ka see, kui inimene teab, et ka homme on tal isanda kand kõril, võimaldab inimesel ajas ja ümbruses orienteeruda, sest inimaju otsib mustreid, struktuuri selleks, et ennustada, mida toob homme ning kus esinevad kõrvalekalded; seal, kus asuvad kõrvalekalded, asub saaklooma jaoks oht. Hoolimata inimese kui liigi tõusust maailma esikiskjaks, siis kui võtta temalt ära saapad, rõivad ja oda ja jätta ta iseendaga üksi, leiab ta, et maailm on järsku palju laiem ja samas palju kitsam, ning selles üksinduses saab selgeks see, kes inimene tegelikult on: saakloom, kiskja või hoopis midagi kolmandat. Mustrite piinavaimaks eksemplariks on just teadmatus, see esimene valu, millest saab alguse tühjuseloori tõstmine.

1.2 Põrgu purgis

Urbaniseeritud inimkond kasvab plahvatuslikult. Esimese miljardini jõudmiseks läks aega ligi 200 000 aastat. Seitse järgnevat miljarit saavutati 219 aastaga, tuginedes elutingimuste paranemisele, linnastumisele, tööstusele, teadusele ja avastustele meditsiini vallas. Võiks ju arvata, et elus, kus surm võõraks jääb, eluiga kaasaegsete mugavuste, teenuste ja innovatsiooni abil pikaks venib ning kaaskodanikke jalaga segada on, on keeruline tunda end üksinda ja teadmatuses. Info on vaid sõrmeliigutuse kaugusel ning ookean sõprade vahel ei takista viivitusest sidet. Kõik, mida inimhing ihaldab, on saavutatav, punkt punkti haaval, ja ometi võib ka infost küllastunud ühiskond ja 8 miljonit inimest osutada kõrbeks ning koduseinad, mis karmimatel aegadel kindluseks olid, tunduda pigem vanglamüüridena. Üle poole maailma rahvastikust elab linnades, kus töö, sotsiaalteenused ja muud mugavused on kergemini kättesaadavad – külluse sõlmed, tuues kokku erinevate kultuuride, mõtteviiside esindajaid. “Kuigi mitmekesisus on teretunud, viib elustiilide ja kultuuride suur rikkus heterogeensuseni, mis võib põhjustada sotsiaalset isolatsiooni, eriti võrreldes väiksemate kogukondadega.”²

Küllus on kallis, kui seda harva maitsta saab, kuid alaline küllus teeb rahutuks ja tuhmiks, lõppedes taandarenguga. Parafraseerides Sylvia Plathi: “Tundsin end liikumatuna ja tühjana, nii, nagu keeristormi silmas seismine tunduda võiks, liikudes tuimalt ümbritseva mölluga ühes”.³

² Emma Harries. “Social Isolation and its Relationship to the Urban Environment”

³ Sylvia Plath (1963). “Klaaskuppel”

Tundub justkui, et lohed on tapetud, tapja end loherasvast paksuks sünnud ja endale lohe luudest lossi ehitanud. Millest siis selline rahutus? Millest puudu jääb? “Inimeseks olemine tähendab igatsust terviklikkuse järele, mille kuidagi kaotanud oleme,” arvab Blaise Pascal. Siin tõusebki esile paradoks: küllusest sünnib mandumine, ning kaasaegse maailma külluse ja lärmi õnnetuseks on see, et põrkuvad kokku ellujäämise instinkt ning selle instinkti põhjuse häbumine. Kui külm ei ole, pole tarvis kududa kampsunit. Kui tuul ei puhu, pole purjest kasu, ning kui vesi on jääs, jääb avastaja laev jäässe talvituma, kuid kui maailm, nii füüsiline kui ka vaimne maailm, on kaardistatud, teada ja tuntud, pole laeva üldse vaja. Piknik Styxi jõe kaldal, oodates muutust, kuid Charon suri nälga ja tema paat roiskub roostikus, sest kedagi ei tulnud, mündid silmalaugudel. Ja seal sina, kogu maailm sinu peopesal, igatsedes iidset vaenlast, jumaluste hälli, tühjust ja teadmatust – paika, kus puudub kaja, kuid kus on ruumi sirutada selga, ringutada käsi, vaadata oma jalgu, ning end tundmatuse tiiglisse heita.

1.3 Pibloktoq

Septatöö on vägivaldne protsess. Selleks, et sulametallist mõõka teha, on tarvis tuld, vett, tange, vasarat ning tugevat käsivart. Ka inimlapse sünn on inetu, verine moment, kus ema kehasoojusest välja heidetud lapse esimene hingetõmme hädakisaga kulmineerub. *Pibloktoq*, *hysteria siberiana*, arktikahüsteeria, on põhjapolaaraladel elavate kogukondade seas esinev fenomen, mida kirjeldasid esimest korda just Euroopa päritolu polaaralade avastajad. Fenomen avaldub depressioonis, külmakartuse puudumises, ühiskonnast irdumises ning ebaratsionaalses käitumises, näiteks eholaalias, kus inimene kordab seosetult kuulnud helisid või sööb mittesöödavaid objekte – *pica*.⁴ Sõna *pibloktoq* ise Põhja-Ameerika polaarhõimude keeltes ei eksisteeri, eeldatavasti on tegemist Euroopa polaaravastajate väärtõlkega. *Pibloktoq* ei ole ainus säärane fenomen. Eksisteerib ka preeriahullus – nähtus, mida täheldati Euroopa päritolu asunike seas 19. sajandi läänemigratsiooni vältel: asunikud, kes urbaniseeritud idarannikult eurooplaste poolt asustamata lääne poole liikusid, võisid põdeda arktikahüsteeriale sarnanevaid sümptomeid, mida põhjustasid äärmuslikud eluolude tingimused, isolatsioon ning tundmatu maastik. Nähtus lõppes tihti kas enesetapuga või asustatud idarannikule tagasi kolimisega, olles tühjuse,

⁴ Mary McMahon (2023). “What Is Piblokto?”

katsumuse ning tundmatusega silmitsi seisnud ning selles selgust saanud, mis puust tema tehtud on.

Tagasipöördumist või surma tühjuses võib kohelda allaandmise ja läbikukkumisena, kuid see eeldab, et retk tühjusesse võetakse ette trotsi nimel. Siiski koheldakse 19. sajandi läänemigratsiooni meedias romantilises valguses, pigem lootuse ja taassünni võtmes, sest selleks, et end leida, tuleb end kõigepealt kaotada, selleks, et kaineneda, tuleb enne olla purjus, ning selleks, et avastada, tuleb olla teadmatuses. Tühjus defineerib objekti. Rahutus on midagi, mis sünnib kaasa, sünnib kohanema, tulema ja minema, igiliikumises, alalises hävinguprotsessis, mida inimene kas alateadlikult või meelega otsib, et maailma mõista ja seedida.

1.4 Tu es draco

“Lambaid püüdes võib näida, et neil oli valus; sinu vill, ja sellest kampsun ongi elu alus,” kõlab värss Kosmikute laulust “Sina Ole Jumal”.⁵

Häving, sada surma ja üks, see viimane, on inimloomuse lahutamatu osa. Ei ole mõtet elu ära visata, kuid tuleb teada, millal järele anda. Uks on tühimik seinas. Nii, nagu Terrori ja Erebase meeskonnad end lõpuks kokku võtsid ja 800-kilomeetrist jalgsimatka tsivilisatsiooni poole alustasid, ei maksa ka inimesel endal seintest ja rutiinist hauakambrit ehitada. Mis mõte on tiksumisel, kui oma lõppu ette näed? Teadmatuses, ettearvamatuses ja sellega kaasnevas ohus lööb elu lõkkele. Franklini poisid jäid marsiga hiljaks, aga pea kakssada aastat hiljem on nende retk ja selle õnnetu lõpp inspiratsiooniks ja ukseks nii fantasistidele kui ka niisama huvilistele. Käegakatsutava tühjuse järelkaja. Minu tühjuseks on mäed. Kui suur tundub maailm nende varjus, olles lahkunud külluse kitsast kabelist, ja kui ilus, ning selle kroonijuveeliks on mõistmine, et maailm inimesest ei hooli, see kulgeb isekeskis. Seda tunnistades langeb õlgadelt ängistus ja Sisyphuse kivi, ning tühjusele alistudes võib inimene vahetada trotsi uudishimu vastu – Sisyphus pettis surma kaks korda, ja selle eest Hades teda kiviga ka karistas, kuid lõppude lõpuks on Sisyphus vaid iseenda vang, ning selleks, et saada vabaks, tuleb kivi jätta sinna, kuhu ta veereb, ning lihtsalt lahkuda. Ka uks kiviseinas on tühimik. Me otsime tühjust ja kõledaid

⁵ Mait Vaik (2011). Kosmikud. “Öö Ei Lase Magada”

kohti, mis meie surma soovivad, mitte vastuhaku nimel, vaid just selleks, et leida see väil. Tee läbi, ja välja. Me otsime neid kohti selleks, et langeda, lõigata end lõhki ning siis paraneda, värsked ja muutuvad nagu titt ka siis, kui pealtnäha kõik avastatud on. Avastamisretked loomeski võimaldavad vaatajal enda sisse näha, ja teha läbi retk ka siis, kui jalad ei kannu. “Tee end tühjaks, vaigista rahutu vaim; vaid siis näed sa kõike, mis tühjusest sünnib.” Lao Tzu.

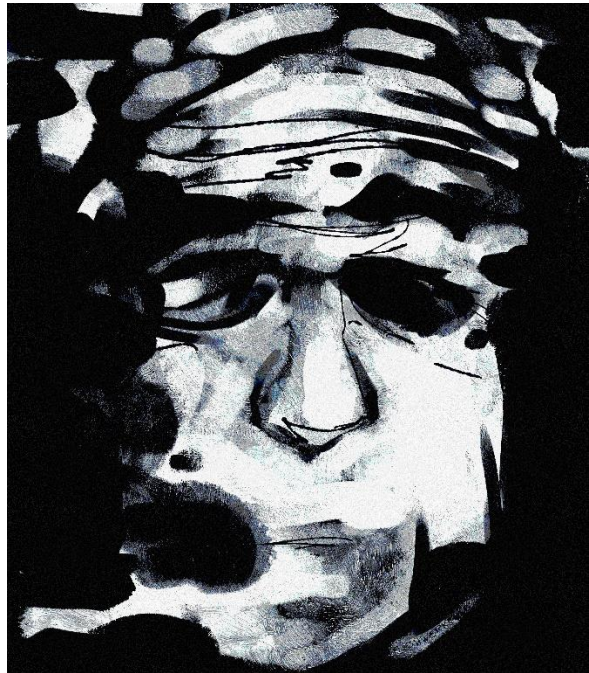
2. TÖÖPROTSESS

Maailmispäev algab lärmiga, kui kell kuus varahommikul neljahäälne kassikoor näljalaulu esitab. Kui see ei aita, jätkub pandemoonium tapeeti kiskudes ja töölaua asuvat printerit käivitades lootuses, et häda härja kaevu ajab, või antud juhul, et töö autor toidukappi avama innustub. Hommikuse tee ajaks on multisensoorne elamus mind väsitanud piisavalt, et võtta rohud, mis „obused aiskade vahele takasi lüüüb“, nagu ütles vanavanaema, kes varahommikuse loomatalituse järgset kohvirituaali ning sellele järgnevat lühikest uinakut pidas selleks, et närvid uuesti köieks punuda – ka temal oli temperament, mis ühestki minuga lõppeva pereharu liikmest mööda ei läinud. Kui mõni joob kanget kohvi, et mõtte liikuma saada, siis mina, nagu isapoolsed esivanemad, tarbin stimulante selleks, et hoog pidama saada ja siht leida. Seejärel tuleb kiiresti tööle asuda enne, kui päevalgus isegi kardinade kiuste toa nii heledaks teeb, et ekraanil toimuvale on raske keskenduda. „Päike mingi perse!“ tsiteerib vanaema aegajalt 90. alguses Muhu praamil kohatud poissi, kelle ärritust ja paigalpüsimatust õnnetud vanemad kuidagi ohjeldada ei olevat suutnud. Käsi südame(!) on need kolm sõna argikasutuses loometööpäevadel, kui taevas on selge ning ekraani poole kissitamisest pea lõhkuma hakkab. Enne õhtupoolikut ei toimu enam midagi; kuu peale kukub kuningas siis, kui on, kuhu kukkuda. On ka pimedaid öid.

Töövõtteid inspireeris maaliprojekt, mille tellis Pallase Kõrgema Kunstikooli mediaosakond. Maalidel on kujutatud abstraktselt, hoogsalt ja groteskselt osakonna meistreid ja juhatust. Antud projekt oli ka kavandatud lõputööks, kuid teemamuutuse tõttu laenasin töödes kasutatud julgeid pintslitõmbeid ja rohkem faktuurikasutust.



Mari Mägi (2022). "Kelomees"



Mari Mägi (2022). "Kekišev"



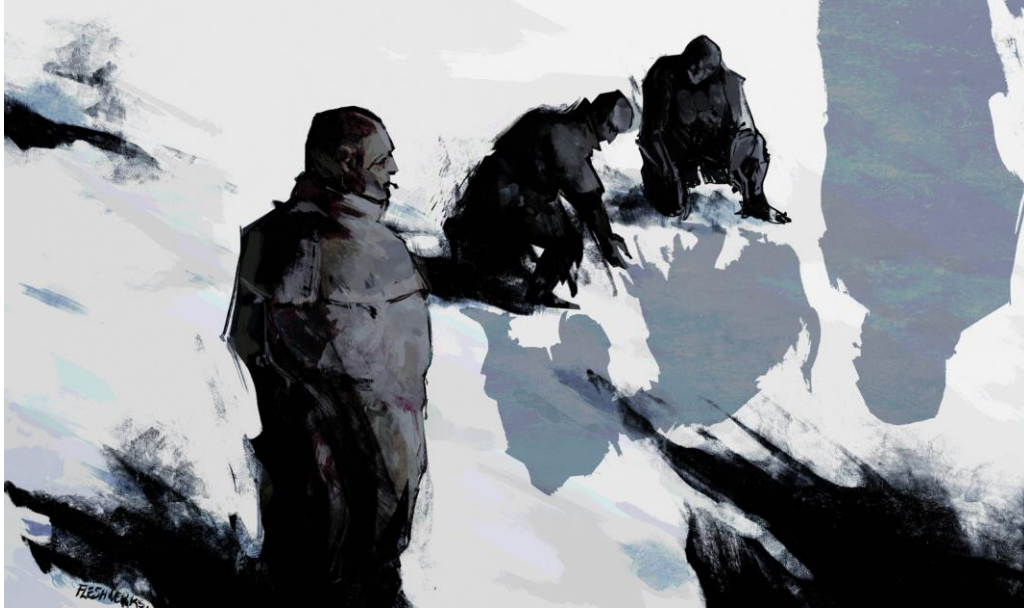
Mari Mägi (2022). "Männik"

Kõik kolm digimaaliseeria „Me tulnud tee“ tööd valmisid erinevalt. Seeria esimest maali alustasin vihmasel varahommikul, kui ilm, selge pea ning rahulik hommik lubasid ekraani taga töötada nii, et ei olnud tarvis iga kümne minuti tagant püsti tõusta ning sihitult toast tuppa sammuda, midagi, mida teen tihti, kui töötuhin liiga intensiivseks osutub. Põen aktiivsus- ja tähelepanuhäire (ATH) impulsiivset-hüperaktiivset alavormi, mis diagnoositi minul alles 30. eluaastal. Lapsena kirjeldati mind kui Vene raadiot ning kedagi, kes pudeliski paigal ei püsi. Lastelaagris kutsusid vanemad tüdrukud mind aktivistikks. Tollal ei teadnud ma selle sõna tähendustki. Tunnen vajadust olla pidevas liikumises või millegagi mängida, töö protsessi ajal teha ka midagi muud, midagi füüsilist. Lasteaias lõunauinaku ajal ma ei maganud. Sai küll ja rohkem rühmaruumis nurgas seistud, sest isegi mängunurka sirmide vahele eraldatuna suutsin terve magamistoa ärkvel hoida. Koolipingis pälvis minu füüsiline ja vaimne rahutus pahakspanu nii õpetajatelt kui ka kaasõpilastelt – parim sõbranna, 22 aastat tutvust, sai parimaks sõbrannaks nii, et kui muusikatunni ajal temal minu vadistamisest ja tema pinali käperdamisest mõõt täis sai, siis väenas ta mu kätt ning kostitas mind kaleda sõnavalanguga. Nüüd, kaks kümnendit hiljem, ei ole see rahutus kuhugi kadunud, ning just selle maali teostamine oli eriti valulik, sest maal oli esimene, mis sai teostatud peale väga pikka loomepõuda. Raske on rahulikult ja metoodiliselt töötada, kui tavalisele olemislärmile lisanduvad ka roostes oskused. Lisaks oli see maal esimene, mille maalisin uuel graafikalaua, kuna töö alustamise hommikul selgus, et minu tavalise, traditsioonilise graafikalaua draiver enam ei funktsioneer, ning aega oli vähe. Vilets, vihastav algus tööle, milles soovisin väljendada tühjuseigatsust miljões, mis on ühtlasi malbe, kuid kalk, inimlikult tuttav ja inimlikult võõras. Kunst ei ole minu vaikne sadam, kunst on tormiline avameri, ning kunsti ja loomeprotsessi ei huvita, et kunstnik on kehv madrus. Loomes vaikust ei ole, vaikus elab loomeaktide vahel, neil hetkil, mil küsin enda käest: ja kes sa nüüd oled, siis, kui maalitööde vahele jääb päev, kuu... aasta?



Mari Mägi (2023). „The Other Mother“

Järgmine töö tuli kergemalt. Kuigi illustratsiooniseeria moodustab narratiivi, ei toimunud nende teostamine lineaarselt. Olles uue tööriistaga tutvunud ja vanu oskusi meelde tuletanud, valmis teise narratiivi esimene pilt. Töö protsess sarnanes esimese töö protsessiga: maha, püsti, maha, püsti, iga natukese aja tagant pause tehes, kuid pintslilöögid tulid kergemalt. Ma ei ole kunagi töid visandanud, kui ei ole nõutud. Alustan digimaali nullist, pannes paika vaid umbkaudse kompositsiooni, ning hakkam seejärel maalima: kõigepealt umbkaudsed jooned, seejärel polügoonlasso tööriistaga siluetid, mille tumehalli värviga ära täidan, ning seejärel hakkam kihti kihti haaval seda auku detailide ja vormidega täitma. Töid alustades on mul alati vaid hägune idee sellest, milline tuju teosel valitseda võiks: tavaliselt kujutan ette värvivalikut ning seejärel lasen käel vabalt käia, kasutades ära digimeediumi andestavat loomust neile, kellel ühe või teise põhjuse tõttu, olgu siis selleks aeg, raha või tervis, ei ole võimalik meetoodiliselt vigu korrigeerida. Kompositsiooni sai mõlemas töös muudetud jooksvalt selle järgi, kuidas kõhutunne kamandas. Vältisin üleanalüüsimist, teades, et kipun oma töid liiga kaua vaadates ja analüüsid ära rikkuma, täitma rahulikke pindasid seal, kus vaja ei ole, lõpetades tööga, millest on selgelt näha, et autor on tühja välja nähes paanikasse sattunud, sest tühjus justkui nõuab täitmist. Leian, et see impulss sarnaneb sellele, mis kahekõnesse tekkinud pausi jutuvadaga täitma sunnib: jutu sisul tähtsust ei ole, peaasi, et piinlik vaikus täidetud saab.

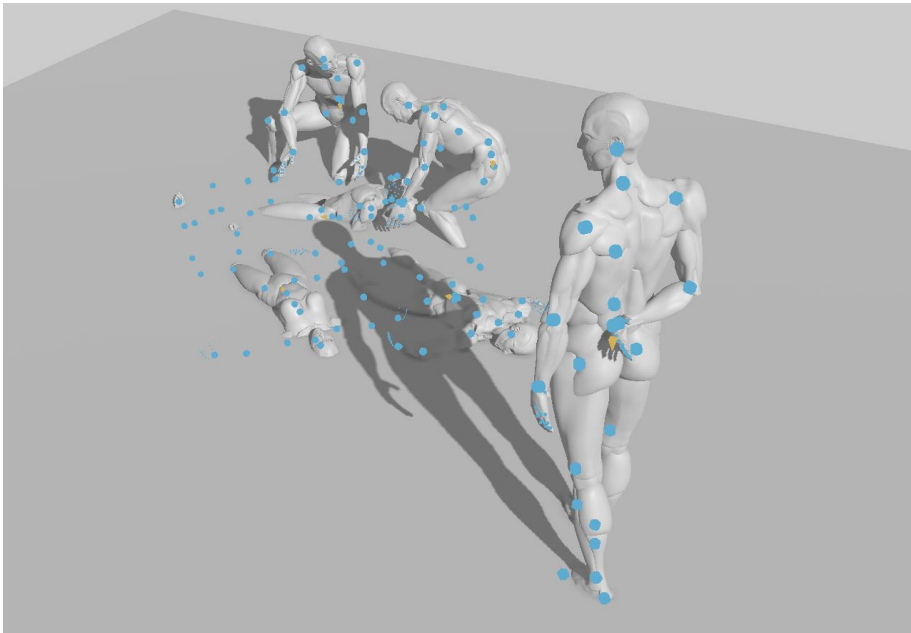


Mari Mägi (2023). „Crucibles“



Mari Mäg (2023). „Little Babies“

Kavandeid lõin ma vaid ühe, kasutades PortraitStudio tarkvara, et 3D nukud poosi ja kompositsiooni asetada. Sellest sai illustratsiooniseeria esimene maal “*Crucibles*”.



Mari Mägi (2023). Teose "Crucibles" 3D visand

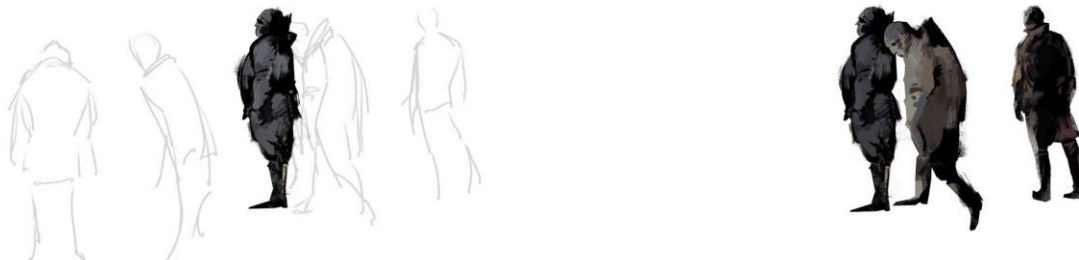
Seejärel asusin kavandi põhjal visandama, järgides oma ülalkirjeldatud tööprotsessio joontest täitepindadeni, lisades seejärel detaile ning lõpetades faktuurikihtidega.



Mari Mägi (2023). Teose “Crucibles” etapivaated

Sellele järgnevad illustratsioonid valmisid algusest lõpuni eelneva plaanita, toetudes tundele ja instinktile, korrigeerides kurssi siis, kui tarvis, käigu pealt. Digimaalimine on ühtlasi ka andestav

protsess, sest kui tervise tõttu on tööaeg märgatavalt piiratud, on tööd võimalik kiirelt ja efektiivselt korrigeerida.



Mari Mägi (2023). Teose "Little Babies" etapivaated



Mari Mägi (2023). Teose "The Other Mother" etapivaade

2.1 „The Terror“, „Half-Life 2“, „Pathologic 2“ ja polaarfotograafia

Ammutasin inspiratsiooni ajaloolisest fotograafiast, mis on üles võetud polaaravastusekspeditsioonidel.



"The Terror" (2018). Kuvatõmmis 1, Mari Mägi



Olaf Bjaaland. "The successful explorers at the South Pole, 14th December 1911"



"The Terror" (2018). Kuvatõmmis 2, Mari Mägi

Samuti inspireeris mind lõputöö esimeses pooles välja toodud teleseriaal „The Terror“. Kogu teleseriaal võtab aset Kanada polaarmeredel, mistõttu on

arusaadavatel põhjustel tegelasi ümbritsev keskkond värvivaene, lage, ning tihti hägune, peaaegu eksootiline ka neile, kes talve ja külmaga tuttavad on, sest kuigi Eesti talv võib olla valge, siis sellist lõputut horisonti, kus visuaalsed orientiirid pidevalt jää liikumisel muutuvad, Eestis ei kohta, vähemalt mitte sellises magnituudis. Tekkis küsimus, kuidas kujutada kahvatut jääkõrbe nii, et pilt lagedaks ei jääks.

„The Terror“ (2018) on eelkõige dialoogipõhine seriaal, mille visuaalia toetab dialoogi oma kollaste, siniste ja lillade värvitoonidega. Öö, tuisk või udu ja pilved millest päike häguse, kahvatukollase ja kalgi kettana end läbi surub, pakub kontrasti kahe ekspeditsioonialuse pimedusele ja klaustrofoobsele keskkonnale, milles ekspeditsiooni meeskonnad end ilmaolude ja muude ohtude eest peidavad, sealhulgas ka ohtude eest, mis tulenevad inimesest enesest. Laeva pimedas, haisvas kõhus valitseb distsipliin, kindel struktuur, hierarhia: ekspeditsioonijuht, komandör, kapten, ohvitserid, merejalaväelased, harilikud meremehed. Laeva tekil, kus on n.ö

tsivilisatsiooni piir ja algab hoomamatu, võõras jääväli, on esimeseks kohaks, kus distsipliin ja tsivilisatsioon lagunema hakkavad. Selleks ajaks, kui mehed lumme, udusse ja öhe kaovad, toimub uues keskkonnas hierarhia ümberstruktureerimine, kus mõned avastavad endas midagi uut, mõned midagi vana, ja kõik peale ühe surevad – sarnaselt ajaloolisele läbikukkunud ekspeditsioonile. Ema soojast ja tumedast kõhust välja, külma ja kõledasse maailma. Võib tuua paralleele kaose kui ideega, kuid kaos on kaos. Tühjusel ja teadmatusel on kindlad piirid. Kaos on ettearvamatu, tühjus, eriti maapealsed tühjad ja julmad kohad, toimivad osana suuremas süsteemis, või ehk pigem ümbritsevad seda.

„Half-Life 2“, Valve’i poolt toodetud 2004. aasta esimeses isikus arvutimäng, menukas järg 1998. aasta „Half-Life’ile“, on mõneti ideelt, aga eriti visuaalsest aspektist „The Terrorile“ sarnane. Ka selles ulmeuniversumis on inimkond metafoorses laevas kinni, alludes kindlale struktuurile, et vältida muutust ning vastu pidada väljaspoolt tulevatele ohtudele-rünnakutele teades sisimas salaja, et lunastust ei tule, päästjat ei ole, ning mandumine on juba kontides ja veres, ning ainus viis, kuidas olukorda muuta ning end päästa, on laevast ja struktuurist lahkumine, tohutu eneseohverdus, kuid ka enese leidmine. Teemant kasvab surve all, kindlas keskkonnas, mis on vaenulik, kuid omamoodi reglementeeritud. Niisamuti nagu „The Terroris“, on ka „Half-Life 2“ värvipalett täis kahvatuid toone – siniseid, kollaseid, värve, mis sümboliseerivad distantsi, üksindust – ja *vistasid* (loodus- ja linnavaateid, mis toimivad visuaalse, keskkonnapõhise narratiivi edasiandjana), mis on mastaapsed nii vertikaalses aspektis, aga eriti horisontaalses.



"Half-Life 2" (2004). Kuvatõmmis, Mari Mägi

Taevas on mängus alati pilves, päiksevalgus hägune, tekitades tunde, et kogu maailm on verest pea tühjaks imetud. Inimasustusi, interjööre aga kujutatakse kontrastselt tumedates toonides, andes mõista, et need pimedad,

klaustrofoobsed kohad võivad küll kaitsta väliste ohtude eest, kuid nende turvalisus on ääretult petlik. Ka inimene ise, tume, detailne ja kontrastne, võib olla vanglaks. On mõistlikum heita end tühjusesse ja teadmatusse, kui koletise kõhus hääbuda, lohutades end sellega, et vähemasti on kindel ja rutiinne, et homme päev on garanteeritult veel viletsam.

„Pathologic 2“ (2019) on Tiny Buildi poolt toodetud arvutimäng, mille keskmeks on kolm inimest: kirurg, patoloog ja usuravija, kes ühel või teisel põhjusel samaaegselt väikesesse, kummalisse stepilinna saabuvad, kohta, mis on välismaailmaga ühendatud vaid raudteega, ning rongid pole enam nädalaid käinud. Kolmandal päeval tabab linna haigus, millel on omaette loogika, kuid mis eriti patoloogile mõistmatuks jääb, sest siiani on elu ja edu kulgenud, toimides maailma sisemise loogika ja reeglite järgi, ja siin, võõras kohas, kus puuduvad kaasaegsed mugavused ning kus jumalad on võõrad ja suremas, on hoopis teine reaalsus. Kirurg saab paremini hakkama, järgides kõhutunnet ning luues sidemeid seal, kus patoloog neid lõhub. Usuravija aga toimib tahtejõu ja mingi müstilise väe ajal, ning kolmest peategelasest on tema ainuke, kes on juba mängu alguses hauast (tavalisest, maapinda kaevatud hauast) välja ronides otsustanud, et tema ei ole hävitaja arhetüüp, selline, nagu tema karakter alguses plaanitud oli, vaid võib olla ka midagi muud. See valik, see vanast kestast välja ronimine, taassünd, vaevarikas kui see ka ei ole, teeb mängu narratiivi sarnaseks ka eelmainitud „The Terrori“ ja „Half-Life 2-ga“. Veel enam leiab sarnasust taaskord visuaalsest aspektist: jälle udu, jälle kahvatu päikesevalgus, mis pilvisest taevast nii sooja kui ka külmana läbi ilmub; hilissuvised stepiõitsengu õietolmuvine täidab kahvatupruune tänavaid, midagi, mis hiljem, kui haigus linna saabub, asendub suitsuga.



"Pathologic 2" (2019). Kuvatõmmis 1, Mari Mägi

Ning nii, nagu laev sümboliseerib võltsturvalisust, stagnatsiooni ja ema kõhtu, on ka selles mängus tugev läbiv ematemaatika: maa on Ema Boddho, kohalik elu andev ja elu võttev jumalus, kes nõuab oma laste, inimeste ja muude imede verd ja nende vaikust, kindlaid traditsioone, tasustades kuulekaid lapsi elu ja õnnistustega. Taevas aga on maa antitees, midagi tundmatut ja kättesaamatut, koht, kuhu inimesed ei kuulu, aga pürgivad, ning need, kes Boddho stagnatsioonist ja traditsioonidest ära pöörduvad, ületavad takistuse ning tõusevad uue versioonina iseendast, või langevad meeleheitmesse ja hullusesse. Nii taevas kui ka maa karistavad sõnakuulmatuid lapsi, kuid selleks, et kasvada, tuleb kõigepealt olukorda mõista ja seejärel esimene samm tundmatusse-tühjusesse teha.



Pathologic 2" (2019). Kuvatõmmis 2, Mari Mägi

Kui inspireerivad keskkonnad on kõledad, värvivaesed ja tihti ka detailivaesed, või korduva detailiga, teib küsimus: kuidas kujutada jääkõrbe nii, et see ka pinget pakuks. Sellest tulenvalt mängisin faktuuride ja kontrastidega, ohverdades kirevad värvid, detaili ja realistlikud proportsioonid, lubades kujutatud avastajail korrapärast ja loogikast lahti lasta, pisut liimist lahti vajuda keskkonnas, kus konkreetseid vormivaid seinu ei paista olevat. Illustratsioonide seeria kujutab staatilisi inimfiguure venitatud riskülikukujulisel lõuendil, sümboliseerides momente, mis stagneerumisega tühjust otsima ajendab. Liikumine, hägusus, lahkumine paremalt vasakule, pöördudes esimese maali figuuride poole just seetõttu, et transformeerumine ei ole tingimata lineaarne protsess. Kangekaelsem inimene kordab samme mitmeid kordi, astudes edasi, pöördudes tagasi seni, kuni on valmis maha jätma kesta, millest kasvuväljundega end välja surub, pisut nagu kõrgkooli lõpetamine värske teadmiselega sellest, kes on kunstnik, ja kas üldse on kunstnik, sest tihti ei avasta tudeng õppetöö käigus, kes või mis ta on, vaid kes või mis ta ei ole, nii, nagu „The Terror“ teleseriaalis leiab mõni endas au ja kangekaelsuse peidetud reservuaarid, moondues karismavaesest juhust, kes end viskiklaasi põhja uputab, austatud autoriteediks; kus edevast, tujukast tallalakkujast irdub välja stoiline, kompetentne liider, ja kus nii mõnestki kesktaseme autoriteedist kaob jääl veedetud aastate jooksul selgroog, distsipliin ja autunne.



Mari Mägi (2023). Detailvaated teostest "Little Babies" ja "Crucibles"



Mari Mägi. Detailvaade teosest "The Other Mother"

2.2 Eneseanalüüs

Ma pole end kunagi kunstnikuks pidanud. „Kunstnik“ on mugav, tuttav ja üldiselt mõistetav termin, kuid olen alati arvanud, et tõeline kunstnik on see, kellel on missioon. Iseendaga vaikuses silmitsi seistes saab selgeks, et mul pole midagi öelda, ja kui on, siis ainult endale.

Ainus konstantsus ATH-ga elava inimese elus on nimetatud bioneuroloogiline hälve ise). Nii ka minu lähenemine loometööle ning maailmale üldiselt. Minu töö on lõhkuda ja mõista. Kellegi teise töö on ehitada. Kunstnik, ma arvan, teeb mõlemat. Võib-olla olen ma ise tühimik. Uks, tiisel, tundra või puhastustuli, keegi, kes *on*, kes pakub kasvamiseks vajalikku tühimikku neile, kes *teevad* – kamp avastajaid kahvatul, külmal maailma pealael. Selle tunnistamises peitub seletamatu, soe enesekindlus ja hingerahu. Kangekaelsem inimene kordab samme mitmeid kordi, astudes edasi, pöördudes tagasi seni, kuni on valmis maha jätma kesta, millest kasvuvaludega end välja surub. Maaliseeria maal „The Other Mother“, sümboliseerib transformatsiooni lõpufaasi, kus paistab jääjärv: alistunud inimese kätetu, põlvili langenud figuur, auk maailmas, sügav, külm ning vaid ajutine, nähtav vaid seni, kuni värsket jää lumega kattub ning aeg haava parandab.

Iga inimese elukogemus on unikaalne. Võib seletada lõpmatuseni mõtteid ja tundeid, mis maali valmimise jooksul tehtud otsuseid ajendasid, kuid nii, kui maal on valminud ning võõras paar silmi seda tunnistanud, on autori arusaam ja tõlgendus enda tööst vaid üks mitmest, ei vähem ega rohkem tähtis kui kellegi teise oma. Selle maaliseeria eesmärk ei ole edasi anda sõnumit või õpetust – ka sõnum on luksus, millest pimeduses lahti tuleb lasta, sest sõnum on nagu ankur, nii heas kui halvas. Pigem on seeria näol tegemist tähelepanekuga, midagi, mis oma minimalistliku värvivaliku ja abstraktsusega loob ennemini keskkonna või isegi arhiivi, mille staatilisus defineerib tühjuses uitaja teekonda – tähenduseta element, kuhu tähendust otsima tulla, olgu selleks tähenduseks mis iganes. “Su mindud tee jäi minu sisse, see tume mets ja jahtun’d maa; ma tulen taas su sammudesse ja ma ei tea, mis minust saab.”⁶ Värss Kosmikutelt, millest on ka inspireeritud maaliseeria pealkiri, kuid mitmuses, sest tühjus ei tähenda üksindust.

Alustasin õppimist Kõrgemas Kunstikoolis Pallas digitaalse kunstnikuna: astusin siise portfoolioga, milles leidsid vaid digimaalid, välja arvatud mõned traditsioonilised joonistused,

⁶ Kosmikud. “Mis must saab”

mis portfoolio nõuetes ära märgitud olid. Tundus õige, et kui selge käekirjaga digikunstnik kooli astub, kus kõik senised teadmised surve alla satuvad, siis viimasel õppeaastal selgunud tõsiasi, et Mari Mägi ei ole disainer, vaid illustreerija, siis tasub hammustada iseend sabast nagu *ouroboros*, ning teha viimaseks tööks samuti digimaal, komistades kadalipust välja kinnitusega sellest, kust ma tulin, ja missugune loomeinimene ma tegelikult olen, mis oli minus olemas enne õppetöö alustamist, ning kus on toimunud muutus.



Mari Mägi (2019). "Chicory"

KOKKUVÕTE

Lõputöö eesmärgiks seadsin arutelu tühjusest ja teadmatusigatsusest, mis infokülluses tihti kripeldama jääb. Kus vanasti oli koobas kodu ning leek soojus- ja valgusallikas, saab kodust vangla, ning pimedad ja külmad nurgad, kuhu leegi valgus ei ulatu, meenutavad inimesele midagi ürgset ja kohutavat, aega, kus tundmatuses sündisid jumalad, et pakkuda inimesele laias ja hoomamatus maailmas juhendust, turvalisust ja stabiilsust. Arutelu illustreerimise käigus valmisid kolm digimaali, millega edasi anda seletamatut igatsust, alistumist õndsalt ükskõiksele maailmale, leppides sellega, et jumalad on läinud ning ainuke lohe, süvik, ettearvamatu faktor või jumalus on inimene ise, ning oma piirid, vanad ja uued, leiab tühjuses läbi instinkti, millegi, mis ei nõua seletamist, loogilist vastust. Stiimulita ei kasva miski, ei toimu liikumist. Mugavus

loob argipäevast limbo ning pidev infoküllus devalveerub arusaamatuks müraks. Elu planeedil on arenenud universumi kiuste, ning intelligents ja abstraktne mõtlemine on kahe teraga mõök. Inimesena ja elusolendina oleme justkui programmeeritud otsima uut ja tundmatut, heitma end horisondi poole, avades end ohtudele ja puudujääkidele, ning läbi selle jõudma mõistmiseni ning kohanemiseni. See instinkt teenis inimest hästi nappuses, avastamata ja arusaamata maailmas, kuid kaasaja külluses ja mugavustes on instinktile raske väljundit leida, eriti kui info on vaid klahviklõbina kaugusel ja maailm on jäänud tuttavaks ja tavaliseks. Ma tunnen maade kuju, nende piire, võin end hetkega harida ilmastikunähtuste osas, ma võin koduseinte vahel uurida pea kõike, mis pähe tuleb, ja leida vähemasti pooliku vastuse – keegi on seal juba käinud, juba näinud ning nähtu defineerinud. Muidugi on maailmas veel avastamata kohti, kuhu füüsiliselt minna, kuid mitte minule, mitte argimuredega tavainimesele. Läbi kunsti loon ma omaenda tühjuse, kus transformeeruda.

SUMMARY

The objective of this work is to discuss the proverbial void and the longing for the great unknown, which in the era of information has turned from something to reject into a nagging need. Where once a cave was a home and the flame a source of heat and light, now a home can feel like a prison, and the cold, dark corners where the light of the flame doesn't reach remind a person of something primal and terrible, a time where the unknown was a place where deities were born in order to offer guidance, safety and stability in a wide and unfathomable world. Accompanying the discussion are three digital paintings with which I sought to offer the viewer a sense of inexplicable longing and surrendering to a blissfully indifferent world, accepting that the gods are gone, and the only dragons, abyss, unpredictable factor or god is the human themselves, and that in the void, one's shape, old and new, can be discovered through instinct, something which demands no logic or rational thought. Without stimulus, nothing grows, nothing moves. Comfort turns an ordinary day into a limbo and the firehose of information devolves into intelligible noise. Life on this planet evolved in spite of the uncaring, hostile universe, and intellect and abstract thinking are a double-edged sword. It is as if as humans we are wired to seek out the new, the unknown, throw ourselves into the big empty, opening ourselves to danger and scarcity, and arriving at understanding and adaptation. This instinct

served us well in eras of scarcity, in an unexplored and unknowable world, but in modern comfort and excess it is difficult to find an outlet to this instinct, in a world that's become familiar and mundane, especially when information is only a few key taps away. I know the shape of lands, their borders, I could educate myself on the subject of weather phenomena in a snap. I could look up anything and everything I could think of without ever leaving my home, and find an answer, even if only partial. Someone's already been there and defined it. Of course there are still places in the world to physically explore, but not for me or another average Joe, so I create the void and the voyage for myself through art.