

Kõrgem Kunstikool Pallas

Maaliosakond

Maal „Koletised magamistoas”

Lõputöö

Kadri Kalve

Juhendaja: Kaspar Tamsalu, MA

Tartu 2025

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	3
1. KOLETISED, KVÄÄRID JA TÜLGASTAV TUNDMATU.....	5
1.1. Koletiste teooria.....	5
1.2. Koletis kui kväär, kväär kui koletis.....	8
2. KOLETISED MAGAMISTOAS.....	12
2.1. Loominguline teekond.....	12
2.1.1. Kavandamine.....	15
2.1.2. Kompositsiooni ümbertöötamine.....	18
2.1.3. Värvikavandid ja testmaalid.....	21
2.1.4. Lõuend.....	23
2.1.5. Maaliprotsess.....	26
2.2. Maailma ja tegelaste tutvustus.....	28
2.3. Maali analüüs.....	31
KOKKUVÕTE.....	34
SUMMARY.....	36
KASUTATUD KIRJANDUS.....	38
JOONISTE LOETELU.....	39
LISAD.....	40
Lisa 1. Radmeria ajalugu.....	40

SISSEJUHATUS

Fantaasiakunstiga on vahel nõnda, et võid aktiivselt mingi teemaga tegeleda, ise tähelegi panemata, mis see täpselt on. Minu jaoks oli nõnda koletistega. Ma olin peatamatu entusiasmiga loomas aina enam tegelaskujusid, kes elasid varjatud topeltelu ning said oma tõelisel kujul eksisteerida ainult salajastes kogukondades. Ja muuhulgas olid nad tihti biseksuaalsed ja mitte-binaarsed. Minu tegelased olid koletislikud ja nad olid kväärid ja kui ma vaatasin neid kahte kõrvuti, sain ma aru, et need oli suuresti üks ja sama. Et olla koletis tähendab olla võõrastatud ning ise võõrastada kõike loomupärast ja olla kväär tähendab esile kutsuda (vähemalt osades inimestes) vastikust ja hirmu. Ja kusagil seal sotsiaalselt aktsepteeritava piirimail need kaks eluvormi kohtuvad ja saavad üheks. Kväär ja koletis. Koletis ja kväär.

Ehk just seetõttu jooksevad ka arutelud LGBTQ+ teemade ümber tihti vastu mingit nähtamatut seina. Hoolimata ratsionaalsetest põhjendusest ja rohketest argumentidest jäävad need dialoogid poolikuks ning ei suuda kunagi lõplikult läbi murda oponentide instinktiivsest loomulikkuse tunnetusest. Me teame, mis on õige ja loomulik, kuna me tunneme seda oma sisimas. Tunneme seda tänu vastikusele ja ebamugavusele, mida ebaloomulikuga kohtumine meis tekitab. Kuid, kust see vaistlik aisting tuleb? Miks võib diskussioon transkehade ja samasooliste suhete ümber tekitada samasugust tülgaust ja raevu kui inimsööja monstrum mõnes muinasjutus?

Oma lõputöös uurin, millist rolli mängivad koletised kvääride enesemääratluses ning sotsiaalse staatuse defineerimisel. Lahkan seda subjekti läbi isiklike kogemuste, oma loomingu ning varasemate autorite mõtete. Lõputöö praktiliseks väljundiks on figuraalne fantaasiamaal „Koletised magamistoas”, mis ühendab ammendamatu armastusega omavahel kvääridentideedi ja koletised. Teos käsitleb intiimsust, sotsiaalseid eelarvamusi ja koletist kui alalist kohaolu inimpsüühikas. Teostan maali eritellimusena valminud lõuendil kasutades akrüülvärve ja kõiki oma Pallase aastate jooksul omandatud oskusi.

Lõputöö esimene peatükk „Koletised, kväärid ja tülgestav tundmatu” arutleb, kuidas koletised omavad olulist rolli sotsiaalsete normide kompamisel ning kuidas olla kväär tähendab tihti kombata neid samu piire. Miks on koletised kvääride jaoks nõnda ligitõmbavad ning miks me nende juurde naaseme nii oma loomingus kui meelelahutuses, mida tarbime? Teine peatükk „Koletised magamistoas” kirjeldab, kuidas sündis lõputöö praktiline osa ja annab ülevaate loomingulisest teekonnast, kujutatud tegelastest ning analüüsib valminud teost.

1. KOLETISED, KVÄÄRID JA TÜLGASTAV TUNDMATU

Kusagil pimedas, kõledas, ilges urkas eksisteerivad kõik inimkonna koletised. Nad rähklevad seal ühe sipleva ja pulseeriva kehade massina, sajad tuhanded hõõguvad silmad ja süljest tilkuvad kihvad. Nad on seal aegade algusest ja igast maailma nurgast ja kuniks inimkond veel eksisteerib, tuleb neid aina juurde, iga järgmine peletis neelatud sellesse jõledasse sülelusse. Ja kui minna sellele ihude kogumile piisavalt lähedale, et eristada tema kakofoonilisest urinast üksikuid hääli, võiks sealt kuulda saja tuhande aasta jagu lugusid sellest, mida tähendab olla inimene.

Koletised hakkasid imbuma minu loomingusse teismeea jooksul – algselt oli see ajendatud soovist esitada väljakutse oma kujutlusvõimele, aga aja jooksul oli see aina enam tingitud dissonantsist, mida ümbritsev reaalsus minus tekitas. Tegelikkusel puudus justkui sõnavara, milles inimloomust väljaspool normiks saanud tavasid kirjeldada. Ja seeläbi hakkasid koletised eri kujul ja eri viisidel minu fiktiivsetes maailmades üha olulisemat rolli mängima. Need imelised liminaalsed ebainimlikud koletised.

1.1. Koletiste teooria

Koletiste teooria kui eraldi uurimisvaldkond sai nimetuse tänu kultuuriteadlasele Jeffrey Jerome Cohen'ile. Tema essee „Koletiste kultuur: seitse teesi” kirjeldas koletisi kui kultuurilisi kehasid, läbi kelle inimkond mõtestab oma hirme, ihasid, muresid ja fantaasiaid. Cohen rõhutab, kuidas koletislikku kehasse on vältimatult sisse kirjutatud

kultuuriline, rassiline, majanduslik ning seksuaalne võõrastamine: koletis on erinevus, millele on antud vorm. Ta nimetab koletisi kategoorilise kriisi kuulutajateks¹:

„Koletised keelduvad allumast selgele klassifitseeritud “maailmakorrale”: nad on häirivad hübriidid, kelle mõistusevastased kehad tõrguvad sobitumast mistahes süsteemsesse struktuuri. Ja seetõttu on koletis ohtlik, vormide vaheline võõrkeha, mis ähvardab hävitada olemasolevaid eristusi.”²

Asa Simon Mittmani artikkel „Sissejuhatus: Koletiste ja koletiste uuringute mõju” omakorda toob esile, kuidas koletisliku defineerimisel tuleks lisaks vormile, asukohale ja käitumisele arvesse võtta ka reaktsiooni, mida koletis tekitab subjektis. Tema sõnul „koletised neelavad endasse meie kultuurilised kombat ja ootused ja siis muutuvad selleks, mida nad söövad, peegeldades tagasi vastikust külvava (või alati vastik olnud) kujutise meist endist”. Mittman defineerib seeläbi koletisliku järgnevalt³:

„Ennekõike on koletislik see, mis kutsub esile sisemise *vertigo*. See, mis seab kahtluse alla meie (nende, kelle iganes) epistemoloogilise maailmavaate, tõstab esile selle killustunud ja ebaadekvaatset olemust ning seeläbi nõuab (tihti kihvadega ümber meie kõri, leekidega meie nahal, isegi siis kui meie ja meie asendajad ja teisikud liiguvad alla selle söögitorust), et me teadvustaksime oma kategoriseeritud maailmamääratluse puudujääke.”⁴

Koletist kui kognitiivset ohtu kirjeldab ka Noël Carroll oma artiklis „Fantastilised bioloogiad ja õõvastavate kujutiste struktuurid”, kes teoretiseerib koletiste poolt tekitava tülga allikana nende kategoorilise ebamäärasuga seonduvat ebapuhtust. Carrolli

1 Cohen, J.J. (1996). *Monster Culture (Seven Theses)*. – In: *Monster Theory: Reading Culture*. ed Cohen, J.J. London: University of Minnesota Press, pp 3-25.

2 Cohen, J.J. (1996). *Monster Culture (Seven Theses)*. – In: *Monster Theory: Reading Culture*. ed Cohen, J.J. London: University of Minnesota Press, pp 6.

3 Mittman, A.S. (2013). Introduction: The Impact of Monsters and Monster Studies. – In: *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*. ed. Mittman, A.S. Surrey: Ashgate, pp 1-14.

4 Sama allikas, pp 8.

arutelu ilmestab seda, et tõeliselt hirmuäratavad koletised pole ainuüksi vägivaldsed, vaid kujutavad endast ka mingisugust sotsiaalset või psühholoogilist riski.⁵ Kui asendada Dracula tavalise sarimõrvariga, tekitaks see tekstis koheselt sügava temaatilise tühimiku – tegelase poolt kujutatud füüsiline oht säiliks, aga selle psühholoogilised ja sotsiaalsed aspektid kaoksivad täielikult: Dracula ihulik verejanu, mis on sooülene, tema võime muuta surelikke endasuguseks või lasta neile langeda andunud hullususse.

Koletised, nii nagu paljud ühiskonna väärtused on ajas muutuvad (näiteks on romaani müütide ebasurnud laibalaadsetest vampiiridest saanud tänaseks romantilised antikangelased), ent kannavad endas tihti möödaniku hirme ja eelarvamusi. Vampiirid hoolimata sellest, kui palju viimaste kümnendite meedia nende imago on muutnud, on siiski ebasurnud mõrvarid, kes esindavad elu ja surma vahelise tasakaalu mõistusevastast rikkumist ja hauast tõusmist. Ka Cohen arutleb oma artiklis koletiste suhtelisuse üle – koletis ei sure mitte iialgi, ta sünnib uuesti läbi oma jutuvestja ning teda tuleb alati vaadelda läbi teda ümbritsevate sotsiaalsete, kultuuriliste ja ajalooliste suhete maatriksi⁶.

Koletised sünnivad, kui meie teadvus kompab neid piire, millest ühiskonna hinnangul algab kõik loomuvastane ja ebainimlik. Koletis on kurjakuulutav enne, mis näitab, et oled sattunud sootsiumi äärealadele, sinna kus luusivad ringi ebaloomulikud elukad, kelle paljas olemasolu läheb vastuollu looduseadustega. Inimkonna vaenlasena esitab koletis alati indiviidile väljakutse: sa kas suudad mu alistada, hävid proovides või nurjud täielikult ning muutud ise selleks, mida proovisid allutada.

Hoolimata sellest, et tänapäeval on paharetid, puraskid, põhjakonnad ja ebasurnud jäänud müütidesse, ilukirjandusse ja kinoekraanidele, on koletised siiski varjatult osa meie psüühikast. Meile on jätkuvalt loomupärane pidada seda, mis on tundmatu, vastikust tekitav või ebamoraalne koletislikuks ja seeläbi eemaldada sellelt ühendused inimlikkusega. Selline kategoriseerimine on indiviidi püüe kaitsta omaenda identiteeti – ma pole koletis ja seega ei ole ma võimeline kurjuseks, ebamoraalsuseks jne. Tõrjudes ebaloomuliku eemale, proovime tõendada oma enda normaalsust, näidata oma kuuluvust

5 Carroll, N. (2020). Fantastic Biologies and Structures of Horrific Imagery. – In: *Monster theory reader*. ed Weinstock, J.A. London: Minneapolis, pp 136-146.

6 Cohen, J.J. (1996). Monster Culture (Seven Theses). – In: *Monster Theory: Reading Culture*. ed Cohen, J.J. London: University of Minnesota Press, pp 38-39.

eksisteerivasse korda. Tihti on see aga pigem pettekujutelm. Meie limiteeritud süsteemid inimkogemuse kirjeldamiseks loovad paratamatult olukorra, kus koletis kui sisemine *vertigo*, kui süsteemidele allumatu struktuur, on osa meist.

1.2. Koletis kui kväär, kväär kui koletis

Tunnen omaenda kvääridentiteeti seda intensiivsemalt, mida rohkem on ühiskonnas taastõusnud populistlik parempoolsus ja konservatism. See täidab mind teatava trotsiga. Ma ei tunneks vajadust oma loomingus ja enesekuvandis olla avalik, kui avalikkus ei tahaks minu eksistentsi ära peita, kuhugi vaiba alla pühkida, tagasi kappi toppida. See sotsiaalne hegemoonia, milles me elame, näeb ebanormaalsuses ohtu oma normaalsusele. Sest selles ongi ju kogu asja iva – hirmus. Hirmus, et loomulik maailmakorraldus, mida on sajandeid kultiveeritud, polegi nii raudkindel, kui oleks võinud arvata. Et kvääride avalik ja süüdimatu olemasolu on võimeline kahjustama „normaalsete” inimeste minapilti.

Hirm tundmatu ees on loomulik ja ma ei saa seda kellelegi pahaks panna. Kardan ka ise. Kardan oma mugavustsoonist välja tulla, kardan pöruda, kardan üksinda õudusfilme vaadata. Teadmatus on hirmule viljakas pinnas ja kogemuse puudumisel on meie teadvusel loomupärane harjumus hakata meid ette valmistama kõige pelutavamateks stsenaariumiteks. Ka kvääreksistentsis on palju, mis enamike inimeste jaoks paistab segane ja võõras. Nii harjumuspärased ideed soost, identiteedist kui atraktsioonist on muutunud millekski ebamääraseks ja vormituks. Suhestumine kogemusilmaga, mis isiklikust siseilmast nõnda kauge, on korraga väljakutse nii kujutlus- kui ka empaatiavõimele ning tundmus, et tundmatu on mingil moel mõistusevastane, on üleüldiselt meie kõigi esimene reaktsioon.

Kväär-teemade puhul pole aga ilmtingimata ainult teadmatus ja hirm tundmatu ees see, mis konflikte kütab. Üleüldiselt on meie haridussüsteem piisavalt heal tasemel, et välistada paljude ebaratsionaalsemate ja ulmelisemate stsenaariumite juurdumine inimeste kujutlusvõimes. Ebamugavus ja vastikus sünnivad ka täiesti adekvaatselt informeeritud situatsioonides. Paljuski, kuna vastikustunne on samuti omamoodi empaatiavorm.

Vastikus, mis sünnib reaktsioonina ega pole isiklikul kogemusel põhinev, eeldab elavat kujutlusvõimet ning sügavat samastumist. Jälestus ja viha tekivad selle eneseprojektsiooni tagajärjel nii ebamugavusest, häbist kui ka hirmust. Nagu kirjutab Elizabeth Grosz oma essees „Talumatu ebamäärasus: Friigid kui piir/piiril”:

„Friigi olemasolu kinnitab, et vaataja on määratletud, kuulub "õigesse" sotsiaalsesse kategooriasse. Vaataja õudus seisneb äratundmises, et see koletu olend on tema enda identiteedi keskmes, kuna tegu on kõige sellega, mis tuleb minapildist kõrvaldada või alla suruda, et muuta oma selgelt määratletud ja kategooriatesse sobituv mina võimalikuks.”⁷

Koletised ja kväärid on omavahel seotud lahutamatuks. Esiteks ühendab neid võõrastamine, mis tembeldatakse ebainimlikuks ja seeläbi tõrjub kvääre avalikust ruumist, justkui nad oleksid koletised. Teiseks on ühiskonna poolt loodud koletised omakorda viis taunida kvääride „ebanormaalset” seksuaalset käitumist ja binaarsete kategooriate eiramist, mis läbi kvääreksistents loob uusi koletisi. Mõlemal juhul on lõpuks koletised ja kväärid koos, eksisteerimas kusagil ühiskondlikult mitteaktsepteeritava piirimail.

Kõike seda arvesse võttes võiks arvata, et kväärkogukonnal pole soovi samastuda koletistega, kes üksnes ilmestavad nende tõrjutust ja ebardlikku sotsiaalset positsiooni, ent hoopis vastupidiselt on koletised kvääride hulgas pigem populaarsed. Ja koletisi kujutav meedia kogub enda ümber tihti andunud kväärfanne, olgu selleks siis Bram Stokeri „Dracula”, 1993. aasta „Frankenstein”, Anne Rice’i „Intervjuu vampiiriga”, Guillermo del Toro „Vee puudutus” (või absoluutselt mis tahes teine del Toro film), telesari „*What we do in the shadows*” või 1991. aasta „Addamsite perekond”. Koletistest on saanud uuemate lugude peategelased ja (vahel ka) kangelased ja kõike seda minetamata oma ebaloomulikkudeks eksistentsi.

Koletistega seotud sümpaatia on tingitud teatavast äratundmisest. Mõistmisest, et kui asetaksid ennast loo tegelastega samasse narratiivi, siis oleks sul rohkem ühist pahalasest monstrumiga, kes tahab lõhkuda eksisteerivat *status quo*’d, kui ülimat normaalsust

⁷ Grosz, E. (2020). Intolerable Ambiguity: Freaks as/at the Limit. – In: *Monster theory reader*. ed Weinstock, J.A. London: Minneapolis, pp 284.

sümboliseeriva kangelasega, kes peab ta alistama. Tunne, mis on seda intensiivsem, kui mõistad, et see koletis on sündinud samadest ühiskondlikest hirmudest, millega pead tegelema omaenda igapäevaelus. Seda ideed illustreerib elavalt Susan Stykeri 1993. aasta monoloog „Minu sõnum Victor Frankensteinile Chamounix’i küla kohal“:

„Transseksuaalne keha on ebaloomulik keha. See on meditsiinilise teaduse produkt. See on tehnoloogiline konstruktsioon. See on lahti rebitud ja tagasi kokku õmmeldud vormis, milles see ei ole sündinud. Nendes oludes tunnen ma transseksuaalse naisena tugevat ühtekuuluvust Mary Shelley Frankesteini koletisega. Nagu koletistki nähakse mind tihti vähemana kui inimene...“⁸

Styki monoloog ilmestab, kuidas ühelt poolt on tegu solvanguga, teisalt aga - kui sind ja su keha peetakse perversseks konstruktsiooniks, siis kas pole midagi vabastavat selle aktsepteerimises? Jah, mina, enese loodud Frankesteini koletis, meditsiiniline vahelesekkumine looduslikku maailmakorraldusse, elukas. Nagu jätkab Styker oma monoloogis:

„Kui sellised olendid ütlevad mulle, et ma olen vastuolus loodusega, ei leia ma enam põhjust leinata seda vastuseisu või maailmakorraldust, mida nad väidetavalt esindavad, rohkem kui Frankensteini koletis, tundes oma raevu inimkonna vastu. Ma ei lange nende seltskonna armust – ma mõirgan sellest rõõmsalt eemale nagu põrgust pärit Harley seljas istuv dildot kandev *leatherdyke*.“⁹

Nagu lõpmatu uroboros sünnitab kvääride olemasolu läbi ühiskonna põlastuse ja hirmu uusi koletisi, kes lõpuks on ennast eostanud kogukondade iidoliteks. Need koletised omavad olulist rolli kvääride enesemääratluses, kuna nad esindavad vastuhakku eksisteerivale korrale ja pidepunkti oma identiteedi mõtestamisel väljaspool sootsiumi

8 Styker, S. (1994). My words to Victor Frankenstein above the village of Chamounix: Performing transgender rage. *GLQ: a journal of lesbian and gay studies*, vol 1, pp 238.

9 Sama allikas, pp 239.

seatud raamistikku. Nõnda saab koletisest teeviit, mis näitab, et kusagil väljaspool normaalsuse ülemvõimu on koht ka sinu jaoks. Ja isegi kui see koht on seal kusagil tülgestava tundmatu piiril, ei ole sa seal üksinda. Ning ehk mis kõige olulisem – vähemalt ei jää koletised nähtamatuks. Nad nõuavad oma publiku ainitist tähelepanu ajal, kui olla kuulnud ja nähtud, on väljakutse.

Seega... kusagil pimedas, kõledas, ilges urkas eksisteerivad kõik inimkonna koletised.

„Ja nad küsivad meie käest, miks me nad loonud oleme.”¹⁰

- J.J. Cohen, 1996

¹⁰ Cohen, J.J. (1996). Monster Culture (Seven Theses). – In: *Monster Theory: Reading Culture*. ed Cohen, J.J. London: University of Minnesota Press, pp 20.

2. KOLETISED MAGAMISTOAS

See peatükk keskendub lõputöö praktilisele osale, maaliteosele „Koletised magamistoas”. Peaasjalikult visuaalkunstnikuna tunnen vajadust väärtustada nii tehnika pisinüansse kui ka maaliprotsessi kui tervikut – mõtteviisi, mida on Pallases veedetud aastad ainult süvendanud. Sellest ajendatult dokumenteerib alapeatükk 2.1 „Loominguline teekond” maali sünni ideest kuni lõppteostuseni kõigi oma keerdkäikudega ning ilmestab, kui palju „nähtamatut” tööd läheb ühe maali valmimisse. Alapeatükk 2.2 tutvustab aga maalil kujutatud fiktiivset fantaasiamaailma ja tegelasi, et anda veidikene konteksti teose sisulisele poolele. Kuna tegu on kujutlusilmaga, mis on üdinisti minu enda väljamõeldis, siis sellega tutvumiseks puuduvad ka kõik muud allikad. Viimane alapeatükk 2.3 „Maali analüüs” keskendub teose tõlgendamisele ning arutleb vaataja võimalike mõtteprotsesside üle.

2.1. Loominguline teekond

„Koletised magamistoas” esimesed visandid valmisid 2024. aasta kevadel. Ma olin juba pikalt tahtnud teha maali, mis oleks inspireeritud kaadrist Hayao Miyazaki „Howli liikuva lossi” adaptatsioonist (vt joonist 1). Nimelt stseenist, kus võlur Howl on oma magamistoas ning ümbritsetud maast laeni talismanidest, nipsasjakestest, kurioosumitest ja muudest teadmata otstarbega salapärastest vidinatest. See kaader on mulle mällu sööbinud juba sellest ajast saati, kui ma „Howli liikuvat lossi” kusagil varajases teismeeas esimest korda nägin.



Joonis 1. Võlur Howl Pendragoni magamistuba Hayao Miyazaki 2004. aasta animefilmist "Howli liikuv loss". Autori poolt tehtud kuvatõmmis, kaader 50:47 minutilt

Visandeid luues proovisin ma leida mingit veidi ebamäärast argisuse ja intiimsuse tunnet, sellist karastunud kiindumust, mis on üle elanud juba korraliku koguse tüütust ja tuska. Teose põhifookuses olevad elemendid said paika pandud juba nendel esimestel visanditel (vt joonist 2 ja 3) – voodi, kaks figuuri ja raamaturiil nende taustal. Ka istuva figuuri poos kujunes varakult välja – see veidi igavlev voodijalutsile nõjatumine, seljas pompoosne hommikumantel.



Joonis 2. Maali esimene visand. Autori foto



Joonis 3. Maali algne hele-tumedus visand. Autori foto

2.1.1. Kavandamine

Kui mul oli kujunenud välja üldine idee maali kompositsioonist, hakkasin ma visandama maali tagaplaanil kujutatud raamaturiiulis olevaid esemeid ning teisi sisekujundus- ja dekoratiivelemente nagu näiteks ornamendid voodipostamendil ja mustrid erinevatel tekstiilidel (vt joonist 4). Raamaturiul ja lamp voodipäises olid otsesed tsitaadid „Howli liikuvale lossile”.



Joonis 4. Visandid maali dekoratiivelementidele. Autori foto

Minu kiindumus detailidesse on üüratu. Ühelt poolt on see seotud nende visuaalse mõjuga. Detailirohkes teoses on alati midagi, mis lööb vaataja veidike pahviks ja sündinud maksimalistina on see mulle alati elevust pakkunud. Ent isegi rohkem kui esteetiline väärtus on detailsete illustratsioonide juures pealunud mind nende infotihedus – võimalus vaadata ja muudkui avastada aina uusi infokilde kujutatud maailma ja tegelaste kohta.

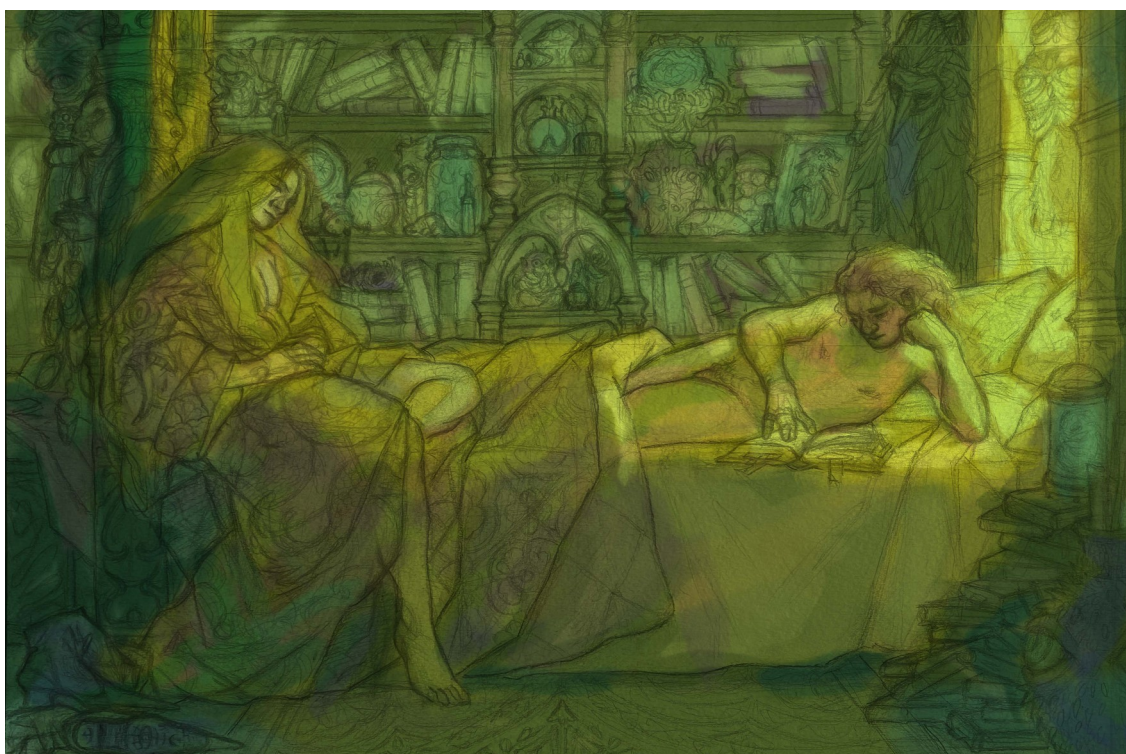
Paljuskki just seetõttu on detailitihedus iseloomulik ka fantaasiakunstile – see aitab rõhutada erinevust fiktiivse maailma ja meie endi reaalsuse vahel. Fantaasiakunst ei saa kunagi täielikult ületada kujutava kunsti piire ning peab hoidma oma distantssi abstraktsioonist. Mida rohkem kujutatut üldistada, seda enam jäetakse vaatajale vaba voli täita antud lüngad omaenda tõlgendustega. Need tõlgendused kujunevad aga vaatajale vastavalt tema kogemusilmale ehk kõigele sellele, mis on tema jaoks tuttav. Luues oma fantaasiamaale ei soovi ma aga kujutada vaatajale tuttavat reaalsust. Minu eesmärk on veenda vaatajat omaenda loodud kujutlusilma tõelisuses. Et see maailm tunduks käegakatsutav ja piisavalt suur, et sellesse võiks täielikult kaduda.

Samast põhjusest lähtudes eelistan ka traditsioonilisi meediume (peale selle, et värvid olid mulle varakult ja lihtsalt kättesaadavad pikalt enne digimaaliks vajalikku tehnikat). Ma tunnen vajadust millegi materiaalse järele, et minu ulmelised ja fiktiivsed maailmad saaksid vormi, mida on võimalik füüsiliselt tunnetada, mis on vaieldamatult siin ja päris. Mingil moel saab seeläbi minu fantaasiamaailmast reaalsus.

Joonistades oma teose pisidetaile, tunnen ennast nagu jutuvestja, kes läbi kujutatud esemete pajatab lugusid oma maailma ja tegelaste kohta. Seeläbi on disainiprotsess samavõrd palju visuaalne kui ka sisuline töö, kus iga kujundiga käib kaasas ridamisi küsimusi, millele vastus leida: Kas see hommikumantel on õmmeldud kohaliku moe põhjal või on see kallis importkaup? Kuidas see tegelane oma saapad pärast jalast võtmist jätab? Kas see klaaskarbis haldjatopis oli kingitus või ise valmistatud? Maal, mis eksisteeris enne hägusa ideena, muutub aeglaselt nende pisiasjade ümber kristallselgeks. Kavandamisprotsessi lõpus valmis maalist A3-suurune täpselt läbi joonistatud alusjoonis (vt joonist 5 ja 6).



Joonis 5. Alusjoonise kavand. Autori foto



Joonis 6. Digitaalselt koloreeritud värvikavand. Autori foto

2.1.2. Kompositsiooni ümbertöötamine

Algne kavand maalist valmis 2024. aasta kevadel ning oli loodud tavalise 80x120cm lõuendi tarvis. Kandsin kavandi projektori abil lõuendile. Sellest staadiumist see maal ka palju kaugemale ei jõudnudki ning jäi järgmiseks seitsmeks kuuks lõuendile kavandatud alusjoonisena seisma. Kui ma lõpuks 2024. aasta sügisel maali juurde naasesin ideega teha sellest oma lõputöö põhifookus, oli möödunud justkui terve eluaeg ning ma sain aru, et minu kompositsioonitunnetus ja tehnika on vahepeal niivõrd palju edasi arenenud, et ma pean seda maali uuesti alustama.

Vaadates maali esialgset kavandit, tekkis mul tunne, et see kompositsioon võiks toimida palju paremini lõuendi peale, mille ülemine serv on kaares (vt joonist 7). Eriti kuna nõnda meenutaks ka maali enda kuju veidikene vanaaegset voodipäist ja muudaks teose üleüldiselt omanäolisemaks. Lisaks lõuendi kuju muutmisel oli algses kompositsioonis aga ka palju teisi kohmakaid lahendusi, mis vajasisid korrigeerimist.



Joonis 7. Ideevisand maali uuele kompositsioonile. Autori foto

Pärast oma juhendaja Kaspar Tamsaluga konsulteerimist jõudsin järeldusele, et põhiliseks probleemiks olid kavandi liiga tugevad korduvad vertikaalsed ja horisontaalsed jooned, mida rõhutasid voodi ja raamaturiiul. Ka kahe figuuri omavaheline distants oli liiga suur, mistõttu hakkas pilk ühest fookuspunktist teise liikudes rändama. Eriti kuna tegelaste vahel oli raamaturiiuli tugev ülesse tõusev vertikaal ja tekkide poolt juhitud liikumine alla põrandale, mis justkui lõi pildi keskelt pooleks. Samuti vajas läbitöötamist parempoolne figuur, kes võrreldes istujaga haakus ümbritseva ruumiga palju kehvemini.

Uues kompositsioonis (vt joonist 8 ja 9) tõin ma kaks figuuri üksteisele lähemale ja proovisin leida voodile võimalikult huvitava siluetti. Et vähendada tugevat korduvat rütmi raamaturiiulis, tekitasin rohkem variatsiooni objektide suuruses ja paigutasin detaile nõnda, et need kataks vahepeal riiulit. Anatoomiavigade vältimiseks pildistasin mõned näidisfotod. Kuna modelliks olin ma ise, siis sai neid fotosid põhiliselt kasutada umbmäärase inspiratsioonina, aga need aitasid läbi mõelda, kuidas kehad päriselt ruumis paiknevad. Uus kompositsioon oli visuaalselt huvitavam ja tekitas tunde, nagu pildifookuses olevad kaks figuuri on hoitud maali poolt süles (vt joonist 10).



Joonis 8. Pikutava figuuri kompositsioonikatsetus. Autori foto



Joonis 9. Kompositsioonikavand. Autori foto



Joonis 10. Lõplik visand. Autori foto

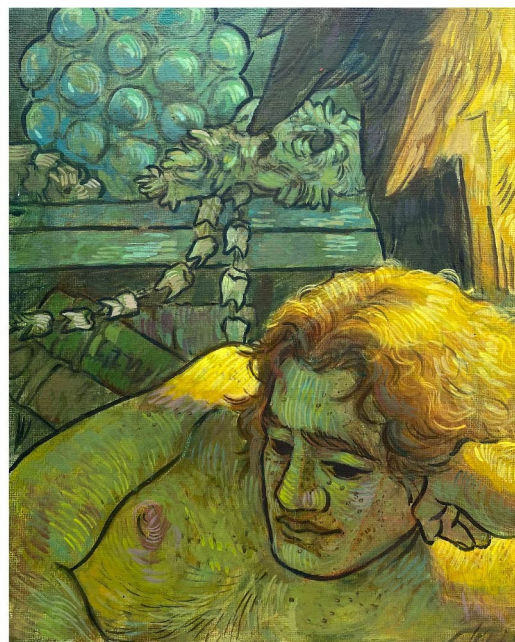
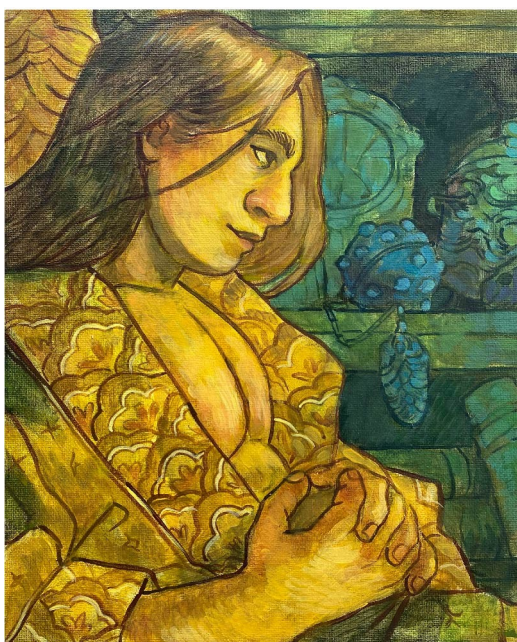
2.1.3. Värvikavandid ja testmaalid

See võib tulla üllatusena, aga üldiselt ei ole ma oma loomingus värvikavandeid eriti kasutanud. Tavaliselt lõin ma joonistatud maalivisandi ja siis usaldas in ennast muusade ja võibolla ühe *moodboard*'i kätte. See lähenemine toimis edukalt, ehkki veidi vaevalt, kuni minu saatusliku „Hulbalha hallide” maalini (vt joonist 12).

„Hulbalha hallid” oli suuresti minu praegu viljeldava maalitehnika esimene katsetus, millest võiks eeldada, et tegu oli vahest väikese ja mitte eriti ambitsioonika teosega. Muidugi see ei olnud nõnda ning „Hulbalha hallid” oli 110x120cm detailitihe gigant seitsme figuuriga. Ja ma asusin seda maalima säravate silmade ja entusiastliku kõhutundega. Pärast väga ajakuluka *lineart*'i lõpetamist (kuna tollal ei olnud ma veel avastanud projektorite imelist maailma) otsustasin ma olla oma alusvärvi valikus julge ja tegin kolossaalse erkroosa vaeleavestuse. Ma proovisin oma Barbie-hõngulise komistusega vapralt edasi rühkida, aga lõpuks pidin kogu maali siiski suuresti uuesti alustama. „Hulbalha hallide” valmimiseks kulus poolteist aastat ning see oli kindlasti unustamatu õppetund kavandamise olulisusest.

Seega, alustades oma lõputööga, olin ma (põhjendatult) haaratud sügava paranoiaga. Oma töö mahtu arvestades ei olnud mul ajalist ruumi vigadeks. See maal oli vaja läbi mõelda nagu kosmoseraketi õhkutõus. Ma alustasin digitaalsete värvikavanditega (vt joonist 13), mida ma pörgatasin Kaspariga, kuni me saavutasime rahuldava lõpptulemuse. Ja siis tegin ma esimest korda elus testmaalid.

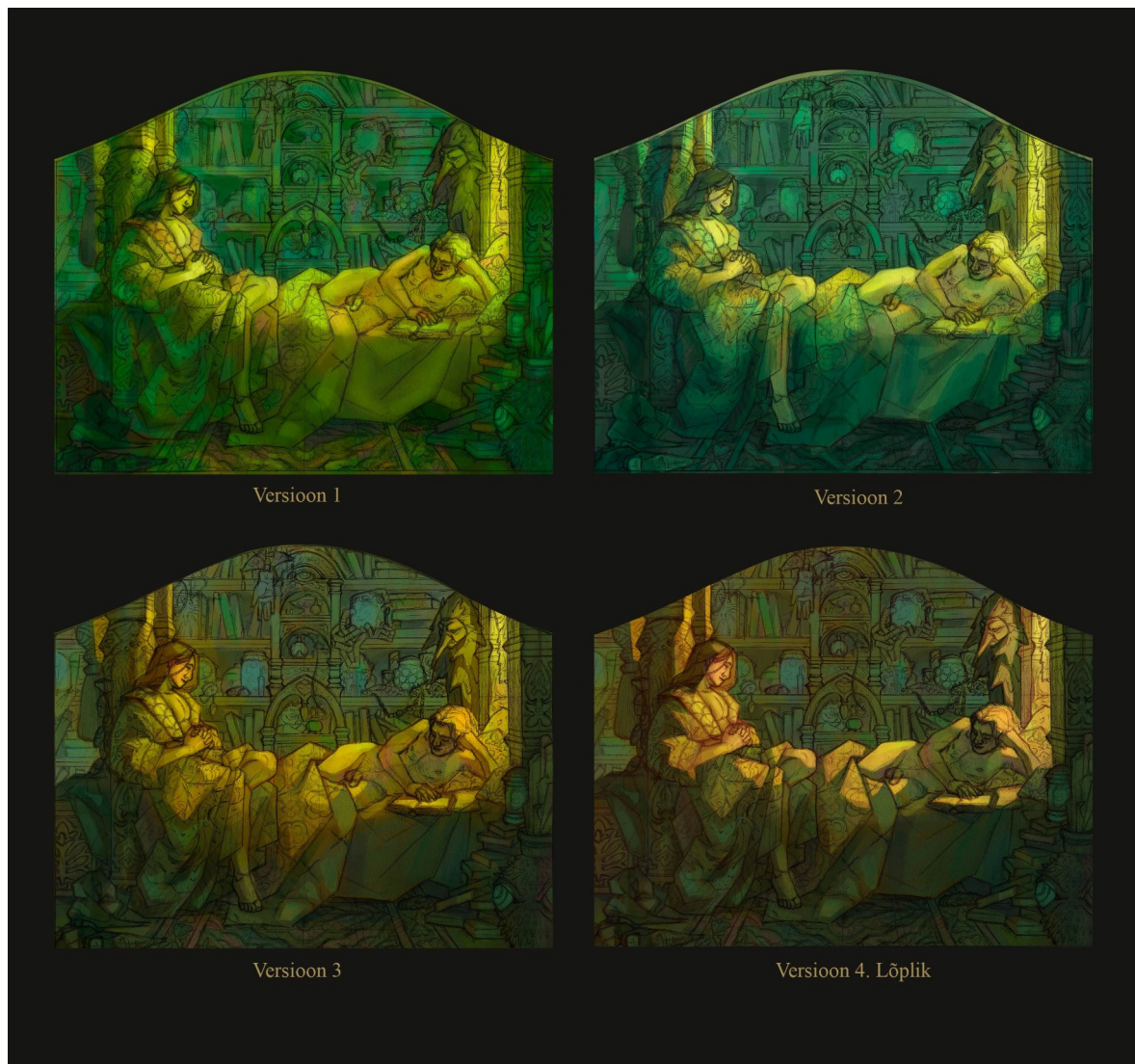
Testmaale oli kaks, katsetamaks kahte erinevat tööprotsessi versiooni (vt joonist 11). Ma pildistasin iga tööetapi üles, tegin märkmeid ning lõpuks sünteesisin kõige optimaalsema lähenemise, mille käigus puudus vajadus *lineart*'i mitu korda üle maalida. Samuti tegin selgeks, kui läbipaistev peab olema esimene aluskiht ja mis hetkest pole alusjoonis enam alusmaali alt nähtav. Kui ma olin andnud endast parima, et vältida mistahes roosa tragöödia kordumist, oli aeg (värisevate kätega) asuda tööle lõuendil.



Joonis 11. Testmaalid. Autori foto



Joonis 12. Maal "Hulbalha hallid". Foto: Toomas Kalve



Joonis 13. Värvikavandite erinevad versioonid. Autori foto

2.1.4. Lõuend

Minu erikujuline lõuendiidee kujunes veidikene väljakutseks, kuna Eestis pole ühtegi raamikoda, kes midagi sellist valmistaks. Õnneks on mul elu- ja kunstikogemusega vanemad, kes soovitasid raami tellida mõnest vineerikojust. Raam saigi lõpuks tellitud Võru Tsentrist ja see lõigati 3cm paksusest vineerist saadetud skeemide põhjal. Valminud raam kaalus kindlasti kõvasti rohkem, kui ma oleks arvanud ja arvatavasti oleks vahetalad

võinud olla ka palju kitsamad, aga vähemalt ei olnud selle puhul mittemingisugust vineeri paindumise ohtu.

Raami järeltöötles mu isa Toomas Kalve. Kuna ma olin unustanud mõelda sellele, et klassikalisel maaliliistul on väike kõrgendatud serv ja võrestik istub liistust veidike seespool, siis oli vaja raami ümber ehitada umbes 5mm kõrgune serv. Ja lisaks sellele lasin ma vineeri servad üle lihvida, et seda oleks veidi mugavam tõsta ning et see ei hakkaks kulutama lõuendikangast (ja nagu mu vanemad ütlesid: kuna ma olen üks suur siidikäpp).

Järgmiseks sammuks oli raamile lõuendi pingutamine. Kui tavalist lõuendiraami saab ka pärast kanga pealepanemist pingutada, siis minu majesteetliku vineerist monstrumi puhul sellist varianti polnud ja seega oli mul lõuendi pingutamisel abiks maaliosakonna meister Indrek Aavik. Et saavutada võimalikult hea kanga pinge, panime lõuendit peale kahekesi, kasutades lõuenditange ning lasime klambrid raami külgedesse (maali taga olevad klambrid olid seal kõigest viimistluseks, et materjal paigal püsiks).

Algselt panime raamile 100% puuvillase lõuendi (kuna see oli ainuke lahtine rull, mis koolis käepärast oli) – pingutamise ajal see rebenes veidi, aga kuna defekt oli ainult paaris üksikus kohas, siis ma suuresti ignoreerisin seda ja otsustasin, et paar korralikku kihti krunti päästab kõik. Ja nõnda kaks kihti gessot ja kolmveerand tundi *keystone* korrektsioone hiljem sain ma projektoriga kavandi lõuendile kantud. Ning siis ateljeesse transpordi ajal tuli lõuendi keskele kogemata auk, kuna see läks vastu maalipuki serva (vt joonist 14).

Pärast lühikest auguteemalist meditatsiooni, otsustasin ma lõuendikanga täielikult välja vahetada. Mul ei olnud eriti tahtmist oma töömahukat suurteost maalida materjalile, mis oli, nagu selgus, rabedam kui minu vaimne tervis südatalvel. Seega ma ostsin hoopis 100% linase lõuendi, võtsin vana lõuendi koos kõigi klambritega (mida oli topelt, kuna need oli nii külgedel kui taga) raamilt maha ja pingutasin koos Indrekuga uue lõuendi peale. Ja kordasin siis kogu oma varasemat kruntimise ja projekteerimise protsessi. Uus lõuend elas oma transpordi stuudiosse edukalt üle, lõhnas nagu raha ja säilib arvatavasti kauem kui minu maine keha. Üleüldiselt oli tegu pigem õnneliku vahejuhtumiga, kuna algne lõuend oli väga kehva kvaliteediga ning kui see oleks hiljem välja tulnud, oleks mu elu palju-palju

keerulisem olnud. Samuti kulmineerus see intsident võib-olla nädala pikkuse ajakaoga, mis oli veel üleelatatav.



Joonis 14. Illustratiivne koomiks sellest, kuidas mu lõuendisse auk tuli. Autori foto

2.1.5. Maaliprotsess

Üleüldiselt kulub mul umbes sama palju aega kogu eeltööle kui lõpuks maalimisele. Minu tehnikal on olemuselt palju ühist illustratsiooniga, kus fookus on pigem joonistusel ja *lineart*'il. Paljuski just seetõttu eelistan ma töötada akrüülides, mille kuivamisaeg on optimaalsem väga joonistuslikule tehnikale. Tegu on ka meediumiga, milles ma oman nüüdseks kõige enam kogemust ja ma olen harjunud selle omapärasid oma tööprotsessis ära kasutama. Akrüülvärvide suurimaks pahupooleks pean ma ise seda, kui sünteetilised need on – põhimõtteliselt maalin ma plastikuga.

1. Alusjoonis: Töökäigu esimeseks etapiks oli alusjoonise läbijoonistamine, et muuta detailid selgemaks. Projektoriga lõuendile kantud kavand ise oli samuti liiga hele – see oleks koheselt maalikihtide alla ära kadunud. Joonistamiseks kasutasin ma Derwendi Colorsoft värvipliiatseid ning sellele kulus umbes neli päeva, mille lõpuks ma adusin kuivõrd ambitsioonika ja detailitiheda teose ma oma lõputööks olin valinud. Kui joonistus oli valmis, kinnitasin ma selle aerosoolfiksatiiviga.

2. Alusvärv: Esimeseks maalikihtiks oli vee ja laseerimismeediumiga lahjendatud läbipaistev rohekas ooker. Asetasin lõuendi horisontaalselt lauale, niisutasin kanga veepihustiga ja kandsin siis värvi pinnale. Kui värv oli veidi tahenenud, pritsisin ja pühkisin lõuendit veega, et tekitada säbrulisemat viimistlust. Enamjaolt näevad need alumised kihid lõpuks nii võluvad välja, et neid on kahju üle maalida.

3. Alusmaaling: Alusmaalis määrasin ma põhilised valguse ja varju alad ning süvendasin esi- ja tagaplaani vahelist kontrasti. Põhiliselt oli alusmaaling kahes toonis, roheline ja kollane, ning alles päris lõpus tõin ma sisse murtud sinised ja punased detailides. Alusmaalimiseks kasutatud värv oli samuti segatud rohke laseerimismeediumiga, et mitte katta ära alusjoonist. Selleks etapiks kulus umbes poolteist päeva.

4. Lineart: *Linearti* maalimiseks kasutasin ma põhiliselt Liquitex Basic Fluid akrüülvärve, mille vedel konsistents ning hea katvus on selliseks tööks ideaalsed. Varasemalt olin ma selles etapis kasutanud Raphael Textura pintsleid, millel on väga jäik sünteetiline karv ja mida on kergem kontrollida, kui soovid ühtlast joont. Selle maali puhul

otsustasin ma aga pehmemate pintslite kasuks, mille vetruvus annab suurema variatsiooni joone paksuses.

5. Viimistlus: Pärast *lineart*'i töötasin uuesti läbi kõik kompositsiooni tumedamad alad keskendudes pintslilöökide maalilisusele ja kasutades varasemast opaaksemat värvi. Töö viimases staadiumis keskendusin pisidetailide ja vormi edasi andmisele, kasutades tihedaid tillukesi pintslitõmbeid. Protsessi lõpus kohendasin maali tonaalsusi õrnade laseeringukihtidega. Näiteks kuldselt kumavad kollased alad oli maalitud põhiliselt katvama valgega ja siis pärastpoole kollasega üle toonitud.

Ja siis nagu Ateena sündimas Zeusi lõhkenud koljust oli „Koletised magamistoas” valmis (vt joonist 15).



Joonis 15. Valminud maaliteos. Autori foto

2.2. Maailma ja tegelaste tutvustus

Kujuta ette, eksisteerib terve fiktiivne maailm – hiidmanner, mis laiutab pea üle kõigi kliimavöötmete ning on koduks lugematutele kultuuridele ja rahvastele. Ning nüüd pööra oma pilk mandri loodepoolsesse nurka, kus asub sõrmi meenutavate fjordidega poolsaar. Sellel poolsaarel paiknevast umbes kümnest riigist huvitab meid Lääneranniku poolne Radmeria Gildiriik. Olles kord saabunud Radmeriasse, tuleb liikuda sisemaa poole, kuni jõuad poolsaare keskelt läbi jooksva mäeahelikuni ning selle külje all asuva oruni, mida kohalikud kutsuvad Halade Hälliks (*Sorrows' Cradle*). Seal oru kõige suuremast asundusest, Wilborgi alevikust, nii kaks kilomeetrit eemal on mahajäetud kaevandustehas, mille kõige ülemisel korrusel, endises kaevandusjuhataja apartemendis, asub magamistuba. Ja astudes selle magamistoa uksest sisse, oled lõpuks saabunud maali „Koletised magamistoa” toimumispaika.

See teekond on illustreerimaks, et kirjeldatud fantaasiamaailm on olnud minu hobiks juba üle kümnendi ning on aja jooksul üsnagi suureks paisunud. Ja see kõik on põhiliselt minu peas. Sellega kaasneb ka muidugi probleem, et luues oma detailitihedaid ja mitmekihilisi fantaasiamaale, olen mina praeguseni ainukene inimene, kes teab nende konteksti. Tulevikus on mul küll plaan liikuda suuremahulisemate jutuvestmisvormide poole nii koomiksile kui ka raamatute näol, aga praeguseni on see fantaasiamaailm leidnud väljundi läbi maalide ja illustratsioonide. Hoolimata sellest olen ma aga alati rõõmsalt üllatunud, kui palju on vaatajad võimelised nende maalide põhjal omaenda narratiive looma (eriti andekad on selles muidugi alati lapsed), isegi kui neil pole mingisugust infot teoseid inspireerinud algallikast. Selle lõputöö raames on mul aga võimalik vähemalt veidikene „Koletised magamistoa” kujutatud maailma ja tegelasi tutvustada.

Halade Hällis asuv Wilborgi alevik on eraldatud kogukond (nõ raudtee viimane peatus), mille hiilgeajaks oli varajane tööstusrevolutsioon. (Radmeria Gildiriigi ajalukku ja kultuuri saab süveneda põhjalikumalt Lisas 1 „Radmeria ajalugu”.) Pärast esimese suure kaevanduse sulgemist kohalik populatsioon kahanes ning nüüdseks on tegu pigem aeglaselt

hingitseva väikelinnaga, mille peamiseks turismiatraktsiooniks on kärestikuline oja, kuhu ootamatult suur hulk matkajaid on ära uppunud. Org ise on suuresti majandamata, kuna sealne maastik suudab ime läbi olla korraga soo, kaljune põlismets ja läbimatu padrik.

Selle mittemidagiütleva kaevandusaleviku varjus peidab ennast aga üks neljast olendite sootsiumist. Selle sootsiumi vardjaks on tõre nõiamoor Muma Mundaghri, kes on äratuntav oma vaksapikkuse terava nina ja sakrus sulgedest rüü järgi. Tema elukohaks on Wilborgi alevikust nii kahe kilomeetri kaugusel asuv mahajäetud kaevandustehas.

Enamikele kohalikele olevustele on teada, et Muma Mundaghri on nõiamoori rollis ainult poole ajast ning nädalapäevadel nii kümnest neljani on ta enamasti kohaliku kiriku meditsiinitähts töötamas vend Bascali nime all vanemarstina. Vend Bascalil pole ei vaksapikkust nina ega sakrus sulgedest rüüd, aga ta on enamasti tõre ja tumedad ringid tema silmade all annavad aimdust ülatöötamisest. Bascali suurimaks peavaluks oli pikka aega aleviku uusim elanik härrasmees Hysil.

Härrasmees Hysil soetas endale hüljatud lossi, mis asus aleviku kõrval mägedes ning otsustas seda (kohalike suureks üllatuseks) renoveerima hakata. Hysil esitles ennast kui gildipatrooni¹¹ ja teise generatsiooni immigranti Himotist, ent Bascalile sai peatselt selgeks, et rikka patrooni näol oli tegu wylgreniga¹². Üleüldiselt poleks see endast probleemi kujutanud, aga Hysil suutis koheselt rikkuda mitut sootsumi seadust ning Bascali suureks meelepahaks ignoreeris wylgren täielikult kõiki talle esitatud noomitusi. Hysili ainitiseks eesmärgiks oli aga leida viis, kuidas päästa oma liik väljasuremisohust ning ta hoolis vähesest peale selle. Muma Mudaghri ja wylgreni vahelised lahkarvamused muutusid aina tulisemaks, kuni nendevaheline riid kulmineerus kirikuinspektori saabumisega Wilborgi. Olukorra päästmiseks pidi nad oma erisused kõrvale lükkama ning kui konflikt lõppes, ei korjanudki nad neid erisusi enam üles.

Bascali tegelaskuju on minu jaoks veidikene kinnisidee ning paljud tema pahed ja voodused on peegeldused minust endast. Ta on enesekindel vaid niivõrd palju, kui ta on võimeline midagi korda saatma ja seetõttu parasjagu suur kontrollifriik. Aga samas ta

¹¹ Enamjaolt endised ülikud või väga edukad suurgildnikud, kes omasid suures koguses aktsiaid.

¹² Massiivsed tiivulised olendid, kelle keha kattis eksoskeleton ja ülakere tosinkond silmapaari. Piirkonna teadaolevad esimesed asukad. Loe lisaks „Lisa 1. Radmeria ajalugu”

hoolib sügavalt ja tunneb vajadust vastutada. Tema transformatsioon Vend Bascalist Muma Mundaghriks on selle tegelase põhituumaks – Muma Mundaghri on korraga mask, mille taha peituda ja samas ainuke viis, kuidas ta saab olla süüdimatult vaba oma eneseväljenduses. Omal moel on Muma Mundaghri justkui Bascali drägpersoona – teatraalne ja dramaatiline Emakene sellele veidrike ja koletiste kogukonnale. Nõiamoori arhetüüp, mida Muma Mundaghri kehastab on muidugi juba iseenesest väga huvitav näide soorollide erosioonist.

Nõiamoori kuju on hirmuäratav, kuna ta on võimas, iseseisev ja muidugi väga vana ja kole. Ta on kaotanud patriarhaatia silmis oma väärtuse, kuna ta ei saa enam lapsi ning teda pole ka veetlev vaadata, ning esindab nüüd läbi oma elukogemuse ja võimu ainult ohtu. Tema suurimaks vastandiks on süütu ja lahke noor neiu, keda nõiamoor enamjaolt kuidagi terroriseerib. Ja see pole ka arvatavasti kokkusattumus, et nõiamoori kõige iseloomulikumaks jooneks on kujunenud suur konksus nina, mis rõhutab veel enam tema pseudomaskuliinset positsiooni.

Hysili tegelaskuju esindab seevastu aga klassikalist Dracula arhetüüpi – ta on intrigeeriv võõras, kes elab isoleeritult oma lossis ning on täielikult haaratud oma pahaendeliste kinnisideede poolt. Tema inimkuju on vaid maskeering, mis varjab tema tõelist koletislikku vormi. Põhiliselt olid need kaks tegelast ajendatud minu tungist panna Baaba-Jaaga ja Dracula ühte ruumi kinni ja vaadata, mis siis juhtub.

Maali kolmandaks peategelaseks on magamistuba ise, mis on korraga nii stseeni toimumise keskkond kui ka peegeldus tegelaste siseilma: nii hommikumantel, mida Hysil kannab kui ka voodijaluts, millele ta toetab, kujutavad wylgrenitest inspireeritud motiive, mis viitavad tema tõelisele olemusel. Bascali pea kohal ripub aga Muma Mundaghri mask ja sulgedest rüü ning voodi kõrval maas on tema pika ninaga saapad, mille talla alla on kraabitud loitsud. Tagaplaanil figureeriv riiul on täis aga igasugust tráni, mida Muma Mundaghri on saanud vastutasuks oma teenete eest ja need esemed, mis on leidnud oma tee magamistoa riiulile, on kas täiesti kasutud, teadmata otstarbega või liiga ohtlikud, et panna neid kuhugi, kus need pole pideva järelevalve all. Või, nagu enamustel juhtudel, kombinatsioon kõigist nendest kolmest. Bascali voodi jalutsis ripuv silmadega dekoratsioon on kaitseloitsu tuum, mis hoiab inimesi vanast tehasehoonest eemal. Väiksed

figuurid, mis ripuvad voodi jalutsis ja siniselt helendav klaasakvaarium raamatuhunniku otsas on aga artefaktid, mille abil Muma Mundaghri saab vajadusel kontakteeruda teiste sootsiumite vardjatega.

2.3 Maali analüüs

Kui ma esmalt lõputöö ideed oma juhendaja Kaspar Tamsaluga arutama hakkasin, tundsin ma muret, et „Koletised magamistoas” on liiga sisutühi. Pärast 40 000 tähemärki on see tunne küll juba lahtunud, aga minu algne mure toob ilmsiks, kui palju kunsti tegemine ja kunstist mõtlemine on kaks väga erinevat tegevust. Kunstnikuna ja eriti veel fantaasikunstnikuna jääb vahepeal ideede kirjalik väljendamine, isegi nende ideedeni oma mõtteis jõudmine, loometegevusest justkui miilide kaugusele maha. Oma teoste tuumani jõudmiseks tuleb lahti kodeeride kihtide viisi kontseptsioone ja sümboleid ja tegelaskujusid ja isegi kui ma kord olen selle tuumani jõudnud, tekib tunne, et tegu on vaid ühe tõlgendusega, mis on pädev vaid antud ajas ja ruumis.

Seega, oma kõige siiramal kujul on see maal minu jaoks lihtsalt „Hysil ja Bascal magamistoas” ning ma lõin selle, kuna need tegelased ja nende maailm on minu jaoks põnevad. „Koletised magamistoas” on aga minu parim proov panna kõike seda, mis on selle maali varjatud taustaks kuidagi sõnadesse. Rääkida identiteedist ja kvääreksistentsist ja koletistest ja miks need kõik moodustavad minu sees mingi ebamäärase muteerunud ühisorganismi. Ja luues seda narratiivi koletistest ja kvääridest, üritan ma anda vaatajale abikäe, luua kuidagi kontakti selle teise inimesega, keda ma ei pruugi ise kunagi kohata.

Lihtsustatult võiks öelda, et maalil „Koletised magamistoas” eksisteerib vaatajale kaks tasandit. Esiteks on maali inimlik kväärtasand, mis on ilmne esmapilgul – kaks noormeest veetmas õhtut oma magamistoa privaatsuses. Teiseks on maali fantastiline tasand, mis muutub nähtavaks alles lähemal vaatlusel – kõik pisidetailid, mis ei sobitu meie reaalsusesse ning panevad küsimärgi alla teosel kujutatule konteksti.

Maali pealkiri on mäng nende kahe tasandi vahel. Esimesel vaatlusel pole maalil kujutatud ühtegi koletist, mistõttu on vaatajal vaba voli tõlgendada koletiste kohalolu

lähtuvalt oma taustsüsteemidest. Kas koletised on peidus voodi all nagu lapsepõlve õudusunenägudes? Kas koletised on need kaks noormeest, kuna nende suhe on homoseksuaalne? Kas „koletis” on metafoor sümboliseerimaks tabusid ja patukoormat, mis mõjutavad meie käitumist ka privaatsfääris?

Kui aga süveneda maali detailidesse, hakkab vaikselt lahti kooruma ka teine võimalik tõlgendus sellele pealkirjale. Mida enam saab selgeks, et kujutatud ruumi näol on tegu täiesti uue tundmatu reaalsusega, tõuseb esile võimalus, et „koletis” polegi enam metafoor. Et koletisi on kujutatud selle sõna kõige otsesemas mõttes ja see mida me näeme, on väga erandlik õrn hetk kahe üldjuhul hirmuäratava ja ebainimliku karakteri vahel. Ent kogu selle tähenduslabürindi keskel jääb maali põhituum alati samaks – näidata inimlikkust ja siirust ka seal, kus me seda ei ootaks.

Selle inimlikkuse kujutamisel kannab antud maali juures väga olulist rolli seksuaalsus. Kvääraseksuaalsuse kujutamine kaasaegses meedias eksisteerib justkui kahes eraldi äärmuses. See on kas ülimalt „süütu” ja steriliseeritud, midagi sellist, mida saab näidata ka laiemale publikule ilma, et see kutsuks esile vastikust või siis täiesti otsekohene ja varjamatu, mistõttu see tembeldatakse väga kiiresti pornograafiaks ja perversseks. Tahtsin selle maali puhul rõhutada, et seksuaalsus ei eksisteeri armastusest eraldatud vaakummullis. Ning isegi kui see maal on loomult rohkem intiimne kui erootiline, on nende kahe tegelase seksuaalsus osa selle teose loomulikust tervikust. Bascali padja all on libestipudel ja voodi all lebab unustatud dildo ja arvatavasi niipea, kui ta peatüki lõpetab (või varem, kui Hysili kannatus peaks katkema), nad päris kindlasti ei lähe lihtsalt magama.

Samuti see, kuidas Bascali on maalil kujutatud, on taotluslikult ebatraditsiooniline – tema poos on iseloomulik naisaktidele, samamoodi nagu tema passiivsus ja täielik alastus. Ta teab, et teda vaadatakse ja ta naudib seda, aga ta ei vaata ise vastu. See esmane dissonants, mis paljudes vaatajates sellise meesfiguuri nägemisel tekib, tõendab, kui palju meil on kultuurilisi ootusi soorollide kujutamisel.

Kõige selle lõpetuseks pean aga ikkagi nentima, et see analüüs on vaid minu oletatava vaataja mõtete projektsioon ning kui ma „Koletised magamistoas” maali ise vaatan, kogen täiesti teistsugust mõttemaastikku.

Mul on keeruline anda hinnangut oma lõputöö tehnilisele teostusele – see maal on praeguseks justkui osa minu DNAs¹³. Ma saavutasin selle visuaalse lõpptulemuse, mille ma olin endale eesmärgiks seadnud. Nüüd, kui ma olen selle protsessi aga läbi teinud, näen mitmeid alternatiivseid lahendusi oma idee teostamiseks ja kohti, kus ma oleksin saanud teha teistsuguseid valikuid. Ma olen alles avastamas oma tehnika pisinüansse ning mind ootab ees veel mitmekümne aasta pikkune teekond meisterlikkuseni. Aga ma olen vaieldamatult uhke ka selle teose üle, mis on praegu reaalselt minu ees. Tegu on muljetavaldava, ent samas ka väga siira maaliga. Samuti olen ma uhke oma ajaplaneerimise üle – see oli suur väljakutse, aga ma sain selle õigeaegselt valmis, töötades tempos, mis oli jätkusuutlik ja meeldiv.

„Koletised magamistoas” ei eksisteeri minu silme all mitte teosena, vaid terve teekonnana, mille jooksul see valmis. Iga pintslilöök ja pliiatsijoon, kuude jagu tööd kompressseeritud ühte olevikuhetke, mida kogeda. See on umbes 14 aastat maailma ja tegelasi, millest üks tihkjaskild on jõudnud selle 140x110cm lõuendi peale. See on korraga midagi ülemõistuslikku ja väga harilikku, kuna ma olin seal igal hetkel, kui see sündis.

13 Või siis olen mina osa selles maali DNAs. Maalimise käigus tuli mul üks päev äkiline ninaverejooks ja kolm tilka verd kukkus laseerimismediumisse, mis leidis lõpuks oma tee lõuendile.

KOKKUVÕTE

Hoolimata sellest, et tänapäeval on paharetid, puraskid, põhjakonnad ja ebasurnud jäänud müütidesse, ilukirjandusse ja kinoekraanidele, on koletised siiski varjatult osa inimpsüühikast. Meile on jätkuvalt loomupärane pidada seda, mis tundmatu, vastikust tekitav või ebamoraalne koletislikuks ja seeläbi eemaldada sellelt ühendused inimlikkusega. Selline kategoriseerimine on indiviidi püüe kaitsta oma enda identiteeti – tõugates ebaloomuliku eemale, tõendame oma enda (väidetavat) loomulikkust ja seeläbi ka headust.

Koletised ja kväärid on omavahel seotud lahutamatult. Esiteks ühendab neid võõrastamine, mis tembeldab ebatavalise ebainimlikuks ja seeläbi tõrjub kvääre avalikust ruumist, justkui nad oleksid koletised. Teiseks on ühiskonna poolt loodud koletised omakorda viis taunida kvääride „ebanormaalsel” seksuaalset käitumist ja binaarsete kategooriate eiramist, mis läbi kvääreksistents loob uusi koletisi. Nagu lõpmatu uroboros sünnitab kvääride olemasolu läbi ühiskonna põlastuse ja hirmu uusi koletisi, kes lõpuks on ennast eostanud kogukondade iidoliteks. Need koletised omavad olulist rolli kvääride enesemääratluses, kuna nad esindavad vastuhakku eksisteerivale korrale ja pidepunkti oma identiteedi mõtestamisel väljaspool sootsiumi seatud raamistikku.

Lõputöö praktiliseks väljundiks on figuraalne fantaasiamaal „Koletised magamistoas”, mis ühendab ammendamatu armastusega omavahel kvääridentiteedi ja koletised. Teose esimesed visandid sündisid 2024. aasta kevadel, millest valmis lõplik ümbertöödeldud kavand 2025. aasta veebruaris. Maal on teostatud kaarja servaga lõuendile, mille raam oli eritellimus ning lõuend pingutatud ise. Tööprotsessile kulus kokkuvõttes umbes kolm ja pool kuud, millest pea pool oli ettevalmistused ning kavandamine. Tegu oli minu seniseni kõige detailitihedama ja ambitsioonikama projektiga. Kuna maali ettevalmistus alates visanditest, värvikavanditest ja lõpetades testmaaildega oli aga niivõrd põhjalik, möödus tööprotsess ilma suuremate äpardusteta (va augu intsident).

Lihtsustatult võiks öelda, et maalil „Koletised magamistoas” eksisteerib vaatajale kaks tasandit. Esiteks on maali inimlik kväärtasand, mis on ilmne esmapilgul – kaks noormeest veetmas õhtut oma magamistoa privaatsuses. Teiseks on maali fantastiline tasand, mis muutub nähtavaks alles lähemal vaatlusel – kõik pisidetailid, mis ei sobitu meie reaalsusesse ning panevad küsimärgi alla teosel kujutatu konteksti. Läbi nende detailide avaneb maali peategelaste varjatud koletislik pale – Hysil, kes esindab klassikalist Dracula arhetüüpi ning Bascal, kelle varjatud persoonaks on nõiamoor Muma Mundaghri. Teose tuumaks on aga nende kahe tegelase omavaheline armastus, mis on omamoodi ka selle lõputöö kulminatsiooniks – näha koletislikku iseendas ja oma kaasinimeses ja pidada seda armastusväärseks. Naasen oma koletiste juurde ikka ja jälle, naasen heldimusega, me oleme üks ja sama.

SUMMARY

The Painting „*Monsters in the Bedroom*“

Sometimes while creating fantasy art you can actively engage with a theme without even noticing it. That's how it begun for me with monsters. I was creating more and more inhuman characters, who lived secret double lives and could only exist in their true forms within hidden communities. And who were, consequently, often bisexual and non-binary.

My characters were monstrous and they were queer, and when I looked at the two side by side I realized they were, to a large extent, the same thing. That to be a monster means to be dejected and to deject everything deemed natural, and to be queer means to evoke (at least in some people) repulsion and apprehension. And somewhere on the fringes of socially acceptable these two lifeforms meet and become one. The queer and the monster. The monster and the queer.

They are linked both through alienation, which brands the unusual as inhuman and thereby pushes queers out of public sphere as if they were monsters, and also through conception, when the monsters created by society are a way to condemn the “abnormal” sexual behaviour of queers and their defiance of binary categories. Like an endless ouroboros the mere presence of queers through society's disdain and fear breeds new monsters, who ultimately become the very idols of the communities that conceived them. And thus, monsters begin to play a crucial role in queer self-determination by representing defiance against the existing order and serving as anchor points for making sense of one's identity outside the frameworks set by society.

The first chapter of this thesis, “*Monsters, Queers, and the Abhorrent Unknown*,” explores, how monsters play a significant role in probing the boundaries of what is socially acceptable and how being queer often means exploring those same boundaries. The chapter also raises the question of why monsters are so alluring to queers, and why we keep returning to them, both in our creative work and in the entertainment we consume. The

second chapter, “*Monsters in the Bedroom*,” describes the creation of the practical segment of the thesis and offers an overview of the creative journey, the depicted characters, and an analysis of the finished artwork.

The outcome of this thesis is a figurative fantasy painting titled “*Monsters in the Bedroom*,” which explores the connections between queer identity and monsters. The first sketches for the artwork were composed in the spring of 2024, with the final reworked design completed in February 2025. The painting is executed on a curved-edge canvas with a custom-made frame and a hand-stretched linen canvas. The entire art process took approximately three and a half months, nearly half of which was spent on preparation and planning. This was the most detail-intensive and ambitious project I’ve done to date, but thanks to the thorough prep work the painting process went mostly smoothly.

Conceptionally the painting “*Monsters in the Bedroom*” has two layers to it. First, there is the queer layer, which is apparent from the first look – two young men spending an evening in the privacy of their bedroom. Second, there is the fantastical layer, which only becomes obvious upon closer inspection – all the tiny details that don’t fit within our reality and cast doubt on the context of the scene. Through these details, the hidden monstrous aspects of the painting’s protagonists are revealed – Hysil, who represents the classic Dracula archetype, and Bascal, whose secret identity is the crone witch Muma Mundaghri.

At its core, this painting is about the love between these two characters, which is, in a way, also the culmination of this thesis – to see the monstrous in oneself and in your fellows, and to find it lovable. And thus I return to my monsters again and again and I return with tenderness as we are, after all, one and the same.

KASUTATUD KIRJANDUS

Carroll, N. (2020). Fantastic Biologies and Structures of Horrific Imagery. – In: *Monster theory reader*. ed Weinstock, J.A. London: Minneapolis, pp 136-146.

Cohen, J.J. (1996). Monster Culture (Seven Theses). – In: *Monster Theory: Reading Culture*. ed Cohen, J.J. London: University of Minnesota Press, pp 3-25.

Grosz, E. (2020). Intolerable Ambiguity: Freaks as/at the Limit. – In: *Monster theory reader*. ed Weinstock, J.A. London: Minneapolis, pp 278-288.

Styker, S. (1994). My words to Victor Frankenstein above the village of Chamounix: Performing transgender rage. *GLQ: a journal of lesbian and gay studies*, vol 1, pp 237-254.

Mittman, A.S. (2013). Introduction: The Impact of Monsters and Monster Studies. – In: *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*. ed. Mittman, A.S. Surrey: Ashgate, pp 1-14.

JOONISTE LOETELU

- Joonis 1. Võlur Howl Pendragoni magamistuba Hayao Miyazaki 2004. aasta animefilmist "Howli liikuv loss". Autori poolt tehtud kuvatõmmis, kaader 50:47 minutilt. Lk 13
- Joonis 2. Maali esimene visand. Autori foto. Lk 14
- Joonis 3. Maali algne hele-tumedus visand. Autori foto. Lk 14
- Joonis 4. Visandid maali dekoratiivelementidele. Autori foto. Lk 15
- Joonis 5. Alusjoonise kavand. Autori foto. Lk 17
- Joonis 6. Digitaalselt koloreeritud värvikavand. Autori foto. Lk 17
- Joonis 7. Ideevisand maali uuele kompositsioonile. Autori foto. Lk 18
- Joonis 8. Pikutava figuuri kompositsioonikatsetus. Autori foto. Lk 19
- Joonis 9. Kompositsioonikavand. Autori foto. Lk 20
- Joonis 10. Lõplik visand. Autori foto. Lk 20
- Joonis 11. Testmaalid. Autori foto. Lk 22
- Joonis 12. Maal "Hulbalha hallid". Foto: Toomas Kalve, Lk 22.
- Joonis 13. Värvikavandite erinevad versioonid. Autori foto. Lk 23
- Joonis 14. Illustratiivne koomiks sellest, kuidas mu lõuendisse auk tuli. Autori foto. Lk 25
- Joonis 16. Valminud maaliteos. Autori foto. Lk 27

LISAD

Lisa 1. Radmeria ajalugu

Radmeria Gildiriik on osa Dirhomi poolsaarel, Gremoni tasandikul ja Paragardi koloonias domineerivast inimrasside kultuurist. Dirhomi poolsaare esimesed asukad (teadaolevalt) olid wylgrenid – massiivsed tiivulised olendid, kelle keha kattis eksoskeleton ja ülakere tosinkond silmapaari. Wylgrenid rajasid poolsaarele Gromoni tsivilisatsiooni, mille kõrvale tekkis aja jooksul mitmeid väiksemaid olendite kultuure. Gromoni tsivilisatsioon lagunes pärast bioloogilist rünnakut, mille järel wylgrenid polnud enam võimelised järglasi saama. Nende taandumisel hakkas Dirhomi poolsaarel võimu koguma idast sisserännanud maaginimeste ühiskond, keda juhtivad nõidvalitsejad rajasid kuningariigid, mis on suuresti aluseks ka kaasaegsele Dirhomile.

Nõidvalitsejateagne ühiskond oli segu inimestest ja olenditest, kes olid sealsed pärismaalased. Mida rohkem võim ja maagia koondus valitsejate kätte, seda enam halvenes tavainimeste eluolu, kes olid tol ajal ühiskonna kõige haavatavamad liikmed. Olendid, kes olid tihti poolmaagilised ei elanud alati tsiviliseeritult ega omanud inimestega sarnaseid moraali ja eetika arusaamu, millele olid tihti veriseid tagajärgi. Nõidvalitsejate ülevõimule tekkis vastuliikumine, mida juhtisid neli rahva seas populaarseks saanud isikut, keda hiljem hakati nimetama pühakuteks. Need neli pühakut esindasid uue populaarsust koguva religiooni nelja alustala: kaitset, teadmisi, kogukonda ja ravitsemist.

Pühakute ümber koondus rohkelt jälgijaid, kuniks nende toetajaskond oli piisavalt suur, et lükata vastuolulised valitsejad troonidelt. Järeltulevad monarhiad olid maagiavabad ning kehtestasid kohalikele olenditele aina enam regulatsioone, kuni nende täieliku maalt välja ajamise ja likvideerimiseni. Enamik olendeid adapteerus ning leidis viise, kuidas sulanduda inimeste hulka. Sellel perioodil tekkisid aga esimesed varjatud olendite sootsiumid, mis

olid pelgupaigad neile, kes kas ei tahtnud või polnud võimelised inimühiskonnaga assimileeruma.

Luues Dirhomi ühiskonda otsisin viisi, kuidas kombineerida industriaalrevolutsioon keskaja ühiskonnastruktuuridega. Seetõttu on Gremoni madalikul ja Paragadi koloonias valdavaks riigisüsteemiks parlamentaarne monarhia ning Dirhomi poolsaarel gildiriigid, mis kujutavad endast ametiühingutel rajanevat demokraatiat. Riigiorgani kõrval mängib aga ühiskonna toimimises olulist ja vahel isegi valitsusest olulisemat rolli kirik, mille domeeni kuulub nii haridus, meditsiin, kogukonnakeskuste loomine kui ka eraldi julgeoleku haru, mis keskendub paranormaalsetele ohtudele. Kiriku monopol sotsiaalhüvede tagamises on Radmerias hoogu koguv konflikt, kuna gildid on hakanud rajama aina enam riigipoolseid koole ja haiglaid, et oma mõjuvõimu suurendada.