

Kõrgem Kunstikool Pallas

Skulptuuriosakond

Hinge arheoloogia. Kild 30923115345

Lõputöö

Helene Lüüsi

Juhendaja: Berit Talpsepp-Jaanisoo

Tartu 2024

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	5
1. IDEE SÜND.....	6
1.1 Töö metoodika. Teose kirjeldus.....	6
1.1.2 Ela Igavesti.....	7
1.2 Uus tunne.....	8
1.2.1 30.09.2023.....	9
1.3 Mõjukillud.....	9
1.3.1 Elus kogetu kui negatiivne mõjutaja.....	10
1.3.2 Kunst kui positiivne mõjutaja.....	10
2. MÄNGU TÄHENDUS.....	12
2.1 Mäng.....	12
2.2 Miks me mängime?.....	13
3. LOOMEPROTSESSIS OLEMINE.....	15
3.1 Kavandamine.....	15
3.1.1 Esimene idee ja selle asendamine.....	15
3.1.2 Kavandis muudatuste tegemine.....	15
3.2 Materjalide hankimine.....	16
3.2.1 Nöörid.....	16
3.2.2 Kasti lauad.....	17
3.2.3 Käepidemed. Vormide tegemine.....	17
3.2.4 Hammasrattad.....	19
3.2.5 Torud ja laagrid.....	19
3.2.6 Puidust jalad.....	20
3.3 Teose kokkupanemine.....	21
4. ANALÜÜS.....	23
4.1 Arusaamatus ja selle seedimine.....	23
4.1.1 Aromantism.....	23

4.1.2 Hinges ja peas toimuv.....	24
4.2 Eesmärkide täitmine.....	25
KOKKUVÕTE.....	26
SUMMARY.....	27
KASUTATUD KIRJANDUS.....	28
LISAD.....	30
Lisa 1. Vaade näituselt “The Taste of Metal”.....	30
Lisa 2. Vaade näituselt “Terve öö üleval. Reivikultuur lähivaatlusel”.....	31
Lisa 3. Autor Helitehases Hard Nationi 9. sünnipäeva reivil.....	32
Lisa 4. Autori poolt tehtud esteetiline kuvatõmmis videomängus Fallout 76.....	33
Lisa 5. Kuvatõmmis, mis on tehtud kihutamise tõttu ümber läinud kaevandusmasinast, videomängus Space Engineers.....	34
Lisa 6. Lõputöö praktilise osa esimene kavand.....	35
Lisa 7. Kavandi uus versioon kahe vända ja nõõrirulliga.....	36
Lisa 8. Autori ja Inspireerija käejäljenditega vahast käepidemed.....	37
Lisa 9. Värskest segusse kastetud ja liivaga kaetud keraamilised vormid.....	38
Lisa 10. Keraamilised vormid “ahjus”.....	39
Lisa 11. Keraamiliste vormide kuumutamine põletiga.....	40
Lisa 12. Keraamilistest vormidest väljavoolav põlev vaha.....	41
Lisa 13. Keraamilistes vormides jahtuv värskest valatud alumiinium.....	42
Lisa 14. Käepidemetelt keraamilise vormi eemaldamine kruvikeerajaga.....	43
Lisa 15. Tagasisaadetud koonushammasrattad.....	44
Lisa 16. Valmis metallist vändad.....	45
Lisa 17. 3D-modelleeritud laagrikinnitus koos laagri ja poldiga.....	46
Lisa 18. Teose erinevate jalavariantide joonised.....	47
Lisa 19. Autor oksti lõikamas.....	48
Lisa 20. Tallinast tagasitoodud oksad autori aknalaua.....	49
Lisa 21. Viltune laagrikinnitus.....	50

Lisa 22. Peitliga põhjatüki küljest eemaldatud materjal.....	51
Lisa 23. Autori eine ja võti.....	52
Lisa 24. Protsessist tehtud pilt enne konteinerist lahkumist.....	53
Lisa 25. Edukalt kokkupandud hammasratastesüsteem teose paremas otsas.....	54
Lisa 26. Pilt autori vaatepunktist kohe pärast süsteemide kokkupanekut.....	55
Lisa 27. Poolik teos koos prussist valmistatud varujalgadega.....	56

SISSEJUHATUS

2023. aasta suve lõpus sain tuttavaks inimesega, kellesse mu hing kiirelt mingil endale seletamatul põhjusel väga kiindus. Pärast üht hilisõist jutuajamist olin järsku leidnud inspiratsiooni endale täiesti ettearvamatust allikast – oma uuest sõbrast. Otsustasin sel tundmatul inspiratsioonil ja sellega kaasneval sisetundel end juhtida lasta ning kuskilt mu alateadvusest tuli hiljem esile selle lõputöö praktilise osa esimene visand.

Algselt olin endale valinud teise teema ja teose ning olin jätnud selle idee oma aega ootama, kuid ühel päeval, algse plaaniga tegeledes, andis äkitselt miski mu sees mulle märku, et pean ideed vahetama. Hing andis ajule teada, et seekord juhib tema.

Üheks minu eesmärgiks oli läbi teose loomeprotsessi oma vaimse heaolu parandamine: kuna uute mõtete ja tunnete pidev kogemine (Inspireerija ja tuleviku üle mõtlemine ning kiindumuse ja kväärplatoonilise (inglise keeles *queerplatonic*) armastuse tundmine) on olnud kurnav ning segadusttekitav, on need märgatavat mõju avaldanud mu vaimse tervise toimimisele. Lõputööd tehes oli minu eesmärgiks ka töö praktilise osa protsessi teadlik kogemine ja selle nautimine ning kirjalik jäädvustamine.

Otsisin kõige selle arusaamatu sees õiget fookust läbi teose tegemise protsessi. Võtsin aluseks intuiitvse mõtte, et kui ma ei ignoreeri enda sees toimuvat, vaid lasen sel tegutsemise ajal tulla ja olla ning hinges seedida, siis suudan ma seda ka paremini mõista, ning loodetavasti saan sellega koos rahulikult edasi eksisteerida.

Pärast teose loomeprotsessis olemist panin iga natukese aja tagant päevikuvormis kirja selle, mida mäletasin ja tundsin. Tegin tihti sissekandeid ka muu protsessis toimuva kohta (dokumenteeringisin teose materjalide kogumist ning oma mõtteid ja tundeid). Kirjeldasin kogetut võimalikult detailselt ja vabalt, et mitte seda unustada, ning et seda hiljem analüüsida. Üleskirjutatut kasutasin vahetult, eristatuna muust tekstist. Nii sai sellest teksti osa ja ka uurimuslik materjal lõputöö loomisel. Kirjalikus komponendis uurin ka minu meelest tööga seostuvate teemade kohta (näiteks mäng, reiv ja aromantism).

Lõputöö praktilise osana valmis kineetiline puidust skulptuur. Praktilise töö detailsem kirjeldus ja selle teostamisprotsessi ülevaade leidub 3. peatükis.

1. IDEE SÜND

Tutvustan selles peatükis valitud töötegemise meetodit, kirjeldan teost ning selle ideed, teemat ja tema loomisega seotud eesmäärke detailsemalt.

1.1 Töö metoodika. Teose kirjeldus

Lõputöö praktiliseks ja teoreetiliseks teostamiseks valisin endale meetodi, mis oleks võimalikult paindlik ja stressivaba, kuna töö üks eesmärkidest oli, et sellel oleks minule teraapiline mõju. Meetodit välja töötades võtsin eeskujuks Patricia Leavy raamatu “Method Meets Art” (2009), kus autor julgustab võimalikult avarat lähenemist uurimusele loovates praktikates. Uurijana olin aktiivselt seotud oma projektiga, lootes oma intuitsioonile ning emotsioonidele, mis on Leavy järgi oluline loovuurimuse osa (Leavy 2009: 19).

Meetod oli eksperimentaalset laadi, kuna kasutasin seda esimest korda ning see sõltus väga palju sellest, milliseks kujunes mu lõputöö protsess. Eesmärkide saavutamise õnnestumistki on raske hinnata, kuna teose loomise algne ajend oli äärmiselt isiklikku laadi ning tööprotsess oli intuitiivne ning minu jaoks uudne.

1.1.1 Loomeprotsess. Päeviku sissekanded

Lõputöös kasutasin enda poolt väljatöötatud meetodit, mis koosnes kahest osast: loomeprotsessist ja selle dokumentatsioonist. Loomeprotsessi ja praktilise tegutsemise kaudu analüüsisin ja proovisin enda jaoks mu alateadvuses toimuvat lahti mõtestada, et saaksin hiljem kogetu üle teadlikult mõtelda ja siis seda üritada sõnadesse panna. Lasin oma kätel töötegemist juhtida, et aju saaks juhtijapositsioonilt kõrvale astuda, ja tegeleda hinges toimuvaga.

Dokumentatsioon minu töös oli teose tegemise protsessis toimuva päevikuvormis üleskirjutamine: Kirjutasin igapäevaselt üles oma mõtted ja tunded ning mida ma tegin. Neid tooreid ja vabas vormis märkmeid kasutan osaliselt ka oma kirjaliku osa tekstis (ja mõnes kohas ka sarnaseid telefoniäpi päevalogide sissekandeid). Iga sissekanne on

dateeritud ning asub teksti sees jutumärkides ja kaldkirjas. Oma lõputöös kombineerisin oma kogemuse ja vaatluse erinevatest allikatest olemasoleva infoga ning sain selle põhjal teha enda jaoks uusi järeldusi.

1.1.2 Ela Igavesti

Minu lõputöö loominguline osa on potentsiaalselt kineetiline puidust skulptuur (miks “potentsiaalselt” kineetiline, avaneb teose kirjelduses allpool). Skulptuur seisab neljal puitjalal ning on kujult piklik hõõveldamata laudadest ehitatud kast – 98 cm pikk, 25 cm lai ja 23 cm kõrge –, mille mõlemas otsast on metallarmatuurist tehtud vānt. Vāntade alumiiniumist käepidemetesse on pigistatud autori ja inspireerija parema kāe jāljudid. Kasti peal on mõlema otsa lähedal vōllide otsas kaks omavahel nōōriotstest kokkuseotud nōōrirulli – pikem kollase ja lūhem oranži nōōriga – ning kui vāntasid vāndata, toimub rullide vahel nōōri ūlekanne ūhelt teisele.

Vāntasid vōivad vāndata ainult kaks kindlat inimest: teose autor ja teose inspireerija. Autori vānt asub paremal ja inspireerija oma vasakul. Selleks, et nōōri ūlekanne saaks toimuda, peavad mõlemad osapooled sellega nōus olema ja oma vāntasid vastavalt vāntama. Ūlekanne toimub pōōrdumatult ūhe korra. Autori oranžilt rullilt kandub nōōr inspireerija kollasele rullile.

Paljud teoses kasutatavad mōōtmed on vōetud pāriselust ning omavad teatud mōttes sūmboolset tāhendust: Kasti pikkus, 98 cm, viitab inspireerija sūnniaasta arvule, kōrgus, 23 cm, on autori vanus ja laius, 25 cm, inspireerija vanus tol hetkel. Nōōrullide pikkused viitavad autori ja inspireerija fūüsilistele pikkustele. Kollase rulli pikkus on 18.2 cm ja oranži 17.3 cm ehk reaalsuses 182 ja 173 cm.

Skulptuuris vāljudub visuaalselt ūks lõputöö peateema – aeg. Aeg selle poeetilises tāhenduses, et autor annaks vabalt oma ajast – ehk eluajast – inspireerijale eluaega juurde, kui see oleks vaid vōimalik. Nōōrirullidel on justkui autori ja inspireerija “elulōngad”. Kāepidemetes olevad jāljudid māāravad āra, kus kumbki osapool peaks teose osas asetsema. Autor ja inspireerija seisaksid vāndates mõlemad teosele lähedal ja nāgudega ūksteise poole. Autor peaks vasaku kāega nōōri liikumist juhtima, et see ūhtlaselt teisele rullile kanduks. “Niikaua kui see [teose peateema] ei tōōta, on kōik hāsti.” – Inspireerija

Teos on valmistatud tugevatest ja püsivatest materjalidest. Nendeks on metall, puit ja plastik, väljendades seda, kuidas autori tunded teise poole suhtes on tugevad ja püsivad. Töö visuaalset lihtsust on rõhutatud, kuid ta on objektina pigem segadusttekitav nagu ka autori ootamatud, seletamatud ja seni kogemata tunded. Mõõtmel, mida keegi tegelikult üle ei mõõda, nööride värvid ja sõrmejäljed käepidemetel väljendavad endas seda, et olulised on nii elus kui ka selle teose puhul ka väikesed asjad.

Lähedaste sõpradega arutledes jõudsin järelduseni: Teen seda tööd, sest lihtsalt pean seda tegema. Oletatavalt mingi seismise sunni tõttu. Esimesed eesmärgid ja mõtted olid pigem negatiivse alatooniga: tegin seda, et aru saada, kas need tunded esinesid päriselt või olid vaid illusioon. Küsisin endalt, et kas need lähevad üle, kui ma pidevalt neid loomeprotsessi kaudu aju sügavustes seedin - Kui ma neid ei tagasi ei hoia ja ei summuta? Kas see on ühekordne seisund, mille saan endast välja "väljendada"? Tundub nagu mu algseteks eesmärkideks oli see kõik kiiresti endast välja elada. Töö valmimise käigus muutusid need eesmärgid ja mõtted: eitamise ja sellest ülesaamise asemel üritasin enda sees toimuvat aktsepteerida ja mõista.

“(aga nüüd ma ei kaota/ohverda täielikult ennast, nagu algselt tunne oli, ma olen puu ja see kõik on üks minu oks, mitte minu tüvi)”

- muutmata lõik päevikust, 14.4.2024

Teose pealkirjaks sai “Ela Igavesti”.

1.2 Uus tunne

Tõelise inspiratsiooni avastamine endale kõige ettearvamatust allikast oli päris suur šokk. Minu jaoks oli see veel eriti üllatav, kuna see vähene, mis oli mind enne kunstnikuna innustanud, oli pessimism.

1.2.1 30.09.2023

Kui ma oleksin enne teadnud, kui inspireerivalt oluliseks see öö kujuneb, oleksin detailsemalt seda oma päevalogisse üles märkinud. Tol hetkel, 2023. aasta septembri lõpus, oli see mälus värske, aga kahjuks nüüd ma detaile enam meenutada ei suuda ning ainuke täpsem mälestus sellest kõigest on salvestatud mu telefoni päevalogi äppi.

“ ... , kiirustasin koju et geimida, mängisime [redacted] iga TF2, mul oli lag so ta aitas seda folderitega fixida, geim went well, veidi gamerragesime, panin cosmeticuid peale, lõpetasime mingi 1 läbi ja jutustasime ns kl 3.45ni :’3 kunstist, allergiatest, kvst, elu elamisest, kapitalismist veidi, ebapop teemadest, neurodivergent olemisest, piercingutest, projektidest/motivatsioonist, ta elaks igavesti ja vaataks kõik yt videod ära ja naudiks kõiki kunstiteoseid”

- muutmata lõik päevkust, 29.9.2023

Pidasin tol hetkel olulisemaks täielikult momendis kohalolemist kui seda, et võimalikult täpselt seda hetke talletada, meelde jäi pigem emotsioon ja tunne. Kõige olulisemat siiski mäletan, see, mis mu peas ideemootori tööle pani: Ta elaks igavesti, et teha midagi iseenesest lihtsat, nagu YouTube’i videote vaatamine ja kõigi kunstiteoste nautimine. Ta pani mind tol hetkel, öösel kell kolm, elu üle täiesti teistmoodi mõtlema. Elu mõte võib olla lihtsalt elada ja teha lihtsaid ning n-ö tavalisi asju. Ja see on täiesti okei.

1.3 Mõjukillud

Me oleme kõik mingil määral oma kordumatu isiksusega enese erinevate keskkondade ja lähisuhete kombinatsioonid. Iga kogemus ja teine inimene jätavad endast meisse mingisuguse tüki ning sellest, millele oma tähelepanu tegelikult pöörame, meie elu koosnebki.

1.3.1 Elus kogetu kui negatiivne mõjutaja

Keskkond ja läbielatud kogemused kujundavad seda, kuidas indiviidi isiksus, kesknärvisüsteem ja aju välja arenevad. Üks oluline tegur selles arengus on beebi ja tema eest hoolitsevate täiskasvanute vaheline suhe – kiindumussuhe. Suhe, mis suuresti mõjutab lapse hilisemat sotsiaalset ja emotsionaalset hakkamasaamist. Neljaks peamiseks kiindumissuhete tüübiks on turvaline, vältiv, ärev ja desorganiseeritud tüüp. (Kiindumussuhe, Peaasi)

Tean, et mul esineb ärev kiindumussuhe ning ma ei ole õppinud oma tundeid tervel viisil reguleerima. Olen enesekriitiline, ärev, kardan hülgamist ja konflikti ning vajan lähisuhetes palju julgustamist ja tuge (Kiindumussuhe, Peaasi).

Korduvalt elu jooksul kogetud kaotusvalu kinnistab seda hirmu, et jään heast ning sellest, millest hoolin ilma, sest ma ei vääri seda.

Uskusin, et inspiratsioon tuleb ikka üldiselt halbadest asjadest nagu valust, kaotusest, kurbusest või muust sellisest. Alustava kunstnikuna olen märganud, et minul üldiselt ei sünni positiivsetest tunnetest produktiivseid ideid või teoseid. Kõigi eelnevate mõttega teoste jaoks olen inspiratsiooni leidnud kannatamisest ja antinatalismist. Antinatalism on filosoofiline seisukoht, mille kohaselt on sünnil negatiivne väärtus. Uue elu ilma toomist nähtakse kui halva või ebamoraalsena ning inimesed peaksid hoiduma laste saamisest (Antinatalism, Wikipedia).

“Ela Igavesti” on mu esimene positiivsetest tunnetest sündinud teos, millel on sisu ning see nõuab harjumist.

1.3.2 Kunst kui positiivne mõjutaja

Mu vaimne tervis on elus kogetu tõttu kannatada saanud, kuid hingel on alles veel lootust, usku ja indu. End kõnetava kunsti kogemine on midagi, mis aitab mul elujõudu taasavastada.

Küllastasin 2022. aasta novembris Kiasma Muuseumis Helsingis Markus Copperi näitust “The Taste of Metal”. 10 päeva enne seda käiku olin kogenud midagi väga negatiivset.,

See on peaaegu kirjeldamatu, missugust elujõudu, energiat, inspiratsiooni see näitus ning kõik need teosed minusse süstisid (vt Lisa 1). Midagi oli neis, mis mind kui kunstnikku hingelisel tasandil väga puudutas. Olin justkui laps, kes midagi imelist esimest korda koges. Ostin Kiasmast kaasa ka samanimelise raamatu ("Markus Copper. The Taste of Metal") ja uurisin seda hiljem innukalt.

"Terve öö üleval. Reivikultuur lähivaatlusel" oli 2021. aastal Kumu kunstimuuseumis toimunud näitus, mis sarnaseid tundeid esile kutsus (vt Lisa 2). Mõistsin alles tükk aega hiljem, miks just need näitused minus sellist reaktsiooni tekitasid. Neid mõlemaid saab iseloomustada järgmiste sõnadega: tugev, jõuline, energiline, liikuv, robustne. Lisaks ka masinad, helid, kõrgendatud emotsioonid. Midagi neis omadustes kõnetab mind väga.

Nii nagu on kunst, on reiv ja muusika minu jaoks väga tähtsad. Reiv on tantsupidu, kas klubis, laohoones, festivalil vms avalikus või privaatses kohas, kus esinevad elektroonilist tantsumuusikat mängivad DJ-d (Rave, Wikipedia). Mõlemad näitused ning reivikogemus (vt Lisa 3) on pannud mind tundma seda, et ma tõepoolest päriselt elan.

Seostan reivi, ja mingilmääral ka näitusi, kindlasti tõelise lõbuga. See on mängulisuse, ühendustunde ja kulgemisseisundi kombinatsioon. Kui need kolm seisundit korraga aset leiavad, kogeme me tõelist lõbu. (Price 2024: 44)

Mängulisus tähendab, et inimene tunneb end kohustustest vabana. Ta on muretu, rõõmus ja kerge suhtumisega ning ta ei hooli asja tegemise tulemusest, vaid teeb seda asja enda pärast. (Price 2024: 45) Ühendus on tunne, et jagad kas enda, kellegi teisega või millegagi erilist ühtset kogemust. Kulgemisseisund on see, kui hetkekogemusega üks ja haaratud olemine põhjustab ajataju kaotamise (Price 2024: 46).

2. MÄNGU TÄHENDUS

Üks minu lõputöö võtmesõnadest või tähenduse alustest on mäng - mäng, millest ka võrsus selle teose algne idee, ja mäng, mida teos ise kutsub “mängima”.

Pean oma eksistentsi puhul oluliseks [selle] teadlikku ja eredat kogemist. Olen avastanud, et mäng on üks tähtis element minu elus, mis aitab mul seda kogeda ja tunda, et teen rohkemat kui lihtsalt “olen”.

“Ma sain aru, et tõeline lõbu on tunne, et sa oled tõeliselt kohal, tõeliselt asja sees, vaba enesekriitikast ja kohtumõistmisest. See on põnevus, mis tekib enese kaotamisest tegevusse, muretsemata tulemuse pärast. See on naer. See on mänguline mässamine. See on eufooriline ühtekuuluvustunne teistega. See on õndsus, mis tekib lahtilaskmisest. Kui meil on tõeliselt lõbus, siis me ei tunne ennast üksi. Me pole ärevil ega stressis. Oleme vabad eneses kahtlemisest ja eksistentsiaalsest ängist. Tõelise lõbu hetked on meie mälestustes erilisel kohal sest tõeline lõbu paneb meid ennast elusana tundma.” (Price 2024: 22)

Seostan koos Inspireerijaga mängimist – küll läbi arvutiekraani – selle tõelise lõbu kogemusega.

2.1 Mäng

Imetajate aju ürgses ajukoorealuses piirkonnas eksisteerib vähemalt seitse peamist emotsioonisüsteemi. Nendeks on OTSING, RAEV, HIRM, IHA, HOOLITSUS, PAANIKA/KAOTUSVALU ja MÄNG. Nende süsteemidega seotud tunneteks on: ootus, viha, ärevus, seksuaalne erutus, hoolivus, kurbus ja suhtlemisrõõm. (Panksepp, Biven 2022: 40, TEDx Talks 2014)

“Meil on tunded, sest nad ütlevad meile, mis aitab meil ellu jääda ja mis ei aita meil ellu jääda.” – Jaak Panksepp (TEDx Talks 2014)

Need emotsioone tekitavad piirkonnad on kontsentreeritud sügavamatesse aju piirkondadesse, milleks on aju keskosa ja kõhtmine osa, mis hõlmavad näiteks aju

tsentraalset hallainet piirkonda, hüpotalamust, mandelkeha ja paljusid muid piirkondi (Panksepp, Biven 2022: 41).

Sellest saab tõdeda, et need süsteemid on välja arenenud väga kauges minevikus, kuna on teada, et inimestel ja kõikidel teistel imetajatel on need primaarsed emotsioonisüsteemid neuroanatomiliselt ja -keemiliselt märgatavalt sarnased. Kogeme ka nende süsteemide aktiveerumisel sarnaseid tundeid. (Panksepp, Biven: 44) Aju sügavustes oleme loomadega sarnased, kuid aju pinnal/tipus oleme väga erinevad (TEDx Talks 2014).

2.2 Miks me mängime?

Üks primaarne emotsioonisüsteem on MÄNG. Mängu on raske defineerida, kuid see on äratuntav kui seda näha. Gordon M. Burghardt on sõnastanud mängu definitsiooni järgmiselt: “Mäng on korduv, ebatäielik funktsionaalne käitumine, mis erineb tõsisematest versioonidest struktuurilt, kontekstilt või ontogeneeniliselt ning mis algatatakse vabatahtlikult, kui loom on rahulikus ja madala stressitasemega keskkonnas.” (Panksepp, Biven 2022: 584)

Mäng aitab noortel loomadel õppida mittesotsiaalseid füüsilisi oskuseid nagu näiteks jahipidamine, toidu varumine, tööriistade kasutamine, füüsiline vormisolek ning erinevate probleemide lahendamine. Loomulikult aitavad mängulised tegevused neil omandada ka paljusid sotsiaalseid oskuseid. Efektiivne suhtlemisoskus areneb, kui individid õpivad kellega sobib koostööd teha ja keda tuleks vältida. Kuna tuleks sotsiaalses olukorras domineerida või astuda juhipositsiooni ja millal tuleks end tagasi hoida ning millal olla alistuv või tunnistada allajäämist. Mäng aitab neil ka arendada seksuaalseid oskusi ja kui vaja võitlusoskust ning potentsiaalselt ka vanemaksolemise oskust. (Panksepp, Biven 2022: 587, 616-617).

Miks autor mängib? Mina mängin, sest see on ainuke viis inspireerijaga aega veeta nii, et ta ei saaks aru, et tahan lihtsalt temaga koos olla. Kasutan seda kui ettekäänat. Pigem tundub see sellena, et tahan mängida kui niisama koos aega veeta.

“Kõige väärtuslikum asi, mida üks inimene teisele anda saab, on tema aeg. Antud aega ei saa kunagi tagasi. See, millele oma tähelepanu pöörame ja aja suuname, ongi tegelikult see, millest meie elu koosneb. Tema tõenäoliselt ei mõtlegi selle üle, kui palju aega ta minuga koos veedab. Minu jaoks on iga koos veedetud õhtu väärtuslik, isegi siis kui midagi otseselt ei juhtu. Saan sind kaugelt kogeda, eksisteerida sinuga samal ajal koos.”

- muutmata lõik päevkust, 6.4.2023

Loomulikult tahan ka päeval kogunenud stressi leevendada ja tunda end rõõmsalt ja vabalt. Ma ei mõtle aktiivselt oma tööülesannete ja muude murede peale. Mäng aitab ajul rahuneda, sest ta ei pea olema pidevas stressi ja ärevuse seisundis. Mängu saan erinevatest vaatenurkadest (heliline, visuaalne) nautida ka kunstina (vt Lisa 4).

Miks inspireerija mängib? Mäng on inspireerija jaoks üks viis kuidas kogeda asju, mida pole päriselt võimalik kogeda või mida kogeda tema endana oleks ohtlik, raske või soovimatu (vt Lisa 5). Ta saab turvaliselt mugavustsoonist välja astuda ja end proovile panna. Samuti naudib ta ka [video]mängu kui head kunsti, mis on mitmekülge, aitab ajul end hästi tunda ning mis pakub võimalusi rahunemiseks, loomingulisuseks, sotsiaalsuseks, otsinguks ja võistluseks.

3. LOOMEPROTSESSIS OLEMINE

Selles peatükis toon välja teose kavandamise ja loomise protsessi. Selgitan materjalide valiku olulisust teose valmimisel ning kuidas selle kokkupanek edenes.

3.1 Kavandamine

Selles alapeatükis kirjeldan kavandamise protsessi ning milliseid muudatusi tegin.

3.1.1 Esimene idee ja selle asendamine

Ühtegi adekvaatsest ideed ei olnud mul veel tekkinud ning veebruari alguses, ühel päeval, hakkasin tõsisemalt lõputöö idee üle mõtlema. Olin Inspireerijaga samal ajal neti teel ühenduses, tema tegutses omaette ja ma tegelesin ideega, aga olime üksteisele seltsiks.

Algsetes kavandites esines ka kasti/karbi visuaal. Oleksin sentimentaalsed või olulise väärtusega “mõttetuid” asju pannud isetehtud kastidesse/karpidesse. Igal objektile oleks juures väike kirjeldus, mis selgitaks, miks see asi on minu jaoks oluline. Otsustasin veebruari keskel ümber, sest sisemine tung utsitas mind tagant ning mõistsin, et saan oma soovil idee ära vahetada.

3.1.2 Kavandis muudatuste tegemine

Algselt oli teos palju väiksem ning tal oli küljes ainult üks vânt. Minu vânt, mille võlli otsas oli hammasratas, mis oleks pöörlema pannud minu nõõrirulli küljes oleva hammasrattaga võlli. Nõõrirullid olid omavahel kokku seotud, kuid tema rull ei oleks saanud minu oma pealt nõõri vastu võtta, sest ta oli lihtsalt staatiliselt “pulga” otsas ilma vändata (vt Lisa 6).

Olin oma ajus koheselt jõudnud selle järelduseni, et midagi sellist ei saa juhtuda – loogiline, sest tegelikult ei saagi oma aega niimoodi teisele anda –, kuid järeldasin ka automaatselt seda, et see ei saa toimuda kujutelmaga ega mänguna. Ta ei võtaks sellist pakkumist vastu mitte mingisuguses võimalikus reaalsuses. Miks ta peaks?

Alles mõni nädal hiljem, kui uuesti kavandiga tegelesin, sain ma aru, et tegelikult võtaksin talt nii valikuvõimaluse ära, sest teeksin valiku n-ö juba tema eest ära. Kuidas ma julgeksin seda teha? Jahmusin ning lisasin kavandi uuele versioonile teise vända – ja pöörleva nõõrirulli (vt Lisa 7) –, et tal vähemalt oleks see võimalus ise otsustada, et kas ta võtab pakkumise vastu või mitte. See, et mina arvan, et ta ei võta, ei tähenda, et ta päriselt seda ei tee või ei kaalutle.

3.2 Materjalide hankimine

Skulptuuri puhul pean väga oluliseks materjale. Objekt või teos – mingis mõttes materjal ise – on see, mida vaataja esimesena näeb, ning mis talle kiirelt mulje jätab. See näitab talle kunstniku oskuste taset, väljendab kvaliteeti, sisaldab detaili. Skulptuuris kasutatav materjal võib olla ükskõik mis, nii et valikuid on põhimõtteliselt lõputult. Oma essee „Sculpture in the Expanded Field” kirjutab Rosalind Krauss, et alates 1970ndatest aastatest on hakatud skulptuuriga seostama „üllatavaid” nähtuseid või materjale, muutes skulptuuri „pidevalt transformeeruvaks, avarduvaks väljaks” (Krauss 1979: 31).

3.2.1 Nõõrid

Õppeaasta alguses olid teose mõõtmed palju väiksematena planeeritud, skulptuur oleks olnud maksimaalselt 30-50 cm pikkune karbike. Nõõr oli üks esimesi materjale, mida hankima läksin. Novembri keskel käisin Abakhani kaupluses lõngasid ja nõõre uurimas, valisin kolm valikut välja ja isegi küsisin Inspireerija käest, milline neist kõige paremini sobiks. Lõnga värv oleks võinud olla võimalikult värvikood FFAA00ga sarnane, sest kui küsisin talt lemmikvärvi, ei osanud ta mulle klassikalist värvi nimetada. „Värvi ilu oleneb sellest, kuidas keskkond/kujund seda mõjutab,” ütles tema. Pärast Abakhanis käiku hakkasin laudadega tegelema ja avastasin, et teose mõõtmed lähevad tunduvalt suuremaks, kui ma enne olin arvanud. Internetist suuremat nõõri otsides leidsin sobivad puuvillased nõõrid.

3.2.2 Kasti lauad

Algselt lootsin sobivat materjali leida kooliõuelt ja konteineritest. Ühest konteinerist, kus hoiti puidujääke, leidsin ilusad lauad, millest nüüdseks vaid prototüübiks jäänud kasti ehitasin. Lauad olid deformeerunud, sest need olid õues külmas ja niiskes konteineris pikalt seisnud. Soojas tööruumis kuivasid nad veel veidi kõveramaks. Aga laudade värvitoon ja viimistlematuse tase olid minu arvates perfektsed: neil oli ilus, veidi tumedam pruunikaskollane toon, ning nad polnud hõõveldatud ja siledad. Kahjuks oli neis auke ja inetuid heledamaid kohti.

Tahtsin teose jaoks leida uued, paremad lauad. Selleks läksin koos isa ja ühe kursusekaaslasega hommikul Helia Puit ASi laudu ostma. Kui olin endale sobivad valinud, läksime edasi suurde juppide lattu, kus ka kursakaaslane endale sobiva suure ja laia laua leidis. Lõikasime neid autokastis lühemaks, sõidutasime kooli ning panime need tagaukse ja õueukse vahelisele alale põrandale, sest nad lihtsalt ei mahtunud kuhugi mujale. Märkasin, et keegi oli mu laudade peal kõndinud ja sinna jalajäljed jätnud.

3.2.3 Käepidemed. Vormide tegemine

Kuna teose idee oli mul juba kooliaasta alguses olemas ning pidin selle tegelikult valmis saama sügissemestri lõpuks, läksin ma Inspireerijalt, kes elab Tallinna lähedal, käejäljendit kätte saama juba novembris.

Tegelikult toimus 10. novembril Helitehases Hard Nationi 13. sünnipäeva reiv, kus osalesid ka ühed mu lemmikartistid – *hardstyle* duo Da Tweekaz. Mõtlesin, et saan nii reivile minna kui ka käejäljendi kätte ühe käiguga.

Sulatasin vaha paar tundi enne lahkumist poti külge teibitud klaaspurgis üles ja valasin hommikupudru karbist tehtud vormi. Tahenenud vaha lõikasin viiludeks ja panin Onu Eskimo jäätisekarpi. Panin kaasa ka kaks harilikku pliiatsit, mille ümber kavatsesin vaha panna, et käepide oleks rullitav ja sirge.

Tallinnas soojendasin vaha uuesti üles ja rullisin silindrikujuliseks. Hoidsin vahavorsti mõlemast otsast kinni ja palusin Inspireerijal seda pigistada. Esimene katse ei õnnestunud. Vaha sisse jäid sõrme- ja käejäljed, kuid see ei deformeerunud piisavalt. Rullisin uue vaha

soojendades seda eelmisest rohkem. Soovitasin Inspireerijal seda tugevamini pigistada ning seekord õnnestus kõik perfektselt: kõik käejooned ja sõrmejäljed jäid kenasti peale ning käepideme väline kuju oli palju huvitavam (vt Lisa 8).

Enda käepidet tegin koolis samamoodi. Esimene katse oli esteetiline, kuid häirivalt sarnane Inspireeri omaga. Jätsin alles teise – küll natuke inetuma – katse, kus üks sõrm pigistas teistest tugevamini ja pööras end rohkem vaha sisse.

3.2.3.1 Ettevalmistus. Keraamilised vormid

Käepidemed soovitati mul valada metalli. Valisin selleks alumiiniumi, sest see on võrreldes pronksiga kerge ja odav. Metallivaluks oli vaja teha keraamilised vormid. Vormide tegemiseks tuleb vahast objekt kasta keraamilise vormi segu sisse. Vormi kiht peab mõned tunnid kuivama, kuni see muudab värvi, ning siis võib objekti uuesti segusse kasta. Pärast teist kastmist visatakse märja kihi peale peenet liiva ja peale järgmiseid kastmisi paksemat liiva, et vormi tugevdada ja tema massi suurendada (vt Lisa 9). Tegin oma käepidemetele vormimaterjaliga kokku seitse kihti.

3.2.3.3 Alumiiniumivalu

Vormides olevat vaha hakati skulptuuriosakonna õuealal väikeses „ahjukeses” välja sulatama. Ahjus olevaid vorme ja liiva, kuhu need seisma panna, soovendati põletiga. Vormid kukkusid „ahjus” korraks ümber ja vaha läks põlema, aga osakonna meistrid said väga efektiivselt ja kiirelt vormid põletatud, metalli sulatatud ja alumiiniumi valatud (vt Lisa 10-13).

Natukese aja pärast võtsime käepidemed liivast välja ja toksisime neid kruvikeerajaga, et keraamilist vormi eemaldada (vt Lisa 14). Olin elevil, sest tundus, et valu oli õnnestunud. Riputasime nad pingi külge jahtuma ning tunni pärast viisin ma nad tööruumi, kus asusin ülejäänud vormijääke eemaldama, vormimaterjali jäi veidi vaid kõige sügavamatesse kohtadesse. Eemaldas selle hiljem universaalfreesiga.

3.2.4 Hammasrattad

Väga oluline osa mu teosest on hammasrattad, sest ilma nendeta ei saaks vändad töötada ega nõõrirulle liigutada. Sobilike hammasrataste leidmine osutus keerulisemaks, kui ma olin arvanud. Isegi internetipoodidest, ei leidnud ma sobivad hammasrattaid piisavalt hea hinna eest.

Isa hankis mulle salapärasel viisil neli metallist ühesugust koonushammasratast (vt Lisa 15), kahjuks olid nende augu diameeter ja omavaheline nurk mittesobivad, ning lasin need tagasi saata. Otsustasin sobivad hammasrattad 3D-modelleerida ning lasin nad välja printida valge PLA filamendiga ja 100% täitega – üks kaalub umbes 100 grammi – tänu nende peenemale kihipaksusele, 0.2 mm, on nad detailsed ja kvaliteetsed.

3.2.5 Torud ja laagrid

Selleks, et vändad saaksid ilusasti töötada, on vaja nende võlli – vända pikliku osa, mille küljes on hammasrattad – külge panna laagrid. Laagrid toetavad pöörlevat vända ning kergendavad tema liikumist. Laagrite ja hammasrataste sees olev auk on ringikujuline. Minu teose vändad on tehtud metallarmatuurist (vt Lisa 16), mis on ebaühtlase kujuga. Probleemi lahendamiseks otsustasin vända ümber hankida sobivate mõõtmetega toru, mille külge saaks detailid fikseerida.

Tahtsin sobivate mõõtmetega toru tellida internetist, kuid see osutus liiga kalliks. Otsustasin isalt torude kohta küsida ning järgmiseks päevaks hankis ta mulle kaks toru. Kahjuks oli ühe välimine diameeter 21.3 cm ja teisel 19.3 cm. Toru väline diameeter peaks olema täpselt 20 cm, et laagrid sinna tihedalt ümber mahuksid. Valisin väiksema toru, millele saab panna midagi ümber, et tema diameetrit suurendada. Pärast seda otsustasin internetist ruttu väljavalitud kuullaagrid ära tellida. Järgmisena modelleerisin arvutis veebilehel Tinkercad laagritele kuus ruudukujulist kruviaukudega kinnitust, millesse saab laagrid fikseerida ning seejärel teose seinte külge kinnitada (vt Lisa 17).

3.2.6 Puidust jalad

Pärast erialaosakonnale oma lõputöö idee esitlemist soovitati mul teose väljanägemisega edasi tegeleda, et saaksin seda veel paremaks teha. Olin aga oma visuaalse lahendusega rahul ning ei kavatsenud seda enam muuta, kuid siiski võtsin nende soovitus arvesse. Ainuke asi, mille üle olin nõus edasi mõtlema, olid teose jalad, sest olin nad unarusse jätnud (vt Lisa 18). Kõige esimesel versioonil polnud jalgu ning lõplikumale kavandile olin kiirelt lühikesed jalad lisanud selleks, et teose kastiosa omaenda põhjale ei toetuks.

Juhendajaga arutledes jõudsimme jalgade üle veel mõelda ning häid variante tekkis palju. Näiteks mingisugused vanemat tüüpi vannijalad? Teha jalad ise? Siis tekkiski mul mõttesähvatus: Inspireerija oli varem rääkinud sellest, kuidas ta õues suuri oksi ringi tassis. Kuna peaaegu kõigil materjalidel ja mõtudel on minu skulptuuris tähendus, oleks see ainult loogiline, kui saaksin jalgadeks sobiva materjali inspiratsiooniallika enda käest. Küsisin talt okste äraveo kohta, et ega ma oma plaaniga hiljaks pole jäänud. Vedu polnud veel tellitud ning hiljem saatis ta isegi igast oksakuhjast pildi.

“oksade lõikamine hommikul, mina saagisin üksinda oksi ja nemad tegid minu telefoniga samal ajal slowmo videoid, palusin hellil protsessist pilte teha, palav hakkas, ma ei tahtnud mütsi kanda, sest teadsin, et see teeb mind n-ö koledamaks, aga samas kartsin kõrvapõletikku, vahepeal võtsin mütsi siiski ära ja tõesti nägin siis enda meelest piltidel parem välja”

- muutmata lõik päevkust, 12.4.2024

Jalad oleksid olnud umbes 5 cm diameetriga, 15-40 cm pikad loodusliku välimusega ja kooreta okstest toikad. Käisin inspireerija juures oksi lõikamas ja tõin suures trennikotis Tartusse tagasi 11 oksajuppi (vt Lisa 19-20).

3.3 Teose kokkupanemine

Alustasin 25. mail tööga veidi enne kella kahteteist päeval. Olin peaaegu valmis kasti kokku panema, puudu oli ainult kaks auguga puidujuppi, mis laagrikinnitusi ja laagreid kasti sees paigal hoiaksid. Suutsin neid kolm korda valesti mõõta, kuid sain jupid tehtud.

Kinnitasin laagrid torude külge ja hakkasin esimest seina kasti külge kinnitama. Kuna laagrikinnituste ja torudega tegelemine võttis tunde kauem aega kui planeeritud, otsustasin õuesolevasse konteinerisse ümber kolida, et saaksin tööd jätkata. Lõin kohe oma esimese sõrme vastu metalllauda verele. Inspireerija naljatades mainis, kuidas olen nüüd nii higi, verd kui pisaraid sellesse teosesse pannud.

Varasemalt kokkupandud põhjatükk oli jõudnud deformeeruda, ning oli pool sentimeetrit keskelt kõrgemale tõusnud. Deformeerunud tükk lükkas laagrikinnitusi poole sentimeetri võrra ülespoole (vt Lisa 21). Olin sellest väga löödud, kuid suutsin peitliga põhja küljest üleliigset materjali eemaldama hakata (vt Lisa 22). Veidi pärast seda tagasilööki otsustasin söögipausi teha. Olin muutunud emotsionaalselt täiesti tuimaks ning ma ei tahtnud protsessis – mida väärtustasin selle töö juures kõige enam – sellise tundega enam olla.

Olin unustanud köögist lusika kaasa võtta ning mul ei olnud millegagi oma putru süüa. Õnneks oli mul taskus sõprade korteri varuvõti ning kasutasin seda kui lusikat (vt Lisa 23). Selle situatsiooni absurdus tõi mulle naeratuse näole ja meeleolu läks korra oluliselt paremaks.

Suutsin laagrikinnitused paika saada ja torud sirgelt paigutada, kuid midagi muud edasi ma teha ei kavatsenud. Ma ei tahtnud riskida sellega, et teen kokkupanekul mõne suure vea selle tõttu, et olen kurnatud, ning lahkusin konteinerist kell neli hommikul. Tundsin ainult suurt pettumust, kuna teose ehitamine ei edenenud eriti (vt Lisa 24), ja sõrm valutas.

“Vahel sakib skulptuuritegemine nii palju, et see tõesti on täielik põrgu.” – Markus Copper (Haapala jt 2022: 36)

Selleks, et ma saaksin hammasrattad paika panna, pidid kõik muud süsteemiosad oma õigetel kohtadel olema. Sättisin järgmisel päeval laagrid ja torud paika ning sain hammasratastega tegelema hakata. Puuris neile edukalt augud õigetesse kohtadesse ja panin poldiga toru külge kinni. Tegin parema otsa esimesena täielikult valmis (vt Lisa 25).

Imekombel töötas kõik perfektselt: vânt püsis toru sees kinni ja hammasrattad liikusid sujuvalt. Ma olin meeldivalt jahmunud. See õnnestumine andis mulle lisaenergiat, et vasaku otsaga jätkata, mille sain ka kahe tunni pärast valmis.

Võrreldes eelmise päevaga olin protsessi kogenud täiesti teistsuguses seisundis, ning suutsin selles edukalt olla, töötades efektiivselt ja mõnuga.

Olin kõige raskema ja mahukama osaga, hammasrataste süsteemi kokkupanemisega, hakkama saanud. Istusin hetkeks maha ja lihtsalt vaatasin oma teost (vt Lisa 26). Tundus ebareaalne näha seda, mis nii kaua oli peas ja paberil olnud, reaalse töötava masinana. Kinnitasin skulptuuri külge prussist valmistatud varujalad (originaalsed jalad olid kasutamiseks ikka liiga niisked) (vt lisa 27) ning viimase seina ja panin peale nõõrirullidega kaane.

“valmis jalgadele ja kasti põhjale puurisin augud sisse, (kaks jala auku puurisin natukene kõveralt :c) kinnitasime kruvilaadse kinnituse jalgade külge, kaks jäid natukene kõveraks ja jalad olid pmst valmis, otsustasime põhja jalgadele panna, et vaadata kuidas jalad sobivad (tegime nad tol hetkel max pikkusega, sest siis pidi vähem saagima ja mõtlema, kui on aega, saab pikkust ja nurka veel timmida) asetasime põhjata prototüüp kasti testimiseks põhja peale, ta nägi VÄGA DUMB JA SILLY välja, nagu väike hobune”

- muutmata lõik päevkust, 12.4.2024

4. ANALÜÜS

Peatükk koosneb eneseanalüüsist ning kuidas leidsin kinnitust oma eelnevatele oletustele. Kirjeldan, kuidas protsess mulle mõjus, mis järeldesteni jõudsin ning arutlen eesmärkide täitmise õnnestumise üle.

4.1 Arusaamatus ja selle seedimine

Saan oma elukogemuste põhjal väita, et olen tõenäoliselt neuroatüüpiline inimene. See neuroloogiline eripära mõjutab minu käitumist ja mõtlemist. Neuroatüüpiliste inimeste aju töötab levinud sotsiaalnormidest lähtudes erinevalt ning areneb lapsest peale neurotüüpilise (sotsiaalnormide eeldustele vastava) ajuga võrreldes teistmoodi. (Gorny 2020). Mulle tundub, et ma ei ole võimeline adekvaatselt oma tundeid ja mõtteid reguleerima, ning sellest tulenevalt on ka minu diplomitöö protsessi käimalükanud emotsioonide mõistmine ning selgepiiriline analüüsimine raskendatud.

4.1.1 Aromantism

Seoses vajadusega oma diplomitöö kallal töötada tekkis mul seesmine sund endas toimuvat tervislikult väljendada. Loomeprotsess aitas mul hinges toimuvat seedida, nii et ma otsustasin Inspireerijale kirjutada füüsilise kirja. Tol hetkel, kui kiri valmis sai, andis see kõike võimalikult siiralt edasi. Väljendasin kirjas seda, kuidas ma täpselt ei tea, mida tunnen, kuid pakkusin, et tegemist on mingisuguse armastusega.

“panin end vastuvõtja rolli ja hakkasin talle kirja kirjutama, tbh ainuke asi mida ma tegelikult kirjutada tahan, kuigi selle sisu on väga segane - hea climax lõputöö jaoks – aga see on teisejärguline”

- muutmata lõik päevikust, 4.5.2024

Autor teab nüüd kindlalt, et ta paikneb kuskil aromantismi spektril. Inspireerija on oma vastuses täheldanud sedasama. Julgen oma tähelepanekute põhjal oletada, et mõlemad

asuvad ka autismispektril. Need spektrid saavad olla ka omavahel seotud (On The Spectrums ...).

Aromantism esindab spektrit, mis tähendab, et sellel paiknevad inimesed kogevad romantilist külgetõmmet vähe või mitte üldse. Need inimesed, kellel esineb romantilist külgetõmmet olukorrast või indiviidist olenevalt, saavad ikkagi end aromantikutena identifitseerida. (Cherry 2023) Sel spektril mittepaiknevatel inimestel on lihtsam määratleda seda, kas nad tunnevad külgetõmmet või mitte. Autori jaoks see määratlemine nii enesestmõistetav ei ole.

4.1.2 Hinges ja peas toimuv

“Kui oleks võimalik, annaksin ma vabalt oma ajast talle juurde, et temal oleks rohkem aega. See on teose tuum - see kõige olulisem - sisu.

Miks ma väärtustan teise elu nii palju rohkem kui enda oma? Nii palju rohkem, et oleksin nõus sellest suure tüki ära andma. Kas ma pean end vähem oluliseks või on tema mulle minust endast rohkem kallim? Kui tähtis on ta minu jaoks tegelikult? Mu hing näeb temas midagi, mida mu aju veel ei näe või ei mõista.

Ma pean lahti laskma, enne kui liialt kiindun, aga see on vist juba juhtunud, piirid on mingilmääral paigas, tunded, aga on juba ammu üle nende piiride läinud ja neid sinna tagasi suruda on raske.”

- muutmata lõik päevkust, 6.4.2024

Mitu kuud on läinud aega, kuid lõpuks julgen oletada, et tegemist on kväärplatoonilise külgetõmbega. Ehk tundega, mis on sügavam ja lähedasem kui tavaline platooniline armastus, kuid mis ei pruugi sisaldada romantilisi ega seksuaalseid elemente (Queerplatonic ...).

Kuna mu isiksuse eripärad mõjutavad mu emotsionaalseid protsesse, olen teadlik sellest, kuidas kahe väga vastandliku oleku vahel pendeldan: peaksin üritama end Inspireerijale

võimalikult hästi väljendada, temaga tunnetest rääkima, või siis ma keelan endale need tunded ning hoian emotsioone tagasi, sest mulle tundub, et pole mõtet nende üle arutada. Hülgamist kartev aju arvab, et kaitseb mind sellega, kui keelab või eitab endale neid tundeid, kuid lootusest ja positiivsusest hõõguv hing tahab Inspireerijaga lähedamaks saamise nimel riskida ja katsetada.

Aktsepteerin oma tundeid ja lasen neil endaga koos eksisteerida, kuid olen otsustanud, et hetkel ei kavatse nendega midagi edasi teha.

4.2 Eesmärkide täitmine

Diplomitöö üheks peamiseks eesmärgiks oli minu, teose autori vaimse heaolu parandamine. Teose tegemise protsess aitas mul vaimse tervisega tegeleda ja oma emotsioonidega paremini toime tulla. Suutsin oma tundeid ja mõtteid seedida ning teadvustada, kirja panna ja Inspireerijalegi edukalt väljendada. Eelnevalt negatiivsed eesmärgid muutusid positiivsemateks ning tean nüüd, et kogemus, mis diplomitööd inspireeris, oli tõepoolest päris – mitte illusioon –, mida peaks kuidagi eitama.

Loomeprotsessi teadlikku kogemist ja selle nautimist esines minu hinnangul ebapiisavalt, sest pidev aktiivne probleemilahendus raskendas vabamat kulgemist. Kuid see vähene, mis esines, oli kvaliteetne ning seda laadi, mida algusest peale kogeda lootsin.

Minu hinnangul on teos tervikuna õnnestunud oodatavast paremini: see mõjub visuaalselt terviklikult, on sarnane kavanditega ning kannab edukalt endas selle algset teemat ja ideed. Loomeprotsessi kirjalik jäädvustamine oli tulemuslik ning kuigi muutudes teatud etappides ehk liiga detailseks, tegeles ta just nende probleemide ja küsimustega, millega enim tegeleda tahtsin.

KOKKUVÕTE

Diplomitöös püstitanud peamised eesmärgid said täidetud. Kogesin protsessi teadlikult vähe, kuid edukalt. Alateadvuses ja hinges toimuv sai loomeprotsessi kaudu selgemaks, vaimne heaolu paranes ning suutsin protsessi edukalt dokumenteerida.

Kasutasin tulemuslikult endale võimalikult paindlikku ja stressivaba loovuurimuslikku meetodit, mis sõltus protsessist. See, millele lõputööd tehes keskendusin, oleks võinud olla paremini läbimõeldud. Olin ehk liiga süvenenud detailsesse protsessikirjeldusse ning mulle tundus, et allikapõhine uurimus jäi selle tõttu veidi tahaplaanile.

Teose ehitamine kulges plaanipäraselt ning olen loomingulise osa tulemusega väga rahul. Teostamises väga suuri muudatusi ja tagasilööke ei esinenud. Kinnistasin endale seda, et suudan ka tehniliselt keerulisema teose valmistamisega hakkama saada uusi töövõtteid ja materjale kasutades.

SUMMARY

The idea for the subject of the thesis was inspired by a late night talk with a friend. The contrast of our worldviews challenged the ways in which I think. This was a new experience for me, as I usually draw inspiration from darker subjects. In this thesis I explore the reasons and significance of this new emotional state. Therefore the theme of this work is a reflection of the heart and soul.

The main purpose of the thesis is to better the mental wellbeing of the author and to document and experience the creative process to make sense and become more aware of this change in the author's life. The practical part of the thesis is the making of a kinetic wooden sculpture titled "Live Forever".

The approach to the idea of the work was experimental, it was composed of two parts: the experience of the creative process and its documentation. The art creating process allowed for the subconsciousness to reveal deeper unknown feelings. The process helped gain insight – what was happening in my subconscious and soul became clearer through the creative process, my mental well-being improved and I was able to successfully document the process.

I am satisfied with the result of the creative part. The construction of the work went according to plan and there were no major setbacks in the production. I proved to myself that I am capable of realizing my complex ideas. It required knowledge of more technical machine parts and learning how to use new tools and materials.

I found the process to be the validation for my feelings. It was healthier to deal with continuous emotions rather than keep them bottled up. This project inspired me to take control of the aspects of my life that I used to deny and repress.

KASUTATUD KIRJANDUS

Antinatalism. Wikipedia [WWW]

<https://en.wikipedia.org/wiki/Antinatalism> (27.05.2024).

Cherry, K. (2023) What It Means to Be Aromantic: People who are aromantic do not experience romantic attraction [WWW]

<https://www.verywellmind.com/what-does-it-mean-to-be-aromantic-5189571>
(27.05.2024).

Gorny, M. (2020). Autistlik noor: muidugi nägid õpetajad, et midagi on lahti, kuid abi pakkumise asemel visati mind peaaegu et koolist välja [E-ajakiri]

<https://perejakodu.delfi.ee/artikkel/89097117/autistlik-noor-muidugi-nagid-opetajad-et-midagi-on-lahti-kuid-abi-pakkumise-ase- mel-visati-mind-peaaegu-et-koolist-valja>
(27.05.2024).

Haapala, L., Karhunen, S., Nikkilä, P., Söderholm, C. (2022). *Markus Copper: The Taste of Metal*. Helsinki: Parvs Publishing Ltd

Kiindumussuhe. Peaasi [WWW]

<https://peaasi.ee/kiindumussuhe/#1516868173439-2831e8f1-9270> (27.05.2024).

Krauss, R. (1979). *Sculpture In the Expanded Field* [WWW]

https://monoskop.org/images/b/bf/Krauss_Rosalind_1979_Sculpture_in_the_Expanded_Field.pdf

Leavy, P. (2009). *Method Meets Art*. New York, London: The Guilford Press.

On The Spectrums: Autism and Aspec Identities. TAAAP [WWW]

<https://taaap.org/2022/04/23/autism-and-aspec-identities/> (27.05.2024).

Panksepp, J., Biven, L. (2022). *Vaimu arheoloogia: Inimemotsioonide neuroevolutsiooniline algupära*. Tallinn: Tallinna Ülikooli Kirjastus

Price, C. (2024). *Lõbu vägi: Kuidas end taas elusana tunda*. Viljandi: Rahva Raamatu Kirjastus

Queerplatonic relationship. LGBTQIA+ Wiki [WWW]

https://lgbtqia.fandom.com/wiki/Queerplatonic_relationship (27.05.2024).

Rave. Wikipedia [WWW]

<https://en.wikipedia.org/wiki/Rave> (27.05.2024).

TEDx Talks (2014). *The science of emotions: Jaak Panksepp at TEDxRainier* [WWW]

https://www.youtube.com/watch?v=65e2qScV_K8 (22.05.2024).

LISAD

Lisa 1

Vaade näituselt “The Taste of Metal”. Foto autor: Autor



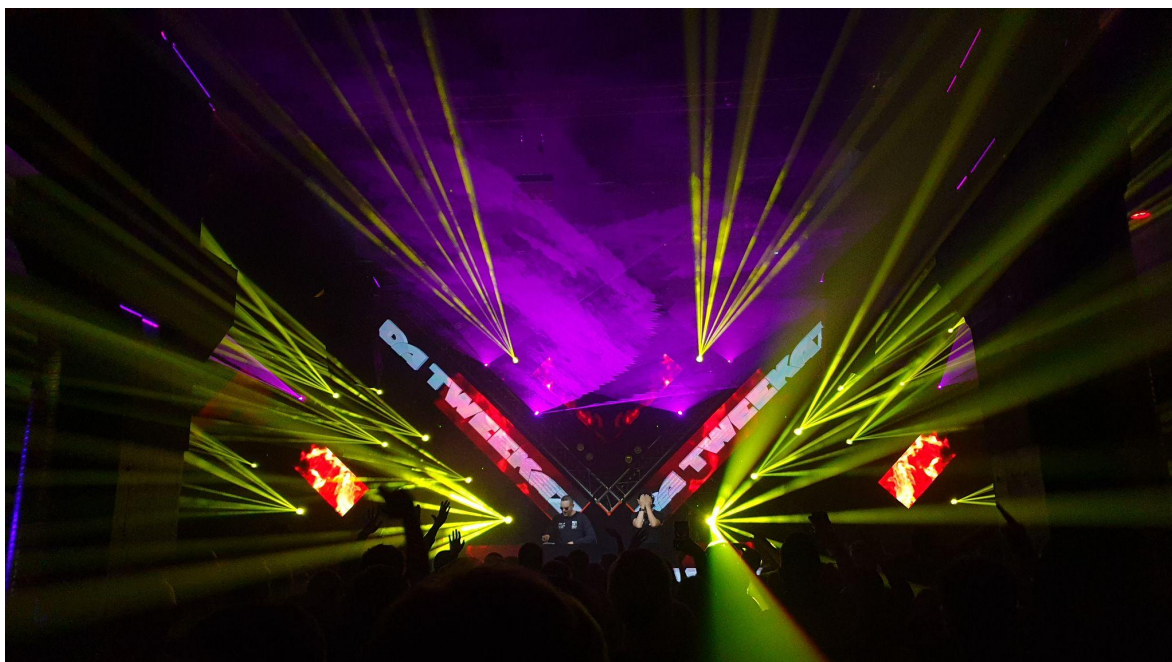
Lisa 2

Vaade näituselt “Terve öö üleval. Reivikultuur lähivaatlusel”. Foto autor: Autor



Lisa 3

Autor Helitehases Hard Nacioni 9. sünnipäeva reivil. Foto autor: Autor



Lisa 4

Autori poolt tehtud esteetiline kuvatõmmis videomängus Fallout 76. Foto autor: Autor



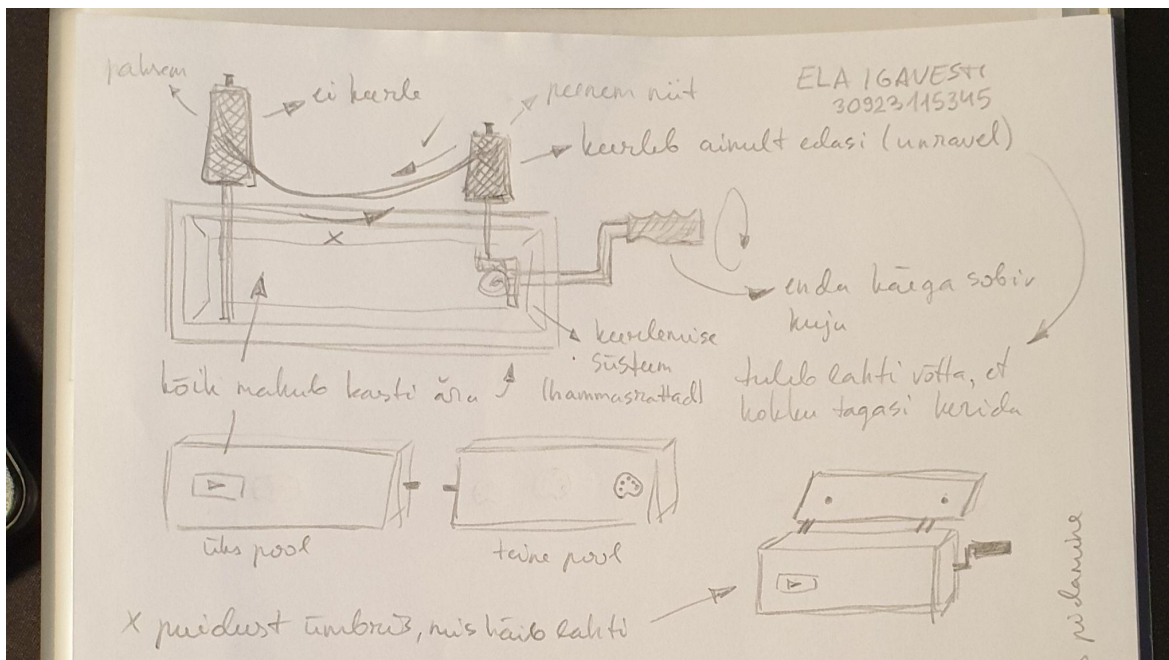
Lisa 5

Kuvatõmmis, mis on tehtud kihutamise tõttu ümber läinud kaevandusmasinast, videomängus Space Engineers. Foto autor: Inspireerija



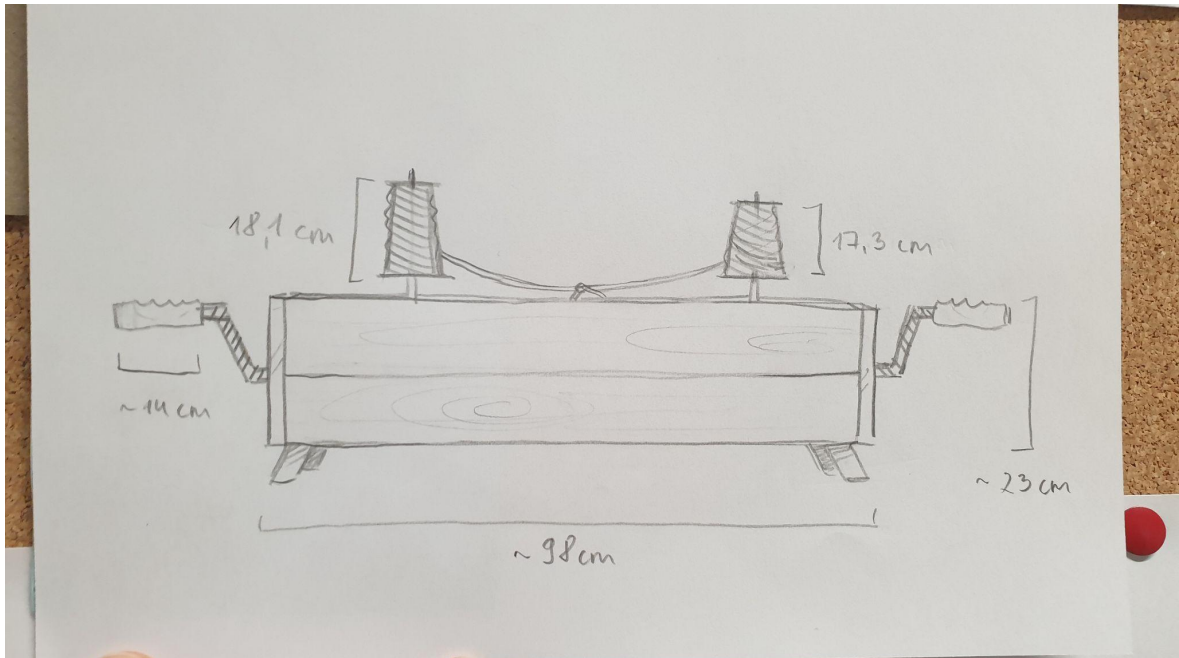
Lisa 6

Lõputöö praktilise osa esimene kavand. Foto autor: Autor



Lisa 7

Kavandi uus versioon kahe vända ja nõörirulliga. Foto autor: Autor



Lisa 8

Autori ja Inspireerija käejäljenditega vahast käepidemed. Foto autor: Autor



Lisa 9

Värskelt segusse kastetud ja liivaga kaetud keraamilised vormid. Foto autor: Autor



Lisa 10

Keraamilised vormid “ahjus”. Foto autor: Autor



Lisa 11

Keraamiliste vormide kuumutamine põletiga. Foto autor: Autor



Lisa 12

Keraamilistest vormidest väljavoolav põlev vaha. Foto autor: Autor



Lisa 13

Keraamilistes vormides jahtuv värskelt valatud alumiinium. Foto autor: Autor



Lisa 14

Käepidemetelt keraamilise vormi eemaldamine kruvikeerajaga. Foto autor: Autor



Lisa 15

Tagasisaadetud koonushammasrattad. Foto autor: Autor



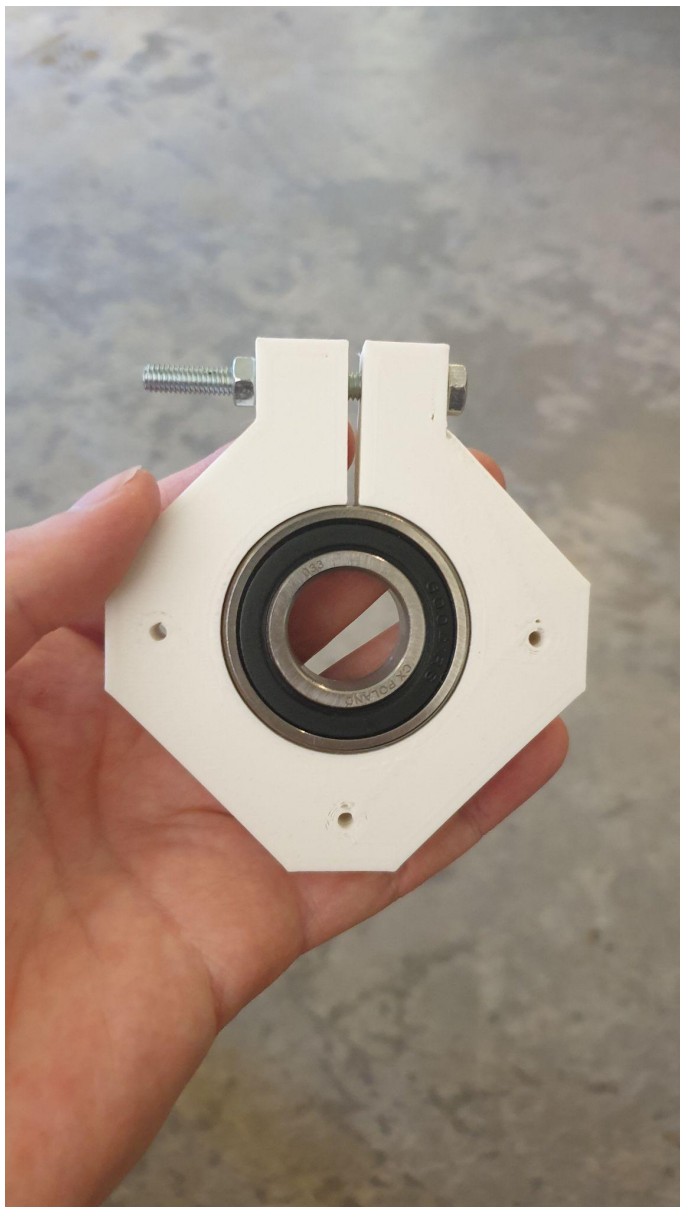
Lisa 16

Valmis metallist vändad. Foto autor: Autor



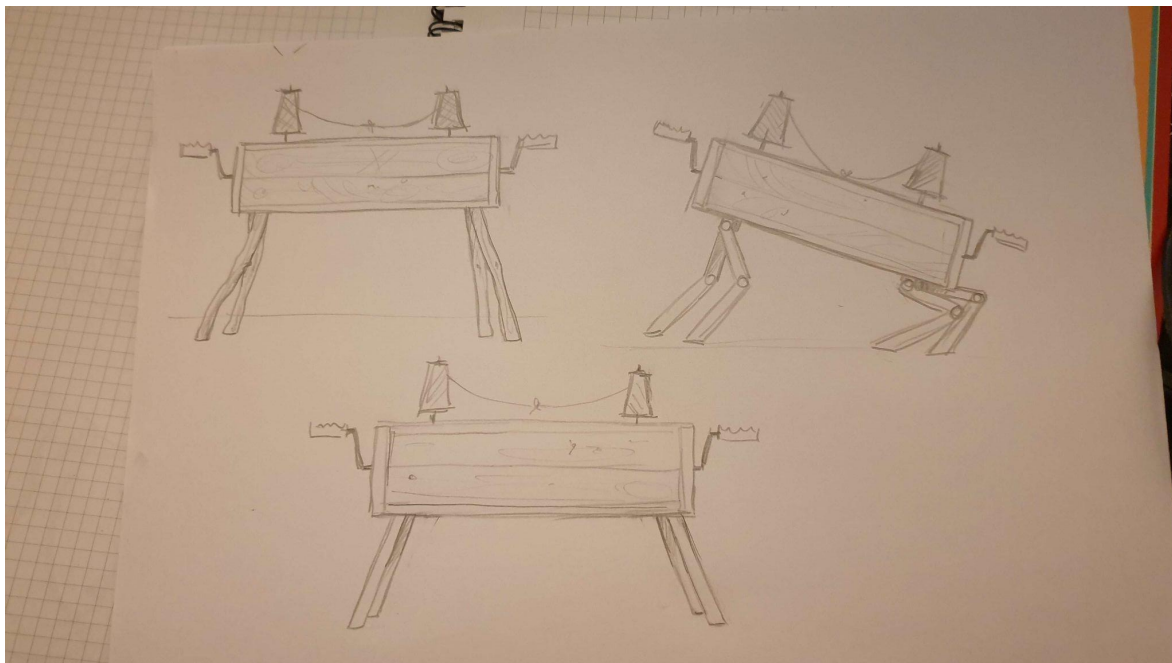
Lisa 17

3D-modelleeritud laagrikinnitus koos laagri ja poldiga. Foto autor: Autor



Lisa 18

Teose erinevate jalavariantide joonised. Foto autor: Autor



Lisa 19

Autor oksi lõikamas. Foto autor: Autor



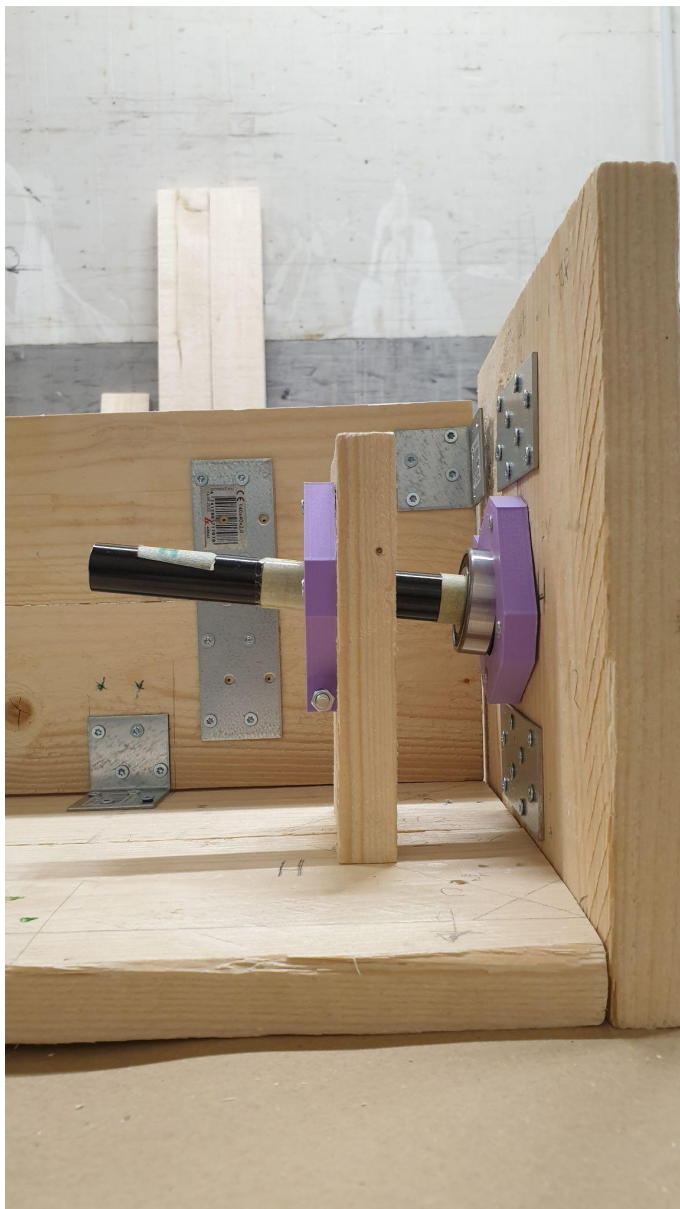
Lisa 20

Tallinast tagasitoodud oksad autori aknalaua. Foto autor: Autor



Lisa 21

Viltune laagrikinnitus. Foto autor: Autor



Lisa 22

Peitliga põhjatüki küljest eemaldatud materjal. Foto autor: Autor



Lisa 23

Autori eine ja võti. Foto autor: Autor



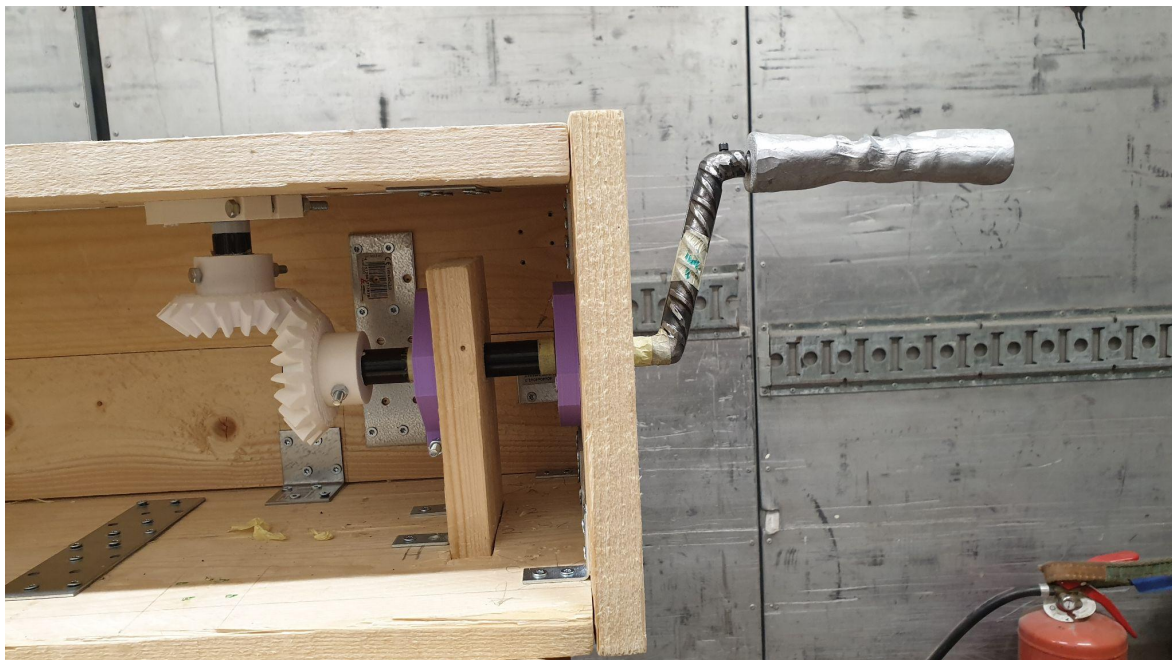
Lisa 24

Protsessist tehtud pilt enne konteinerist lahkumist. Foto autor: Autor



Lisa 25

Edukalt kokkupandud hammasratastesüsteem teose paremas otsas. Foto autor: Autor



Lisa 26

Pilt autori vaatepunktist kohe pärast süsteemide kokkupanekut. Foto autor: Autor



Lisa 27

Poolik teos koos prussist valmistatud varujalgadega. Foto autor: Autor

